



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS
COLEGIO DE LITERATURA DRAMÁTICA Y TEATRO

**MÉTODO DE ACTUACIÓN DE ANTONIO GONZÁLEZ CABALLERO:
PROPUESTA ACTORAL PARA LA CREACIÓN VIRTUAL DE LA ESCENA**

TESIS

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:
LICENCIADA EN LITERATURA DRAMÁTICA Y TEATRO

PRESENTA
DIANA HAM PANTOJA

ASESORA: **MTRA. ROCÍO JUDITH GALICIA VELASCO**

SINODALES:
**DRA. MARTHA JULIA TORIZ PROENZA
LIC. SISU GONZÁLEZ RÁMIREZ
LIC. JOAQUÍN HERNÁNDEZ
MTRA. GUILLERMINA FUENTES**



CIUDAD UNIVERSITARIA, CDMX

JUNIO DE 2017



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

A mis padres siempre, por su amor y apoyo incondicional desde el primer día.

Gracias a mi familia, en especial a mi abuelita Carmen quien aún cuida de mí en sus pensamientos y a mis hermanos por ser un ejemplo de compromiso y disciplina.

Mi gratitud infinita para los maestros que han fomentado en mi la pasión y el respeto por la creación escénica y la reflexión crítica de los procesos culturales.

Gracias a Wilfrido Momox por compartir tenazmente la propuesta de Antonio González Caballero y hacer posible el espacio para explorar la riqueza creativa que ofrece.

Mi eterno agradecimiento a mi asesora de tesis la Mtra. Judith Rocío Galicia Velasco, por su respaldo y paciencia, por impulsarme a problematizar y verbalizar mis dudas y certezas y por ayudarme a concientizar mi lugar de 'enunciamento'.

Gracias a mis sinodales: Dra. Martha Toriz Proenza

Lic. Sisu González Ramírez

Mtra. Guillermina Fuentes Ibarra

Lic. Joaquín Hernández Sánchez

Por su sapiencia y oportunos señalamientos.

Gracias a mis amigos y compañeros, quienes han alimentado mi camino en las artes escénicas, el arte y la cultura. Especialmente Alessandro, Lidia y Alexa – siempre al pendiente de la culminación de esta tesis–, a Rosa María – por su ayuda con la corrección de estilo–, así como a los viajeros con los que he compartido los senderos de la creación escénica.

Gracias a Gustavo Thomas y Daniel Leriche por compartir sus experiencias.

Gracias infinitas a Antonio González Caballero por su invaluable propuesta.

“Estoy en San Petersburgo en mi cama; en París mis ojos ven el sol”.

Robert Delaunay, *El ojo y el Espíritu*

Amo lo que es frágil, evanescente, único y carnal. Aprecio los seres y los lugares singulares, irremplazables, las atmósferas vinculadas para siempre a situaciones y a momentos. Estoy persuadido de que una parte capital de la moral consiste, simplemente en estar ahí, para los otros y para uno mismo. Pero el tema de este libro es la virtualización. [...] Creo que el sufrimiento de experimentar la virtualización sin comprenderla es una de las principales causas de locura y de la violencia de nuestro tiempo.

Pierre Lévy. *¿Qué es lo virtual?*

ÍNDICE

Introducción.....	5
Capítulo 1. Lo virtual.....	13
1.1 Universos de lo virtual.....	14
1.2 Entre la ficción y la realidad.....	22
1.3 Realismo virtual.....	32
1.3.1 Conceptualización.....	32
1.3.2 Precursores.....	37
1.3.3 Recursos.....	43
Capítulo 2. Creación virtual de la escena.....	57
2.1 Método de actuación de Antonio González Caballero.....	60
2.2 Principios básicos del Método AGC.....	65
2.2.1 Imaginación.....	65
2.2.2 Energía.....	72
2.2.3 La libertad del impulso. ABC del actor.....	77
Capítulo 3. Etapas del Método AGC.....	79
3.1 Primer módulo. Introducción/Base.....	84
3.2 Segundo módulo. A. Chéjov/Yo; Carácter.....	105
3.3 Tercer módulo. H. Ibsen/No Yo; Personalidad.....	119
3.4 Cuarto módulo. A. Strindberg/Ello; Inconsciente.....	136
3.5 Quinto módulo. L. Pirandello/Súper yo; Ideales.....	152
3.6 Sexto módulo W. Shakespeare/Praxis.....	172
Conclusiones.....	174
Bibliografía.....	182
Anexo I Tabla de Apoyos Método AGC	193
Anexo II Entrevistas sobre el Método AGC.....	194
Anexo III Muestra de obra plástica AGC.....	234
Anexo IV Cronología de obra dramática de AGC.....	244

INTRODUCCIÓN

El origen de esta tesis es anterior a mi ingreso al Colegio de Literatura Dramática y Teatro (UNAM), e incluso previo a conocer el Método de Actuación de Antonio González Caballero (identificado en adelante como Método AGC) a través de las clases impartidas por Wilfrido Momox¹. Se remite a la lectura de *Seis personajes en busca de un autor*, obra de teatro escrita por el autor italiano Luigi Pirandello, y la cual plantea el encuentro imposible entre los personajes de una ficción teatral con los actores que los interpretan. Dicho planteamiento confronta las fronteras entre la ficción y lo real, al poner sobre la mesa ideas que problematizan las convenciones para entender la realidad, así como los enfoques para la creación de la escena a través de todos los recursos creativos. Así, el encuentro con el Método AGC reforzó el interés por explorar y entender ficciones que ponen en crisis el orden real de lo cotidiano y que retan al actor en su proceso creativo.

El Método AGC se muestra como un fértil recurso para afrontar los retos surgidos de estas ficciones y es así, que por encima de exponer la propuesta realizada por González Caballero como parte importante del patrimonio cultural del teatro mexicano, para buscar una mayor divulgación en escuelas profesionales oficiales de teatro –en las cuales su abordaje es casi nulo–, este trabajo tiene la intención de estudiar las cualidades que lo hacen una propuesta relevante para la creación escénica contemporánea. Para ello, primero es importante plantear que el entrenamiento actoral es una actividad constante, consistente en la trasmutación del cuerpo y la mente del actor, a partir del encuentro con conceptos supeditados a paradigmas socioculturales en continuo movimiento. Esta movilidad imposibilita la existencia de una sola técnica actoral capaz de trascender tiempo y espacio, y por el contrario, favorece el surgimiento de diversas propuestas que ofrecen al actor modelos de trabajo para explorar la condición humana, origen y fin del arte teatral, desde diferentes perspectivas.

¹Discípulo cercano de González Caballero, quien ha promovido y difundido el legado de su maestro al transmitir el Método de Actuación a nuevas generaciones -primero en la escuela de Patricia Reyes Spíndola, después en un departamento en el Centro Histórico de la Ciudad de México y a partir del 2008 en el Centro Cultural El Foco-, montar sus obras dramáticas, exponer parte de su obra plástica y organizar anualmente un homenaje luctuoso, que reúne a teatristas y entidades culturales para llevar a cabo diversas actividades.

Denis Diderot, en el siglo XVIII, fue el primero en reflexionar formalmente sobre la tarea del actor. En *La paradoja del comediante*, plantea que el actor no debe emocionarse, sino emocionar al público, para lo cual recurre a la imitación de los signos externos de la emoción. Posteriormente, en el siglo XIX, Constantin Stanislavski desarrolló un sistema que contraponen lo planteado por Diderot, al exaltar la importancia de encontrar el impulso interno de la emoción, para proveer de sentido las acciones físicas del personaje. En su primera etapa, Stanislavski plantea recurrir a recuerdos y experiencias personales del actor, como una estrategia para la expresión orgánica de la emoción interna. Seguidores y detractores desarrollaron sus propios proyectos en diferentes partes del mundo; por ejemplo, Vsévolod Meyerhold quien se inició con el Sistema stanislavskiano, desarrolló después un conjunto de expresiones sustentadas en la biomecánica.

Mientras tanto en Estados Unidos, *The Group Theater*, fundado en 1931, sentó los precedentes para la reinterpretación del Sistema Stanislavski a partir del trabajo de Lee Strasberg, Stanford Meisner, Stella Adler y Elia Kazan, pilares fundamentales de la escuela de actuación norteamericana. Por otro lado y también en la primera mitad del siglo XX, Antonin Artaud, Bertolt Brecht y Jerzy Grotowsky desarrollaron modelos actorales acordes con su poética escénica; el teatro como ritual, el efecto de distanciamiento y el actor sagrado, son nociones que aún influyen el proceso actoral en el siglo XXI.

En México la técnica actoral más allá del entrenamiento “sobre las tablas”, comenzó a tener relevancia en el siglo XX; distintos grupos como Los Contemporáneos² o Escolares del Teatro³, hicieron reinterpretaciones de modelos extranjeros, y junto a la influencia de Seki Sano⁴, alumno y colaborador de Stanislavski y Meyerhold, sentaron las bases para la fundación de las actuales escuelas de teatro. En la década de los años 70, el

² Los Contemporáneos, fue un grupo conformado, entre otros, por Salvador Novo, Julio Jiménez Rueda, Celestino Gorostiza, Xavier Villaurrutia y Antonieta Rivas Mercado, intelectuales interesados en renovar la práctica teatral durante la primera mitad del siglo XX. Desarrollaron el Teatro Ulises, proyecto que introdujo en México las primeras influencias vanguardistas del teatro internacional.

³ Fue el precedente para la formación del hoy reconocido Teatro Orientación. El inicio de sus actividades está registrado en 1931 y fue dirigido por Julio Bracho, de alguna forma fue la continuación de Teatro Ulises.

⁴ Actor, director y coreógrafo japonés, que radicó en México desde 1939, hasta su muerte en 1966. Fue discípulo y colaborador de Stanislavski y Meyerhold y fundó Teatro de Artes, un proyecto que buscaba llevar a escena obras con un perfil artístico y experimental. Formó a varias generaciones de actores.

maestro Antonio González Caballero desarrolló de forma autodidacta e independiente, un complejo Método de Actuación, que además de ofrecer al actor estímulos para la creación de personajes, lo lleva a desarrollar procesos de autoconocimiento y desarrollo humano.

Antonio González Caballero nació en San Luis Potosí en 1927, fue pintor, dramaturgo, director y pedagogo actoral. Realizó un incontable número pinturas y dibujos, escribió casi cincuenta obras de teatro, desarrolló un método para el entrenamiento de la voz y uno para la creación de personajes. Recibió el Premio Juan Ruíz de Alarcón de la Asociación de Críticos de Teatro de México (ACTM), en 1964; el Premio Nacional de Literatura Juan Ruiz de Alarcón por su trayectoria como dramaturgo, otorgado durante las Jornadas Alarconianas de 1989 y el Premio de Dramaturgia Juan Ruiz de Alarcón 2003, cuyo recibimiento no pudo concretarse a causa de su muerte. Además fue becario del Fondo Nacional para la Cultura y las Artes de 1990 a 1991 e ingresó al Sistema Nacional de Creadores Artísticos en 1994.

Los planteamientos del Método AGC, permiten el desarrollo de un proceso virtual que suscita la encarnación del personaje y/o de la ficción en el cuerpo del actor; Propuesta que surge al encontrar intersecciones entre la dinámica del método y las premisas del Realismo virtual planteado Enrique Mijares, reconocido teatrista e investigador mexicano.

El oxímoron Realismo virtual de Mijares, enmarca el trabajo de ciertos dramaturgos mexicanos –principalmente del norte del país– que se alejan de las premisas planteadas en la Poética de Aristóteles, para asimilar rasgos posmodernos y dinámicas propias de las nuevas tecnologías digitales, sin descuidar temáticas propias del contexto sociocultural del autor y el público. Posteriormente el propia Mijares propuso sustituir el término por Dramaturgia hipertextual para identificar estos textos dramáticos, mientras que Realismo virtual pasó a designar a las escenificaciones derivadas de ellos, las cuales también incorporan rasgos posmodernos de lenguaje.

Las intersecciones entre la Dramaturgia hipertextual y el Método AGC sugieren concebir el trabajo actoral como un proceso virtual, no dependiente de nuevas tecnologías digitales, sino del cuerpo y mente del actor. Más precisamente, de la encarnación en el cuerpo del actor de imágenes e ideas imposibles, arraigadas en su

imaginación; un proceso que relaciona, de forma no jerarquizada, variados referentes multiculturales, así como nociones abordadas por otros modelos de formación actoral.

A partir del estudio de diferentes filósofos y teóricos, esta tesis sostiene que lo virtual no es una característica exclusiva del ciberespacio y las tecnologías digitales, sino una cualidad inmanente del pensamiento humano, manifestada en el mundo perceptible a través de diferentes medios o interfaces. El ciberespacio es sólo una de las varias formas de realidad virtual, tal como lo refiere Robert Markley en *El malestar de las realidades virtuales*, al citar a Markos Novak en *Liquid Architectures in Cyberspace*, quien define al ciberespacio como “[...] un hábitat de la imaginación, un hábitat para la imaginación... el lugar donde el sueño consiente se reúne con el sueño subconsciente, un paisaje de magia racional, de razón mística, el sitio y el triunfo de la poesía sobre la pobreza, de lo que-puede-ser-así sobre lo `que-debe-ser-así’” (ctd en Markley 10). Así, el Método AGC ofrece también “un hábitat para la imaginación”, permeado “de lo que puede ser así”.

El proceso con el Método AGC detona en el actor una dinámica virtual, traducida en el surgimiento de secuencias de imágenes mentales imposibles que problematizan su estabilidad físico-psicológica para estimular su sentir, cuerpo y voz, y provocar las acciones requeridas para la escena; el actor emprende un proceso de movilidad de su centro ontológico hacia otras formas de ver el mundo, que son las ficciones y sus personajes.

Gracias a su dinámica virtual, el Método AGC es afín tanto a procesos creativos del teatro convencional –comúnmente denominado como aristotélico–, como a propuestas que se alejan de los preceptos planteados en la poética aristotélica, las cuales se presentan cada vez con más frecuencia para poner en crisis las formas tradicionales de hacer teatro y que dan pie a nuevas formas de apreciar y expresar la realidad. Así, el estudio y comprensión de los mecanismos del método, permitirán idealmente, un acercamiento teórico para su asimilación por parte de creadores interesados en modelos actorales alternativos que coadyuven a desafiar los retos planteados por dramaturgias contemporáneas y procesos creativos no convencionales.

El Método AGC ofrece estímulos virtuales para la creación de la ficción, a partir de organizar la experiencia creativa desde la exploración de la complejidad humana, como un

entramado entre carácter, personalidad, inconsciente e ideales. Ello suscita, paralelamente, un proceso de desarrollo personal de gran intensidad introspectiva, difícil de explicar a aquellos que no lo han experimentado; así en 2009, mi acercamiento empírico a la propuesta del multifacético creador mexicano, se vio confrontado por los conocimientos adquiridos en la licenciatura de Literatura Dramática y Teatro de la Facultad de Filosofía y Letras. Diversas corrientes y estilos teatrales con sus respectivos textos dramáticos y sus modelos actorales, confirmaron o refutaron mi forma de entender el fenómeno teatral y actoral desde la mirada del Método AGC. Más aún, la casi nula atención al trabajo de González Caballero –tanto de su obra dramática como de su propuesta actoral–, en materias como Historia del teatro mexicano o Actuación, hicieron plantearme la posibilidad de poner en atención, lo que considero un eslabón perdido del teatro mexicano.

Entonces, uno de los primeros retos de esta tesis, es sacar del parcial anonimato al Método de Actuación AGC, ya que sólo algunos iniciados⁵ –formados directamente por el propio creador o por algunos de sus discípulos– están familiarizados con los códigos del proceso, lo cual implica un escaso análisis teórico, que a su vez deriva en la marginación e incompreensión de sus mecanismos y alcances. Para contrarrestar dicho estatus, es importante abrir la reflexión al respecto y sumarse a los esfuerzos que han hecho sus antiguos alumnos: Gustavo Thomas al editar y publicar en 2010 el libro *Método de Actuación Antonio González Caballero* –el cual da cuenta de los 36 apoyos que conforman la propuesta metodológica, a partir de varias entrevistas que realizó a González Caballero

⁵ A lo largo de poco más de treinta años, González Caballero impartió su metodología en el Centro de Arte y Teatro de Emilia Carranza, el Instituto Andrés Soler de la Asociación Nacional de Actores (ANANDA), la Escuela Nacional de Estudios Profesionales (ENEP) Cuautitlán, el M&M Studio de Patricia Reyes Spíndola, así como en un pequeño departamento en el Centro Histórico de la Ciudad de México. Sin embargo sólo algunos de sus discípulos han continuado con la difusión de su legado de formas distintas: Gustavo Thomas con la difusión de un blog sobre la metodología y la posterior edición y publicación de un libro que expone el desarrollo de los 36 apoyos; Germán Gastelum, Wilfrido Momox y Magdalena Copca con la formación actoral de nuevas generaciones a partir de su propuesta; y quizá más discretamente actores como Daniel Leriche que aún recurren a lo aprendido para sus procesos creativos profesionales. También fueron alumnos de González Caballero: Ximena Escalante (dramaturga), Jesús Ochoa (actor), Guillermo Cabello (precursor del teatro independiente y universitario en Puebla) y Ana Laura Díaz (fundadora del grupo La Mueca en la Ciudad de México para después establecerse en Morelia, Michoacán).

entre 1986 y 1993–; y Wilfrido Momox, quien conserva textos inéditos, bitácoras y bibliografía pertenecientes a González Caballero, materiales que actualmente utiliza como fundamento para transmitir este conocimiento a nuevas generaciones.

Esta tesis además de retomar –a partir de la aportación de Momox y Thomas– la exposición de los apoyos del Método AGC, también busca explicar su funcionamiento como un proceso virtual, que favorece la creación de la escena alejada de la organización convencional de principio, conflicto y desenlace, regida por personajes protagonistas y antagonistas; tal posibilidad trae consigo un nuevo reto, ya que los estudios en torno a la relación *real-virtual* –comúnmente atribuida al desarrollo de nuevas tecnologías–, son aún recientes en el campo de las artes escénicas. Es por ello que además de retomar el concepto de Realismo virtual de Mijares, se recurre a estudios provenientes de las Ciencias de la comunicación, la Filosofía y las Artes plásticas y visuales.

Además del trabajo de Mijares, contribuyen a la elaboración de esta tesis, el registro del trabajo permanente realizado por Thomas y Momox, las entrevistas realizadas a tres discípulos de González Caballero, mis apuntes personales durante el proceso de aprendizaje bajo la tutela del mismo Momox, así como la investigación de los referentes que nutren la constitución de cada módulo del Método AGC.

Es así que en el Capítulo 1, “Lo virtual”, desarrolla el marco teórico sustentado en su mayoría por disciplinas diferentes al arte teatral. En él se abordan los conceptos real y virtual, cuya presencia en un mismo fenómeno deviene en el Realismo virtual, una problematización estética ávida de una solución subjetiva por parte del espectador. Para el abordaje de la relación *real-virtual*, es relevante el trabajo teórico de Pierre Levy, Philippe Quéau, Robert Diodato y Roman Gubern, mientras que la exposición del Realismo virtual, está respaldada por el trabajo de Enrique Mijares y Rocío Galicia, así como por la obra dramática de Jesús González Dávila y Antonio González Caballero.

El capítulo 2, “Creación virtual de la escena”, expone al Método AGC como un medio que ofrece al actor múltiples recursos para la creación de la escena virtual, es decir de puestas en escena cuyos planteamientos sugieren trasgresiones a las convenciones de lo cotidiano. Así, con el fin de entender cómo el método favorece dichas fracturas, se

estudian sus principios fundamentales: el ABC del actor, la energía y la imaginación. Para cumplir con el objetivo se recurre al trabajo de autores diversos, tales como Gastón Bachelard, Jean-Paul Sartre, Mary Warnock, Olbeth Hansberg, Gustavo Pittluga, C.G. Jung, entre otros, así como al blog web sobre el Método AGC de Gustavo Thomas y las entrevistas realizadas a tres de sus alumnos e incluidas en los Anexos.

El capítulo 3, “El Método Antonio González Caballero”, contiene una descripción de los 36 apoyos que lo constituyen, ello a partir de lo referido por Gustavo Thomas –tanto en su blog web, como en su libro publicado a través de Amazon–, así como de bitácoras personales de mi proceso formativo con el método; además de su descripción, el estudio de cada apoyo incluye tanto breves acercamientos a sus referentes explícitos, como ejemplos de su aplicación en el trabajo con escenas o personajes de diferentes obras, principalmente de González Caballero y Jesús González Dávila. El capítulo aborda cada uno de los seis módulos en los que está dividido el proceso e incluye imágenes y diagramas que buscan colaborar en la comprensión de su funcionamiento y contenido.

Los anexos son en esencia, una muestra de las diferentes facetas del artista mexicano, Antonio González Caballero, con la intención de exponer la consistencia en su forma de concebir la relación con la realidad. El apartado está constituido por una tabla que da fe de la distribución de los apoyos en los módulos del Método AGC, las entrevistas realizadas a tres discípulos de González Caballero (Gustavo Thomas, Daniel Leriche y Wilfrido Momox), una selección de la obra plástica del mismo –con la intención de ejemplificar visualmente su pensamiento virtual e hipertextual–, así como la cronología de su obra dramática –que ofrece al lector una guía para descubrir la evolución en los planteamientos de las diferentes etapas creativas del dramaturgo–.

Por último es importante mencionar que el estilo de citación utilizado, es el establecido por la Modern Language Association of America, publicado por primera vez en 1985; “Se trata de un guía académica de estilo para la redacción de trabajos en el área humanista, especialmente en los estudios lingüísticos, literarios, culturales y otras disciplinas relacionadas a las letras” (*Biblioteca. Guía para el usuario*). Las reglas estipuladas por el modelo MLA, resultan una forma sencilla de indicar en el cuerpo del

texto, entre paréntesis, al autor de la cita o las primeras palabras del título de la fuente, así como la página donde se encuentra la cita literal. A partir de estos datos esenciales, se puede buscar la información completa en la bibliografía incluida al final de la tesis.

Algunas consideraciones especiales para entender las citas son: en caso dado de tener dos autores con el mismo apellido, se agrega la inicial del nombre; para obra sin autor, entre paréntesis aparece la primera palabra del título de la obra citada; si se cita más de una obra de un mismo autor, además del apellido se agrega parte del título de la obra, el cual aparece en cursiva si se trata de un libro y entre comillas si es un artículo o capítulo de una revista o enciclopedia; las citas de internet pueden identificarse porque en lugar de la página, se indica el párrafo con la abreviación párr.

1

LO VIRTUAL

Hablar de lo virtual supone, casi de manera inherente, pensar en tecnologías digitales, internet y videojuegos; sin embargo, lo virtual también está relacionado con la ciencia y las artes, y en específico con las artes escénicas y los recursos creativos vinculados a su configuración, incluyendo el trabajo actoral a través de la propuesta del mexicano Antonio González Caballero.

Así, previo a examinar la virtualidad del Método AGC, resulta primordial entender lo virtual y su presencia inherente en el arte y la escena. Entonces, la primera parte de este capítulo, estudia las características de lo virtual como proceso intrínseco del hombre, así como las distinciones con lo real, lo posible y lo actual. En seguida se reflexiona sobre su persistencia en diversas expresiones artísticas de diversas épocas y contextos pero con mayor auge en tiempos recientes, gracias a tecnologías digitales de alcance masivo. Finalmente se aborda el Realismo virtual, como manifestación artística que problematiza paradigmas y convenciones de lo real, a través del trabajo de diversos teatristas mexicanos.

1.1 UNIVERSOS DE LO VIRTUAL

Lo virtual se entrelaza con lo real en propuestas escénicas y dramatúrgicas contemporáneas que retan tiempo y espacio convencionales para dar pie a laberintos y abismos que revolucionan la forma de asimilar y expresar la realidad. Ejemplo de ello es *Las perlas de la virgen* de Jesús González Dávila, cuya mínima anécdota muestra el encuentro entre dos individuos que buscan aniquilarse entre sí para saldar cuentas pendientes, las cuales parecen haber surgido en otro plano de existencia. Cada escena asemeja el nivel de un videojuego con su propio escenario dispuesto para una batalla mortal. La relación entre ambos es indestructible, se aferran entre si y repiten la misma pesadilla una y otra vez, se necesitan y prevalecen unidos por el crimen, atrapados en fragmento virtual de la realidad.

Obras de este tipo muestran a la realidad como un *todo complejo y paradójico*, cuya comprensión está supeditada a las capacidades perceptivas y cognitivas de los seres humanos. En la búsqueda por *aprehender* la realidad y comprenderla mejor, se han desarrollado sistemas de identificación y clasificación a partir de similitudes y diferencias;

taxonomías que la organizan de acuerdo a la capacidad para nombrar experiencias; códigos lingüísticos e icónicos son concebidos para dar sentido a la experiencia humana y sus intentos por vislumbrar la magnitud de la realidad inefable.

La producción de sistemas que colaboran en la aprehensión de la realidad son pulsiones, “[que] surge[n] de la necesidad de otorgar sentido a lo informe, de dotar de orden al desorden y de semantizar los campos perceptivos aleatorios, imponiéndoles un sentido figurativo” (Gubern 11-2). Así, para aceptar lo incomprensible, el hombre ha inventado sucedáneos: mitos, fantasías y ficciones que cubren, canalizan o desahogan la imposibilidad de una comprensión absoluta.

En un intento de sistematización, Platón dividió el conocimiento de la realidad en esencias y apariencias, según lo cual el mundo percibido por el ser humano, la apariencia, esconde una esencia que lo anima; un mundo de sustancias invisibles que cimientan lo visible. Desde esta perspectiva, para comprender la realidad no basta con la percepción sensorial, sino que es necesario recurrir al mundo de las ideas, un mundo carente de formas que reside en la psique de los individuos y que permanece oculto tras la apariencia física inmediata.

Para la creación de artefactos artísticos y estéticos que obedecen a la pulsión por dar sentido a la realidad en la que se está inmerso, el hombre recurre a la habilidad mimética, la cual va más allá de la imitación exacta de la realidad. El proceso mimético es un medio para la exploración de experiencias de difícil comprensión, “[...] ambición [que para muchos] ha sido el engaño a los sentidos y a la inteligencia, [pues] como ya avanzó Platón, [...] quiere hacer creer al observador colocado ante la imagen, que está en realidad ante su referente y no ante su copia” (Gubern 8). Por ello es importante subrayar que la imagen en tanto resultado del proceso mimético, es una reinterpretación del referente original, mediada por aptitudes, actitudes y limitantes del individuo.

Desde las pinturas rupestres la producción de imágenes ha significado algo más que el registro de acontecimientos pasados, tal como infiere Román Gubern en *Del bisonte a la realidad virtual*, al narrar una leyenda transmitida por Plinio el Viejo, la cual reconoce el origen de la pintura en la acción de una doncella de Corintio, que con la

partida de su amado, marcó sobre la pared la silueta de éste, “[...] para gozar de la ilusión de su presencia durante su ausencia” (Gubern 9). La imagen no buscó remplazar la materia física del amante, sino ser una manifestación de su ausencia, a la cual la doncella podía recurrir durante su separación. Este pasaje muestra cómo la producción iconográfica no se limita al registro fidedigno de acontecimientos de la realidad experimentada por el ser humano, sino que también se enfoca en satisfacer necesidades psicoemocionales, simbólicas y espirituales, tal como sucede con las artes escénicas y el teatro.

La producción imparable de imágenes y de más artefactos, ha llegado a constituir lo que Gilbert Cohen-Seát denomina como *iconósfera*, conformada en las sociedades industrializadas gracias a las nuevas tecnologías que favorecen la producción de un *capital icónico* (Gubern 107) peculiar. Imágenes y estructuras paradójicas que escapan a una lógica real, se han vuelto parte del cotidiano gracias a interfaces como el ciberespacio, hecho que trae como consecuencia la transformación constante de la experiencia de la realidad.

Éstas imágenes y estructuras pueden designarse como virtuales, en tanto que sus referentes no se encuentran en la realidad física, sino en el mundo interior del individuo, en lo que Platón identificó como el mundo de las ideas, relacionado con la noción del inconsciente colectivo. La abundante y constante incorporación de elementos virtuales –provenientes del mundo de las ideas– a la *iconósfera* cotidiana contemporánea, abre paso a nuevas estructuras de interpretación y expresión que desplazan al individuo por nuevos territorios psíquicos.

El origen de la palabra virtual proviene del latín medieval *virtualis*, que a su vez deriva de *virtus*, que quiere decir fuerza o potencia, así para la Filosofía Escolástica⁶, virtual es lo que existe en potencia pero no en acción (Lévy 17). Es decir, una fuerza originada en el mundo de las ideas y dispuesta a existir como acción, objeto o dispositivo combinado (acción y objeto), para transformar, regular y dar sentido a la experiencia de la realidad.

⁶ Escuela filosófica cuyo auge ocurrió durante la época medieval, su intención fue coordinar la fe y la razón.

En principio se puede colocar a lo virtual como contrario de lo real, sin embargo, como señala Phillippe Quéau –ingeniero de origen marroquí–, lo virtual no trata de remplazar a lo real sino de representarlo y con ello a nosotros mismos, desde diferentes miradas yuxtapuestas, a partir de reunir información y perspectivas disímiles y complementarias entre sí. Ello favorece la exploración de una “[...] humanidad multiforme, virtual por su representación pero muy real por su sustancia profunda” (Quéau 45-6). De acuerdo a este planteamiento, lo virtual es más bien una cualidad, un modo de ser que permite la indagación y reconocimiento de la realidad desde diversas perspectivas.

Desde la mirada de Pierre Lévy –filósofo y escritor tunecino–, lo virtual como contraparte de lo real “[...] tiene poca afinidad con lo falso, lo ilusorio o lo imaginario. Lo virtual no es en modo alguno, lo opuesto a lo real, sino una forma de ser fecunda y potente que favorece los procesos de creación, abre horizontes, cava pozos llenos de sentido bajo la superficialidad de la presencia física inmediata” (Lévy 14). Lo virtual hace sospechar del funcionamiento de la realidad, al suscitar un pensamiento que trasgrede lo convencionalmente asumido como real, gracias a acuerdos sociales, limitantes fisiológicas y sistemas de representación que Román Gubern en *Del bisonte a la realidad virtual*, categoriza en: lo *Fisioperceptual*⁷, lo *Etnoperceptual* y lo *Ideoperceptual* (Gubern 18-9).

Por su lado, Phillippe Quéau expone que lo real (como sinónimo de realidad), conserva algo inefable, algo que no se puede explicar con palabras, una complejidad trascendente que se nos resiste, un mundo que no depende del hombre, pues "Es de por sí consistente y coherente y esa coherencia no nos necesita" (Quéau 43). Esa independencia suscita la pulsión de querer explicarla, de dar sentido a su constitución que rebasa los lineamientos de solamente un paradigma y que lleva a la creación de códigos y sistemas de sentido y lógica propios. Dichas invenciones constituyen a lo virtual, como

⁷ Lo Fisioperceptual está determinado por los aspectos fisiológicos del ser humano, los cuales son similares en todos los individuos y diferenciados apenas por particularidades del capital genético, algún determinismo biológico o patología, así como por alguna limitación física acaecida por un accidente; lo Etnoperceptual engloba convenciones socioculturales, tradiciones y hábitos compartidos dentro de determinado grupo social; mientras que lo Ideoperceptual está dado por la experiencia personal del sujeto, la cual enriquece su memoria e imaginación; así por ejemplo, aunque el color blanco en occidente esté asociado a la paz, si el individuo sufrió un accidente en la nieve, el blanco tendrá poco que ver con el ideario de paz. La variabilidad inherente de estos factores configuradores de lo real, deviene en una estructura predispuesta al cambio provocado por lo virtual.

opuesto complementario de lo real, para entablar una relación dinámica codependiente, análoga al modelo de Esencia-Apariencia, planteado por Platón. Sin una, la otra no existe para contribuir en la comprensión y percepción humanas.

Sin embargo para Lévy la experiencia de la realidad no alcanza a explicarse a través de la relación real–virtual, y por ello incluye en su taxonomía las categorías de lo posible y lo actual, las cuales, junto con las primeras, instauran una interacción constante que originan el mundo. Para él, lo real es todo aquello que conforma, regula y normaliza el acontecer cotidiano a partir de convenciones establecidas por los individuos. Y mientras lo virtual concretiza, a nivel mental o imaginario, una transformación sustancial de lo real, lo posible (también de carácter mental) es realizable sin una modificación en la lógica real de los referentes esenciales que lo conforman. “Lo posible es idéntico a lo real; sólo le falta la existencia [material]. La realización de un posible no es una creación, en el sentido estricto de este término, ya que la creación implica la producción innovadora de una idea o de una forma” (Lévy 18). Lo posible no pone en crisis el estado normal o real –es decir convencional– del mundo, sino que lo reproduce.

La actualización por otra parte, es una interpretación subjetiva del acontecimiento virtual y varía según el sujeto que la lleve a cabo. Se trata de una acción creativa que soluciona y da sentido personal a las problematizaciones de lo virtual y cuya materialidad puede propiciar nuevas virtualizaciones con sus respectivas actualizaciones; “Lo real se asemeja a lo posible; por el contrario, lo actual no se parece en nada a lo virtual: le responde” (Lévy 19). A partir de la actualización, lo virtual se introduce en lo real para propiciar transformaciones de diversas intensidades y niveles. Y por ello lo virtual se muestra como material sumamente fértil para la creación artística.

Lo virtual es un “[...] proceso de transformación de un modo a otro de ser [...] que [se] remonta desde lo real [...]” (Lévy 14). Y al ser una transformación de lo real, amenaza el estatus de convenciones racionalmente lógicas que regulan la interacción cotidiana con la realidad y establecen paradigmas que dictan, por ejemplo, que el teatro debe ser de tal o cual forma, según tales o cuales reglas. Poner en jaque lo real implica poner en duda percepciones derivadas de convenciones introducidas y legitimadas como reales y

verdaderas. Así, lo virtual es un impulso surgido en la mente del individuo, que conlleva un proceso de transformación de lo real o lo actual.

En tanto proceso de transformación, lo virtual deviene en una solución actualizante para formar un real o un nuevo planteamiento virtual. Se trata de una relación dialéctica e infinita entre ambas cualidades, debido a que cada planteamiento real conlleva uno virtual y viceversa. Cuando lo real se dirige a lo virtual es una virtualización, “[...] una mutación de identidad, un desplazamiento del centro de gravedad ontológico del objeto considerado: en lugar de definirse principalmente por su actualidad (una <<solución>>), la entidad encuentra [...] su consistencia esencial en un campo problemático. (Lévy 19). La entidad surgida de una virtualización, es problemática e inestable, oscilante entre varias posibilidades para dar paso a lo inaudito.

Lo virtual surge como una idea transformadora de la realidad, que necesita de un medio tangible para hacerse presente como real. Así, la teoría de la redondez de la tierra, el heliocentrismo, la gravedad o la física cuántica, antes de ser reales explicaciones de aspectos de la realidad, fueron algo virtual, ideas problemáticas que cimbraron a través de ficciones y teorías científicas, las formas como se entendía el mundo en un determinado momento histórico.

Más aún, Lévy plantea que la civilización surgió a partir de tres grandes virtualizaciones: el lenguaje, la técnica y el contrato (Lévy 67). El lenguaje es la virtualización del presente, una problematización que soluciona la incertidumbre de nombrar y explicar el aquí y ahora, a partir de lo cual el hombre fundó espacios virtuales que lo arraigan al mundo. Mitos, dioses y conceptos; la noción del tiempo y su división en pasado, presente y futuro son así, virtualizaciones que complejizaron un simple estar ahí.

Sin las lenguas no podríamos plantear preguntas, ni contar historias, dos bellas maneras de apartarse del presente intensificando [...]. Los seres humanos no se pueden separar parcialmente de la experiencia corriente y recordar, evocar, imaginar, jugar y simular. De este modo despegan hacia otros lugares, otros momentos, otros mundos. No debemos estos poderes solamente a las lenguas como el francés, el inglés o el wolof,⁸ sino también a los lenguajes plásticos, visuales, musicales, matemáticos,

⁸ Se trata de una lengua de Senegal y de Gambia, propia del grupo étnico Wolof.

etc. [pues] a medida que los lenguajes se enriquecen y se extienden, hay más posibilidades de simular, imaginar, hacer imaginar otro lugar o una alteridad (Lévy 68).

Ello no sólo con fines recreativos y de ocio, sino para responder a la necesidad inherente de dar sentido a la experiencia cotidiana de la realidad a partir de, paradójicamente, huir de ella.

La técnica es resultado de la virtualización de las acciones y aptitudes físicas y psíquicas de los seres vivos; por ejemplo para crear artefactos que le permitieran al hombre volar, éste tuvo que problematizar dicha cualidad, propia de ciertos animales, para poder entender la técnica y apropiarse de ella. La virtualización de volar deviene en múltiples actualizaciones, que son las distintas técnicas con sus respectivos instrumentos (aeroplano, avión, helicóptero); éstas actualizaciones no son una reproducción idéntica de lo real, sino reinterpretaciones creativas que solucionan el problema de volar a partir de la hibridación de múltiples acciones y naturalezas.

Por su parte el contrato, según Lévy, tiene que ver con la virtualización de las relaciones sociales y de la violencia implícita en ellas. Rituales, religiones, morales, leyes, reglas económicas o políticas, son mecanismos –establecidos de común acuerdo entre las diversas partes involucradas– que virtualizan dichas relaciones de fuerza (Lévy 72). Reconocer estos tres aspectos fundamentales de la civilización, lleva a legitimar a lo virtual como un proceso inherente al ser humano, que le permite ir más allá de la percepción de la realidad, para poder influirla y transformarla.

Entonces, lo virtual es una forma de ser, un proceso vital del individuo, que da la oportunidad de salir de un “ahí” estandarizado y regulado como normal, a un mundo intrínseco e infinito que permite cuestionar lo incuestionable, experimentar lo imposible y traspasar lo impenetrable para después regresar al mundo real con una mirada renovada, dispuesta a actualizar lo cotidiano con los más variados artefactos o dispositivos tecnológicos, digitales, científicos o artísticos.

Lo virtual no es el artefacto en sí, sino el planteamiento mental problemático que lo origina en tanto actualización o solución personalísima de una experiencia no convencional de la realidad. Así por ejemplo, tenemos que el arte o los aviones son

resultado de procesos complejos y paradójicos en los que la realidad inaprensible se vio intervenida por la creatividad del ser humano. Lo virtual como proceso, sigue en conflicto permanente hasta que una actualización/solución subjetiva le da estabilidad para formar parte de lo real, es decir, de la realidad asimilable al raciocinio y percepción convencionales del ser humano.

Pese a la dificultad para asir lo virtual al raciocinio humano, es posible encontrar, gracias al trabajo de Phillippe Quéau y Pierre Levy, especificidades de sus mecanismos. Así, algunas generalidades para identificar mecanismos y entidades virtuales, son:

- Mutación de la identidad a otra forma de ser.
- Consistencia esencial como campo problemático, cuyo centro de gravedad ontológico permanece en constante desplazamiento.
- Indeterminación de sus procesos.
- Irreversibilidad en sus efectos, los cuales no son imaginarios.
- Estado de conflicto permanente, cuya solución incierta depende de soluciones subjetivas y aleatorias.
- La virtualización pasa de una solución dada a un (otro) problema.
- Naturaleza heterogénea y contradictoria.
- Lo material se vuelve continuamente en otra cosa.
- Los polos ontológicos de los que provienen no son claros.
- Su estructura ontológica es disímil al mundo perceptivo.
- Desplazamiento del paradigma Tiempo-Espacio; espacios y tiempos inéditos. “Cada forma de vida inventa su mundo [...] y con este mundo, un espacio y un tiempo específicos” (Lévy 15-6).
- Lugares y tiempos se mezclan.
- Contingencia de tiempos y espacios plurales.
- Desconexión entre el espacio físico o geográfico ordinario y la temporalidad del reloj y del calendario (Ejemplo: Relato clásico con unidad de tiempo pero sin unidad de lugar/ Continuidad de acción a pesar de duración discontinua).
- Favorece la desterritorialización y abre nuevos medios de interacción.
- Construye espacios indeterminados.
- Da ritmo a cronologías inéditas.
- Facilita la separación del aquí y el ahora.
- Efecto moebius implícito (Interior y exterior forman un sólo circuito inquebrantable).
- Imperceptible al sentido común.

- Abre inéditas posibilidades perceptivas, imaginativas o cognitivas.
- Permite que el todo no esté dado.

1.2 ENTRE LA FICCIÓN Y LA REALIDAD

Las tecnologías digitales facilitadoras de lo reconocido como “Realidad virtual”, no son el único medio de acceso a la cualidad virtual de la creatividad humana. La imaginación en sí misma, es fuente inagotable de procesos de virtualización, por ende el ser humano no es un organismo estable, sino un nudo complejo y paradójico que busca asirse a determinados sistemas (social, ontológico, psicológico) y convenciones que solucionen el día a día.

Lo virtual como cualidad estética, resulta un medio para explorar a través de diversas interfaces, todo aquello que el raciocinio humano cataloga como absurdo, fantástico, imposible o irrealizable, para asimilarlo y utilizarlo en la tarea diaria de dar sentido a su existencia. Sin embargo, lo virtual acaecido en la psique del individuo necesita, para ser perceptible, de diferentes medios o interfaces que con el tiempo quizá repercutan en la transformación de la realidad; tal como sucedió con *Veinte mil leguas de viaje submarino* de Julio Verne, cuyo planteamiento ficticio de carácter imposible en su época, se adelantó a la existencia real de los submarinos contemporáneos.

Según Pierre Lévy, el arte es una virtualización de la virtualización, es decir una problematización de lo real, resultado de las tres grandes virtualizaciones propiciadoras de la civilización.⁹ Dichas problematizaciones provenientes de la psique del sujeto, son invisibles al resto de los individuos y únicamente pueden manifestarse para generar efectos visibles a partir de soluciones estéticas subjetivas. Todo artefacto artístico es la solución de un conjunto de problematizaciones de la relación del ser humano con la realidad.

En ese sentido todo el arte es virtual, no sólo por su origen sino porque es vector de nuevas virtualizaciones. Y aunque hablar de arte virtual parece redundante, la suma del adjetivo revela la concepción de artefactos/interfaces artísticos de una virtualidad

⁹ Estas virtualizaciones son, como se mencionó: el lenguaje, la técnica y el contrato.

exacerbada, que rompen a gran escala las convenciones de lo real para sumergir al individuo (creador y espectador) en laberintos cognitivos que abren nuevos senderos para la relación con la realidad.

En el arte teatral dicha exacerbación de lo virtual puede encontrarse tanto en los planteamientos ficticios de carácter imposible –ya sea por estructura o temática guardan un alto grado de inverosimilitud¹⁰ que influirán a cada signo de la escena, así como al uso de los diversos recursos creativos (escenografía, actuación, iluminación, etcétera).

La ficción como generalidad, tiende a ser calificada como la contraparte de lo real, tal como expresa Luis de Tavira “[...] ciertamente no es la realidad, pero en cambio es todo lo demás” (Tavira 18). En el mundo del arte y sobre todo en la literatura, una ficción se refiere a un mundo imaginario que sólo existe dentro de lo narrado. Según la Real Academia Española (RAE), define ficción como: “Clase de obras literarias o cinematográficas, generalmente narrativas, que tratan de sucesos y personajes imaginarios”, así como “Acción y efecto de fingir” e “Invención, cosa fingida” (RAE). Pese a que el significado explicita que la ficción refiere acontecimientos únicamente de lo imaginario, también alude a que todo aquello proveniente de la imaginación del sujeto es de facto engañoso y por lo tanto incapaz de transformar la realidad de forma esencial.

Sin embargo, según Jorge Volpi en *Leer la mente*, la ficción –cuyo origen se remonta a los primeros suspiros del *Homo sapiens* en la tierra–, es una estrategia evolutiva y de supervivencia, que brinda información social para la exploración de la naturaleza humana y el estudio y resolución de inquietudes y problemas tanto del individuo como del grupo. La ficción es así, “[...] un espacio virtual donde examinar decenas (que no miles) de alternativas para cada uno de nosotros, un laboratorio donde experimentar con [...] deseos, sueños, decisiones y pesadillas sin otro peligro que la íntima conmoción que nos depararían tales circunstancias” (Volpi 24). Un dispositivo que consolida al grupo a través de compartir información e imaginarios que dan sentido a su experiencia de la realidad.

¹⁰ Apariencia de verdadero o con posibilidad de ser creído de acuerdo a la convención de lo real.

De acuerdo a lo anterior la ficción es imaginación y realidad, y ello debido a que está constituida a partir tanto de la mimesis como de la diégesis; por ende no está obligada a ser una copia fidedigna de la realidad o de lo real y por el contrario puede apostar por la subjetividad creativa y virtual, lo cual inclina la balanza hacia el componente diegético, que provee a la obra de arte de una lógica interna particular.

Según Platón en el Libro III de *La República*, la diégesis y la mimesis son dos tipologías de narración; la primera es transmitida por el narrador a través de un discurso directo que expresa sin necesidad de imitar a otro, “[...] habla el poeta mismo sin tratar de cambiar nuestra idea de que es él mismo y no otro el que habla” (Platón 161); La segunda se vale de la imitación de la realidad –regularmente supeditada a un sistema de valores y convenciones de determinada época– y presenta el discurso como si otro u otros fueran los que se expresaran. Mientras Platón separa mimesis y diégesis, Aristóteles advierte en su *Arte Poética*, que la mimesis es una imitación o representación de la realidad a partir del enfoque particular del artista que guarda verosimilitud con el acontecer humano, es decir que desde su perspectiva la diégesis está contenida en la mimesis.

En la misma línea de Platón, Helena Beristáin en *Diccionario de Retórica y Poética* define diégesis como la “Sucesión de las acciones que constituyen los hechos relatados en una narración o en una presentación (drama)” (149). Lo que puede traducirse en la narración de los hechos desde una óptica particular. Además de exponer –a partir de retomar al filósofo griego– la oposición entre la diégesis como narración subjetiva y la mimesis como representación imitativa – “[...] dicotomía, [...] retomada por la reciente teoría literaria norteamericana, que ve dos procedimientos generales de presentación de una historia; narrar, por una parte, y mostrar (o imitar), en el diálogo, por otra [...]” (149), Beristáin define mimesis, de acuerdo a Lausberg Heinrich, como “[...] un instrumento cognoscitivo ontológico/sociológico, de trabajo y divulgación, sin el que la vida espiritual no sería posible” (Lausberg ctd en Beristáin, 333).

Para Paul Ricoeur, filósofo francés, la mimesis es una imitación creadora que divide su acontecer en tres etapas: mimesis I (prefiguración), mimesis II (configuración) y mimesis III (refiguración). Para él, mimesis en tanto “imitar, [...] no es duplicar la realidad,

sino re-componerla, rehacerla, de modo que la cercanía a la realidad humana, que es lo imitado, se une a la distancia impuesta por la construcción de la trama. [...] la cercanía indica la dimensión referencial y la distancia el momento de la invención-ficción (Martínez 132). Así, el grado de lejanía o cercanía a la realidad devienen en dos posibilidades del acontecer creativo del arte: el mimético y el diegético. Aunque la mimesis y la diégesis sean procesos ineludiblemente ligados, su nivel de injerencia en cada proceso creativo es distinto y ello es evidenciado en el grado de verosimilitud que la obra artística guardan con lo real. “Dicho de otro modo, un texto [en tanto discurso o intención mediados a través de distintos códigos de lenguaje] "mimético" busca reproducir hechos naturales o sociales documentados, mientras que uno "diegético" busca crear y obedecer sus propias reglas” (Flores, párr. 1).

De acuerdo a lo anterior, puede plantearse entonces, que una ficción virtual es tal porque los elementos diegéticos se sobreponen a los miméticos para dar paso a un universo cuya lógica no obedece a la establecida por lo real. Esto es más asimilable a las artes visuales, el cine y la literatura que al teatro, dado que los recursos creativos disponibles en los primeros cuentan, aparentemente, con mayor maleabilidad para concebir cualidades diegéticas o virtuales. Así las obras de Wassily Kandinsky (Imagen 2, pág. 25), Mark Rothko (Imagen 3, pág.25) y algunas del propio Antonio González Caballero (Imagen 1), sirven como ventanas a universos subjetivos que al no tener un referente inmediato real, abren posibilidades inéditas para relacionarse con la realidad inefable.



Imagen 1. *Points*.
Wassily Kandinsky, 1920.

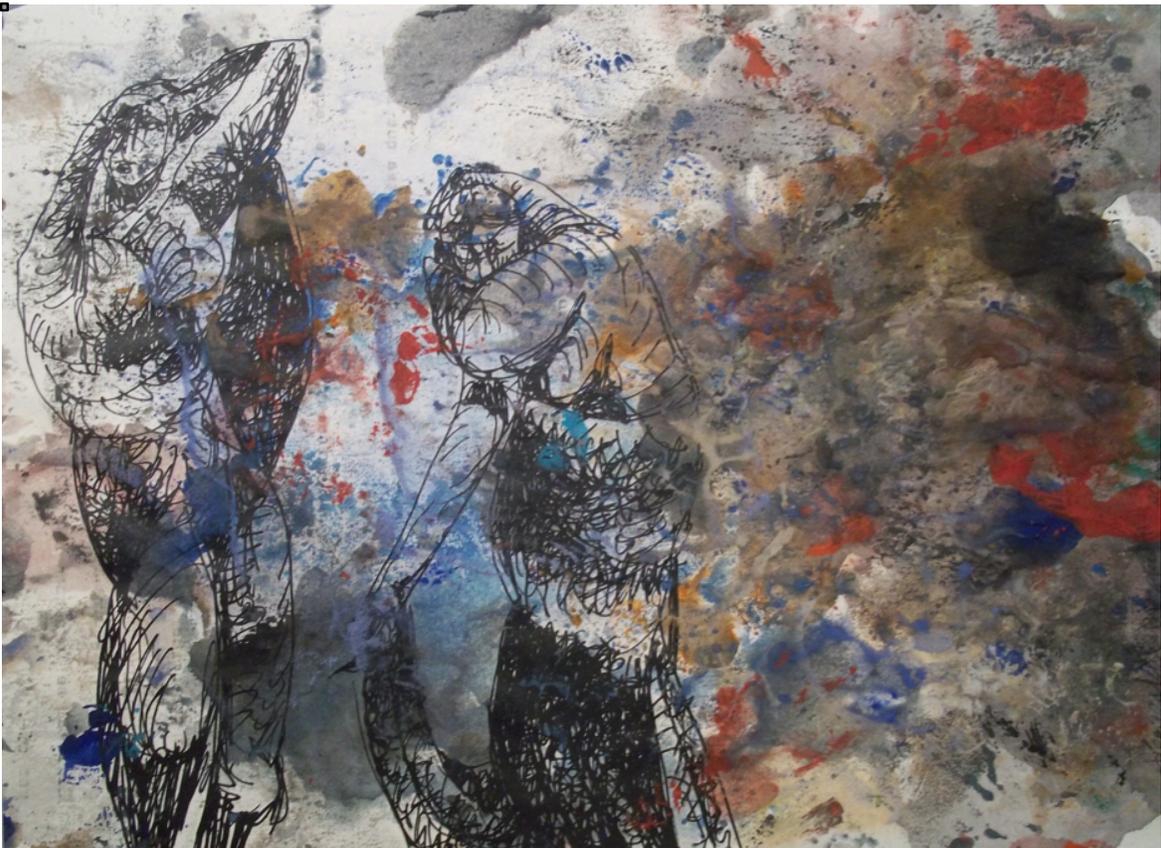


Imagen 2. Sin título.
Antonio González Caballero.
Colección privada Wilfrido Momox.



Imagen 3. Red on Maroon.

Mark Rothko, 1959.

© Kate Rothko Prizel and Christopher.

Rothko/DACS 1998.

En la literatura, los planteamientos virtuales se actualizan en la mente del lector a través de palabras; las obras de Jorge Luis Borges y Julio Cortázar, así como diversas novelas de ciencia ficción son ejemplo de obras virtuales, tal como lo refiere Roberto Ruiz Guadalajara en el artículo “La Literatura Virtual de José Luis Borges”, en el que expresa que la obra del autor argentino inaugura lo que podría llamarse literatura virtual, tal “[...] como en cierto sentido Thomas Mann inventa, paradójicamente [dentro de la ficción de una obra literaria], el género de la música ‘virtual’, al describir en el doctor Fausto las obras del compositor Adrián Leverkun, [como obras] asombrosas, magníficas, portentosas, pero de las que nadie ha escuchado ni escuchara un sólo sonido” (Ruiz 155). Tanto Borges como Thomas Mann esbozan artefactos virtuales a través de narraciones literarias que retan al lector a pensar más allá de lo que piensa, cronotopos a los que sólo se puede acceder gracias a esos escritos y la estimulación que provocan en la imaginación.

En el teatro la exacerbación virtual dada por la ficción o el planteamiento problemático inicial, estimula al equipo creativo a solucionar o actualizar con sus respectivos recursos la puesta en escena, interfaz que a su vez retará convenciones

arraigadas del espectador, para detonar nuevas problematizaciones que lo invite a desarrollar una solución personalísima.

Unos de estos planteamientos iniciales, por ejemplo, podría ser el pasaje del libro de pensamiento científico *La Conciencia Cuántica* de Danah Zohar, citado por Ruiz Guadalajara con el fin de explicar la virtualidad de la literatura de Borges y que al mismo tiempo clarifica la dinámica virtual de una ficción literaria y/o teatral:

[...] una joven protegida, presentada finalmente en sociedad al alcanzar la mayoría de edad. [...] se siente extraordinariamente excitada ante las propuestas de matrimonio que le hacen varios pretendientes. Ante ella se ha abierto todo un mundo de posibilidades [...] En el mundo real (el mundo de la realidad cotidiana) se vería obligada a estudiar todas estas posibilidades una por una, citando quizás a cada uno de sus pretendientes varias veces antes de sentir con certeza que ha elegido justamente al mejor de ellos. Pero en el mundo cuántico, esta joven aturdida elegirá simplemente a todos los pretendientes, y a todos a la vez, llegando incluso hasta el punto de crear un hogar con cada uno de ellos simultáneamente. [...] [Si sus padres quisieran escribirle una carta] Deberían enviarle cartas por duplicado a todas sus nuevas direcciones, desde el momento en que ella se encuentra en todas a la vez. Y si los nidos de amor estuvieran suficientemente próximos unos de otros, podrían llegar a encontrarse en los balcones de las fachadas de las casas y ¡saludarse a sí misma! [...] después de haber investigado por completo sus posibilidades, la joven se centraría y viviría en un hogar con sólo uno de los pretendientes, pero no sin haber dejado `trazas` de su paso por aquellos alrededores de los lugares donde había estado ocupando residencias temporales. Los vecinos podrían recordar haberla visto y preguntarse a sí mismos qué habría sido de ella; y, si la naturaleza había seguido su curso habitual, podrían hacer su aparición descendientes de los numerosos enlaces temporales que a su vez, crecerían para influir sobre el mundo (pues un gran número de procesos físicos son el resultado de estas transiciones virtuales) (ctd en Ruiz 152-3).

Aunado al pasaje, está la explicación respecto a los procesos caóticos del átomo, representado por la joven y sus múltiples vidas paralelas, a los cuales se les conoce como “transiciones virtuales”, mientras que a las resoluciones finales como “transiciones reales” (ctd en Ruiz 152); más que ser una coincidencia en la nomenclatura, es una confirmación de la esencia problemática de lo virtual, presente tanto en la física cuántica como en la literatura o en el arte escénico, como resultado de la creatividad humana y su capacidad

para concebir ideas diegéticas exacerbadas. En la física cuántica la virtualidad del átomo es momentánea, pero en el arte el campo problemático puede ser permanente al ser capturado en diversas interfaces (libro, escenario, lienzo), y sólo encuentra una solución o actualización a partir de la subjetividad interpretativa del receptor. Es decir que la obra de arte puede ser al mismo tiempo real y virtual, ya que en tanto artefacto o experiencia estética es real, pero el planteamiento que contiene es virtual.

La exacerbación virtual en la escena proviene de la problematización diegética de una ficción ya de facto virtual, lo cual implica mayores retos en la presentación a público, ya que lo convencionalmente imposible debe ser resuelto con recursos creativos repletos de ideas también imposibles. Entonces la diferencia entre una escena realista y una escena virtual es la fuerza ejercida por lo diegético y lo mimético sobre la relación realidad-ficción o creador-creación; mientras en la realista la fuerza mimética es preponderante, en la virtual lo diegético se sobrepone ampliamente.

Establecer a lo virtual como una categoría estética inherentemente indefinida, infiere dificultades inevitables, ya que su esencia problemática y trasgresora de convenciones preestablecidas, agrieta la concepción del arte teatral como espejo fidedigno de la realidad. La verosimilitud inherente del recurso creativo fundamental del teatro, el actor, cuyo cuerpo y expresión son esencialmente perceptibles y reales, dificultan escapar de la preponderancia mimética del teatro, sin embargo existen propuestas en las que lo diegético se sobrepone por encima de real, o dicho de otra forma, donde lo imposible del mundo de las ideas predomina en los planteamientos y procesos escénicos.

Gracias al tratamiento especial de diferentes recursos creativos, estas ficciones imposibles o virtuales dan cuenta de la capacidad creativa del individuo para construir mundos subjetivos que ponen en jaque la estabilidad cotidiana, ya que como menciona Simón Marchán: “[...] las representaciones artísticas no son naturales ni fijas, sino construcciones históricamente condicionadas, construcciones convencionales y sociales, sin que ello suponga una renuncia a su autonomía relativa” (Marchán 35). Una obra

artística surge a partir de la realidad pero no es la realidad, es una virtualización de ella, sin obligación de mantener verosimilitud férrea con lo real.

Seis personajes en busca de un autor, del dramaturgo italiano Luigi Pirandello, es un ejemplo de planteamiento virtual, en ella un grupo de actores que ensayan una obra del propio Pirandello, son interrumpidos por los mismos personajes a los que interpretan, éstos los cuestionan sobre la forma como los representan e incluso, ponen en duda el destino que el autor les deparó. El mundo real de los actores es problematizado por un acontecimiento imposible, la manifestación física de los personajes que ellos mismos interpretan. El planteamiento suscitado en la mente del autor solamente puede hacerse presente en el mundo real, palpable a los sentidos, a partir del arte y sus medios, el papel o el escenario.

Las ficciones virtuales ponen en conflicto las convenciones tanto de los códigos creativos, como las percepciones y concepciones de los artistas y del receptor final, el público. Estas ficciones mantienen un estatus inestable, proclive a suscitar más preguntas que respuestas sobre la relación del hombre con la realidad, lo que a su vez da pie a un sinfín de soluciones/actualizaciones o nuevas virtualizaciones. Una ficción virtual desarrolla un universo ambiguo y problemático que trasgrede las convenciones de lo real para encontrar relaciones inéditas con la realidad. El proceso inicia con el planteamiento virtual en la psique del artista, después se efectúa la actualización o resolución para poder realizar la interfaz estética, que puede conducir a una transformación contundente de la realidad, tal como se ejemplifica con el caso de Julio Verne.

Pero no todas las ficciones virtuales conllevan una repercusión así de contundente en el mundo físico, perceptible y lógico, el mundo real. Otras, como la mencionada: *Seis personajes en busca de un autor*, propician inquietudes sobre los límites para comprender la realidad y permiten mentalmente dar cabida a lo imposible. Las ficciones virtuales no justifican su existencia ante lo real a través de convenciones relacionadas con lo onírico, sustancias psicotrópicas, magia, dioses o ciencia, simplemente son, sin importar lo inverosímil y descabellado que parezcan; tal como ocurre en *Las perlas de la virgen* de

Jesús González Dávila, con el encuentro entre Polo y Ross por diferentes lugares de un sólo multiverso¹¹, lo cual explicaría el hecho de que a pesar de ser los mismos, son otros.

El emplazamiento de una ficción virtual sobre el escenario implica un reto en el manejo de los códigos creativos, pues inherentemente el trabajo actoral supone una dinámica mimética; en estos casos el trabajo del actor debe inclinarse por problematizar sus propias convenciones, para librarse de prejuicios y experimentar emociones y concepciones desconocidas. El actor al construir la escena virtual, desdibuja las fronteras entre lo posible y lo imposible para dar pie –a través de su mente, cuerpo y voz–, a convenciones inéditas que exploran nuevas relaciones con la realidad durante la experiencia efímera con el público.

El tiempo y el espacio son alterados para explorar nuevos senderos de la existencia, tal como ocurre en *La Maraña* de Antonio González Caballero, ficción en la que el tiempo se detiene justo cuando dos adolescentes de la calle son alcanzados por las balas de una banda de delincuentes, para dar pie al encuentro con un mundo alterno, un espacio que en opinión de Enrique Mijares, bien podría ser una bolsa de chemo (Mijares, *Frontera Abierta III* 90). Otro ejemplo de ficción virtual es *Las perlas de la Virgen* de Jesús González Dávila, la cual presenta el encuentro aparentemente casual de dos personajes masculinos que se multiplican en otros distintos, con la intención de escapar de la muerte. Ellos se buscan entre sí por diferentes escenarios o “realidades”, con la intención de saldar cuentas pendientes, y para huir uno del otro, transmutan en muchos otros para esconderse en los múltiples escenarios que conforman la obra, que como se mencionó anteriormente, bien podría considerarse como un multiverso. El planteamiento recuerda a la dinámica de los videojuegos, en los que el jugador puede elegir entre una serie de identidades, para transitar por diferentes escenarios y cumplir con el objetivo de pasar al siguiente nivel.

¹¹ El término refiere la existencia de un conjunto de versiones de un mismo universo, siendo una de esas versiones, el mundo al que pertenecemos. Diferentes campos de estudio y teorías hacen uso de él, incluyendo la ciencia ficción. Según algunas hipótesis, dichos universos son paralelos y absolutamente todos sus componentes son similares entre sí. Aún sin ser comprobada su existencia, el multiverso ha estimulado la creación de ficciones que resuelven dichos planteamientos y que ponen en crisis las formas de entender la realidad. Es decir se trata de un planteamiento virtual, que aun si no es comprobado, o incluso si es desechado, ya se ha actualizado en artefactos estéticos y artísticos.

En ambos ejemplos se aprecian premisas propias de lo virtual, tales como la mutación de la identidad a otra forma de ser –Polo y Ross–; consistencia esencial problemática –inesperada travesía de los personajes de *La Maraña*–; indeterminación de sus procesos –no hay claridad si el universo ficticio es propio de todos los personajes o solamente de la imaginación de uno de ellos–; irreversibilidad en sus efectos –pese a la indeterminación de su existencia, los acontecimientos acarrearán consecuencias reales a los personajes, tales como la muerte, como bien se aprecia en el caso de Alfredo y Andrés de *La Maraña*–; estado de conflicto permanente, cuya solución incierta depende de soluciones subjetivas y aleatorias –el público finalmente es el único que puede solucionar a partir de valores subjetivos, aquello que se presenta en escena–.

Tanto *Las perlas de la virgen* como *La Maraña*, muestran problemas sociales reales dinamizados por tiempos y espacios no convencionales, “[...] cronotopos sólo existentes en la mente de los personajes” (Galicia, “Dramaturgia” 155). Que se extienden a través del actor hasta la mente del público. Estos universos virtuales ficticios favorecen la separación del aquí y ahora, para regresar con una mirada renovada –tal como lo plantean Robert Markley y Michelle Kendrick en *El malestar de las realidades virtuales*– y dar pie a inéditas posibilidades perceptivas, imaginativas y/o cognitivas.

Estas ficciones, a través de sus planteamientos develan brevemente aspectos de la realidad que permanecen ocultos y los cuales necesitan de un medio o interfaz para aparecer ante otros individuos dentro de la realidad sensorial; los artefactos estéticos consolidados por los diversos códigos escénicos son así dicho interfaz.

1.3 REALISMO VIRTUAL

1.3.1 Conceptualización

Atisbos de cambio en la creación teatral en México, tradicionalmente sustentada en la Poética de Aristóteles, comenzaron a ensayarse desde la década de los 70 del siglo XX en la pluma de González Caballero y en los 80 en la de González Dávila. Ello fue previo al *boom* del nuevo siglo cobijado por propuestas teóricas como el Posdrama o la Narraturgia y quizá por eso las críticas no favorecieron los resultados, al punto de hundir a los dos

autores casi por completo en el anonimato, no sin antes lograr llamar la atención del investigador y dramaturgo duranguense Enrique Mijares, quien se percató de la exacerbación de lo virtual en algunas obras de estos autores mexicanos.

Realismo virtual fue el oxímoron elegido por Mijares para ubicar estos textos dramáticos que se alejan de la rigidez de las clasificaciones genéricas y las premisas aristotélicas, para proponer nuevas convenciones afines a las dinámicas de una realidad tecnológica hipercomunicada e hiperglobalizada, que al mismo tiempo según el propio Mijares “[...] se atreven a decir lo que otros callan, a denunciar los acontecimientos de hoy, las historias que resultan incómodas a las buenas conciencias” (ctd en Galicia “La realidad” 7). Textos que confrontan la realidad social local y asumen la influencia de dinámicas globales a través de estéticas generalizadas, sin perder su identidad local.

Con su trabajo, “Algunos dramaturgos de finales del siglo XX destaparon las posibilidades de las convenciones unitarias y se apropiaron de la maleabilidad del recurso [de estéticas posmodernas], inaugurando en sus textos, tratamientos innovadores donde tiempo y espacio ejercen con pasmosa libertad las cualidades que, engendradas por obra y gracia de los adelantos científicos, han hecho eclosión en nuestra manera de percibir la realidad [...]” (Mijares, *Frontera* 37). El descubrimiento de estas formas nuevas de concebir la dramaturgia son cada vez más accesibles a las nuevas generaciones gracias a las múltiples interfaces que fracturaron las convenciones de lo real del siglo XX, para acercar al individuo a la materialización de sus fantasías en la privacidad de un monitor.

Hoy las dinámicas de lo virtual, masivamente facilitadas gracias al desarrollo del internet y otras tecnologías digitales, hacen un tanto difícil imaginar el contexto en el que González Caballero y González Dávila intuyeron nuevas posibilidades del drama. El trabajo precursor de estos autores, como expresa Mijares en diversos artículos, no es una vana imitación de los códigos estéticos de vanguardias europeas, tal como lo aseguró la crítica de la época, en su necesidad por explicar aquellas estructuras alejadas de la tradición aristotélica y que temáticamente no olvidaron los conflictos sociales de un México multiforme y cada vez más globalizado.

Más que un “absurdo a la mexicana” –etiqueta que la crítica atribuyó a *El estupendo-hombre* de Antonio González Caballero– (Mijares, “Un hombre pentafásico” XXVIII), parte de la obra de estos dos dramaturgos mexicanos refleja los alcances de un contexto globalizado y desterritorializado que no encuentra límites en convenciones culturales, territoriales y/o temporales para poner en crisis las certezas elementales sobre la forma como nos relacionamos con la realidad, sin dejar de ser sensibles a los temas que atañen a la sociedad a la que pertenecen.

El encuentro entre lo local y lo global atestiguado en la obra de ambos dramaturgos permite reflexionar sobre cómo “Las modificaciones en la percepción del mundo impactan en la paulatina y constante de un lenguaje nuevo y en permanente metamorfosis cuya adquisición, desarrollo y aplicación influye, así no nos lo propongamos, en nuestros actos cotidianos, [y] es en el ámbito artístico donde su efectividad se redimensiona y expande de manera cuántica” (Mijares, *Frontera* 37). Dichas modificaciones favorecen el crecimiento de poéticas que rompen en diferentes niveles con los cánones establecidos.

Nuevas convenciones derivadas de la inminente transformación del mundo, favorecen la sistematización teórica de nuevas tendencias creativas, tales como el posdrama o la narraturgia, análogas al *Realismo virtual*, las cuales en conjunto, podrían constituir una archipoética en el sentido expuesto por Jorge Dubatti, “modelos lógicos, de formulación rigurosa y coherente, disponibles universalmente, patrimonio del teatro mundial y no necesariamente verificables en la realización de una micropoética” (Dubatti, *Introducción a* 126). Es decir, un conjunto de estándares estéticos y culturales estudiados y establecidos desde y para el orden global, que se adaptan a expresiones locales, sin que ello ponga en riesgo su existencia global.

El *Realismo virtual* comparte características con otras efervescencias escénicas en diversas zonas del mundo, sin que ello signifique una simple imitación, ya que las particularidades derivan de cómo esos elementos globales son enriquecidos y transformados por cualidades locales, para dar paso a una experiencia que toma en

cuenta las subjetividades del público. La obra de González Dávila y González Caballero son un ejemplo de ello, pues tal como lo notó Mijares:

Sus hallazgos comparten los descubrimientos de muchos dramaturgos de hoy en el planeta que de manera natural, por simple contacto, movidos por la sinergia, han asimilado de forma pragmática, más que teórica, la experiencia vertiginosa de una segunda mitad del siglo veinte plagado de evolución informática, el contexto cambiante de la realidad digital contemporánea y una percepción del entorno en correspondencia con los actuales códigos de lenguaje ciberespaciales, laberínticos, hipertextuales, para estar estructurando el teatro del siglo veintiuno (Mijares, “Los González” 1).

Un teatro que permite un conocimiento multifocal de la realidad, correspondiente al impulso humano por dar sentido a un cotidiano cada vez más acelerado y complejo.

Además de los trabajos de González Caballero y González Dávila, Mijares enmarca dentro del *Realismo virtual* las obras de Hugo Salcedo (Jalisco, 1964), Gerardo Navarro (Baja California, 1963), Cutberto López (Sonora, 1964), Hernán Galindo (Nuevo León, 1960) y Medardo Treviño (Tamaulipas, 1959), los cuales, junto con otros más, conforman una nutrida constelación de creadores, provenientes principalmente del norte de México, con necesidad por expresar a través de convenciones contemporáneas, el conflicto permanente del encuentro entre los imaginarios subjetivos del individuo y una realidad inasible en constante transformación.

Pero lo virtual también influye en otros aspectos de la creación teatral, tal como lo descubrió Mijares en los resultados fértiles de los diversos talleres que ha emprendido en diferentes partes de México, así como en el trabajo conjunto con Rocío Galicia, a partir del cual identificó la virtualidad de la escena y la diferenció de la propia del texto dramático.

Entonces mientras la *Dramaturgia hipertextual* designa al texto dramático, el Realismo virtual identifica la solución escénica del trabajo de autores que “[...] proponen ya no el texto, sino el hipertexto, la virtualización de la lectura; un hipertexto que no se deduzca del texto, esto es, que no regrese al pensamiento del autor, sino que sea un campo textual disponible, móvil, reconfigurable a placer: un hipertexto que permita contribuir vínculos entre los nodos, módulos o fragmentos que lo constituyen [...]” (Mijares, *Frontera* 30). Obras que están a disposición de la subjetividad creativa para

favorecer la exploración de diversos e insólitos imaginarios. El concepto *Dramaturgia hipertextual*, no sólo diferencia el texto escrito del fenómeno escénico, sino que también reafirma su alejamiento de las formas convencionales de teatro y alude a una estructura caótica, entendida como orden complejo, carente de centro.

El término hipertexto fue acuñado por Theodor H. Nelson para referirse al texto electrónico, “[...] una escritura no secuencial, [...] un texto que se bifurca, que permite que el lector elija y que se lee mejor en una pantalla interactiva. De acuerdo con la noción popular, se trata de una serie de bloques de texto conectados entre sí por enlaces que forman diferentes itinerarios para el usuario” (Nelson ctd en Landow 25). Estos bloques pueden ser totalmente distantes –ontológicamente hablando– el uno del otro y aquello que los une es la subjetividad del lector, a partir de sus propios intereses y/o impulsos. Es decir que un conjunto de significantes, que es el hipertexto, adquieren un sinfín de significados de acuerdo al número de lectores o usuarios y sus particulares enlaces.

El hipertexto evidencia una nueva relación del individuo con la realidad organizada de forma distinta al modelo de *Principio, desarrollo y desenlace*, ello debido a nuevas dinámicas cotidianas, posibilitadas por el uso exacerbado de tecnologías digitales. El hipertexto digital/tecnológico vino a evidenciar y facilitar –a través de conexiones inmediatas (links o vínculos) que direccionan a diversos núcleos de información, y que contienen nuevas conexiones– la multirreferencialidad del texto dramático. La estructura de la *Dramaturgia hipertextual* está apoyada en las mismas premisas del hipertexto digital, es decir en la unión no diferenciada de múltiples nodos de información a partir de la subjetividad del usuario.

Ahora bien, indistintamente tanto en el centro como en la periferia del país, hay dramaturgias apoyadas en el hipertexto, cuyos enlaces dependen de la subjetividad de cada creador y/o lector/espectador. En esta categoría están *Príncipe Caballito de Mar* de Medardo Treviño, *El viaje de los cantores* de Hugo Salcedo, identificadas dentro del Realismo virtual de Mijares, pero también *Ensayo sobre débiles*, *El “Lado B” de la materia* de Alberto Villarreal o *INEPCIAS, Ruinas alrededor de Beckett, Mercier y Camier* de Teatro H; todas ellas y muchas otras, navegan por una galaxia de significantes diversos que sólo

adquieren verdadero sentido cuando cada individuo del público los asimila a través de sus propias referencias e impulsos.

Mijares reconoce que el trabajo de los autores enmarcados dentro de la dramaturgia hipertextual, ha sufrido un proceso en el que han pasado por el realismo naturalista, el costumbrista y el mágico para después “[...] incursionar (...) libre y creativamente –sin acotarse a la calca y a la subordinación, al mero traslado y acumulación de lenguajes sobre el escenario– en el empleo de las estructuras fractales abiertas e innúmeros desenlaces, a la multiplicidad e intercambiabilidad de los personajes, a la irrestricta relación entre hacedores y espectadores” (Mijares, *La realidad* 23). El dominio de los recursos permite el acceso al abismo virtual, para que el lector/espectador confronte lo posible a partir de lo imposible.

Realismo virtual, el “[...] oxímoron acuñado por Mijares [...] establece una unión entre realidad y simulación. Se refiere a una realidad perceptible por el público, así se trate de una realidad muy metaforizada para el espectador [...]” (Galicia, “La realidad” 12). Que presenta aspectos sociales y hechos cotidianos reconocibles por el espectador a partir de convenciones y formas extrañas e insólitas. Para muchos la unión de estos dos conceptos, resulta imposible y esa imposibilidad da pie a su esencia paradójica, un reto problemático para su escenificación y percepción, a partir de la actualización de los planteamientos virtuales detonados por el hipertexto dramático.

En su propuesta teórica, como expresa Rocío Galicia, “Mijares rompe con cánones dramáticos e ideológicos para presentar un teatro que se compromete en libertad con su tiempo, espacio y espectadores” (Galicia, “La realidad” 7). Sin que ello signifique un complacimento temático y estético hacia los participantes, sino más bien el ofrecimiento de una opción donde la crisis de las propias convenciones son el principal objetivo.

1.3.2 Precursores

- **Jesús González Dávila**

Jesús González Dávila nace en la Ciudad de México el 5 de mayo de 1940 y muere el 8 de mayo del 2000, también en el centro del país. Fue actor, dramaturgo, director de teatro y

guionista; estudió Leyes en la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), así como actuación en la Escuela Nacional de Arte Teatral del Instituto Nacional de Bellas Artes (INBA). Su formación dramaturgica empezó en los talleres de Hugo Argüelles y Vicente Leñero, maestros que formaron a una generación reconocida con el nombre de *La Nueva Dramaturgia*; dentro de la que se le considera, pese a que negó su existencia como movimiento, bajo el argumento de que el único factor común entre los supuestos integrantes era haber tenido “[...] un sólo director [...] Julio Castillo, [quien] además de dirigir obras de autores mexicanos consagrados como Jorge Ibarguengoitia, Hugo Argüelles, Emilio Carballido, Sergio Magaña, Antonio González Caballero, puso en escena obras de nuevos dramaturgos’[...] pero con su muerte <<se acaba la nueva dramaturgia>>” (Escobar 124). Lo cierto es que sin importar la existencia o no de *La Nueva Dramaturgia* como movimiento, el trabajo de González Dávila se pulió en los talleres de estos maestros, a la par que exploraba temática y estructura propias, como bien reconoce Antonio Escobar en *Hacia una poética teatral de Jesús González Dávila* (Escobar 54).

Escribió veinticinco obras, entre las que se encuentran: *De la calle*, merecedora del Premio Rodolfo Usigli de la UNAM en 1984 y llevada al cine bajo la dirección de Gerardo Tort; *Los desventurados*, ganadora del Premio Nacional de Teatro en 1985; *Crónica de un desayuno*, cuya versión cinematográfica corrió a cargo de Benjamín Cann.

Sin embargo, pese a los múltiples premios obtenidos la crítica mexicana no atinó en la apreciación de su obra, muchas veces calificándola de ineficaz de acuerdo al modelo de la época o simplemente ignorando las puestas de sus obras. Sólo Fernando de Ita “[...] encontró el texto *daviliano* como impregnado de un nuevo realismo, el cual no era aún comprendido para su escenificación” (Escobar 114). Y es que ya desde su primera etapa creativa, con *La fábrica de los juguetes*, se pueden apreciar ciertos elementos que posteriormente serán afianzados por Enrique Mijares dentro de la *Dramaturgia hipertextual* y el *Realismo virtual*.

Intertextualidad, multiplicidad de planos, alteración de tiempos y dar al público la pauta para solucionar subjetivamente lo acaecido en la escena, son algunos de los recursos propios de la *Dramaturgia hipertextual* que González Dávila utilizó en obras

previas a la consolidación de un proyecto creativo, del cual es resultado la obra *Las perlas de la virgen*.

Temáticamente, la obra dramática de González Dávila:

[...] presenta prototipos de los bajos fondos; los marginados, los desadaptados sociales y otros a los que siempre lleva a situaciones límite, ya sea por su conflicto interno o por el rechazo social. Crea un ambiente de angustia e inseguridad que los envuelve, los atrapa y del que sólo les permite escapar mediante el vicio, la locura o la muerte. La miseria, la corrupción, la rebeldía, la crisis de pareja, de la familia y de la sociedad son algunas de las constantes de su obra (Ocampo 237).

Sus obras evidencian cierta fijación por los temas marginales que según Mijares, en el prólogo de la antología *Teatro de Frontera de Jesús González Dávila*, no tiene que ver con un gusto amarillista o morboso. Para Mijares la obra de González Dávila “[...] va hasta el borde mismo, toca el límite, se atreve, rebasa los linderos, se aventura, visita los extremos, se tira a fondo, mira de frente los infiernos, recupera el inframundo a partir de los meandros más oscuros, obliga a la realidad a mostrar sus llagas más pudendas, convoca lo innombrable, menciona aquello de lo que nunca debe hablarse, lo condenado por la moral y las buenas costumbres [...]” (ctd en González Dávila 6). Su obra representa una puerta al abismo virtual, un lugar donde la problematización de lo establecido llega a sus últimas consecuencias, a través de personajes que hacen temblar toda convención.

Mijares reconoce a *Las perlas de la virgen*, como pieza clave que posiciona a González Dávila como precursor del *Realismo virtual* y considera como manifiesto del mismo, la sinopsis escrita por el propio autor:

Las perlas de la virgen aborda el encuentro y desencuentro de dos individuos para quienes el juego de la vida y la muerte resulta cotidiano, en la búsqueda de la ilusión y su confrontación en el mundo material. Construido por fragmentos que se acumulan y dificultan la progresión de la mínima anécdota. Una estructura episódica, expone las peripecias de quienes se desgarran una y otra vez en su afán de sobrevivir. Desorientados, vagabundos en espacios múltiples. El tiempo y las edades múltiples. El tiempo y las identidades fracturan para mostrar sus contradicciones. La historia zigzaguea entre el humor y lo absurdo, donde presencias femeninas encarnan sueños y ambiciones de individuos como éstos, enojados,

delirantes, condenados a precipitarse uno en el abismo del otro (ctd en “Los González” 8).

Esta sinopsis cargada de imágenes contradictorias no transmite exclusivamente una provocación respecto a la forma de concebir la dramaturgia, sino también invita a sumergirse al abismo virtual a través de Polo y Ross, y su juego mortal.

Entre líneas, González Dávila da pistas de recursos propios de la *Dramaturgia hipertextual* y el *Realismo virtual*; sin embargo, la búsqueda de la ilusión, la confrontación del mundo físico, la acumulación de fragmentos inconexos, la dificultad en la progresión de la mínima anécdota, una estructura episódica, espacios múltiples, tiempo e identidades fracturadas, contradicciones y paradojas, planteamientos absurdos y humorísticos y la presentación de emociones extremas, intensas y contradictorias, son sólo la punta del iceberg de todo aquello que puede ser planteado en escena bajo el amparo de lo virtual. Pues como plantea Margot Lovejoy, en la Realidad Virtual –en tanto encuentro entre lo virtual de las meditaciones e imaginarios de la ficción y lo real de los recursos creativos utilizados para su actualización– “[...] no existen los límites de lo que puede representarse conforme la realidad” (ctd en Ramírez 12). No hay límites, lo insólito permea la escena y lo imposible se muestra ante el lector/espectador de formas inesperadas.

- **Antonio González Caballero**

Antonio González Caballero nace en San Luis Potosí; en torno a su nacimiento existen dos fechas, una en 1927 y otra que data del 20 de junio de 1931, año en el que fue adoptado oficialmente por el matrimonio González Caballero. Ese hecho fue quizá el que lo adentró al problema de la identidad y regir su vida a partir del cuestionamiento constante del “¿Quién soy yo?”, el cual puede apreciarse en gran parte de su obra.

Realizó estudios en contaduría, los cuales abandonó para incursionar primero en la pintura y la escultura –áreas a las que nunca renunció– y después en el teatro, campo en el que figuró como dramaturgo y formador de actores a partir de su propio Método de actuación, el cual desarrolló durante treinta años y cuya investigación solamente se vio interrumpida por su muerte, en el año 2003.

Escribió cerca de 50 obras de teatro; las primeras, *Señoritas a disgusto* (1961), *El medio pelo* (1962) y *Una pura y dos con sal* (1964), fueron recibidas con éxito en los escenarios de la capital mexicana y lo consolidaron como autor costumbrista, pese a que en obras futuras dejó ver aspectos virtuales. Pues como refiere Enrique Mijares en “Un hombre pentafásico”, prólogo a la colección de obras de vanguardia de Antonio González Caballero, éste emprendió desde niño un arduo proceso de perfeccionamiento y por eso “Cualquiera de sus obras, de la primera a la última, es en sí misma un laboratorio, un campo de exploración y una red de hallazgos” (Mijares, “Hombre pentafásico”, XIV). Así el resultado de su proceso inacabable, le valió el Premio Juan Ruiz de Alarcón de la Asociación de Críticos de Teatro de México (ACTM) en 1964, y en dos ocasiones el Premio Nacional de Literatura Juan Ruiz de Alarcón, otorgado durante las Jornadas Alarconianas de 1989 y 2003 en Taxco, Guerrero.

Mijares identifica en la obra de González Caballero, una tendencia al desbordamiento, el exceso de detalles, la exacerbación de las puntualizaciones, así como un “lenguaje vigoroso”, característico de un humor joven que incita a la transformación de las unidades aristotélicas en una abstracción (Mijares, *La realidad* 47). Características que sin duda lo llevaron a adentrarse en el universo virtual del teatro.

Aunque es posible identificar aspectos virtuales en casi toda la obra de AGC, para Mijares, la obra clave y precursora del realismo virtual, es *La maraña*, la cual “burla las unidades aristotélicas espacio-temporales magistralmente”. La acción sucede, según el propio Mijares, dentro de una bolsa de plástico, una caja de cartón y “en los tres anillos de tiempo que rodean la primera y la última muerte de Andrés; el tiempo es un instante extendido entre el disparo y la muerte de Andrés” (Mijares, *La realidad* 51). Temáticamente *La maraña*, muestra la situación de calle de dos jóvenes y las aventuras extraordinarias que experimentan durante un instante previo a su muerte, segundo que virtualmente se extiende para revelarles nociones de la existencia humana.

El éxito de González Caballero suscitado en la década de los sesenta, parece no haber socorrido a su nueva dramaturgia, la cual fue señalada por el poco apego a las

estructuras aristotélicas, tal como sugiere el propio autor en la presentación de *La maraña*, la cual describe como:

Obra escrita para teatro, pero sin ninguna acción dramática, sino puros pinches monólogos. Empezada en 1985 y suspendida durante años a causa de un horrendo huracán que se abatió sobre las costas de la creatividad del autor, los años fueron apocalípticos y produjeron total castración literaria. Se continuó años después cuando medio se reconstruyeron las defensas morales del propio autor y fue terminada, dolorosamente y sin esperanzas de que valiera la pena tal esfuerzo, en junio casi a punto de principiar julio de 1989 (99).

Sin embargo el desánimo moral por la poca aceptación y entendimiento de su obra dramaturgica, no lo detuvo y desarrolló una propuesta metodológica para el trabajo actoral, también influenciada por la dinámica virtual.

El Método AGC surgió a partir de 1969, después de su repentino éxito en teatro, cine y TV, iniciado por *Señoritas a disgusto*, a partir de lo cual fue convocado para dar clases en “[...] la Academia Andrés Soler de la ANDA; ahí, según sus propias palabras, toma conciencia de las tremendas carencias en la pedagogía teatral de aquella época en México y decide conjuntar un grupo de alumnos en un taller que explorase los medios que tiene el actor para su desenvolvimiento en la escena” (Thomas, *Antonio González Caballero* párr. 5). El Método AGC está conformado por seis módulos, cinco de los cuales están dedicados a la exploración y apropiación de 36 recursos virtuales, a los que su creador nombró como apoyos y que estimulan la imaginación del actor en pro de su proceso creativo. Mientras que el sexto es una especie de laboratorio en el que el actor juega y experimenta con las posibilidades de los apoyos a partir de la obra de William Shakespeare. La cualidad imposible ejercida gracias a la imaginación del actor, da como resultado la creación de personajes y ficciones –posibles e imposibles–, no arraigados en las convenciones de lo real, sino en un proceso permanente de problematización mental.

Su incursión en el teatro fue autodidacta, hecho que quizá influyó en la poca proyección de su propuesta actoral en la formación académica dentro de instituciones como la UNAM o el INBA; sin embargo ello no limitó su búsqueda para estructurar un método de formación y creación actoral, sustentado en el desarrollo de la imaginación y el

desarrollo personal del actor para crear personajes con memoria emotiva propia y sin necesidad de recurrir a los recuerdos personales del actor.

1.3.3 Recursos

Enrique Mijares reconoce, además del hipertexto, otros recursos para la constitución de un texto propio de la *Dramaturgia Hipertextual*, los cuales son vínculos que llevan a mundos de información que a su vez contiene nuevos *links* para repetir la acción. La dramaturgia hipertextual como tal, no es un producto terminado, sino un fuerte detonador de procesos virtuales sobre la escena.

Mijares deja claro que varios de estos recursos *-personajes múltiples o intercambiables, hipertexto, intertextualidad, polisemia, multifocalidad, talk show, video-clip, estructura irradiante, fractal, teoría del caos-* han sido utilizados por otras corrientes estéticas posmodernas, ya que los elementos fundamentales no son privativos de únicamente un artista o grupo determinado. Así mismo menciona que la aplicación de dichos recursos por parte del Realismo virtual y la Dramaturgia hipertextual, sólo es resultado “[...] de un proceso paulatino de influencias como tantos otros que ha sufrido nuestro país a lo largo de su historia” (*La realidad* 20). Influencias que fueron aprovechadas y apropiadas para expresar particulares cualidades culturales y conflictos sociales.

El primer recurso por abordarse es el tratamiento de las temáticas, el cual, según Rocío Galicia, es caracterizado por los siguientes puntos (Galicia, “La dramaturgia” 79):

- Debe hablar de lo que conocen a quienes lo conocen
- Se escribe para la escena, para ser representado ante un público
- Se escribe para ser interpretado (actualizado) por otros creadores
- Se sustenta en la convención teatral
- Cuenta con rasgos literarios
- Apoya la relación del dramaturgo con el resto de los procesos creativos de la escena
- Es la unión entre realidad y simulación (lo virtual)
- Posibilita ver por anticipado las consecuencias de ciertas acciones o actitudes
- Simulación de distintas posibilidades de una misma realidad (Experiencia virtual)

A lo anterior se suman los siguientes recursos, los cuales según Rocío Galicia en “Dramaturgia hipertextual: ensayando la frontera”, artículo publicado en *Latin American Theater Review*, pueden ser utilizados total o parcialmente, sin que ello afecte la pertenencia de las obras a la tendencia dramaturgica (55). Así, los recursos de la Dramaturgia hipertextual son:

- *Fractal*

Patrón estructural propio de ciertos organismos, en el que los fragmentos son idénticos al todo; dicha propiedad es identificada como *autosimilitud*. El patrón tiende al infinito, en tanto que cada fragmento guarda la misma constitución del todo, dentro de sí se alberga un nuevo todo con nuevos fragmentos que a su vez contienen “otros todos” y así sucesivamente. El concepto fue desarrollado por el matemático Benoit Mandelbrot en 1975 y gracias a su trabajo se han develado fenómenos naturales que permanecían ocultos al ojo humano, tales como la constitución fractal de un helecho o una nube; ello permite visualizar a detalle el patrón infinito como parte del entorno cercano para asimilarlo a los procesos creativos.

La asimilación del patrón en la literatura sucede a través del recurso conocido como *Cajas chinas*, también identificado por Pablo Paniagua como una dinámica laberíntica, conformada por las siguientes premisas: Desdoblamiento de los personajes (personajes habitantes de dos lugares al mismo tiempo), Visión caleidoscópica (personajes que pueden percibir diversos lugares al mismo tiempo), Dinámica circular (personajes que se cofunden a sí mismos con otros), Dinámica cíclica (narraciones sin principio ni fin), Dinámica de mutación (transformaciones dentro de la narración), Juegos de espejos (imposibilidad de los personajes para escapar del mismo resultado), Dinámica de repetición (palabras, frases o temas en constante repetición) (Paniagua, párr.19).

El metateatro o teatro dentro del teatro, utilizado en obras como *Hamlet*, de William Shakespeare, o *Seis personajes en busca de un autor*, de Luigi Pirandello son ejemplos claros del mecanismo fractal; éste se evidencia con la contención de una ficción dentro de otra. Rocío Galicia identifica lo fractal en obras propias de la Dramaturgia hipertextual y en específico en la repetición de la mínima anécdota o dilema a lo largo de

la obra; tal como se aprecia en *Las Perlas de la Virgen*, de Jesús González Dávila, que muestra en todas las escenas a Polo y Ross repitiendo una misma dinámica a pesar de estar en circunstancias y escenarios distintos. En *La Maraña*, de González Caballero, lo fractal en cuanto *autosimilitud* está en el encuentro repetido de Alfredo y Andrés con seres oníricos, la repetición de la primera escena casi al final de la obra –justo cuando entran corriendo al ser perseguidos por una pandilla de delincuentes–, así como en la narración encontrada dentro de una caja misteriosa:

Alfredo.- “El Sinfín”...“Cuando la Tierra aún no estaba habitada y los bosques eran de agua, fue creada esta caja por alguien cuyo nombre es impronunciable, pues posee tres letras mayúsculas y un chorrall de minúsculas. Alabado sea su nombre. Esta caja, miles de años después fue encontrada por dos muchachos en un panteón...” ¡Ay, nanita! Sigue leyendo tú...

Andrés.- “Ellos la recogieron y echaron a correr hasta llegar a un lote baldío y ahí, tras muchas indecisiones y gran confusión, la abrieron y encontraron dentro un papel que decía: Cuando la Tierra aún no estaba habitada...”

Alfredo.- Eso ya lo leí yo... ¿qué más?

Andrés.- Pues es lo que sigue: “Y los bosques eran de...”

Alfredo.- ¡Sáltate eso, güey! (*Busca más adelante*) “Y gran confusión, la abrieron y encontraron dentro un papel que decía: (*A Andrés*) “Aquí fue donde nos quedamos, vamos a ver qué más sigue” (*Lee*) “Cuando la Tierra no estaba habitada...” [...] miles de años después fue encontrada por dos muchachos...” ¡Chin! ¡Chin! Es lo mismo.

Andrés. Se repite y se repite (134-5).

Los ejemplos citados muestran que el manejo del mecanismo fractal puede ser utilizado en diversos niveles y formas, pero el efecto es el mismo, el de un infinito laberíntico del cual es imposible escapar.

- *Personajes múltiples e intercambiables*

Está ligado al desdoblamiento de los personajes, una de las formas del mecanismo fractal que permite al personaje estar en varios lugares al mismo tiempo; sin embargo se distingue de éste, en tanto que no se trata de un personaje idéntico en lugares diversos, sino de un abanico de posibilidades de un mismo. Para Rocío Galicia: “El personaje realista se desintegra para dar paso a uno múltiple que se muestra como la imagen de alguien en

un espejo roto en mil pedazos” (Galicia, “La realidad” 14). Cada fragmento significa un rol o faceta diferente de un sólo personaje, y pueden confrontarse entre sí para dar pie a un ser complejo, uno que se desdobra en dos o más distintos, viñetas que carecen de sentido pleno sin el resto de sus fragmentos.

Por ejemplo, en *Las Perlas de la Virgen*, de González Dávila, Polo y Ross se multiplican en viñetas, fragmentos distintos de un mismo individuo; así Ross se divide en un merolico yerbero, un chofer de autobús, un bolero y un cliente de un bar, mientras Polo además de un vago, es un sicario, un mago, un cantinero, un custodio y un conductor o maestro de ceremonias. En cada escena, son distintas personas sin dejar de ser ellos, los cuales a su vez son la manifestación múltiple del “[...] mismo ser con aspiración de frontera” (Galicia, “Dramaturgia” 163). Cada uno llega al borde de su identidad para multiplicarse en otros diferentes, sin por ello dejar de ser lo que son, enemigos acérrimos en busca de la muerte del otro.

Los amigos o La Proliferación, de González Caballero como segundo ejemplo, presenta a dos personajes-viñetas, Brito y Rito, desdoblamientos del hombre contemporáneo bombardeado por el capitalismo consumista, los cuales a su vez se desdoblan en Rito 1, 3, 5 y en Brito 2, 4 y 6. Para interactuar entre sí y consolidar una ficción irreverente y propiciar el caos y la confusión.

- *Intertextualidad*

Consiste en introducir lexías,¹² rasgos o fragmentos de otros universos significantes para enriquecer implícita o explícitamente el marco referencial de la obra, el cual irá transformándose en la medida que el entorno modifique su relación con dichos elementos.

Según el *Diccionario de Términos Clave del Centro Virtual Cervantes*, intertextualidad “[...] es la relación que un texto (oral o escrito) mantiene con otros textos (orales o escritos), ya sea contemporáneos o históricos; el conjunto de textos con los que se vincula explícita o implícitamente un texto constituyen un tipo especial de contexto,

¹² Según George Landow las lexías son conexiones a otro texto a manera de hipervínculo hipertextual, y Roland Barthes las identifica como unidades de lectura susceptibles de múltiples interpretaciones.

que influye [tanto] en la producción como en la comprensión del discurso” (Cervantes Virtual). Es importante mencionar que los textos, tal como lo expone José Ramón Alcántara en su libro *Textualidad, textualidad y teatralidad en México*, no sólo se limitan a lo referido en el artefacto donde se fija un discurso, sino que abarcan todos los aspectos culturales generadores de significados con los que se conecta (11). Entonces, las vinculaciones no son únicamente con los textos referidos, sino con la totalidad de su contexto implícito.

El concepto tiene sus orígenes en los planteamientos del filósofo ruso Mijaíl Bajtín al respecto de la ruptura literaria acaecida a finales del siglo XIX, pero la dinámica está arraigada en “[...] los inicios de la reflexión sobre el lenguaje” (Gutiérrez, párr. 7), y que podemos identificar como influencia o referente. El término utilizado por Bajtín fue “dialogismo” el cual hace referencia a la relación de cada enunciado con otros, su propuesta tardó en llegar a Europa, y partir de ésta, Julia Kristeva, escritora y filósofa francobulgara, en *Bajtín, la palabra, el diálogo y la novela*, utiliza por primera vez la noción de intertextualidad para explicar que “[...] todo texto se construye como mosaico de citas, todo texto es absorción y transformación de otro texto. En lugar de la noción de intersubjetividad se instala la de intertextualidad, y el lenguaje poético se lee, al menos como doble” (Kristeva ctd en Villalobos 139). Es decir tanto como parte del texto del que proviene como del que llega a formar parte .

El planteamiento de Kristeva goza de gran relevancia y popularidad, sin embargo no han dejado de aparecer diferentes propuestas con variaciones y coincidencias mas o menos considerables, pues como advierte Raquel Gutiérrez “[...] los instrumentos teóricos para el estudio de lo intertextual está aún en vías de perfeccionamiento” (párr. 34). Pese a lo cual propone una tipología que considera la imitación, la alusión, el plagio, el pastiche, la parodia, entre otros, como diversas formas de intertextualidad (Gutiérrez párr. 42).

En *La señora y sus amibas*, de Antonio González Caballero, cada uno de los personajes hace referencia a conflictos del contexto mexicano y global del siglo XX, política, asesinatos seriales, manifestaciones, corrupción, se conectan con la trama para trasladar al público a aquellos sucesos (universos referenciales) que se le han presentado.

Otro ejemplo está en dos acotaciones de *La Maraña*, también de González Caballero, la primera cuando describe a Estela, “Esta mujer remite a una vieja prostituta como las que pintaba José Clemente Orozco” (107); la segunda cuando entran las hermanas “Panufia” y “Sisíscrata” junto con su sobrina La Niña, las cuales “[...] parecen figuras arrancadas de un cuadro de Remedios Varo” (121). Cada uno de los textos conecta a dos universos creados por dos diferentes artistas, Orozco y Varo, y con ello se delimita el emplazamiento estético de la puesta en escena y/o imaginación del lector/actor.

- *Videoclip*

Los principales elementos estructurales del videoclip según el análisis de Rocío Galicia, aprovechados por la archipoética en cuestión, son: fragmentación, discontinuidad, multiplicidad de puntos de vista, repetición, simultaneidad de planos y escenas, elipsis, resumen, pausas descriptivas y la exploración de mundos superpuestos. Su entendimiento y manejo resultan más inmediatos en la creación de videoclips, gracias a la duración requerida y las tecnologías disponibles, lo cual favorece la trasgresión de la linealidad y demás convenciones espacio-temporales con mayor facilidad.

Tal como lo apunta Spike Jonze, quien ha colaborado con Björk, Daft Punk y REM: “Este formato te permite hacer lo que sea, cualquier cosa [...]. Y encima en tres o cuatro minutos. Supongo que debe resultar difícil condensar una historia que puede ser compleja en tan poco tiempo [...]” (ctd en “El panorama”, párr. 2). Sin embargo para el espectador tal condensación puede impactar de forma amplia su imaginación; Unos minutos pueden dinamitar sus convenciones.

La concatenación de elementos de diversas disciplinas en tan sólo algunos minutos, fijadas gracias a las nuevas tecnologías audiovisuales y distribuidas a través de plataformas de alcance masivo vía internet, han provocado que el fenómeno influya la forma como perciben la realidad las nuevas generaciones. Sin embargo, el origen de los videoclips se remonta a los trabajos de Hans Richter, Man Ray y Fernand Leger, expositores de las vanguardias europeas, respectivamente con *Rhythmus 21* en 1921, *Le Retour a la Raison* en 1923 y *Ballet Méccanique* en 1924.

Ahora bien, el uso de dichos recursos en la puesta en escena de un texto dramático, pueden estar referidos en el corpus mismo del texto. Por ejemplo en *El Plop o Como escapar de la niebla* de Antonio González Caballero, el recurso se encuentra en las escenas de baile que serán potenciadas con coreografías en la puesta en escena. Dentro de esa misma obra se juega con la diversidad de planos, al propiciar el encuentro entre un hombre y una mujer que pertenecen a realidades diferentes y que se conocen en una especie de ensoñación, que les impide reconocer qué es sueño y qué es real. Cada uno pertenece a un plano distinto y su encuentro significa la yuxtaposición de realidades, que da pie a su vez al dilema sobre quién sueña a quién.

El reto para la escena virtual con este recurso, es el trabajo con la velocidad y la edición, cualidades que el arte cinematográfico tiene gracias a las tecnologías digitales y a las que el teatro debe acceder a través de otras interfaces, tales como el actor, la iluminación y la escenografía pero también el *mapping* o la proyección audiovisual.

- *Talk show*

Recurre a las entrevistas de los personajes por parte de un conductor o una figura externa al conflicto o situación expuestos pero no ajeno de la ficción, lo cual deriva en una polifonía de discursos y opiniones respecto a temas propios de la ficción de las cuales el espectador elige las más afines a su forma particular de concebir el mundo.

La estructura remite a los *talk shows* televisivos de la década de los 80 del siglo XX: “También denominados programas de testimonios, [...] espacios en los que personas desconocidas para el público, [responden] a las preguntas de un presentador o presentadora, relatan en un plató [set] pasajes de su vida particularmente escandalosos, conflictivos o dramáticos, lo cual da pie a sorpresas, intriga y a la visualización de sus emociones” (Jiménez 11). La vida cotidiana se vuelve un espectáculo, personas no populares se vuelven el centro de atención ante la mirada de cientos de televidentes que son enganchados con la posibilidad de traspasar los muros de los núcleos familiares más cercanos a ellos.

La dramaturgia hipertextual, aprovecha la dinámica polifónica suscitada gracias a la participación tanto de los involucrados como de las voces expertas que brindan

información adicional, y que pueden asimilarse como personajes. El recurso se vuelve un detonador para propiciar una reflexión y toma de decisión por parte del espectador.

Noticias de última hora, de Antonio González Caballero hace uso del *talk show*, a través de un conductor televisivo (personaje también) que se adentra en las inmediaciones del “Interpacific” –crucero a punto de naufragar que metaforiza a la humanidad entera– para entrevistar a cada uno de sus tripulantes sobre sus perspectivas respecto al conflicto. El dramaturgo no presenta personajes, sino solamente voces que se expresan para generar confusión que el espectador ordena subjetivamente. *¿Quiere usted concursar?*, del mismo autor, también recurre al *talk show*; las preguntas y respuestas reveladoras del contexto social de los personajes son expuestas en un concurso televisivo, que termina exhibiendo la decadencia y corrupción de sus creadores.

- *Hipertexto*

El uso del hipertexto al interior de la Dramaturgia hipertextual –hecho que resalta su mecanismo fractal– tiene que ver más con el tratamiento del tema y la riqueza de referentes que el autor deja al alcance del lector/espectador, el cual tendrá la oportunidad de elegir el rumbo para explorar la obra. Y es que como plantea Rocío Galicia al citar a Charles Deemer, el gran valor del hipertexto no está en la no-linealidad, sino en la oportunidad que se le brinda al lector/espectador para trazar su propio camino significativo, gracias a lo cual la obra obedecerá a diversas inquietudes (Galicia, “La realidad” 14).

Según la perspectiva de Galicia y Enrique Mijares, dentro de la estructura teatral “Se plantea un problema y se ofrecen diversas opciones para que el público ordene y elija a partir de su singularidad. El hipertexto tiene múltiples caminos virtuales que ayudan a tomar una decisión después del conocimiento de las distintas posibilidades. Cada cuadro o escena es una opción para que el público construya su interpretación sobre los personajes y los fenómenos sociales” (Galicia, “La realidad” 14). Más aún, el hipertexto no sólo posibilita un análisis de futuros resultados según diversas decisiones, sino que permite la realización simultánea de todas ellas, a partir de efectuar una maniobra virtual y multiplicar a un mismo personaje para recorrer diferentes caminos del hipertexto.

Los recorridos particulares emprendidos por cada multiplicación del personaje, puede traducirse en vidas paralelas de un mismo individuo, las cuales incluso pueden llegar a encontrarse en alguno de los nodos del universo hipertextual en cuestión, tal como lo expone Roberto Ruiz Guadalajara al citar el antes mencionado pasaje en “La literatura virtual, de Jorge Luis Borges”. La posibilidad virtual de que los hogares simultáneos creados por la protagonista de la historia pudieran interactuar entre si para causar efectos en dichas vidas paralelas, que permanecen aún después de una resolución final, complejiza el trabajo sobre el personaje y su interpretación en una hipotética puesta en escena, ante lo cual el actor debe estar dispuesto a asimilar lo imposible.

El hipertexto no necesariamente regresa al punto de partida, ya que si el autor no indica un camino predeterminado sobre éste, es el espectador/lector quien ejercerá una resolución, tal como ocurre en *El Viaje de los cantores*, de Hugo Salcedo, cuya lectura por instrucciones autorales, puede estructurarse como mejor plazca al lector. Entonces el número de versiones variará según el número de lectores, similar a lo que ocurre con *Rayuela*, de Julio Cortázar.

- *Polisemia*

Más que un recurso, la polisemia es una premisa fundamental dentro de la dramaturgia hipertextual, que requiere de la participación activa del lector o espectador escénico para interpretar los cúmulos de información que la ficción pone ante él.

Esta interpretación subjetiva es posible gracias a que cada elemento significativo de la obra, no ha sido subyugado a la visión unilateral del autor o los creadores escénicos, por el contrario estos favorecen “[...] la coexistencia de varios significados distintos en un mismo discurso o representación” (Galicia, “La realidad” 15). Ello gracias al mecanismo hipertextual que la fundamenta.

En *La Maraña* hay varios ejemplos de polisemia; uno de ellos, sucede cuando Andrés y Alfredo se encuentran con Estela, quien se expresa de la forma siguiente:

Mujer.- ¡Momento! Al ser rehabilitada, me enamoré de un pequeño axioma que conocí durante una regla de tres en un cine. Fue éste un tórrido romance hasta que un fatal día, rompimos... un costoso jarrón chino.

[...]

Mujer.- ¡Momento! él se fue a vivir con los Beatles y yo, desesperada, empecé a comer ratones (112).

La incoherencia del pasaje vela un nodo polisémico al que el lector-espectador debe dotar de sentido particular, así “axioma” y “jarrón” significan algo más allá de lo inmediato.

Otro momento polisémico dentro de la misma obra, ocurre cuando Andrés y Alfredo se encuentran con el Snug, un viejo cabrío que da a una caja de cartón cualidades múltiples:

Viejo.- ¡Alto ahí, ladrones! Con que victimando a una indefensa caja de cartón, canallas. ¡Dios! ¿Dónde te escondes que permites a estas sabandijas saciar sus brutales instintos masacrando...?. ¿qué?, ¿a Hiroshima? ¡No! ¿A Nagasaki? ¡Tampoco! ¡A una humilde caja! ¡Hienas! (A Andrés) Por ese lunar que ensombrece el ombligo creo que eres hijo de Caín. (A Alfredo): ¿Y tú? ¡Ah! ¡Horror! El blanco de tus ojos es blanco azabache. ¡Condenación! (Le arrebató la caja): ¡Mira lo que te han hecho, desgraciada caja pendeja! Dos, dos brutales orificios. ¡Ah! Y uno es oral y el otro anal. (A ellos) ¡Chacales! (A la caja): ¿Por qué les permitiste que te ultrajaran de esa forma? (A ellos): La pobrecita no contesta, está agonizando. ¿Por qué malditos, por qué la han torturado de esta manera?, ¿por qué? (114).

El trato que el viejo da a la caja, casi humanizándola, provoca que tanto la caja como su contenido dejen de ser sólo eso, para convertirse en todo aquello que el lector-espectador imagine a partir del discurso del Snug.

La caja en sí misma es un elemento polisémico, dado que cada uno de los personajes se relaciona física y psíquicamente de forma distinta con ella, para apreciar contenidos y efectos según la perspectiva de cada uno ellos. Dentro de la caja coexisten significados provenientes del imaginario de cada uno de los que miran por sus boquetes.

- *Multifocalidad*

Se encuentra implícito dentro de la estructura de otros recursos, tales como el *video clip*, *los personajes múltiples*, *el talk show* y *el hipertexto*, así como en la presentación de diversas perspectivas de un mismo suceso a través de los personajes y situaciones que conforman la obra y que exponen todo lo que el dramaturgo “sabe acerca del tema”

(Galicia, "La dramaturgia" 88). Entonces el lector-espectador y no el personaje, está al centro como sujeto poseedor de la multifocalidad y ante él circulan las perspectivas de los personajes. Cada lectura implica un transitar distinto, cada lector-espectador elige y al trazar diferentes caminos de solamente un planteamiento dramático, surge la esencia hipertextual de la obra.

Tienes que o de lo contrario S.A., de González Caballero ejemplifica el uso del recurso; el espectador tiene acceso a múltiples versiones de la Isla Fénix, un lugar de ubicación desconocida visitado simultáneamente a través de la imaginación por cuatro personajes, cada uno tiene su propia versión de la isla y gracias a ellas el lector-espectador construye en su mente una fisonomía parcial o total de ella. *El viaje de los cantores*, de Hugo Salcedo, es otro ejemplo claro, ahí el espectador accede de manera hipertextual a las diferentes perspectivas de un sólo acontecimiento, pero no así los personajes.

- *Estructura irradiante*

Deriva de los procesos de pensamiento que favorecen percepciones multidireccionales de manera simultánea para generar una dinámica asociativa en la creación de sentido desde un centro u origen. Se trata de una cualidad para propiciar el proceso de la hipertextualidad, consistente en la asimilación de una infinita cantidad de datos yuxtapuestos.

Dentro de la Dramaturgia el recurso facilita la proyección de las múltiples facetas de un elemento; el personaje, la situación o dilema se encuentran al centro de múltiples proyecciones, entre las cuales no existe una dependencia cronológica, es decir, para que suceda una no es necesario que ocurra la otra. Así, este recurso brinda la apertura mental del lector-espectador para sumergirlo en un abismo virtual, que favorece la posibilidad de que cada figura irradiada desde el origen se convierta a su vez en un nuevo origen con nuevas irradiaciones.

Amigos o La proliferación, de González Caballero ejemplifica la estructura, al mostrar diferentes facetas de Brito y Rito, un par de personajes que irradian otros Britos y Ritos para mostrarnos las diferentes facetas de un mismo contexto.

- *Teoría del caos*

Enmarca sistemas poco asimilables a las convenciones de una lógica racional y que escapan a la comprensión lógica del hombre. “Esta teoría ha desestabilizado no sólo conceptos científicos, sino que ha impactado nuestra propia percepción del universo” (Galicia, “La realidad” 19). Ya que favorecen el desarrollo de sistemas de pensamiento susceptibles al cambio a partir de mínimas alteraciones en sus condiciones iniciales, que derivan en transformaciones completas del sistema, que se traducen en inéditas formas de explicar y organizar la experiencia de la realidad.

Una estructura hipertextual es *per se* un sistema caótico que no sólo conecta diversos contextos a partir de la subjetividad, sino que además dicha conexión permite que las alteraciones en alguno de sus componentes surtan efecto en el resto de la estructura, tal como expone Ruiz Guadalajara en su artículo sobre la literatura virtual de Borges, en el que una chica puede elegir ambos caminos de manera simultánea y cuando por fin se inclina por uno, los efectos en el otro son irreversibles.

En *Viajero sin equipaje*, de González Caballero el planteamiento de la Teoría del Caos, es visible en las alteraciones que sufren los personajes de Raquel y el Hombre, después de que un intruso trasgrede el sistema. Una mínima alteración incitada por un “atractor”¹³ o agente de cambio provoca grandes transformaciones en el todo.

Los preceptos de la teoría del caos ofrecen tanto a la dramaturgia hipertextual como a otras poéticas y tendencias escénicas, premisas poderosas para trasgredir los elementos aristotélicos, los cuales obedecen a cierta forma unilateral de concebir la realidad y que no corresponden del todo a las dinámicas surgidas de la interacción con nuevas tecnologías y descubrimientos científicos.

- *El tiempo*

El tiempo es una convención establecida por el ser humano, una magnitud para tener control sobre los acontecimientos que experimenta día a día, sustentada principalmente en la observación de los fenómenos naturales y la constante de sus ciclos. La existencia

¹³ Un atractor es un punto hacia el que confluyen las trayectorias de algunas entidades propias de distintos sistemas.

humana está supeditada a la subjetividad perceptiva y sus limitaciones impiden al individuo el entendimiento de sistemas enmarcados por tiempos y espacios no convencionales.

El hombre en su necesidad por otorgar orden a su experiencia de la realidad, ha establecido un parámetro lineal para asimilar sus procesos vitales, sin embargo las nuevas tecnologías han dado acceso a otras unidades de medida que la Dramaturgia hipertextual ha asimilado para dar pie a obras con “Un tiempo cambiante que permite la simultaneidad, discontinuidad, multiplicidad y retrocesos; que no concibe la rigidez, sino que hace malabares y, en todo caso, abre hacia la representación del desorden y lo inestable [...]” (Galicia, “La realidad” 20).

En cada obra de la *Dramaturgia hipertextual*, permea un tratamiento no convencional del tiempo, que problematiza la secuencia lineal de inicio, desarrollo y desenlace, “[...] puede presentarse de diferentes formas: un orden lineal de los sucesos, dos o más sucesos se desarrollan en paralelo, descripción de tramas simultáneas en orden no lineal, ruptura del tiempo natural y creación de un tiempo subjetivo y onírico, o saltos adelante o atrás en el tiempo” (Sánchez, párr. 3). La mínima anécdota toma sentido gracias a un mayor rango de oportunidades para jugar con el tiempo.

Dos ejemplos paradigmáticos dentro de la *Dramaturgia hipertextual* son *La Maraña* y *Las Perlas de la Virgen*, en las que la mínima anécdota se complejiza gracias a la alteraciones temporales. La primera nos muestra cómo Alfredo y Andrés viven una aventura onírica, durante el momento en el que les disparan y caen al piso, instante que virtualmente es alargado para tales fines. Mientras que Polo y Ross de *Las perlas de la virgen*, confrontan las reglas de causa y efecto al pasar de un plano a otro para escapar de la muerte, frenan el tiempo para huir de los efectos mortales de la disputa, aunque como se plantea anteriormente, en el resto de los planos no escapan de las consecuencias.

- *La convención teatral*

Según la RAE los significados de la palabra convención tienen que ver con el acuerdo mutuo entre dos o más personas o entidades respecto a diversos tópicos, así como a las normas derivadas de dichos acuerdos y que en lo posterior serán tácitamente aceptadas.

Convención significa reglas del juego, aún sin explicitar que se trata de ellas; a cada instante actuamos en relación con acuerdos establecidos hace cientos y miles de años, que condicionan la forma como nos relacionamos con la realidad.

El teatro en sí mismo es una convención que permite al ser humano reflexionar y/o experimentar su propia condición a través de códigos estéticos que afianzan su propia identidad. “La convención vendría a ser un pacto aceptado en el que se establecen las condiciones del juego. Así un trozo de tela [...] se convierte en las aguas del mar [...]” (Galicia, “La realidad” 20).

La Dramaturgia hipertextual a través de sus recursos, instituye convenciones que muchas veces confrontan las establecidas por la “realidad real”; ante ello es importante que la experiencia real-virtual sea orgánica y no sólo intelectual, es decir que cuerpo y mente participen de tal acontecimiento para poner en crisis las barreras que las propias convenciones han definido. Esto implica una empatía respecto a hechos imposibles dentro de la realidad real, tales como volar, estar en dos lugares al mismo tiempo, repetir una y otra vez un mismo dilema, viajar al interior de uno mismo, o contactar a seres de otros planos de existencia.

La dinamización hipertextual de todos los recursos conlleva y facilita la virtualización de la realidad sobre la escena, solución o actualización que depende en primer lugar del creador escénico y después del espectador.

2

CREACIÓN VIRTUAL DE LA ESCENA

Cada vez con más frecuencia aparecen propuestas escénicas cuyos planteamientos de carácter virtual o imposible retan la creatividad del actor, creativos y público en general. Ante ello es importante explorar dichos universos ficticios no convencionales, con un criterio menos racional y lógico.

Como se ha señalado en el anterior capítulo, el arte virtual –en este caso expresado a través del teatro y su intersección con otras disciplinas escénicas– problematiza intrínsecamente el orden preestablecido de la realidad, es decir aquello que de facto es aceptado como real y verdadero.

La creación virtual de la escena, tal como la Dramaturgia hipertextual, se vale de recursos que dotan a sus medios creativos de cualidades virtuales para con ello activar la dinámica desestabilizadora de lo convencional. Además de música minimalista, video *mapping*, iluminación, el trabajo actoral es un medio importante para tales fines; el actor puede trabajar lo virtual a partir de estímulos imaginarios que nutren la expresión y significación físico-vocal no convencionales. El Método AGC ofrece al actor dichos recursos para poner en marcha a través de su mente, cuerpo y voz, cualidades virtuales sobre la escena.

El trabajo del actor radica en el entrenamiento constante de su instrumento. Dominar la técnica de la actuación implica ahondar en la complejidad humana misma, asunto difícil, contradictorio y dependiente de los paradigmas científicos y sociales de la época, no sólo en la que el actor habita, sino también de aquella en la que el personaje que interpreta, si es el caso¹⁴, ha sido concebido.

Fernando Wagner escribe en *Teoría y técnica teatral* (1970), que un actor no puede formarse únicamente a partir de la práctica, provisto del entusiasmo de subirse al escenario y una buena figura, se necesita una técnica al igual que “En la música [donde] hay que aprender a escribir un canon a cuatro voces o a descifrar los enigmas del bajo cifrado; pero una vez dominados a fondo estos conocimientos esenciales, el joven compositor puede y debe abandonar las reglas y en posesión de una sólida base musical,

¹⁴ El actor no puede ignorar los paradigmas que ya desde mitad del siglo XIX, exploraban una ficción no dependiente de un texto dramático constituido por personajes definidos. Bertolt Brecht, Vsévolod Meyerhold, Tadeusz Kantor y Antonin Artaud son sólo algunos ejemplos de creadores que no buscaban la representación de personajes realistas sobre la escena.

buscar su propio camino a través del laberinto de la música" (Wagner 8). En suma, trascender lo aprendido y potenciar su libertad creativa. En el trabajo del actor este dominio conlleva una mayor dificultad, pues él es su propio instrumento, la precisión se ve afectada tanto por la persistente adaptación a su entorno, como por la carencia de estándares que validen como "correctas" y "fallidas" interpretaciones del hombre y su relación con la realidad. El actor debe estar preparado a la variabilidad de su instrumento.

A pesar de la dificultad que implica el dominio del instrumento actoral, se han desarrollado diversos sistemas que proponen un modelo resolutivo, pero no inamovible, para explorar la condición humana en sus diversas dimensiones. Es imposible establecer una sola técnica actoral que trascienda tiempo y espacio, ya que cada nuevo modelo actoral de formación y desempeño profesional, obedece a determinados paradigmas socioculturales que delimitan el estudio de la constitución humana. Así por ejemplo a principios del siglo XIX, Constantin Stanislavski apoyó su sistema en las propuestas de Sigmund Freud, y gracias al rompimiento provocado por la Segunda Guerra Mundial, Peter Brook, Jerzy Grotowski y Tadeusz Kantor exploraron propuestas que rebasaban al Positivismo.

El elemento fundamental para la creación de la escena es el actor, el cual requiere de herramientas y tácticas sólidas para dar fe a través de su corporalidad y energía, no sólo de la ficción, sino también de aquello que conforma la esencia de lo humano y su relación con el universo, cuya comprensión y conocimiento se encuentran supeditados a la subjetividad de cada individuo. Tal y como lo refiere Jorge Volpi cuando plantea que lo que conocemos como real, es sólo una ficción creada por nuestro cerebro para asimilar lo verdaderamente real, aún velado a nuestra capacidad sensorial (Volpi 17).

Así, el desarrollo de diversos modelos o sistemas de actuación no obedecen exclusivamente a determinado momento histórico, sino también a la variedad de percepciones y concepciones subjetivas. Es por ello que a cada actor le es eficiente un sistema u otro, ello depende de la coincidencia o cercanía con la forma como concibe el mundo, su sistema de valores y su sensibilidad perceptiva. Al ser una intersección entre

varias culturas y concepciones (como se verá más adelante), el Método AGC facilita su asimilación por parte de diversos individuos.

2.1 MÉTODO DE ACTUACIÓN DE ANTONIO GONZÁLEZ CABALLERO

En México, el multifacético y autodidacta, Antonio González Caballero, apoyó su modelo, aún sin saberlo, en el hipertexto intercultural, es decir en el intercambio entre aspectos y conocimientos tanto orientales como occidentales. Desafortunadamente, González Caballero no editó material para la divulgación de su propuesta y hoy son algunos de sus discípulos, tales como Wilfrido Momox y Gustavo Thomas, los que dan fe de las sesiones de trabajo, en las que se fraguó una metodología para la creación de personajes.

Según la Real Academia Española, un *Sistema* es la organización de diversos componentes o factores bajo cierto conjunto de reglas o principios, para lograr determinado objetivo. Así, dentro de un sistema, *Método* se refiere a dichas reglas o principios, los cuales se vuelven medios para lograr un fin específico y cuya aplicación concede al fenómeno una progresión lógica. Mientras que *Técnica* puntualiza la forma o formas como se aplican dichas reglas y principios a los procesos que llevan a conseguir dicho fin (RAE).

Entonces se puede inferir que la humanidad, como civilización, es un conjunto de métodos y técnicas que dan como resultado un sistema que da sentido a la existencia cotidiana del hombre; dichos métodos y técnicas son en principio imposiciones a los impulsos y acciones de los individuos, pero poco a poco se asimilan como algo espontáneo y casi natural, para propiciar el desarrollo de diversas habilidades en el ser humano.

En el campo del arte, hablar de método o técnica conlleva un conflicto constante, ya que constreñir el ímpetu creativo del artista a un sistema de reglas, contradice la creencia generalizada respecto a que la naturaleza del arte, es la resistencia a ceñirse a un sistema inmutable e inamovible, regulador de la experiencia de la realidad.

Pese a ello, a lo largo de la historia del teatro se encuentran diversos métodos y técnicas de actuación que surgen a partir de múltiples necesidades creativas. Regularmente cada artista encuentra su propio método y técnica sin necesariamente

nombrarlo o reconocerlo como tal; es decir, que establece sus propias reglas y premisas creativas y explora diversas formas de ponerlas en práctica, hasta encontrar –con base en un principio de prueba y error– ciertas certezas respecto a su proceso creativo, las cuales generalmente no pueden ser explicadas o transmitidas racionalmente.

No obstante, existen propuestas que han pugnado por la profesionalización del arte del actor a partir de una sistematización específica. Como ejemplo de métodos actorales, se pueden señalar las propuestas de Denis Diderot y Constantin Stanislavski – una formal y otra psicológica–, así como las de Lee Strasberg, Vsévolod Meyerhold, Eugenio Barba y Peter Brook, las cuales llevan a explorar las diversas posibilidades de la creación actoral, a partir de premisas concretas. Ahondar en las características de dichas formulaciones no es tema de esta tesis, sin embargo es importante destacar que más que las diferencias, son relevantes las intersecciones y/o analogías con el sistema del mexicano Antonio González Caballero.

González Caballero no negaba las propuestas hechas por otros creadores, pero consideraba importante un método que tomara en cuenta las particularidades culturales del actor mexicano, que promoviera la apropiación de códigos globales y no simplemente su imitación.

En México hemos importado técnicas de todas partes y de todas épocas, [...]. No creo que nuestro trabajo sea tomar íntegras las técnicas ni los sistemas que nos llegan, sino conocerlos y adaptarlos para que nos ayuden a crear y alimentar un método auténtico y propio y así darnos un lenguaje común. [...] La técnica que se propone no es una negación de otras, al contrario, es una afirmación de ellas pero reinterpretadas a nuestra manera [mexicana] de ver el mundo y con propuestas para volver a ser reinterpretadas (ctd en Thomas 2).

Así, la propuesta de González Caballero indaga las tensiones multiculturales entre México y el mundo, abre conexiones no sólo con diversas interpretaciones de la actuación, sino también con diversas perspectivas de la realidad. Dicho intercambio repercute en la imaginación y la energía vital del individuo; las cuales se ven dinamizadas a través de una serie de detonadores o estimulantes que a manera de imágenes transforman el

Sentimiento/impulso, Cuerpo y Voz (ABC) del actor en las del personaje. Principio fundamental de este método, que se explica más adelante.

Originalmente el Método AGC persigue la idea de crear personajes que se apropien de la realidad real a través del cuerpo del actor¹⁵; al crear un personaje sobre la escena, el actor se sumerge en mundos ajenos al suyo, mientras que el personaje se apropia del cuerpo y la mente del actor –que funge como una especie de médium consciente– para hacerse presente en el mundo real.

El actor gracias a un proceso de gran concentración e imaginación virtual, se convierte en un soporte perceptible para que el personaje haga visible lo invisible, es decir su vida misma. El personaje se muestra a través de un cuerpo y los distintos elementos con los que se relaciona (códigos escénicos), para expresar perceptiblemente, aquello que aún se resiste a ser aprendido por el hombre de manera racional y lógica; quizá “la vida del espíritu humano”, tal como lo insinúa Robert H. Hethmon en *Conversaciones con Lee Strasberg* (Hethmon 39).

González Caballero retoma principalmente de Luigi Pirandello, la idea de que el actor se vuelve una marioneta del personaje (López Ruiz 136), un medio para que éste se muestre ante la realidad. Esta súper marioneta pirandelliana, tiene una variante en el Método AGC, y es que con todos los apoyos, no ocurre precisamente una posesión o manipulación a cargo del personaje, sino más bien, un encuentro, una problematización o virtualización entre la esencia del personaje y la subjetividad del actor, que exige *in situ*, una actualización y realización a través del cuerpo y voz del actor.

A lo largo de poco más de tres décadas Antonio González Caballero investigó y estructuró un método para guiar el proceso actoral en la creación de personajes, a partir de 36 “apoyos” que relacionan al individuo con imágenes multiculturales de índole diversa y cuyo funcionamiento es similar al de los recursos de la Dramaturgia hipertextual. Estos apoyos son una especie de metáforas de la complejidad humana, imágenes sustraídas del entramado multicultural de la humanidad, que sin embargo no pretenden ser la panacea

¹⁵ La *realidad real* se refiere a la asimilación o relación con la realidad a partir de una lógica real, o convencionalmente aceptada como verdadera, gracias a procesos culturales efectuados a lo largo de la historia del hombre.

de la creación actoral, ni la fórmula secreta que garantiza la creación efectiva del artista, pues como el mismo González Caballero expresa:

El arte no se puede enseñar, es el producto de una sensibilidad, no de un razonamiento; las escuelas de arte sirven para guiar y aconsejar enseñando la forma de lograr efectos, incrementar capacidades, resolver problemas, proponer técnicas, desarrollar la imaginación, [ayudan] a ser diestros en el manejo de sus útiles de trabajo,... pero la realización artística pertenece exclusivamente al impulso personal y a la vocación que el artista posea. [...] El arte no puede tener fórmulas, puede tener apoyos, y en la medida en que el artista los utilice encontrará su arte (ctd en Thomas 1).

Estos apoyos tienen como función despertar en el actor impulsos para efectuar una red de acciones y reacciones orgánicas, a partir de un mecanismo virtual sustentado en tres principios básicos. Virtual en tanto que los efectos en la emoción, el cuerpo y la voz surgen a partir de la generación de imágenes problemáticas que sacan de centro convenciones sociales e íntimas que rigen y limitan la expresión del actor.

Estas imágenes ponen en crisis la forma habitual del actor de apreciar la realidad, ya que “Los mundos virtuales son una verdadera revolución copernicana. Antes, girábamos alrededor de las imágenes, ahora vamos a girar dentro de ellas. Ya no nos contentamos con acariciarlas con la mirada ni recorrerlas con los ojos. Las penetramos, nos mezclamos con ellas, nos arrastran hacia sus vértigos y sus potencias” (Quéau III). Las imágenes no quedan estáticas en la mente del actor, se extienden y circulan por todo su cuerpo para estimular y transformar su energía y expresión física-verbal, para constituir así la materialidad de la entidad ficticia, personajes orgánicos con memoria emotiva propia, tal como los concebía González Caballero.

Los tres principios básicos de la dinámica virtual son: imaginación, energía, y el ABC del actor (sentimiento, cuerpo, voz). Llaves que permiten la entrada a cada apoyo y su universo referencial, los cuales a su vez llevan hipertextualmente a otros mundos y universos referenciales, tal como ocurre con parte de su producción dramatúrgica. Esta tendencia hipertextual permite que los 36 apoyos, sean un punto de partida para explorar universos infinitos de ideas, concepciones simbólicas y paradigmas colectivos depositados

en la mente del actor y que pueden ser sustraídos y potenciados para la creación de un personaje, igual de complejo, paradójico e incompresible que un ser humano real.

En este método el actor emprende un proceso de movilidad de su centro ontológico hacia otras formas de ver el mundo, que son los personajes. Esta maleabilidad es una aptitud desarrollada a través del entrenamiento constante ejecutado en diversos niveles –corporal, verbal, psicológico, antropológico, energético– y que deviene en el desarrollo de herramientas abstractas y concretas, que le permiten emprender con mayor agilidad el proceso de actualización de los apoyos en el personaje o ficción requeridos. Los apoyos propuestos por González Caballero, resultan ser “instrumentos de cambios” que le permitan al actor romper con los “esquemas estéticos que una sociedad determinada impone al cuerpo” (Weisz 34). Así como a los imaginarios que gobiernan su aquí y ahora cotidiano.

Gabriel Weisz distingue a estos instrumentos de cambio como “Somatogramas”¹⁶, los cuales sirven para estimular estados alterados de conciencia necesarios para el desarrollo de rituales chamánicos; dicha función es análoga a diferentes herramientas utilizadas en diversos sistemas de formación actoral. Así por ejemplo la *vivencia* de Stanislavski, en tanto estímulo de la realidad que ayudan al actor en su interpretación, y las cuales Héctor Mendoza resignificó como *vividura*¹⁷, son una especie de somatogramas,

¹⁶ Gabriel Weisz retoma el concepto *somagrama* identificado por Gertrude Stein para desarrollar la idea de “somatograma”. El término de Stein sirvió para nombrar ciertos “instrumentos de cambio” respecto a la descripción del cuerpo femenino como un elemento más allá de la apariencia física enmarcada en determinados cánones de belleza. “Para nosotros somagrama se convierte en “somatograma”, o sea, un instrumento para detectar los distintos fenómenos por los que atraviesa el cuerpo [...] es un dispositivo para romper con los esquemas estéticos que una sociedad determinada imponen sobre su cuerpo” (Weisz 34). Estos agentes de cambio pueden ser físicos o metafísicos y llevar al individuo a una especie de trance o estado alterado de conciencia; un ejemplo físico es el peyote, cuyo consumo ayuda a los rituales chamánicos.

¹⁷ Héctor Mendoza en una entrevista realizada por Alejandro Toledo hace mención respecto a que el concepto *vivencia* dentro del Sistema Stanislavski refiere a tres cosas distintas, “[...] la experiencia vivida, [...] la verdad con que el actor interpreta; y [...] una apariencia de realidad” (Mendoza, párr. 5). Según la misma entrevista para Mendoza era importante diferenciar dichos puntos, y para ello utilizó el término *vividura* para designar “[...] algo construido por el actor para los medios escénicos: experimentar algo para tenerlo como punto de partida para la actuación” (Mendoza, párr. 5). Así el concepto utilizado en este contexto, es resultado de la reinterpretación de lo planteado por Stanislavski desde la perspectiva del maestro mexicano. El origen del término se remite al trabajo de Américo Castro, filólogo e historiador de origen español, quien lo propuso para aludir a “[...] las estructuras vitales propias de cada comunidad histórica [...]” (Areyá 9). Y más aún a la forma particular como cada individuo vive dichas estructuras. Agradezco a la Dra. Martha Toriz

como lo son también, las canciones tradicionales utilizadas por Brook, los ejercicios psicoenergéticos de Grotowski o Barba, los estímulos derivados de la teoría tonal de José Solé o los “apoyos imaginativos” de González Caballero.

2.2 PRINCIPIOS BÁSICOS DEL MÉTODO

El principal instrumento con el que cuenta el actor para la construcción del personaje, así como de la ficción que lo contiene, es él mismo. Así, el Método de González Caballero provee de ejercicios y recursos –o apoyos– para el desarrollo de la imaginación, la energía y el ABC del actor, cualidades indispensables para la creación de un personaje real o virtual. La relación dinámica entre estas dos cualidades estimulan la transformación del cuerpo, la voz y el sentir del actor, en otro distinto.

Tal planteamiento resulta en sí mismo virtual, ya que propone que dos sujetos habiten simultáneamente un mismo cuerpo, noción de carácter imposible atribuido a sucesos sobrenaturales o ajenos a la cultura occidental, tales como los rituales Vudú. Sin embargo, en tanto virtual, esta idea supone un problema para el actor, que resolverá subjetivamente con ayuda de los apoyos del Método AGC.

La disposición corporal, la concentración y la respiración son vitales a lo largo de todo el proceso, ya que apoyan el inicio y el fin de una dinámica de cambio (de actor a personaje y viceversa), al regular el estado general del individuo y predisponerlo a ser afectado por los apoyos y restablecer su condición original, una vez que ha culminado la creación del personaje o ficción.

2.2.1 Imaginación

La imaginación es una cualidad inherente al ser humano, relacionada con la memoria, la percepción y el pensamiento creativo. Imaginar es un acontecer mental que precede no sólo a la creación de universos personales de carácter íntimo, sino que también ayuda a la adaptación del individuo a su entorno. La imaginación “ [...] es necesaria para capacitarnos

por hacer notar oportunamente que el término *vididura* fue propuesto por el maestro Héctor Mendoza a partir de su reinterpretación de Stanislavski.

a reconocer las cosas en el mundo como familiares, a dar por sentados ciertos rasgos del mundo que necesitamos dar por sentados y depender de ellos si queremos cumplir nuestras funciones ordinarias” (Warnock 8). Imaginar no solamente ayuda al hombre a escapar de la realidad para sumergirse en mundos fantásticos y subjetivos, sino que también le permite la adaptación a aquello mismo de lo que se desea escapar: la realidad.

La paradoja implícita de la imaginación permite al hombre tanto la evasión de la realidad, como la asimilación e invención de la misma y es que: “[...] la manera como nos escapamos de lo real descubre netamente nuestra realidad íntima. Un ser privado de la función de lo irreal es un ser tan neurótico como el hombre privado de la función de lo real. Puede decirse que un desorden en la función de lo irreal repercute en la función de lo real” (Bachelard 16). Por ejemplo, un actor que ejecuta trazo, texto y movimiento pero que carece de una imaginación audaz que dé sentido a ello, es tan insulso como un actor sumergido en los mundos imaginarios pero desatento con aspectos técnicos.

Sobre las cualidades de la imaginación hay diferentes perspectivas, pues mientras para Jean Paul Sartre en su *Fenomenología de lo imaginario*, se trata de una conciencia capaz de evocar a un ausente real o inexistente a partir de un saber o de una percepción, para Gastón Bachelard es “la facultad de deformar las imágenes suministradas por la percepción y sobre todo la capacidad de librarnos de las imágenes primeras, de cambiar las imágenes. [Pues] Si no hay cambio de imágenes, unión inesperada de imágenes, no hay imaginación, [...]. Si una imagen presente no hace pensar en una imagen ausente [...] no hay imaginación” (Bachelard 9). Estas propuestas ayudan a reconocer que más que diferencias, hay gran concordancia respecto a la evocación en idea de un ausente, es decir, que imaginar corresponde a la capacidad de evocar mentalmente algo no presente materialmente. Ahora bien, mientras que para Sartre puede referirse a algo captado por lo sensorial o por el pensamiento sin referentes perceptuales, para Bachelard es la deformación de las imágenes generadas por la percepción para propiciar la apertura del psiquismo humano.

Imaginar es uno de los caminos intrínsecos del ser humano, un proceso que ocurre día a día de forma espontánea y que permea cada una de sus actividades. En el arte la

imaginación se manifiesta en cada uno de los pensamientos creativos involucrados durante el proceso edificador del artefacto estético, cuya expresión varía según las cualidades de la materia prima utilizada. Así, el arte no es simplemente la imitación o copia de la realidad, se trata más bien de una interpretación subjetiva de algún aspecto de la realidad expresado a través de diversos soportes materiales. Dicha interpretación subjetiva es lo que hace a todo el arte entrar dentro de la categoría de lo virtual, tal como lo expresa Pierre Lévy. La cualidad virtual innata del arte busca ser llevada al límite por el Realismo virtual, utilizando para ello la imaginación no convencional del actor, es decir aquella que deforma las percepciones y que evoca lo inexistente.

La imaginación detona lo virtual, al mismo tiempo que lo virtual permite la exploración y producción de imaginarios, por encima de las convenciones de lo real. Se trata de una relación constante que abre nuevos senderos de pensamiento que permiten nuevas exploraciones y aplicaciones de los lenguajes del arte, posible gracias a la cualidad creativa de la imaginación.

El teatro está fundamentado en la imaginación, “La obra, y sus partes, son la invención, el producto de la imaginación del autor, un todo hecho del *sí* considerado en diversos momentos y de circunstancias dadas, creadas por aquél. El Arte es un producto de la imaginación [...]. La finalidad de un actor debe ser emplear su técnica para convertir la obra en una realidad teatral. Y en este proceso la imaginación juega, con mucho, la parte más considerable” (Stanislavski 47). Tomando en cuenta que la imaginación abarca tanto al pensamiento creativo como la percepción y la memoria.

Sin embargo, es importante diferenciar en ella, entre los mecanismos mentales en un nivel cotidiano, y las implicaciones más elaboradas de lo virtual. Para ello, hay que recordar que lo virtual es ante todo una problematización mental de la realidad, o de lo que nosotros creemos que es la realidad, e implica una trasgresión de las nociones personales sobre ella para explorar nuevos senderos de conciencia. La imaginación en su cualidad creativa, es un vector poderoso de la virtualización de la memoria, la percepción e incluso de ella misma, como si se tratara de un espejo frente a otro espejo. La imaginación creativa abastece la virtualización pero no es la virtualización en sí, ya que

ésta no sólo se vale de la asimilación y deformación del mundo a través de imágenes sino también del pensamiento.

Saber que tanto la percepción como la memoria están reguladas por la subjetividad de las ideas, permite liberar a la imaginación de ataduras de lo real como preestablecido y potenciarla hacia nuevos caminos, del “esto es así” al “qué pasaría si esto fuera así”, justo para propiciar la aparición de nuevas imágenes, tal como identifica Bachelard que debería ser la imaginación: un constante fluir de imágenes nunca fijo que lleven a su vez a nuevas imágenes, que hacen pensar al individuo en ausentes reales o virtuales. La noción de Bachelard permite suponer que este libre fluir de imágenes es posible gracias a la intervención de simultáneas problematizaciones o virtualizaciones que traen consigo nuevas imágenes y nuevas virtualizaciones.

La imaginación del actor tiene que funcionar de manera similar a la del niño durante el juego, es decir de una forma espontánea que hace efecto inmediato sobre la realidad. Cuando el niño imagina que es un bombero, la imagen se vuelve acción a pesar de no contar con el coche de bombero, la escalera de bombero o el traje de bombero; el niño transforma la realidad a partir de materializar imágenes con la ayuda de su cuerpo y su voz, hace aparecer lo inexistente creyendo en ellas, superando así las limitaciones de tiempo y espacio. Además tiene la facilidad de entrar y salir del juego, sabe que es él y sabe que es un bombero, las dos ideas convergen para hacer surgir a un bombero ficticio sumamente verdadero. Esta capacidad se debe principalmente al poco peso que ejercen las convenciones de lo real sobre su imaginación, muy arraigadas ya en el joven actor.

Ante ello, la imaginación es uno de los instrumentos más valiosos para el trabajo del actor, gracias a ella los movimientos y sonidos preconcebidos para un personaje resultan animados, dejando de lado el trabajo mecánico para trasladarse al trabajo orgánico. El actor para lograr la expresión auténtica, “[...] debe creer en lo que piensa y hace en la escena. Una gran cantidad de trabajo rutinario consiste meramente en encontrar sustitutos a esa fe y creencia. Pero cuando el actor puede realmente creer, cuando se permite pensar, cuando su imaginación funciona de verdad, no necesita de clichés ni de fórmulas preconcebidas [...]” (Hetmon 59). Lograr la convicción de habitar la

ficción desde otro como si se tratara de otra vida real, representa corromper convenciones cotidianas y ello requiere de alicientes que detonen la imaginación para crear realidades alternas a la realidad real del actor.

Para lograrlo, es importante la disposición para recuperar la capacidad imaginativa, “[...] idéntica a la capacidad de apartarnos de nuestras situaciones reales, y considerar las situaciones que no son reales” (Warnock 341). El actor necesita desarrollar la capacidad de apartarse de su situación real para conducirse y conducir al espectador a la ficción en sus diferentes estilos y discursos. Así al imaginar que es Hamlet se convertirá en Hamlet de inmediato sin dejar de ser él; la idea de Hamlet se hace presente en su cuerpo gracias a su imaginación, su pensamiento y comportamiento tienen que ser congruentes con la idea de Hamlet para con ello edificar el universo de ficción planteado por William Shakespeare y reconfigurado por determinado director y/o equipo creativo.

El término actuación virtual se refiere entonces, al trabajo actoral sustentado en la creación de imágenes lógicamente imposibles, que problematizan la imaginación del actor para estimular modificaciones emocionales, corporales y vocales que dan pie a la creación orgánica de la ficción. Dichas imágenes no existen por sí solas en el mundo perceptible, sino que necesitan un soporte físico, en este caso el cuerpo del actor, para manifestarse, no como originalmente surgieron en la imaginación del actor, sino ya actualizadas por las cualidades y limitaciones de la interfaz. Así la fuente primordial de la actuación virtual, es una imaginación dispuesta a imaginar lo imposible.

El uso de la imaginación creativa se potencia aún más dentro del Realismo virtual, ya que desde el planteamiento dramático se trazan senderos casi infinitos, que “[...] hace[n] surgir una de esas flores maniqueas que confunden los colores del bien y del mal, que trasgreden las leyes más constantes de los valores humanos. [...] [Y que] Saboreándolas se tiene la impresión de que la imaginación es una de las fuerzas de la audacia humana [...] [de las que] se recibe un dinamismo innovador” (Bachelard 15). Sólo una imaginación lo suficientemente liberada de las convenciones de lo real, puede concebir en su cuerpo un viaje constante que vulnera tiempo y espacio –tal como sucede con Polo y Ros en *Las Perlas de la virgen* o con Andrés y Alfredo en *La Maraña*– para al

mismo tiempo hacerlo presente en el escenario ante el espectador, el cual gracias a sus neuronas espejo¹⁸ se adentra al mismo abismo trasgresor.

La imaginación cumple entonces un papel elemental para la virtualización de la realidad durante la escenificación. No se trata de la vida frente a un espejo, sino más bien de un espejo (personaje-ficción) frente a otro espejo (actor-real), hecho que genera un abismo de significados, un enigma dispuesto a ser resuelto desde las más diversas perspectivas. El Realismo virtual no sólo deviene de una relación virtual-real del texto hipertextual, sino que también propone dicha relación sobre la escena, en la cual no se busca la representación de la realidad, sino la presentación de una virtualización de la realidad. Todo un reto para la habilidad imaginativa del actor.

Así, el Método AGC se muestra como una alternativa de gran potencial para el desarrollo de la capacidad imaginativa del actor, a partir de imágenes específicas que además de nutrir la creatividad, propician el autoconocimiento y la posterior creación de personajes y/o ficciones. El sistema compuesto por 36 apoyos –como los nombró su creador–, sintetiza la complejidad humana, tal como él la concebía, en cuatro segmentos: Carácter, personalidad, inconsciente e ideales.

El mecanismo es similar al planteado por Constantin Stanislavski con el uso de las circunstancias dadas, las vividuras o la memoria emotiva¹⁹, estrategias que estimulan “[...] una serie continuada de imágenes, algo como la cinta de una película; y en tanto que

¹⁸ Las neuronas espejo son un tipo de neuronas que se activan al ver a un humano o animal realizando una acción que el individuo ha realizado con anterioridad o que creen con posibilidades de realizar. Al activarse es como si él mismo estuviera realizando la acción, se trata de un mecanismo similar al del encuentro con un espejo. Según Jorge Volpi estas neuronas con las que contamos no sólo se activan cuando vemos a alguien comer un helado o patear una pelota sino cuando imaginamos que alguien patea la pelota o come el helado. La existencia de estas neuronas explican por qué la lectura de una novela o la asistencia a una obra de teatro provocan el efecto de identificación. Entonces “El inmenso poder de la ficción deriva en la activación de las neuronas espejo –y de ellas se desprende una idea todavía más amplia y generosa, la humanidad” (Volpi 115). Entonces estas neuronas espejo nos ayudan a considerar al otro como un análogo a mí, lo cual permite los procesos de socialización.

¹⁹ Stanislavski estructuró un sistema que permite al actor generar pensamientos y emociones verdaderas sobre la escena, a partir de valerse de diferentes medios, tales como el recuerdo de experiencias personales, mejor conocida como la memoria emotiva, o el estímulo de la imaginación a partir de referentes ajenos a la experiencia del actor, pero si propias de su contexto sociocultural, identificadas como vivencias y que el mexicano Héctor Mendoza reinterpreto como vividuras. Otra herramienta importante en el Sistema Stanislavski es la definición de las circunstancias que rodean al personaje en cada momento, para que ello estimule las reacciones del actor.

estemos actuando creativamente, esta película deberá proyectarse dentro de nosotros mismos, en la pantalla de nuestra visión interna, haciendo vivas las circunstancias en medio de las cuales nos movemos. [...] estas imágenes internas, crean una disposición de ánimo correlativa, despiertan emociones que nos mantienen siempre dentro de los límites de la obra” (Stanislavski 55). Ahora bien, las imágenes que Stanislavski propone al actor, son sobre todo circunstanciales y reales, y enriquecen el conflicto planteado por la ficción.

Estas circunstancias pueden abarcar, según los propios ejemplos planteados en *Un actor se prepara*, desde imaginar la estancia nocturna dentro de casa, hasta ser un árbol en un prado; a partir de lo cual el individuo imagina las acciones propias de tales circunstancias y las materializa sin rebasar la lógica real de las circunstancias dadas.

Por el contrario, el Sistema AGC induce a romper con la lógica real, pues la mayoría de los apoyos suponen una problematización que pone en crisis los límites de convenciones reales. El trabajo imaginativo dentro de esta propuesta, consiste en la encarnación y animación de la imagen en el interior y el exterior del actor, propiciando la transformación de la energía, el cuerpo y la voz, lo cual a su vez traerá una avalancha de nuevas imágenes para repetir indefinidamente el proceso.

Las imágenes detonadas por los apoyos no se quedan en la mente sino que habitan cuerpo, voz y pensamiento, gracias a la imaginación viajan por el interior y el exterior del actor-personaje y propician la alteración energética que a su vez deriva en modificaciones corporales y vocales. Además genera nuevas imágenes que a su vez producen reacciones psico-corporales, para repetir el proceso hasta el momento de la interrupción de la ficción.

Los apoyos suscitan conexiones entre los cuatro aspectos de la complejidad humana (Carácter, Personalidad, Inconsciente e Ideales) fundamentales para González Caballero, y concepciones multiculturales que amplían los senderos creativos del actor. Dichas conexiones, pueden traducirse en una especie de mapa hipertextual anclado en la imaginación del actor, en el que cada apoyo o punto de referencia es un ente arborescente, una fuente de infinitas posibilidades.

Las transformación y problematización constante del individuo en el personaje da pie a la

transformación del espacio-tiempo a partir de su resignificación desde la identidad y conflictos del personaje. Por ejemplo el apoyo **Laberinto emocional**, plantea imaginar un laberinto de algún material, quizá espinas de un rosal, en alguna parte específica del cuerpo, para provocar un efecto interno que a su vez inflencie la relación con el espacio real físico.

Lo anterior remite al planteamiento hecho por Phillippe Quéau en *Lo virtual: Virtudes y vértigos*, respecto a que las imágenes virtuales no son exclusivamente imágenes, sino que tienen una complejidad prismática para configurar mundos. Son inagotables y hay que explorarlas como imágenes y también como ideas, ya que remontan de forma tangible y material hasta las ideas que las engendran (Quéau 11). Así, inagotables, cada uno de los apoyos detonan una serie de imágenes virtuales que engendran el mundo de la ficción a través del pensamiento, la energía, el cuerpo y la voz del actor, dando con ello una solución tangible a la problematización inicial.

La imaginación del actor es vital para la creación de la ficción, ya que permite creer en la existencia del personaje en la realidad física, a través de la transformación de su energía, cuerpo y voz del actor en la energía, cuerpo y voz del personaje. Esta es la herramienta más poderosa, tal como menciona Gustavo Thomas:

La imaginación es un poderoso utensilio de nuestra humanidad y su base es la creatividad, la imaginación es innata a la creatividad; el método encamina esa imaginación a lograr objetivos creativos definidos, en el caso del método completo, un personaje completo como se le exigiría al actor de teatro, cine y televisión actual; en el caso de cada apoyo técnico, la imaginación creativa es el medio de descubrir emociones, profundidades, atmósferas, máscaras, etcétera (Entr. Ham).

Gracias a ella, el actor imagina lo imposible y edifica una ficción que cisma la constitución de lo real para que surja la duda sobre naturaleza de la escena: ficción o realidad.

2.2.2 Energía

La Real Academia de la Lengua Española define *energía* como “Eficacia, poder, virtud para obrar” y como “Capacidad para realizar un trabajo” (RAE). Sin embargo su aplicación varía

según el área de conocimiento, lo que lo hace un concepto polisémico resultado de una larga evolución que ha dejado rastro en distintos campos de conocimiento.

Antes de la década de 1850, la <<energía>> no existía como concepto práctico dentro de la ciencia, pero después se convirtió en el concepto fundamental. Sin embargo, la palabra <<energía>> se había incorporado al idioma inglés en el siglo dieciséis, con unos significados aproximados de <<poder de expresión>>, y posteriormente como <<poder de actividad>>. Originalmente la palabra se deriva del término aristotélico *energeia*, que significa realidad/actividad; este término a su vez se deriva del griego *en* que significa <<en>> (indicando situación u ocupación) y *ergon*, que significa <<trabajo>>. Actualmente, la palabra <<energía>> tiene un carácter más bien esquizoide, ya que para los científicos significa algo técnico y cuantificable, pero posee también toda una variedad de significados metafóricos en la sociedad en general (Brown 76).

Lo ecléctico del concepto, más que confundir o menospreciar su alcance, deja ver que la energía es algo presente en cada suceso del universo y acontecer del hombre.

Para algunos, “[...] la energía <<es un concepto abstracto inventado por los físicos en el siglo XIX para describir cuantitativamente una amplia variedad de fenómenos naturales>>” (David Rose ctd en Smil 15). Y es por ello inevitable el uso del término en otros campos de estudio o contextos culturales.

Aún sin ser nombrada como tal, la idea de una fuerza de acción vital permeaba “Desde las primeras civilizaciones y en las antiguas doctrinas orientales se planteaba la participación de la energía en los procesos vitales; así, en la India se hablaba de la “fuerza vital”, o *praña* de los alimentos y su relación con la vida” (Peña 13). Entonces desde esta perspectiva, la energía en cualquiera de sus acepciones y formas, tiene que ver intrínsecamente con los procesos vitales del universo y, por ende, del ser humano.

Así mismo, “La energía parece ser simplemente un concepto contable abstracto, como el dinero, que cuantifica la cantidad de movimiento que podría ser producido por un sistema concreto. [...]. Sin embargo, según la física, la energía es quizás la propiedad *más* fundamental del universo. La energía es la única constante que se mantiene invariable cuando se produce cualquier cambio” (Brown 86). Dicha contradicción –ser a la vez un concepto abstracto y una cualidad constante de todo el universo– la emparenta con lo

virtual, pues la predispone a un sinnúmero de actualizaciones o transformaciones, visibles a través de la materia y todas sus cualidades.

Su abstracción, la convierte así, en una noción virtual con múltiples resoluciones, según el campo de estudio o contexto cultural al que se suscriba. Entonces, en las artes escénicas y más en específico en el trabajo actoral, la energía cobra diversos sentidos y tratamientos, aunque esencialmente se refiera a la capacidad y disposición del actor a la acción y la reacción. Se trata de una fuerza vital que permite el desarrollo de las actividades propias de un organismo. El ciclo de la energía es infinito, pues sólo una porción de ella permite acciones que generan otras energías y así sucesivamente y cuando no es utilizada, no desaparece sino que permanece en potencia.

En el teatro se encuentra en cada elemento, en cada detalle y acción. Yoshi Oida, en *Un actor a la deriva*, habla de una energía que el hombre comparte con el resto del universo y que lo une a él. Esa energía no es percibida en sí misma, sino a través de acciones o soportes cuyas características varían según los imaginarios de las diversas culturas. En otra perspectiva, Marco de Marinis en relación con la propuesta de Jerzy Grotowski, refiere que la energía no tiene que ver tanto con el esfuerzo muscular, sino con la vitalidad, “Cuando Grotowski y Richards [Thomas] hablan de energía se refieren a la calidad [...], no a la cantidad. Se refieren continuamente a la transformación de cierto tipo de energía, más sutil, más liviana. Estas diferentes calidades de energía se localizan de manera distinta en el cuerpo” (De Marinis 79). Y son producidas por las vibraciones de ciertos cantos que se dirigen al interior del individuo actuante, para activar un centro energético que provee de vitalidad a todo el organismo.

Por su parte Luis de Tavira dentro de *Dramaturgia del Bailarín*, identifica dicha vitalidad como una consecuencia de la voluntad, un impulso corporal propio de nuestra genética, y la cual también se presenta ante un mundo que está en la mente del actor, o de cualquier individuo, que “inventa, construye, organiza y desea” (ctd en Cardona 103). Entonces la voluntad, traducible en vitalidad y por lo tanto en energía, está presente tanto en lo que sucede con el cuerpo como la mente del actor.

El Método AGC posiciona a la energía como un aspecto fundamental del trabajo actoral y resuelve que es una especie de fuerza que impulsa la activación del ABC –sentimiento, cuerpo, voz– del actor. Dicha fuerza está presente en cada apoyo y se virtualiza, a través de la imaginación, en distintas posibilidades. Por ejemplo, puede ser un elemento —agua, tierra, aire, fuego– que entra por la planta de los pies e invade el interior del individuo, pero también un hilo invisible que conecta una parte del cuerpo con la misma planta de los pies para modificar la forma de caminar. En este contexto, la energía puede traducirse en muchas cosas, lo único que es constante es que impulsa la transformación mental, corporal y verbal del individuo para crear la ficción, pues tal como refiere Gustavo Thomas en una entrevista inédita, la energía brindada por los apoyos debe hacerse materia y cuerpo para poder existir sobre la escena (Entr. Ham).

Al igual que la imaginación, la energía del actor tiende a la transformación a partir de los 36 apoyos o detonadores que conforman el método. Wilfrido Momox, alumno cercano de González Caballero durante sus últimos años de investigación práctica y promotor de su propuesta, menciona en sus clases que los apoyos son energía pura con efecto sobre otra energía, la del actor, para generar con ello la ficción.

Al ser una cualidad inherente a la materia en sí misma y con predisposición permanente a la transformación, la energía es un recurso vital para el trabajo del actor, y su adecuado tratamiento estimula acciones y reacciones orgánicas. Así, siguiendo el principio de la “Conservación de la energía”, los apoyos de González Caballero, tal como lo concibe Momox, son cúmulos de energía que al entrar en contacto con la imaginación del actor se transforman en “sentimiento, cuerpo y voz” de la ficción, es decir en otra energía.

La complejidad de la energía, dada por su maleabilidad y su universalidad, la vuelven una cualidad que requiere de gran dominio técnico por parte del actor, que le permite encontrar siempre nuevas posibilidades de transformación. Para lograr dicho objetivo es necesario poseer un conjunto de herramientas de cambio, “somatogramas” o “apoyos” que lleven al actor a transformar su energía real en la energía virtual de la escena.

La estructura hipertextual del Método AGC lleva a la dinamización de la energía y la imaginación del actor a partir de los planteamientos diversos –contenidos en cada apoyo-, los cuales modifican su cuerpo y voz para hacer perceptible el mundo de la ficción, pues como expresa en una entrevista Gustavo Thomas: “La práctica de los apoyos hace que descubramos los poderes físicos de la sensación energética, tan simple como el ejercicio básico de pisadas [...] de los elementos: no es pisar y actuar que pisas, es pisar el elemento y sentirlo, sentir su textura, su cuerpo y ser fiel al impulso. Si se midieran electromagnéticamente los cambios corporales cuando se trabajan los apoyos del método descubriríamos que hay cambios físicos concretos, la energía es física” (Entr. Ham).

Los apoyos son un medio abstracto, un conjunto de detonadores virtuales cargados de una energía colectiva –quizá igual de abstracta–. Estos detonadores no están dados en su totalidad, sino que están sometidos a la subjetividad imaginativa del actor para después volverse impulso. Este impulso es espontáneo, y trae consigo nuevas imágenes que serán traducidas en nuevos impulsos materializados en el cuerpo del actor, no en una simulación del movimiento, sino en una experiencia del movimiento.

Entonces, el trabajo del actor –constante y permanente– debe incluir el desarrollo de la habilidad dinamizadora de la energía, en tanto concepto abstracto y polisémico. Esta meta es difícil de alcanzar ya que la energía se transforma conforme el individuo transita su vida. Según Tavira “La tarea del bailarín/actor es propiciar la peripecia mental y dinámica del personaje. Articular los estímulos no las reacciones. Estas nacen libres cada noche. Cuando se plantea muy bien la relación entre estímulo y estímulo se potencia la energía creadora del bailarín/actor”(ctd en Cardona 105). Así, pese a las dificultades, la propuesta metodológica de González Caballero ofrece una guía para la articulación de dichos estímulos, la cual contempla la constante modificación subjetiva del actor, que deviene en el desarrollo de una técnica creativa particular para cada individuo que la utiliza.

El trabajo de la energía en el Método AGC es un proceso cíclico indispensable, los apoyos ofrecen en forma de imágenes, esa fuerza vital inicial que transformará mental y

físicamente al actor. Dichos cambios traen consigo nuevas imágenes para repetir el proceso y crear con ello las acciones que consoliden la ficción sobre la escena.

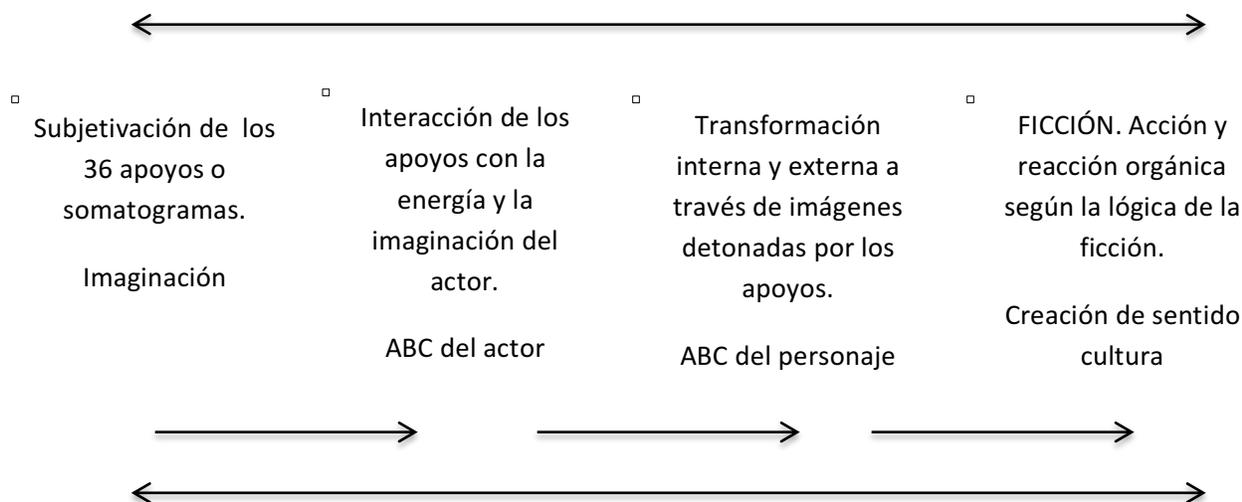


Imagen 4. Dinámica de la energía en la creación actoral a través del Método AGC
Creada ex profeso para esta tesis

2.2.3 A B C del actor. La libertad del impulso

En cualquier disciplina o área de conocimiento, hablar de un ABC es conocer los preceptos básicos en torno a su práctica o proceso; es la comprensión fundamental que permite profundizar en la materia. Dentro del Método AGC, una vez ubicadas la imaginación y la energía propias del actuante, éstas ponen en marcha a cada uno de los apoyos, y los efectos de la dinámica se ven reflejados en un orden ABC, donde “A” es un impulso interior –puede tratarse de un sentimiento, una emoción o una sensación–, “B” es la disposición del cuerpo al impulso interno y “C” la emisión o ausencia de voz, resultado tanto del impulso interno como de la reacción provocada en todo el cuerpo.

Durante el proceso, tal principio es enunciado como “Sentimiento, cuerpo, voz” y recuerda al actor que antes de ejecutar cualquier acción o elocución verbal, debe surgir un impulso interno que no conviene juzgar, y que es producido gracias al trabajo con cada uno de los 36 apoyos. El ABC no es privativo del personaje creado a partir del Método AGC, sino un proceso orgánico en el acontecer del individuo, todo ser humano acciona por

una necesidad interna, un impulso que se expresa de una u otra forma a través de cuerpo. Así el actor cuenta con su propio ABC, el cual difiere del ABC del personaje.

El ejercicio para afianzar el principio, consiste en el reconocimiento de los impulsos del actor, para después expresarlos libremente con el cuerpo y la voz a partir de un texto previamente memorizado. La exploración se desarrolla con los ojos cerrados, ello para propiciar la confianza de la libre expresión y mermar el miedo al ridículo. Conforme el proceso avanza, el individuo sentirá confianza para abrir los ojos.

Una vez que el actor esté familiarizado con su propio ABC, es más fácil que concientice el ABC del personaje, surgido del trabajo con cada uno de los apoyos. El trabajo actoral a partir de este principio, permite un accionar auténtico, fiel al impulso espontáneo y no a las convenciones reales del deber ser, propias del actor y no del personaje. Sin embargo esa fidelidad al impulso debe ser gestionada con responsabilidad por parte de actor, con el fin de no lastimarse y de no lastimar a sus compañeros.

Como ya se mencionó, el Método de actuación de Antonio González Caballero propone el tratamiento del personaje a partir de una análisis de cuatro partes sustanciales conformadoras de lo humano: El carácter, la personalidad, el inconsciente y los ideales. El proceso está dividido en seis módulos, a través de los cuales, se busca paralelamente, el autoconocimiento del actor y la creación del personaje a partir de dinamizar la imaginación y la energía a partir de treinta y seis apoyos o instrumentos de cambio.

Los apoyos desarrollados por González Caballero son abstracciones metafóricas de la cultura, el acontecer cotidiano y el imaginario del individuo, las cuales tienden a la interacción para dar pie a algo completamente nuevo, a una entidad virtual que no pertenece a la realidad real pero necesita de ella para hacerse presente. Cada una de estas metáforas son abstraídas de la realidad y a través de la imaginación, traducidas en energía para generar el punto A del ABC del actor y con ello la transformación del cuerpo, punto B, y voz, punto C, del actor en las propias de la entidad virtual²⁰ o personaje.

²⁰ Llamaré identidad virtual al personaje surgido a partir de la técnica AGC, en tanto que no se trata de una imitación o mimesis de la complejidad humana real, traducida en características físicas y psíquicas representadas sobre la escena, sino de una creación surgida a partir de la interacción entre las metáforas abstraídas de una realidad artística determinada.

3

ETAPAS DEL MÉTODO AGC

El Método planteado por González Caballero para la creación de personajes, funciona de manera similar a la dramaturgia hipertextual, dado que el mecanismo real-virtual, radica en la interconexión entre los treinta y seis apoyos estimulados por la imaginación y la energía del actor.

González Caballero creó una partitura que metaforiza la condición humana, conformada por seis módulos o etapas, a través de los cuales están distribuidos los apoyos y que puede ilustrarse en la tabla contenida en los anexos (Anexo I). Cada apoyo infiere estímulos distintos que influyen en la transformación del actor para la creación del personaje. Ahora bien, si el actor permanece arraigado fuertemente a convenciones de lo real, las posibilidades que los apoyos ofrezcan serán mínimas, ya que la fuerza virtual de cada uno de ellos –para la construcción de personajes y/o ficciones– radica en la subjetividad creativa del actor.

Además de ser un sistema para la construcción de personajes, la propuesta de González Caballero da pauta al actor para romper convenciones anquilosadas que lo han llevado a condicionar y limitar su expresión corporal, vocal y emocional, el fluir de su energía e imaginación que le restringen el acceso a diversas y nuevas expresiones de la condición humana. Así el entrenamiento a través de los treinta y seis apoyos dota al individuo de una capacidad imaginativa más aguda, capaz de imaginar lo imposible para estimular una modificación orgánica de su aquí y ahora, a partir de su emoción, cuerpo y voz, es decir, el ABC del actor.

Cada vez que el actor acciona, a través de su imaginación virtual, un apoyo, se suscita una reacción en cadena en el ABC –sentimiento, cuerpo, voz–, lo cual a su vez estimula la detonación del siguiente apoyo; el mecanismo se repite hasta activar el total de los apoyos requeridos, siendo la disposición física-energética del actor y su bagaje cultural y vivencial lo que hacen distinto cada proceso de creación.

La imaginación del actor emprende conexiones hipertextuales entre los treinta y seis apoyos y los referentes multiculturales sobre los que están sustentados, para dar pie a una virtualización del entorno real del actor, es decir, una problematización de lo real que da pauta a la ficción, a través de la mente y cuerpo del actor. El actor estimulado por

los apoyos se transforma en un medio para la expresión de la ficción en el mundo físico, a través del actor, el personaje y/o ficción interviene en la realidad y efímeramente transforma tiempo y espacios reales.

Gracias a ejercicios tutelados por un guía, el actor domina cada uno de los apoyos para estimular concentración e imaginación y con ello también desarrolla una técnica propia, derivada de la particular forma de abordar lo propuesto por González Caballero. Los apoyos son imágenes-problema que sintetizan las características de los personajes concebidos por los autores, son metafóricamente cápsulas que explotan y se expanden virtualmente en el interior del actor para la construcción orgánica de la ficción.

Actor y personajes se encuentran y problematizan –virtualizan– entre sí, para poder construir un híbrido, al que puede reconocerse como <<Cuerpo dramático específico>>. Estos cuerpos dramáticos específicos no son ni los personajes del autor fielmente reproducidos en la escena, ni el actor en lugar del personaje utilizando vivencias personales, sino una problematización de ambas entidades. Para lograr el estado de un cuerpo dramático específico, el actor debe acrecentar la cualidad virtual de su habilidad creativa, a partir de fortalecer su imaginación, concentración y la maleabilidad expresiva de su cuerpo y su voz.

Se trata de una experiencia de frontera engendrada en el cuerpo del actor, a partir del encuentro entre su universo interno y cualidades físicas particulares, con la identidad del personaje creado por el autor y/o el planteamiento ficticio. Ahora bien, la propuesta metodológica de González Caballero, no se limita a la creación de personajes propios del paradigma del siglo XX –al que se encontraba adscrito su creador–, sino que la maleabilidad de los apoyos facilita al actor del siglo XXI traspasar sus propias convenciones y limitaciones expresivas, para la construcción de cuerpos dramáticos específicos más cercanos a propuestas performáticas y/o liminales.²¹

²¹ Es decir a propuestas escénicas donde la intención no es la de mostrar una realidad ficticia, sino la de efectuar acciones estéticas con fines éticos, no desde un personaje sino desde una persona real; se alejan de convenciones tradicionales de lo teatral, de la representación de un texto previamente creado para configurarse “[...] como escrituras escénicas y performativas experimentales, asociadas a procesos de investigación, en los bordes de lo teatral, explorando estrategias de las artes visuales y dentro de la tradición del arte independiente [...]” (Diéguez 18). Ileana Diéguez, investigadora cubana radicada en México, en

El proceso virtual en el cuerpo del actor comienza cuando éste imagina cada apoyo como un dínamo de energía exterior, perfectamente detallado con cualidades particulares del personaje o de la acción performática. Después introduce dicha energía en su organismo de forma ascendente desde la planta de los pies. Cada apoyo es diferente, por ello los efectos en el ABC varían de uno a otro. Así la propuesta de Antonio González Caballero no sólo está conformada por los treinta y seis apoyos, sino también por todo aquello – imágenes, conceptos, nociones, emociones, sensaciones, historias, premisas...– que cada uno de éstos evoca, de tal forma que la dinámica actoral es más parecida a un mapa hipertextual (Imagen 5, pág. 80) problemático en continuo movimiento. La particularidad de cada apoyo, así como el marco referencial al que está anclado, dotan a la creación actoral de sutilezas sobre la complejidad humana, para hacerla diferente de otras creaciones.

Los treinta y seis apoyos son asimilados a lo largo de seis módulos; para explorarlos uno por uno y el sexto para fortalecer la forma particular de utilizarlos, con la ayuda de textos de William Shakespeare, base fundamental del trabajo de Antonio González Caballero. Cada módulo es resultado de una investigación práctica y teórica que le permitió relacionar aspectos de diversas culturas, las cuales proporcionan al actor cúmulos de información que se conectan en redes hipertextuales hacia otros campos semánticos, para la creación de la ficción.

Dichas conexiones no son lógicas ni racionales, sino que suceden aleatoria e irracionalmente a partir de estimular el ABC; las reacciones suscitadas son incorporadas o desechadas según las necesidades, sensibilidad y disposición actorales. Esas nuevas reacciones pueden conectar directamente a un apoyo distinto, ya que el proceso para detonar un apoyo puede traer implícitas ciertas imágenes que coinciden con el contenido referencial de otro; por ejemplo, la activación del elemento define implícitamente si la expresión del individuo es introvertida o extrovertida, pero trabajar dicha expresión como

Escenarios liminales, expone ampliamente ejemplos de propuestas escénicas que considera un “[...] territorio no teatral, no considerado por la estética tradicional: a gestos simbólicos que ponen en la esfera pública deseos colectivos y construyen de otras maneras su politicidad” (Diéguez 18).

un apoyo independiente, consolida ciertas sutilezas que fortalecen la creación del personaje y por ende la de la ficción misma.

Los seis módulos (*Base, Naturalismo, Realismo, Inconsciente, Ideales y Shakespeare*) conforman un modelo planteado por González Caballero sobre la complejidad humana a partir de la exploración del temperamento, el carácter, la personalidad, el inconsciente y los ideales, así como el estudio de obras dramáticas de autores que reflejan dichos aspectos de lo humano.

Dicho proceso de aprendizaje no sólo dota al actor de habilidades y estrategias creativas, sino que favorece su desarrollo humano a partir de un trabajo paralelo de autoconocimiento. Así cada apoyo requiere un estudio específico que muestre la rica aportación cultural a la creación actoral, sin embargo el objetivo de esta tesis es presentar una aproximación con el fin de vislumbrar la riqueza referencial de cada apoyo, así como una tabla que da cuenta de forma sintética de los contenidos en su totalidad.

En los siguientes capítulos se estudiará cada uno de los apoyos que forman el Método AGC, en relación con el módulo o etapa al que pertenecen, ello será a partir de la descripción recopilada por Gustavo Thomas –tanto en su plataforma digital²² como en una versión impresa–, el registro personal de las clases con Wilfrido Momox, las entrevistas realizadas a estos y a Daniel Leriche –los tres discípulos de AGC en épocas distintas–, así como la investigación sobre los referentes de cada apoyo, la reflexión sobre la relación real-virtual en sus planteamientos y los efectos producidos en el ABC.

²² Gustavo Thomas gestiona un blog por internet en torno a la propuesta del artista mexicano que lleva por nombre “El Método de actuación de A. González Caballero” y que puede encontrarse en la siguiente dirección electrónica. <http://agcmetodo.blogspot.mx>.

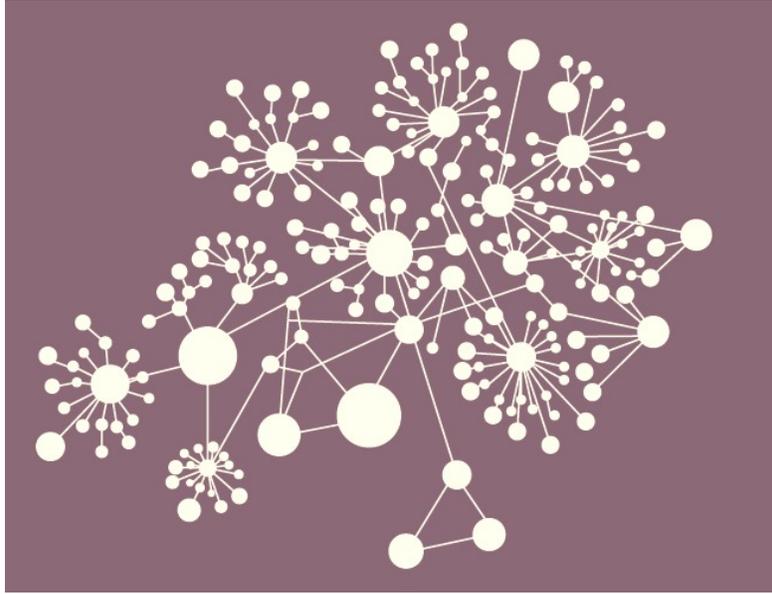


Imagen 5. Ilustración de un sistema hipertextual o rizomático

Se trata de una estructura descentralizada, en la que cada punto está provisto de su propia complejidad, que nutre la consistencia del todo. <<https://proyectointegral1.wordpress.com/category/uncategorized/>>

3.1 Primer Módulo Introducción/ Base

Durante el primer módulo o etapa, el actor, antes de comenzar la exploración de los apoyos, y con la ayuda de un texto elegido y memorizado como soliloquio, debe entender y practicar el mecanismo del ABC a partir de la premisa clave sobre el fluir libre de la imaginación y la energía, así como la no represión del impulso que de ello deviene. El ABC, como se estudió en el capítulo anterior, es una premisa clave que rige tanto el trabajo de cada apoyo, como la creación actoral durante la ficción.

Una vez familiarizado con el mecanismo ABC, el actor, inicia el trabajo con los primeros seis apoyos, los cuales abordan aspectos ineludibles del ser humano, rasgos biológicos que posee, incluso desde el vientre materno y que no son modificados, aunque sí influenciados, por los condicionamientos culturales tanto del entorno familiar como del social. Según Gustavo Pittaluga dichas cualidades biológicas pueden ser agrupadas bajo el concepto de temperamento y condición la reacción fisiológica del individuo ante la dinámica familiar y social a la que pertenece por nacimiento (Pittaluga 39).

Así, los primeros seis apoyos constituyen la parte más primitiva o básica del ser humano y son explorados con la ayuda del ya mencionado texto memorizado, ello debido a que durante esta primera etapa no se aborda a ningún autor dramático particular.

1º PISADA

El primer apoyo del primer módulo, la pisada, afirma que la creación del personaje con el Método AGC inicia por la planta de los pies, no sólo porque la energía utilizada para la activación de todos los apoyos es introducida imaginariamente por ellas, sino también porque mantiene una fuerte relación con el sentido de identidad del ser humano. Los pies sostienen al individuo sobre un territorio geográfico delimitado por un contexto específico, lo que infiere que el desarrollo del individuo está supeditado a un marco cultural determinado, que le da sentido de pertenencia a un grupo.

Entonces cuando el individuo se mueve hacia otros territorios, su identidad es influenciada por factores culturales distintos, sin correr el riesgo de ser remplazada por completo. Así, la influencia de la movilidad territorial en la construcción de dicha identidad es metaforizada en el Método AGC en la importancia de la planta de los pies, abstracción que debe ser tomada en cuenta para el uso del apoyo. Según información de Wilfrido Momox, la Pisada fue el último apoyo incorporado por González Caballero a su propuesta, y consideró que ésta bastaba para modificar la organicidad del actor en la del personaje.

Las siete mil terminaciones nerviosas que componen las plantas de los pies, develan la importancia del sistema nervioso, desarrollado en el feto desde la etapa embrionaria, a partir de la tercera semana de gestación y antes que cualquier otro sistema. Los nervios conectan a todo el organismo y permiten la percepción del entorno, al transportar –a través de los neurotransmisores– bidireccionalmente información entre el cerebro y el exterior.

El funcionamiento del apoyo consiste en imaginar una conexión invisible o virtual, entre la planta de los pies y una parte específica del cuerpo, ya sea interna o externa, lo cual propicia un movimiento del ABC del actor; como resultado el cuerpo se organiza de forma distinta para accionar en tiempo y espacio reales. El personaje surgirá como un ser

nuevo, como un bebé que recién reconoce sus nervios para organizar su cuerpo según la conexión elegida. Con ello el actor crea una forma de caminar nueva y orgánica.

Suscitar primero, la conexión imaginaria entre las plantas de los pies y una parte del cuerpo y después estimular con ello la expresión emocional, corporal y verbal, infiere tanto una virtualización como una actualización. Lo virtual sucede al imaginar la conexión invisible, y lo actual justo cuando esa imagen se resuelve materialmente en la expresión corporal y verbal del actor. Conforme se fortalece la práctica y los personajes se complejizan, la cualidad virtual de las conexiones puede aumentar hasta el punto de que ésta ya no ocurra solamente entre dos partes físicas –la planta de los pies y el riñón o las uñas–, sino también entre una física y otra abstracta; es decir entre la planta de los pies y algún valor o sentimiento. Por ejemplo para crear al personaje de ELLA de *El Plop o Cómo escapar de la niebla*, de González Caballero, se puede conectar la planta de los pies con el anhelo o la ensoñación; ello dará una pisada única que lo diferencia de otros personajes.

El apoyo Pisada tiene su origen en la reflexología, práctica curativa alternativa que plantea que cada uno de los puntos de los pies están conectados con alguna parte del cuerpo y que la estimulación de dichos puntos provocan cambios benéficos al organismo. Ahora bien, el apoyo no busca identificar todos los puntos, sino imaginar cómo estos despliegan entre sí una red de gran sensibilidad, capaz de conectarse con el resto del cuerpo.

La Antigua Grecia, Egipto, China, India y Mesoamérica reconocían que la estimulación de puntos en las plantas de los pies favorece el bienestar energético y físico de los individuos. En Egipto como parte del proceso de momificación éstas eran extirpadas para que el alma fuera liberada y viajara a un plano más allá de lo terrenal, lo cual refiere que las plantas de los pies conectan al individuo al suelo, a lo terrenal y por ello “Los pies son microsistemas donde se halla reflejado todo el cuerpo a través de zonas representativas, las cuales están, además conectadas por vía venosa, nerviosa o por canales de circulación energética, según la Medicina Tradicional (MCHT)” (Marchelli 7). Si se piensa al propio cuerpo humano en función de sus microsistemas, se puede inferir que

representa una estructura fractal. Así los pies representan un microsistema idéntico al organismo humano en general.

Ahora bien, mientras la reflexología aprovecha la conexión nerviosa y/o energética entre los puntos de las plantas de los pies –reconocidos como áreas reflejas (Imagen 5, pág. 83)– y los órganos internos y externos, para propiciar un estado saludable del individuo, el Método AGC aprovecha esta relación para la organización del cuerpo y la forma de pisar en el espacio. La pisada viene a ser una especie de conexión entre el aspecto biológico del individuo y el contexto sociocultural en el que está inmerso, relación que conlleva a la confirmación de su propia identidad. Empezar la creación de un personaje por la planta de los pies, es descubrir su caminar, la base de su identidad, sus raíces genéticas y culturales, así este caminar no debe ser imitado de la realidad real, sino creada específicamente para tal o cual personaje, dado que cada individuo camina de forma distinta. La pisada da al actor un semblante, una actitud orgánica distinta a cualquiera.

Otro referente fundamental tomado por Antonio González Caballero para la conformación de este apoyo es el Códice Boturini o Tira de la Peregrinación (Imagen 7, pág. 84), que muestra las huellas del transitar migratorio de los mexicas. Las marcas en el suelo son así, de acuerdo a la reflexión creativa de González Caballero, una metáfora de la huella en la idiosincrasia del grupo; los alcances de dicho planteamiento se dimensionan al concientizar la influencia que cada territorio ejerce sobre los grupos sociales y las estructuras culturales que dan sentido al día a día.

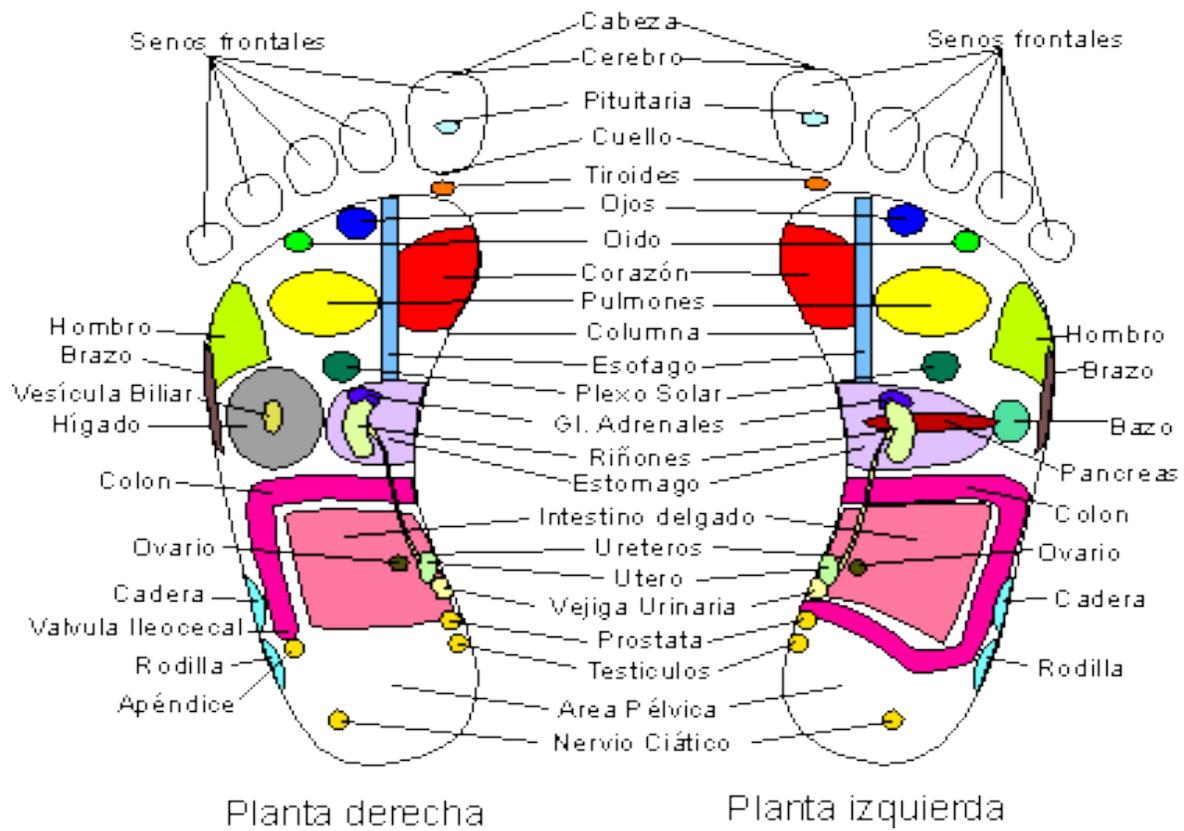


Imagen 6. Zonas reflejas
 Dichas zonas indican terminaciones nerviosas que comunican con diferentes partes del cuerpo a través de neurotransmisores eléctricos y químicos. Tomada de <<http://salud.bioetica.org/images/reflex7.gif>>

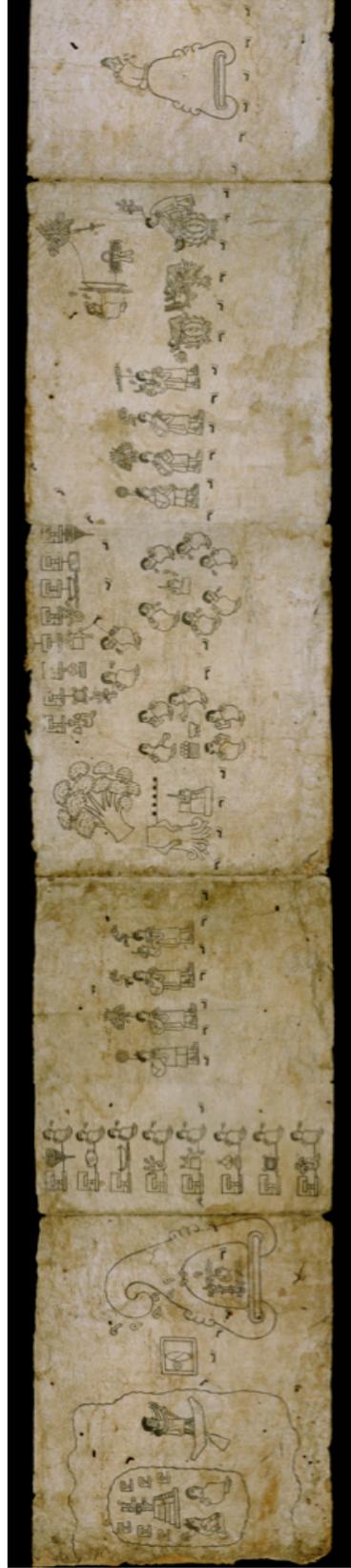


Imagen 7. Fragmento de Tira de la Peregrinación o Códice Boturini

Registra el tránsito de los mexicas de Aztlán al Valle de México por indicaciones de Huitzilopochtli, deidad asociada al sol, para encontrar el territorio y fundar su ciudad. El águila devorando una serpiente sobre un nopal, fue el indicio sagrado para la fundación de Tenochtitlan. Tomado de <<http://www.codiceboturini.inah.gob.mx/codex.php>>

2º ELEMENTO

El elemento, segundo apoyo del módulo primero, es una energía vital preponderante en el individuo, que rige su comportamiento en cada aspecto de su vida. El desarrollo del apoyo está respaldado en la teoría griega de los cuatro elementos como raíz de todas las cosas; Según la cual todos los individuos están formados por fuego, tierra, agua y aire, siendo sólo una de estas y sus cualidades (Imagen 8), lo que y rige preponderadamente el proceder del individuo.

La idea primordial del apoyo, es que la naturaleza se manifiesta en esos cuatro elementos, y al combinarse generan una infinita gama de materiales –tantos como la imaginación del actor lo permita– y posibilidades sobre las que el actor puede trabajar para estimular su energía vital.

El mecanismo virtual para la activación de este elemento, consiste en imaginar la creación detallada del elemento a trabajar, puede ser simple (agua, tierra, fuego, aire) o compuesto (lava, lodo, metal, polvo, nube); después el actor lo coloca, imaginariamente, en el piso y se para sobre él para introducir la energía a través de la planta de los pies. Virtualmente, la energía del elemento se funde con el torrente sanguíneo y energético del actor para con ello estimular su organismo en pro de la creación del personaje o cuerpo dramático específico.

Cada elemento tiene cualidades generales, las cuales se complejizan a partir de especificidades que el actor otorga gracias a su imaginación. Así por ejemplo, simple agua puede particularizarse en “agua contaminada por desechos nucleares” o “agua pura de manantial” o una combinación entre agua y tierra tal como “fango de una selva tropical”.

Las particularidades pueden ser tan abstractas o extrañas como la imaginación del individuo lo permita, pero lo importante es que ello deviene en características determinadas del personaje o del cuerpo dramático específico. Incluso el mismo personaje puede ser trabajado con distintos elementos o variaciones de éste, por ejemplo *Tres en Josafat* de González Caballero, permite explorar dicha posibilidad. La obra presenta a un mismo personaje fragmentado en tres, cada uno es una versión o matiz de

diferentes etapas de una misma vida; los actores que interpreten a este personaje pueden utilizar una variación de un mismo elemento, por ejemplo, lava en diferentes estados: petrificada, estable y en erupción.

Conforme el actor fortalece su imaginación virtual²³, podrá detallar cada vez más su elemento, sin olvidar que cada uno de los cuatro naturales base (fuego, tierra, agua y aire) infiere cualidades específicas de la materia, las cuales fueron estudiadas por Empédocles, Tales de Mileto, Anaxímenes y Aristóteles; este último aseveró que cada elementos contaba con dos cualidades específicas, cada una de las cuales era compartida con otro (Imagen 8); Y que bien podría servir cuando el actor los combina entre sí.

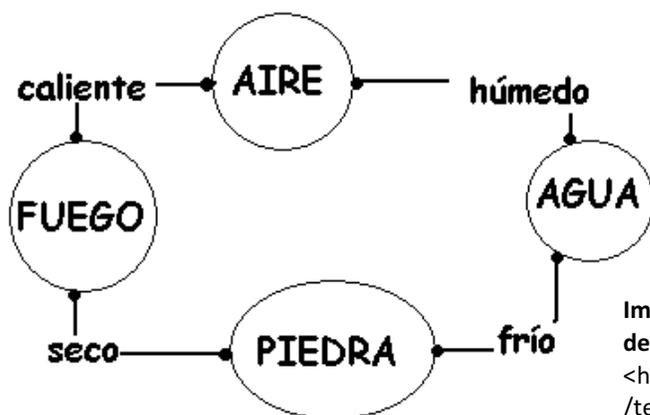


Imagen 8. Cualidades de los elementos propios de la taxonomía primitiva. Tomada de <http://miclasedequimica1.blogspot.mx/2013/09/teoria-atomica-y-modelos-atomicos.html>

El planteamiento de los cuatro elementos está presente en varias culturas, ya que como refieren los hermanos Gernot y Hartmut Böhme, ninguna de ellas pudo escapar de la interpretación de la relación del hombre con la Naturaleza, a partir de estas cuatro columnas que también refieren los cuatro estadios de la materia, así como cuatro cualidades derivadas de su interacción: cálido, húmedo, seco y frío (Böhme 15). El primero en desarrollar el concepto fue Empédocles, a partir de entonces se ha vuelto un espacio donde naturaleza y cultura se interceptan para dar sentido a la existencia del hombre, así “La frase <<conócete a ti mismo>>, implica que ese auto reconocerse únicamente puede

²³ En el capítulo anterior se estudió a la imaginación como una cualidad inherente al ser humano, necesaria en diferentes momentos de su acontecer diario, y de acuerdo a lo cual puede diferenciarse la imaginación útil para recordar y la requerida para la creación artística. Así, la imaginación virtual alude al proceso en el que el individuo genera imágenes imposibles que problematizan las convenciones que conforman el orden establecido de lo real.

lograrse mediante un rodeo por lo otro distinto de sí mismo. [Y] Eso otro son aquí los elementos; no como espejos a históricos, sino como medios históricos, [...] en donde las culturas han intentado deletrear su relación con la Naturaleza y su propia naturaleza” (Böhme 19). Los elementos son artefactos históricos surgidos del encuentro entre naturaleza y Cultura, realidad y ficción, que propician experiencias de conocimiento, reconocimiento y creación.

Según esta misma teoría, todo ser humano está conformado por los cuatro elementos, cada uno de ellos en diversas proporciones y variación de fuerza, y dichas variaciones influirán en sus rasgos de carácter.

González Caballero con base en sus varias reflexiones y estudios, definió las siguientes características para cada uno de los cuatro elementos:

Fuego. Los individuos en los que el elemento fuego es superior, son extrovertidos, diligentes, comunicativos, creativos, con iniciativa, expresivos, hiperactivos, directos, inquietos, apasionados, explosivos, seductores, sensuales, sexuales, entusiastas, idealistas, libres, temperamentales, irresponsables, enérgicos, vigorosos, dinámicos, con fuerza de voluntad, es de carácter masculino y considera a la creatividad como un santuario del ser.

Tierra. En los que predomina el elemento tierra son centrados, estables, sensatos, organizados, testarudos, inamovibles, fuertes, tenaces, firmes, dominantes, místicos, entregados, prósperos, convencionales, dogmáticos, rígidos, protectores, meticulosos, pacientes, cuidadosos, constantes, fieles, de carácter femenino y valora al cuerpo como templo o santuario del ser.

Agua. Aquellos en los que el elemento dominante es el agua, son apacibles, tranquilos, maleables, soñadores, inspiran confianza, confiados, emocionales, dependientes, intuitivos, misteriosos, compasivos, fantasiosos, hipersensibles, apegados, vulnerables, sentimentales, dispuestos a ayudar, necesitan el cobijo de los demás. Es un elemento de carácter femenino cuyo templo es el inconsciente.

Aire. Los individuos aire son liberales, indecisos, ilimitados, aventureros, alegres, cambiantes, activos, incontrolables, inspirados, imaginativos, distraídos, briosos,

investigadores, gallardos, organizados, curiosos, superficiales, interesados, sabios, frescos, comunicativos, espontáneos. Es un elemento de carácter masculino y su templo es la imaginación.

Las características antes enunciadas más que someter el manejo de la energía del elemento, ayudan al actor a fortalecer las características del personaje, identificadas en un análisis previo al proceso creativo.

3º ZONA EMOCIONAL

El tercer apoyo consiste en imaginar la división virtual del cuerpo en siete zonas; cerebral, cuello, emocional, visceral, sexual, piernas y la séptima, que se localiza abstractamente en una zona sublime fuera del individuo mismo. Estas zonas rigen el acontecer emocional del individuo y una de ellas –reconocida como Zona central– se sobrepone a las demás para influenciarlas.

Las emociones son respuestas neurofisiológicas complejas de los seres humanos ante diferentes situaciones –tanto internas como externas– que se presentan día a día y que derivan en acciones correspondientes que forjan la conducta cotidiana. Las emociones tienen relación dialéctica con el pensamiento y acción, pues se influyen mutuamente.

Las emociones son inherentes al ser humano, lo “[...] preparan para la acción. Su activación pretende una respuesta inmediata y adaptativa a situaciones diversas, ya sea por inesperadas, dolorosas, peligrosas, etcétera. Esta preparación para la acción depende de cada persona. Las funciones más relevantes que tienen las emociones son: adaptativa, motivadora, informativa y social” (Redorta 37). Por ello son fundamentales para el trabajo actoral, ya que dotan de contenido y sentido a la acción.

El enfoque tradicional estipula que el actor tiene que generar emociones para acompañar la acción y para lograrlo hay varios caminos; por ejemplo, según las premisas stanislavskianas se puede recurrir a recuerdos personales del actor para lograr la expresión de los síntomas de las emociones propias de los personajes, dado que éstas en sí no pueden ser reproducidas en tanto que son respuestas espontáneas que varían de

persona a persona. A decir del maestro Germán Castillo el trabajo del actor no consiste en reproducir emociones sino en generar estímulos que las susciten para con ello accionar orgánicamente.

En palabras de Daniel Leriche, González Caballero propiciaba que el actor diseñara la memoria emotiva del personaje, en lugar de utilizar sus emociones personales, para accionar respecto a los personajes y no respecto a convenciones o prejuicios actorales. Entonces, para generar las emociones y favorecer la organicidad de su expresión, la energía del elemento se concentra en la zona central elegida –según un análisis previo– y el encuentro entre ambas influirá la expresión emocional a través del ABC.

Estas zonas (Imagen 9) tienen su origen en la teoría de los Chakras de culturas orientales (Imagen 10), los cuales son una especie de centros energéticos que regulan de acuerdo a sus particularidades, el acontecer del organismo. Las siete zonas se encuentran distribuidas en el cuerpo de la siguiente manera: tres zonas claras, tres zonas en conflicto y una séptima. Cada individuo tiene una zona central particular.

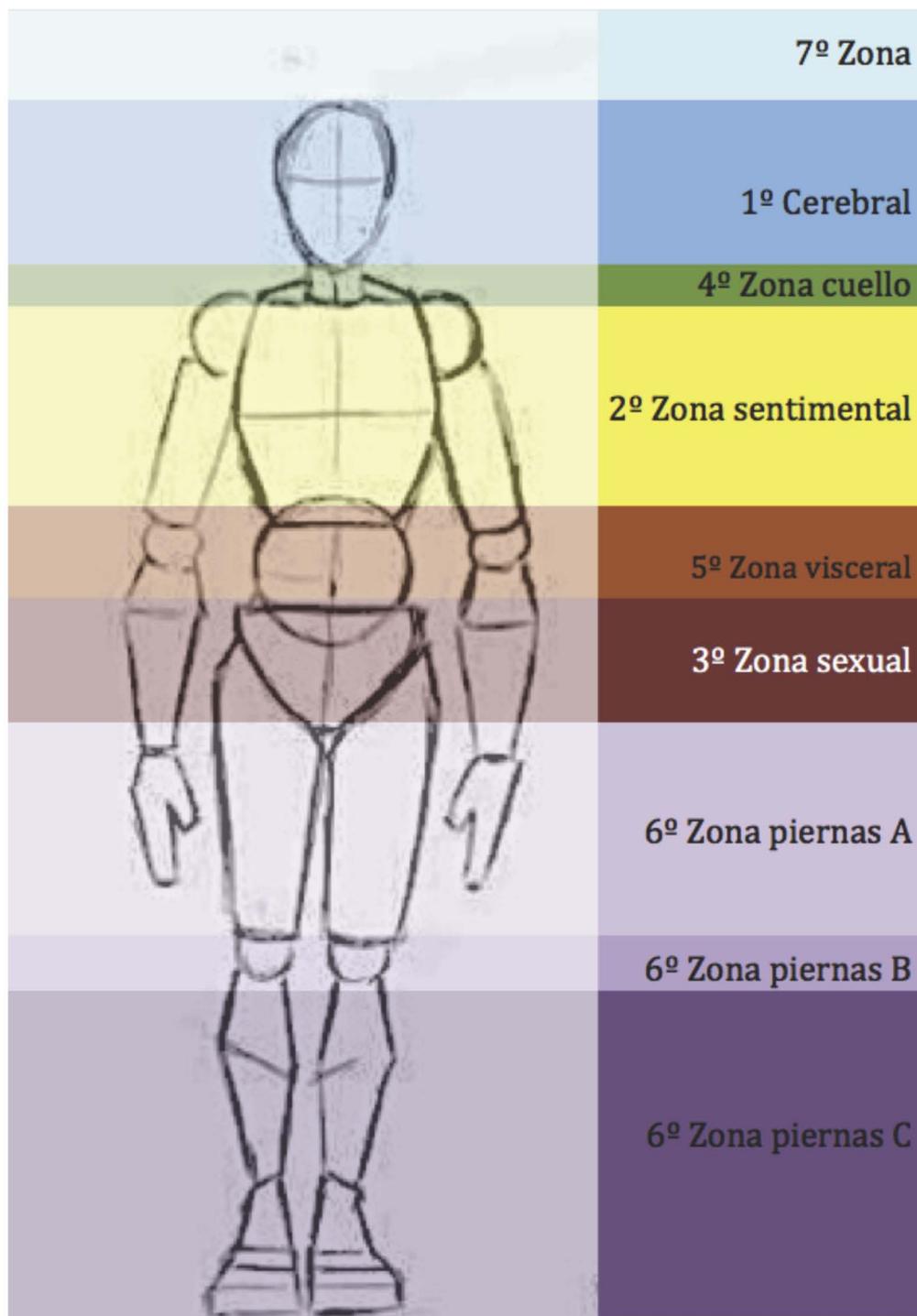


Imagen 9. Zonas emocionales
 Esquema realizada con base en la publicada en el primer libro sobre la propuesta de González Caballero, editado por Gustavo

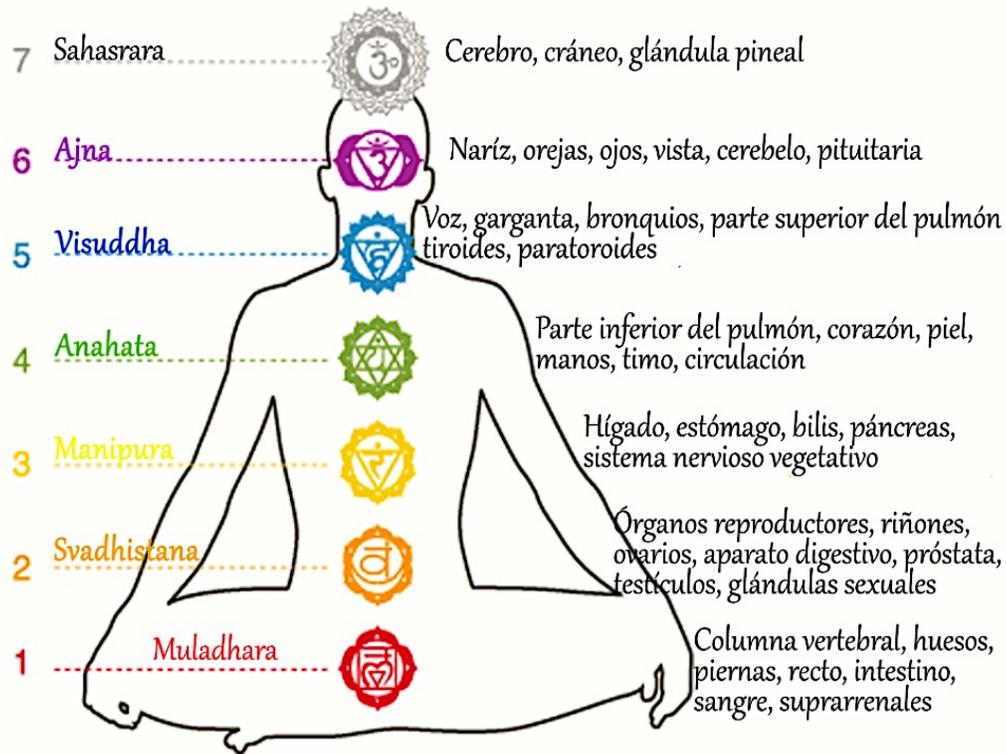


Imagen 10. Distribución de Chakras

Imagen tomada de <<http://despertando.com.ar/wp-content/uploads/2015/03/Chakras-y-órganos-pequeño.jpg>>

Zonas claras. Expresión directa a partir del principio ABC.

1° Zona cerebral. Localizada en toda la cabeza, desde la coronilla hasta la barbilla; simbolizada por el color azul.

2° Zona sentimental. Ubicada de las clavículas a los pezones y simbolizada por el color amarillo.

3° Zona sexual. Ubicada en la zona genital interna y externa, delimitada por las ingles y vello púbico, abarca también el ano y perineo; el color rojo la simboliza.

Zonas de conflicto. Expresión de forma indirecta o conflictiva

4° Zona cuello. Es fluctuante entre la cerebral y principios de la sentimental, continuamente está en conflicto entre sus emociones y sus pensamientos. El color que la simboliza es el verde.

5° Zona visceral. Localizada entre las fronteras de la sentimental y la sexual, está en conflicto constante entre sus sentimientos e impulsos sexuales, lo cual lo lleva continuamente a expresarse de forma violenta. Su color simbólico es el naranja.

6° Zona piernas. Está dividida en tres niveles: A, va de la altura de las ingles, incluyendo los glúteos, hasta arriba de las rodillas; B, conformado únicamente por las rodillas, incluidas las corvas; C, de la parte inferior a las rodillas hasta la punta de los pies. El color que la simboliza es el morado y tiende a la depresión.

Zona especial. Séptima zona

7° Zona. Se ubica encima de la coronilla y lleva la energía del individuo a un nivel contemplativo fuera de sí mismo, eleva a lo sublime las emociones del individuo.

Las emociones son reacciones del cuerpo ante diferentes circunstancias, son espontáneas y auténticas. Según el Método AGC, todos los individuos tienen activos los siete puntos, pero sólo uno central, que regula predominantemente el flujo emocional del individuo y determina rasgos de carácter expresados a través de las emociones, esto quiere decir que aunque todos los individuos padezcamos enojo o alegría, su manifestación será de formas diversas.

El apoyo se activa al imaginar cómo la energía del elemento, sube desde la planta de los pies y se concentra en alguna de las siete zonas emocionales. Para la Zona piernas, la energía llega a cualquiera de las tres subzonas que la componen, para la Zona sentimental la energía llega hasta el pecho; si la zona a trabajar es la séptima, la energía es irradiada por encima de la coronilla y busca ascender más allá de lo terrenal.

4º EDAD

Este apoyo también divide el cuerpo en ocho partes, y cada una de ellas regula de forma distinta y orgánica, la corporalidad del actor de acuerdo a la edad del personaje. La edad es una medida para identificar las etapas en las que está dividida la vida de los organismos. En el ser humano es calculada en años, y los puntos de inicio y fin son el nacimiento y la muerte. Según el planteamiento de González Caballero, el ser humano tiene diferentes centros motores del movimiento correspondientes a su edad.

Gustavo Thomas en su libro sobre el Método AGC, menciona cómo Eugenio Barba en *Hacia un Teatro Pobre*²⁴ “[...] cita a Jerzy Grotowski sobre el manejo [...] en el teatro ‘laboratorio’ de las edades físicas, con la simple propuesta de que, según la edad, se transfiere el centro de movimiento físico a diferentes partes del cuerpo” (Thomas 63). Ello sugiere que dicho planteamiento fue clave para el desarrollo y concreción del apoyo desde la perspectiva de González Caballero, lo que revela simultáneamente la importancia para el trabajo de su propuesta, los descubrimientos y planteamientos de otros creadores, lo cual refuerza la cualidad hipertextual de su método.

El desarrollo de este apoyo, según lo refieren Thomas y Momox, consta de tres segmentos fundamentales: edad cronológica, edad clínica y edad mental. Éstas se suman y promedian para poder determinar el centro motor que regirá el movimiento corporal del individuo, dentro de la ficción. El Método AGC señala que la edad cronológica es medida por los años cumplidos desde el nacimiento; la edad mental tiene que ver con la edad de la que se concibe y siente el individuo en su interior, a partir de la cual se comporta y que puede o no corresponder con su edad cronológica. Finalmente la edad clínica se relaciona con alteraciones físicas provocadas por alguna enfermedad o accidente, que deterioran la edad cronológica.

A lo largo de su vida el hombre transita por ocho centros motores, tal como lo describe Gustavo Thomas en su libro. Cada centro tiene su razón de ser, según las características propias de cada edad.

1) De 0 a 3 años/Indeterminado: No hay un centro motor físico determinado, la energía fluye sin dirección dentro del organismo; el individuo no puede sostenerse por sí mismo, ya que carece de un apoyo corporal específico y por tanto su fuerza se encuentra dispersa.

²⁴ Libro compuesto por artículos o apartados escritos por el mismo Grotowski en colaboración con otros autores, entre los que destaca Eugenio Barba.

- 2) De 4 a 7 años/ Rodillas: Durante la infancia el centro motor físico son las rodillas, el cuerpo se moverá a partir de ellas y tomando en cuenta la pisada y elemento de cada sujeto.
- 3) De 7 a 14 años/Caderas: El centro motor físico se localiza en las caderas. Tiene gran relación con el despertar sexual y con acontecimientos tales como la primera menstruación y la primera eyaculación.
- 4) De 15 a 21 años/Hombros: Durante la adolescencia el individuo sufre varias transformaciones físicas, las hormonas provocan un notable crecimiento corporal evidente en la parte superior del torso, el desarrollo de los senos en las mujeres y ensanchamiento de la espalda en los hombres. Estos cambios traen consigo una resistencia que lleva la fuerza motora a los hombros como punto previo al pecho.
- 5) De 22 a 35 años/Pecho: En la juventud el centro motor que rige la corporalidad del individuo, es el tronco y más en específico el pecho. Ello probablemente se deba a una mayor madurez sexual que permite una mayor seguridad para mostrarse ante el grupo, tomando en cuenta que es la mejor etapa para la procreación, biológicamente hablando.
- 6) De 36 a 50 años/Cabeza: La madurez mental de esta edad, se ve reflejada en el asentamiento del centro motor en la cabeza. En general el comportamiento es más estable y racional.
- 7) De 51 a 65 años/Espalda: Posterior a la cúspide de la madurez deviene la vejez, los cuerpos se debilitan y el control del movimiento recae en la espalda, en un sentido “descendente”.
- 8) Más de 65 años/ Piernas: Ya en la ancianidad el individuo controla su movimiento desde las piernas, pero contrario a la infancia, aquí la energía va en descenso y se ancla en la parte posterior de las piernas.

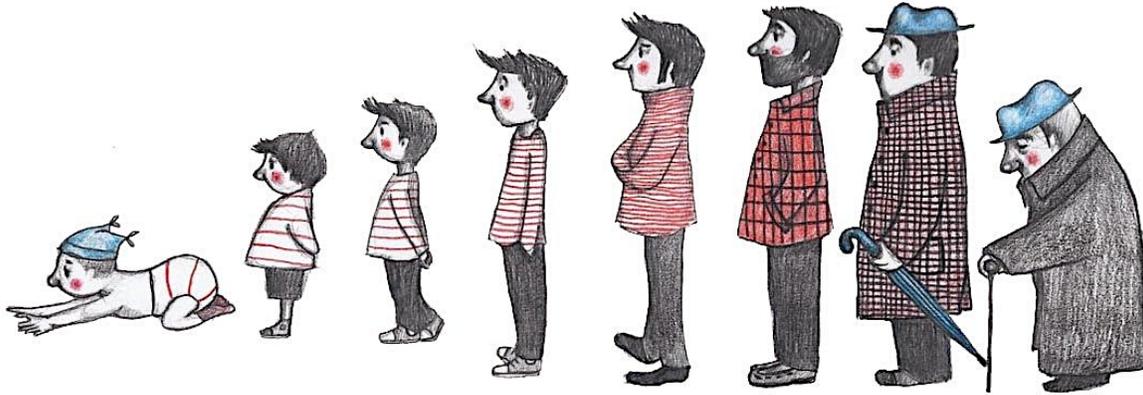


Imagen 11. Representación gráfica de las diferentes edades de un ser humano.
Tomada de <<http://www.fotosimágenes.org>>

Así supongamos que un personaje tiene una edad cronológica de 30 años, una clínica de 40 y una mental de 60, la suma de las tres da 130 y dividida entre tres da como resultado 43.3, así su centro motor estará localizado en la cabeza. Una vez realizada la operación el actor concentra su atención en dirigir el ABC desde la cabeza, ésta se adelanta al resto del cuerpo para poder preparar y supervisar cada movimiento.

El actor no sólo puede crear un personaje que mantenga durante toda la ficción un mismo centro motor, sino que también puede desarrollar uno que transite por distintas edades; por lo tanto el actor activará diversos centros motores en distinto momento de la obra. También puede ser que diferentes actores trabajen a un mismo personaje en diferentes momentos de su vida, y a pesar de que el elemento sea el mismo, la diferencia la hará el centro motor activo. Un ejemplo puede ser nuevamente *Tres en Josafat*, de González Caballero, en la que el personaje principal está fragmentado para encontrarse consigo mismo.

5º SENTIDO

Los sentidos forman parte del sistema nervioso del ser humano; gracias a ellos percibe el mundo, ya que proporcionan información al cerebro para codificarla y dar sentido a la experiencia de la realidad. Científicamente el ser humano cuenta con más de cinco sentidos a través de los cuales recibe la información de su entorno –tales como, la

intuición²⁵, la propiocepción²⁶, la nocicepción²⁷ o la termocepción²⁸, sin embargo, la vista, el oído, el olfato, gusto y el tacto han mantenido su preponderancia como medios para percibir la realidad. Todos condicionados por convenciones socioculturales.

La propuesta de Antonio González Caballero plantea agudizar –a partir de la imaginación virtual– cada uno de los cinco sentidos para ampliar el rango perceptivo e identificar cuál de ellos es el más poderoso en el individuo, ello con el fin de cambiar el sentido preponderante de acuerdo a las cualidades de un personaje específico. Según Wilfrido Momox, citado por Thomas, el trabajo de los sentidos pone atención en la forma en cómo el individuo (actor o personaje) percibe y concibe el mundo, ya que “Cualquiera de los cinco, incluso el sexto [sentido], nos determina [...] de los demás, es decir, el gusto capta la vida por sabores, la vista por imágenes, el olfato por olores; esto se percibe de manera inconsciente, no de manera consciente” (Thomas 61). Así, el actor debe experimentar la realidad desde las cinco tendencias de percepción planteadas por este apoyo y lograr, efímeramente, que uno de los sentidos se sobreponga a los otros.

El proceso para detonar este apoyo consiste en imaginar cómo cada uno de los órganos sensoriales se vuelve más poderoso y a partir de ello es posible concentrar la atención no sólo en una fuente de información, sino en el mayor número posible de manera simultánea. A través de ejercicios de sensibilización, el actor puede llegar a escuchar poco más de treinta sonidos simultáneos, captar un gran número de imágenes de forma inmediata, diferenciar los sabores y olores más parecidos o reconocer diversas formas y texturas en poco tiempo.

6º INTROVERSIÓN/ EXTROVERSIÓN

Es la expresión del ABC hacia el exterior o el interior del individuo y está sustentado primordialmente en la teoría de los *Tipos psicológicos* (Imagen 13) de Carl Gustav Jung, la cual establece la existencia de ocho a dieciséis posibilidades de experimentar la realidad y comportamiento, develadas a través de determinadas actitudes y tendencias psicológicas.

²⁵ Mejor conocida como el sexto sentido.

²⁶ Se refiere a la propia conciencia corporal.

²⁷ Es la percepción a través del dolor en piel, articulaciones y órganos internos.

²⁸ Tiene que ver con sentir la temperatura corporal, es decir exceso o ausencia de calor.

Dichas posibilidades se originan de la combinatoria entre dos versiones fundamentales de la expresión –consciente e inconsciente– de la psique de los individuos; una se expresa y experimenta la realidad hacia el interior de él, y la otra lo hace hacia el exterior; la inclinación hacia una u otra, define su personalidad, actitudes y posturas antes la vida.

Jung atribuye a la conciencia del hombre cuatro funciones: pensamiento, intuición, sentimiento y percepción; las cuales se relacionan con el planteamiento de los cuatro elementos. Así, de la misma forma como la preponderancia de uno de los cuatro elementos diferencia al individuo del resto, también predomina en él una de estas cualidades expresivas, que indican el tipo personalidad que le es propia: introvertida o extrovertida. Según René Le Senne, se tipifica a los individuos en una u otra tendencia de acuerdo al tipo de estímulos a los que responde su organismo, es decir, a estímulos del exterior, entorno- contexto o a estímulos del interior, recuerdos-pensamientos.

Cada tipo psicológico cuenta con características distintas, mientras el extrovertido proyecta su energía al exterior, tiende a ser más social y accesible –con una mayor cantidad de amigos, con gusto por la variedad y la acción y su necesidad de estimulación es continua–, el introvertido obtiene la energía de su yo interior para estimular ideas y motivaciones, –se preocupa de sus propios pensamientos y emociones, muestra con mayor facilidad empatía y a pesar de tener pocos amigos desarrolla fuertes lazos interpersonales–. El individuo posee características de ambos tipos, pero tiene inclinación preferente por solamente uno de ellos.

Según Gustavo Thomas, para González Caballero el desarrollo del apoyo funciona con “[...] la idea [imaginación virtual] de una energía de expresión en el personaje que va [...] hacia el exterior (extroversión) de él o hacia su interior (introversión), no más” (Thomas, *Introversión*, párr. 4). Así, el apoyo estimula la expresión de ABC hacia el interior o hacia el exterior de individuo del que surge,²⁹ a partir de imaginar un dínamo que ejerce

²⁹ Es importante recordar que el ABC será permanentemente mencionado a lo largo de todos los apoyos, debido a que los efectos del trabajo con cada uno de ellos, se suman poco a poco para estimular el impulso (A), cuerpo (B) y voz (C) del actor para transformarlos en los del personaje o cuerpo dramático específico. Cada nueva reacción con el trabajo de un nuevo apoyo implica una reacción específica que se suma a un todo.

sobre la energía del elemento una fuerza centrífuga –hacia el exterior– en el caso de la extroversión y con fuerza centrípeta –hacia el interior– para el caso de la introversión. Conforme el entrenamiento del actor avanza y sus aptitudes imaginativas en relación con la energía se amplían, al crear el cuerpo dramático específico, puede trabajar diferentes fuerzas en las zonas emocionales, así por ejemplo puede ser “extrovertido en el pecho, pero introvertido en su sexo” (Thomas, *Introversión* párr. 8). Una vez aplicadas dichas fuerzas se hacen presentes características específicas por zona, las cuales González Caballero identificó en el siguiente cuadro (Imagen 12).

□

**CARACTERÍSTICAS DE INTROVERSIÓN Y EXTROVERSIÓN
MÉTODO DE ATUACIÓN DE ANTONIO GONZÁLEZ CABALLERO**

<u>INTROVERSIÓN</u>	<u>EXTROVERSIÓN</u>
1. Pasiones perdurables	1. Perseverante
2. Obstinado	2. Veraz
3. Constante	3. Idealista
4. Sentimiento de culpa	4. Rencoroso
5. Dificultad para expresar lo que ocurre dentro de él	5. Ama la vida
6. Reflexivo	6. Alegre
7. Propenso a la meditación, a la duda	7. No prevé
8. Tímido	8. Voluble
9. Desconfiado	9. Caprichoso
10. No apto para la acción y la lucha	10. Criticón
11. Respetuoso	11. Confianza en sí mismo
12. Humilde	12. Metiche
13. Modesto	13. Demagogo
14. Reconoce el mérito de los demás	14. Se hace el mártir
15. Lento en aprender pero seguro	15. Excitable
16. Sentimientos genuinos	16. Inconstante
17. Egoísta	17. Ególatra
18. Desconsiderado	18. Hablador
19. Reposado (tranquilo)	19. Pasiones poco perdurables
20. Propenso a la inferioridad	20. Esquizofrénico
21. Irresoluto (que carece de resolución)	21. Exhibicionista
22. Hipersensible	22. Inquieto
23. Nervioso	23. Sociable
24. Apasionado	24. Generoso
25. Masoquista	25. Interesado
26. Paranoico	26. Sádico
27. Extremista en sus sentimientos.	

Imagen 12. Réplica de la tabla proporcionada por Wilfrido Momox.

Como parte de la exploración del apoyo el actor en entrenamiento, revisa el cuadro e identifica las características que predominan en él mismo, el personaje y/o el cuerpo dramático específico.

3.2 Segundo módulo

Naturalismo/ Antón Chéjov/ Yo/ Carácter

El segundo módulo o etapa, enmarca el estudio del carácter tanto en lo particular como en lo general; es decir que el actor reconoce su propio carácter y adquiere recursos que le permiten la creación de aspectos que constituyen el carácter del personaje. Ello es posible gracias a los apoyos abordados y a la propuesta dramática del autor ruso Antón Chéjov, uno de los dramaturgos más importantes del siglo XIX y cuyo trabajo representa una gran influencia para el cambio de paradigma del arte teatral durante el siglo XX.

Así, los ejercicios exploratorios y apoyos diseñados para este módulo están encaminados al reconocimiento del YO del actor y del personaje; el temperamento congénito abordado en el primer módulo, ahora condicionado o formado por el núcleo social primario: la familia. Según Gustavo Pittaluga, “Este ‘temperamento’ congénito, templado luego, modificado y enriquecido por las adquisiciones de la educación familiar, de la pedagogía, de la convivencia y de la cultura, se transforma en carácter” (Pittaluga 7). El cual se expresa de manera espontánea en los momentos inmediatos y más privados dentro del entorno familiar.

Este tipo de teatro, que expone principalmente el carácter, González Caballero lo identificó como naturalista y se estudia a través de los personajes del mismo Chéjov. El planteamiento convencional, reconoce como naturalista la escena que reproduce con gran fidelidad el funcionamiento de lo real, pero lo propuesto por González Caballero, refiere la forma natural u orgánica como el individuo reacciona a su entorno, es decir la forma espontánea en la que se desenvuelve en su ambiente, que inherentemente es resultado de la relación entre cultura y natura.

Durante esta etapa del proceso se exploran siete nuevos apoyos: Evolución del elemento, Hai-ku, huevos o atmósferas, niveles de vivencia, subzona, atmósfera interna, símbolos universales y apoyos menores. Al igual que el resto de los apoyos, la cualidad virtual de la imaginación del actor, es fundamental tanto para hacerlos funcionar como para dejarlos actuar libremente sobre el ABC.

7º EVOLUCIÓN DEL ELEMENTO

El primer ejercicio exploratorio de este módulo retoma el trabajo con los elementos, el cual según González Caballero, es suficiente para crear a un personaje y traer consigo el resto de los apoyos. El elemento es la energía vital de cada individuo y sufre transformaciones derivadas de los condicionamientos que el medio ejerce sobre ella; tal como los elementos naturales se transforman en manos del hombre en los más diversos objetos utilizados día a día, la energía vital del hombre sufre modificaciones, resultado de la intervención del hombre y su cultura. Así, es consecuente que para abordar el carácter, las energías de los elementos naturales evolucionen a los más diversos objetos, los cuales son en esencia la combinación de los primeros cuatro como resultado de la relación entre cultura e inteligencia del hombre.

El ejercicio consiste en imaginar la energía de algún objeto específico –una pelota roja, un ferrocarril, una mesa antigua–, ello según el análisis previo del personaje. Después, virtualmente el actor se pondrá encima de dicha energía y permitirá el ascenso hacia el interior de su organismo; ello sucede a través de la planta de los pies y una vez extendida por todo el cuerpo, el actor prosigue a la libre expresión del ABC según las cualidades del elemento. El guía evoca un ambiente familiar cotidiano y plantea preguntas que el actor responderá sólo para sí, ya sea en imágenes o con su propia reacción ABC. Las preguntas son: ¿Quién soy yo? ¿He sido amado? ¿Quiénes son mis padres?

La elección del elemento-objeto deriva de un análisis previo del personaje, a partir del cual se definen características específicas para ser metafóricas en objetos específicos.

8º ESTADO DE ÁNIMO. HAI-KU

El acontecer diario del ser humano, está regido por los estados de ánimo que experimente a cada momento, ellos provocan cambios inesperados que hacen que una misma actividad se ejecute de múltiples formas y con consecuencias variables. El estado de ánimo es un proceso neuroquímico difícil de explicar o asimilar rápidamente por aquél que no lo está experimentando, sin embargo es perceptible a los otros a través de signos anímicos producidos por el cuerpo, tales como la risa, el llanto y ciertos rasgos faciales.

Inducirlo con fines actorales resulta complicado, ya que un estado de ánimo no se reproduce *per se*, y los signos no siempre son los mismos en diferentes individuos. El actor más que reproducir o imitar los signos del estado de ánimo, debe estimular su ABC, para desarrollar y explorar su libre expresión con detalle y precisión.

Para Robert E. Thayer “El estado de ánimo es un estado psicológico, un conjunto de sensaciones autopercebidas que determinan nuestro bienestar psicológico, la eficacia de nuestro comportamiento y la calidad de nuestras relaciones interpersonales; sus causas son de naturaleza bio-psicológica y fácilmente manejables por el propio individuo que lo percibe” (Thayer 9). La forma como el individuo se relaciona con el entorno es influenciado por el estado de ánimo y éste es estimulado a su vez gracias a la ayuda de diversas estrategias, tales como el ejercicio o los hábitos alimenticios y de descanso. Según la propuesta de González Caballero, los Hai-kus son una estrategia de gran potencial para detonar diferentes estados de ánimo, ya que expresan la relación – permeada de asombro– entre el ser humano y la naturaleza.

Los breves poemas japoneses detonan en el individuo diversos modos de ser y estar en lo perenne de la existencia, lo natural, de acuerdo a los valores y convenciones culturales que lo permean. La proposición puede parecer absurda, pero es importante recordar que la cualidad virtual del Método AGC permite de facto, desarrollar todo tipo de ideas y planteamientos imposibles, ilógicos y/o fuera de lugar, pues todo ello tomará sentido en la expresión y creación del personaje o la ficción.

En una primera etapa, el actor elige para su creación, un Hai-ku de toda la gama existente, que refiera metafóricamente las cualidades del personaje o las situaciones que atraviesa. Una vez seleccionado repite mentalmente el poema para interiorizar las imágenes contenidas en los versos, el efecto de ellas se expande a través del cuerpo y mente del individuo, con lo cual estimulará reacciones en cadena en el ABC; ante ello el actor debe dejar fluir la expresión, su energía y su imaginación para que surja el estado de ánimo.

El Hai-ku se funde con el interior del actor y le permite expresarse de manera orgánica. Gustavo Thomas en su blog sobre el Método de Antonio González Caballero, lo presenta como “un apoyo para la experiencia interior”, cuyo credo consiste en “[...] crear mediante una descripción concisa/ partiendo de una interpretación plástica de la naturaleza/ un cierto estado de ánimo” (Thomas 85). Dichas interpretaciones guardan relación con las cuatro estaciones de año, una taxonomía que ayuda al hombre a explicar su experiencia de la realidad respecto al transcurso del tiempo y la transformación del entorno natural.

Con mayor entrenamiento el actor puede crear Hai-kus inéditos para el personaje en cuestión, que expresen la relación de éste con la naturaleza. El estado de ánimo, en tanto una forma de estar del hombre –tanto interna como externa–, varía según diversas circunstancias y sus signos se originan al interior del individuo.

Robert Thayer propone que el estado de ánimo es el resultado de la relación entre Tensión y Energía, donde tensión es una circunstancia y la energía es la disposición psicofísica del individuo ante ella (Thayer 10). El Hai-ku en el Método AGC, pone sobre la mesa la tensión mientras que la energía es dispuesta por el actor y el trabajo de los apoyos previos. Una vez generado el estado de ánimo e incorporado al ABC del actor, se vuelve parte de una energía compleja reconocida como personaje o cuerpo dramático específico. A continuación podemos apreciar algunos ejemplos de Hai-Ku tomados del libro de Gustavo Thomas (Thomas 87-9):

"La Enredadera,
hoy así,
me parece la vida entera"

"El invierno ha pasado,
el Sol calienta afuera,
frío hace adentro"

"A una amapola
deja sus alas una mariposa
como recuerdo"
(Matsu Bashô)

"Mientras lo corto
veo que el árbol
tiene serenidad"
(Ritsurin Issekirô)

9º ATMÓSFERAS. HUEVOS 1, 2, 3 Y 4

El planteamiento de este apoyo es virtualmente poderoso, ya que no sólo afecta al organismo del individuo, sino que la energía emanada de su interior y manifestada a través de su ABC, debe envolver e incidir en los diferentes niveles del entorno. Para lograrlo, el actor divide imaginariamente su entorno en una especie de círculos, cada uno de los cuales representa un nivel específico de interacción con el exterior; cada nivel repercute de forma distinta en el individuo y viceversa.

González Caballero visualizó dichos niveles de interacción como huevos de energía originados desde el actor-personaje (o cuerpo dramático específico). Cada nivel representa una atmósfera o ambiente distintos; el primer nivel es el individuo mismo y enmarca lo más íntimo del personaje, mientras que el último abarca al público de la ficción e incluso el entorno real en general. El apoyo muestra la fuerte relación entre el mundo del personaje con el del actor, entre lugar ficticio y espacio real.

Para Gustavo Thomas, González Caballero descubrió este apoyo en la obra de Antón Chéjov, “[...] encontró en su lectura [...] que existe la necesidad de obtener un mayor control de las atmósferas en las que vive el personaje. Para él, no había duda de que Chéjov, superaba la idea de una sola ‘atmósfera teatral’ (‘atmósfera naturalista o chejoviana’) y que sus textos envolvían exigencias mucho más específicas” (Thomas 95). Para González Caballero cada personaje tiene su propio conjunto de atmósferas o huevos, y la interacción entre todas ellas constituyen la atmósfera de la ficción en general, una auténtica y contradictoria que a su vez se confronta con la propia del público, para generar la atmósfera de la experiencia escénica misma. Más que materiales escenográficos o luminotécnicos, el componente principal de estas atmósferas es la energía irradiada por cada uno de los individuos que conforman la experiencia, la cual influye en la resignificación del entorno real.

Así, el apoyo consiste en imaginar que el actor-personaje se encuentra envuelto por uno o varios huevos de energía, y la relación entre ellos estimulan su ABC y la interacción con los elementos y factores que integran la ficción. En total, el Método AGC plantea el desarrollo de 4 huevos o atmósferas.

Huevo 1: Relación del actor-personaje con él mismo. Primero el actor se visualiza frente a un espejo imaginario y se plantea preguntas tales como ¿Quién soy yo? ¿Qué pienso de mí? ¿Cuál es mi nombre? ¿Qué he hecho de mí?³⁰. Las respuestas ayudan a exteriorizar el universo interno a través de una energía que envuelve al individuo mismo para estimular el ABC.

Huevo 2: Relación del actor-personaje con los otros. Se caracteriza por su composición múltiple, ya que el actor-personaje desprende de sí, no uno sino varios huevos energéticos que le permiten refinar su relación particular con cada uno de los individuos-personajes a su alrededor; a su vez cada individuo con el que se relaciona posee su propio huevo (Huevo 1). Cada relación es distinta y particular y, por ende, la relación no es la misma con unos y otros; el huevo 2 ayuda a concientizar dicha diferencia y a hacerla tangible. Consiste en generar una energía compartida con el resto de los actores o personajes e imaginar cómo la interacción produce un campo de energía que se expande hacia el público. Las preguntas detonadoras son: ¿Qué pienso yo del otro? ¿Qué pienso de sus acciones? ¿Qué pienso de su cuerpo? ¿Qué piensa él de mí?

Huevo 3: Relación del actor-personaje con el espacio-lugar en el que se encuentra. El espacio real de representación es abarcado por la energía del actor-personaje generando una atmósfera que influye al resto de los personajes, los cuales a su vez contribuyen a la creación de sentido del espacio. La atmósfera de lugar tiene que ver con el sentido que el actor-personaje le da al espacio donde se encuentra, los recuerdos y anhelos que lo relacionan con éste. Mientras más personajes interactúen en un mismo espacio, éste tendrá mayor significado y sentido para la ficción y el público. El apoyo funciona al proyectar la energía del individuo –resultado del trabajo con los apoyos previos– hacia el exterior para envolver virtualmente a cada objeto y al espacio mismo y generar después recuerdos únicos que formarán parte de la memoria emotiva del personaje. Las preguntas son un gran estimulante para el desarrollo del apoyo, y cada respuesta enriquece los recuerdos.

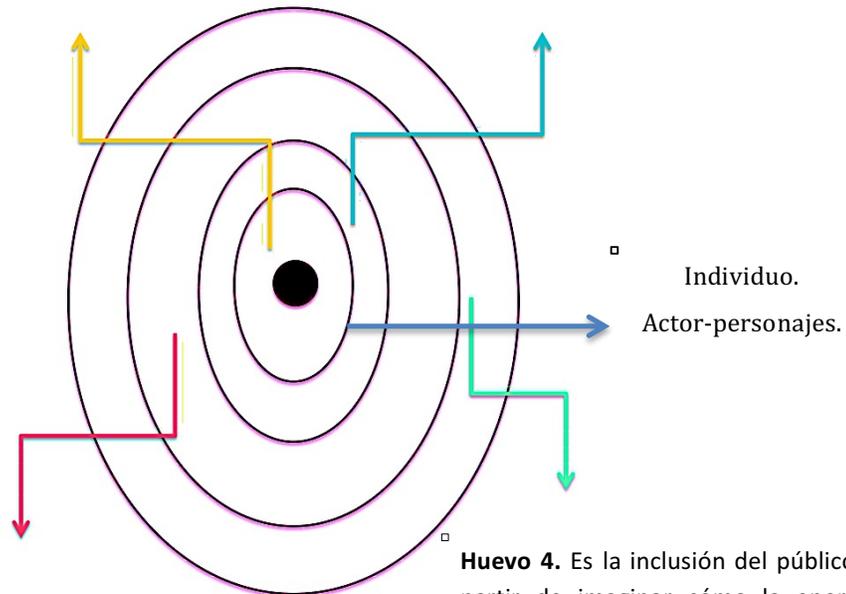
³⁰ Las preguntas varían según el guía o la postura y/o dificultad del trabajo actoral, las cuales derivan de un análisis previo al trabajo práctico y que puede variar según la intención de cada propuesta. Así, una vez más es evidente el carácter virtual de este sistema, dado que el apoyo está abierto a diferentes posturas y no se fija a partir de un sólo paradigma.

Huevo 4: Relación del actor-personaje con el público real de la ficción. Es la energía que surge del actor-personaje y que envuelve al público en su totalidad. La dinámica inicia a partir de que el actor imagina un huevo de energía –cuyo centro y origen es el actor mismo– que envuelve a cada uno de los integrantes del público y que le permite una relación más directa con cada uno.

Esquema de atmósferas

□ **Huevo 1.** Universo interno de cada individuo que envuelve el estar y el ser personal. Cuerpo, mente y espíritu se manifiestan como un ambiente tangible lleno de sensaciones. “Yo soy la atmósfera”

□ **Huevo 2.** Ambiente generado a partir de la relación con otro personaje. Dicha relación se traduce en una imagen específica, puede ser un campo de tulipanes o un campo minado y la energía surgida de ella es la que regirá la interacción.



□ **Huevo 3.** Es la relación que se establece con el lugar a partir del sentido que tiene para el personaje-actor. Es decir, el personaje puede estar en su casa pero sentirse y generar la atmósfera de una prisión de máxima seguridad.

□ **Huevo 4.** Es la inclusión del público a partir de imaginar cómo la energía envuelve a cada uno de los individuos que lo integran, para formar un huevo energético que los contiene a todos dentro de la ficción. Se vuelve tangible la interrelación artista-público a través de sensaciones e impulsos, independientemente de la existencia o no de la cuarta pared.

Imagen 13. Dinámica de atmósferas.
Creada ex profeso para esta tesis.

10º NIVELES VIVENCIALES

Este apoyo propone traer vivencias pasadas, futuras y presentes del personaje para afectar su aquí y ahora. Estar demasiado arraigado a su pasado, anhelar constantemente el futuro, vivir inmerso en una constante fantasía o ser sumamente consciente de la realidad, determina contundentemente la relación del individuo con el entorno en el presente. González Caballero consideró tres niveles de vivencia entre los que el individuo oscila durante la interrelación con el exterior.

- **Primer nivel.** Alta conexión con el exterior, la expresión es contundentemente extrovertida, el actor-personaje es altamente receptivo a la expresión de otros personajes o circunstancias. Como ejemplo están los personajes de *La señora y sus amibas*, de González Caballero, las cuales inmersas en un mundo fársico lleno de apariencias, están siempre pendientes de lo que sucede a su alrededor para sacar provecho de ello.

- **Segundo nivel.** Medio tono. Nivel de relación intermedia en el que el actor-personaje va y viene entre el aquí y ahora y otro lugar u otro tiempo. La comunicación se vuelve dispersa y ambigua, pero aún logra efectuarse. El personaje se encuentra contrapuesto con circunstancias que le impiden expresar plenamente su pensar o su sentir. Un ejemplo es el personaje ÉL de *El Plop o Cómo escapar de la niebla*, justo en la escena en la que cuenta a ELLA (personaje coprotagónico) cómo descubrió que estaba perdiendo la memoria.

- **Tercer nivel.** La profunda interiorización del actor-personaje le impide entablar cualquier tipo de interrelación, lo que dificulta la comunicación con otros individuos. Se puede estar permanentemente en ese estado, como es el caso de aquellos que padecen autismo o esquizofrenia, o sólo por periodos, por ejemplo en una crisis emocional o cuando se está altamente comprometido con un tema, persona o circunstancia. Don Quijote de la Mancha, es un claro ejemplo de personaje en Tercer nivel de vivencia, ya que incluso es capaz de hacer partícipes a otros personajes o individuos del universo que ha creado.

El apoyo consiste en imaginar un pozo, el cual según Gustavo Thomas metaforiza el cuerpo-alma del personaje; en palabras de González Caballero “Tu cuerpo es un pozo, la cubeta de agua es de donde surge tu interrelación con los otros; buscas comunicarte,

hablar con alguien...” (Thomas 80). En el primer nivel la cubeta está fuera del pozo, en el segundo, la cubeta es introducida dentro del pozo pero aún se tiene conexión con el exterior, en el tercer nivel prepondera la imagen del fondo del pozo donde el actor-personaje permanece sin la posibilidad de salir al exterior. El trabajo previo con los apoyos anteriores, particulariza los nuevos estímulos.

11º SUBZONA

Es la atracción energética de la zona central hacia otra de menor intensidad, pero lo suficientemente dinámica para influir el accionar del individuo. Su activación ayuda a regular la expresión pura y máxima de la zona central, para dar pie a una dinámica mucho más flexible y particular respecto a cada individuo. El trabajo consiste en imaginar cómo la energía de la zona central es atraída a otra zona, opone resistencia, pero sin ceder por completo; se trata de establecer una conexión más o menos armónica sin significar mayor riesgo, por ejemplo entre jefe y mano derecha. La condición virtual del apoyo radica en imaginar la lucha de fuerzas entre la energía de la zona y la de la subzona y con ello estimular el ABC.

12º ATMÓSFERA INTERNA

Tiene gran similitud con el apoyo de atmósferas, pero su particularidad radica en el vector del impulso energético; aquí la energía no irradia hacia el exterior del individuo, sino al interior. La atmósfera interna es una imagen muy poderosa cuya energía inunda el profundo interior del individuo, para envolver su universo interno. El mecanismo virtual consiste en imaginar una atmósfera o ambiente específico hacia el interior del individuo que inunda cada rincón de éste; así una tarde lluviosa en un parque, una estación de tren abandonada o una fiesta de fin de año en una ciudad cosmopolita, envuelven invasivamente el universo interno del actor o personaje para sumar estímulos al ABC.

13º SÍMBOLOS UNIVERSALES (LA CRUZ, EL FALO Y LA MADRE)

La exploración del apoyo es inducida en gran medida gracias al trabajo del Hai-ku pero va más allá, ya que mientras éste se queda en un estado de ánimo muy relacionado a la

naturaleza, el trabajo con el símbolo lleva a la exploración de toda la carga cultural que condiciona el proceder del individuo, regulado por el inconsciente colectivo.

Según Carl Gustav Jung, el símbolo, “Representa algo vago, desconocido u oculto para nosotros. [...] una palabra o una imagen es simbólica cuando representan algo más que su significado inmediato y obvio. Tiene un aspecto de “inconsciente” más amplio, que nunca está definido con precisión o completamente explicado. Ni se puede esperar definirlo o explicarlo. Cuando la mente explora el símbolo, se ve llevada a ideas que yacen más allá del alcance de la razón” (Jung, *El hombre* 20). El símbolo es la representación de la incertidumbre del hombre, un recordatorio de que hay algo más allá del entendimiento racional humano que influye en su acontecer cotidiano.

Su existencia es inherente a signo y arquetipo, el primero es la representación física mientras que el arquetipo pertenece al mundo de las ideas surgido del hombre y su relación racional e irracional con la realidad, “El símbolo tiene una naturaleza mixta. Parte de ella se refleja en el signo y parte de ella capta su contenido energético de los arquetipos. El símbolo está en la frontera; y los que siguen el camino del arte pueden acceder de una manera directa a ella [...]” (Aguirre párr. 9). Se trata de una entidad virtual en constante movimiento que afecta y es afectada.

De entre la gran cantidad de símbolos con los que cuenta la humanidad, sin importar raza o cultura, González Caballero identificó tres como los más importantes, ya que tienen una reiterada aparición en diversas culturas. La cruz, el falo y la madre, símbolos que llevan al hombre más allá de lo que en apariencia representan, a lo más profundo de la psique donde reposan miedos y anhelos milenarios.

“Toda experiencia psíquica o vivencial que por ser tan poderosa e impresionante desafíe el poder expresivo racional, y no encuentre otra más adecuada forma de expresión, la hemos de tomar de acuerdo con Jung, como simbólica” (Giraldo 137). Es tan grande que pertenece a todos y se presenta a cada individuo de manera particular y subjetiva. Esto quiere decir que aunque los símbolos cruz, falo y madre pertenezcan a toda la humanidad, su expresión no sólo variará de cultura a cultura, sino de individuo a individuo.

- **Cruz.** Gracias a la religión católica se relaciona principalmente con el sacrificio de Jesucristo por la salvación de la humanidad, un peso que en tanto símbolo es transferible a todo aquel que comparte el universo significativo que guarda en sí mismo.

Sin embargo, “La cruz ha sido un emblema gráfico universalmente utilizado; en gran parte por el influjo cristiano. [...] [así como] por la elementalidad del signo y es sabido que las nociones elementales, sean ideas o signos, han aparecido sobre la tierra sin necesidad de influjo cultural determinado. [...] A veces la cruz aparece en forma de T, para resaltar más la oposición casi igualada de dos principios contrarios” (Cirlot 155). Así, la cruz puede relacionarse con el estatus paradójico del hombre, de la vida y de la realidad en su totalidad.

La cruz es la oposición entre naturaleza y cultura, una lucha interna en el hombre, la problematización constante entre lo que es (la realidad) y lo que inventa que es (lo real), es decir una condición virtual que abarca la “[...] integración de la septuplicidad del espacio y del tiempo, como forma que retiene y a la vez destruye el libre movimiento; por esto, la cruz es la antítesis de la serpiente o dragón *Ouroboros*³¹, que expresa el dinamismo primordial anárquico anterior al cosmos (orden). Por esto hay una relación estrecha entre la cruz y la espada, puesto que ambas se esgrimen contra el monstruo primordial” (Cirlot 159). Un monstruo que descansa en el universo mismo del individuo y que es al mismo tiempo su eje.

- **Falo.** Como vocablo proviene del latín *phallus* que hace alusión al pene erguido del hombre, el cual se convierte solamente en una manifestación de la dimensión arquetípica del Falo. Poder y fertilidad son las dos implicaciones más comunes del símbolo pene erguido, las cuales a su vez son la punta del iceberg del inconsciente colectivo de diversas culturas, en la que la adoración al falo a través de múltiples representaciones (espadas, cuchillos, rascacielos, monumentos y demás artefactos), deja ver el anhelo por estar encima del otro.

Según Jacques Lacan el falo en tanto símbolo, significa el deseo humano, pulsión que sólo desaparece con la muerte y que mantiene al hombre en continua evolución. El

³¹ Ouroboros es un símbolo antiguo en el que puede apreciarse a una serpiente devorando su propia cola, para formar un círculo que alude al ciclo eterno de la existencia.

pene como símbolo envuelve la necesidad del hombre de poder destruir lo que sea para poder edificar nuevas nociones y percepciones de la realidad. Entonces el símbolo falo es un agente virtual que detona en el individuo la capacidad impetuosa para poder transformar la realidad. “[...] es un significante, es decir que el falo es algo que no se tiene materialmente, no es algo aprehensible, no se lo puede agarrar, sino que se lo comprende en términos simbólicos, [Según Jacques Lacan en Seminario 5] `el falo no es un fantasma, ni un objeto, ni siquiera parcial o interno³²...’ Esto quiere decir que opera desde otro lugar, es decir desde su ausencia. Nadie puede tener un falo y ofrecerlo libremente a quien se le antoja uno” (Capano, párr. 4). El falo en sí mismo no existe en el mundo real, sino a través de múltiples interfaces para su manifestación física y sensorial.

-Madre. La figura de la madre trasciende al símbolo casi de manera inherente, ya que el peso que tiene en todas las culturas es irrevocable. La madre es dadora de vida y como tal se le han atribuido diferentes cualidades; la dimensionan como algo que abraza a todos los individuos de las culturas a través de diferentes representaciones. Según Eduardo Cirlot, “Los símbolos de la madre presentan una ambivalencia notable; la madre aparece como imagen de la naturaleza e inversamente; la <<madre terrible>>, como sentido y figura de la muerte. Por esta causa según la enseñanza hermética, <<regresar a la madre>> significaba morir” (Cirlot 298). La madre puede ser representada de múltiples formas, según el contexto en el que se evoque: la diosa Madre de diversas culturas, la Virgen de la religión católica en sus múltiples manifestaciones, y aún más allá y como lo indica Jung la madre es símbolo de inconsciente colectivo, “la fuente del agua de la vida” (Cirlot 298). La madre es una idea que pertenece a todos a través de múltiples representaciones culturales y manifestaciones individuales.

En las obras de González Caballero, los símbolos universales con mayor presencia son la Cruz y la Madre. La mayoría de sus personajes indagan sobre su identidad con ahínco, el “¿Quién soy yo?” se vuelve una cruz de gran peso. Así la relación de esta cuestión con la existencia o no de una madre, influye simbólicamente en el acontecer del individuo. Ejemplo de ello pueden ser Alfredo y Andrés, personajes centrales de *La*

³² Lacan, Jacques, Seminario 5, pág. 381., ctd. en *Campano*.

Maraña, que sin hacer referencia a su identidad y a su madre, y sólo por las circunstancias que atraviesan puede develarse la gran influencia tanto de la Madre como de la Cruz.

Cada personaje cuenta inherentemente con un símbolo universal, y es trabajo del actor descubrirlo y potenciarlo a través de la imaginación virtual. Una vez identificado el símbolo, el actor-personaje comienza a visualizarlo y evoca imaginariamente las referencias que aparezcan en su mente e identifica lo que el personaje siente al respecto, puede responderse a preguntas clave previamente formuladas. Dicha experiencia provoca estímulos en el ABC, que deben explorarse libremente y sin prejuicios. El individuo, actor-personaje, debe materializar o encarnar el símbolo, sus conflictos, certezas y paradojas.

14º APOYOS MENORES

- **Ruidos externos.** El actor-personaje se apropia de ruidos de la *realidad real* para enriquecer la ficción y estimular al personaje a través de la evocación de la imagen que los contiene y su posterior evolución; así el paso de una ambulancia, el timbre de un teléfono móvil o el llanto de un bebé traen a la ficción un contexto que trasciende más allá de la fuente inmediata, gracias a la imaginación y significación del individuo. Esos ruidos externos son asimilables de manera consciente por parte del actor gracias al 4º huevo, mientras que el personaje los asimila de forma casi inconsciente a través de la libre expresión del ABC.

- **Símbolos particulares del personaje.** Se trata de universos significantes muy específicos que afectan la vida del personaje a través de la relación con algún objeto o cualquier elemento físico, interfaz de un acontecimiento de gran impacto en la psique del individuo. Un claro ejemplo es el símbolo de la gaviota que influye a los personajes de Nina y Trepliov en la obra de Antón Chéjov *La Gaviota*, mientras el resto de los personajes se encuentran ajenos a dicha influencia.

- **Silencios del texto.** Consiste en dar significado a los silencios, para no reproducirlos como una pausa técnica para tomar aire. Los silencios están llenos de significado concordantes con las intenciones que el actor-personaje vive. Incluso pueden realizarse escenas enteras en completo silencio, donde la intención lo convierte, tal como lo concibió González Caballero, en un grito insonoro. El actor debe tener presente que un

silencio está cargado de toda la energía del personaje, de sus conflictos y anhelos. El silencio da una emotividad que evoluciona y asciende al grito virtual.

Repetición del Texto. Es la expresión repetitiva de algunos fragmentos discursivos del actor-personaje, su funcionamiento es similar al Hai-ku, pero tienen una menor longitud temporal. Puede acontecer en diversas partes de la ficción y suele ayudar a revelar lo que sucede internamente con el individuo en momentos clave.

Vivir los recuerdos. Es una sutileza del apoyo Niveles de vivencia, con la diferencia de que el actor-personaje no se pierde en sus recuerdos, sino que se transporta por completo a ellos para presentar la experiencia tangible al público. Gracias al poder de la convención de hipertextualidad, el inconsciente abre barreras espacio-temporales para sumergirse en abismos que la consciencia oculta para revelarlos al público. Un ejemplo claro es *Los nudistas de buzón sentimental*, donde los personajes EL y ELLA, hacen aparecer materialmente a los protagonistas de sus recuerdos, para que su acompañante lo visualice y perciba con claridad lo que pasó o pasará. Más aún, estas apariciones se vuelven autónomas y existen aún si se vuelven invisibles para sus creadores, no desaparecen al dejar de ser recordados tal como dice el Padre a la Mujer de Él: “Estamos aquí porque nos recordaron y para ellos somos menos que sombras” (105).

Escenas paralelas. Dos a más personajes desarrollan de manera paralela situaciones distintas; una escena dentro de la que se desarrollan dos escenas distintas. Ante ello el público se ve obligado a elegir una de las dos o a agilizar su habilidad perceptiva para ir de una escena a la otra, casi al punto de apreciarlas de manera simultánea. Libera a la escena del privilegio del foco para dar al público múltiples posibilidades de lectura.

Trastocar la historia. Herramienta para desarrollar la densidad de la ficción a partir de trastocar la trama y/o historia de los personajes. Consiste en desarrollar la misma escena desde diferentes edades de los personajes, con el fin de que el actor descubra la evolución o constancia del personaje respecto a su proceder. Se efectúa a través de improvisaciones durante los ensayos y ayuda la consolidación de la memoria emotiva del personaje.

3.3 Tercer módulo Realismo/ H. Ibsen/ No Yo/ Personalidad

El tercer módulo del sistema actoral de González Caballero explora, a través del estudio de la obra del autor noruego Henrik Ibsen, el reconocimiento y desarrollo de la personalidad del individuo, una especie de capa o envoltura que el hombre construye para protegerse de su contexto social, una estrategia de supervivencia que le permite adaptarse a un medio específico antipático con lo diferente.

Según Gustavo Pittaluga, la Personalidad tiene su fundamento en el Temperamento³³ y el Carácter, “[...] gracias a la obra, a la estimación propia y ajena de una tarea, de una labor llevada a cabo o iniciada como propósito durante la vida, y reflejada en la conciencia” (Pittaluga 91). Ayuda a socializar entre semejantes y estimula el desarrollo personal. La personalidad es un rasgo del individuo que le permite tener “Dominio sobre sí mismo” para poder relacionarse con sus semejantes, gracias a una dinámica de autovaloración, la noción de similitud y empatía, así como la conciencia de sí mismo dentro de un entorno social que lleva al hombre al desarrollo y la supervivencia de la especie.

La personalidad de los individuos concibe la expresión teatral realista, como un medio para representar y reflexionar respecto a las convenciones que como sociedad han establecido. La personalidad como bien reconoció Pittaluga se configura por dos componentes o factores: el temperamento y el carácter, los cuales Germán Adolfo Seelbach describe de la siguiente forma:

a) Temperamento: Todos los seres humanos poseen una herencia genética, es decir, las características que se heredan de los padres, como por ejemplo, el color de ojos, el tono de piel, e incluso la propensión a determinadas enfermedades. El temperamento es un componente de la personalidad porque determina, de alguna manera, ciertas características de cognición, comportamiento y emocionales.

³³ Según Pittaluga es la relación entre el conjunto de rasgos orgánicos de tipo genético, y congénito propios del individuo con factores *exógenos* (causas externas) de su primera infancia, que marca la forma cómo se relacionará orgánicamente con el entorno y que será templado por el contexto sociocultural.

b) **Carácter:** Se denomina carácter a las características de la personalidad que son aprendidas en el medio, por ejemplo, los sentimientos son innatos, es decir, se nace con ellos, pero la manera en cómo se expresan forma parte del carácter. Las normas sociales, los comportamientos y el lenguaje, son sólo algunos componentes del carácter que constituyen a la personalidad (Seelbach 9-10).



Imagen 14. Origen de la personalidad.

Tomado de Seelbach 10.

En tanto ser sociable, el hombre ha presentado constantes evoluciones que lo han llevado a la creación de innumerables tecnologías y conceptos, así como de convenciones que establecen un orden de interacción en constante movimiento e identificado como lo real; es quizá por ello que el teatro realista se adentra en las dinámicas sociales y la vida real, todas ellas resultado de la personalidad del individuo, es decir de su necesidad de ser fuera de sí mismo y diferenciarse del resto de sus semejantes sin dejar de ser parte del todo.

Autores como Henrik Ibsen, Arthur Miller, Bernard Shaw, Rodolfo Usigli, Sergio Magaña y el mismo González Caballero, han dedicado su obra a mostrar, explorar y/o cuestionar los diferentes contextos y comportamientos sociales, “[...] se situaron en su realidad, con el contexto social que se vivía entonces; enfocaron los problemas del momento en sus obras; sabían que la sociedad tenía defectos y virtudes y que había que hablar sobre ellos; se debían crear obras con personajes que se movieran en el mismo entorno social que el dramaturgo para que éste expusiera su criterio sobre los problemas del momento o simplemente señalarlos, y si fuera posible decir cómo se deberían resolver” (González Caballero ctd en Thomas “Realismo”, párr. 3). Ejemplo de ello es *Casa*

de Muñecas, en la cual Ibsen concibe a una mujer capaz de abandonar su hogar, con la firme intención de descubrirse y construirse como persona, más allá de lo que su padre, su marido y la sociedad le han dicho al respecto. Es imposible tener certeza sobre la intención del autor respecto al rol de la mujer en la sociedad de esos tiempos, sin embargo es innegable que la obra por sí misma puso sobre la mesa discusiones que bien podrían considerarse como feministas.

Antonio González Caballero creía firmemente que el teatro realista “[...] es un teatro vigente, es teatro de ideas, de conceptos, [...] [que] ha existido siempre de una u otra manera, desde la tragedia griega. [...] Shakespeare, [...] Lope de Vega; existe con los neoclásicos, en las obras románticas; en fin, está dentro del ser humano, es su parte social, la personalidad, y la personalidad no puede dejar de estar vigente pues forma parte de nosotros” (ctd en Thomas 135). Esta necesidad inherente de la personalidad por expresarse como parte de un núcleo social, hace que el individuo busque y desarrolle una misión dentro de ésta, y esto lleva a la existencia de un teatro que aborde y detone dicha necesidad.

Así, los siguientes apoyos toman en cuenta que “La personalidad se puede definir como la estructura dinámica que tiene un individuo, esta estructura se compone de características psicológicas, conductuales, emocionales y sociales; las cuales se desarrollan a partir de la interacción de elementos ambientales y biológicos” (Seelbach 3). Por lo que es importante para su exploración el trabajo de los módulos previos, ya que tanto el módulo Base como el de Naturalismo ahondan en dichos campos. Este módulo se enfoca en los medios a los que recurre la personalidad para expresarse.

15. MÁSCARAS

La versatilidad de la personalidad y la interacción con diversos roles hace necesario que el individuo utilice diferentes formas de presentación o “disfraces” que abarcan la totalidad del cuerpo. González Caballero concebía que el trabajo de máscara aunque comienza en el rostro, repercute en la totalidad del ABC; la máscara surge del interior del yo para cubrir al sujeto y permitirle una adaptación al entorno social, que ha establecido convenciones generales para cada rol desempeñado por los diferentes individuos.

El individuo utiliza en periodos considerablemente cortos más de una máscara, pues según González Caballero “Todos los seres humanos, en una medida o en otra y por necesidad, tenemos que cambiar de caras y de maneras de ser según la situación que prepondera en nuestra vida; desde niños usamos una manera de comportarnos ante nuestro padres, otra que variamos ligeramente con los maestros, otra con los amigos que tal vez sea más libre, otra cuando estamos ante un público; en fin, tenemos una serie de comportamientos diferentes desde la infancia; [y] a esto podemos llamar máscara o disfraces ...” (ctd en Thomas 205). Ello no quiere decir que una sea falsa o verdadera, sino que la interacción con diferentes personalidades trae consigo variadas reacciones de una misma personalidad, tal como lo plantea Luigi Pirandello en *Uno, ninguno y cien mil*.

La propuesta de González Caballero para el trabajo de máscaras contempla imaginar la fusión del rostro del actor-personaje con diversos materiales, que aludan a la esencia de la ficción. Una vez que el material se adhiere al rostro, comienza a extenderse por todo el cuerpo para poder afectar el ABC. Las particularidades de los materiales dependen de la capacidad imaginativa del actor y su disposición para trasgredir sin prejuicios sus propias convenciones. Ahí radica lo virtual del Método AGC.

Así por ejemplo, según la interpretación de González Caballero, Lady Macbeth podría utilizar una máscara de hierro con púas, o Nora –de Casa de muñecas de Henrik Ibsen– puede usar una máscara de porcelana cuarteada. Según su historia y su carácter habrá personajes que pueden tener máscaras materiales inmutables (terciopelo rojo, agua, hielo, gasa, madera) o de materiales mutables que a lo largo de la ficción, y debido a la condición humana del personaje, están en continuo movimiento (fuego de un incendio o hielo derriéndose).

Este apoyo inicialmente es explorado a partir de un ejercicio identificado como “El carnaval de las máscaras”, en el que el guía lleva al individuo a experimentar los más distintos materiales a partir de insistir en la importancia de no juzgar la auténtica expresión del ABC y recordar que el principal enemigo del personaje –o del cuerpo dramático específico– es el actor mismo y todos los condicionamientos que rigen su vida cotidiana.

16. PESOS ESCÉNICOS

En el arte teatral el peso escénico tiene que ver con el ímpetu de la presencia del personaje respecto a los individuos que lo rodean y el rango social que tiene debido a ello. Se trata de una valoración personal relacionada con la seguridad de la jerarquía que se ocupa en determinado contexto. Según González Caballero el peso escénico “[...] es la proyección de la mentalidad, las emociones, las actitudes corporales que el personaje usa para expresarse socialmente, [...] la utilización de determinada energía producirá una u otra proyección requerida; a mayor peso, mayor cantidad de energía expresada por el personaje” (ctd en Thomas 149); y mayor injerencia dentro del contexto social.

El peso escénico es la presencia de la personalidad ante el núcleo social y en específico el nivel de influencia que se tiene sobre él. Dicha influencia puede ser tanto negativa como positiva, en relación con el beneficio o perjuicio social que el individuo efectúe sobre sí mismo, sobre otros y/o sobre el entorno. También puede presentarse una disociación entre la presencia/influencia que el actor-personaje muestra a los demás y lo que realmente hace de acuerdo a su mentalidad.

Dichos niveles de presencia o peso escénicos, influyen en el comportamiento social del individuo y son activados a partir de imaginar que una energía externa asciende desde la planta de los pies hasta la zona predeterminada del peso a trabajar. Dicha energía puede degradarse o degenerarse pero no desaparecer; incluso el peso especial identificado como invisible, mantiene una energía particular, que propicia una presencia escénica tan débil que hace imperceptible las acciones y comportamientos de ciertos personajes, aun cuando las consecuencias de dichas acciones tengan gran relevancia.

Gracias al estudio del teatro de William Shakespeare, González Caballero identificó seis niveles del peso escénico, también identificados como Peso 1 y a su vez cada se divide en otros seis subniveles o subpesos, identificados como peso 2. Estos subpesos activan una mentalidad específica y resultan una suerte de fractal del peso uno.

La combinación entre los pesos y subpesos, considerando tanto su polaridad positiva como negativa, deviene en una inmensa gama de posibilidades para la creación

de personajes con diferente identidad social; un total de setenta y dos combinaciones que a su vez multiplican sus posibilidades con el trabajo del resto de los apoyos.

Su activación guarda similitud con el trabajo del elemento, la energía sube virtualmente desde la planta de los pies hasta el nivel requerido, sólo que el peso escénico se inclina más por la cantidad que por la cualidad, ya que la cantidad de energía contenida es directamente proporcional a la energía proyectada, es decir al rango dentro de determinado contexto.

El peso 1º tiene que ver con una actitud física, con cómo el cuerpo se posiciona entre los demás cuerpos y puede o no armonizar con su mentalidad. Así por ejemplo y según con la taxonomía de González Caballero (Imagen 13, pág. 116), Calígula tiene peso positivo de soberano y mentalidad negativa de monstruo mental; es decir que ante su entorno social se muestra como un gobernante ocupado de su pueblo pero sus acciones son atrocidades maquinadas por la mente de un ser en medio de un tirano y un demonio.

17. SUBPESO/MENTALIDAD

La mentalidad es fundamental para la consolidación de la personalidad del actor-personaje, ya que lo lleva a actuar e intervenir en el entorno social; Estimula el actuar social del individuo de acuerdo a su particular forma de concebir el mundo, sus valores y disposiciones orgánicas, sin necesariamente esperar reconocimiento por ello. Como bien lo evidencia el “peso invisible”, el actor-personaje o cualquier persona real, puede carecer de peso escénico pero no de subpeso escénico.

El trabajo inicia con la ubicación de los niveles del peso 1, una vez alcanzado el nivel deseado, éste se divide a su vez en seis subzonas, y la energía se concentra en el subnivel requerido, posteriormente el actor coloca virtualmente, su mente en dicho nivel. Este trabajo imaginativo requiere concentración, ya que el planteamiento puede parecer absurdo para el juicio convencional del actor. Tanto el nivel de la mentalidad como su tendencia negativa o positiva son dadas por las cualidades específicas del elemento trabajado previamente.

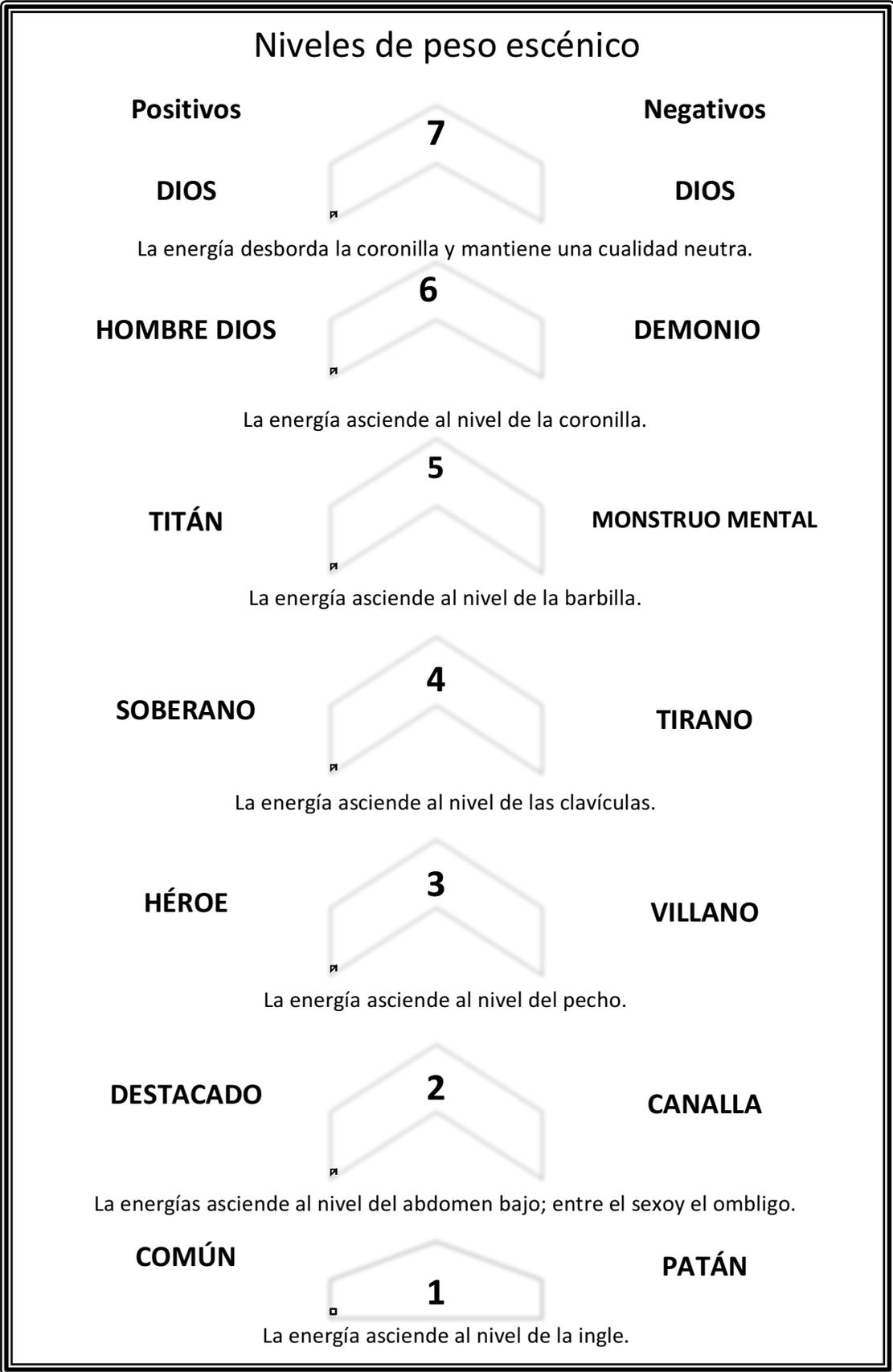


Imagen 15. Pesos escénicos.
Diagrama ex profeso para esta tesis.

18. PESOS ESPECIALES. PESO INVISIBLE

El trabajo es particular con los pesos especiales. González Caballero desarrolló tres y el primero en abordarse es el peso invisible, el cual se caracteriza por hacer imperceptible la energía física propia para la presencia social. Así, “[...] el personaje no tiene consistencia en su energía física, no posee cuerpo de expresión social, que es lo que lograría con la energía del peso [o] la personalidad física” (González Caballero ctd en Thomas, 193). En su lugar los personajes con presencia invisible suelen tener un arraigo interior muy grande, hecho que puede traducirse –a partir del sistema actoral estudiado– como un derramamiento de la energía de la zona central del personaje, que deriva según González Caballero, en una exacerbación emocional que no puede ser expresada socialmente debido a la debilidad de la personalidad (ctd en Thomas 193).

Un ejemplo claro para González Caballero fue el personaje de Laura de *El zoológico de cristal*, de Tennessee Williams, cuya timidez le impide desenvolverse socialmente. En el ámbito cinematográfico un ejemplo es el protagonista de *Forest Gump*³⁴, el cual a pesar de realizar inusuales hazañas, no es percibido y reconocido por la sociedad, debido a que su presencia social es débil y no proporcional al nivel de su mentalidad. En la vida real son personas que pasan desapercibidas, que son grises o borrosas y a las que comúnmente se identifica como “ceros a la izquierda”.

El trabajo práctico comienza por imaginar una energía vital en el suelo, la cual el actor-personaje subirá hasta determinado nivel del peso 1, pero sin demasiado éxito, realmente lo que accionará dentro de él no es tanto la energía, sino el esfuerzo por subir dicha energía. Mientras tanto, la mentalidad se ubica a un nivel más bien abstracto, fusionada con la energía de la zona emocional distribuida por todo el cuerpo.

19. CRUZ DEL PERSONAJE

Ya en el módulo anterior se mencionó la cruz como símbolo universal que afecta al individuo. Sin embargo en este caso el símbolo se transfigura en algo muy personal del actor-personaje, un peso en su vida tan grande como la cruz de Jesucristo, que condiciona

³⁴ Película basada en la novela del mismo nombre escrita por Winston Groom. Fue estrenada en 1994 y protagonizada por Tom Hanks.

su relación con el entorno social. Esta cruz puede ser una persona, un acontecimiento o algún factor heredado que de una forma inevitable afecta el desarrollo de su personalidad.

En *Romeo y Julieta* la querrela entre familias es la cruz que pesa sobre la relación de los protagonistas y que desata acontecimientos mortales que ponen en riesgo un orden social específico. En *Espectros*, de Henrik Ibsen la cruz recae sobre el hijo como enfermedad mortal heredada de su padre, que puede traducirse en una cruz de errores cometidos por sus progenitores.

El trabajo con el apoyo consiste en imaginar el peso de la cruz personal para afectar el ABC del actor-personaje. Además del trabajo con la imaginación, el actor debe identificar en un análisis previo, cuál es la cruz del personaje que le impide el pleno desarrollo de su personalidad dentro de su núcleo social.

20. EMOCIONES REALISTAS

El sentir del Yo, influenciado por las convenciones sociales, facilitan la comunicación entre individuos y dejan una mayor claridad en los mensajes. La expresión de ese sentir innato, en contacto con constructos culturales derivan en emociones no universales. Una emoción es una o varias reacciones orgánicas ante diversas circunstancias interpretadas y asimiladas por la cultura que envuelve el núcleo social. Gracias al estudio del teatro realista y el teatro griego, González Caballero identificó 70 emociones propias de la cultura occidental, a cada una de las cuales asignó un párrafo como marco referencial que permite al actor-personaje, explorar sus posibilidades expresivas según su carácter y personalidad. Estas expresiones o emociones realistas son traducidas en situaciones específicas que estimulan el ABC.

1. **Alegría.** ¡Brindemos por el año que comienza! ¡Porque nos traiga ensueños!
¡Salud por la vida! ¡Viva la vida!
2. **Dolor.** ¡Dolencia de pensar en tu retorno
Y sufrir al pensar que ya no vuelves!
¡Nunca...! ¡Jamás...! En mi postrero³⁵ regazo
no escucharé ya el eco de tu paso,

³⁵ Postrero, según la RAE el último de una serie o situado en lo más remoto o lejano.

ni el eco de tu voz... Silencio eterno.

3. **Mando.** ¡Tienes que ir, te lo mando yo! ¡Vamos, venga aquí en seguida! Porque aquí se hace lo que yo digo.
4. **Ruego.** ¡Por favor, le suplico que me escuche! ¡Es todo lo que me queda, si me lo quitan, moriré de frío!
5. **Tristeza.** ¡Oh, vetusta casa, mansión desierta,/ arrodillado beso tu puerta/ creyendo loco que aquella muerta/ adentro espera pensando en mí!/ ¡Qué triste es juntar un beso a un adiós desgarrador!
6. **Piedad.** ¡Pobres gentes, se han quedado en la miseria! ¡Qué barbaridad! ¡Hagamos algo para ayudarlas!
7. **Crueldad.** ¡Se lo merece! ¡Que sufra! ¡Que muera! No me importan sus ruegos. ¡Que siga gritando!
8. **Fe.** Creo en el progreso como en el sol que nos ilumina. Y será día de fiesta y de querernos frente a frente como una alma sola.
9. **Duda.** No sé... a veces parece que es buena, pero... vaya usted a saberlo.
10. **Soledad.** Es hora de callar; viene la parca, se apaga ya el sonido de mi voz. ¡Hermana mía! ¡Soledad: Adiós!
11. **Orgullo.** Hay aves que cruzan el pantano y no se manchan, mi plumaje es de esos.
12. **Humildad.** Pensar que no habrá quién te acompañe por el camino, como yo, besando tus huellas en el polvo del sendero. Yo fui materia que te amó, no tengo alma con que esperarte en otra vida.
13. **Afección.** Te quiero con toda el alma.
14. **Odio.** Si mi sueño de sangre realizara, de un tajo humanidad te dividiera. Y sufrirás y pensarás hasta el fin de los siglos.
15. **Inquietud.** Te dejo, pues irte... Aunque no, espera, espera todavía: que pare de llover... Espera un rato.
16. **Gratitud.** Y un último relámpago en sus ojos el amor encendió. `Gracias´ le dije, y me incliné a besar la moribunda cabeza de aquel dios agonizante.
17. **Despreocupación.** ¡Qué me importa, que digan lo que quieran! Que de todos modos, con y sin su opinión, yo como.
18. **Respeto.** Es mi padre y jamás le alzaré la voz." "¡Pase usted, por favor, esta es su casa. Hace tanto tiempo que esperaba su visita!
19. **Hastío.** Me molesta hasta el roce de tu paso sobre la alfombra, las canciones que cantas y tu acento enervante. Yo no sé si te quise, pero ahora me cansas. Crees saber lo que pienso, cuando no pienso nada.
20. **Amargura.** Yo no sé si siempre fue así, como ahora, costumbre de sentarnos los dos junto a la lumbre, en un río revuelto de quinientas palabras con las manos unidas y las almas distantes.
21. **Desprecio.** ¡Eres tan poca cosa, que me había olvidado de ti!
22. **Nostalgia.** Recuerda la vez aquella, mi labio encendido al tuyo. Ha mucho tiempo el corazón cobarde la olvidó para siempre, ya no arde aquel amor de los lejanos días.

23. **Resolución.** Ten el tesón del clavo enmohecido/ que ya viejo y ruin vuelve a ser clavo./ ¡Que muerda y vocifere vengadora/ ya rodando en el polvo tu cabeza!
24. **Rebeldía.** ¡Ah, no, nunca: no lo consentiré jamás!
25. **Resignación.** Y yo le diré en voz baja: Bienvenida, pensaré en Dios y cerraré los ojos. ¡Venga lo que venga, yo ya no me opongo!
26. **Admiración.** Quisiera ser como tú; tener tu palabra, tu fuerza y tu valor... y tus virtudes.
27. **Asco.** ¡Es repugnante! ¡Apártalo de mi vista! No sé cómo puedes tenerlo tanto tiempo ahí cerca de ti.
28. **Valor.** Sean los que sean, aquí los espero. Ya verán que por aquí no podrán pasar.
29. **Miedo.** ¿No comprendes que estoy en peligro? ¿No sabes que pueden llegar en cualquier momento?
30. **Goce.** ¡Que rica está el agua, títate! ¡Que dulces pasan junto a ti las horas!; ¡Ah... si supieras lo que tú me inspiras!
31. **Sufrimiento.** Si tu ausencia es un mal irreversible, si ciego, dando tumbos y vencido, arrastrando el despojo fenecido del yerto amor que tanto maldijiste, no puedo andar, sin recordarte triste. ¡Déjame, déjame llorar!
32. **Ira.** Nadie podrá detenerme. ¡Ya estoy harto! Voy a ir, aunque pase por encima de tu cadáver.
33. **Reflexión.** Tengo que pensarlo, no puedo precipitarme; debo examinar bien el pro y el contra.
34. **Ironía.** Niño de carne amarilla, desnudo y huérfano estás, mientras los hombres que matan, celebran la Nochebuena; ¡Ya lo veo, esas `obras de arte´, son dignas de un `genio´!
35. **Gravedad.** Lo he meditado mucho; le aseguro que así es y empeño mi honor en ello. Sé bien lo que digo.
36. **Voluntad.** Si no es hoy, será mañana. Trabajaré día y noche hasta conseguirlo.
37. **Desesperación.** ¡No veo, no veo! ¿¡Por qué a mí, Dios mío!?
38. **Anonadamiento.** No puedo luchar más contra el destino. Se me han acabado las fuerzas.
39. **Rencor.** ¡Lo he de encontrar algún día, ya nos veremos las caras y entonces me las pagará todas juntas.
40. **Misericordia.** En esta hora decisiva, es este momento crucial, te doy mi perdón. No podría estar en paz si no lo hiciera.
41. **Angustia.** Han pasado los días y las semanas, y yo sin desprenderme de este teléfono en espera de una noticia. ¡No sé si viva o muera!
42. **Ironía jovial.** ¡Que linda tela de tu vestido, me gusta para unas cortinas!
43. **Convicción.** Estoy seguro, la vi por esa ventana. ¡Era ella! ¡La vi!
44. **Protesta.** No callen más los ultrajes del tirano. ¡Si la justicia es negada, campesino, estudiante, tómala!
45. **Cobardía.** Mejor iré al amanecer, ahora no veo nada y puede ser peligroso.

46. **Alivio.** “Ah... por fin se ha ido! ¡Vengan, ya no hay nada que temer!
47. **Desconfianza.** ¿Tú crees? ¿No estaremos cayendo en una trampa? Yo francamente no lo sé, pero me parece digno de crédito.
48. **Burla.** Como siempre corriendo y llegando tarde. Ha llegado justamente al final del ensayo.
49. **Impaciencia.** ¿Hasta cuándo creen que vamos a estar esperándolos?
50. **Satisfacción.** Esto era lo que yo esperaba y vean, ha llegado en el momento preciso. ¡Estupendo!
51. **Franqueza.** A mí me gustan tal cual son y no me preocupan lo que digan. Me gustan sin artificios, aunque no sean muy bonitas.
52. **Urgencia.** ¡Vamos a perder el avión! ¿Qué no te das cuenta de la hora que es?
53. **Servilismo.** ¡Cuánto honor, señor comisionado! ¿Ha venido usted para embarcarse con nosotros? Llega justo a tiempo, pues el diluvio empezará dentro de poco.
54. **Deseo.** No sé cómo pero tengo que conseguirlo. He trabajado mucho por ello y he de verlo en mi estudio.
55. **Renunciamento.** Es algo inalcanzable, algo intangible. Nunca podremos tenerlo con nosotros. Ni siquiera vale la pena intentarlo.
56. **Triunfo.** La rueda ha dado vuelta y ahora tengo a Jerusalén a mis órdenes. Toda una gran ciudad bajo mi poder.
57. **Derrota.** Nunca creí regresar así. Hemos perdido todo, todo, hasta el honor. Sólo queda la muerte.
58. **Altruismo.** No importa lo que cueste, siendo para tan noble causa, lo pagaremos todo.
59. **Egoísmo.** Por mí, que ruede el mundo, mientras a mí no me falte, todo está en orden.
60. **Paciencia.** Sí, sí. Tenemos aquí dos horas, pero no se preocupen, no corre prisa.
61. **Impaciencia.** ¡Qué falta de consideración! Hace una hora que esperamos aquí, en pleno sol. Si no viene en cinco minutos lo dejaremos aquí.
62. **Amenaza.** Si da usted ese paso, le advierto que le va a costar muy caro. ¡Aténgase a las consecuencias!
63. **Promesa.** Nada te faltará; todo lo que tengo es para ti.
64. **Extrañeza.** ¡No es posible! ¡No puede ser! ¿Pero, eres tú?
65. **Sorpresa.** ¡Qué barbaridad! ¡Nunca creí que regresarías tan pronto y tan tranquilo!
66. **Naturalidad.** ¿Por qué tanta sorpresa? Esperaba que así fuera.
67. **Excitación.** No sé lo que me pasa. Creo que mi cabeza va a estallar de un momento a otro. Quiero romper los cristales, derribar las puertas.
68. **Remordimiento.** No he podido dormir, toda la noche me he preguntado cómo pude cometer tal atrocidad.
69. **Inconsciencia:** No sé si quedó vivo, pero ¿para qué se atraviesa si ve que voy a pasar?

70. Esperanza. Ojalá cuando termine este año, consiga esa beca para el extranjero. Será maravilloso.

Cada una de las expresiones expuestas existen en relación con algo o alguien externo al individuo, quizá parezcan un tanto forzadas, pero se debe tener presente que son un ejemplo de cómo son asimiladas por determinado núcleo social.

21. GÉNEROS TEATRALES

El objetivo primordial de este módulo es el estudio y desarrollo de las formas en que los personajes se desenvuelven dentro del ámbito social. Dichas formas se presentan como convenciones establecidas por el contexto social, que promueven el autocontrol del ser y su expresión según tales o cuales disposiciones.

Los géneros teatrales o dramáticos se convierten en una herramienta para que el actor-personaje explore la expresión de diversas formas (preestablecidas) de ser y de concebir la realidad, ello gracias a la taxonomía de los géneros teatrales.

Los géneros teatrales develan una polaridad de la condición humana –constituida a lo largo de cientos de años– según la forma de asimilar la realidad. En un extremo está la Tragedia, en el otro la Comedia, y entre ellos la Farsa, el Melodrama y la Pieza, gama de grises oscilantes entre un polo y otro.

González Caballero señala que en el teatro realista es importante tener claro qué género se trabaja en cada escena, ya que al ser un teatro que aborda el contexto social y todas las convenciones que lo originan, la expresión pública de las citadas actitudes ante la vida, han sido prefiguradas en los ya mencionados géneros dramáticos. En esa misma línea plantea que el género es algo preestablecido por el director o el discurso de la puesta en escena y el actor tiene que recurrir a la exploración de expresiones preconcebidas con ayuda de la lista de emociones realistas (ctd en Thomas 214). Para dejar claro al espectador la actitud ante la vida que expone la ficción.

- **Tragedia.** Según el propio González Caballero, su “[...] forma de hacer reflexionar es muy profunda, muy universal y además contiene elementos como el ser fatalista y que el personaje sufre una gran crisis a través de su derrota, encontrando su salvación o acaso un consuelo en la iluminación de su espíritu (una nueva y mejor manera de ver la vida,

sólo lograda por la experiencia de la caída a través del error)” (ctd en Thomas 214). Igualmente hay tragedias cuya “salvación” es una encrucijada, tal es el caso de Antígona, atrapada entre el orden divino –que le manda darle honrosa sepultura a su hermano– y el humano –que impide dar entierro a quien se considera traidor–. Podemos hablar entonces más que de una salvación, de una trascendencia de la condición humana a través del personaje trágico.

La tragedia no es una expresión dramática coetánea a los Griegos, aunque identificada y nombrada por ellos, no es una invención sino un reconocimiento de una expresión de la condición del ser humano, “[...] no pertenece a ninguna época ni corriente; lo suyo es residir perpetuamente en las entrañas del envenenado milagro de vivir” (Medina 51). Algunos estudiosos de teatro, entre ellos Fernando Martínez Monroy, la describen como la oposición del héroe trágico a un sistema social o cultural específico, ya sea divino, social, familiar o moral. Metafóricamente el héroe trágico siempre está contra una pared, trata de traspasarla y confronta las consecuencias de dicha determinación, hecho que trae consigo la recuperación del orden establecido.

El sistema al que confronta el héroe trágico evoluciona conforme el contexto sociocultural se transforma, pero el sentir de lo inevitable es un rasgo que no cambia, pues tiene que ver con una condición humana arraigada. La tragedia llega a las últimas consecuencias; si el héroe trágico cambia de opinión antes de lo debido, el género dramático no es tragedia.

En la tragedia griega la trasgresión al orden divino trae consecuencias no sólo a la vida del héroe trágico sino principalmente al orden social, tal es el caso de Edipo y su intento por evadir el destino o el de Antígona, quien es más bien un medio para exhibir el error trágico de Creonte, al poner por encima del orden divino las leyes humanas. Otro ejemplo de personaje trágico es Adela, de *La Casa de Bernarda de Alba* escrita por Federico García Lorca; ella violenta, por lo menos temporalmente, el orden instaurado por su madre, el cual sólo es restaurado con la muerte de la heroína trágica.

– **Comedia.** Como contraparte de la Tragedia, viene a reconfortar la relación inherentemente tensa entre el ser humano y un sistema específico. “Es una defensa

contra la angustia. Representa el reino de la subjetividad y de la absoluta libertad. Al contrario de la tragedia, no se nutre de la historia ni de la mitología; se consagra en la realidad cotidiana y prosaica de las gentes simples” (Medina 56). Es un mecanismo que redime a partir del humor y la risa, los vicios de la sociedad distribuidos en los personajes.

Para González Caballero “[...] es ascendente, es decir, optimista; una forma de criticar acciones, caracteres, costumbres, pero con sentido del humor [...] El triunfo de la vida es la Comedia [...]” (ctd en Thomas 214). También representa un desequilibrio del orden establecido pero sus consecuencias no son irreversibles, es ahí donde radica su optimismo, ya que todo puede solucionarse no sin antes brindar una experiencia que hace reflexionar al público sobre su propio comportamiento.

Según Eric Bentley al igual que la tragedia, la comedia es un género realista, cuyos personajes “[...] comunes y corrientes [...] encarnan los defectos y vicios de los seres humanos, el conflicto que se presenta es posible y probable en la vida real, si bien su contenido se exagera o ridiculiza en el intento por provocar la risa del receptor” (Yáñez, párr. 2). Dicha reacción es orgánica y suele generarse en comunidad, lo que favorece entre otras cosas, la cohesión social y el bienestar cognitivo del individuo respecto al núcleo al que pertenece. Según Aristóteles es la imitación del hombre en su calidad moral inferior, es decir el individuo con poca eficacia social cuyas acciones reflejan no sólo a un individuo, sino al conjunto en general. La risa deviene como catarsis liberadora de tensión, al reconocer que las acciones no llegan hasta las últimas consecuencias, gracias a la reivindicación del personaje cómico, lo cual trae al público una sensación de alivio respecto a ellos mismos y su entorno social/real.

– **Pieza.** Nombrada así en México por Rodolfo Usigli y como *Drama* en otros países. Es cíclica en apariencia y esta conformada por situaciones límite que generan transformaciones internas casi imperceptibles pero contundentes. Tal como puede verse en varios personajes de Antón Chéjov y en específico en la obra *Tío Vania*, en la última escena en la que Sonia y Vania asumen su papel dentro del núcleo al que pertenecen, en cuestión de trama terminan donde empezaron, trabajando en la hacienda de la familia, sin

embargo en el plano emocional, la determinación con la que se resignan a cumplir sus deberes por el resto de sus vida, genera un cisma interno en el espectador.

– **Melodrama.** Género no realista, donde las cualidades de los personajes son polarizadas maniqueamente, al punto de provocar conflicto entre los valores de unos con los de los otros. Son personajes simples que se comportan radicalmente según la afinidad con tales o cuales valores, no tienen un conflicto interno generado por la contradicción de ser empático con ambos polos; son buenos-buenos o malos-malos.

– **Farsa.** Es uno de los géneros no realistas que, según Bentley al igual que el melodrama cuenta con imágenes violentas que encarnan anhelos por “atacar a la familia, [y] de profanar a los dioses del hogar” (Bentley 211); es de decir, de trasgredir determinado sistema con formas tan absurdas que resultan imposibles e incluso risibles al extremo. Es tanto el desafío en diferentes aspectos a las convenciones establecidas, que termina por imponer un universo que sustituye al real, al que pone en crisis por extravagancia.

La farsa sustituye la realidad cotidiana por una fantástica que reta las convenciones de lo real al mero estilo de lo virtual, para generar una crisis por medio del delirio que restablezca un orden demasiado alborotado. “La farsa nos muestra a la vez las fantasías más libres y extravagantes y las realidades más anodinas de la vida cotidiana” (Bentley 224). Contradicción que también se encuentra en lo burlesco y grave de su tono, una especie de yuxtaposición que la diferencia de otros géneros y que resguarda algo que Bentley identifica como violento y desordenado que cobija a los personajes involucrados.

Es así que “La farsa, de manera característica, desarrolla y aprovecha en todo lo posible los más intensos contrastes entre el tono y el contenido, entre la superficie y la sustancia, pero apenas uno de los dos elementos de esa dialéctica no se halla presente en su forma pura o extrema, el drama corre peligro de diluirse” (Bentley 225-6). Los contrastes y contradicciones llevan al límite de lo absurdo este universo, el cual se encuentra finamente estructurado para desestabilizar las certezas del mundo, por lo menos durante el tiempo de la representación.

– **Tragicomedia.** Según Erick Bentley en *La vida del drama*, el término ya era usado en la antigua Roma, pero no fue sino hasta la época del Renacimiento que algunos italianos

comenzaron a utilizarlo para designar a la “tragedia con final feliz” (291). Susanne Langer, filósofa estadounidense del siglo XX, definió a la tragicomedia en tanto género, como una “Tragedia rehuida” (ctd en Bentley, 291). Es decir una tragedia que se rehúsa a culminar fatídicamente, o que mantiene cierta resistencia al curso trágico que le corresponde; al mismo tiempo puede hablarse de una comedia que culmina trágicamente debido a una resistencia de la estructura dramática a su acontecer cómico orgánico. Al ahondar en el la evolución del género tragicómico, Bentley identifica a estas dos posibilidades de la tragicomedia, como “tragedia trascendida” y “comedia con final desgraciado” (293).

La tragicomedia como “tragedia trascendida” resuelve el conflicto trágico, por ejemplo “[...] la resolución del deseo de venganza a través del perdón” (Bentley 293). Los problemas planteados por la tragedia son superados gracias a reacciones elevadas de carácter apolíneo, que no correspondan con las pasiones trágicas del orden dionisiaco.

La tragicomedia como “comedia con final desgraciado”, es propia “[...] esencialmente, de los siglos XIX y XX (aunque hay ejemplos anteriores como *La Celestina*)” (294). Se caracteriza por el uso del *deus ex machina* como recurso dramático para volver lo cómico en fatídico (Bentley 293). Como ejemplos de este tipo de tragicomedia, además de *La Celestina*, Bentley reconoce *El pato salvaje* de Henrik Ibsen, *Santa Juana* de Bernard Shaw, *Enrique IV* y *Seis personajes en busca de un autor* de Luigi Pirandello, así como “Las piezas extensas de Chejov [...]” (Bentley 294).

La tragicomedia va más allá de la mezcla de lo cómico y lo trágico, y más bien se acerca a lo expuesto por Josué Landa sobre *La tragicomedia de Calisto y Melibea*, la cual identifica como una “[...] letanía de oxímoros, paradojas y figuras afines, [evidente en lo] proferido por la propia Celestina cuando trata de explicar a Melibea en que consiste la que siente por Calisto [...]” (Landa 173). Esta serie de paradojas exhibe al mundo desde una mirada “[...]tan negativa como la de las tragedias modernas, tales como *El Anillo de los Nibelungos* [Richard Wagner], o *Rosmersholm* [de Henrik Ibsen], o *El Padre* [August Strindberg], o *Viaje de una larga día hacia la noche* [Eugene O'Neill]. [Sólo que] El humor que la convierte en tragicomedia [...] hace más profundo el horror y vuelca lo sublime hacia lo grotesco.” (Bentley 322).

3.4 Cuarto módulo

A. Strindberg/ Supernaturalismo/ Ello/ Inconsciente

El cuarto módulo explora el inconsciente de la psique humana, a través de la propuesta de August Strindberg y bajo la noción de que la personalidad y el carácter del individuo son solamente la punta de un iceberg, cuya profundidad esconde los más extraños universos arraigados del inconsciente colectivo.

Según Eric Neumann el inconsciente colectivo es una gran fuente para la actividad creativa del arte, ya que “produce sus formas de manera espontánea, de manera análoga a la Naturaleza, la cual –desde el átomo hasta el cristal, pasando por la vida orgánica, así como por las estrellas y los planetas– crea espontáneamente formas susceptibles de impresionar al hombre por su hermosura” (Neumann, párr. 3). Estas formas reinventan y transforman las convenciones que rigen el mundo real de los individuos, desde una fuente infinita y multidimensional. Dentro del sistema creativo planteado por este trabajo, el inconsciente –tanto en lo individual como en lo colectivo– tiene la cualidad de no someterse a dogmas, es más bien un conjunto de aspectos del individuo que se resisten a ser fijados y que por el contrario problematiza constantemente las certezas del mundo consciente. Dicha maleabilidad es similar al del agua en sus múltiples estados y por ello este elemento representa al módulo.

EJERCICIOS PARALELOS

Además de la imaginación y la energía, los cuales han sido trabajados constantemente en los módulos anteriores, el *Supernaturalismo*, como también lo nombró González Caballero, ofrece diversos ejercicios para estimular el inconsciente del actor. Estos ejercicios permiten, gracias a la imaginación y las narraciones (planteamientos subjetivos) del guía, transitar por diversos universos virtuales.

- **La Jirafa**

Este ejercicio busca desarrollar la intuición del individuo a través de imaginar el contenido de algunas manchas de *Una Jirafa*, proyecto artístico de Luis Buñuel que consistió en la presentación durante una fiesta en Francia de una “(...) jirafa de madera de tamaño

natural diseñada por [Alberto] Giacometti³⁶. Cada mancha de la jirafa (en total 20), podía abrirse mediante una bisagra. El espectador debía abrir estas manchas donde se hallaban una serie de "juegos" para entretenerse" (Buñuel párr. 3). El contenido de las manchas inspiró a González Caballero a desarrollar trece viajes imaginativos dirigidos por el guía, el cual plantea imágenes "absurdas" de carácter inconsciente derivadas del texto que a manera de instructivo, acompañó el proyecto de Buñuel. Las manchas en conjunto detonan universos que serán reflexionados y analizados por el actor después de cada exploración práctica.

Sin un por qué claro, las manchas del Método AGC son sólo trece y su exploración secundaria a un primer encuentro –también imaginativo y virtual– con una jirafa tamaño natural similar a la descrita por Buñuel pero con particularidades provistas por la imaginación del individuo y "(...) con manchas que pueden agrandarse hasta tener cuatro o cinco metros de largo y que, por supuesto, no ofrecen a primera vista ninguna anomalía" (Thomas 234), y cuyo interior depende también de la imaginación individual. Las imágenes aparecen conforme el guía las menciona y se presentan de formas diversas, el límite es la imaginación del actor mismo.

1. La gran mancha/ El mecanismo Imaginativamente el individuo se sumerge al interior de la mancha para encontrarse con un mecanismo similar al de un reloj, ahí permea el olor a cadáver y aparecen un álbum fotográfico, un jardín, fotografías de lugares desolados, ruinas de ciudades antiguas, así como fotos de diferentes etapas de la vida del individuo.

2. Ojo de la vaca. Son las nueve de la mañana, y el guía da la indicación de abrir la mancha al medio día, cuando eso sucede aparece un ojo de vaca, y la imagen del individuo se ve reflejado en el ojo; el ojo se cierra bruscamente y con ello desaparece el reflejo.

3. Américo Castro. La mancha contiene múltiples combinaciones de las palabras Américo Castro, expuestas sobre una superficie de terciopelo rojo; las combinaciones son interiorizadas por el individuo de forma parecida a un Hai-ku.

4. La reja. A través de una reja se escucha una orquesta tocar alguna pieza clásica.

³⁶Alberto Giacometti fue un escultor y pintor suizo.

5. La Madre. Una mancha que atraviesa el cuerpo de la jirafa muestra un paisaje detallado por la perspectiva del guía, en la que se encuentra la madre del individuo como lavandera, arrodillada junto a un arroyo y detrás un rebaño vacuno.

6. Saco. En su interior hay un saco viejo sucio de yeso.

7. Pubis. Es de forma cóncava y cubierta de vellos púbicos perteneciente a una joven rubia de ojos azules y de aspecto robusta; el individuo sopla sobre los vellos.

8. Mariposa. Dentro de ella encontramos la presencia de una mariposa nocturna gigante, cuyas alas albergan la calavera de alguien.

9. Cristo. Contiene la imagen de Cristo en una atmósfera pulcramente religiosa pero con la peculiaridad de la carcajada en su rostro.

10. Vapor. Repentinamente de la mancha emerge un gran chorro de vapor que cegará al individuo por completo.

11. La carta. De ella salen numerosos objetos muy significativos para el individuo; entre ellos una carta dirigida a él, la cual tendrá que transcribir y analizar una vez que el ejercicio termine. Según Buñuel esta mancha está altamente relacionada con la muerte.

12. Dientes. Al abrirse la mancha muestra doce terracotas del rostro de algún conocido; debido a sus pequeñas dimensiones, los detalles serán apreciados a través de una lupa, la cual permite vislumbrar finas dentaduras de marfil.

13. Monjas. Lleva a una ventana que deja ver un jardín con un árbol constituido por manojos de religiosas marchitas, cuyas oraciones son regadas en el mundo gracias a un viento de primavera.

Las manchas descritas son las abordadas por Gustavo Thomas en su libro sobre el Método de Actuación de Antonio González Caballero, no coinciden del todo con el proceso de aprendizaje desarrollado por Wilfrido Momox; especulativamente, ello obedece a la apertura que el mismo Método AGC da a cada guía para resolver cada uno de los apoyos, pues recordemos que aunque haya una estructura, es la subjetividad creativa lo que complementa la propuesta.

Sin embargo ambas propuestas derivan del texto de Buñuel destinado a acompañar el divertimento surrealista y recopilado en *Escritos de Luis Buñuel* de la editorial Páginas de

Espuma, lo que supone la posibilidad de que el guía recurra a una selección personal de las manchas a trabajar. El guía hace preguntas para que el actor genere imágenes a partir de lo planteado por las manchas, exploradas en diferentes sesiones –una por cada mancha–, ya que el proceso e introspección requiere de gran concentración y energía.

- **El Sueño**

Los sueños son parte primordial del desarrollo de este módulo, a tal punto que se sugiere al individuo llevar un registro de ellos e incluso utilizarlos como material para la exploración de los apoyos planteados más adelante. Este ejercicio se desarrolla paralelo a la Jirafa y tiene como objetivo la exploración interna de símbolos y arquetipos que rigen de forma permanente e inconsciente, el acontecer cotidiano del individuo.

El ejercicio consiste en la creación de un personaje con los apoyos abordados hasta el momento y posteriormente el guía introduce a un pasaje onírico. Gustavo Thomas hace alusión a la posibilidad de que la relajación del individuo llega a ser tan profunda que puede quedarse dormido y por ello es importante que el guía mantenga dinamismo en las indicaciones. Para dar inicio, el individuo ubica un lugar cómodo que le permita una profunda relajación psíquica para imaginar formas geométricas y colores que invaden todo su organismo y que percibe a detalle, dentro y fuera de sí.

Del conjunto de formas se elige una, para después atravesar una puerta que conduce a un sendero cobijado por la noche, la luna, las estrellas, el cielo despejado y un viento fresco. El camino conduce a un árbol enorme, junto al cual se halla una banca que invita a interactuar con ella de diversas formas. A lo lejos se aprecia la barda de un cementerio que seduce a ser visitado; ya en el interior las tumbas son pulcras y sobre ellas se vislumbran varios nombres que el guía enunciará, una tumba llama la atención del individuo, se acerca y descubre que es la suya; la interacción con ésta puede llevarlo a desenterrar su propio féretro o descubrir una pequeña caja de marfil, cuyo contenido sólo conoce el propio individuo. De vuelta a la banca se encuentra con su padre para después regresar al sendero de árboles y arbustos; la exploración del paraje sigue hasta encontrar un río que lo dirige a un manantial en el que se baña mientras la luna sigue en el cielo.

Antes de regresar al camino se lleva algún tesoro de ese paraíso; el amanecer lo sorprende y le hace visible un pequeño poblado, donde los habitantes lo reciben con una fiesta afectuosa y hospitalaria, un pequeño niño le obsequia una flor que irradia rayos del sol, sin embargo la comunidad se vuelve hostil y pronto se da cuenta de que es debido a su desnudez, la cual ignoraba hasta ese momento. Un aguacero lo toma desprevenido pero pronto el agua se convierte en monedas y objetos de gran valor. Al cese de la lluvia un impresionante arcoíris aparece junto con el sol. Repentinamente el paisaje se transforma en un teatro, el individuo está arriba del escenario, frente a una multitud que reclama verlo actuar. Al término de la función, ya en el camerino, recuerda el éxito de la noche, sale del teatro solo, ve la marquesina con su nombre y se dirige a buscar un lugar para cenar; en el camino reconoce nuevamente la arbolada y después la puerta que lo lleva al sitio donde todo comenzó; al cruzar la puerta regresa al salón donde se recuesta y relaja. Para terminar el ejercicio el guía indica la respiración y la reflexión personal.

22. ZONAS EN CONFLICTO

El conflicto es inherente al primer apoyo abordado en este módulo, ya que el trabajo con el inconsciente implica una confrontación entre el realismo y el naturalismo, o lo que es lo mismo, entre el carácter y la personalidad del individuo. Es decir una problematización para poder ahondar en lo desconocido. Para ello es vital retomar el trabajo de la Zona emocional –apoyo abordado en el primer módulo– que determina la preponderancia impulsiva desde la que reacciona el elemento del actor-personaje. El tratamiento de este apoyo está fundamentado en la ubicación de la zona emocional central del actor-personaje, así como de ciertas circunstancias que lo llevan a modificar su zona central aún en contra de su voluntad.

Según González Caballero: “Puede ser que al principio acepte esa condición pero, cuando este estado se prolonga, puede venir la explosión, el grito, la interjección, los tics, se convierte en una lucha por la supremacía de la zona central en el cuerpo” (ctd en Thomas 228). Se trata de una guerra interna del individuo consigo mismo causado por una auto negación que afecta directamente su impulso, su cuerpo y su voz.

La exploración en principio busca la soltura del cuerpo y la liberación de las tensiones del actor, después se desarrolla un personaje con todos los apoyos abordados hasta el momento y se pone principal atención en el elemento y la zona emocional central. Una vez ubicada la zona central, el guía indica al actor-personaje una circunstancia problemática, propia del teatro del inconsciente representado por la obra de August Strindberg, que orilla –virtualmente– a la energía de la zona central a desplazarse a otra pero sin abandonar la primera y sin perder sus cualidades. Es decir que la energía vital se desplaza a otra, pero permanece virtualmente en la zona de origen. Así la energía de la zona cuello, por ejemplo, se traslada a la zona sexual y esa incompatibilidad es lo que genera el conflicto. La tensión entre una y otra zona rige el ABC del actor-personaje, a tal punto que lo lleva un clímax emocional que supera lo racional.

23. BLOQUEO DE ZONA

Al igual que el apoyo anterior, el actor desarrolla un personaje con los apoyos explorados hasta el momento para después transitar por cada una de las zonas emocionales e identificar cuál de ellas presenta barreras; una vez identificada la barrera, el individuo se expresa a través de ella.

De acuerdo al conflicto, el bloqueo de la zona varía. Si la zona bloqueada no es la central, los efectos serán más fáciles de eludir, pero de no ser así el actor-personaje sufrirá una especie de colapso en la expresión de su ABC, ya que el bloqueo consiste en omitir la existencia de la zona central, la cual administra orgánicamente la expresión del actor-personaje y al no existir, la energía del individuo se desborda y provoca una crisis.

González Caballero advirtió que: “Los ejercicios con estos apoyos provocan o hacen reaccionar a las emociones a grados muy altos, son un puente entre la libido perteneciente a lo inconsciente y la consciencia [...]” (ctd en Thomas 230). Ello lleva al actor-personaje o cuerpo dramático específico a una encrucijada entre la perturbación y la estabilidad emocional. Por ello, la ayuda de un guía es vital para controlar situaciones críticas. Sin embargo el actor debe desarrollar estrategias que le permitan controlar dichas situaciones desde una “cabina” consciente. En dicha tarea, son de vital importancia el fortalecimiento de la respiración y consciencia creativa.

24. LABERINTO EN LA ZONA

La exploración sucede a partir de la recreación imaginaria del mito de “Ariadna y el Minotauro”. El guía traslada al individuo al interior de un laberinto y lo convierte en héroe, para confrontar al monstruo mítico y salvar a la doncella en peligro. Una vez iniciado el ejercicio virtual, el guía da a conocer al individuo que forma parte de un grupo de no más de catorce jóvenes que tienen el mismo objetivo que él y que juntos ingresarán al laberinto. Durante el ejercicio el guía informa, que uno a uno, el resto de los jóvenes han sido eliminados por el Minotauro. El laberinto se vuelve más y más tétrico y cada decisión que tome implica un alto riesgo para su vida, finalmente se topa con el Minotauro que resulta ser a su imagen y semejanza, como si estuviera frente a un espejo que lo lleva a descubrir que su enemigo más poderoso es él mismo. El enemigo de Yo es el propio yo.

Finalmente el guía alude que los tres personajes –héroe, doncella y minotauro– simbolizan al propio individuo, el cual se multiplica para poder explorar su mundo inconsciente. Además de contribuir al enriquecimiento de la zona emocional, este apoyo colabora en el desarrollo del propio inconsciente del actor, muy cercano a lo sucedido con La jirafa y El sueño.

Después del ejercicio exploratorio, el uso de laberintos para la creación de personajes, consiste en emplazar laberintos imaginarios de diversos materiales en diversas zonas emocionales, cuyas cualidades afectan la expresión del ABC del actor-personaje. Un ejemplo puede ser imaginar un laberinto de rosas con espinas venenosas en la zona sentimental de Julia, personaje de la obra *Señorita Julia*, de August Strindberg. Cada laberinto representa un conflicto distinto:

- Laberinto cerebral: Conflicto de ideas.
- Laberinto sentimental: Conflicto de emociones.
- Laberinto sexual: Encadenamientos, pasiones, obsesiones y perversiones.
- Laberinto cuello: Dudas y conflictos.
- Laberinto visceral: Erupciones volcánicas, úlceras, agruras.
- Laberinto piernas: Depresión; muy parecido a estar hundido en el fango.
- Laberinto en séptima zona: Alucinaciones.

25. PESOS ESPECIALES: DEGRADACIÓN/DEGENERACIÓN

Para abordar este apoyo se retoma el trabajo con los pesos escénicos del módulo anterior y comienza al identificar cómo la energía asciende según el peso deseado. Los pesos degenerado y degradado, suceden cuando un peso específico, con su respectiva fuerza y presencia, se ven envueltos en situaciones que los llevan a accionar de forma corrupta y poco consecuentes con el peso de su personalidad (presencia social y/o mentalidad) –degeneración–, o que se encuentra en una posición por debajo de su nivel –degradación–. Ambos generan un conflicto mayor respecto a carácter y temperamento. Así el individuo debe imaginar virtualmente, cómo las situaciones degradadas o degeneradas ejercen una fuerza abrupta sobre su ABC.

- **Peso degradado**

Para González Caballero correspondía a un “[...] personaje [al que] ya no le es posible o se le niega tener el peso con que lo reconocían los demás, sufriendo un descenso de la energía que sustentaba [...]” (ctd en Thomas 196). La energía destinada para actuar de tal forma es contrapuesta por distintas situaciones, ya sea sociales (banarrota, despido), o físicas (vejez o enfermedad), que obligan al personaje a accionar de una forma menor a la energía de su mentalidad.

Se trata de un conflicto entre la energía del Peso 1³⁷-es decir el peso físico- y la energía del Peso 2-la mentalidad-. Mientras la primera desciende, la segunda se mantiene en su lugar, y el personaje acciona desde la mentalidad y en incongruencia con la fuerza física disminuida. Un ejemplo puede ser el Rey Lear de Shakespeare, el cual después de abdicar al trono sigue dando órdenes, sin que sus antiguos súbditos le tomen en cuenta plenamente, dado que hay un nuevo orden de gobierno. El antiguo rey no deja de pensar como tal, pero su posición actual no le permite ser lo que antes era.

El trabajo con la degradación consiste en imaginar cómo una vez que la energía del peso escénico está en el nivel requerido (Ver tabla “Niveles del peso escénico”, pág. 116), ésta se comprime en dirección a la planta de los pies, sin alterar la mentalidad. Ello genera

³⁷ Para mayor claridad puede recurrirse a la explicación de los apoyos 16 y 17, contenida entre la páginas 113 y 115 de este trabajo.

un distanciamiento considerable entre Peso y Subpeso, ante lo cual el actor-personaje intenta conectarlos, para alimentar la mentalidad.

Según González Caballero, para fortalecer el resultado, el guía y el propio actor, deben formular la siguientes preguntas: ¿Qué pensabas del amor cuando estaban en la cúspide de tu peso escénico y qué piensas ahora del amor, tú, peso degradado? ¿Qué era el dinero para ti cuando tenías tu peso y ahora qué piensas del dinero? ¿Qué era tu familia, y ahora qué piensas de tu familia? ¿Qué pesabas y que piensas de la muerte? ¿Qué pensabas y qué piensas de Dios? ¿Qué piensas de tu antiguo peso escénico y qué piensas ahora que estás degradado? (ctd en Thomas 199). La formulación de preguntas puede variar de persona a persona pero van en la misma dirección: confundir al personaje respecto a su peso escénico original y su degradación actual y cómo ello afecta su condición cotidiana.

- **Peso degenerado**

En palabras de González Caballero “La degeneración (del peso escénico) viene cuando el personaje que no se conforma (con su degradación) desarrolla a grados extremos esa lucha por no aceptar ser vencido por lo inevitable; sufre la imposibilidad de lograr su antiguo peso y huye de ello por falsos caminos” (ctd en Thomas 201). Niega su nueva condición y es capaz de corromper las cualidades de su mentalidad y su propia integridad para recuperar su status anterior. Un ejemplo es la mujer bella que con la edad pierde sus atributos estéticos y recurre a tratamientos estéticos que ponen en riesgo su salud e incluso deforma su cuerpo.

El trabajo consiste en llevar al límite el conflicto del peso degradado a partir de afianzar tanto el peso como la mentalidad. El peso seguirá comprimido en la planta de los pies y el subpeso en su nivel original pero habrá una fuerza descendente de mayor fuerza que el peso degradado, lo cual obligará al individuo a actuar y pensar de forma extrema y sin temer las peores consecuencias. Para reforzar la exploración se realizan preguntas similares a las formuladas con el peso degradado pero ahora enfocada a la degeneración.

26. RELACIÓN DE PAREJA

También nombrado como Padres y Madres del inconsciente y sustentado en algunos de los arquetipos del inconsciente colectivo desarrollados por Jung, los cuales para la exploración de este apoyo, tienen tanto su versión femenina como masculina, así como tendencias negativas y positivas.

Según Jung, los arquetipos son los contenidos del inconsciente colectivo, “[...] tipos arcaicos o –mejor aún– primitivos. [...] que al concienzializarse y ser percibido[s] cambia[n] de acuerdo con cada conciencia individual en que surge[n]” (Jung, *Arquetipos* 11-3). Dichos modelos influyen la forma como el hombre se relaciona con la realidad, ya que al ser heredados de generación en generación, traen consigo información ancestral sobre la experiencia de la misma, que la especie humana ha asimilado a través de imágenes y sensaciones desde el principio de sus tiempos.

Para González Caballero los arquetipos influyen las formas de interrelación entre hombres y mujeres, en cómo se perciben entre sí desde el inconsciente. Esta propuesta deriva del planteamiento de Jung sobre el poder que ejerce el símbolo de la madre sobre el individuo masculino, proporcional al que ejerce sobre el individuo femenino el símbolo del hijo. Dicho planteamiento lleva a AGC a explorar la influencia de otros arquetipos en las distintas formas de ver a las personas del género opuesto con las que se entablan diversas relaciones, ya sea amorosas, familiares o laborales; dichos vínculos son invisibles y de carácter inconsciente.

- **Categorías femeninas. Formas como el hombre ve a la mujer**
- **Mujer tentación o Eva.** Se expone como la compañera del hombre por antonomasia, es aquella con la que construye un hogar, pero también aquella que lo ha hecho caer y perder lo más preciado.
- **Mujer virgen o Madre.** Aquella pura y casta, incapaz de arremeter contra la persona amada, procura su bienestar y lo antepone al propio. La que protege, cuida, procura y educa pero que también es capaz de dominar a sus hijos, los cuales están esclavizados anímica y psíquicamente y por lo regular idolatran la figura materna.
- **Mujer castrante o Judith.** Es la mujer fatal, aquella que utiliza sus encantos para lograr

lo que se propone, sin importar la voluntad del hombre que se encuentra bajo sus encantos. Según la leyenda judía, Judith fue una viuda que decapitó a su amante por el bien de su pueblo. Es una suerte de abeja reina o mantis religiosa.

- **Mujer redimida o María Magdalena.** Según la mítica cristiana, Magdalena fue la mujer prostituta, perdonada y amada por el propio Jesucristo; una mujer cuyo pasado inmoral queda cancelado gracias a la intervención de un intermediario poderoso. Debido a la inmoralidad de su pasado puede ser repudiada y renegada de la sociedad.

- **Categorías masculinas. Formas como la mujer ve al hombre**

- **Hombre amado o Adán.** El compañero de vida que sin embargo no es capaz de defender con valentía a su mujer.
- **Hombre salvador o Jesucristo.** El hombre que por su calidad moral se encuentra en una posición social por arriba de la media y es capaz de redimir la culpa de cualquier mujer, no sólo por alguna falta moral, sino de cualquier índole –estética, laboral, económica, etcétera–.
- **Hombre hijo o Niño Dios.** El hombre indefenso que depende de la protección de una mujer madre que valide cada una de sus acciones. Puede llegar a liberarse de la madre pero no de la imagen de hijo ingrato que reniega del bienestar que le había sido otorgado.
- **Hombre esclavo u Holofernes.** El esclavo, aquel sometido al encanto de una mujer; se encuentra tan fascinado que hace todo aquello que la mujer desee e incluso su vida se vuelve vulnerable. Es la contraparte de Judith en la ya mencionada leyenda judía.

El trabajo consiste en asignar, de acuerdo a un análisis previo, cualidades de uno de los tipos de esta taxonomía arquetípica a los individuos con los que el personaje se relaciona. Una vez detalladas las sutilezas del otro, se explora la forma de relacionarse con él. Dicha relación estimula el ABC del actor-personaje y la creación de la ficción. La energía que repercute en el individuo, resulta tanto de la forma como es visto por otros, así como de la forma como él se relaciona y percibe a los otros.

La dinámica de este apoyo puede ser observada en la relación entre Julia y Juan, personajes de la obra *Señorita Julia*, de Strindberg; él la ve como una combinación entre

Eva y Magdalena, mientras que ella lo percibe primero como Holofernes y después como Jesucristo. En *Los nudistas del buzón sentimental*, de González Caballero, el personaje de Él ve a ELLA como Virgen, mientras ella lo ve como Adán.

27. LUGARES

Consiste en identificar los lugares cómodos e incómodos para el individuo. Según González Caballero: “Strindberg piensa que cada ser humano tiene en su casa, en su trabajo, en cualquier lado, un lugar de acomodo agradable. Puede ser un sillón, cerca de la ventana, un tapete, aquel lugar que queda grabado en la presencia de alguien, donde ese alguien se sentía más cómodo y mejor que en otros sitios. Y así como existen los lugares preferidos, tenemos los que rechazamos, el lugar que no toleramos o que no nos gusta y que puede ser cualquiera [...]” (ctd en Thomas 230). Ello depende de la subjetividad del actor-personaje.

La exploración se efectúa una vez activados los apoyos previos, a partir de lo cual se recurre a la memoria emotiva del personaje para identificar algún lugar específico, el cual es detallado gracias a la imaginación y el ABC. Las nuevas imágenes a su vez estimulan la energía y nuevas reacciones en el ABC. Su desarrollo contribuye a fortalecer la complejidad del personaje, proporcionando recuerdos espacio-temporales surgidos del sentir particular del individuo.

28. MANIQUÍ

Aborda la relación entre dos individuos, a partir del trabajo exhaustivo en el que uno logra que el otro haga todo aquello que desea el primero, incluso sin que el segundo se percate de ello y sin importar lo denigrante o perverso que resulte. La exploración de este ejercicio implica que ambos involucrados sean capaces de asumir sus impulsos sádico-masoquistas y trasgredir sus propios límites morales durante la ficción. Para ello es importante consolidar la confianza y respeto fuera de ella.

El guía a través de las instrucciones, cuida la integridad de los participantes y genera la confianza suficiente para que ambos, por turnos, se dominen entre sí y modelen formas y actitudes convenientes a los gustos e intereses de su escultor. La exploración es

progresiva y consiste en la manipulación del cuerpo y acciones del compañero, ya sea por medio de órdenes o contacto directo. El guía plantea diversas circunstancias, de las más casuales a la más íntimas, perversas y/o grotescas. Ante la imposición y manipulación de su cuerpo, el sometido debe dejar fluir sus emociones sin prejuicios. Antes de comenzar el ejercicio es importante generar la confianza suficiente entre los compañeros para garantizar la integridad física de cada uno de ellos. Para lograr la liberación emocional una vez transcurrido el ejercicio, es de vital importancia la respiración consciente y no juzgar la reacción orgánica del ABC.

29. ÍNTIMA CONVICCIÓN

El apoyo busca la conexión profunda del individuo consigo mismo a través de explorar mentalmente pasajes oníricos narrados por el guía, mientras el individuo permanece con los ojos cerrados y con plena disposición para que las imágenes surgidas estimulen el ABC. Para que una exploración sea exitosa es primordial que el individuo deje fluir su energía, traducida en impulso, con plena libertad, tanto al interior como al exterior de sí mismo. Se trata de una conexión tan íntima y profunda que sólo para el individuo tiene verdadero sentido. Los ejercicios que conforman la exploración son:

- **Desierto.** El guía lleva al individuo a un desierto habitado por una columna de mármol, la cual posibilita una visión de la inmensidad y las múltiples posibilidades de la fertilidad y la creatividad.
- **Laboratorio.** El individuo es trasladado al laboratorio de un científico para experimentar la riqueza de la creatividad y las infinitas posibilidades de ello.
- **Puertas.** Consiste en abrir puertas cerradas en el pasado por el propio individuo, para con ello renacer.
- **Pozo.** El individuo se sumerge en un pozo que lo transporta a los más extraños universos, ecos del inconsciente colectivo.
- **Cárcel.** Se viaja virtualmente a través de una especie de cárcel en el interior del organismo y de la cual se sale como si saliera del interior de la tierra misma.
- **Sauna.** Un recorrido por un sauna que evoca una atmósfera lujosa y antigua.

- **Náufrago.** Después de un viaje caótico, el individuo naufraga para descubrir lo desconocido.
- **El cero.** Un viaje abstracto por todo aquello a lo que puede remitir el enigmático y poderoso dígito numérico, que puede llegar a ser considerado como símbolo.

Cada pasaje será enriquecido tanto por la creatividad del guía como por la imaginación del individuo actor-personaje. El guía inventa un recorrido virtual, partiendo de las imágenes base expuestas arriba.

PROPOSICIÓN DEL TEXTO SUPERNATURALISTA

Además de los ejercicios para el desarrollo del inconsciente y los apoyos para la creación del personaje o de un cuerpo dramático específico, González Caballero reconoció en la obra de August Strindberg las siguientes premisas dramáticas:

- Múltiples sentidos del texto y de los personajes.
- Sensaciones inconscientes manifestadas a través del propio ABC del actor-personaje como tics.
- Ruidos del inconsciente. A diferencia de los ruidos externos abordados en el naturalismo, éstos provienen de lo más profundo del ser y pueden manifestarse a través de gritos, rasguños, llanto, quebranto de objetos o también a través de la contención del impulso.
- Objetos animados o símbolos materiales. Se trata de objetos o cualidades del ambiente que significan para el actor-personaje algo más allá relacionado con el inconsciente colectivo personal
- Escenario strindberguiano. El actor desarrolla una relación mucho más profunda con cada elemento de la escena, para generar entidades ficticias que cobijen universos más allá de lo lógico.
- Sombras del inconsciente. Especie de irradiación del interior del actor-personaje, que se presenta en imágenes a manera de sombras provenientes del individuo o de la intervención de uno o varios actores más.

Su utilización como estimulantes del ABC, dependen de la concentración e imaginación virtual del individuo. Así mismo el trabajo fundamental del elemento evoluciona según las tramas o planteamientos del teatro del inconsciente, un teatro inestable que se adentra al abismo infinito del inconsciente colectivo.

IDENTIFICACIÓN DE TEMPERAMENTO

El temperamento es una tendencia orgánica del individuo que lo lleva a comportarse de forma específica. El clima y otros factores naturales influyen en la forma de ser de los individuos, a tal nivel que por ejemplo las personas que viven en climas fríos tienden a ser más melancólicos que los que viven en el trópico.

Cada individuo nace con un temperamento heredado y sus efectos son inconscientes. En el primer módulo los apoyos sirven para el desarrollo de rasgos primordiales del ser y devienen de esta tendencia natural compleja reconocida como temperamento, la cual es velada por el carácter y la personalidad, a pesar de que se fundamentan en él. La exploración del inconsciente y sus conflictos surgen de un choque entre el carácter y la personalidad, lo cual provoca la manifestación del temperamento en un ambiente más público y social.

Para Gustavo Pittaluga³⁸, el temperamento tiene cuatro bases biológicas: a) La constitución orgánica congénita, que se ve reflejada en “el tipo somático” o forma del cuerpo, así como a las cualidades fisiológicas del organismo; b) El sistema endócrino; c) La sangre; d) El sistema nervioso (Pittaluga 22).

González Caballero retomó los estudios sobre las diferencias temperamentales de los individuos y se apoyó en la teoría de los humores planteada por Hipócrates, derivada a su vez de la teoría de Empédocles sobre los cuatro elementos; ésta sostiene que en el cuerpo hay cuatro sustancias básicas o humores que permiten la salud del individuo y que ante alguna alteración de ésta, la enfermedad aparece. Cada temperamento tiene sus propias características, todos se mezclan en el individuo pero sólo tiene una con mayor preponderancia.

³⁸ Gustavo Pittaluga fue un médico y científico de origen italiano, especializado en parasitología y patología. Realizó estudios sobre la morfología y fisiología sanguínea, que le sirvieron para indagar más sobre el tema genético.

- **Colérico**

Le corresponde el elemento fuego. Las reacciones en el individuo son marcadamente externas. La sustancia que predomina en su cuerpo es la bilis y los órganos que le corresponden son el hígado y la vesícula biliar. Es fácil de enojar, idealista, ordenado, sobrio y mesurado en sus emociones. Se siente cómodo durante el día y el verano. Su mejor etapa es la adolescencia. Es de complexión esbelta, rostro anguloso, mirada profunda y gestos duros.

- **Sanguíneo**

Le es propio el elemento aire. Su sistema nervioso es acelerado y tiende a lo templado y a lo húmedo. En su cuerpo predomina la sangre y por lo tanto su órgano es el corazón. Su estación es la primavera. Es valiente, esperanzado y amoroso. Suele ser líder innato y empático con su sociedad. Es artesano.

- **Flemático**

Afín al elemento agua; sus órganos son el cerebro y el pulmón. Se siente cómodo durante el invierno, tiende al frío y lo húmedo. Suele ser racional, calmado e indiferente. También es propenso a la holgazanería

- **Melancólico**

Propio del elemento tierra, pertenece al otoño, la sustancia que le es afín es la bilis negra y su órgano es el vaso. Tiende a la depresión, la somnolencia y el abatimiento, prefiere los estados secos y fríos. Se le puede considerar como un guardián.

El temperamento no puede ser impuesto, ya que es resultado de la combinatoria de los apoyos previos; su identificación ayuda a potenciar sutilezas importantes para la creación del personaje.

CUATRO FUNCIONES PSÍQUICAS

Cada una de estas funciones se desarrollan en la infancia de los individuos y posteriormente habrá una inclinación orgánica hacia una de las cuatro, la cual rige el acontecer cotidiano. De recién nacido predomina la función perceptiva, después se guía por su intuición y sentimiento y apoyado por la guía familiar y social; cada una de estas

funciones rigen un momento específico de la vida del ser humano, pero llega un momento de su madurez en la que una de las cuatro toma el mando sin que el resto desaparezca.

- 1. Intuitivo.** Yo creo.
- 2. Perceptivo.** Yo veo, huelo, oigo, degusto, toco.
- 3. Sentimental.** Yo siento.
- 4. Cerebral.** Yo pienso.

El actor-personaje descubrirá a qué función psíquica se inclina, a partir de una exploración imaginaria de los momentos de su infancia en los que descubrirá las cuatro funciones. Al igual que el temperamento, la exploración de estas funciones, ayuda a definir sutilezas en el comportamiento, como a consolidar la memoria emotiva del personaje o cuerpo dramático específico.

3.5 Quinto módulo

L. Pirandello/ Superrealismo/ Súper yo/ Ideales

Pirandello es un paradigma de ruptura importante para la historia del teatro moderno y fundamental para la propuesta metodológica desarrollada por Antonio González Caballero, quien consideraba la propuesta del autor italiano como revolucionaria. El trabajo de Pirandello instauró un espectáculo fascinante donde la línea entre realidad y ficción se desdibujó para explorar universos virtuales que permiten al espectador pensar e imaginar más allá de las convenciones de la época, no solamente las teatrales sino también las reales.

Es el Teatro del Súper yo, propuesto por AGC, aquí el individuo es capaz de unir carácter, personalidad e inconsciente para expresarse con espectacularidad y trascendencia ante la sociedad a la que pertenece, la cual ayuda a construir a partir de ideales sólidos que van más allá del estado maniqueo de lo real. El individuo es íntegro consigo mismo –sin importar juicios de valor– y con ello es capaz de desarrollar un súper ego para buscar sus ideales.

El pensamiento pirandelliano rige contundentemente la propuesta del autor y pedagogo mexicano, la cual presenta la idea de un Yo auténtico cuyo rostro es único e irreplicable pero que permanece oculto no por una, sino por múltiples capas que se

adaptan a un sinfín de circunstancias, “el Yo sobrepuesto, postiza imagen con que nos ocultamos o imagen ficticia que los demás nos asignan [...]” (Monner 156). Y que impide la comprensión de un Yo multidimensional a través de una sola mirada. Una multiplicidad de yos que resultan de los constructos efectuados por todos aquellos con los que se relaciona el individuo, tal como lo plantea Pirandello en su novela *Uno, ninguno y cien mil*. Al reconocer lo anterior el sujeto puede adentrarse a una investigación más profunda de su Yo para reconocer su *multidimensionalidad* y *multidireccionalidad*, muchos yos yendo en múltiples direcciones. Así se vuelve consciente de que la infinitud es una de sus cualidades inherentes, aún si determinado sistema de la realidad la presenta como imposible.

En este módulo, el actor desarrolla la habilidad de imaginar situaciones virtuales y las obras de Luigi Pirandello contribuyen a consolidar la noción de Teatro Completo concebida por González Caballero, ya que “Las obras pirandellianas inspiran en cada ocasión tipos de actuación muy exigentes, que requieren del actor el control de todos los aspectos de su presencia escénica [...]” (López Ruiz 135). Entonces, este módulo no puede explorarse de forma independiente, ya que se trata de una etapa consecuente de un proceso de aprendizaje y autoconocimiento humano, emprendido desde el primer módulo del Método AGC. Los ideales no existen sólidamente, sin carácter, personalidad e inconsciente.

Con la obra de Pirandello, González Caballero busca indagar sobre los ideales de los individuos, los cuales fluyen libremente desde el interior del ser sin estar sometidos a dogmas sociopolíticos, económicos o culturales. Pirandello cree en lo inexplicable del mundo y por ende del hombre, algo que la lógica de la razón no es capaz de entender. Él “[...] ve a cada ser parcelado en varios Yo sucesivos que se suplantán unos a otros a lo largo de la existencia [...]” (Monner 159). Es decir, un individuo capaz de transformarse infinitamente según sus ideales, para suplantarse a sí mismo durante toda su vida.

El trabajo del italiano tiene fuertes conexiones con escuelas filosóficas de épocas diversas, sin comulgar exclusivamente con alguna de ellas:

Todo carece de valor absoluto para Pirandello, ya que todo es relativo al sujeto pensante. [...]Su actitud relativista sincroniza con la filosofía, la ciencia y las letras contemporáneas, desde la física de

Einstein, para la cual no existe el espacio absoluto ni, en él, el punto inmóvil, hasta el perspectivismo de Ortega y Gasset: “Cada vida es un punto de vista sobre el universo” [...] El hombre –dice Pirandello– forma su realidad y la reforma en el correr del tiempo. Nada conoce en sí y nada puede juzgar. Queda al mundo recluso en nuestra consciencia, como inmanente a ella (Monner 162-3).

La crítica califica de cerebral la propuesta de Pirandello, para González Caballero, ello fue más una cualidad que defecto, ya que refería con claridad y cuidado “[...] varios puntos sobre la actuación de sus obras teatrales y especialmente en el prólogo de *Seis personajes en busca de un autor*” (Thomas 270). Obra en la que identificó las bases para algunos de los fundamentos de este módulo.

Pirandello se sumergía, y nos sumerge, en una realidad que revela una verdad que no necesita de lo simbólico o lo alegórico para poder expresarse; para él la fantasía fue algo que lo encontraba y le pedía existir, que le exigía ser creada con sentido filosófico para indagar en el sentido de la vida, tal como lo refiere en el prefacio de *Seis personajes en busca de un autor*.

Tengo que decir que a mí no me ha bastado nunca representar un personaje de hombre o de mujer, por especial y característico que sea, por el sólo placer de narrarlo; describir un paisaje por el sólo placer de describirlo.

Hay escritores —y no pocos— que tienen ese gusto, y, satisfechos, no buscan otro. Son escritores de naturaleza más propiamente histórica.

Pero hay otros que, además de ese gusto, sienten una necesidad espiritual más profunda, por lo que no admiten personajes, vivencias, paisajes, que no estén embebidos, por decirlo así, de un sentido particular de la vida y no adquieran un valor universal. Son escritores de naturaleza más propiamente filosófica.

Yo tengo la desgracia de pertenecer a estos últimos (Pirandello 18-9).

Así, la obra de Pirandello es en sí misma la manifestación de un ideal, más que del autor, de la vida en general de la humanidad. Pirandello por así decirlo, sólo es el medio, sin poder negarse a crear la interface para que se vuelva perceptible a los demás.

PROPOSICIONES PIRANDELLIANAS

González Caballero identificó en el prefacio de Luigi Pirandello para *Seis personajes en busca de un autor*, premisas fundamentales para la creación de un tipo de teatro que reconoció como *Superrealista*, un teatro que reta las convenciones de la realidad y la ficción y que bien podría identificarse como escena virtual. La asimilación y exploración de cada una de las premisas es más bien de carácter analítico, pero sin dejar de lado la habilidad imaginativa. Su exploración consolida y fortalece las acciones e intenciones del actor-personaje dentro del universo pirandelliano superrealista.

1. “[...] el engaño de la comprensión recíproca, fundado irremediabilmente en la hueca abstracción de las palabras [...]” (Pirandello 21). Se refiere a la imposibilidad de poseer la verdad absoluta ya que ésta se resiste al razonamiento lógico y su entendimiento varía según el sujeto que la percibe y el momento en que sucede. Es por ello que el entendimiento entre los individuos es imposible, pues cada uno aprecia y explica la realidad a través de interfaces mutables al sentido e intereses particulares.

Los ejercicios exploratorios se inclinan a la reflexión e imaginación de situaciones en las que varios individuos, con cualidades receptoras diversas –ya sea por una discapacidad o por un mayor desarrollo debido al oficio o profesión– perciben y expresan su experiencia de la realidad de forma completamente opuesta a la de sus compañeros. El individuo tiene que ser capaz de imaginar las diversas formas de percibir la realidad desde las múltiples entidades.

2. “[...] las múltiples personalidades de cada uno según todas las posibilidades de ser que se encuentran en cada uno de nosotros [...]” (Pirandello 21). Tal como se desarrolla en la novela *Uno, ninguno y cien mil*, todo individuo es tantos como las personas se relacionen con él, gracias a su capacidad de yuxtaponer las múltiples expresiones de su Yo.

Para González Caballero la meta es “[...] crear un personaje con un Yo múltiple que, cuando esté en escena, tenga un concepto de él y de cada uno de los otros personajes de los que habla y que están presentes, adjudicándoles un peso escénico” (ctd en Thomas 279). A partir de lo cual se desarrollan diversas versiones del Yo, pertinentes para relacionarse con cada uno de los personajes. Para ello lo primordial es desarrollar un

personaje a partir de los apoyos explorados en los módulos anteriores, y poniendo mayor atención en atmósferas, Hai-ku, peso escénico y Máscara, para después expresar el ABC a partir de la pregunta ¿Cómo te ves?

3. “[...] el trágico conflicto inmanente entre la vida que se mueve continuamente y la forma que la fija inmutable” (Pirandello 21). Tiene que ver con el constante movimiento de la psique humana y su tendencia a problematizar todo aquello que ha construido, gracias a lo cual la actividad creativa no es estéril y se reinventa a cada instante. El conflicto deviene cuando las viejas generaciones se resisten a los nuevos planteamientos y formas como una especie de negación a la propia muerte.

Desde siempre el ser humano se pone en conflicto a sí mismo cada determinado tiempo y es gracias a ello que las múltiples tecnologías han modificado las formas de estar en el mundo. Según lo plantea González Caballero dentro del libro de Gustavo Thomas, se trata de la encarnación de la contradicción humana que se empeña en crear formas que fijen la vida inefable, gracias a pulsiones orgánicas y profundas (Thomas 285).

Los ejercicios para abordar esta premisa se enfocan primordialmente en el desarrollo de personajes con los apoyos estudiados hasta este momento, una vez hecho, se deja fluir el ABC del actor-personaje, y entonces el personaje vive en permanente evolución, pues “Todo lo que vive, por el hecho de vivir, tiene forma, y por eso mismo tiene que morir; excepto la obra de arte, que vive para siempre, precisamente porque tiene forma” (Pirandello 23). Así, el personaje eterno, vive efímeramente en la forma creada por el actor a través de su mente, cuerpo y voz.

Los apoyos ayudan a generar imágenes que todo el tiempo problematizan la estabilidad del individuo, nada es inmutable, todo permanece en continuo movimiento y se manifiesta gracias al impulso, el cuerpo y la voz, para desarrollar una experiencia virtual detonada por el trabajo del actor.

30. NOMBRE

Aunque Gustavo Thomas lo incluye como uno de los ejercicios para la exploración de la segunda proposición pirandelliana, Wilfrido Momox, lo plantea como un apoyo independiente y fundamental para el desarrollo del súper ego del actor-personaje.

“El nombre es la primera forma de verse a sí mismo del ser humano. Nos llaman Luis o Roberto o Antonieta... Algo nos programa a ser llamados de una manera; algo nos sucede al irnos familiarizando con los sonidos que representan nuestro nombre” (González Caballero ctd. en Thomas 279). Posibilita el reconocimiento del individuo como parte del grupo, lo identifica y diferencia del resto, pues es uno de los primeros rasgos que la sociedad otorga, para ser distinguido de entre otros recién nacidos y que influye de manera inconsciente en el logro de los ideales. Un nombre, da valor y sentido de acuerdo al sistema social al que se pertenece; éste se adapta o no a las expectativas del individuo y puede ser modificado –como se ve en algunos nombres artísticos– o sustituido –como vemos en el caso de los apodos–.

El nombre asignado al nacer trae consigo una fuerza arraigada en su origen, la cual está anclada en el inconsciente colectivo. Tanto nombre, como apellido tienden lazos a diferentes puntos espacio-temporales del transitar de la humanidad. El nombre es historia, es cultura. En las obras de González Caballero, el nombre de los personajes no sólo los define a ellos, sino también la esencia de la ficción; en una misma obra, *La Maraña*, hay nombres comunes –Alfredo y Andrés–, indefinidos –Snug– y estrafalarios –Panufia y Sisícra–. La diversidad de éstos ayuda a reforzar el encuentro entre seres de diferentes dimensiones de realidad, siendo Alfredo y Andrés los pertenecientes al mundo real. En *El Plop o Cómo escapar de la niebla*, la identidad de los personajes permanece velada por un ÉL o ELLA, lo cual fortalece el misterio que será develado conforme la ficción transcurre.

El ejercicio exploratorio consiste en desarrollar personajes a partir de los apoyos ya dominados, después de lo cual el guía asigna a cada participante un nombre con apellido correspondiente sin que el resto del grupo lo escuche. Una vez que el actor-personaje conozca el nombre, lo asimila introspectivamente con sus ideales y reconoce si ayuda u obstaculiza la expresión del ABC. Después, el guía interroga al actor-personaje sobre sus datos personales, incluido el nombre, y éste es libre de expresarlo tal cual se lo asignaron o hace ciertas modificaciones u ocultamientos.

31. EMOCIÓN DESTILADA

Se trata de una emoción específica surgida de una de las siete zonas emocionales abordadas en el módulo base, la cual se expande virtualmente por todo el cuerpo hasta desbordarse. Se trabaja abstractamente el concepto de una emoción específica para después inundar el cuerpo en su totalidad tridimensional, para dirigirse a una cuarta dimensión a partir de expandir la emoción por las infinitas posibilidades del ser. Cuando la emoción esté por todas partes dentro del individuo, ésta se irradia de manera ascendente a través de la séptima zona, para lo cual se abre la cavidad energética correspondiente, es decir, la coronilla.

Un personaje de González Caballero con emoción destilada evidente, es: Doña Paz, personaje central de *El medio pelo*, la cual destila un orgullo que se manifiesta en un sentido de superioridad que la lleva a querer imponer al resto de los personajes, el orden social y moral que rige su comportamiento.

32. PROYECCIÓN DE PESO

En el módulo Realismo se mencionó que el peso escénico es la proyección de un conjunto de actitudes y emociones del individuo respecto al rol y nivel que ocupa dentro de un determinado núcleo social, congruente a las posibilidades, cualidades y limitantes del individuo en relación con los otros, es el estatus social derivado de varios factores. La autenticidad y veracidad de dicha proyección es lo que diferencia al apoyo del módulo Realismo de éste. Aquí se trabaja con la apariencia, no se proyecta lo que en verdad se es, sino lo que es conveniente mostrar. Así, un peso superior puede proyectar un peso inferior y viceversa, siendo para el primero más fácil ya que siempre habrá una mayor dificultad en aparentar mayor energía de la que se tiene. La proyección de peso no es espontánea, sino que se trabaja de acuerdo a objetivos concretos del actor-personaje y sus intereses o necesidades dentro de la ficción.

Así, el individuo debe detallar y afianzar el comportamiento y actitudes del peso que desea proyectar, y velar con ello su peso y subpeso verdaderos. Se debe tener un perfecto dominio de la forma como se muestra el status que desea aparentar, y ello se logra a través de la energía, de disfrazar la propia, en una distinta.

Algunos personajes que hacen uso de la proyección, son Lady Macbeth, quien esconde bajo la apariencia de soberana, una mentalidad de monstruo mental. Un personaje de Antonio González Caballero que también utiliza proyección, es el conductor de *¿Quiere usted concursar?*, el cual ante el público proyecta ser un galán con peso destacado y aspiraciones de Héroe, pero al final de la ficción puede apreciarse que es un patán con mentalidad de canalla.

33. ANTIPESO

Es una distorsión entre peso y subpeso, que no anula el ideal, pero sí ejerce una fuerza sobre el ABC del actor-personaje. Virtual o imaginativamente, se realiza un desacomodo de energías 1 y 2 de pesos escénicos, lo que provoca el traslado del primero a un nivel incompatible con la mentalidad y que lo lleva a cometer acciones poco congruentes con su pensamiento o impulso. Entre más separadas estén entre sí, más evidente es el antipeso en el ABC; el peso 1 no desaparece o se transforma, es el mismo, sólo está en un lugar que no le corresponde, debido a un detonante circunstancial, emocional o incluso corporal.

Ante la vista del espectador se trata de “[...] un personaje que no está dotado para ser [por ejemplo] un héroe y, sin embargo hace proezas de uno [...] y siempre con métodos equivocados, por chiripa o coincidencia.[...] [Es] una característica de la psicología de la época, del desencanto y desvalorización de lo establecido” (González Caballero ctd en Thomas 295). Personajes que evidencian el gusto por la discordancia entre forma y contenido que lleva al actor-personaje a experimentar valores no convencionales.

Regularmente se trata de personajes cómicos cuyas acciones fuerzan sus límites físicos y energéticos, por ejemplo, los personajes de *La Señora y sus amibas*, de González Caballero; Marcia, Doris y Evangelina pretenden ser amigas de la Señora –personaje análogo a Godot de Samuel Becket, que nunca aparece en escena pero sobre el cual gira la vida de los personajes–, damas de alcurnia y con conversaciones cosmopolitas, pero continuamente son saboteadas por Agustina, la sirvienta de la casa, que les recuerda que no son más que simples amibas.

34. ANIMAL

González Caballero advierte que el animal es la representación del ideal en su forma primitiva, la cual posee una fuerza primigenia análoga a la de algún tipo de tótem milenario. Cada ser humano de forma inconsciente tiene hábitos semejantes a algún tipo de animal. Entonces, el trabajo del actor radica en explorar o jugar a encarnar animales diversos para encontrar el correspondiente al personaje o cuerpo dramático específico de proceso de creación.

El trabajo surge del inconsciente como fuente primordial en la que se generan los ideales, ahí “[...] está el espíritu de la bestia que somos o del ser primitivo del que partimos para nuestra conducta; para estimular la imaginación creativa que puede ser la esencia animal” (González Caballero ctd en Thomas, “Animal, ideal”, párr. 4). Al transformarla en energía –o como idea de–, entra a la par del elemento y se distribuye por todo el cuerpo para contribuir en los impulsos del ABC, a partir de la asimilación de ciertos hábitos de un animal específico. En una primera exploración, el guía es responsable de asignar el espécimen a trabajar pero en lo posterior será el actor quien después de un análisis, explorará diversas propuestas para encontrar el idóneo para el personaje.

En obras donde los personajes que integran la ficción tienden a compartir hábitos de conducta, puede trabajarse con un misma especie de fauna, y habrá variaciones de acuerdo al trabajo con el resto de los apoyos. Por ejemplo, en *Amigos o La Proliferación*, de González Caballero, en la que los personajes son una multiplicación fractal de dos personajes base –Brito y Rito–, que a su vez devienen de uno mismo –el hombre contemporáneo–, puede explorarse como propuesta de Animal para todos los personajes, un pájaro loco o un demonio de Tasmania.

35. ASPECTO

Es la asimilación subjetiva y abstracta de un lugar, atmósfera o circunstancia a las características físicas y comportamientos del individuo, que repercute en cómo se muestra ante las personas que están a su alrededor.

El aspecto es de carácter consciente e inconsciente y dentro del Método AGC comienza a construirse una vez que todos los apoyos son activados y han estimulado el

ABC. Cuando ello sucede, el actor-personaje asimila introspectivamente la apariencia del lugar, atmósfera o circunstancias elegidas y sintetizadas en una oración descriptiva, similar al Hai-ku naturalista pero con efecto más evidente al exterior, en su forma perceptible. Suelen ser tan originales y extravagantes como la ficción y el impulso creativo lo permitan.

Ejemplos:

- **Aspecto de una canción de cuna en la lejanía.** Apropiado para el personaje de ELLA de *El Plop o Cómo escapar de la niebla*, de González Caballero.
- **Aspecto de una fresca mañana.** Propio para Dama bordando y Dama observando, protagonistas de *Amorosos amorales*, de González Caballero.
- **Aspecto de alguien que acaba de visitar un panteón.** Adecuado para el Hombre de *Viajero sin equipaje*, también autoría de González Caballero, el cual llega a un limbo después de haber sufrido durante toda su vida.
- **Aspecto de una leona dormida.** Puede ser utilizado para el personaje de Raquel, también de *Viajero sin Equipaje*, una fría burócrata del limbo que puede tornarse agresiva si el orden que resguarda fuera amenazado.
- **Aspecto de haber visto un ser extraño.** Este aspecto bien podría ser utilizado para los personajes de Alfredo y Andrés de *La Maraña*, de González Caballero, los cuales en cada momento se encuentran con situaciones y seres extraordinarios, alejados de lo real.

Además de extravagantes, los aspectos denotan movimientos influyentes no sólo en la apariencia, sino también en la forma de ser. Algunas veces el propio autor, en las acotaciones, da señales del aspecto de los personajes. Tal como lo hace Luigi Pirandello en *El placer de la honradez*, cuyas notas previas proporcionan datos clave, por ejemplo en la descripción de Ángel Baldovino escribe: “Su desaliño personal, su aspecto, su manera de hablar, de sonreír, denotan un hombre con la vida rota, que conserva dentro de sí, bien escondidos, tempestuosos y muy amargos recuerdos de los que ha sacado una extraña filosofía llena de ironía, y a la vez de indulgencia” (Pirandello 189). También González Caballero en *Los nudistas del buzón sentimental* describe a sus personajes de forma particular, por ejemplo de la Madre escribe: “Mujerona que a pesar de andar por los

sesenta años, es todavía importante en su belleza; recuerda a María Félix y a Lilia Prado en los cuarenta” (González Caballero 70). Así, es trabajo del actor descifrar y enunciar –si no lo hizo ya el autor– el aspecto del personaje, e interiorizar a manera de Hai-ku, la imagen surgida.

González Caballero descubrió al aspecto como apoyo, en las acotaciones de Luigi Pirandello, por ejemplo en *El hombre, la bestia y la virtud* donde describe a los personajes de Rosaria y Toto: “Entra por la izquierda ROSARIA, con la cofia en la cabeza y el cabello recogido todavía en bigudíes³⁹; lo lleva teñido con una horrible pomada casi roja. Tiene el aspecto estúpido y petulante de una gallina vieja. La sigue el señor TOTÓ, con el sombrero puesto y cuello vuelto de clérigo. Tiene aspecto de zorro sumiso. Se frota continuamente la barbilla con las manos como si quisiera lavárselas en la fuente de su gracia torpe y dulzona” (Pirandello 229). En general Pirandello describe en esta obra no sólo el aspecto físico de los personajes, sino también información de su interior a partir de imágenes cargadas de cualidades poéticas que bien pueden ser utilizadas para su virtualización en el ABC estimulado por el actor. Es quizá por ello, que González Caballero la seleccionó para ser trabajada a lo largo del módulo.

36. MÁSCARA NEUTRA

Es un recurso para descubrir el rostro auténtico del individuo, libre de todas las máscaras que se ha puesto a lo largo de su vida. Su desarrollo consiste en un intenso ejercicio llamado “La Cebolla”, que consta de imaginar cómo cada una de esas máscaras adquiridas a lo largo de la vida, se desvanecen para mostrar un rostro auténtico que el resto de las personas desconocen; se trata de “Presentar al ser que siento que soy, el que no soy ante los demás, el que nunca se presenta y que no tiene miedo de ser” (Fragmento recuperado de apuntes personales realizados durante las clases con Momox.). Cualquier cosa que haga parece tan natural y tan justa que el espectador puede verse tentado a decir que no hay nada especial o diferente en ello.

³⁹ Pequeños instrumento de peluquería en forma cilíndrica, utilizado para rizar el pelo a partir de enrollar porciones de la cabellera por tiempo determinado.

Es un proceso especial y distinto en cada individuo, que requiere de gran honestidad consigo mismo, ya que él es el único que conoce cuántas máscaras se ha puesto a lo largo de su vida. El tiempo para hacerlo es variado y supera el periodo de aprendizaje bajo la dirección del guía. El resultado más que ser asimilado de forma inmediata, ayuda al sentido de verdad del actor consigo mismo y con su trabajo. Posteriormente, ya con mayor práctica, el actor puede desarrollar la Máscara neutra en cualquier personaje.

EJERCICIOS PARALELOS A LA EXPLORACIÓN DE LOS APOYOS

González Caballero generó algunos ejercicios adicionales fundamentales para el desarrollo personal del actor en relación con el súper ego e ideales. Así mismo, planteó algunas herramientas didácticas para la organización del trabajo analítico y el afianzamiento técnico del proceso del Sistema AGC.

- **El Vicio y la virtud**

Para Antonio González Caballero, Pirandello propone un teatro tipo burlesque, donde a través del ridículo se exponen los vicios del individuo para convertirlos en virtudes y viceversa, para que las virtudes se conviertan en vicios. Ambos –vicios y virtudes– pueden ser tanto físicas como de carácter. La forma para hacer de un vicio una virtud es aceptándolo, mientras que una virtud se puede convertir en vicio cuando la valoración de ésta llega a la soberbia que niega nuevas posibilidades.

- **La locura**

Cualidad del ser humano que se contrapone a la cordura en pro de un equilibrio creativo. En el teatro Pirandelliano la locura es una forma única de ver la realidad, atenta contra las convenciones establecidas de una forma propositiva; traducida en espontaneidad y libertad de hacer y creer hasta lo imposible, ayuda al individuo a imponer una realidad a su alrededor, las cuales terminan por creer y defender el orden que les ha sido impuesto. Tal como ocurre con el Quijote y Sancho Panza.

- **Niveles de representación escénica**

El sistema planteado por González Caballero plantea la existencia de un *Súper teatro* que trasciende los límites entre ficción y realidad, a través de un espectáculo que se

sobrepone por encima de reglas y convenciones de lo real a partir de la creación de un personaje (o cuerpo dramático-específico) total. Para lograrlo es importante trabajar la escena de “Rosaria y Toto”, de la obra escrita por Pirandello *El hombre, la bestia y la virtud* en varios niveles de interpretación, cada uno de los cuales pone atención a una cualidad específica.

1. Mudo.
2. Sonidos provocados por el cuerpo y voz del actor.
3. Lenguaje inventado.
4. Texto dramático.
5. Comedia musical.

- **Los gigantes de la montaña**

Último ejercicio del Método actoral desarrollado por Antonio González Caballero cuyo objetivo es invitar al actor a “romper con la técnica”, a no dogmatizar lo aprendido y dejar fluir su espíritu creativo, ya que “El arte no se puede enseñar, [puesto que] es el producto de una sensibilidad, no de un razonamiento; las escuelas de arte sirven para guiar y aconsejar enseñando la forma de lograr efectos, incrementar capacidades, resolver problemas, proponer técnicas, desarrollar la imaginación, [...]” (González Caballero ctd en Thomas 1). El ejercicio exploratorio a cargo del guía, lleva virtualmente al actor [a través de su imaginación] por pasajes de la obra dramática, inconclusa y testamentaria de Luigi Pirandello, *Los gigantes de la montaña*, la cual mezcla diversos géneros literarios y aproxima a una metáfora sobre la muerte de arte teatral y la riqueza de los personajes.

Una vez que el guía lleva al actor a la cima de una montaña enigmática, lo hace cruzar una puerta y entrar en una habitación llena de secretos donde cientos de personajes aparecen ante él, como una metáfora de la infinitud creativa a la que puede acceder gracias al encuentro entre carácter, personalidad, inconsciente e ideales.

El ejercicio también apunta a la reflexión respecto a que los personajes no pertenecen al actor, sino que son los primeros los que eligen a los segundos; el actor se convierte en la marioneta del personaje, tal como lo expresa Claudio Vicentini “Se trata de la tendencia a sobreponer a la figura del actor humano, individuo de carne y hueso,

recorrido por pasiones vivas y decisivas, el modelo artificial de la marioneta, del títere, del monigote mecánico” (ctd en López Ruiz 135-6). El actor es así, un medio de expresión de algo más grande y profundo que no habita el mundo real de las formas perceptibles.

A continuación se muestran algunos de los pasajes que se leen a lo largo del ejercicio –y pueden encontrarse en el trabajo de Gustavo Thomas–; el personaje de Cotrone, es fundamental para comulgar con una visión donde el actor es una especie de mago, alquimista, sabio o elegido, al que los personajes acuden –no viceversa– para hacerse presentes en el mundo real.

Cotrone: Entre nosotros, señores, hay habitantes de la tierra que no son humanos, espíritus de la naturaleza, toda clase de espíritus invisibles, en las rocas, en los bosques, en el aire, en el agua, en el fuego. [...] Si usted, [...], sigue viendo la vida dentro de los límites de lo natural y de lo posible, le advierto que nada comprenderá jamás en esta casa. Estamos fuera de tales límites, por la gracia de Dios. A nosotros nos basta imaginar e inmediatamente las imágenes cobran vida por sí mismas. Es suficiente que algo viva realmente en nosotros y espontáneamente se representa por obra de su misma vida. Es el libre advenimiento de cada nacimiento necesario. [...] Cuando mucho ayudamos a tal nacimiento con un recurso. [...] El verdadero milagro no será nunca el espectáculo teatral, créame, será siempre la fantasía del poeta, esa fantasía donde los personajes nacen y viven con tal vida que usted puede verlos aun cuando no los tenga ante usted corporalmente. Traducirlos a una realidad ficticia en el escenario, es lo que comúnmente se hace en el teatro. Es el oficio de ustedes.

[...]

Miren ustedes, así desde afuera. Miren la pared de este frente. Basta que yo de un grito. (Pone ambas manos en torno a la boca y grita.) ¡Hola! (En cuanto él grita, el frente de la casa se ilumina con una fantástica luz).

[...]

A una voz de orden [...] entra lo invisible, surgen fantasmas. [Acotación]

Ustedes como artistas dan cuerpo a los fantasmas a fin de que vivan... ¡Y viven! Nosotros hacemos lo contrario, transformamos nuestros cuerpos en fantasmas, y también los hacemos vivir.

[...]

todo lo que surge de nosotros es una fuente inagotable de asombro para nosotros mismos.

[...]

Todas las verdades que la conciencia rechaza las hago brotar de los secretos de los sentidos, y también, a las más espantosas de las cavernas del instinto.

[...]

Me llaman el mago Cotrone. Vivo modestamente de estas brujerías. Las creo...

[...]

Acaso yo también hubiera podido ser un gran hombre, [o] condesa. He renunciado a ello. He renunciado a todo el decoro, a los hombres, a la dignidad, a la virtud, a todas las cosas que los animales ignoran, por la gracia de Dios, en su santa inocencia.

[...]

Jamás se da el caso de decir la verdad con tanta exactitud que cuando se inventa.

[...]

Los disfraces no se escogen al acaso.

[...]

Ahí dentro hay todo un arsenal para las apariciones.

[...]

La luz del día se ha apagado. La noche pertenece a los sueños y sólo los crepúsculos son clarividentes para los hombres. El alba, para el porvenir, el ocaso, para el pasado. (Levanta el brazo para indicar la entrada en la villa.) ¡Hasta mañana! (Pirandello ctd en Thomas 322-4).

- **Identificación de personajes pirandellianos**

De acuerdo con la propuesta de *teatro completo* o *súper teatro* aquí expuesta, los personajes son desarrollados a partir de la relación entre temperamento, carácter, personalidad, inconsciente e ideales, fases abordadas en cada uno de los módulos del Método AGC. Cada individuo desarrolla en mayor porcentaje sólo cualidades y comportamientos pertenecientes a uno de los cuatro módulos intermedios; así, pueden apreciarse personajes cuyo carácter sobresale, a otros en los que el inconsciente es más evidente y así con la personalidad y los ideales. En el caso del temperamento explorado en la base, regularmente es propio de los niños pequeños.

Según las inclinaciones existe la siguiente clasificación:

Personajes simples: Predomina el carácter. Suelen tener mayor contacto con su mundo interior. Sus emociones son expresadas desde su interior en medida justa.

Personajes refinados: Predomina la personalidad. Adquiere rasgos y actitudes que los demás reconocen atractivos.

Personajes en bruto: Predomina el inconsciente. Es irreverente e inclasificable, experto en emociones conflictivas y nunca se desconecta de ellas. Sumamente pasionales.

Personajes complejos: Predominan los ideales. Idealistas y soñadores, su motor del día a día son sus ideales, aunque éstos sean utópicos.

- **Almas del personaje**

Para González Caballero el alma es una fuerza trascendental que anima al ser humano y que surge a través de la confrontación de sus actitudes inherentes. Cada confrontación deviene en un alma que hace del individuo quien es y que le da cualidades generales compartidas entre personas con la misma alma dominante.

Conflictos y almas resultantes:

Intelecto vs Pasión: Alma Moral

Instintos vs Voluntad: Alma Social

Bestia vs Ideal: Alma Afectiva

Inspiración: Alma Instintiva (No hay conflicto)

Las almas son universales y generan una multiplicidad del individuo mismo. Su reconocimiento posibilita una manera de convivir con el mundo desde un punto de vista interior e íntimo. Sin la personalidad las almas carecerían de sentido, ya que la fuerza que anima se particulariza según el individuo y los apoyos trabajados previamente.

- **Cuadros de creación de personaje**

Son tablas de contenido que resumen las cualidades del personaje según su relación con el universo de cada uno de los cuatro módulos intermedios que componen este sistema de trabajo actoral. Es una recopilación y síntesis de todos los temas desarrollados durante el proceso de aprendizaje, que sirven de guía al actor para el trabajo profesional.

CUADRO I

NATURALISMO

Antón Chejov

EL YO

Yo Carácter/ Fuego/ ¿Quién soy yo? ¿De dónde vengo?

Temperamento: Colérico

Yo soy la formación de mí mismo

Soy mis genes y mi carácter es producto de mis ellos

El carácter es cincel y por ende soy un molde único e irrepetible

El carácter se va transformando según las experiencias del propio personaje

EDUCACIÓN- GENES - EXPERIENCIAS

Comportamiento natural moldeado por la educación y las experiencias

Actitud creativa sobre la ciencia

Actitud ante la vida: AMOR

Actitud ante la muerte: TERROR

ALEGRÍA- COSTUMBRES- PIEZA O DRAMA

Extroversión- Creatividad- Dionisos- Cuerpo

Tendencia al sadismo

La familia es muy importante para él

Hedonista- Hogareño- Chantajista- Fatalista- Hipersensible- Egocéntrico

Tiene una gran preocupación por el pasado

El impulso como instinto de conservación

Gran conexión consigo mismo

Tiene un sentido real de lo qué es él

Tiene gran influencia de la naturaleza

CUADRO II

REALISMO

Henrik Ibsen

EL NO YO

Yo Personalidad/ Tierra/ ¿Quién aparento ser? / El Yo social

Temperamento: Flemático

Porto una máscara que yo mismo he creado

El no-yo lo desarrollamos por conveniencia, para adaptarnos a diversas situaciones, ya sea sociales o laborales

La personalidad es la figura esculpida con el cincel

FORMA - VITALIDAD- SOCIEDAD – CONVENIENCIAS – NECESIDAD

Actitud creativa hacia la filosofía

Actitud ante la vida: CÓMICA

Su ánima es femenina, relacionada con la tierra y la obscuridad

Tiene instinto de destrucción

Asimila el instinto como un principio del placer

Se manifiesta en sociedad, regularmente aparentando lo que quiere que crean de él

CONTEMPLACIÓN – SOCIEDAD – APARIENCIA

Apolo – Obscenidad – Extroversión

Le da un gran sentido a la importancia

Analista– Racional - Cerebral - Tenaz - Pragmático – Constante – Frío

Tiene una gran preocupación por el presente

Busca encontrar la verdad sobre sí mismo

Corre peligro de volverse falso e hipócrita

CUADRO III
SUPERNATURALISMO
Agust Strindberg
EL ELLO

Yo Inconsciente/ Agua/ ¿Quién soy más allá de mí? / El Yo colectivo
Temperamento: Sanguíneo

Pertenece al mundo de lo irracional

Se trata de un Yo en estado puro, el resurgimiento del temperamento
heredado a partir de un choque entre carácter y personalidad

Se transmite de generación a generación

Busca reencontrarse con una fuerza increíblemente poderosa que lo une a
todo aquello que ha existido antes de él

MITOS – ANCESTROS - SUBCONSCIENTE – INCONSCIENTE COLECTIVO

Actitud creativa ante el arte

Actitud ante la vida: FARSA Y ABSURDA

Actitud ante la muerte: BURLA

Es un Yo en estado puro, sin lógica pero coherente.

Dos tipos de inconsciente: GENÉTICO (o colectivo) y FORTALECIDO (propio)

HERENCIA – FE – CREENCIAS – IRRACIONAL – INTUICIÓN- SUEÑOS

Dionisos – Introversión- Oscuridad

Le da un gran sentido a la lascivia

Impulsivo – Creativo – Mágico – Supersticioso

Se expresa mejor en lo privado

Tiene impulsos instintivos y relacionados con animales

Estados de ánimo impredecibles

CUADRO IV

SUPERREALISMO

Luigi Pirandello

EL SÚPER YO

Súper Yo / Yo ideales / Aire/ ¿Qué deseo llegar a ser? / El Yo multidimensional

Temperamento: Melancólico

Sabe que quiere ser lo que anhela

Disposición constante

Dedicación en la vida

Lo mueve un sentido de elevación

Trabajo creativo por un súper teatro

VOCACIÓN – FILOSOFÍA – ARTE – IDEALES – RELIGIÓN

MITO – LEYENDA – BELLEZA – VIDA – ARMONÍA

Actitud creativa ante la religión

Actitud ante la vida: FARSA

Actitud ante la muerte: DESAFÍO

Capaz de dejar familia, amores, rencores y comodidades por alcanzar un ideal

Entiende el ideal mucho más allá del Yo, abarca la otredad

Puede tener ideales positivos o negativos

ORGULLO – AUTENTICIDAD – SACRALIDAD – AMBICIÓN –

TRASCENDENCIA – TENTACIÓN

Apolo – Extroversión- Inmensidad- Deslumbrante

Busca superarse – Afectado – Muy racional – Concentrado – Perfeccionista –

Auténtico – Sofisticado – Refinado

Dicta actitudes sobre el ser hermoso por dentro y por fuera

Tiene anhelos de perfección

Tiende a la confrontación incluso de sí mismo

Su movimiento es ascendente

El ideal no conoce la muerte

Anhelo por la verdad y el infinito

3.6 Sexto módulo W. Shakespeare/ Praxis

La última etapa de proceso está compuesto por un módulo práctico donde el actor trabaja con todos los apoyos a partir de diversos textos de William Shakespeare, autor clásico en cuyas obras Antonio González Caballero descubrió varios de los apoyos de su sistema actoral.

Aspectos fundamentales para la consolidación de cuatro de los módulos que ahonda en la complejidad humana, pudieron desarrollarse gracias a que el autor inglés se adentró a las múltiples facetas de la humanidad. Shakespeare tuvo “conciencia del manejo naturalista y realista de la escena, llegando a la profundización del Naturalismo, Supernaturalismo, y el Realismo, como posteriormente propusieron Strindberg y Pirandello respectivamente” (González Caballero ctd en Thomas “Una entrevista”, párr. 1). Shakespeare conjuntaba distintos enfoques de la vida, los cuales fueron utilizados por separado por los cuatro autores del Teatro Moderno que González Caballero retoma para constituir su método.

Las obras de Shakespeare no inspiraron únicamente la creación de algunos apoyos –pesos escénicos y género individual– sino que también llevaron a González Caballero a emprender la búsqueda del *drama total* e infinito, que pudiera expresar más allá de lo convencionalmente aceptado. Dicho ímpetu también deviene de la obra de Luigi Pirandello, quien en "Una de sus proposiciones básicas [plantea] que el teatro no tenga determinantes y una de sus reacciones es la liberación de los géneros [...]. En cuanto a los géneros resulta lo mismo que platicaba en el Realismo, Shakespeare trabajó con esa libertad [...]" (González Caballero ctd en Thomas “Nuevas formas”, párr. 2). Así, González Caballero refleja tanto en sus obras dramáticas como en la propuesta de su método, su búsqueda por el drama infinito.

Entonces el último módulo además de brindar al actor, un espacio para afianzar el uso de los 36 apoyos desde su subjetividad para fortalecer con ello un técnica personal, permite al actor explorar, a partir de los textos de William Shakespeare, las posibilidades de un teatro total desde su proceso creativo. Según Wilfrido Momox en la entrevista

realizada para esta tesis, bajo la tutela de González Caballero el módulo era un especie de laboratorio que comenzaba con:

[...] Lectura, nos decía “vamos a leer esta escena”; tomaba una escena de *Romeo y Julieta*, por ejemplo, y la primera exigencia era: vamos a leer tal cual está el texto. Después nos empezaba a corregir la lectura, cuando la lectura corría, nos parábamos a trabajar: “conecta esto con aquello; combina esto; párate; muévelo; improvisa”, aunque tú lo acababas de leer. Era completamente lúdico, cuando llegábamos a Shakespeare era disfrutar lo que habíamos aprendido, ya no había temor, era jugar. Recuerdo cómo nos aprendíamos de una semana a otra una escena de Shakespeare para representar toda la complejidad que implica. Pero ya no te sentías comprometido o atado, no te sentías limitado. Era entrar en el juego del teatro (Anexos).

Más que desarrollar el contenido fidedigno del módulo, se deja la consigna respecto a la exploración de nuevas posibilidades de este Método actoral a partir de la vasta obra dramática del autor inglés y la indagación de otros autores y áreas de estudio. Ello alude a que cada grupo genera una dinámica particular, pero siempre bajo la premisa fundamental del uso de los apoyos AGC desde una postura libre y creativa.

CONCLUSIONES

Más que conclusiones, esta tesis genera ideas que dan cuenta de las implicaciones y complejidades a las que se enfrenta el actor contemporáneo, al trabajar en propuestas escénicas cada vez más cercanas a lo virtual; ante ello, el Método de actuación de Antonio González Caballero –sustentado en lo hipertextual y provisto de contenidos virtuales– se revela como una opción fértil que coadyuva al actor en su proceso creativo para edificar puestas en escena que retan las convenciones de la realidad. Es así que el estudio de los aportes y retos del método AGC, resulta de vital importancia, pues a partir de ello se clarifican procesos y estrategias, y se vislumbran actualizaciones con base en el contexto contemporáneo.

Concluir o cerrar el estudio en torno a un fenómeno abierto e infinito, como lo es la creación escénica hipertextual o la creación de la escena virtual, resulta una paradoja, sin embargo establecer algunas certezas –con base en lo estudiado hasta el momento y con predisposición a ser actualizadas o desechadas en futuros acercamientos–, da pauta a futuros acercamientos tanto teóricos como prácticos. Así, esta tesis aporta lo siguiente:

- La Escena virtual es tal, no por la utilización de tecnologías digitales –como multimedia, *mapping* o luminarias robóticas–, sino por la resolución de ideas, planteamientos e imágenes consideradas como imposibles, en formas perceptibles y comprensibles al espectador, gracias a diversos recursos y códigos creativos, entre los que puede estar el trabajo actoral.
- La Dramaturgia hipertextual, el Método AGC y el Realismo virtual, representan medios fértiles para la conformación de lo virtual en el arte, ya que permiten la incorporación constante de nuevas e ilógicas ideas. El arte virtual es como el universo, infinito y con descubrimientos constantes que se originan en la mente de los individuos a partir de su relación con la realidad.
- Tanto el Método AGC como la Dramaturgia hipertextual funcionan a partir de un proceso hipertextual; esta última relaciona entre sí, indiscriminadamente y sin criterios de jerarquía, recursos narrativos posmodernos e información multirreferencial para generar una experiencia literaria problemática, ávida de

infinitas resoluciones, tantas como lectores tenga. De manera similar, el Método AGC funciona a partir de que el actor conecta hipertextualmente los estímulos psicocorporales generados por los 36 apoyos o preceptos que lo constituyen, sus referencias y las múltiples resoluciones subjetivas e imaginarias; así, el método puede traducirse en un mapa o partitura hipertextual que reúne y conecta de forma no jerarquizada, información y conocimientos provenientes de diversas culturas y épocas, incluyendo propuestas artísticas y actorales desarrolladas por grandes creadores, así como la subjetividad psicofísica de cada actor. El actor guía su proceso creativo en dicha partitura, la cual ofrece tantos caminos como actores recurran a ella. Cada actor constituye una forma distinta de resolver el mapa propuesto por Antonio González Caballero. Más que una respuesta única e inequívoca para la creación actoral, el Método AGC ofrece un proceso sistematizado para que cada actor consolide su propia técnica.

- La constitución hipertextual del Método AGC, es resultado de la mente dinámica y audaz de González Caballero, quien retomó propuestas de sus colegas –contemporáneos y antecesores–, sin pretender el plagio o la usurpación, para reinterpretar, reinventar y reunir las diferentes perspectivas de lo actoral, lo artístico y lo humano. Su gran aportación consistió en reunir y relacionar diversas ideas y conocimientos, para reconfigurarlos en una propuesta que permitiera al actor el sencillo abordaje de la compleja constitución de lo humano, en pro del trabajo creativo contemporáneo.
- Estudiar la propuesta de Antonio González Caballero –sólo el Método de actuación conformado por 36 apoyos, sin contar su Sistema para el entrenamiento de la voz, ni los talleres de estilo o de desarrollo humano– permite descubrir el complejo trabajo que implica la creación actoral, el cual consiste en explorar y entrenar aspectos físicos, mentales y emocionales del ser humano.

- Como se ha expuesto, el Método AGC permite un acercamiento claro y sencillo –aunque exhaustivo y extenso– al trabajo actoral, al estimular la capacidad imaginativa del actor, a través de planteamientos e imágenes virtuales que ayudan a traspasar convenciones que limitan su expresión creativa.
- Algunos de los fundamentos del Método surgen de prácticas y conocimientos esotéricos o metafísicos, que podrían desacreditar su utilidad o eficacia en el marco de una formación académica racionalmente sustentada. Sin embargo bajo el planteamiento de lo virtual, incluso aquello calificado como imposible o falso, es capaz de estimular la imaginación del individuo para crear todo tipo de ficciones, las cuales regresan a la mente del actor a través de la percepción contemplativa para estimular estados mentales que ayudan al individuo a dar sentido a su existencia y la relación con la realidad.
- El Método AGC suscita un proceso de retroalimentación en el que la imaginación al actualizar subjetivamente las imágenes o planteamientos propuestos, se autoestimula para generar reacciones y transformaciones mentales, corporales y vocales, que producen a su vez nuevas imágenes para repetir el procedimiento infinitamente durante la creación de la ficción.
- El papel fundamental de la subjetividad, a través de la imaginación hace pensar en las infinitas posibilidades del Método, es decir en su capacidad de adaptarse a la mentalidad de cada actor que recurre a él para su proceso creativo. Se trata entonces, de un mecanismo virtual capaz de actualizarse en infinitas posibilidades, que requiere de infinitas interpretaciones y abordajes para existir en beneficio de la creación artística del actor; ello resulta en tantas técnicas como actores recurran a la propuesta, tal como lo demuestran las entrevistas incluidas en los anexos, realizadas a Wilfrido Momox, Gustavo Thomas y Daniel Leriche, las cuales revelan la multiplicidad del Método.
- Considerando que los entrevistados fueron alumnos de González Caballero en diferentes épocas y durante diversos periodos de tiempo, es notorio que cada uno ha reinterpretado el Método según sus circunstancias y posturas artísticas:

Wilfrido Momox a través de la continua enseñanza a nuevas generaciones, ha encontrado nuevos abordajes de los apoyos gracias a las aportaciones de sus alumnos; Gustavo Thomas confronta los contenidos con otras técnicas y propuestas escénicas de diversas partes del mundo a las que ha viajado, con el fin de investigar los referentes utilizados por González Caballero, por ejemplo, uno de sus descubrimientos son las intersecciones con el Butoh japonés; y Daniel Leriche ha reinventado su aprendizaje para adaptarse a las circunstancias de los diversos proyectos de teatro, cine y TV.

- Cada uno de sus alumnos tiene una forma particular de entender y explicar la experiencia del Método AGC, mientras Daniel Leriche la concibe como algo abstracto y cuasi mágico, Gustavo Thomas cree que la energía proporcionada por los apoyos son algo concreto que se vuelve materia; mientras que Wilfrido Momox relata que los ejercicios dirigidos por el maestro González Caballero tenían una esencia casi chamánica, que llevaban a creer y sentir que eso que el maestro sugería, realmente estaba pasando en el interior del organismo.
- Sin embargo, por encima de las disyuntivas de los alumnos entrevistados, estos coinciden en que el Método AGC les brindó una libertad creativa inusitada e inexistente con otras técnicas, reflejada en una imaginación fecunda capaz de producir infinidad de imágenes que estimulan la transformación orgánica del ABC del actor por el del personaje.
- La capacidad de transformar o actualizar el cuerpo del actor a partir de imágenes y planteamientos virtuales, hacen del Método AGC un proceso creativo virtual, una herramienta que necesita de la subjetividad actoral para poder existir, pues tal como lo reconocen Wilfrido Momox y Daniel Leriche, sin la predisposición actoral, el Método carece de un impacto real en la actividad creativa.
- El objetivo de González Caballero no fue la creación de la escena virtual, sino la organización de diversos conocimientos en pro de la creación de personajes complejos. La razón de ser del Método AGC obedece a la necesidad de crear

personajes ilimitados, de gran complejidad humana, a través de procesos que –como refiere Daniel Leriche– protejan al actor de cualquier percance físico o emocional, a la vez que –según Gustavo Thomas– lleven a explorar la compleja naturaleza humana.

- Dichos personajes totales creados a partir del cuerpo y mente del actor, potencian entonces la creación de la escena virtual, aquella en la que ficción y realidad diluyen sus fronteras para fusionarse y suscitar una experiencia estética donde todo es posible.
- Para lograr su objetivo, Wilfrido Momox reconoce que el Método se enfoca en el desarrollo paralelo de los aspectos humano y artístico del actor en formación.
- La presencia de cualidades virtuales en los apoyos del Método AGC supone entonces, tal como la plantea la hipótesis principal de esta tesis, la creación virtual de la escena a través del actor; quien genera y problematiza imágenes preponderantemente diegéticas y virtuales –subjetivas y lógicamente imposibles– sugeridas por cada uno de los 36 apoyos que forman el Método AGC y potenciadas por su subjetividad psicofísica.
- El enfoque humano y su mecanismo virtual, hacen del Método AGC no sólo una fértil herramienta para la creación de personajes diversos, sino también para la consolidación de propuestas de características posmodernas o de índole performático.
- La virtualidad propiciada por la conexión hipertextual y actualización de los 36 apoyos que lo constituyen, hacen del Método una propuesta sin precedentes en el ámbito teatral mexicano, no sólo para la creación actoral sino también para la investigación. Su multiplicidad inherente y la amplia exploración de la naturaleza humana hacen del Método AGC, una propuesta artística de grandes dimensiones, con potencial para ser estudiada desde diversas perspectivas, lo que puede traducirse en la derivación de diversos objetos de estudio.
- Ejemplo de lo anterior, es el concepto *Cuerpo dramático específico*, originado por la reflexión emprendida en esta tesis y que sirvió para nombrar cierta

experiencia creativa. El concepto *Cuerpo dramático específico* surge de la necesidad de reconocer el trabajo actoral en aquellas propuestas híbridas donde la ficción y la realidad se mezclan para dar pie a una experiencia indefinida, y que está ampliamente relacionado con la idea del *personaje total*, planteado por González Caballero. Así, un *Cuerpo dramático específico*, es aquel que no es ni el personaje, ni el actor, sino la expresión –emocional, física y vocal– del encuentro problemático entre dos entes, uno proveniente de lo real – el actor o actuante– y otro de lo virtual –personaje o ente ficticio–. El concepto aún incipiente, requiere de una mayor exploración y teorización para ser utilizado en otros trabajos teatrológicos, sin embargo ha sido funcional en el desarrollo de esta tesis.

- Otros abordajes posibles del Método pueden ser: la investigación hipertextual de cada uno de los referentes implícitos y explícitos en cada uno de los 36 apoyos que lo componen, tal como lo hace Gustavo Thomas; las intersecciones y disyuntivas reales y virtuales con otros métodos y técnicas de actuación; propuesta teórico-práctica para la creación de nuevos apoyos a partir de los contextos sociales del siglo XXI; comparación de la complejidad humana entre la propuesta de AGC y diversas propuestas artísticas, por ejemplo el Butoh (emprendida ya por Gustavo Thomas) o la Técnica Laban (sugerida por Rocío Galicia); la validez e importancia de la influencia del pensamiento místico o esotérico en el mecanismo del Método. En fin, puede haber tantos abordajes como personas interesadas en su estudio.
- El fundamento creativo del Método AGC es compartido con el resto de la obra de González Caballero; sus obras de teatro, pinturas y dibujos, así como su Método de voz y dicción y sus cursos complementarios para el desarrollo personal y artístico del actor: Alquimia y Tarot para actores, el Desarrollo del otro Yo y Estilo griego. Ello puede apreciarse en las imágenes de algunas de sus obras, incluidas en los Anexos de esta tesis, las cuales ejemplifican la complejidad de la línea de su pensamiento. Formas, colores, trazos abstractos y

yuxtapuestos dan muestra de una concepción multifacética no sólo de lo humano sino también de la realidad en general; y un estudio independiente incluso podría llevarnos a plantear su obra plástica como la expresión del *hipertrazo*, es decir de la conexión no jerarquizada de varias ideas aparentemente inconexas, a través de las técnicas y recursos de las artes plásticas y visuales.

- Es importante sacar del parcial anonimato –académico y práctico– la propuesta de Método diseñado por Antonio González Caballero, tanto cómo para reconocerlo como contribución de las artes escénicas al patrimonio cultural nacional –dado que es una propuesta mexicana desarrollada durante décadas, sobre bases sólidas abstraídas de conocimientos multiculturales en pro de la creación actoral–, sino también por la fecunda aportación que representa para la creación de diversas teatralidades contemporáneas.

Después de plantear algunas observaciones sobre el estudio del Método AGC y su relación con la creación de la escena virtual, es importante mencionar que esta tesis además de ser el resultado de la conjunción o confrontación entre la teoría y la práctica –producto de los procesos formativos tanto en el Colegio de Literatura Dramática y Teatro como con el Método AGC bajo la tutela de Wilfrido Momox– es una aportación a la difusión del trabajo del maestro Antonio González Caballero. No sólo con el fin de honrar el nombre del artista mexicano, sino principalmente para dar foco de atención a una potente y actual herramienta técnica para la creación artística, resultado de una pulsión primaria, que como bien sabía Antonio González Caballero, no se puede enseñar pero sí orientar.

Para finalizar, es necesario mencionar que aún queda mucho por investigar sobre la experiencia virtual en la escena, ya que su permanente movimiento y transformación, dificulta su descripción y comprensión definitivas; la forma tan apresurada en la que evolucionan las formas de explicar y relacionarnos con la realidad, hacen inferir que lo que hoy en día podemos clasificar como virtual, será algo distinto dentro de algunos años (aunque no así, en tanto proceso de pensamiento humano).

En esa misma línea y conforme a la tendencia actual de la investigación teatral, advierto la necesidad de consolidar aparatos teóricos para pensar el teatro –en tanto actividad en constante movimiento y cambio– desde diferentes perspectivas, con lo cual me pregunto si acaso lo que se constituya ahora, no será obsoleto dentro de poco tiempo. Habrá que desarrollar estrategias que tomen en cuenta la velocidad con la que las nuevas tecnologías y descubrimientos científicos, modifican la realidad y sus reinterpretaciones artísticas y estéticas. Queda ahí un reto.

BIBLIOGRAFÍA

Abreu Cornelio, Agustín. "El amor es un vivo gato muerto: manifestaciones del realismo virtual". *Doble filo, de María Elena Aura*. Web. 21 may. 2014. <<http://zaloamati.azc.uam.mx/handle/11191/811>>

Aguirre, Mario. "Signo, Símbolo y Arquetipo". *Misión Atenea*. Web. 14 oct. 2015. <<http://misionatenea.blogspot.mx/2006/08/signo-simbolo-y-arquetipo.html>>

Alcántara Mejía, José Ramón. *Textralidad. Textualidad y teatralidad en México*. México: Universidad Iberoamericana, 2010.

--- "Mimesis, teatro y realidad". *Revista Paso de Gato*, 32. México, 2008: 21-23. Impreso.

Allport, Gordon W. *Qué es la personalidad*. Buenos Aires: Siglo Veinte, 1972.

Álvarez Sellers, María Rosa. "Tragedia, comedia y tragicomedia desde la preceptiva dramática: Para una poética de los géneros en el siglo de oro". *Cervantes Virtual*. Web. 24 ene. 2017. <<http://www.cervantesvirtual.com/downloadPdf/tragedia-comedia-y-tragicomedia-desde-la-preceptiva-dramatica-para-una-poetica-de-los-generos-en-los-siglos-de-oro/>>

Araya, Guillermo. "Idea de la historia de Américo Castro". *Estudios Filológicos*. N.º 7 Instituto de Filología y Facultad de Filosofía y Letras Universidad Austral de Chile. Coedición Editorial Andrés Bello y Universidad Austral de Chile Valdivia, 1971.

Aristóteles. *Poética de Aristóteles*. Ed. Trilingüe Valentín García Yerba. Madrid: Gredos, 1974.

Arnold, Wilhelm. *Persona, carácter y personalidad*. Barcelona: Herder, 1975.

Artaud, Antonin. *El teatro y su doble*. Trad. Enrique Alonso y Francisco Abelenda. Barcelona: Edhasa, 1978.

Bachelard, Gastón. *El aire y los sueños*. Trad. Ernestina de Champourcin. México: Fondo de Cultura Económica, 1958.

Ballet Méccanique. Fernand Leger. YouTube. 1924. Fílmico.

Baudrillard, Jean. *La ilusión vital*. Trad. Alberto Jiménez Rioja. Buenos Aires: Siglo XXI, 2002.

Bentley, Eric. *La vida del drama*. Trad. Alberto Vanasco. Buenos Aires: Paidós Ibérica, 1971.

Beristáin, Helena. *Diccionario de Retórica y Poética*. México: Editorial Porrúa, 2006. "Biblioteca. Guía para el usuario" *Universidad Finis Terrae*. Web. Jun. 2016. <<http://www.finisterrae.cl/guias-para-el-usuario/normas/mla.html>>

Bloom, Harold. *El futuro de la imaginación*. Trad. Daniel Najmías. Barcelona: Anagrama, 2002.

Böhme, Gernot y Hartmut Böhme. *Fuego, Agua, Tierra, Aire*. Trad. Pedro Madrigal. Barcelona: Herder, 1998.

Bouchez Guzmán, Raquel. *La caracterología technicolor*. México: Trillas, 2011.

Buñuel, Luis. "Una jirafa". *Escritos de Luis Buñuel*. Ed. Manuel López Villegas. Madrid: Páginas de Espuma, 2000.

---. "Texto de "Una Jirafa", de Luis Buñuel". *Muérdeme Mundo*. Web. 30 oct. 2014. <<http://muerdememundo.blogspot.mx/2009/11/texto-original-de-una-jirafa-de-luis.html>>

Brown, Guy. *La energía de la vida*. Trad. Mercedes García Garmilla. Barcelona: Crítica, 2002.

Calhoun, Cheshire y Robert C. Solomon, Comp. *¿Qué es una emoción?* México: Fondo de Cultura Económica, 1989.

Capano, Roxana, David Mandet y María Rosa Nappi. "Falo y Castración". *Facultad de Psicología. Universidad de Buenos Aires*. Universidad de Buenos Aires. Web. 9 sep. 2015 <http://www.psi.uba.ar/academica/carrerasdegrado/psicologia/sitios_catedras/obligatorias/055_adolescencia1/material/archivo/falo_castracion.pdf>

Cardona, Patricia. *Dramaturgia del bailarín: cazador de mariposas: un estudio sobre la naturaleza de la comunicación escénica y la percepción*. México: Instituto Nacional de Bellas Artes, Centro Nacional de Investigación, Documentación e Información de la Danza José Limón, 2000.

Chéjov, Antón. *Tío Vania. Tres Hermanas*. Trad. Ezequiel Kodysz. La Plata: Terramar, 2007.

---. "La Gaviota". *Antón Chéjov. Teatro*. México: Porrúa, 2007.

Cherutti, Antonella. "La influencia del ritmo visual de las vanguardias europeas en el Videoclip". *Creación y Producción en Diseño y Comunicación, No. 39*. Facultad de Diseño y Comunicación, Universidad de Palermo. Jun., 2011. Web. 1 jun. 2014. <http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_libro=365&id_articulo=7869>

- Cirlot, Juan Eduardo. *Diccionario de Símbolos*. Barcelona: Siruela, 1997.
- Códice Boturini o Tira de la Peregrinación*. Instituto Nacional de Antropología e Historia, 2015. Web. Oct. 2015. <<http://www.codiceboturini.inah.gob.mx/codex.php>>
- Couderc, Christophe. “Fronteras genéricas: Lope de Vega ante la tragicomedia” *Criticón*. 2014 Web. 10 ene. 2017. <<https://criticon.revues.org/1161>>
- De Kuehne, Alyce. “El egoísmo, la Frustración y el Castigo de la Mujer Mexicana en los Dramas de González Caballero”. *Revista Iberoamericana*, 1966. 281-88. Web. Ene. 2015. <<http://revista-iberoamericana.pitt.edu/ojs/index.php/iberoamericana/article/viewFile/2257/2451>>
- De Marinis, Marco. *En busca del actor y del espectador: Comprender el teatro II*. Buenos Aires: Galerna, 2005.
- Diccionario de la lengua española*. Real Academia Española. 2014. Web. <<http://dle.rae.es/?w=diccionario> >
- Diderot, Denis. *La paradoja del comediante*. El Aleph, 1999. Web. Oct. 2015. <http://www.ddooss.org/libros/Diderot_Denis.PDF>
- Diodato, Roberto. *Estética de lo Virtual*. México: Universidad Iberoamericana, 2011.
- Dubatti, Jorge, Ed. *Henrik Ibsen y las estructuras del drama moderno*. Buenos Aires: Colihue, 2006.
- . *Introducción a los Estudios Teatrales*. México: Libros de Godot, 2011.
- Escobar Delgado, Antonio. *Hacia una poética teatral de Jesús González Dávila*. México: Instituto Nacional de Bellas Artes y Literatura, 2010.
- “El panorama actual del videoclip”. *La historia del videoclip y concepto*. 25 jun. 2015 <<http://kandykills.jimdo.com>>
- Flores, Lola. “La diégesis según Platón”. *La Bitácora*. 24 may., 2013. Web. 23 nov. 2015 <<https://dabitacora.wordpress.com/2013/05/24/la-diegesis-segun-platon/>>
- Galicia Velasco, Rocío Judith. “La dramaturgia del Norte de México. Micro, Macro y Archipoética”. Tesis. Universidad Nacional Autónoma de México, 2006.
- . “La realidad hipertextual del teatro mexicano. Estudio introductorio”. *Frontera Abierta III. La realidad hipertextual del Teatro mexicano. Antología personal Enrique Mijares*. Durango: Instituto de Cultura del Estado de Durango, 2010, 7-21.

---. "Dramaturgia hipertextual: ensayando la frontera". *Latin American Theater Review*. Fall, 2011,149-165.

---."Giros conceptuales en el archipiélago teatral mexicano: tres presentes teóricos". *Gestos*, 55. Abr. 2013: 97-114.

Giraldo Ángel, Jorge. "Imagen, Símbolo y Arquetipo". *Revista Colombiana de Psicología*. Vol. 6, N. 2, 1961, 131-147.

González Caballero, Antonio. "El medio pelo". *Antonio González Caballero. El medio pelo, Tres en Josafat, La maraña*. México: Escenología, 1994.

---. "La maraña". *Antonio González Caballero. El medio pelo, Tres en Josafat, La maraña*. México: Escenología, 1994.

---. "Tres en Josafat". *Antonio González Caballero. El medio pelo, Tres en Josafat, La maraña*. México: Escenología, 1994.

---. "El Plop o cómo escapar de la niebla". *Teatro de Frontera 7. Antonio González Caballero*. Durango: Espacio Vacío Editorial, 2002.

---. "Los nudistas del buzón sentimental". *Teatro de Frontera 7. Antonio González Caballero*. Durango: Espacio Vacío Editorial, 2002.

---"La señora y sus amibas". *La señora y sus amibas y otras obras. Obras de vanguardia de Antonio González Caballero*. México: Pax, 2005.

---. "Amorosos amorales". *La señora y sus amibas y otras obras. Obras de vanguardia de Antonio González Caballero*. México: Pax, 2005.

---. "El estupendohombre o Un viaje al centro del ombligo del yo". *El estupendohombre o Un viaje al centro del ombligo del yo. Obras de vanguardia de Antonio González Caballero*. México: Pax, 2005.

---. "¿Quiere usted concursar". *El estupendohombre o Un viaje al centro del ombligo del yo Obras de vanguardia de Antonio González Caballero*. México: Pax, 2005.

---. "Tienes que o de lo contrario... S.A.". *El estupendohombre o Un viaje al centro del ombligo del yo. Obras de vanguardia de Antonio González Caballero*. México: Pax, 2005.

---. "Noticias de última hora". *El Plop o Cómo escapar de la niebla. Obras de vanguardia de Antonio González Caballero*. México: Pax, 2005.

---. "Viajero sin equipaje". *Viajero sin Equipaje y otras obras*. Coord. de la serie Norma Román Calvo. México: Pax, 2007.

---. *Desarrollo del ser humano. Capacitación y desarrollo*. Inédito.

---. *El ser humano*. Inédito.

González Dávila, Jesús. *Teatro de Frontera*. Durango: Espacio Vacío, 1996.

---. *Diálogo Incorrupto. Obras Completas de Jesús González Dávila*. Ed. Enrique Mijares. Saltillo: Gobierno del Estado de Coahuila, 2008.

Grotowski, Jerzy. *Hacia un teatro pobre*. Trad. Margo Glantz. México: Siglo XXI, 1980.

Grovas Hajj, Víctor. *Strindberg: el alquimista infernal del teatro*. México: Libros de Godot, 2012.

Guerrero Martínez, Luis y Alejandro Cavallazzi Sánchez. *La filosofía del siglo XX, un mapa bibliográfico*. México: Universidad Iberoamericana, 2010.

Gubern, Román. *Del bisonte a la realidad virtual. La escena y el laberinto*. Barcelona: Anagrama, 2007.

Gutiérrez Estupiñán, Raquel. "Intertextualidad: teoría, desarrollos, funcionamiento". *Universidad Autónoma de Puebla*. Web. México. 6 abr. 2014 <<http://www.biblioteca.org.ar/libros/154929.pdf> >

Hagen, Uta. *Un reto para el actor*. Trad. Elena Vilallonga. Barcelona: Alba, 2002.

Hansberg, Olbeth. *La Diversidad de las emociones*. México: Fondo de Cultura Económica, 1996.

Heller, Agnes. *Teoría de los sentimientos*. México: Coyoacán, 1999.

Hethmon, Robert H. *El Método del Actors Studio. Conversaciones con Lee Strasberg*. Trad. Charo Álvarez y Ana Ma. Gutiérrez Cabello. Madrid: Fundamentos, 1972.

Ibsen, Henrik. Peer Gynt; Casa de muñecas; Espectros; Un enemigo del pueblo; El pato Silvestre; Juan Gabriel Borkman. Vers. y pról. Ana Victoria Mondada. México: Porrúa, 2001.

---. Casa de muñecas; El pato Salvaje. Ed. Mario Parajón. Madrid: Cátedra, 2004.

---. Hedda Gabler. Trad. José Pérez Bances. México: Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, 2012.

Jiménez Iglesias, Estefanía. "Talk show y audiencia: los procesos de recepción de un género de telerrealidad" *Universidad del País Vasco*. Tesis doctoral 2010. Web. 10 jul. 2014. <<https://addi.ehu.es/bitstream/10810/12254/1/jimenez%20iglesias.pdf>>

Julio, Ma. Teresa. "La diégesis en la mimesis: el relato en el teatro de Rojas Zorrilla". *Centro Virtual Cervantes*. Web. Feb. 2015. <http://cvc.cervantes.es/literatura/aiso/pdf/03/aiso_3_2_022.pdf>

Jung, Carl Gustav. *Tipos psicológicos*. Trad. de Ramón de la Serna. Buenos Aires: Sudamericana, 1964.

---. *El hombre y sus símbolos*. Trad. Luis Escolar Bareño. Barcelona: Paidós, 1995.

---. *Arquetipos e inconsciente colectivo*. Trad. Miguel Murmis. Barcelona: Paidós, 2009.

Landa, José. "Una muerte no tan blanda: la tragedia en la *Celestina*" *A quinientos años de la Celestina (1499-1999)*. Sergio Fernández, Coordinador. México: Facultad de Filosofía y Letras, UNAM, 2004. 173-182,

Landow, George P. *Hipertexto 3.0. Teoría crítica y nuevos medios en la era de la globalización*. Trad. Antonio José Antón Fernández. Barcelona: Paidós Ibérica, 2009.

Langer, Sussane K. Sentimiento y forma. Una teoría del arte desarrollada a partir de una nueva clave de la filosofía. Trad. Mario Cárdenas y Luis Octavio Hernández. México: UNAM, 1967.

Le Retour a la Raison. Man Ray. YouTube. 1923. Fílmico.

Leriche, Daniel. Entr. Diana Ham Pantoja. Inédita. 2013.

Lévy, Pierre. *¿Qué es lo virtual?* Barcelona: Paidós Ibérica, 1999.

López Aldeco, Néstor. "El Teatro de Ulises y Don Julio Bracho". *Revista Siempre*. Web. 21 ago. 2015. <<http://www.siempre.com.mx/2013/04/el-teatro-de-ulises-y-don-julio-bracho/>>

López Ruiz, Francisco. *La rebelión de la marionetas: "Teatro en el teatro" en Luigi Pirandello y Vicente Leñero*. México: Universidad Iberoamericana, 2011.

Malrieu, Philippe. *La construcción de lo imaginario*. Madrid: Guadarrama, 1971.

Markley, Robert y Michelle Kendrich. *El malestar de las realidades virtuales*. Trad. Demetrio Garmendia Guerrero. México: Universidad Autónoma Metropolitana, 2001.

Marchán, Simón, Comp. *Real/ Virtual en la estética y la teoría de las artes*. Barcelona: Paidós Ibérica y Fundación Carolina, 2006.

Marchelli, Beatriz. *Reflexología de pies y manos*. Buenos Aires: Albatros, 2011.

Martínez Sánchez, Alfredo. "Invención y realidad. La noción de mimesis como imitación creadora en Paul Ricoeur". *Dianoia. Revista Instituto de Investigaciones Filosóficas, UNAM*, Vol. 51, No. 57, Nov., 2006. 131-136.

Mauron, Charles. *Piscocrítica del género cómico*. Trad. María del Carmen Bobes Naves. Madrid: Libros Madrid, 1998.

Medina Cervantes, Víctor Manuel. *Teoría Dramática. Los géneros del drama*. Inédito.

Medina Vicario, Miguel. *Los géneros dramáticos*. Madrid: Fundamentos, 2000.

Mendoza, Héctor. "Tras el despido de televisa, Héctor Mendoza refiere su experiencia como formador de actores". Alejandro Toledo. *Revista Proceso*. 10 ago. 1991. Archivo web. <<http://www.proceso.com.mx/157630/tras-el-despido-de-televisa-hector-mendoza-refiere-su-experiencia-como-formador-de-actores>>

Mijares, Enrique. *La realidad virtual del teatro mexicano*. Durango: Instituto Municipal del Arte y la Cultura (IMAC), 1999.

---. "Al pie de la línea". *Teatro y literatura dramática: Frontera Norte/ South Border. Memoria de los Coloquios Binacionales México-Estados Unidos (1997, 1998, 1999 y 2000)*. Tamaulipas: Fondo Regional para la Cultura y las Artes del Noroeste, 2001.

---. "Define Enrique Mijares el realismo virtual en el teatro". *El Universal*. 24 dic. 2001. Web. 21 may. 2014 <http://www.eluniversal.com.mx/notas/40203.html>

---. "Del centralismo ensimismado al realismo virtual fronterizo". *Teatro y literatura dramática: Frontera Norte/ South Border. Memoria de los Coloquios Binacionales México-Estados Unidos (1997, 1998, 1999 y 2000)* Tamaulipas: Fondo Regional para la Cultura y las Artes del Noroeste, 2001.

---. "Hacia una dramaturgia del tercer milenio". *Teatro y literatura dramática: Frontera Norte/ South Border. Memoria de los Coloquios Binacionales México-Estados Unidos (1997, 1998, 1999 y 2000)*. Tamaulipas: Fondo Regional para la Cultura y las Artes del Noroeste, 2001.

---. "Teatralidad: Puente entre la literatura y la recepción". *Teatro y literatura dramática: Frontera Norte/ South Border. Memoria de los Coloquios Binacionales México-Estados*

Unidos (1997, 1998, 1999 y 2000). Tamaulipas: Fondo Regional para la Cultura y las Artes del Noroeste, 2001.

---. "Prólogo". *Dramaturgia del Norte*. Nuevo León: Consejo Nacional para la Cultura y las Artes de Nuevo León, 2003.

---. "Prólogo". *Obras de vanguardia de Antonio González Caballero*. México: Pax, 2005.

---. "Los González: Caballero y Dávila". *Dramaturgia Mexicana*. México, 2007. Web. 15 feb. 2014. <<http://blog.dramaturgiamexicana.com/2007/09/21/los-gonzalez-caballero-y-davila-por-enrique-mijares/>>

---. *Frontera Abierta III. La realidad hipertextual del teatro mexicano. Antología Personal*. México: ICED, Forcan, Conaculta, 2010.

Monner Sans, José María. *Pirandello y su teatro*. Buenos Aires: Losada, 1959.

Nater, Miguel Ángel. *Los demonios de la duda. Teatro existencialista norteamericano*. Puerto Rico: Isla Negra, 2003.

Nietzsche, Friedrich. *El nacimiento de la tragedia*. Trad. Andrés Sánchez Pascual. Madrid: EDAF, 2008.

Neumann, Erich. "Arte e Inconsciente creativo. Ensayo II: El arte y su época 1". *Traducciones Junguianas*. Web. 23 oct. 2014.

<<http://traduccionesjanguianas.blogspot.mx/2012/10/arte-e-inconsciente-creativo-ensayo-ii.html#R3RRKYVhIRRCHiSU.99%3E>>

Oida, Yoshi. *Un actor a la deriva*. Trad. Rodolfo Obregón. México: El Milagro, Universidad Autónoma Metropolitana, 2003.

Olivares, Víctor Gutiérrez. "El falo en la cultura". *Comunidad Drussell*. Web. 10 sep. 2015. <<http://www.comunidadrussell.com/default.asp?contenidos/textos/elfalo.html>>

Paniagua, Pablo. "Palabras fractales ¿qué es la literatura fractal?". *Plataforma Cultural Independiente*. 9 jun. 2007. Web. Jun. 2014. <<http://literaturafactal.blogspot.mx>>

Partida Tayzán, Armando. *Modelos de acción dramática. Aristotélicos y no aristotélicos*. México: Facultad de Filosofía y Letras, UNAM, 2004.

Peña, Antonio. *La energía y la vida*. México: Fondo de Cultura Económica, 1990.

Pineda, Enrique. *Cada quién su método. En el proceso creativo del actor*. México: Escenología, 2012.

Pirandello, Luigi. *Obras completas*. Trad. Idelfonso Grande y Manuel Bosch Banett. Barcelona: Plaza & Janes, 1965.

---. *Uno, ninguno y cien mil*. Trad. José-Miguel Velloso. Madrid: Guadarrama, 1970.

Pittaluga, Gustavo. *Temperamento, carácter y personalidad*. México-Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica, 1966.

Quéau, Phillippe. *Lo Virtual: Virtudes y Vértigos*. Barcelona: Paidós, 1995.

Quintana Docio, Francisco. "Intertextualidad genética y lectura palimpéstica". *Colegio Universitario de Burgos*. Web. 8 abr. 2014.

<dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/136146.pdf>

Ramírez González, Margarita. *Génesis de una estética de la realidad virtual*. México: Instituto Nacional de Bellas Artes, 2012.

Redorta, Josep, Meritxell Obiols y Rafael Bisquerra. *Emoción y Conflicto*. Barcelona: Paidós, 2006.

Reyes Palacios, Felipe. "Algunas aportaciones de Luisa Josefina Hernández a la Teoría Dramática". Digital. Universidad Veracruzana. Web. Nov. 2015.

<<http://cdigital.uv.mx/bitstream/123456789/4662/2/200272P107.pdf>>

Rheingold, Howard. *Realidad Virtual*. Barcelona: Gedisa, 2004.

Rhythmus 21. Hans Richter. YouTube, 1921. Fílmico.

Roche Cárcel, Juan Antonio. "Dimensiones sociales de la vida y la muerte de la tragedia griega". *Revista Española de Investigaciones Sociológicas*. No. 84. Oct-dic. 1988. 243-257.

Web. <http://www.reis.cis.es/REIS/PDF/REIS_084_15.pdf>

Rosset, Clément. *Fantasmagorías. Seguido de lo real, lo imaginario y lo ilusorio*. Madrid: Abada, 2008.

Rudomín, Pablo. *El concepto de realidad: verdad y mito en la ciencia, la filosofía, el arte y la historia*. México: El Colegio Nacional, 2004.

Ruiz Guadalajara, Roberto. "La literatura virtual de Jorge Luis Borges", *Transverso Revista de la Facultad de Filosofía y Letras de la UNAM*. Mar., 2001: 152-157.

Salcedo, Hugo. "Particularidades y globalidad en el teatro septentrional de México" *México Interdisciplinario*. Año 3, n° 6. 2014: 63-75. Universidad Autónoma de Baja California, Mexicali. Web. 12 may. 2015.

<http://www.imexrevista.com/download.php?file=/framework/mediendatenbank/Dokumente/6.Ausgabe/Salcedo_Artikel.pdf>

Sánchez Fariña, Sonia. "El tiempo y el espacio en el teatro". *Un café con literatos*. Web. 25 jul. 2014. <http://www.uncafeconliteratos.es/teatro_tiempo.html>

Sartre, Jean-Paul. *Lo imaginario. Psicología fenomenológica de la imaginación*. Trad. Manuel Lamana. Buenos Aires: Losada, 1964.

Seelbach González, Germán Adolfo. *Teorías de la personalidad*. Estado de México: Red Tercer Milenio, 2012.

Smil, Vaclav. *Energías. Una guía ilustrada de la biosfera y la civilización*. Trad. Ignacio Zúñiga. Barcelona: Editorial Crítica, 2001.

Soto, Ivanna. "Rafael Spregelburd y la teoría del caos en escena. Entrevista a Rafael Spregelburd." *Revista* Ñ. Web. 9 may.. 2015. <http://www.revistaenie.clarin.com/escenarios/Rafael-Spregelburd-teoria-caos-escena_0_1131486875.html>

Stanislavski, Constantin. *Un actor se prepara*. Trad. Dagoberto de Cervantes. México: Diana, 1953.

Strindberg, August. *Teatro Escogido*. Trad. y Pról. Francisco J. Uriz. Madrid: Alianza, 1999.

Tavira, Luis. "Teatro, Realidad y Verdad" *Revista Paso de Gato*, 32, 2008: 18-23.

Thayer, Robert E. *El origen de los estados de ánimo cotidianos: el equilibrio entre la tensión, la energía y el estrés*. Trad. Antoni Rodríguez Fornells. Barcelona: Paidós Ibérica, 1998.

Thomas, Gustavo. *Técnica de apoyos al actor de González Caballero*. México: Edición privada-Esférica Ludens, 1999.

---. *Método de Actuación Antonio González Caballero*. Amazon, 2010.

---. *El método de actuación de A. González Caballero*. Web. 2014-2016 <<http://agcmetodo.blogspot.mx/>>

---. "Antonio González Caballero (Una biografía mínima)" *El método de actuación de A. González Caballero*. Web. 4 mar. 2016 <<http://agcmetodo.blogspot.com/2016/03/antonio-gonzalez-caballero-una.html#links>>

---. Entrevista. Diana Ham Pantoja. Inédita, 2013.

---. "Pinturas y dibujos de Antonio González Caballero. Album de Gustavo Thomas". *Ipernity.com*. Web. May. 2016.

<<http://www.ipernity.com/doc/gustavothomas/album/117556?view=2>>

Treviño, Medardo. *Teatro de Frontera 5*. Durango: Espacio Vacío, 2000.

Trías, Eugenio. "El concepto de mimesis". *El País*. 30 dic.1981. Web. Sep. 2015

<http://elpais.com/diario/1981/12/30/cultura/378514802_850215.html>

Villalobos Alpízar, Iván. "La noción de intertextualidad en Kristeva y Barthes". *Rev. Filosofía Universidad. Costa Rica*. XLI (103), 137-145. Ene.-Jun., 2003. Web. Ene. 2017.

<<http://www.inif.ucr.ac.cr/recursos/docs/Revista%20de%20Filosof%C3%ADa%20UCR/Vol.%20XLI/No.%20103/La%20noci%C3%B3n%20de%20intertextualidad%20en%20Kristeva%20y%20Barthes.pdf>>

Villarreal, Alberto. *Siete años de Ensayos*. México DF: Teatro sin Paredes, 2011.

---. "Puesta en texto de una puesta en duda; la realidad como invento del campo hervido de la ficción". *Revista Paso de Gato* 32., 2008. 25-9.

Volpi, Jorge. *Leer la mente. El cerebro y el arte de la ficción*. México: Alfaguara, 2011.

Wagner, Fernando. *Teoría y técnica teatral*. Barcelona: Labor, 1970.

Wallace, Jennifer. *The Cambridge Introduction to Tragedy*. Cambridge: Cambridge University Press, 2007

Walton, Stuart. *Humanidad. Una historia de las emociones*. México: Santillana, 2005.

Warnock, Mary. *La imaginación*. Trad. Juan José Utrilla. México: Fondo de Cultura Económica, 1981.

Weisz, Gabriel. *Palacio chamánico. Filosofía corporal de Artaud y distintas culturas chamánicas*. México: Colección Escenología, 1994.

William, Tennessee. *El zoológico de cristal/ Un tranvía llamado deseo*. Trad. Amado Diéguez. Barcelona: Alba, 2007.

Yáñez, Jorge. "Los géneros dramáticos". *Scribd*. Web. 26 sep. 2015.

<<https://es.scribd.com/doc/75838839/Los-generos-dramaticos>>

Relación de apoyos del Método de Actuación de Antonio González Caballero						
El trabajo del actor a partir de este método, consiste en interiorizar mental y subjetivamente, el planteamiento de cada apoyo, lo cual producirá nuevas imágenes y sensaciones que el actor deber canalizar para estimular transformaciones emocionales, físicas y vocales; cada apoyo infiere una transformación distinta, las cuales se van sumado a la que originalmente produjo el apoyo uno, es decir la pisada. Conforme el actor suma apoyos, sentirá como su cuerpo, su voz y sus emociones cambian en otras, aunque su consciencia seguirá ahí.						
Apoyo	Planteamiento virtual o real	Efecto	Marco referencial del que proviene	Módulo	Aspecto de la condición humana	Autor dramático a explorar
Pisada	Conexión invisible entre las plantas de los pies y un punto específico del cuerpo o una idea abstracta	Reorganización corporal; caminar distinto	Reflexología; códice Boturini	BASE	Rasgos innatos	Ninguno en específico, Improvisaciones de temática libre
Elemento	Uno de los cuatro elementos de la naturaleza (agua, fuego, aire, tierra) inunda el interior del organismo	Modifica la formar de reaccionar del individuo, el ABC	Teoría de elementos de Empédocles			
Zona emocional	Concentrar la energía del elemento en una de las siete zonas corporales que rigen el acontecer emocional del individuo	El individuo reacciona emocionalmente de forma distinta	Chakras hinduistas			
Edad	Según la edad del individuo, su movimiento es gobernado por uno de los ocho centros motores ubicados en su propio cuerpo	El movimiento corporal varía de velocidad y altura	Jerzy Grotowski			
Sentido	Agudizar uno los cinco sentidos perceptivos del ser humano	Modificar la tendencia perceptiva por la del personaje	Categorías de la percepción sensorial			
Introversión/Extroversión	Llevar la expresión del ABC hacia el interior o el exterior del individuo	El individuo se mostrará introvertido o extrovertido	Tipos psicológicos de Jung			
Evolución elemento	Introducir la energía de un objeto detallado al interior del individuo	La energía interna se siente y manifiesta de forma diversa	Teoría de los elementos	Naturalismo	Carácter	Antón Chéjov (Lectura de obra e improvisaciones en torno a sus temáticas y personajes)
Hai-ku	Introspección de un Hai-ku que evoque algún recuerdo o sentir del personaje	Detona un estado de ánimo particular	Hai-ku/ Poesía japonesa			
Atmósferas	4 campos de energía emanan del individuo y rigen la relación consigo mismo y con su entorno	Mayor consciencia de la relación con su entorno y su mundo interno	NI (No Identificado)			
Niveles vivenciales	Situaciones vividas o anheladas por el individuo afectan su aquí y ahora en diferentes niveles	Consciencia variada del aquí y ahora	NI			
Subzona emocional	La energía de la zona emocional se mueve intermitentemente hacia otra	Matiza las reacciones emocionales	Chakras			
Atmósfera interna	Un ambiente o atmósfera específica invade el interior del individuo	El individuo siente y manifiesta un mundo interno detallado	Apoyo de Atmósferas			
Símbolos universales	Introspección de uno de los tres símbolos universales (Madre, Cruz, Fallo) que rigen el inconsciente colectivo	El imaginario del individuo se llena de la carga cultural del símbolo	Jung			
Apoyos menores	Ruidos externos: dar sentido a los ruidos de la realidad real como parte del mundo ficticio	Fortalece la relación entre la ficción y el mundo real del público	NI			
	Símbolos particulares: Sentir el peso de una idea que metaforiza un momento de la vida del personaje	El símbolo conmueve inconscientemente al individuo	Jung			
	Silencio del Texto: Dotar de sentido a los silencios a partir de los recuerdos e impulsos del personaje	Los silencios cargados de imágenes y emociones	NI			
	Repetición del texto: Introspección tipo Hai-ku, de partes fundamentales del texto	Detona cambios emocionales durante momentos específicos	Hai-ku			
	Vivir los recuerdos: Traer al presente recuerdos o anhelos del personaje	Fortalece la memoria emotiva del personaje	NI			
	Escenas paralelas: Desarrollo simultáneo de dos situaciones distintas	Fortalece la memoria emotiva del personaje y reta la público a elegir entre diferentes perspectivas	NI			
Trastocar la historia: Alteración de la historia del personaje o la trama la ficción	Explorar la reacción de un mismo personaje antes situaciones distintas para enriquecer su memoria emotiva	NI				
Máscaras	Amoldar imaginariamente a la cara del individuo, algún material relacionado con el personaje	Modificación de los rasgos faciales	NI	Realismo	Personalidad	Henrik Ibsen (Lectura de obra e improvisaciones en torno a sus temáticas y personajes)
Pesos escénicos	Dividir el cuerpo en siete zonas que jerarquizan la importancia social del personaje y concentrar en una de ellas, la mayor cantidad de energía	Actitudes con el entorno según un estatus social	Apoyo de elementos Obras de William Shakespeare			
Subpeso/ Mentalidad	La zona del peso es a su vez dividida en siete zonas, a cada una de ellas se le asigna un nivel de estatus social y el individuo lleva su mente y mirada al nivel propio del personaje	El individuo ve y se relaciona con el mundo según la importancia que cree tener en la sociedad	Apoyo de pesos			
Pesos especiales 1	PESO INVISIBLE. La importancia social traducida en energía se vuelve ligera y invisible	La presencia social se vuelve casi imperceptible pero continua actuando según su mentalidad	Apoyo de elementos			
Cruz del personaje	Un acontecimiento o persona ejercen peso simbólica y emocionalmente sobre el individuo	Limita el desarrollo de la personalidad del individuo	Jung			
Emociones realistas	Explorar los límites de cada una de las 70 emociones realistas identificadas por AGC, para encontrar las coincidentes con el personaje dentro de la ficción	Expresión emocional acotada por ciertas convenciones de tono, volumen e intensidad	NI			
Géneros teatrales	Explorar expresiones preconcebidas para cada género dramático e identificar cual de ellos es afín a la identidad psicológica del individuo	Detalla y enriquece las actitudes del individuo ante la vida	Eric Bentley, Teatro griego			
Zonas en conflicto	La energía del elemento mueve su centro a otra zona emocional, forzada por situaciones diversas	Negación y explosión emocional	Chakras	Supernaturalismo	Inconsciente	August Strindberg (Lectura de obra e improvisaciones en torno a sus temáticas y personajes)
Bloqueo de zona	Una de las siete zonas emocionales es omitida y las emociones surgidas de ella quedan atrapadas	Colapso emocional y arrebatos nerviosos	Zonas emocionales, Chakras			
Laberinto en zona	Imaginar en una zona emocional, un laberinto formado de materiales que metaforicen los conflictos del personaje	Conflictos psicofísicos y emocionales	Mito de Ariadna			
Pesos especiales 2	DEGRADADO. La energía del Peso (estatus social) desciende y la mentalidad permanece en su lugar	Discordancia entre lo que se quiere y lo que se puede hacer según estatus	Pesos escénicos			
	DEGENERADO. Ante la degradación, el individuo hace lo que sea, aún si va en contra de su mentalidad, para recuperar su antiguo estatus	Corrompe su mentalidad y vive para recobrar su antiguo estatus	Apoyo de pesos escénicos			
Relación de pareja	Regir la relación entre hombres y mujeres, a partir de ocho categorías arquetípicas (4 masculinos y 4 femeninos)	Detalla la relación inconsciente con individuos del sexo opuesto	Arquetipos de Jung			
Lugares	Crear vínculos emocionales con los lugares confortables e incómodos para el personaje	Rechazar, anhelar o buscar lugares específicos para dotar de sentido la relación con el espacio	NI			
Maniquí	Ejercer o poder psicofísico contra otra persona o ceder ante el que ésta ejerce	Manipulación forzada del cuerpo y las acciones	NI			
Íntima convicción	Conexión profunda entre la conciencia y el inconsciente del individuo	Las acciones obedecen a un profundo sentir	Experimentos surrealistas			
Nombre	Introspección del nombre del personaje para reconocer su importancia	Fortalecer la identidad del individuo	Luigi Pirandello	Superrealismo	Ideales	Luigi Pirandello (Lectura de obra e improvisaciones en torno a sus temáticas y personajes)
Emoción destilada	Desbordar a través de la séptima zona emocional, una emoción preponderante en el personaje	Cada acción y reacción están impregnadas de la emoción	Zonas emocionales y personajes de Pirandello			
Proyección de peso	Encubrir la energía de peso con actitudes y acciones pre calculadas, para conseguir algo específico	Aparentar un estatus y una mentalidad distintas	Apoyo de pesos			
Antipeso	La energía del peso se mueve a un nivel incompatible con el Subpeso o mentalidad	No hay capacidad para llevar acabo lo que la mentalidad anhela	Apoyo de pesos			
Animal	La energía de un animal análogo al personaje entra al individuo por la planta de sus pies	Se adoptan hábitos del animal elegido	NI			
Aspecto	Asimilar físicamente un lugar, atmósfera o circunstancia que metaforizan el personaje	Modificar la apariencia detalladamente	Hai-ku y personajes de Luigi Pirandello			

ANEXO II. ENTREVISTAS SOBRE EL MÉTODO AGC

1. Sobre el Método Antonio González Caballero

Entrevista a Gustavo Thomas⁴⁰ (GT)

Por Diana Ham (DH)

Mayo de 2013

DH: *¿Cómo conoció a Antonio González Caballero?*

GT: La primera vez que tuve contacto con Antonio González Caballero fue siendo yo un adolescente, en octubre de 1982; yo estudiaba en el Instituto de Arte Escénico, que en ese tiempo era la escuela de la Asociación de Actores Independientes (grupo de actores que habían tenido una escisión del, hasta ese entonces único sindicato de actores, la ANDA). Ese día el maestro titular de la clase de actuación faltó y González Caballero lo sustituyó sólo por esa sesión. Mientras los otros maestros acostumbraban enseñarnos directamente trabajando con escenas de alguna obra de teatro, él nos dirigió un ejercicio de pisadas y elementos que me abrió inmediatamente una puerta desconocida a mi sensibilidad y creatividad sobre lo que apenas conocía como "trabajar sobre un escenario". Su presencia cambió radicalmente el curso de mis sueños artísticos; pasé de la idea de estar en una escuela de actuación teatral como inicio de mi camino a la fama, a descubrir que la actuación podía ser una actividad artística de exploración creativa y crecimiento individual. Por otro lado, su personalidad era muy afable y de una humildad notable, en oposición al ego lleno de caprichos con que se nos presentaba la mayoría de los otros maestros que había conocido en la escuela.

⁴⁰ Gustavo Thomas tuvo el primer acercamiento con González Caballero en 1982, pero no fue sino hasta tres años después, en la casa de la Mtra. Norma Román Calvo, que comenzó a tomar las clases del Método. Realizó varias entrevistas a González Caballero, así como el registro de sus clases durante el periodo comprendido entre 1986 y 1993. Durante más de veinte años ha estudiado los referentes que constituyen el Método, a partir de explorar diferentes técnicas y métodos de las artes escénicas en general alrededor del mundo. Así, el Butoh no sólo es fundamental para su trabajo de investigación, sino también para sus procesos creativos. En 2013 editó un libro sobre la propuesta de González Caballero a partir de las entrevistas que realizó en las décadas de los 80 y 90. Desde 2007 publica un blog sobre el Método AGG, el cual lleva por nombre "El Método de Actuación de A. González Caballero". Actualmente dirige un taller permanente en la Ciudad de México, donde se exploran los apoyos del Método con el fin de buscar actualizaciones del mismo.

DH: *¿Cómo fue su experiencia de aprendizaje del método propuesto por González Caballero?*

GT: En los casi tres años que estudié en el Instituto de Arte Escénico, González Caballero no fue mi maestro de actuación, pero sí fui alumno de su clase llamada "Análisis de géneros" que, de un simple repaso o introducción al estudio de los géneros para entender el teatro –dentro del plan de estudios–, en sus manos se convertía en un compendio práctico enorme de cultura teatral que incluía actuación, dirección y dramaturgia, mucho de lo que uno descubriría después en su Método de actuación. Esa clase era una verdadera revolución para todos nosotros, pues nos revelaba el inicio del camino que después buscaríamos en nuestra carrera profesional.

Con el pasar del tiempo en el Instituto de Arte Escénico, descubrí que las clases de actuación con González Caballero me estaban dando mucho más que todo aquello que me daban los otros maestros en la misma escuela. La mayoría de nuestro grupo se sentía con una verdadera molestia de tener que soportar la ridiculez y falta de preparación de varios de los maestros, así que tomamos una decisión exorbitante: salir del Instituto y pedirle a González Caballero que nos diera un taller con todo su Método; continuaríamos nuestra carrera pero con el maestro indicado.

Después de esta controvertida salida, por irreverente y absurda, nos fuimos a tomar el taller del maestro en la casa de Norma Román Calvo (que en ese momento era sólo una maestra de historia del arte), quien también se ofreció a darnos clases de historia del teatro de manera independiente.

Fue una decisión que llamo absurda porque no terminé la escuela, acto que al final se convirtió gratuitamente en un fantasma que me persiguió por varios años, pero evidentemente fue afortunado para mi vida creativa porque me acercó al Método que ahora forma parte primordial de esa vida.

De unos seis u ocho alumnos que iniciamos el trabajo en ese taller sólo dos concluimos todo el proceso de asimilación del Método, José Vera y yo; por eso en la Presentación del

libro del Método de actuación⁴¹, le agradezco a José Vera mucho del impulso para escribir el libro. Él continuamente cuestionaba las enseñanzas del maestro, y yo, convencido de su utilidad, trataba de explicar esas enseñanzas, intentaba traducirle a un lenguaje más general el porqué sí nos funcionaban. Desde ese entonces he dedicado una buena parte de mi vida a esa tarea.

DH: *¿A qué dificultades se enfrentó durante el proceso de aprendizaje?*

GT: El aprendizaje de los apoyos no tuvo realmente ninguna dificultad para mí, cada puerta que abrían era un mundo de oportunidades creativas y culturales, los apoyos del Método me daban armas para resolver problemas técnicos de mi profesión, me llevaban a leer sobre el ser humano, aprender sobre la historia del teatro y a observar la vida de manera diferente, desde la perspectiva de un actor investigador. Por otro lado y a mi parecer, González Caballero nunca fue un guía destructor, no humillaba ni despreciaba nuestro trabajo, siempre valoraba nuestra creatividad y donde veía problemas de asimilación los atacaba sin lastimar a la gente, podía ser duro pero no castrante.

La dificultad en todo caso fue encontrarme que los directores con los que empezaba a trabajar no sabían, no digamos del Método de González Caballero, que era comprensible que fuera desconocido por muchos, sino que no sabían de actuación, y que sus métodos de dirección eran arcaicos o muy básicos en general. Pero esa dificultad, si lo era, también se convirtió en fortuna para mí; primeramente me obligó a salir de ese pequeño grupo de gente que sí conocía el trabajo de González Caballero y buscar fuera de ahí otros maestros que sabían de actuación y dirección, y no he dejado de hacerlo desde esos años, llevándome mi búsqueda a los grandes maestros vivos –y sus herederos– de la escena teatral, literalmente por todo el mundo. Segundo, me llevó a convertirme en director de escena, desde donde pude aplicar la técnica de una manera distinta a la del actor.

DH: *¿Qué elementos o referentes de otras propuestas de formación actoral reconoce en la metodología de Antonio González Caballero?*

⁴¹ *Método de Actuación de Antonio González Caballero*. Libro editado sobre pedido por Amazon.com, escrito por el propio Gustavo Thomas a partir de las entrevistas realizadas a González Caballero en la década de los años 90.

GT: Durante más de 25 años me he dedicado a tratar de descubrir todos los referentes y líneas de similitud del Método de González Caballero con otras técnicas y métodos alrededor del mundo y de la historia, primero de la actuación, y ahora lo he expandido a las artes escénicas en general.

González Caballero fue un gran creador, así mismo fue un enorme recopilador y también un gran intérprete de otros métodos, sin embargo se puede tener claro que él desarrollaba su método con base en la carencia de métodos en las escuelas para actores del México de los años 60 y 70, y en respuesta a lo que él consideraba una dañina interpretación del Método de Stanislavski, especialmente en lo que se refiere al uso de la memoria emotiva del actor.

La primera y más clara influencia la vemos en la estructuración del personaje y las corrientes teatrales, Naturalismo y carácter, Realismo y personalidad, Supernaturalismo e inconsciente, y Superrealismo y superego, es decir, con la psicología heredera de Carl Gustav Jung.

Aún cuando no siguió los lineamientos de la exploración sobre actuación de Jerzy Grotowski, sí tomó apoyos directos de su método de trabajo, como la introversión y extroversión y las edades del personaje, y no olvidemos que el método de voz lo basó principalmente en esas investigaciones del director polaco.

Las máscaras del realismo fueron tomadas de los talleres que tomó con maestros franceses de pantomima, pero que desarrolló con su particular interés en esta corriente teatral, sólo en su laboratorio.

Su problemática personal lo había llevado a la filosofía hermética y a las versiones occidentales de enseñanzas orientales, especialmente a la llamada Ciencia de la Física Mental que tomó directamente de Pedro Espinoza de los Monteros en los años cincuenta, y que usó abundantemente en los principios del Método mismo: imaginación y energía para la transformación sin daño al individuo.

Creo que hay mucho más escondido por ahí. Se necesitan decenas de investigadores,

exploradores y mucho tiempo para descubrir todos los referentes alrededor del Método de actuación de González Caballero.

DH: *¿La propuesta de Antonio González Caballero es método o técnica? ¿Por qué?*

GT: Es una pregunta engañosa porque desde mi punto de vista es un método y también es una técnica. Es un método si lo que se quiere descubrir en él es una metodología creativa para que el actor cree en escena, es una manera de crear, en este caso un personaje completo con alto sentido de verdad. Es una técnica porque quien está preparado en este método ha asimilado y posee apoyos técnicos para lograr un fin creativo, que al final no importa cuál sea. El Método [AGC] conceptualmente hablando es una metodología para lograr un objetivo, la técnica es el medio que se usa para lograr ese objetivo: en nuestro tema, la técnica sería el manejo de los apoyos en el actor, el método sería entonces la estructura de esos apoyos con las corrientes actorales y el estudio de las propuestas de los cuatro autores para lograr la creación de un personaje completo para lo que exigía la escena de finales del siglo XX.

En lo personal, una vez que el libro del Método de actuación se ha publicado, estoy ahora más interesado en los aspectos técnicos del Método porque me ha dado la posibilidad de usarlo en otros campos del teatro, como ahora lo utilizo en el Butoh, donde no importa si hay un personaje o no, pero donde puedo usar libremente los apoyos que asimilé con González Caballero; uso la técnica pero no sigo los lineamientos ni la estructura lineal del Método de creación de personajes. En este sentido González Caballero se vuelve un teórico de la escena teatral más allá del teatro moderno occidental en México y se puede comparar con grandes investigadores y creadores de nivel mundial.

DH: *Desde su perspectiva, ¿qué hace diferente al Método AGC de otros métodos o propuestas pedagógicas de formación actoral?*

GT: El Método de González Caballero es único desde la perspectiva mexicana, simplemente no hay otro tan elaborado como éste en la historia del teatro mexicano; aún cuando ha habido y hay ahora investigaciones y grandes maestros de actuación, ninguno de ellos ha realizado un método de principio a fin como lo hizo González Caballero. Eso

incluso es más raro de lo que puede imaginarse en el mundo y en la historia del teatro, métodos como tal son muy contados y son raros en una completa elaboración, que adquieren universalidad cuando se descubren y exploran sus principios básicos.

El Método de González Caballero es único porque es una creación del mismo González Caballero, surgida de la exploración con diferentes actores y con varios referentes; él fue quien le puso nombres a los apoyos, él decidió un camino a seguir, decidió los objetivos finales, él manejó la exploración de su creación personal, a la que todos los que pasamos por su laboratorio ayudamos a formar, al aceptar la exploración en nosotros.

Pero, insisto, lo más importante no está en las diferencias con otros métodos sino en su similitud con ellos, en que esta creación técnica tiene un carácter universal. Su universalidad se basa en que sigue ciertos principios que todo ser creativo necesita para crear. Es un método mexicano, lo que lo hace diferente y especial, y es universal, lo que lo hace una verdadera joya.

DH: *¿Qué tan importante considera la existencia de un método de actuación pensado en el temperamento del mexicano?*

GT: No creo que González Caballero haya siempre pensado, durante todos esos años de exploración, en dirigirse siempre al temperamento mexicano, es creo algo mucho más simple: el Método fue explorado por mexicanos porque mexicanos eran los que trabajaron en él y mexicano fue su creador. Fue creado en un momento en que no había sino opciones de métodos extranjeros en los que la interpretación de maestros de otras culturas y la traducción de textos, hacía fácil las confusiones y los malos entendidos. Lo que ofrecía claramente, y sigue ofreciendo, es un lenguaje común de la A a la Z, en el lenguaje que hablamos (el español) y con puntos de referencias que reconocemos fácilmente. Todo esto, en teoría, lo haría idóneo para que todos los mexicanos lo entendieran, pero ahí me metería en un largo campo de conversación, porque resulta que no siempre es así, de hecho las críticas y rechazo de muchos connacionales vienen a ser más fuertes, precisamente por haber sido creado totalmente en México.

Yo estoy convencido que es un método de actuación pensado en el actor de teatro de

finales del siglo XX y una técnica de creación escénica pensada en el temperamento humano en general.

DH: *¿Cómo se entiende la energía dentro Método AGC?*

GT: La energía en la técnica es algo concreto, es física, como en la ciencia. No veo vuelta de hoja. Si la energía no se hace materia, si no es cuerpo, no existirá en escena. No es pensarla o desecharla, es aprender a sentir la transformación que ésta provoca en el cuerpo. La práctica de los apoyos hace que descubramos los poderes físicos de la sensación energética, tan simple como el ejercicio básico de pisadas que nos introduce al apoyo de los elementos: no es pisar y actuar que pisas, es pisar el elemento y sentirlo, sentir su textura, su cuerpo y ser fiel al impulso para iniciar una transformación del cuerpo. Si se midieran todos los cambios corporales cuando se trabajan los apoyos del Método, descubriríamos que hay cambios físicos concretos (tensiones y relajaciones musculares, flujo sanguíneo que cambia en su ritmo, respiración, cambio en la tensión de la mirada, cambios de temperatura del cuerpo, etcétera), la energía en el Método es física.

DH: *¿Cómo se entiende la imaginación dentro del Método de González Caballero?*

GT: González Caballero era un promotor del uso de la imaginación como medio de desarrollo, por eso la incluye en su técnica como un principio básico (imaginación y energía con una dirección). La imaginación es un poderoso utensilio de nuestra humanidad y su base es la creatividad, la imaginación es innata a la creatividad. El Método encamina esa imaginación a lograr objetivos creativos definidos, en el caso del Método completo, un personaje completo como se le exigiría al actor de teatro, cine y televisión actual, en el caso de cada apoyo técnico, la imaginación creativa es el medio de descubrir emociones, profundidades, atmósferas, máscaras, etcétera.

DH: *¿Cuánto depende el método planteado por Antonio González Caballero, de la observación de la vida cotidiana y cuánto de la imaginación?*

GT: Dependiendo del desarrollo de tu observación será el uso de tu imaginación, pero si tu imaginación se deja libre, se encauza y desarrolla, aún lo poco que hayas observado en la vida, será material enorme para lograr algo creativo en la escena. Eso lo sabía González

Caballero y aunque nos pedía que viéramos el mundo, no era exigente en ese sentido, no nos impulsaba a tener experiencias como otros maestros de actuación, que si no has tenido experiencias sexuales diferentes, dicen que no puedes ser actor o que si no has sentido dolores profundos no llegarás nunca a tenerlos en la escena. Lo más importante para él era usar la imaginación, con ella podríamos crear todas las situaciones necesarias y llegar a momentos inimaginables para nosotros, pero posibles para un personaje.

DH: *¿Cómo es la evolución del ABC, durante el proceso técnico propuesto por la metodología?*

GT: El ABC es uno de los principios de la técnica y no un apoyo así. Imaginación + cuerpo + voz es una línea adyacente a toda acción física. El actor debe de hacer conciencia para dejar libre ese ABC y, con el tiempo y la práctica, se desarrolla esa libertad para que fluya mucho mejor y logremos los objetivos creativos que nos hayamos propuesto de antemano.

DH: *¿Cómo llegó Antonio González Caballero al orden secuencial en los apoyos explorados?*

GT: Después de unos 15 años, entre 1971 y 1985, mucho a través del azar (como en toda tarea exploratoria), pero lo más importante, creo yo, fue la línea de exploración que él se marcó una vez que asumió los cuatro autores y las cuatro corrientes, autores revolucionarios del teatro moderno y las corrientes teatrales que provocaron; Ellos fueron la pauta de la secuencialidad de los apoyos del Método, al irse dando cuenta que cada corriente se encauzaba en la exposición de una parte concreta del ser humano. Para ello se apoyó en textos de historia del teatro –él citaba especialmente el texto de Nicoll– y en continuas lecturas de todo el teatro de Occidente, así como textos de psicología post-jungiana.

El objetivo era crear personajes completos con un alto sentido de verdad y los cuatro autores exponían la naturaleza humana desde cuatro principales perspectivas: Chéjov el naturalismo y el carácter, Ibsen el realismo y la personalidad, Strindberg el Supernaturalismo y el inconsciente, y Pirandello el superrealismo y el superego, la línea a

seguir de los apoyos ya era clara para él.

DH: *¿Por qué elegir sólo a cuatro autores del teatro moderno como base de una metodología para la creación de personaje?*

GT: No fueron elegidos por él, ellos, está más que aceptado, son los “propositores” (algunos les llaman "creadores") del teatro moderno como tal, del personaje moderno, aquél que se utiliza en la actualidad y del que debemos partir para romper o descubrir nuevos horizontes.

En todo caso González Caballero desistió usar de antemano lo que regularmente se hace, del estudio de directores de escena o teóricos teatrales y de la actuación como base de un método, no así de la técnica. En los apoyos pueden estar contenidos muchos investigadores, el más conocido que me viene a la mente es Stanislavski con el apoyo ‘memoria emotiva del personaje’, por ejemplo, donde la aplicación de Stanislavski, González Caballero la pasa del actor al personaje, el actor no usa su propia memoria emotiva para dársela al personaje, sino que le crea esa memoria emotiva al personaje sobre la escena, a través de improvisaciones que crean esa memoria en el personaje. Aún así la propuesta de Stanislavski está contenida en la proposición de Chéjov.

DH: *¿Podríamos pensar en cada uno de los apoyos, como metáforas de la complejidad humana?*

GT: Los apoyos son útiles técnicos, yo no los llamaría metáforas, son útiles concretos.

Se puede filosofar mucho alrededor de ellos, claro, pero son útiles prácticos, hacen de la creatividad algo práctico en el actor.

DH: *¿Los apoyos permiten una toma de conciencia de la complejidad humana, para potenciarla en el escenario? ¿Por qué?*

GT: Cuando se ve desde lejos, en los apoyos descubrimos una especie de deconstrucción de nuestra humanidad, son puntos de referencia de nuestra codificación humana; si los vemos por separado son partes de nosotros, si los juntamos nos vemos por completo. Evidentemente su diversidad y su combinación crean una complejidad sin precedente, pero a través del método son manejables, y técnicamente muy útiles para cualquier

desarrollo escénico creativo. Podríamos dedicar toda una carrera creativa solamente con el apoyo Zonas del cuerpo, por ejemplo, u obras completas usando sólo el apoyo Máscaras; no lo pedía González Caballero pero es una consecuencia posible de su exploración.

Es obvio que una vez terminado el Método y con la capacidad de crear un ser humano completo sobre la escena tenemos mayor conciencia de la complejidad humana, pero también de su riqueza. Siguiendo tus palabras, cada apoyo es en potencia, una manera de abordar partes de nuestra humanidad. González Caballero gustaba decir en algún tiempo que uno de sus objetivos era hacer mejores seres humanos y la mejor manera de lograrlo era a través del Método, que el método nos ayudaba a conocernos por completo o ser conscientes de toda nuestra complejidad humana.

DH: *¿El método/técnica favorece la construcción de un universo ficcional que aleja al actor de la idea de actuar, para llevarlo a la experiencia de vivir un universo distinto al suyo?*

GT: El actor no se aleja totalmente de la idea de actuar, pero sí de la idea de que el personaje es él, el personaje es el personaje y adquiere vida propia, eso crea una experiencia nueva: es como vivir otras vidas sin ser la tuya y sin verte afectado por ellas, sólo acrecentado en tu experiencia y sabiduría. En todo caso la técnica promueve una nueva visión práctica del arte de actuar, donde el actor se vuelve como un tonel vacío para que el personaje sea el personaje siempre.

DH: *¿Cada apoyo es una puerta que conduce al actor a activar su imaginación creativa infinita? ¿Por qué?*

GT: De que son puertas lo son, son apoyos porque apoyan al actor a lograr ciertos objetivos sobre la escena, son útiles de trabajo; al ser medios para descubrir y explorar una parte del ser humano y poderla usar en la escena para crear un personaje se convierten, dependiendo de los intereses del artista, en una infinidad de posibilidades creativas, o en un entrenamiento concreto para abordar, no importa qué problemática sobre la escena: ¿se necesitan emociones y sentimientos complicados, profundos, no concretos? Están ahí los Niveles de interrelación y el Haikú; si se quiere se pueden abordar

los Niveles para crear obras enteras, y sobre el Haikú, ni decirlo, es un arte en sí mismo. Tomemos, por otro lado, la transformación que provocan los "Nombres de los personajes" en el cuerpo del mismo, es un tema filosófico pero también de creatividad física inacabable. La cantidad de apoyos explorados por González Caballero se vuelven, como él lo decía, en un abanico de posibilidades que si no son infinitas sí son de una cantidad en la que una vida entera no alcanzaría a explorarse exhaustivamente.

DH: *¿El método/técnica es funcional para el trabajo del director?¿Cómo?*

GT: Los directores que manejen a su vez el Método de González Caballero podrán usar de manera muy interesante al actor preparado en él, pero debo advertir que según González Caballero, no debía ser un impedimento; el actor hace su trabajo y el director hace el suyo.

Yo soy de la idea de que un trabajo de lenguaje conjunto unificado entre actor y director puede ayudar a evitar problemas, pero esa es mi idea; González Caballero nos preparaba para que saliéramos y trabajáramos bien con un director ignorante o con un conocedor del Método.

Aún cuando González Caballero no era director de escena, si tuvo varios intentos de dirección y la mayoría de los que yo viví como espectador, fueron dedicados al desarrollo de los apoyos en la escena. Un director conocedor del Método, creativo y buscador de nuevas formas tendría un invaluable material de desarrollo sobre la escena.

DH: *¿Qué significaba un personaje para Antonio González Caballero?*

GT: Un ser vivo, exactamente como cualquiera de nosotros, pero más aún, no hay límites para la imaginación del actor sobre la escena, cualquier cosa puede ser un personaje. En la parte final del Método uno descubre esa complejidad de la que hablaba González Caballero, con el personaje total, donde todo es posible dentro de él, donde la realidad y la ficción se vuelven una y todo; con la propuesta de Strindberg el personaje es ilimitado como el inconsciente mismo.

La técnica promueve la creación de un personaje ilimitado pero controlado por el manejo

mismo de la técnica.

DH: *¿Qué significa un personaje para usted?*

GT: Creo en el concepto abierto de González Caballero: cualquier creación sobre la escena es un personaje. Un personaje, usando la “conceptología” del teatro moderno, es un ser humano completo, pero la puerta está abierta, cualquier cosa puede ser un personaje.

Cuando abordábamos Strindberg y el inconsciente, era el momento en que descubríamos a ese González Caballero que quería ver hasta dónde podía llegar la creación del actor, donde la imaginación y la magia se juntaban, donde podíamos dedicar horas sólo a trabajar “formas”, “seres”, “proyecciones” que abrían pautas nuevas para el teatro. Él gustaba decir que Strindberg era el creador del nuevo teatro, y quería decir con esto que era el inconsciente la puerta del nuevo teatro. Mi concepto de personaje iría mucho más hacia esa perspectiva, todo aquello que pueda suceder en escena.

DH: *¿Cuál cree que es la importancia de la propuesta pedagógica de Antonio González Caballero para el actor del siglo XXI?*

GT: Eso dependerá de la cantidad de gente que esté dispuesta a asimilarlo, a usarlo y a explorarlo para encontrar nuevas rutas; depende de que haya grupos que deseen trabajarlos, escuelas que deseen usarlo y actores que quieran hacer algo con ello. Depende también que haya gente que quiera hacer algo más, es decir, abrir nuevas fronteras con el punto de partida de los principios del Método. Si eso se logra, será algo muy interesante, un campo muy fértil para muchas más cosas.

DH: *¿Considera que la propuesta puede evolucionar? ¿Por qué? ¿Cómo?*

GT: Evidentemente soy un ferviente interesado en la idea de que la propuesta de González Caballero sí puede evolucionar. Ahora bien, el *Método de actuación*, en el caso del libro, es un momento en la historia, es como una detención en el tiempo que nos ayuda a descubrir el Método AGC de una manera referencial que, siempre estando en exploración y movimiento, sería muy complicado hacerlo. El libro no es una fórmula, no es una propuesta cerrada, es como una fotografía, una detención en el tiempo que captura textos, voces, maneras de hacer algo; es un documento y ahí, creo, radica su importancia.

Sabemos muy bien que el Método evolucionaría si González Caballero estuviera vivo, en sus manos seguramente cambiarían ciertos apoyos, seguramente se agregarían otros y se abrirían nuevas puertas de exploración, se estaba haciendo eso con el estudio de las energías y con ciertos apoyos.

González Caballero no está ya entre nosotros, pero si mantenemos esa premisa que él tenía, de una continua exploración, el Método estará abierto a seguir evolucionando con nosotros sus herederos.

DH: *¿Cuál es su responsabilidad con el método/técnica de Antonio González Caballero?*

GT: Al principio, me refiero a hace 20 años, creía que mi responsabilidad era terminar de escribir el libro del método completo y publicarlo; después pensé que también era el transmitirlo; ahora sé que mi responsabilidad con el Método de González Caballero se ha partido en dos: hacerlo conocido y ampliarlo desde el punto de vista de la técnica que lo conforma.

Debo seguir publicando los textos que él nos ha dejado, sus enseñanzas, de eso no hay duda. Ahora mismo trabajo en la publicación de la primera parte de su Método de voz, y posteriormente será la publicación de las últimas exploraciones alrededor de las energías creativas y la personalidad del actor, además de un volumen de entrevistas con alumnos directos y sus visiones sobre el trabajo pedagógico de González Caballero.

El Método es un ingrediente de mi vida profesional para crear un personaje, los apoyos son la base técnica de mi creatividad escénica, mi interés está entonces en seguir explorando esos apoyos siguiendo a la vez mi personal interés creativo; no hay duda, lo hago con cada apoyo, escribo con ellos, danzo con ellos, actúo con ellos, por separado y en completo. Sigo mi personal exploración y la documento tratando de no perder las bases ni los principios de los que parto del trabajo exploratorio de González Caballero.

Contestarte este cuestionario-entrevista es parte también de la otra responsabilidad, no dejar de expandir el conocimiento de aquello que me fue tan funcional como estudiante de actuación y primordial en los primeros años de mi vida como profesional del teatro;

creo fervientemente lo será para otros que llegan al teatro a buscar armas y no las encuentran tan fácil, para aquellos que no son tan atractivos ni geniales como para estar cegados por la fama inmediata.

Como decía Stanislavski: “No todos somos genios de talento, para aquellos que no lo somos está el método, la observación de los genios para repetir aquello que los hizo grandes”.

(Gustavo Thomas © 2013)

Posted by Gustavo Thomas. Registered by Creative Commons.

2. Sobre la propuesta de formación actoral desarrollada por el mexicano Antonio González Caballero

Entrevista realizada a Daniel Leriche⁴² (DL)

Por: Diana Ham (DH)

Ciudad de México, octubre, 2013.

DH: *¿Cuándo ocurrió tu primer acercamiento con Antonio González Caballero?*

DL: En 1995 egresando del Instituto Andrés Soler, Wilfrido Momox me invitó a las clases del maestro, las cuales impartía en su departamento de Av. 20 de Noviembre en el centro de la Ciudad de México, de forma totalmente atípica de lo que esperaba de “el maestro”. Era un gran maestro y humilde como ser humano.

DH: *¿Cuál fue la primera impresión?*

DL: Quedé fascinado, porque si bien en la escuela nos habían transmitido una serie de metodologías y técnicas, lo cierto es que se hablaba mucho de todo y a la vez de nada. Cada maestro tenía su técnica y seguía un método; en el Instituto [Andrés Soler] predominaba Stanislavski, un método que no debemos descartar, pero tampoco seguir como religión, ninguno debe seguirse como religión. Por lo general los maestros nos hablaban de la técnica formal y la técnica vivencial. Así, cuando llegue con el maestro

⁴² Actor formado con el Método de Antonio González Caballero, con más de veinte años de experiencia en teatro, cine y TV. Fue director del Instituto Andrés Soler, en el cual en 2012, durante su administración, se llevó a cabo el 9º homenaje luctuoso de González Caballero.

González Caballero tenía muchos conocimientos, pero también muchas dudas; me enamoré de sus clases y de él como ser humano, porque nos empezó a nutrir y guiar de forma mucho más estructurada, reforcé cosas que ya sabía y descubrí otras, fue una experiencia fenomenal.

DH: *¿Cuáles fueron las aportaciones de sus clases que permitían una experiencia más estructurada?*

DL: Sabía que la técnica formal funciona de afuera hacia adentro, y que la vivencial –según los maestros–funcionaba de adentro hacia fuera; algunos creían que la formal no debía usarse nunca, que todo debía ser vivencial u orgánico, que tenía que suceder desde las entrañas, incluso decían que si uno no sentía nada, no funcionaba. Sin embargo no había mucha claridad, por lo menos yo no la tenía, respecto a cómo funcionaba, pero cuando el maestro nos habló de los apoyos, empezando por los elementos que son los genes del personaje, todo tuvo sentido.

Él nos decía que podíamos hacer a Romeo imaginando que él es una botella de agua. Al principio no puedo negar que sonaba a locura, ¿Cómo voy a hacer un personaje a partir de una botella de agua? ¡Además metiendo el elemento por las plantas de los pies –como lo indicaba González Caballero– para invadir todo el cuerpo y trasladarse a sus genes (los del personaje), imaginar al elemento [la botella de agua] llegar a la cabeza y de pronto pensar de forma distinta! Al principio era desconcertante, no entendía muchas cosas, pero a partir de que decidí dejarme llevar, empezaron a pasar cosas que parecían magia –no lo eran, pero parecían– y empecé a entender un argumento fundamental: la técnica es una especie de coraza o armadura que protege al actor de sus verdaderas emociones y sensaciones, porque todo es ficción. Esa fue una de mis primeras enseñanzas.

DH:*¿Cómo reaccionaste a esto que puede sonar a locura o quizá a charlatanería?*

DL: Tiene que ver con la disciplina personal, nunca me ha gustado dejar tiradas las cosas y además tenía fe en que íbamos a aprender; siempre he pensado que el actor no deja de aprender nunca. Había terminado mi carrera hacía tres años y me sentía capacitado en muchos sentidos, pero en otros no, sabía que faltaban cosas. Al principio quizá cuestioné

mucho, y el maestro me decía: “Daniel eres un actor muy racional, déjate llevar más; te notas de pronto acartonado o frío en los ejercicios. No racionalices tanto, no lo cuestiones todo, déjate llevar por el elemento, déjate llevar por lo que yo te estoy sugiriendo y van a surgir cosas”. Y así lo hice, decidí creerle al maestro. Sin embargo, de entrada no pasa, yo vi que muchos abortaban la misión, entraban a las clases y no regresaban, oían de los elementos, las zonas, y claudicaron porque no creían.

DH: *¿Esta “magia” del método tiene que ver con la disposición del actor? ¿Es decir con el hecho de que las cosas pasan porque el actor cree que pasarán?*

DL: Sí, estoy convencido, creo que eso pasa con cualquier técnica. Hay actores que hoy por hoy les platico de esta técnica y no lo creen, simplemente dicen: “¡Que flojera!” “Yo pienso en el personaje” “Yo pienso en cómo es” “Yo leo el libreto” “Yo leo la obra” “Ya me dijo el autor más o menos que es enojón, o que es muy alegre, ahí me clavo”. Pero la técnica [Método AGC] da la oportunidad, que al margen de lo que dice la obra, de imprimir tu sello, porque eliges qué trabajar y a lo mejor el director ni se entera. Todo parte del autoconvencimiento, el maestro podría haberse parado de cabeza, pero si uno no lo cree, no se deja llevar, no se da el fenómeno. Con cualquier técnica funciona así.

DH: *¿Cuántas posibilidades te da el método para la creación del personaje?*

DL: El personaje se refresca. El maestro tenía la convicción, la cual nos trasmitía, de que los elementos eran una metáfora de la vida, estos son cambiantes, ninguno permanece estático. Regresemos al ejemplo de la botella de agua, ¿qué pasa con ella si se cae, la destapan, o la apachurran? El elemento, cualquier elemento que imagines –según el maestro se pueden utilizar todos los elementos que existen en el universo–, gracias a la misma imaginación se modifica, y con ello el personaje sufre modificaciones. Me acuerdo que un día puso un ejemplo: “El elemento puede ser, digamos un árbol, éste puede modificarse en el transcurso de la obra, quizá en sillas, lápices o en una mesa, pero sigue siendo madera”. No se vale pensar que es un árbol y en el segundo acto un cuchillo, porque esa ya es otra persona. Si retomamos la metáfora de los genes, podemos apreciar que éstos se van modificando por las experiencias que tenemos día con día, pero no por ello dejamos de ser nosotros mismos. Los personajes siempre están vivos. Siempre que

aplico esta técnica, aún con el mismo personaje y aún con ejercicios repetidos en las clases, sucedían y suceden otras cosas, ello porque el personaje está vivo gracias a ese elemento que uno va modificando con la imaginación.

DH: *¿Crees que estos apoyos son una especie de detonadores de la imaginación, que a su vez modifican la energía del ABC (sentimiento, cuerpo y voz), como lo llamaba González Caballero?*

DL: Totalmente de acuerdo. Al dejarte llevar y creer en la técnica para absorber ese elemento, suceden cosas y la energía se modifica. Sin embargo cuando empiezas a cuestionar, las cosas dejan de pasar. El propio González Caballero, en algún momento nos lo decía en las clases, “Se nota cuando alguien ya está condicionando sus movimientos y ya no se está dejando llevar por el elemento, se empieza a notar prefabricado, como soy una botella de agua apachurrada, entonces camino forzosamente retorcido”. ¡No! Deja que pase, quizá sólo es el brazo el que te duele, porque ahí se trasladó la imagen del elemento, lo otro es forzado, la energía debe fluir de forma espontánea.

DH: *¿Hasta dónde puede llegar la imaginación ya liberada?*

DL: Al infinito. Antonio González Caballero, nos guiaba en los ejercicios y podíamos pasarnos horas haciendo una improvisación sin darnos cuenta. Sin embargo no enloquecíamos, hay algo que nos protege durante los ejercicios e improvisaciones. Al empezar una improvisación nosotros elegíamos un elemento y él nos introducía en la circunstancia: “Entonces el personaje se levanta, luego va y encuentra un amigo, sale, regresa, salta o se mete a bañar, se levanta”, nos proponía cosas y luego nos relacionábamos unos con otros a partir de ellas. Recuerdo que una vez pasamos dos horas en una improvisación, todos nos volteábamos a ver, no lo creíamos. Cuando el maestro nos preguntó cómo nos sentíamos, respondimos que energizados, no nos sentíamos cansados. Durante la improvisación las ideas surgieron imparablemente y eso a veces no es tan fácil, como sabemos los que nos dedicamos a esto, puedes estar improvisando y las ideas se agotan, ya no se sabe qué decir, eso hace que te salgas del personaje. Con la técnica eso no sucede, puedes estar interactuando durante horas, el personaje está vivo; con la técnica los actores vivimos los personajes.

El departamento del maestro Antonio González Caballero se transformaba durante los ejercicios e improvisaciones. La gente que esté escuchado o leyendo esto, va a decir que estoy loco, y así lo pensó mucha gente; pero realmente nos transformamos, veíamos el coche, la calle, la recámara, la realidad total del personaje. Llegas a sentirte como otras personas, porque finalmente durante la ficción estás viendo sus vidas, llegaba un momento que hasta nuestra forma de hablar cambiaba, éramos personajes viviendo las circunstancias que él condicionaba pero a través de todos los apoyos que proponíamos. Por supuesto que es un detonador para la imaginación, pues como él nos decía: “La imaginación no tiene límites, ustedes se los ponen”. Claro que una obra tiene una serie de condicionantes pero sobre ella vas creando muchas circunstancias y factores más.

DH: *¿A qué dificultades te enfrentaste al sumar la totalidad de los apoyos?*

DL: Durante mi proceso con González Caballero muchas veces me encontré con bloqueos, sobre todo cuando teníamos que empezar a involucrar más apoyos: el elemento, la zona, los sentidos. Cuando comenzábamos a trabajar Naturalismo, llegó un periodo que era avasallador, son tantos apoyos que había un momento que uno se bloqueaba. Me llegó a pasar durante los ejercicios, cuando me daba cuenta que ya no estaba en la ficción, había empezado a generar cosas y, de pronto, ya no sentía y tomaba conciencia de ello, eso indicaba que ya no me la estaba creyendo; veía a mis compañeros y no a los personajes. Las dificultades fueron en las primeras experiencias, con la integración de nuevos apoyos, pero conforme pasó el tiempo y la práctica, evidentemente fue más fácil.

DH: *Conforme la práctica se fortaleció, ¿la acumulación de apoyos hacía más consistente y poderoso tu “estar ahí” en la ficción?*

DL: Totalmente. Te sientes como pez en el agua. Entonces comprobaba otra de sus reflexiones, él decía: “Sin técnica, es como pretender viajar a Europa en el ala del avión, colgados; con técnica el actor viaja a Europa pero dentro del avión, de la manera más confortable del mundo llega a su destino. Lo otro es querer agarrarse del ala del avión, con lo cual empiezan una serie de problemáticas que hacen que el actor termine mal la función, empieza el estrés y tensiones que lo desconcentran; con la técnica no debe pasar eso, porque el personaje va empezar a vivir, es ficción y ustedes están ahí siempre”.

Estamos ahí para envolver al público con la ficción que creamos con los apoyos, y con ello colabora el apoyo de *Huevos*; el 4º huevo es la conciencia del público, la famosa cuarta pared, gracias a lo cual el actor todo el tiempo es consciente de que le está hablando a un público. Esa es la dualidad que siempre se maneja con la técnica, fortalece tu estar ahí gracias a que te dejas llevar y te protege de algún percance o enloquecimiento.

DH: *Para muchos hablar de una metodología supone limitar la actividad artística, ¿es el caso del Método de actuación de González Caballero?*

DL: Creo que el Método no te limita, te limitas tú, finalmente es una herramienta, que si se utiliza con confianza, dispara la creatividad hacia donde quieras. La técnica no coarta la capacidad de ser creativo. Él nos decía: “Ustedes están aprendiendo la técnica, y la van a poder aplicar en teatro, tele, cine e incluso en doblaje, si quieren”. Claro que todo depende del tiempo que se tenga para crear un personaje, normalmente en teatro se tiene mucho más tiempo a través de los ensayos, pero en la TV llegas y te dicen “Eres médico” y mientras te ajustan el micrófono y lees el libreto, debes decidir qué apoyos utilizar. No tienes tiempo de explorar y escoger y pasar tres horas intentado que los apoyos entren. Eso no sucede más que con la práctica, eso sí, no hay otro camino, y tallereando y tallereando, es decir estar en las clases con González Caballero.

Él nos decía también que “El actor normalmente no piensa como un músico, el cual para dominar su arte, se pasa horas diarias practicando la misma melodía, o a lo mejor calentando los dedos y tocando el piano o el violín. Normalmente el actor trabaja ya que tiene obra”. Pero no debe ser así, el actor deber entrenarse todos los días, practicando con su aparato fonador y su aparato vocal, con sus emociones, haciendo ejercicios de improvisación para desarrollar altos niveles de concentración. El taller del Método era fabuloso, porque la comprensión de todos los apoyos permitía el desarrollo permanente.

DH: *¿Estos apoyos pueden ser metafóricamente, puertas que te llevan a diferentes puntos de un mapa, no fijos y si maleables, propios de la obra y la subjetividad del actor?*

DL: Estoy de acuerdo. Tú moldeas el apoyo y tu imaginación. Por ejemplo, con el elemento, que es uno de los primeros apoyos, todos podíamos ser una taza de café o un

florero, pero cada quien tiene la idea de un florero o de una taza de café, a menos que nos pongan frente a todos la taza o el florero y nos indiquen, “Ésta es la botella que tienen que integrar”. Pero la técnica no va por ahí y por eso no coarta la creatividad, al contrario permite la espontaneidad y libertad para que cada uno imagine un elemento y en general todos los apoyos.

DH: *¿Se trata de una especie de partitura de detonadores?*

DL: Sí, algo así.

DH: *¿El Método de González Caballero ofrece un punto de partida para trabajar con la imaginación?*

DL: La imaginación es infinita, y creo que todos hemos vivido una situación en algún casting o ensayo, te dan una indicación y tienes poco tiempo para crear una historia que te estimule, no sabes por dónde empezar. La técnica permite concentrarte en algo en concreto y a partir de ahí hay una expansión al infinito, comienzas a interactuar y reaccionar fluidamente con cada aspecto de la ficción. Sólo te detienes cuando así lo indican o cuando tú lo quieres.

DH: *¿Qué piensas de las multirreferencias del Método?*

DL: Ahora se usa el término globalización, antes no era así, y creo que podría aplicarse a su técnica. El Método funciona en la medida en que crees en él, independientemente de su origen, nacionalidad, creencias involucradas o del idioma en el que se trasmite. Cualquier persona puede utilizarlo y eso lo hace universal. Hay técnicas, la de Stanislavski por ejemplo, que si bien gracias a las traducciones de los libros sirve universalmente, también tiene cosas muy locales, muy de los rusos; cuando uno lee *Un actor se prepara*, hay cosas que no son tan fáciles de comprender por la falta de universalidad. Sin embargo, la técnica de González Caballero, creo que permite al actor de cualquier nación trabajar con él.

DH: *¿Por qué crees que es tan fácil de asimilar?*

DL: Es que es tan complejo pero a la vez diseñado de una manera digerible para los actores, gracias al uso de un lenguaje en común.

DH: *¿Crees que tenga que ver con el uso de imágenes?*

DL: Sí. Volvemos con el ejemplo básico, mesa es mesa para todo el mundo, aunque le digas *table*, pero finalmente una mesa es una mesa aquí y en China, nadie que vea ese signo va a decir que funciona para algo distinto, eso lo hace universal. Todos los apoyos remiten a imágenes de cosas que están ahí, sólo cambiaron de nombre, pero son símbolos, son imágenes muy precisas. Entonces, si Antonio González Caballero hubiera dado sus clases en inglés, hubiera hecho lo mismo de maravilloso con actores ingleses.

Ahora bien, la técnica ahí está, pero tú la transformas, tú la haces propia porque cada actor tiene su propia idea de mesa o de silla, cada uno tiene su propio diseño, ¿cuántos puede haber? A lo mejor tantos como habitantes de la tierra pueda haber, entonces cuando tú piensas silla, yo pienso en otra forma, en otro color, en otro material, finalmente como seres humanos, no todos sentimos igual. Entonces tu zona cabeza y la mía no es igual... es lo que la hace individual y a la vez universal, eso es maravilloso.

DH: *¿Cómo se crea un personaje desde la subjetividad involucrada en el Método?*

DL: El maestro González Caballero comentaba “Recuerden que el teatro es ficción y que por ende ustedes con la técnica se van a blindar y llegado esto a que los personajes desarrollen su memoria emotiva; la famosa memoria emotiva que muchas escuelas les enseñan a partir de imaginar que matas a tu abuelita o a tu perro, o de recordar algo muy triste que te haya pasado...”. Él creía que ello funcionaba las primeras funciones, pero después de dar 10, 15, 20 o 100 funciones, el recuerdo se desgasta y no funciona para la labor creativa, y peor aún, en la vida real el recuerdo no tendrá el mismo sentido.

Él nos exhortaba a proteger nuestros recuerdos y optar por la creación de la memoria e historia del personaje a través de su imaginación. Es decir que fuera el personaje quien se acordara de su abuelita y de su perro. Se trata de una estructura que permite vivir el personaje sin involucrar tus recuerdos. Él nos decía: “Está mal entendido lo de la memoria emotiva, sí, claro que funciona si te acuerdas de algo triste o algo alegre, igual que si se

acuerdan de un chiste y claro que la primera vez se van a reír, pero inténtelo dos o tres ocasiones más y ya no se genera la emoción espontánea del principio”.

DH: *Entonces ¿la subjetividad recae en la imaginación, no en los recuerdos, sino en la capacidad imaginativa?*

DL: Sí.

DH: *¿Cómo asimilaste en años posteriores, tu aprendizaje con González Caballero?*

DL: Me nutrió muchísimo, ha habido veces que no he utilizado la técnica, quizá por el propio entorno, el contexto del proyecto. Desgraciadamente hay egos, y a veces entrar a algún proyecto donde no han oído hablar de González Caballero o no creen en su propuesta me ha llevado a no utilizarlo o a no decir que lo utilizo. Finalmente así es, pocas veces llego a un proyecto donde todos los compañeros utilizan la misma técnica, a menos que surja de un taller en el que se imparta la técnica, y todos estamos conectados con eso y el montaje se lleva a cabo a partir de ahí.

DH: *¿Un actor que usa la técnica, puede trabajar con aquellos que no lo hacen?*

DL: Sí, porque no necesitas que el universo de ese montaje se entere de las técnicas actorales involucradas y tampoco que los actores tengan la misma técnica. Alguna vez coincidí con alguien que decía: “¡Ah, tú también!”. Entonces era raro, porque normalmente la técnica te lleva a comportarte como el personaje, a ser el personaje desde antes de abrir el telón, cosa que es una locura para muchos actores que te ven raro. Yo hablaba con ellos en personaje, “Buenas tardes señor, con permiso”. El personaje que fuera, mientras algunos están todavía fumando, calentando o relajados 10 minutos antes de salir a escena. Ahora bien, nunca dejas de ser consciente de que estás en el teatro tras bambalinas, pero el personaje ya está ahí vivo. González Caballero defendía esta parte de la técnica, donde los personajes estaban vivos de principio a final, tanto dentro como fuera del escenario... es más llevarlo al extremo en el que te estás maquillando como personaje y llega un momento en el que te lo quitas al final y ya no está, así como te quitas el maquillaje.

DH: *¿Te lo quitas por dentro?*

DL: Exactamente, yo lo ligaba así: empezaba a desmaquillarme y sacaba los apoyos. Muchos se molestan y comentan: “¡Payaso! ¡Ya no atiende!”. Recuerdo que alguna vez una directora me daba indicaciones y yo le contestaba como personaje, ella estaba conectada con mi rollo y respetaba mi técnica, sabía entonces que Daniel estaba ya en personaje, ella lo valoró, pero hay directores que les choca. Pero finalmente creo que no choca, que es tu trabajo y la puedes utilizar a tu favor; creas a tu personaje, tu atmósfera y la conectas con los demás.

DH: *¿Crees que actualmente es una propuesta viable para la formación de actores?*

DL: Totalmente. Así como sus apoyos, el Método en su totalidad también va evolucionando. Yo lo quiero ver así. Lo que sé de la técnica es lo que aprendí con el maestro en la década de los 90, hace más de 10 años y lo sigo aplicando. Creo que para compartir la técnica con nuevas generaciones es importante no perder de vista que actualmente hay una serie de cosas que en ese momento ni te imaginabas. El avance tecnológico nos da un panorama completamente distinto, las redes sociales... todo nos mete a un contexto de inmediatez que la técnica justamente puede depurar. La técnica se puede usar hoy y está vigente, pero tiene que evolucionar, sufrir ciertas modificaciones, hay que actualizarla, velando por los intereses del arte hoy por hoy y tomando en cuenta los intereses de las generaciones actuales, actores más jóvenes y también lo que requerimos hoy en el teatro, en la TV, en el cine, saber qué se está haciendo y cómo se puede adaptar la técnica.

DH: *¿Tienes algún mensaje para aquellos que se adentran en el Método hoy en día?*

DL: Remitiéndome un poco a mi propia experiencia, mi consejo es que se dejen llevar, que crean en él. Sí, al principio se vale cuestionarse: a lo mejor llegué porque me invitó un amigo, vi una conferencia, me llamó la atención; los caminos que nos llevan a estudiar la técnica pueden ser muy diversos, pero si ya se dieron la oportunidad, déjense llevar, crean. Si conforme pasan los días o los meses, también se vale, se siguen cuestionando, pues mejor sálganse, porque no les va a funcionar si no creen.

No es un producto milagroso, funciona en la medida que crees que va a funcionar. Si no te dejas llevar, no pasa nada. Es como los que dicen que pueden hipnotizar a la gente, alguna vez un psicólogo me dijo: “Sí, sí se puede, pero la gente tiene que tener cierto rango de vulnerabilidad”, de predisposición, de creer que realmente va a suceder. Hay una similitud con la técnica, pues si tú no crees en ella, así fuera el propio González Caballero quien la impartiera, ésta no funcionaría. Esa sería mi conclusión.

DH: *Concluimos entonces en que la técnica funciona mientras el actor la haga funcionar, no es un producto milagroso, sino una guía. Pues mucho gusto charlar contigo Daniel, muchas gracias.*

DL: Muchas gracias por pensar en mí para nutrir de algún modo tu proyecto de tesis.

3. El Método de Antonio González Caballero

Entrevista realizada a Wilfrido Momox⁴³ **(WM)**

Por Diana Ham **(DH)**

Ciudad de México, abril 2016.

DH: *¿Cómo conociste al maestro Antonio González Caballero (AGC)?*

WM: Lo conocí en una escuela de teatro que pertenecía a Emilia Carranza en 1992. Pero no tomé clases con él en ese entonces.

DH: *¿Cuándo comenzaste a estudiar la propuesta de AGC?*

WM: En septiembre del 95, él tenía un departamento en Pino Suárez 36, en el Centro de la Ciudad de México. Más que un departamento era un museo, estaba lleno de pinturas, de arte-objeto, era un departamento viejo con una energía muy especial. Me enteré por alumnos, por compañeros que estaban estudiando ahí, y llegué a su casa a estudiar teatro... aunque mi primera clase me sorprendió mucho porque parecía que no hablaba

⁴³ Discípulo cercano a González Caballero durante los últimos años de su vida. En 1995 cubre las clases de éste en la escuela de Patricia Reyes Spíndola, a petición del propio maestro. Desde ese momento ha impartido la propuesta metodológica en diversos lugares, siendo el Centro Cultural El Foco su sede oficial desde 2008. Cada año organiza un homenaje luctuoso en memoria del dramaturgo, pintor y pedagogo mexicano; durante dicho homenaje se llevan a cabo lecturas dramatizadas, puestas en escena, exposiciones pictóricas, mesas de discusión, ponencias y clases abiertas.

de teatro. Estaba hablando de la energía del agua y de la estrella... para mí esa clase fue muy reveladora porque con sus palabras González Caballero envolvía y te transportaba a otro mundo. Me sorprendió mucho, porque fui a estudiar teatro y esa primera clase parecía otra cosa, pero después descubrí que eran las bases del teatro.

DH: *¿Cuál fue tu primera impresión al adentrarte a la experiencia de los apoyos propuestos por el Método AGC?*

WM: Curiosamente fue con el elemento agua. En esa clase solamente fui a preguntar costos y horarios, pero me paró a hacer el ejercicio, me dijo “Párate, vamos a trabajar”. “Yo sólo vine a pedir informes”, le contesté, y él me respondió: “No, párate, vamos a trabajar”. Nos guio para meter el elemento agua dentro del cuerpo como energía creadora, y sentir el agua dentro de mi cuerpo... todo fue gracias al poder de la imaginación, fue a través de ella que González Caballero guio el ejercicio. Sentir y saber que mi cuerpo, energía y células estaban acuosas, se me hizo algo sorprendente y maravilloso. A partir de ahí me quedé en sus clases.

DH: *¿En qué pudiste diferenciarla de otras técnicas o de otras de actuación clases que habías tenido?*

WM: Creo que en algo muy sencillo, con González Caballero sentía lo que en otras técnicas o en otra escuela no sentía pero yo me engañaba pensando que sí lo hacía. Con González Caballero, cada ejercicio, cada apoyo era realmente sentir gracias a la imaginación y sus palabras. Las palabras de González Caballero eran mágicas, persuasivas, tenía una forma de decir, de guiarte en los ejercicios, seductoramente, que te convencían y tú te entregabas plenamente a esa voz, te guiaba de una forma casi chamánica, hipnótica, y entrabas de una forma muy rica en la convención de creer eso que no existía, pero que empezaba a funcionar dentro de ti.

DH: *Es decir, te la creías.*

WM: Sí, claro. Yo creo que esa era la diferencia, en realidad lo sentía.

DH: *Con base en los 15 años de experiencia impartiendo el Método de Actuación de Antonio González Caballero, ¿Cuál crees que es su objetivo principal?*

WM: Es muy difícil decir cuál es el objetivo de algo tan impreciso y tan difícil como es el acercamiento al arte dramático, creo que esa respuesta no la tiene nadie, ninguno de los grandes creadores escénicos a lo largo de la historia del teatro, desde lo más longevo que tenemos, que son las escuelas orientales hasta las escuelas que están funcionando hoy en día en el mundo, en Canadá, Argentina, Alemania; ninguna de ellas creo que tiene la respuesta. Creo que la respuesta es hacerlo, descubrirlo, darte cuenta en cada clase, en cada momento escénico, que se trata de vivir esa experiencia para trasminarla al público, quien es el último receptor de eso que estás refiriendo y para quien no debe resultar algo falso; el público se mueve [conmociona] por una energía que tú trasmites con el sentido del arte escénico. Es lo más abstracto en el arte y lo más efímero que tenemos. ¿Quién tiene la respuesta precisa o clara, objetiva? Creo que no existe, todo esto es tan subjetivo como la vida misma.

DH: *¿Cómo se concibe al actor dentro del Método de AGC?*

WM: El alumno que verdaderamente quiere aprender, tiene que preguntarse algo muy sencillo: “¿Quiero hacerlo por mí mismo?” Es una convención personal, tiene que existir la necesidad de descubrir; el actor debe ser un investigador sobre sí mismo y sobre lo que está en la mesa sin existir. Recuerdo que en las clases de Tarot, el maestro [González Caballero] nos hablaba de las cartas, por ejemplo la del Mago tienen ciertos elementos sobre una mesa, y metafóricamente también el actor tiene una mesa con elementos para trabajar, pero ninguno es visible, aunque todos son posibles. El actor que quiera investigar realmente la técnica o conocer y acercarse a ella, es aquel que sepa que hay recursos para trabajar, no son visibles pero sí posibles para trabajar.

DH: *En ese sentido, ¿La técnica te ayuda a descubrir esos recursos invisibles?*

WM: Así es.

DH: *¿Cuáles son los preceptos básicos del método?*

WM: González Caballero en los últimos tres años de vida los resumió y los concretó en una sola cosa. Era reiterativo y muy entusiasta cuando descubría algo nuevo, que de alguna manera lo asentaba ya como algo funcional: los pies. Él nos hablaba mucho de ellos en los

últimos años, y en algo que llamaba la pisada, la forma de caminar; Decía que eso era el 50% en la creación escénica. Si nos remitimos a conocimientos orientales, sobre todo, ancestralmente han hablado de esta energía de conexión que tienen los pies con la vida, con la tierra y con el andar sobre todo. Estas viejas escuelas tienen una relación muy estrecha con los pies, más que con la cabeza, al contrario de Occidente que somos más cerebrales. Ellos son más sensoriales, más orgánicos. Entonces la sensación de la planta de los pies con la tierra, con el andar, acentuó en González Caballero el principio de lo que se va a generar después. Las pisadas son como los bosquejos en las pinturas. El andar del actor fluye, se siente, se concientiza a través de preguntas como: ¿Cómo es tu andar? ¿Cómo es tu caminar? En los últimos años González Caballero, sin desechar lo demás, le dio mucho sentido a los pies y al andar. Creo que ahí está la base.

DH: *Entonces, ¿Qué papel juegan la energía y la imaginación para su desarrollo?*

WM: Van de la mano. Energía es imaginación, y la imaginación potencia la energía. Son las dos grandes herramientas dentro de su Método. Es un mundo quizá menos imaginativo, pero con un potencial tremendo, el ser humano sigue imaginando. Recuerdo que el maestro González Caballero decía: “Vivimos más con los muertos que con los vivos, porque los muertos nos han dejado todo lo que ya tenemos, ellos imaginaron todo este mundo. Nosotros tenemos que imaginar el mundo que queremos dejar”. Eso es la fuente de lo que él construyó en el teatro, en su técnica, en el drama, en su literatura; la energía y la imaginación están fusionadas de una manera tan poderosa; algo que siempre hemos buscado pero que a lo mejor nos cuesta trabajo y sin embargo ésta fusión lo hace posible.

DH: *¿La fusión de la energía y de la imaginación?*

WM: Sí.

DH: *A grandes rasgos, ¿qué referentes culturales y artísticos podemos encontrar en la estructura del Método?*

WM: Te diría que todos y al mismo tiempo ninguno. El Método es como una pieza única y al mismo tiempo está alimentada de todo creador escénico y por diferentes conocimientos. González Caballero investigó, leyó, se acercó a la cultura prehispánica, lo

oriental, lo egipcio; era un asiduo de toda esa cultura mística, asiria, babilónica, de todo lo que de alguna manera se asentó en la humanidad como civilizaciones elaboradas y culturalmente ricas. Desde ahí empezó a armar el Método, y éste tiene todos esos antecedentes. Con la consolidación del lenguaje, que él llamaba apoyos, te das cuenta que los elementos, zonas, pesos o máscaras, son términos que existen fuera de este contexto, pero él los retoma de una forma muy a nuestro sentir, a nuestro entendimiento como mexicanos. Ese es el valor que tiene también la técnica, hay una relación muy directa con nosotros como individuos mexicanos en el temperamento, en el sentido más orgánico.

DH: *¿Lo reinventó con base a la idiosincrasia mexicana?*

WM: Sí. Reelaboró, reinventó, reacomodó, reorganizó. Son varias las palabras que podrían ser, sin embargo, concluyo que es una pieza única.

DH: *¿Cómo está estructurado el Método?*

WM: El Método está estructurado a partir de dos preceptos muy importantes, el humano y el artístico, y van de la mano. ¿Quién va a hacer la pieza artística? Un actor, un individuo, un ser, y éste debe encontrar dentro de sí mismo los elementos artísticos que serán dimensionados con el espectador. Los elementos que toma González Caballero tienen nombre, son creadores escénicos del siglo pasado, principalmente Chéjov, Ibsen, Strindberg, Pirandello, pero también están los griegos y toda la literatura universal del cuento, porque decía que el cuento es como el mito, relacionado con la humanidad y con su forma de sentir, de pensar, de ser culturalmente. Yo creo que González Caballero estructura primero al ser humano, y después la forma de trabajo artística que va a tener. Divide el proceso en carácter, personalidad, inconsciente, temperamento e ideales.

Cada autor representa un punto cardinal y al centro está el artista, quien a partir de las cuatro perspectivas dimensiona su universo. Cada segmento es único pero combinable con los otros, se retroalimentan de forma infinita e ininterrumpida, no hay manera en que el actor se pueda encasillar. Es como la vida, todos los días se vive, así el personaje. Así primero divido en dos: el ser humano y el artista. Después éstos en los cuatro puntos cardinales para moverse [desarrollarse].

DH: *¿Y ese proceso se desarrolla en etapas? ¿Cuántas etapas son?*

WM: En una escuela común, y digo común respecto a tiempo de trabajo, podríamos hablar de semestres, que considero es poco tiempo. Él cuando daba sus clases en su casa, no media el tiempo como tal, más bien se sentía tan a gusto en explorar alguno de estos cuadros, de estos procesos, que decía: “Déjalo, sigamos explorando”. Nos llevaba el tiempo que fuera necesario, en su casa no ponía un tiempo determinado para la exploración escénica. En una escuela sí, se tenía que sujetar a un tiempo determinado, pero en su casa se sentía muy a gusto de decir “Estamos en Strindberg y si nos llevamos diez meses o un año, no pasa nada”. Creo que con el tiempo, resulta poco para todo lo que tienes que trabajar; como todo creador, debes seguir trabajando, es un trabajo de toda la vida.

DH: *Sé que se divide en seis módulos, pero hablas de cuatro autores, o puntos cardinales, abordados en éstos, entonces, ¿Qué son el inicio y el final? El primer y el sexto módulo.*

WM: El inicio establece hacia dónde vamos a ir; son las bases principales de todo artista. Para el pintor, es el pincel y el lienzo, antes de pintar; para el bailarín, conocer la técnica, documentarse. Eso sería el primer módulo, la base necesaria para el trabajo posterior. El último módulo se trata de concretar y combinar todo lo visto en los cuatro módulos y la base, digamos el alter ego, la parte que ni tú mismo sabes que tienes, pero que con este proceso descubres. Te va a sorprender lo que puedes lograr. El último autor que exploramos era a Shakespeare, con él descubrimos personajes universales como Otelo, Hamlet, la Fierecilla domada, personajes que encuentras en todas partes, que tenemos inmersos todos, pero que potencialmente no han salido por la razón que sea, pero ahí están. Hay un Otelo en potencia en cada uno de nosotros.

DH: *Entonces, ¿Cómo se desarrollaba el último módulo? ¿Era más libre?*

WM: Sí, lo dices bien. Era ya un juego muy libre, muy lúdico sobre la creación escénica. Tenías como base lo que habías estudiado pero además como reto, la dramaturgia de Shakespeare. Esos personajes, esa complejidad de lenguaje, esa estructura humana tan sólida, tan firme. Era un juego exploratorio, combinar todo lo que ya sabías en un sentido más exigente, pero al mismo tiempo más libre. La libertad debe ser exigente, y el exigirte

debe darte la libertad de poder crear. Shakespeare [el sexto módulo del Método AGC] era el disfrute máximo de su metodología, para terminar de estructurar eso que de alguna manera te producía inquietud, temor o poco valor para lograrlo. Sin embargo te dabas cuenta que lo lograbas.

DH: *¿El maestro cómo los guiaba en ese módulo?*

WM: Empezábamos con lectura, nos decía “vamos a leer esta escena”; tomaba una escena de *Romeo y Julieta*, por ejemplo, y la primera exigencia era: vamos a leer tal cual está el texto. Después nos empezaba a corregir la lectura, cuando la lectura corría, nos parábamos a trabajar: “conecta esto con aquello; combina esto; párate; muévelo; improvisa”, aunque tú lo acababas de leer. Era completamente lúdico, cuando llegábamos a Shakespeare era disfrutar lo que habíamos aprendido, ya no había temor, era jugar. Recuerdo cómo nos aprendíamos de una semana a otra una escena de Shakespeare para representar toda la complejidad que implica. Pero ya no te sentías comprometido o atado, no te sentías limitado. Era entrar en el juego del teatro.

DH: *¿Cómo un laboratorio?*

WM: Sí. Era una especie de laboratorio en el que te sentías bien y si había un error, sabías que lo podías corregir. Si había algo que no estaba funcionando, durante el proceso creativo descubrías que era algo que se podía encausar. Decías: “Ya sé por qué se dio, y sólo tengo que amarrar aquí y ajustar acá”. El maestro te guiaba, pero tenías la libertad total como artista para descubrir tu propio error y enmendarlo.

DH: *¿Cómo le explicarías a alguien que no conoce el Método, su funcionamiento?*

WM: Es muy difícil. Sin embargo le diría que es un juego con reglas, como todos los juegos; un juego de conocimiento personal y humano. Para que juguemos tenemos que tener, como el niño, la convención del juego. Yo me creo en la convención del juego que soy el malo, y en ese sentido, estoy explorando todo lo que implica ser el malo, y hacer las caras, hacer la voz. Eso es el teatro, eso el Método. Es el juego de la convención de lo imposible, pero que tiene el sentido más puro y verdadero: jugar a que somos lo que en la vida no podemos ser. También creo que el teatro no es mi limitante de la vida, sino más bien

complemento de la vida. La técnica del maestro es el complemento de lo que nosotros estamos buscando.

DH: *¿Cuál fue tu evolución como actor a partir método AGC?*

WM: Es muy clara. Descubrí quien soy, de forma parcial, no lo sé del todo. Descubrí quién soy y a relacionarme mejor con los seres humanos, conmigo mismo y con mis amigos, mis enemigos, con la gente que me rodea, la familia, con el ser humano. El Método hace descubrir que todo lo que ves, es parte de ti mismo y sirve para nutrirte, para descubrir que todo eso eres tú mismo. Estoy contigo en este momento porque retroalimentas mi vida y porque de alguna manera está nutriendo lo que hacemos. Yo creo que le Método me ayudó a descubrir que la persona que tengo enfrente, con la que voy a estar en un momento, es una persona que alimenta mi propia vida; que de alguna manera como artista me nutre. Descubro que la vida es un nutriente para poder representar eso en un escenario en el sentido más puro. No como imitación, no como un referente directo, es decir como: “Voy a hacer a esta señora, a este señor”, sino porque aprendí de ellos que se puede hacer de esa manera también.

DH: *Comentábamos que llevas 15 años impartiendo el Método. ¿Cómo comenzaste?*

WM: Curiosamente impulsado por González Caballero. Él se enfermó cuando daba clases en la escuela de Patricia Reyes Spíndola en el año 2000, yo tomaba clases con él y lo hospitalizaron. Lo fui a ver al hospital y me dijo: “Estoy dando una clase en tal lugar, ¿me puede suplir un par de semanas en lo que yo salgo del hospital?”. Yo no me imaginé dar clases, pero a partir de ahí descubro que me gusta, creo que me acomoda mucho decirle a alguien lo que aprendí con el maestro. Él me impulsó de alguna manera, al decirme que fuera a cubrir estas clases, mientras él se recuperaba; después él regresa con el grupo pero a partir de ahí yo empecé a dar clases, hasta la fecha.

DH: *¿Cómo reaccionan los nuevos estudiantes ante las propuestas de AGC?*

WM: Me sorprende mucho, creo que hay una necesidad de aprendizaje, y quien verdaderamente quiere aprender, no sólo en el Método del maestro, sino en la escuela que sea, aprende. Como maestros, hay que saber alimentar dicha necesidad; las escuelas,

los que guiamos a los alumnos, debemos saber y ser honestos en compartir lo que sabemos, para que potenciemos mejores artistas y gente que se pueda desenvolver en su propio medio, de forma autónoma, sustancial y honesta. Los alumnos responden de forma fascinante, se van involucrando poco a poco; el artista visto desde el Método de González Caballero, descubre que no solamente es su trabajo en el escenario, sino todo lo que implica subirnos al escenario. Te abre un panorama y eso es algo muy interesante. El joven del siglo XXI, tiene muy abierta esa necesidad de comunicación y de conocimiento. Las redes sociales funcionan de alguna manera en ese sentido, pero no es lo único. El Método también tiene esa parte y la hace muy rica para el joven del siglo XXI, porque vive inmerso en este mundo, entonces el Método cubre de alguna manera esa contemporaneidad en la que vivimos los seres humanos. Porque si yo quiero tener cinco mil amigos virtuales, el Método también permite reconstruirte de cinco mil formas distintas. Creo que el alumno en el Método encuentra esta posibilidad multifacética de ser.

DH: *¿Qué cambios son evidentes en el individuo a partir del Método?*

WM: Se nota en dos cosas, en su actitud y su pensamiento. Es evidente que por iniciativa empiezan a leer, a preguntar y a preguntarse cosas, y eso es muy bueno, es crecer, es descubrir. Empiezan a cambiar su actitud; me ha tocado ver la actitud que tiene alguien que empieza y cómo va cambiando su forma de moverse en su entorno.

DH: *¿Qué habilidades adquiere el actor con el Método AGC?*

WM: Es evidente en el escenario, aunque lo proceses desde tu persona, finalmente es para el escenario. No es sencillo, es fuerte; me han tocado alumnos que llegan, más que en crisis, en desfogues. Cuando llegamos a cierto periodo de la técnica, de Strindberg para adelante, cuando estamos explorando el inconsciente, llegan y de repente lloran en la clase, o me cuentan algo muy íntimo, un sueño, un proceso que están viviendo en casa, o con su pareja. Pero lo abren de una manera compartida, “Te lo quiero compartir, porque lo quiero sacar, no para que me digas cuál es la solución, sino simplemente porque lo quiero soltar”. Me doy cuenta que esa parte es muy humana y muy rica; no se queda afectando el interior, sino que se va soltando. La técnica también produce esta necesidad de limpieza; el

método del maestro también implica limpiarte orgánica, emocional y psíquicamente. Tengo un chico en una obra que termina la función y se va con diarrea, entonces ha limpiado mucho de lo que él trae, orgánicamente, ahora ya no le pasa. Pero creo que también cumple una función de purga. Te limpia, te cura.

DH: *¿Pero como algo que viene por añadidura?*

WM: Así es. No es un objetivo y no es algo que suceda con todos; Cada quien trae algo y lo suelta de diferentes maneras; No pasa siempre, pero cuando sucede es parte del proceso al que nos sometemos con el propio Método.

DH: *Entonces, ¿El Método te provee de la habilidad de la transformación?*

WM: Sí. Porque cuando los ves en el escenario (actores alumnos del Método AGC), ves un trabajo, primero disfrutable, y segundo que es capaz de resolver los elementos escénicos requeridos, sean emotivos, físicos, vocales, anímicos. Del tipo que sean, se resuelven en el escenario ilimitadamente. No hay un tope que te lleve a decir: “Ya no sé cómo hacerlo”. Ves el trabajo técnico y metodológico del actor, cuando resuelve la escena de una forma aparentemente sencilla y espontánea.

DH: *¿A qué dificultades se enfrenta el actor durante el proceso con el Método AGC?*

WM: Yo creo que la principal es la autoimpuesta, que tú mismo te des o no, el permiso de hacerlo. Me ha tocado ver a alumnos que no se dan ese permiso y terminan por desistir. Es válido, a lo mejor no es la técnica para ellos. Siempre he dicho, busquen aquella técnica que les funcione, que no les afecte, eso fue algo que González Caballero buscó. Su Método no debe producirte aflicción, lastimadura o conflicto, sino más bien un efecto benéfico, de entusiasmo y disfrute. Tiene que ver con qué tanto te das el permiso para poderlo explorar. Depende única y exclusivamente del individuo.

DH: *¿Cómo podemos evaluar los resultados del proceso?*

WM: El juez más severo en este sentido es el espectador. No porque el espectador conozca los procesos de creación, porque no los conoce, o las técnicas o las metodologías que se apliquen. El espectador lo mide de una forma muy evidente: si al final de la función siente

un efecto de enlace con la obra; cuando de verdad se cree esa ficción potenciada desde el Método, porque la energía (de la ficción de la puesta en escena) logró compenetrar en él. Es cuando el espectador dice: “¡Wow!” “¿Cómo le hace?” “¿Cómo trabaja” “¿Cómo logra esto”. Me ha tocado hablar con papás de compañeros que dicen “Ese no era mi hijo” y “¿Por qué pisaba así tan fuerte?”. (Lo evalúas) en el momento que alguien ya no comprende cómo lo haces; ahí hay un buen antecedente, porque el espectador no puede dimensionar que tanto procesaste para llegar a eso.

El proceso creativo empieza cuando te preguntas “¿Por qué lo voy a hacer?”, pero cuando eso mismo se lo pregunta el espectador, creo que es cuando se cumple el objetivo. No cuando el espectador te aplaude benévolaente diciendo: “Qué bien estás”, sino cuando no saben cómo es que estás así de bien. Entonces yo prefiero incluso que en las obras no te aplaudan, porque todavía están tratando de comprender cómo se logró eso. Eso es finalmente el trabajo escénico: la incomprensión de la vida, de lo humano concretado en dos horas de trabajo, una hora, el tiempo que dure. El espectador no debe descubrir el truco. Nosotros los que lo hacemos sí, pero el espectador no. En el momento en el que el espectador ve eso en un actor que trabaja la técnica, en ese momento estamos cumpliendo la función.

DH: *¿En qué medida el proceso reta las limitaciones convencionales del individuo actor?*

WM: Depende de ti, no hay un límite, un freno más poderoso que tú mismo. El Método va cumpliendo la función romper nuestros límites, que cuando lleguemos a un tope, librarlo, decir: “Sí se puede”. Ello nos va a producir temor, por supuesto, porque es algo que no conocemos, es nuevo, es diferente, algo que no he aprendido en ningún otro lugar. Cuando el actor, el artista, llega a este momento y encuentra esta barrera es importante que reconozca cómo romperla. El Método a partir del módulo de Strindberg, nos da esas opciones de poder romper para avanzar. El teatro y la metodología del maestro González Caballero tiene que ser: ¡Sigamos! Hay que seguir trabajando, hay que seguir explorando.

DH: *¿Cómo podemos distinguir a un actor formado con el Método de AGC?*

WM: Es difícil, el Método del maestro González Caballero está en pañales, 30 o 40 años de

trabajo es poco, él mismo lo decía en sus 30 años de trabajo, que apenas estaba asentando bases. Quizá es muy pronto para poder contestar esto. Creo que el objetivo ahora, de aquellos que estamos interesados, es compartir la metodología, para descubrir cuál sería esa diferencia.

DH: *¿Cómo evoluciona la imaginación durante el proceso?*

WM: Inagotablemente. La imaginación una vez que se empieza a trabajar, no para, es la fuente de creación. Es como encontrar la fuente de la eterna juventud o la piedra filosofal, porque te das cuenta que no para, que cada vez que vas a meter los apoyos para trabajar al personaje porque te toca dar función, te das cuenta que la imaginación está otra vez ahí, para hacer funcionar otra vez el Método. La imaginación es inagotable, pero debes retroalimentarla constantemente, imaginando.

Ahora, algo importante, el Método no te *pira*, te mantiene con los pies en el piso. No te elevas, tu ego tiene un equilibrio, tu trabajo está equilibrado, tú como individuo tienes un equilibrio personal, orgánico, humano, mental. No hay un “Yo soy el ACTOR”. Es algo equilibrado. La imaginación ilimitada es un proceso de trabajo, pero no puedes estar así todo el tiempo; te permite también aterrizar en lo concreto, en lo real, en lo tangible. El Método produce un equilibrio, por eso lo que trabajamos tiene que ver tanto con lo de afuera, como con lo de adentro, trabajamos tanto lo vivencial como lo formal, ambos aspectos se complementan, la técnica del maestro no es exclusivamente una u otra.

DH: *Ahora que hablabas de los apoyos y que en cada función los trabajas, ¿Es posible cambiar los apoyos de función a función?*

WM: Es posible, no debería ser, porque sería como dejar de ser tú. Si el personaje es tan humano como cualquiera de nosotros, si yo quisiera dejar de ser yo, ¿cómo podría dejar de ser yo? Durante el proceso creativo el actor explora los apoyos que le acomodan o que le ajustan a lo que vaya a presentar al espectador, entonces podría ser, porque a lo mejor uno no me funcionó, descubrí uno y lo cambio para ajustarlo a lo que ya tengo. Pero no deben cambiar los apoyos –por completo– porque ya no es lo que creó durante los ensayos. ¿Qué te daría eso? Otra forma del personaje, otro personaje, ya no sería el que tú

presentaste al director en los ensayos.

DH: *¿Para presentar este personaje y ante un público, primero exploras con los apoyos?*

WM: Sí. Por eso para González Caballero, el actor es un creador y un investigador. Está creando en el proceso, el proceso de creación del actor es exactamente igual que el de investigación, producción y que otros procesos, vamos poco a poco hasta presentar el trabajo final.

DH: *¿Crees que el Método de González Caballero, sea funcional a las propuestas contemporáneas, en las que no hay personajes tal cual se concebían en el siglo XX?*

WM: Hablar del personaje es un tema muy importante, no en el Método del maestro, sino en general. ¿De qué manera concebimos esa entidad? Todos hablamos del personaje, desde el dramaturgo que construye su obra con los personajes, el director que va a trabajar con ellos, el actor que va a construirlos, el espectador que va a ver al personaje, o te va a ver a ti como actor. Primero tendríamos que definir qué sería el personaje, qué es esta entidad. Esto es algo muy importante, porque González Caballero nos invitaba a construir personajes y desde su perspectiva, a construir una energía sobrepuesta al actor y a lo humano.

Yo voy a ser, por ejemplo, un rey oriental; para acceder a todo ese conocimiento y esa energía, investigas y trabajas claro, pero creo que también es muy importante conocer cómo va a funcionar. González Caballero lo toma con un sentido muy claro desde la propuesta de Luigi Pirandello, quien concibe al personaje, o los personajes, como energías que vienen a pedirte que las adoptes para que se conviertan en una energía visible (perceptible) a través del cuerpo del actor, ante los demás, porque los personajes que están por ahí (en el mundo de las ideas, la literatura, el inconsciente colectivo), necesitan un cuerpo, algo físico (animado) para poderse mostrar.

Entonces a partir de ahí, los talleres con González Caballero eran muy ricos porque nos invitaban a introducir esas energías, a saber que existe algo que necesita de ti, como cuerpo, como artista, para poder expresarse (expresarse). Es muy claro cómo ahora en el siglo XXI, estamos explorando al personaje desde otras dimensiones, desde otra forma,

desde lo que nuestra mente nos ha permitido, porque ha cambiado nuestra forma de sentir, de concebir el mundo. El Método AGC no está peleado con algo, con una época, con el tiempo, con un autor, con un momento; la propuesta de González Caballero logra conectar con todo esto. Es atemporal, no corresponde a un momento determinado, no corresponde a solamente a un autor o a un género. La metodología del maestro abarca todas las propuestas y cada una, según las bases que nosotros tenemos en la metodología, se acomoda o combina a lo que buscamos como artistas.

DH: *Entonces, ¿tampoco está peleado con ninguna técnica, es decir con aquellos actores que se formaron con otras técnicas?*

WM: No. Y tampoco sucede que no puedas trabajar con un actor de otra técnica, al contrario, se relacionan.

DH: *¿Cómo influyó el Método AGC en tu trabajo profesional?*

WM: Completamente. Te puedo decir que hay un antes y un después de González Caballero. Mi estudio antes de, era limitado, sentía la imposibilidad para concretar cosas en un escenario y desde la propuesta de González Caballero no he encontrado una sino infinitas posibilidades. Simplemente empiezo a combinar, juego con lo que me pueda funcionar y encuentro el resultado. Son 36 formas de combinar, que se vuelven infinitas para crear. Ahora me enfrento a la pregunta “¿De qué manera los combino?” Ello se vuelve un reto muy rico y una sustancia muy provechosa para crear un nuevo personaje, para combinar de diferentes formas los apoyos.

DH: *¿Esa nueva forma de combinar los apoyos para crear a un nuevo personaje, está influenciada tanto por el personaje como por la investigación en torno a la ficción?*

WM: Sí claro, así como por el texto del que vas a partir, desde ahí uno se pregunta, ¿cómo voy a trabajar esto? Ya sea un texto original o una adaptación.

DH: *¿Consideras que el Método ha evolucionado en el tiempo que llevas impartiendo?*

WM: Sí. Era algo que González Caballero nos decía: “Mi Método tiene que evolucionar con el tiempo”. Él lo veía como una evolución no como algo dogmático, concreto, fijo. El actor del siglo XXI lo hará evolucionar.

DH: *¿Evoluciona con cada nuevo actor que entre en contacto con los apoyos?*

WM: Sí. Cada persona significa una nueva visión de algo que he visto de una sola manera. Me doy cuenta cuando un alumno llega a preguntarme algo diferente, y entonces pienso: “Sí, es cierto, no me había dado cuenta” y descubres que desde ahí también se puede abordar.

DH: *¿Cuál es la expectativa del desarrollo del Método en los próximos años?*

WM: Lo que decía hace un rato, acentuarlo y compartirlo como una herramienta que puede funcionar para lo demás –lo artístico y lo humano–. Que esté disponible para investigarlo, explorarlo, abordarlo y nutrir las nuevas formas y perspectivas de trabajo (actoral y teatral).

DH: *¿Qué piensas del concepto virtual para explicar el mecanismo del Método?*

WM: Creo que va muy relacionado. Es increíble como este concepto que ha existido desde siempre, pero que de alguna manera ha tomado sentido en los últimos años, pareciera realmente el germen o la semilla del Método del maestro. Lo relaciono mucho con su último teatro, en el que los personajes ya no son un referente claro, sino una evocación; conforme el texto avanza, surgen personajes sin saber exactamente de dónde. Como Madame Pace de *Seis personajes en busca de un autor*,⁴⁴ a la cual evocan los mismos personajes y que los actores [personajes], desconocen de dónde salió; eso es de 1921, hace casi 100 años.

En la última parte del Método de González Caballero sucede lo mismo, en una de sus últimas obras, un personaje vive en seis épocas diferentes y está huyendo en la época actual de su futuro asesino, porque ya ha muerto seis veces y no quiere hacerlo una séptima, ella vive en seis épocas diferentes, sin saber si está viva o muerta en la época actual. El teatro de González Caballero va muy de la mano de lo imposible pero que en potencia es. Planteó el superrealismo como estructura contemporánea de trabajo; lo podemos entender en muchos sentidos, pero él le daba una dimensión mayúscula, ya que

⁴⁴ Obra de Luigi Pirandello.

dividía a los personajes en categorías y nos hacía llegar a la categoría máxima del personaje, en la que el personaje ya no viviera en esta realidad, él mismo construye su propia realidad.

DH: *¿Una realidad que puede ser en escena? ¿Que existe gracias al escenario?*

WM: Eso. Porque a lo mejor en la vida real no puede existir, pero gracias al escenario es posible su existencia. Entonces la metodología del maestro va de la mano con esta idea de lo virtual. Habría que concretar en el siglo XXI si esta idea en el sentido cuántico, científico, filosófico y artístico tiene sentido. Hay que descubrirlo.

DH: *Finalmente ¿Qué les dirías a los futuros actores interesados en el Método de actuación de González Caballero?*

WM: Es difícil, simplemente les diría, investiguen, descubran, conozcan, estudien. Si es el Método, qué bueno, es una herramienta muy rica; descúbralo si se interesan por él y si no es por él, como artistas, como actores, descubran, investiguen, no se detengan, la investigación será de toda la vida y eso les permitirá estar vigentes, entusiasmados, actualizados en el proceso creativo. El Método del maestro es una aventura, descúbralo, si les es funcional, qué bueno, sino, descúbralo. Creo que el artista mexicano, para quien Caballero desarrolló su Método, debe iniciar la exploración y la investigación del trabajo escénico. La propuesta de González Caballero invita a investigar.

DH: *Por último, ahora que mencionas que es un Método para el mexicano, en esta época globalizada, ¿cómo diferenciar a un actor mexicano?*

WM: El mexicano tiene una cultura milenaria muy rica, que está inmersa en nuestro colectivo, en nuestro ADN. Creo que el Método para el mexicano cumple la función de autodescubrimiento de su información genética y de su ideología; ser mexicano no sólo es el color de piel y el leguaje, sino también esa información que no sabemos que tenemos pero que está ahí. Por eso el Método habla de lo prehispánico, de nuestra cultura, de nuestra forma de ser, de nuestro idioma, de nuestras costumbres y tradiciones. Desde la pisada el maestro nos dice del orgullo nacional -que por cierto hablando de la evolución del Método, es algo que hemos explorado como apoyo recientemente- que tiene el

mexicano, pero paradójicamente se siguen importando formas externas para trabajar, sin ver el rico acervo que hay en México para nutrir la intención creadora del artista.

El Método suscita ese despertar, el descubrir que cada uno de nosotros traemos como mexicanos un universo dispuesto al momento de subirnos al escenario con el orgullo de un artista mexicano, sin la necesidad de importar algo extranjero para poder ser. Una vez alguien me dijo: “¿Por qué si van a un festival en el extranjero, en lugar de traer algo mexicano traen un Shakespeare, o un Siglo de Oro? Queremos ver lo de ustedes”. Pero es que los mexicanos no nos hemos dado cuenta de esta riqueza cultural. Algo que tiene el teatro de González Caballero, su teatro principalmente, aunque también su Método, es que refiere al lenguaje del mexicano, la comida del mexicano, la forma de ser del mexicano, lo irónico del mexicano, las épocas, los momentos, el entorno sociocultural.

DH: *Entonces, ¿esto mexicano lo conecta con autores extranjeros?*

WM: Claro, creo así como los ingleses o alemanes, españoles, franceses, etcétera, conectan con el mundo desde sus identidades, así el mexicano se conecta desde lo mexicano.

DH: *Muchas gracias por haber compartido este momento, espero seguir en contacto.*

WM: Claro que sí.

ANEXO III. MUESTRA DE OBRA PLÁSTICA AGC

Las artes plásticas, y en específico la pintura, fueron el primer ámbito del arte al que Antonio González Caballero se adentró. Cuadros, murales, arte objeto y dibujos de tinta sobre papel, conforman la amplia producción plástica de un artista que después de forma autodidacta se adentró en la dramaturgia y la pedagogía teatral.

Según relata Gustavo Thomas en su blog virtual dedicado a la difusión del Método, en la década de los 90 no era común que realizara óleos, ya que no contaba con un estudio, así que optó por la acuarela, lo cual le permitió producir con mayor soltura en su casa. En alguna ocasión Wilfrido Momox, en alguna de sus clases, narró cómo un día de taller, el maestro no les abrió para tomar las clases en su casa, ello porque se había quedado dormido después de haber estado trabajando en una acuarela durante casi toda la noche. González Caballero nunca dejó las artes plásticas, él trazaba a cualquier hora y cualquier material, desde una servilleta, hasta hojas membretadas de la Universidad Autónoma de México.

Realizó tres murales, de los cuales actualmente sólo sobrevive uno, el cual lleva por nombre “La Cosecha” y se encuentra en las escaleras del Teatro Hidalgo de IMSS, en la Ciudad de México. El resto estaban en su departamento en Pino Suarez 36, en el Centro de la ciudad, sin embargo fueron destruidos cuando fue desalojado y sólo quedan algunos registros fotográficos difundidos en el blog de Thomas.

El interés por mostrar algunas imágenes de la obra de González Caballero, radica en ilustrar la intención artística del artista, la cual sin duda está presente también en su propuesta actoral y en sus obras dramáticas. Dicha intención está caracterizada por tensiones entre lo real y lo virtual; la mayoría de las imágenes reunidas en este apartado, son formas claramente humanas que se yuxtaponen o fusionan con planos distintos al suyo, otras tienen una naturaleza más abstracta, y bien pueden tratarse de atmósferas virtuales en las que todo puede ser posible.



Acuarela sin nombre 72.
Antonio González Caballero, 1960.
Colección Gustavo Thomas.



Sin título 64 (1982).
Dibujo a tinta.
Antonio González Caballero.
Colección Gustavo Thomas.



Sin título 2002.
Acuarela sobre papel.
Antonio González Caballero.



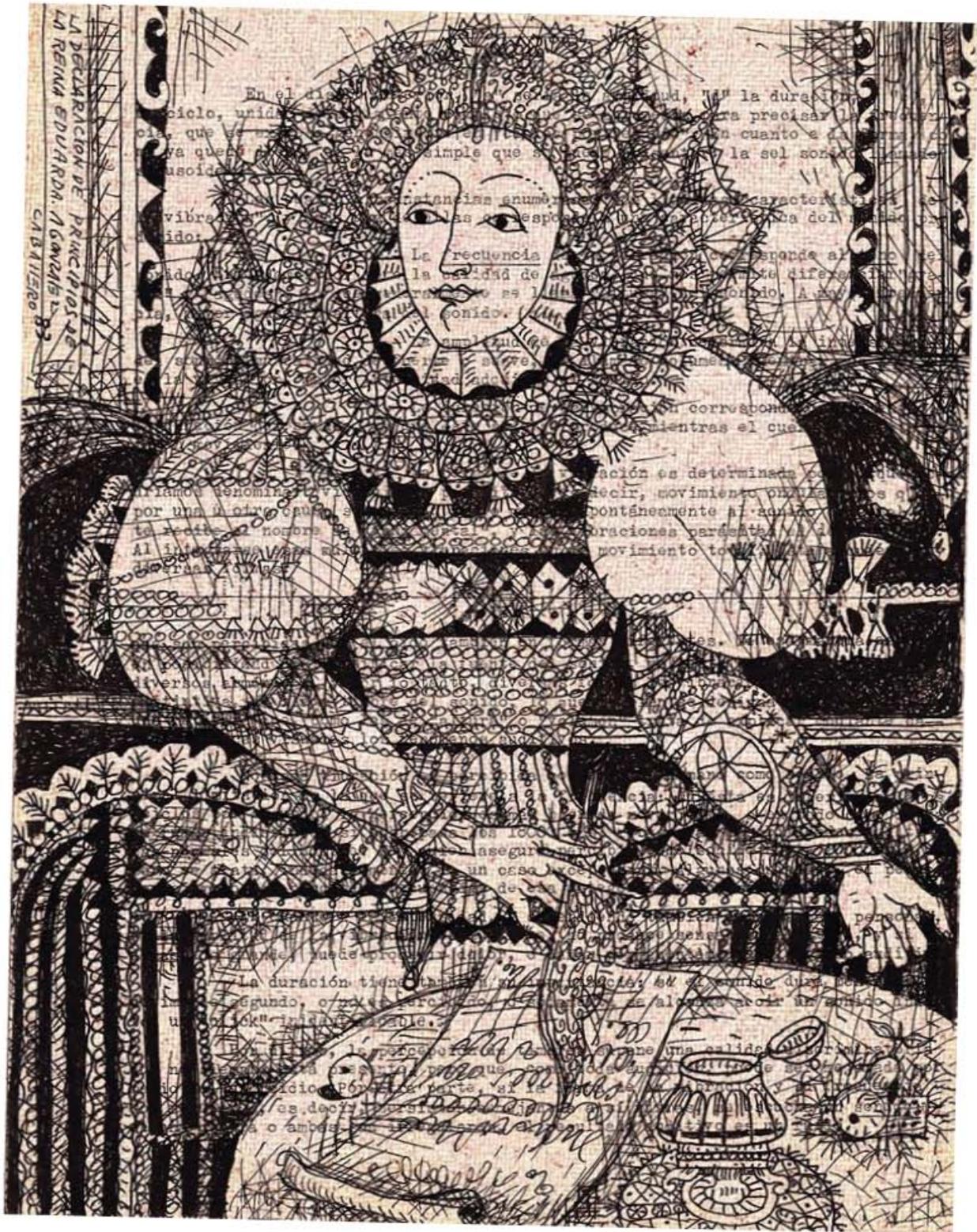
Sin título 59.
Acuarela .
Antonio González Caballero.
Colección virtual Gustavo Thomas.



Sin título 58, 1984.
Dibujo a tinta sobre papel.
Antonio González Caballero.
Colección virtual Gustavo Thomas.



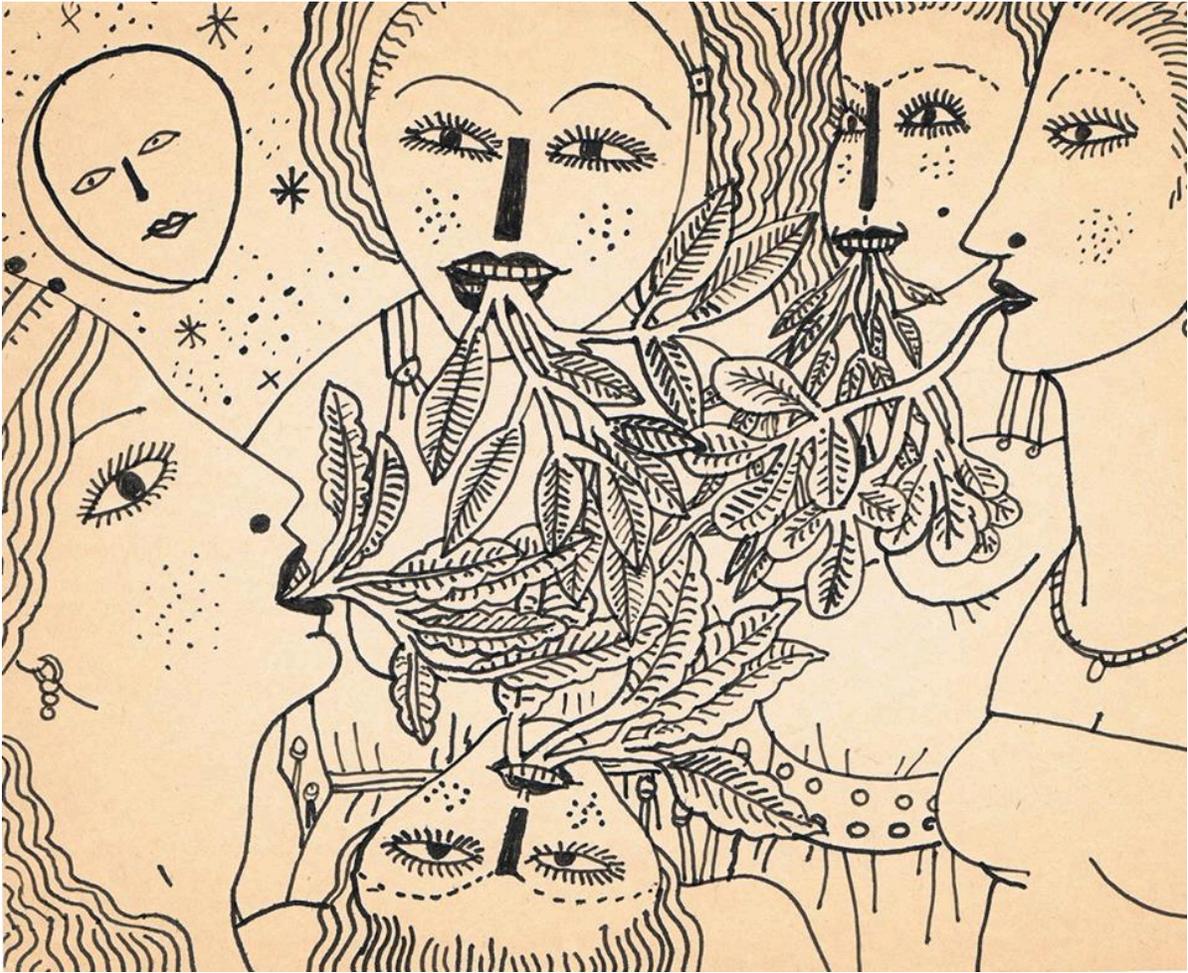
Sin título.
Antonio González Caballero.
Colección Wilfrido Momox.



Sin título.
Antonio González Caballero.
Colección Wilfrido Momox.



Sin título.
Antonio González Caballero.
Colección Wilfrido Momox.



Sin título.
Antonio González Caballero.
Colección Wilfrido Momox.

ANEXO IV. CRONOLOGÍA DE OBRA DRAMÁTICA DE ANTONIO GONZÁLEZ CABALLERO

Lista de obras de teatro en orden cronológico según fueron escritas, no estrenadas. La fecha de estreno al final de cada una.

1958	<i>Los sinos</i> Inédita	1
	<i>El alquimista</i> Inédita.	2
	<i>La viuda-dá</i> Inédita	3
1960	<i>Señoritas a disgusto</i> Dirección: José de Jesús Aceves Teatro Arcos Caracol. 1961	4
1961	<i>Una pura y dos con sal</i> Dirección: Miguel Córcega Teatro Rotonda. 1964	5
1962	<i>El medio pelo</i> Dirección: Víctor Moya Teatro Jesús Ureta. 1964	6
1963	<i>Nilo, mi hijo</i> Dirección: Luis Aragón Teatro Reforma. 1967	7
1965	<i>Los jóvenes asoleados</i> Dirección: Miguel Córcega Teatro Reforma. 1966	8
	<i>Tres en Josafat</i> Dirección: Andrés Cisneros Teatro Coyoacán. 1967	9
1966	<i>Cabeza dura</i>	

	(Sueño de una noche de literatura) Inédita	10
1967	<i>Las vírgenes prudentes</i> Dirección: Óscar Ledesma Teatro Reforma. 1969	11
	<i>La ciudad de los carrizos</i> Dirección: José Manuel Álvarez Teatro del Bosque. 1973	12
	<i>Asesinato imperfecto</i> (Monólogo) Dirección: Enrique Mijares Museo de la Ciudad de México. 1973	13
1968	<i>Una reverenda madre</i> (El increíble y extraordinario caso del convento de Las palmitas) Dirección: Maricela Lara Teatro: 11 de Julio. 1973	14
1969	<i>La noche de los sincalzones</i> Dirección: Arturo Viveros Teatro Tepeyac. 1980	15
	<i>El Stupend-hombre</i> (Viaje al centro del ombligo del yo) Dirección: Julio Castillo Teatro de la Universidad, antes Arcos Caracol. 1980	16
1972	<i>Las devoradoras de un ardiente helado</i> Dirección: Ángel Norzagaray Festival de teatro Chicano Laredo, Texas, USA. 1989	17
	Dirección: Guillermo Cabello A tras luz, Puebla, México (Director y actores usando la técnica de actuación del autor). 1996	
1973	<i>El mago</i> Dirección: Humberto Guedea Teatro Félix Azuela. 1982	18

1974	<i>¿Quiere usted concursar?</i> (Versión breve) Dirección: Humberto Guedea Teatro Félix Azuela. 1982	19
1975	<i>Los amigos (La proliferación)</i> (Versión breve) Dirección: Humberto Guedea Teatro Félix Azuela. 1982	20
1976	<i>Tienes qué, o de lo contrario... S.A.</i> Inédita.	21
1980	<i>Amorosos Amorales</i> Dirección: Emmanuel Márquez Teatro La Colorina. 1986	22
1982	<i>R.H.</i> Dirección Linda Leyva Auditorio de la Secretaría de Salud Tampico, Tamaulipas. 1986	23
	<i>El retablo</i> Dirección: Humberto Guedea Teatro Félix Azuela. 1982	24
1984	<i>Vicente y María</i> Dirección: Enrique Mijares Teatro Reforma. 1990	25
1986	<i>El famoso cohete</i> Versión libre de "El famoso cohete" de: Oscar Wilde Dirección Valentina Hernández Teatro Tepeyac. 1986	26
1987 a 1990	<i>La maraña</i> Dirección: Marco Antonio Bergman Teatro Benito Juárez. 1990	27
1990	Obras escritas con el apoyo de la beca otorgada por el Consejo Nacional para la Cultura y las Artes.	

	El plop (Como escapar de la niebla) Dirección Emmanuel Márquez Teatro Reforma. 1991	28
	<i>La banda de los buches amarillos</i> (Versión corta y modificada de “La noche de los sincalzones”) Dirección: Enrique Mijares Teatro Juárez de la Universidad de Durango, Durango. 1993	29
1991	<i>En ausencia de...</i> Dirección: Humberto Guedea Foro del Centro de Arte y Teatro de Emilia Carranza. 1991	30
	<i>El pisapapel</i> Dirección: Rosalinda Gutiérrez de Rubio Teatro de la Parroquia Salamanca, Guanajuato	31
	<i>Cuestión de opiniones en regla de tres y acerca del yo</i> Dirección: Enrique Mijares Teatro Juárez, Durango, Durango. 1993	32
	<i>Los amigos</i> (Versión larga y modificada) Dirección: Gustavo Thomas Foro González Caballero. 1991	33
	<i>¿Quiere usted concursar?</i> (Versión larga y modificada) Dirección: Enrique Mijares Teatro Juárez, Durango, Durango. 1993	34
1992	<i>Las embarazadas</i> Dirección: Enrique Mijares Teatro Juárez, Durango, Durango. 1993	35
	<i>Viajero sin equipaje</i>	

	Dirección: Enrique Mijares Teatro Juárez, Durango, Durango. 1993	36
	<i>El siniestro y escalofriante doctor Frederick Ludwing von mamerto</i> (Monólogo) Inédita.	37
	<i>Los nudistas del buzón sentimental</i> Dirección: Humberto Guedea Teatro Antonio Caso. 1993	38
1994-1996	<i>Delito en el escenario</i> Inédita	39
1995	<i>Noticias de última hora</i> Inédita	40
1996	<i>Amor-didas</i> (Cómo se inventó la pornografía) Dirección: Renato de la Riba Foro Luces de Bohemia. 1997	41
	<i>La señora y sus amibas</i> Dirección: Wilfrido Momox Teatro Coyoacán. 1998	42
	<i>Calígula emperador</i> (Monólogo) (Adaptación libre de la vida del Emperador Romano) Dirección: Wilfrido Momox Centro cultural foro de la Comedia. 1999	43
1997	<i>La gaviota</i> (Adaptación de la obra de Chéjov) Dirección: A. González Caballero Foro Stanistablas. 1998	44
1998	<i>En el lado oscuro de la luna</i> (Amando en la noche) Monólogo Dirección: A. González Caballero Foro Stanistablas. 2000	45
1999	<i>Vete al diablo vida mía</i> (Monólogo) (Una mujer fácil muy difícil) Sainete.	

	Inédita	46
2001-2	<i>Las madres</i> Inconclusa, Inédita	47
2002-3	<i>El parloteo de la guacamaya</i> (Los kilipastrates) Monólogo Inconclusa. Inédita	48