

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ
FACULTAD DE ARTES ESCÉNICAS



La influencia pictórica en la técnica de dirección de Jorge Guerra

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

AUTOR

Stefany Milagros Olivos Saavedra

ASESOR:

José Manuel Lázaro de Ortecho Ramírez

Lima, 2019

RESUMEN

El presente proyecto es un acercamiento a la técnica de dirección escénica desarrollada por Jorge Guerra Castro para conocer cómo esta ha sido delimitada y afianzada con base en una serie de herramientas propias de la pintura. Estos elementos son tanto definiciones técnicas pictóricas (**perspectiva, color y textura**) como corrientes vanguardistas de la historia de la pintura europea. Dichos elementos se aplican en momentos indistintos de un proceso creativo, dependiendo de una serie de factores que la obra a realizar exige. Las principales influencias pictóricas de Jorge Guerra provienen de tres vertientes diferentes: el expresionismo alemán, el desarrollo del diseño escenográfico de Adolphe Appia y el legado de Erwin Piscator y Bertolt Brecht. Se logrará sistematizar la influencia de dichos principios estudiando cómo es que los aplica en la dirección de dos de las obras que ha realizado en Perú: *La cura en Troya* de Seamus Heaney y *La cocina* de Arnold Wesker. El análisis se dará a partir de apuntes y bocetos realizados por el propio artista. Todos los componentes pictóricos son filtrados por el director bajo el concepto brechtiano de **gestus escénico**¹, teniendo una percepción gráfica de dicha definición, tanto en el proceso creativo de los personajes como en la concepción general del montaje. Este es un estudio que surge de la necesidad de indagar en la técnica de un director peruano poco estudiado en el campo académico de las Artes Escénicas.

¹ Resaltado por la autora.

ÍNDICE

Contenido

INTRODUCCIÓN	v
CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN	1
1.1. Esquema de investigación.....	1
1.1.1. Tema	1
1.1.2. Descripción.....	1
1.1.3. Pregunta.....	1
1.1.4. Preguntas Secundarias.....	1
1.1.5. Hipótesis.....	2
1.1.6. Objetivos	2
1.1.7. Justificación	2
1.1.8. Metodología	3
1.2. ESTADO DEL ARTE	5
1.2.1. Marco Teórico.....	5
1.2.2. Desarrollo del estado del arte	6
1.3. Conceptos pictóricos en el teatro	13
1.3.1. Conceptos Pictóricos.....	13
1.3.1.1. Perspectiva	14
1.3.1.2. Textura	17
1.3.1.3. Color.....	19
1.4. Pintura en la concepción teatral.....	21
2. CAPITULO II.....	25
2.1. El mundo de Jorge Guerra.....	25
2.1.1. Vida y Formación	26
2.1.1.1. ¿Quién es Jorge Guerra?	26
2.1.1.2. Puntos de partida para la creación: formas de trabajo de Jorge Guerra	28
2.1.1.3. El dibujo en Jorge Guerra	33
2.1.1.4. Jorge Guerra en la dirección de actores.....	38
2.2. Principales influencias.....	40

2.2.1.	Expresionismo alemán	40
2.2.2.	Gordon Craig y Adolphe Appia: la revolución del diseño escenográfico	49
2.2.3.	Piscator y Bertolt Brecht	55
3.	Capítulo III: La pintura en el proceso creativo	60
3.1.	La cura en Troya	60
3.1.1.	Proceso de concepción del director	60
3.1.2.	Dirección de actores	63
3.1.3.	Proceso creativo del montaje.....	78
3.1.4.	Referentes Pictóricos en escena.....	83
3.1.	La cocina.....	83
3.1.1.	Proceso de concepción del director:	87
3.1.2.	Dirección de actores:	90
3.1.3.	Proceso creativo del montaje:.....	111
3.1.4.	Referentes Pictóricos en escena.....	114
3.1.5.	Conclusiones del proceso creativo de la obra	115
	CONCLUSIONES.....	119
	Jorge Guerra: un artista multidisciplinario.....	119
	Hablemos de una técnica de dirección	121
	BIBLIOGRAFÍA	124
	ANEXOS	126
	ANEXO 1. Registros fotográficos de los trabajos de Jorge Guerra	126
	ANEXO 2 Fotos obra Fausto	148
	ANEXO 3. Fotos, videos y audios varios.....	151
3.1.	Adolphe Appia	151

INTRODUCCIÓN

En el año 2017, gracias al curso de Actuación 8 dentro de la malla curricular de la carrera de teatro, conformé el elenco de un montaje profesional bajo la dirección de Jorge Guerra con la obra *La cocina*, del dramaturgo Arnold Wesker. Esta obra proponía un restaurante inglés de los años cincuenta, donde los personajes eran de distintas nacionalidades europeas. El director proponía conceptos pictóricos para poder abordar la obra durante los ensayos. A esta conclusión llegué recién hacia final del proceso, pues apenas en esta etapa pude apreciar de mejor manera el efecto que estos referentes plásticos tuvieron en las funciones.

A partir de mi experiencia en *La cocina* y de posteriores acercamientos al artista, pude reconocer que, en primer lugar, no hay una determinación de parte del director por utilizar estos conceptos de una manera sistemática. En segundo lugar, tuve la oportunidad de volver a ser alumna suya, esta vez en el curso de Dirección I; en esta oportunidad se evidenció que, entre los referentes pictóricos que manejaba, recurría principalmente a tres conceptos que relaciona con la composición escénica: textura, perspectiva y color. En tercer lugar, a pesar de que Guerra no utiliza los conceptos pictóricos de una manera esquemática, es recurrente que utilice cuadros y conceptos estéticos pertenecientes a vanguardias como el Expresionismo y el Simbolismo, debido a que él considera que son corrientes que dan lugar a la reinterpretación inagotable de manifestaciones artísticas hasta la actualidad.

Para fines de esta investigación, se ha seleccionado dos obras dentro de la producción de Jorge Guerra, para lo cual se ha tenido en cuenta las siguientes condiciones: que sean obras realizadas en Perú, que exista material audiovisual completo de registro grabado durante la temporada, y que haya material visual-escrito del proceso creativo de Jorge Guerra y de al menos un miembro de la producción – actores o equipo técnico-. En primer lugar, se eligió *La cocina* de Arnold Wesker, la versión realizada en el año 2018 en el Centro Cultural de la PUCP. Al haber estado en el proceso creativo completo de la obra, me basé en mi propia experiencia y material recopilado para el análisis. En segundo lugar, se eligió la obra *La cura en Troya* de Seamus Heaney, montaje realizado en el año 2011, debido a que esta obra cuenta con un trabajo especial de un coro escénico. La particularidad del proceso creativo de esta segunda puesta en escena es que se reconoció el trabajo de símbolos escénicos a partir de elementos como el color, la música y la danza.

Para esta investigación se analizarán los conceptos de textura, perspectiva y color pertenecientes a la pintura, al igual que la definición de gestus escénico de Brecht como punto de partida. Se tomará en cuenta que el director maneja una perspectiva del gestus reinterpretada desde los conceptos propios de la pintura mencionados anteriormente. Aquellos conceptos también son aplicados en la creación de la obra a nivel macro, afectando la relación de los personajes, el vestuario, la iluminación y la escenografía. El impacto de los conceptos pictóricos son tangibles en la obra de Jorge Guerra en dos ámbitos: en primer lugar, en el proceso creativo, que involucra a la dirección de actores y concepción de la obra; en segundo lugar, en el resultado final, entendiendo este último término como el montaje que se muestra al público durante la temporada. La aplicación de conceptos pictóricos en las obras de este artista se basa especialmente en influencias del Expresionismo como referente estético-visual para la concepción de sus montajes.

Con esta investigación se obtendrá un registro de la labor de Jorge Guerra, debido a que no ha sido un director estudiado desde una perspectiva académica. Una vez terminada la recopilación de información para el análisis, se busca obtener una propuesta de sistematización de la técnica de dirección de este artista, de modo que esta investigación sea una fuente de consulta para estudiantes y profesionales que quieran tener una aproximación más detallada a un trabajo peruano de dirección.

Jorge Guerra ha ejercido la labor de director desde el año 1969. Su formación está compuesta por perspectivas desde artes escénicas, el diseño, la pintura, el dibujo, entre otras disciplinas. Sus principales intereses que, como él mismo menciona, han nutrido su formación como director son autores como Kandinsky, Piscator, Brecht, Gordon Craig, Dalí, Adolph Appia, y una larga lista por mencionar. Estos teóricos tienen en común una perspectiva plástica y gráfica dentro de sus trabajos.

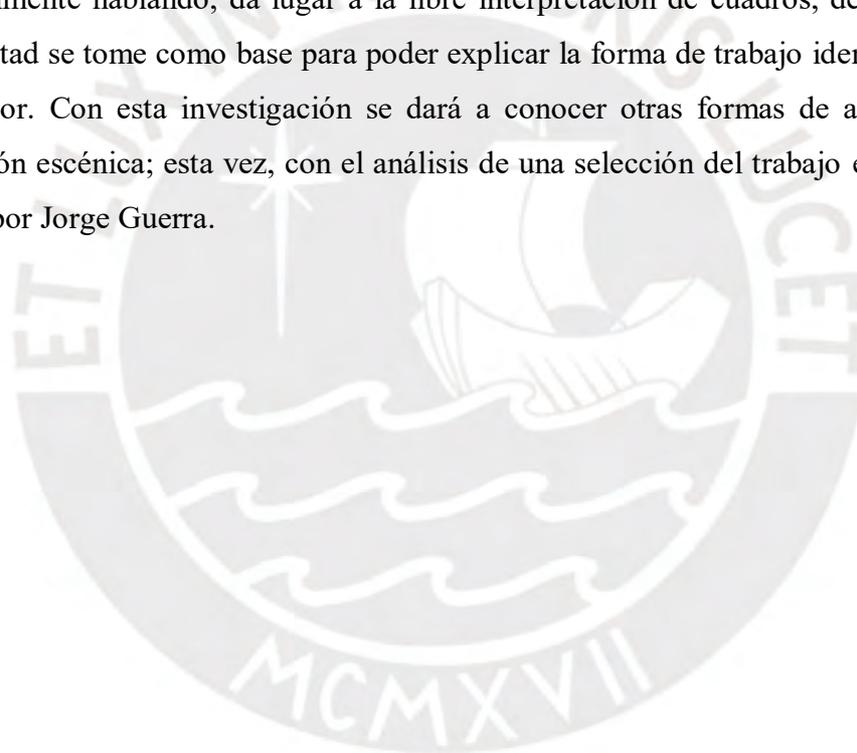
Teniendo en cuenta la información anterior, se ha elaborado un marco teórico como ruta de aproximación. Un concepto muy usado por Jorge Guerra es el de **gestus escénico**, una definición que es desarrollada por Bertolt Brecht. Para profundizar en aquel concepto, se recurrió al análisis que realiza Patris Pavis. Se consultó la teoría desarrollada por Piscator, quien fue uno de los primeros en instaurar las bases del teatro épico. Este autor buscó nuevas formas de concebir el teatro, las cuales involucraban elementos como la danza, el diseño de espacios escénicos nuevos, la música, entre otras

innovaciones para la época del autor. Para el desarrollo de herramientas pictóricas, se utiliza de los autores Howard Esher y Nelson Goodman las definiciones de perspectiva y convenciones artísticas -que dialogan con convenciones teatrales - respectivamente. El Expresionismo alemán es una corriente que influye en el artista desde distintas perspectivas. Para ahondar en este tema, se consultó a Elger, Walther y Banchon, quienes estudian el contexto en el que nació dicha vanguardia, en especial las motivaciones y resultados artísticos. Se incluye en esta investigación a Morán, quien teoriza sobre las manifestaciones artísticas en arquitectura y dibujo de aquel momento. Kandinsky fue un artista y teórico de la pintura, un agente importante en el desarrollo del expresionismo² y de la escuela de diseño Bauhaus; su obra y perspectiva filosófica, además de los conceptos básicos que propone en cuanto al diseño pictórico, los tomé para el análisis de las dos obras seleccionadas de Jorge Guerra. Para ahondar en la contextualización del Expresionismo citaré a Dietmar Elger, quien reflexiona sobre el clima político de dicha corriente. María Verónica Galfione desarrolla concepto de estética expresionista, un aspecto importante para el análisis de la influencia pictórica que se propone en esta investigación. La definición de composición en escena que desarrolla Adolphe Appia permite hacer una comparación con el significado de composición pictórica. Es importante ahondar en la significación espacial del escenario, por lo que en este aspecto se aplican referentes pictóricos asociados a trabajos arquitectónicos. Al ser la arquitectura un arte que se desarrolló durante el Expresionismo, utilicé las definiciones de Adolfo Morán acerca de la estética expresionista en la arquitectura para hacer una comparación directa con la composición del espacio en las obras seleccionadas para el análisis. Para esta comparación se necesitó definir lo que es una escenografía y qué función cumple en una composición escénica; este concepto se tomó de la Pamela Howard. Finalmente, hablar de una relación interdisciplinaria entre la pintura y la dirección escénica implica la presencia de símbolos cuyo significado puede variar en ambas ramas artísticas. Para poder hablar del significado de símbolos teatrales se analizó la teoría de Erika Fischer Lichte desarrollada en su libro “Semiótica Teatral”, especialmente los símbolos propios de la escenografía, vestuario, iluminación y gestos corporales.

² En este caso se hace referencia a expresionismo como estilo artístico, por lo que va escrito en minúscula. A lo largo de esta investigación se encontrará el mismo término escrito en mayúscula cuando se haga referencia al periodo histórico que abarcó dicha corriente.

Esta investigación se ha iniciado en el mes de mayo del 2018 con la recopilación de información bibliográfica y entrevistas a Jorge Guerra. La cantidad de bagaje propio de disciplinas como la pintura o la música le da a este director posibilidades de renovar su punto de vista acerca de los montajes que ha realizado. Es por eso que este director ha montado la misma obra incluso más de dos veces, porque él mismo manifiesta que las herramientas – sobre todo visuales - que utiliza para sus procesos creativos son material potencial para nuevas lecturas que provocarán, según el artista, explotar un material escénico más de una vez.

Finalmente, como investigadora estoy en busca de poder validar el análisis de productos teatrales desde disciplinas plásticas como la pintura, con cuyos conceptos se puede complementar la perspectiva estética de las Artes Escénicas. La pintura, conceptualmente hablando, da lugar a la libre interpretación de cuadros, de modo que dicha libertad se tome como base para poder explicar la forma de trabajo identificada en este director. Con esta investigación se dará a conocer otras formas de abordar una composición escénica; esta vez, con el análisis de una selección del trabajo escénico ya realizado por Jorge Guerra.



CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN

1.1. Esquema de investigación

1.1.1. Tema

La influencia de conceptos pictóricos en la técnica de dirección de Jorge Guerra

1.1.2. Descripción

En esta investigación se va a indagar cómo conceptos propios de la pintura han sido influencia en la formación y el desarrollo de la técnica de dirección de Jorge Guerra.

1.1.3. Pregunta

¿Cómo se manifiesta la influencia de conceptos pictóricos en la técnica de dirección de Jorge Guerra?

1.1.4. Preguntas Secundarias

- ¿Qué conceptos pictóricos son usados recurrentemente en la dirección de Jorge Guerra?
- ¿Cuál es la corriente pictórica de las pinturas a las que suele recurrir Jorge Guerra en su proceso creativo?
- ¿Cuál es la definición de **gestus escénico** que maneja Jorge Guerra?
- ¿Cuáles son las principales referencias pictóricas de Jorge Guerra?
- ¿De qué manera se manifiesta la influencia pictórica en el proceso creativo de las obras de este artista?
- ¿De qué manera se manifiesta la influencia pictórica en el resultado final de cada uno de sus montajes?

1.1.5. Hipótesis

El director maneja una definición de **gestus escénico** reinterpretado desde los conceptos textura, perspectiva y color, propios de la pintura, de modo que busca la construcción de un gestus a partir de referentes principalmente visuales para la creación de personajes. Aquellos conceptos también son aplicados en la concepción de la obra a nivel macro, afectando la relación de los personajes, el vestuario, la iluminación y la escenografía. El impacto que los conceptos que se toman de la pintura son tangibles en la obra de Jorge Guerra en dos ámbitos: en primer lugar, en el proceso creativo, que involucra a la dirección de actores y concepción de la obra; en segundo lugar, en el resultado final, entendiéndose esto como el montaje que se muestra al público durante la temporada. Además, la aplicación de conceptos pictóricos en las obras de este artista se basa especialmente en influencias del Expresionismo como referente estético-visual para la concepción de sus montajes.

1.1.6. Objetivos

Se busca descubrir cómo es que la pintura ha sido un elemento influyente dentro del trabajo de dirección de Jorge Guerra. Por otro lado, esta investigación logrará un material donde quede registro de la labor de un director poco estudiado en el campo académico de las artes escénicas. Esta investigación tiene el objetivo de analizar la forma en la que Guerra interpreta distintos estímulos plásticos a partir de su propia sensibilidad artística. Se comprobará que este director tiene una forma particular y constante de traducir impulsos sensibles desde la plástica a lo escénica. Se busca poder ahondar en la técnica de dirección de este artista, de modo que esta investigación sirva como método de sistematización de dichos conocimientos específicos, convirtiéndose en una fuente de consulta para estudiantes de dirección, actuación, entre otras profesiones relacionadas con las artes escénicas.

1.1.7. Justificación

Esta investigación parte de mi interés por el trabajo de dirección de Jorge Guerra, luego de haber sido parte de la obra *La cocina* de Arnold Wesker. El uso de

referentes visuales y de frases que evocaban a imágenes llenas de características era una forma distinta de explicar las ideas que, como director, tenía para cada personaje. Es recién luego de mi experiencia en esta obra que reconocí la cantidad de referentes pictóricos en los que él se basó durante todo el proceso creativo: proponía imágenes para explicar una característica del personaje, posiciones, incluso cuadros que él interpretaba de una manera específica. Un evento particular fue que, en una escena de un almuerzo durante la obra, él mismo dijo que se iba a valer del diseño del cuadro *La última cena* para ordenarnos en el espacio, de modo que nuestras posiciones en la mesa estén relacionadas con el estatus de los personajes y la relación entre ellos. Posteriormente concluí que Jorge Guerra desarrolla procesos creativos con características especiales: de manera muy visual, con referentes de diseño del espacio, con la noción de texturas y colores muy presentes en sus trabajos escénicos. Todo lo mencionado era evidencia suficiente para emprender esta investigación y encontrar una forma de sustentar que la pintura puede tener una influencia mucho más allá de la escenografía; los conceptos propios de la pintura pueden adquirir significado siendo aplicados a las artes escénica.

No hay una documentación hecha especialmente acerca de la técnica de dirección de Jorge Guerra, por lo que una investigación como esta aporta a la preservación de material académico peruano en Artes Escénicas. El acercamiento a la sistematización de la técnica de Jorge Guerra constituye un material innovador, pues no ha sido un teórico teatral rigurosamente investigado. Esto significa un aporte académico tanto a la facultad como a la teoría de la Dirección en Perú.

1.1.8. Metodología

Esta investigación es teórica – analítica. El procedimiento va a constar del análisis de dos montajes de Jorge Guerra, a partir de los conceptos pictóricos elegidos. El estudio va a realizarse en dos aspectos: en primer lugar, se desarrollará el proceso creativo de cada montaje; en segundo lugar, se partirá un estudio desde el resultado final de cada montaje, entendiéndose esto último como la representación en temporada. La recolección de información se hizo a través de entrevistas a Jorge Guerra sobre su proceso como director. Se realizaron en total diez entrevistas al director, para poder ahondar en la información y corroborar que el avance de la investigación esté alineado con los intereses del artista. Se realizaron entrevistas a dos actores y una actriz: Miguel Dávalos por *La cocina*, Alberto Ísola por *La cura en Troya*, y Alejandra Guerra, actriz

que fue directora adjunta en *La cocina*. Estas entrevistas permitieron el acceso a información sobre el trabajo de dirección de actores de Jorge Guerra.

La investigación ha sido dividida en tres etapas de recopilación de información:

Etapa I: acercamiento a Jorge Guerra

Esta etapa inició con una primera entrevista a Jorge Guerra para conocer sobre su trabajo y sus procesos creativos. En esta entrevista se recopilaron las principales influencias, tanto autores como tendencias artísticas. Debido a que fui parte de la obra *La cocina* bajo la dirección de este artista, durante esta etapa se revisó los registros de mi experiencia en el proceso creativo de la obra. Durante esta etapa se realizó una consulta bibliográfica de los conceptos y autores mencionados en la entrevista inicial en el ámbito pictórico y escénico: gestus de Brecht y teoría pictórica. La recopilación de esta información se realizó en fichas. En esta etapa se hizo la redacción de la introducción y del capítulo “Conceptos pictóricos en escena”.

Etapa II: referentes pictóricos.

En esta etapa se realizó una segunda entrevista a Jorge Guerra para conocer las obras que ha realizado y revisar los registros de sus distintos procesos creativos: bocetos, apuntes, dibujos, fotos, especialmente material gráfico. Con base en estas entrevistas se decidió qué obras iban a ser analizadas en esta investigación. Durante esta etapa se realizó una consulta de material fotográfico/audiovisual de los montajes realizados por Jorge Guerra. La recopilación bibliográfica durante esta etapa fue sobre tendencias pictóricas reconocidas en la etapa. Se hizo una recopilación bibliográfica sobre el diseño y la filosofía pictórica desarrollada por Kandinsky. Se realizaron cuatro entrevistas al director para poder ahondar en los procesos creativos de cada obra seleccionada y corroborar la información recolectada en relación a su trabajo de dirección. Durante esta etapa se ejecutaron las entrevistas a los actores seleccionados de cada obra y la transcripción de cada una de las entrevistas desarrolladas hasta este momento. Finalmente se procedió a la producción de los capítulos de análisis de los montajes seleccionados.

Etapa III: comparación de información y redacción

En esta etapa se ejecutó una revisión de toda la información recopilada y de los capítulos escritos hasta este momento. Se procedió a hacer la selección de imágenes a incluir en la tesis: bocetos de Jorge Guerra, cuadros, fotos de montajes, material audiovisual en general. Se elaboró una entrevista final al artista para una exposición final de la teoría que se ha estado desarrollando durante el proceso. Una vez concluida esta etapa, se procedió con la redacción total de la tesis y su entrega final.

1.2. ESTADO DEL ARTE

1.2.1. Marco Teórico

Esta investigación va a desarrollar cuatro conceptos principalmente. En primer lugar, la definición de **gestus escénico**, por lo que se consultará a Brecht. En segundo lugar, se profundizará en la teoría de Piscator, quien propone un innovador plan personal de teatro político para su época. Para poder establecer la influencia pictórica de la que se hablará, se debe definir qué elementos de la pintura se van a estudiar. Para este punto se recurrirá a Howard Esher y su explicación de la perspectiva para pintores. El concepto de color utilizado en esta investigación es del autor Juan Carlos Sanz, quien trae una perspectiva global del significado del color en distintas disciplinas. Por otro lado, Kandinsky fue uno de los pioneros del expresionismo y teóricos de la Bauhaus, por lo que se tomarán sus conceptos y principios de diseño pictórico, incluyendo su perspectiva filosófica de la pintura.

Dentro de las influencias pictóricas se va a considerar al Expresionismo como corriente pictórica de principal interés de Jorge Guerra, por lo que se estudiará la contextualización del Expresionismo de Dietmar Elger, quien ahonda en el trasfondo político de dicha corriente. Dentro de este eje temático, autores como Morán, Walther y Banchon permitirán ahondar en las manifestaciones artísticas de esta corriente.

Uno de los ámbitos donde Jorge Guerra aplica elementos pictóricos es en la concepción gráfica de las escenas a través de bocetos escenográficos que él mismo dibuja, donde toma en cuenta el diseño del espacio en relación a la escenografía y la posición de los personajes. Para poder ahondar en la función de la escenografía para el director, se recurrirá a investigaciones desarrolladas por Pamela Howard. Finalmente, para poder identificar la relación de los símbolos utilizados por Jorge Guerra y la simbología pictórica, se estudiará las definiciones de semiótica teatral desarrolladas por Fischer Lichte, tomando especialmente aquellos conceptos que se compartan con la semiótica pictórica.

1.2.2. Desarrollo del estado del arte

El acercamiento al trabajo de dirección de Jorge Guerra ha significado reconocer una serie de patrones conceptuales que oscilan entre los ámbitos teatral y pictórico. Este artista trabaja con una definición de **gestus escénico** que proviene del teatro épico. En la literatura de Brecht no hay una definición específica del término gestus; sin embargo, hace referencia a una serie de aplicaciones de dicho término de manera empírica. Patrice Pavis menciona en *Languages of the Stage; essays in the Semiology of Theatre*³, las veces en las que aparece el término gestus en distintas investigaciones:

El término Gestus aparece inicialmente en 1932 en “Sobre la música gestual”, reaparece distintas veces en “El oficio del actor” (1935-1941), “Sobre la arquitectura del escenario y la música del Teatro Épico” (1935-1943), “Nueva técnica de actuación”(1949-1955), “Sobre el verso rimado con ritmos irregulares”(1939), de la colección Observaciones sobre el trabajo literario (1935-1941), en el *Modellbuch Theaterarbeit* (1961) y finalmente, de forma sistemática, en el *Pequeño Organon* (1948-1954) en los artículos 61-63-64-65-66-70-73-76. En este último trabajo, Gestus, (o gestisch) está frecuentemente asociado con un adjetivo o un nombre, que hacen clara su materialidad (“el terreno gestual”, “el contenido gestual”, “la sustancia gestual”), su carácter social (“un Gestus social”, “el Gestus básico”) o su facultad para la demostración (“el Gestus general de dimensiones sociales”). (Pavis, 1982: párr. 7)

Todas las definiciones mencionadas tienen un aspecto en común: el gestus es toda actitud física, vocal y facial que es determinada por una acción social, que a la vez determina la relación entre la gente – en este caso, personajes en escena-.

Cuando Madre Coraje muerde la moneda que un comprador ha acabado de darle, verifica también un Gestus social totalmente preciso: el de la vendedora suspicaz motivada por la perspectiva de ganancia. Este acto de morder la moneda establece una amplia gama de nexos sociales (futuros clientes, productores de dinero y de bienes sociales, autores y víctimas de prácticas fraudulentas, etc.). (Pavis, 1982: párr. 9)

Esta definición es manejada por Jorge Guerra en el proceso creativo de sus montajes, de modo que el gestus no es necesariamente mostrado en la representación –

³ El artículo de Patrice Pavis fue traducido por Silvia Ramos y publicado en el blog Dramaturgia Urbana. Recuperado de:
<http://dramaturgiaurbana.blogspot.com/2012/01/sobre-la-nocion-brechtiana-de-gestus.html>

un recurso dentro del teatro épico-, sino que es usado como herramienta referente dentro del proceso de construcción de personajes para los actores.

La influencia pictórica que se va a analizar en la obra de Jorge Guerra va a partir de tres conceptos propios de la pintura: perspectiva, color y textura. Rex Vicat Cole define a la perspectiva:

Linear perspective is a study that deals with the appearance of objects as regards their size and the direction of their lines seen at varying distances and from any point of view. When practising it we are not concerned with their apparent changes of colour or tone, though those also helps us to recognise the distance separating us, or that of one object from another. The theory of perspective is based on the fact that from every point of an object that we are looking at, a ray of light is carried in a straight line to our eye. By these innumerable rays we gain the impression of that object. (Cole, 1976: 17)

Se puede hacer un símil entre las relaciones pintura – público y escenario – público: el punto donde se encuentre el público va a determinar la lectura de la obra de teatro que va a presenciar, de modo que esto se toma en cuenta como un condicionante en el proceso creativo de un montaje.

El color es un concepto que se puede tomar desde distintos aspectos. Juan Carlos Sanz propone que el color no es pigmento, no es luz, es sensación y es información (Sanz, 1993: 15- 23). Desde un punto de vista sensorial, el color parte de una percepción cromática que el ojo humano tiene por capacidad. El mismo autor propone acerca de la percepción cromática:

El color característico es una unidad semántica que condiciona nuestras impresiones sensoriales en sentido contrario a la influencia de los factores psicofisiológicos, ya que estos actúan sobre la percepción desde el nivel anterior a la misma, mientras que la influencia semántica alcanza a lo que vemos desde su interacción con un nivel perceptual superior. (Sanz, 1993: 128)

El color tiene significado en sí mismo que es condicionado por un efecto cultural: va a tomar significado al verse combinado o situado al lado de otros elementos con significado. El color, desde el punto de vista teatral, es una herramienta aplicable a nivel escenográfico. Pamela Howard habla del color en el proceso creativo desde la escenografía:

El uso del color en una composición pictórica es como la elección de la escala musical por parte del compositor; en cuanto este haya decidido en qué clave va a tocar y, por tanto, queden determinados ambos extremos de la escala, tendrá que hacer todas las elecciones en los intervalos que quedan entre esos extremos. Los colores tienen un equilibrio en el espacio, igual que los tamaños y las formas. Siempre que esté bien dispuesto en el espacio o en el marco, el color guía el ojo del espectador hacia el punto focal y hacia el significado de una composición. A menudo, la manera en que entendemos el color es un engaño visual. (Howard, 2017: 171)

Tenemos entonces al color como un guía de atención en escena, como un elemento móvil, vivo y con significado dentro de una composición escénica. Al igual que el color es parte del corpus de un cuadro, en escena constituye un elemento móvil que complementa formas y líneas en el espacio. Este símil de concepciones del color en ambas disciplinas es clave para el desarrollo del análisis que propone esta investigación.

Es importante para este punto aclarar qué es la escenografía. Se tienen definiciones de esto tanto técnicas como llevadas a un sentido más metafórico. Pamela Howard describe:

[...] la escenografía es mucho más que una pintura de fondo con la que enmarcar a los intérpretes – que es como normalmente se ha concebido en el mundo de la danza-. La escenografía siempre está incompleta hasta que el intérprete entra en el espacio donde se representa la obra y se traba con el público. Además, la escenografía es lo que articula el punto de vista que tienen el director y el artista plástico de la obra teatral, la ópera o el ballet que van a presentarle al público como trabajo común. (Howard, 2017: 32)

Sobre el concepto de textura, desde un punto de vista pictórico usaré la siguiente definición:

Se denomina así no sólo a la apariencia externa de la estructura de los materiales, sino al tratamiento que puede darse a una superficie a través de los materiales. Puede ser táctil, cuando presenta diferencias que responden al tacto, y a la visión, rugosa, áspera, suave, etc. La textura es expresiva, significativa y transmite de por sí reacciones variables en el espectador, las que son utilizadas por los artistas, que llevan la materia a un nivel

superior del que ella tiene, para aumentar el grado de contenido a transmitir en su obra. (Sin autor, 2005)⁴

La textura no solamente está en el material utilizado para fabricar un cuadro, sino en la técnica aplicada por el artista plástico. El resultado final de una textura en pintura puede causar sensaciones a partir de la observación de un cuadro. En el caso del teatro, hay distintos aspectos donde las texturas pueden ser explotadas y apreciadas. En primer lugar, en la creación de elementos escenográficos – vestuarios, mobiliario, estructuras-, cuyo proceso creativo depende del punto de vista del director y el escenógrafo. Las texturas utilizadas en escena no solo dependen del material que se utilice para su creación, sino también del diseño y del lugar en el espacio. Pamela Howard explica acerca de la importancia de la selección de materiales en el proceso creativo:

Investigar el uso y las cualidades de los materiales con los que vas a realizar un dibujo o una maqueta a tamaño natural es un prerequisite de la escenografía. Si la elección de material no es acertada, ningún tratamiento cosmético podrá maquillar lo que no existe de base. (Howard, 2017: 167)

Una vez que se llegó a definir los tres conceptos pictóricos a tomar en cuenta en esta investigación, podemos decir que se está hablando de una comparación entre aspectos de la composición pictórica y de la composición escénica:

El color y la composición son lo más importante para cualquier escenógrafo. Una vez ha investigado el texto y conoce bien el espacio de representación en el que se va a representar la obra, su siguiente reto es componer y colorear este último con figuras y formas que creen un envoltorio visual para la representación. Todo lo que hay en el espacio de representación, fijo o móvil, es parte de esta composición cinética. [...] A través de los ojos del escenógrafo, los espectadores ven aquello que se ha incluido en el espacio para contar la historia e imaginan lo implícito. (Howard, 2017: 169)

Visto desde el aspecto escenográfico, la selección del color y de texturas específicas está directamente relacionada con el punto de vista del director y con la estética que se requiere en una determinada puesta en escena. Esto implica que el

⁴ Esta definición fue encontrada en [https://www.ecured.cu/Textura_\(Artes_visuales\)](https://www.ecured.cu/Textura_(Artes_visuales)).

proceso creativo tiene una manifestación plástica que involucra a los actores y a la construcción de personajes. Del mismo modo, la perspectiva es un aspecto importante en relación a cómo se va a percibir el montaje en escena. Todos estos elementos complementan el proceso creativo, de modo que los recursos teatrales como la palabra – lo clásicamente relacionado al teatro – se vea potenciado por referentes visuales detallados.

Siguiendo la definición y concepción de lo que es una composición, Kandinsky describe la obra de arte como una composición con base en dos elementos:

Dos son los elementos que constituyen la obra de arte: el elemento interior y el elemento exterior. Tomado separadamente, el primero es la emoción del alma del artista. Esta emoción posee la capacidad de suscitar una emoción profundamente análoga en el alma del espectador. Debido al tiempo que el alma lleva unida al cuerpo, no puede empezar a vibrar más que por mediación del sentimiento. Este es pues el puente que conduce de lo inmaterial a lo material (el artista) y de lo material a lo inmaterial (el espectador).

Emoción – sentimiento – obra sentimiento – emoción.

El elemento interior de la obra es su contenido. Debe haber pues vibración del alma. Si ésta no se da, no puede producirse la obra. Dicho de otro modo, no puede originarse más que un simulacro de obra.

El elemento interior, creado por la vibración del alma, es el contenido de la obra. No puede existir ninguna obra sin contenido. Para que el contenido, que vive en principio “de una forma abstracta” se convierta en una obra, es preciso que el segundo elemento – el elemento exterior- contribuya a su materialización. Por esta razón el contenido aspira a un medio de expresión, a una forma “material”. La obra es de este modo la fusión inevitable e indisoluble del elemento interior y del elemento exterior, es decir, del contenido y de la forma. (Kandinsky, 2016: 43)

En esta definición, comparada con los conceptos anteriores, se tiene en común el hecho de tomar tanto al artista como al espectador como base importante en el proceso creativo. No existe una obra de arte sin un público, no existe teatro sin un espectador que desde el principio ha sido tomado en cuenta en la composición escénica.

La relación entre la pintura y el teatro se suele estudiar desde un punto de vista especialmente estético. Nelson Goodman hace una comparación entre la función expresiva de ambas artes:

A simple vista, la expresión podría parecer menos literal que la representación. Casi siempre el sentimiento, la emoción o la propiedad expresados no tienen nada que ver con el medio de expresión: un cuadro puede expresar calor, una composición musical puede expresar calor o fragilidad. No cabe duda de que cualquier tipo de copia queda descartada aquí. La expresión funciona más por intimación que por imitación. Pero hemos visto que la representación tampoco es imitación, es decir, que no se requiere ningún grado de semejanza entre el más literal de los cuadros y lo que se represente. (Goodman, 2010: 54)

Goodman propone que las herramientas de expresión no condicionan la emoción o propiedad expresada en la obra de arte. La representación de la que habla este autor trasciende al medio de expresión: tanto el teatro como la pintura pueden tener conceptos parecidos en el proceso creativo – los que se proponen en esta investigación: perspectiva, color, textura como parte de una composición -, pero el resultado va a ser totalmente distinto en ambas disciplinas artísticas. Esto implica la posibilidad de tomar los conceptos mencionados con un significado que puede ser adaptado a cualquier disciplina artística.

El Expresionismo constituyó toda una revolución artística alemana que trascendió en todas las artes. El mismo Jorge Guerra reconoce tener una fuerte influencia del expresionismo, sobre todo de pintores como Munch o Klimt por el uso de colores y texturas en distintos cuadros. Esta característica es importante de tenerla en cuenta a partir de cómo se concibió el expresionismo desde sus orígenes. Dietmar Elger describe el Expresionismo:

[...], el Expresionismo se manifiesta mucho más como la expresión vital de una joven generación que coincidía en su negación a las estructuras socio – políticas imperantes. Basados en el carácter simple de su vida en común, regida exclusivamente por el ritmo de la naturaleza, los expresionistas formularon un mundo utópico que se oponía a una sociedad regida por el trabajo industrial y por el sistema socio – económico de Guillermo II. (Elger, 2002: 8 - 9).

Es necesario entender el contexto del Expresionismo, pues ha sido una época clave para el desarrollo de la escenografía contemporánea. Pamela Howard menciona a la arquitectura expresionista como ejemplo para la escenografía. Menciona a Erich Mendelsohn, un arquitecto expresionista con una manera de trabajar propia de la época:

La inspiración le llegaba observando paisajes y motivos de la naturaleza mientras escuchaba a Bach y soñaba con diseñar – con tecnología y materiales novedosos-

edificios que expresaran la importancia de la época que vivía. [...] En los días sombríos de las guerras mundiales, su visión expansiva de los edificios expresaba esperanza y optimismo, además de su fe personal en el futuro. Igual que los escenógrafos, Mendelsohn siempre empezaba emocionado por los retos y posibilidades que le planteaba responder a un espacio y definía este proceso como “ver el sitio y tomar posesión de él”. (Howard, 2017: 156)

Este proceso creativo sigue los mismos pasos en un contexto como aquel o como el actual. Definitivamente siempre se va a tener en cuenta los recursos como materiales, texturas y colores para comunicar un mensaje, para significar lo que por consenso se quiere proyectar. Esto es aplicable en las artes plásticas y en las artes escénicas en general, pues estamos viendo cómo los conceptos básicos de la pintura pueden prestarse para la significación en escena. La arquitectura, como hemos visto, no es ajena a los procesos creativos referentes a la escenografía.

Un aspecto que se debe tomar en cuenta en una composición escénica es el sistema de signos teatrales utilizados. Teniendo en cuenta que el enfoque de esta investigación es desde una perspectiva pictórica, los elementos visuales de un montaje escénico serán un foco de análisis importante. La selección de elementos como el vestuario o la escenografía van a depender de aspectos como el punto de vista del dramaturgo o el director, y la selección de colores, texturas y tamaños van a dar información que no es dicha por el texto de los actores. Hay una función en el aspecto pictórico tangible de una obra, que es el poder significar características específicas a partir de lo visual. Erika Fischer – Lichte propone un análisis de elementos en escena:

El lugar, forma y decoración de una casa se puede interpretar como signo del status social y económico de sus habitantes. Además, se puede deducir (sobre todo del interior) su posición y valores; la forma y colocación de los muebles el estado y división de las habitaciones dan información sobre las ideas de los habitantes, el estilo, confortabilidad, orden, limpieza, belleza y otras formas preferidas de interacción, y sobre toda la ideología básica de forma de vida. (Fischer – Lichte, 1999: 193)

Todo el orden de elementos en escena va a depender de un criterio de dirección que, a la vez, va a valerse de una noción de perspectiva de la escena para crear significado. Del mismo modo, las texturas de los elementos en escena y sus colores van a dar un significado. Es como una extrapolación del gestus aplicado a elementos

escenográficos: la selección de color, textura y posiciones determinadas van a dar un mensaje o significado específicos.

Los conceptos pictóricos propuestos en esa investigación también pueden ser puntos de partida para el proceso de construcción de un personaje. Fischer Lichte propone un análisis de cómo los gestos corporales están cargados de significado. Tanto las acciones físicas como el juego vocal como la posición de ciertas partes de la cara, de los brazos y el cuerpo en general crean significado (Fischer Lichte, 1999: 43). Esta perspectiva es muy parecida a la definición y función del gestus. La aplicación de este último en un montaje va a tener significado, que a la vez va a formar parte de la composición escénica, a lado de los demás elementos mencionados. El gestus, si lo llevamos a un plano pictórico, es el revestimiento de los personajes de un cuadro; en este sentido, van a valerse de las nociones de perspectiva, color y textura para recrear un personaje que, si bien está estático, va a tener un significado específico.

1.3. Conceptos pictóricos en el teatro

Esta investigación está desarrollando una relación práctica entre conceptos propios de la pintura y el proceso creativo de un montaje escénico. En este capítulo, se explicará en primer lugar qué conceptos pictóricos han sido seleccionados para el análisis de los montajes; en segundo lugar, se tomarán nociones teatrales que dialoguen con los mencionados anteriormente; finalmente, se analizará la relación entre los aspectos pictórico y teatral. Esta explicación es la base para el análisis de las obras seleccionadas en el capítulo IV.

1.3.1. Conceptos Pictóricos

Para el desarrollo de esta investigación, se partirá desde definiciones propias de la pintura para una posterior reflexión sobre su impacto e interpretación en el teatro. Se tuvo en cuenta para la selección de los principios pictóricos de esta investigación que, mientras más general sea la definición utilizada, mayor será la flexibilidad de su aplicación en el plano escénico: se buscó qué significados podrían tener más diálogo con un proceso creativo teatral. Bajo este punto de vista, se evaluó cuáles de estas clasificaciones podían ser analizados desde el ámbito de dirección de actores y desde el aspecto escenográfico; es decir, que sean palpables y que serán comprobables en las

obras seleccionadas de Jorge Guerra. Estas percepciones debían formar parte del proceso creativo; es decir, debían estar presentes tanto en el proceso creativo como en el montaje en temporada. Esta presencia va a ser puesta en análisis en el siguiente capítulo con más detalle. Los conceptos que se seleccionaron son perspectiva, color y textura, debido a que se ha considerado que estos principios están al servicio de la concepción escénica, no solo desde elementos escenográficos – un aspecto clásicamente relacionado con las artes plásticas en teatro-. Se considera que estos conceptos son aplicables y reconocibles en aspectos como la concepción inicial de un montaje por parte del director, la dirección de actores, el diseño de luces, la construcción de personajes, el planteamiento escenográfico, el delineamiento de vestuario, entre otros ámbitos particulares de cada obra de la selección.

1.3.1.1. Perspectiva

El concepto de perspectiva fue seleccionado debido a que se consideró que su aplicación en el teatro es versátil. En una puesta en escena, un elemento inherente es el trabajo de un espacio determinado con posibilidades de movimiento dentro del mismo. Es así como la perspectiva se aplica en cómo se explota este espacio para de la representación, convirtiéndolo y creando imágenes con significado a través de la posición de los actores, los desplazamientos, y demás posibilidades que aporten a la composición escénica. Dentro de los distintos enfoques con los que se define la perspectiva en pintura, es necesario, para fines de la investigación, recurrir a una definición estándar de dicho concepto. Cox nos trae la definición de perspectiva lineal:

La perspectiva lineal es un estudio que se ocupa de la apariencia de los objetos en cuanto a su tamaño y la dirección de sus líneas vistas desde diferentes distancias y desde cualquier punto de vista. Cuando lo practicamos, no nos preocupan sus aparentes cambios de color o tono, aunque también nos ayudan a reconocer la distancia que nos separa de un objeto o de otro. La teoría de la perspectiva se basa en el hecho de que desde cada punto de un objeto que estamos observando, un rayo de luz se lleva en línea recta a nuestro ojo. Por estos innumerables rayos obtenemos la impresión de ese objeto. (Cox, 1976: 17)

Esta definición explica una experiencia donde participan dos agentes: el objeto artístico y el espectador, de modo que pueden variar las condiciones de su relación – distancia, color, o tono-, afectando así cómo se percibe la relación entre lo que compone al objeto artístico y quien lo ve. Esta misma relación existe en el teatro. En un proceso

creativo teatral, el papel del espectador del ejemplo anterior, puede ser asumido por el director de la obra y los encargados del diseño de luces y escenografía. En este caso, ellos tienen la función de crear una composición escénica visual particular que cumpla y represente lo que ellos deciden mostrar. La perspectiva en este caso ayuda a plasmar escenográficamente elementos con significado en la obra: se toma en cuenta el punto de vista desde el cual el público verá la obra, el tamaño de los objetos en escena, la posición de los actores, la jerarquía de lo que se verá en escena a través de focos de atención en el espacio, por lo que el uso de este concepto pictórico en un montaje constituye una herramienta de construcción y creación, aplicado especialmente en el manejo del espacio escénico. Por otro lado, el rol del espectador mencionado por Cox también puede ser tomado por los espectadores de teatro: es necesario tener en cuenta qué es lo que los espectadores van a ver, cómo lo verán, en qué momentos y por qué. Para esto se tiene en cuenta el espacio de la representación: la distancia en la que estará el público, la altura desde la que verán la obra y cómo se relacionarán con el montaje es todo un proceso pensado desde la creación escénica; el director toma en cuenta a los espectadores para poder crear y significar a través del producto teatral. Aquí influirá el espacio que ocupa el público, y cómo es que condiciona a los espectadores a relacionarse con la representación: un escenario circular, una obra donde requiera movimiento constante de los asistentes a la función, un teatro de proscenio, entre otras diferentes condiciones.

En cuanto al mencionado objeto artístico al que se refiere Cox, su rol podría ser reemplazado por el montaje teatral. Es a través del montaje que se plasmará el imaginario del director y, para hacerlo tangible, es necesario establecer qué se quiere incluir en la puesta en escena. La perspectiva visual del montaje ayuda a ordenar tanto los elementos que tangiblemente se verán en la temporada como el contenido subjetivo logrado gracias a la selección de dichos elementos puestos en escena – escenografía, utilería y los actores -, de modo que se ordena la información dada. Es decir, se perfila el significado del producto teatral de manera específica. Si lo comparamos con un lienzo pintado, la aplicación de la perspectiva es necesaria para que un artista pueda plasmar el punto de vista por el que quiere que el espectador pueda observar el cuadro. Este análisis por parte del pintor tiene una razón específica: desea que sensaciones y significados puedan ser entendidos a partir de aquel ángulo visual plasmado en el lienzo, en conjunto con una selección de colores y texturas que componen completamente la obra de arte. Finalmente, se puede decir que el concepto de

perspectiva cumple la labor de ordenar espacialmente elementos significativos tanto en la pintura como en el teatro.

El concepto de perspectiva se puede aplicar a una obra de arte en cualquier etapa. Así como sirve para como punto de partida para primer planteamiento espacial de un montaje, puede servir para poder revestirlo de detalles visualmente tangibles para el público. Aparte del manejo del espacio teatral, aspectos como la especificidad de los personajes y la atmósfera en escena pueden ser trabajados y logrados bajo la aplicación de este concepto pictórico:

La forma en que vemos también se ve afectada por la posición de nuestros ojos. Aunque ambos ojos enfocan simultáneamente, cada ojo recibe una imagen ligeramente diferente, que, cuando se fusiona por el cerebro en una sola imagen, hace que percibamos la imagen en profundidad. Ver en profundidad es más preocupante en la naturaleza muerta y en la pintura de figuras que en la pintura de paisajes porque, a distancias superiores a varios cientos de pies, se pierde la percepción de la profundidad. La percepción de la profundidad incluye ver la atmósfera en sí misma (bruma, partículas de suciedad, humedad en el aire) que puede ocultar una visión nítida a ciertas distancias. (Etter, 1990: 7)

En el caso del teatro, la perspectiva es útil en el momento de la concepción de un montaje porque hay un ojo externo, el director, quien puede tener una visión panorámica de lo que los espectadores pueden ver en el montaje. Si bien en pintura el punto de visión es inamovible, en un montaje el punto de visión va a variar: los focos de atención, por consecuencia, van a variar también. Uno de los objetivos en la realización de un montaje es hacer que el público, desde la posición que tome en un hecho escénico, pueda apreciar toda la representación sin importar dónde se encuentre. Es necesario que tanto director y escenógrafo sean los que puedan crear una composición escénica observable desde cualquier lugar del público, muchas veces acomodándose al teatro o espacio de representación con el que se cuente. Sin embargo, no es solamente una cuestión de que el espectáculo sea visible: es necesaria una coherencia en escena, como una gran orquesta ordenada donde los focos de atención vayan cambiando y mudando por el espacio con coherencia y eficiencia. Se puede decir, en conclusión, que un montaje teatral es finalmente una serie de cuadros en movimiento, con vida propia gracias a que posee movimiento, y con significado más allá de lo que objetivamente podemos apreciar como espectadores. La noción de perspectiva en un proceso creativo permite resaltar matices dentro de la obra, la intención del director, la estética del

montaje, la calidad de energía de un personaje, el contraste entre ellos, sus relaciones, la relevancia de una escena, un foco de atención, entre otros detalles que pueden variar y adaptarse a las necesidades de cada montaje.

1.3.1.2. Textura

La definición de textura, tanto en pintura como en teatro, está directamente relacionada con los materiales utilizados para la composición en ambas artes. Sin embargo, este concepto fue elegido para esta investigación debida que se consideró que su definición resuena en más elementos teatrales, como por ejemplo la construcción de los personajes y la dirección de actores. Se dice sobre el concepto de textura, desde un punto de vista pictórico:

Se denomina así no sólo a la apariencia externa de la estructura de los materiales, sino al tratamiento que puede darse a una superficie a través de los materiales. Puede ser táctil, cuando presenta diferencias que responden al tacto, y a la visión, rugosa, áspera, suave, etc. La textura es expresiva, significativa y transmite de por sí reacciones variables en el espectador, las que son utilizadas por los artistas, que llevan la materia a un nivel superior del que ella tiene, para aumentar el grado de contenido a transmitir en su obra. (Ecured, 2005)⁵

La textura no solamente depende del material utilizado para determinado cuadro, sino en la técnica aplicada por el artista plástico. El resultado final de la serie de texturas que componen una pintura puede causar sensaciones a partir de la observación, incluso desde el tacto, cuando hay posibilidad de contacto físico entre el espectador y la obra pictórica. La textura es un elemento que le da al cuadro significados y sensaciones que no son pensadas para ser representadas de manera literal cuando la obra es creada. Se podría decir que la textura aporta a la sensibilidad que una obra pictórica puede generar en el espectador en un plano subjetivo. En el caso del teatro, es gracias al manejo de texturas que se puede hablar de sensaciones a partir de lo visual: la calidad del movimiento de personajes opuestos, uso de un tipo de material específico para el vestuario de un personaje con el fin de caracterizarlo, y el uso de una música y una luz determinadas son formas de crear texturas en escena y, como con las pinturas, generar sensaciones y significado.

⁵ Esta definición fue extraída de la web: [https://www.ecured.cu/Textura_\(Artes_visuales\)](https://www.ecured.cu/Textura_(Artes_visuales))

Hay distintos aspectos donde la definición de textura puede ser pensada y utilizada para fines escénicos. En primer lugar, en la creación de elementos escenográficos – vestuarios, mobiliario, estructuras-, cuyo proceso creativo va de la mano entre el punto de vista del director y el escenógrafo. Las texturas utilizadas en escena no solo dependen del material que se utilice para su creación, sino también del diseño y lugar en el espacio –del mismo modo funciona la “técnica” en pintura-. La selección de material para la creación de elementos en escena y los vestuarios es fundamental para lograr comunicar la obra desde los recursos escenográficos. Pamela Howard explica acerca de la importancia de la selección de materiales en el proceso creativo:

Investigar el uso y las cualidades de los materiales con los que vas a realizar un dibujo o una maqueta a tamaño natural es un prerequisite de la escenografía. Si la elección de material no es acertada, ningún tratamiento cosmético podrá maquillar lo que no existe de base. (Howard, 2017: 167)

La elección específica del material a utilizar es primordial para que la textura tenga significado y un objetivo claro, ya sea en plano de la pintura o de teatro. En el caso del teatro, el efecto de la aplicación de distintas texturas en escena va a causar un impacto, en primer lugar, visual: el espectador podrá observar las distintas texturas que en conjunto y, por consecuencia, este estímulo sensorial va a provocar una reacción sensible a través de analogías; es decir, dependiendo de la sensibilidad de cada uno, algunos podrían identificar sentimientos, imágenes, colores, incluso sensaciones de algún elemento como metal, madera, yeso, todo a través de una asociación sensorial y vivencial.

Existen dos aspectos donde el concepto de textura puede manifestarse. En primer lugar, en la selección de vestuarios y ornamentos escenográficos: la selección de los vestuarios estará condicionada bajo este concepto no solo por el material con los que estén hechos, sino también por el diseño que va a caracterizar a cada personaje. La textura, en este caso, puede ser pensada desde las características del personaje para poder determinar qué vestuario va a utilizar; es decir, para determinar la particularidad de su caracterización. Se podría decir que una escena es una mezcla de texturas en el espacio: cada personaje corresponde a una textura o un conjunto de texturas distintas que, a la vez, es parte de toda la composición escénica. En segundo lugar, este concepto se puede aplicar en la construcción de personaje y las relaciones entre ellos: los

desplazamientos en escena, la energía que los personajes manejen, los vínculos en escena son muestras de pequeñas texturas distintas que van apareciendo y desapareciendo en el escenario, componiendo así un conjunto escénico de “trazos” con texturas distintas. El desplazamiento por el espacio que haya durante la puesta en escena va a crear una textura cinética, flujos de movimiento que van a permitir una percepción específica de la obra por parte del público. La variación de los movimientos en el espacio va a crear distintas texturas en escena, que han de ser seleccionadas por el director de acuerdo con lo que quiera comunicar. Estas van a significar, tanto por separado como en conjunto. Podemos decir, en conclusión, que el concepto de textura es aplicable tanto en elementos tangibles - elementos de tendencia más plástica como vestuario, maquillaje, entre otros-, como en el proceso creativo con los actores – lo que implica la concepción de las marcaciones en el espacio, dirección de actores y características de personajes dentro del montaje-.

1.3.1.3. Color

La definición de color es analizada, pactada y cuestionada desde disciplinas tanto artísticas como científicas. El fenómeno del color y su percepción al ojo del ser humano es un hecho que no solo tiene que ver con procesos explicados por la ciencia, sino también con una carga cultural de cómo una sociedad determinada percibe un color: hay colores cargados de significado históricamente hablando. Para esta investigación se seleccionó la definición de color precisamente por esta relación con la necesidad del ser humano de darle significado a las gamas de colores, a la vez de que crea relaciones de identificación y proyección de distintas sensaciones. Juan Carlos Sanz define que el color no es pigmento, no es luz, es sensación y es información (1993: 15- 23). Sanz nos indica no se puede entender a los colores solamente por el pigmento que los representa, ya que este, al ser un símbolo, encierra más de un significado; no es luz porque en realidad la posición y cantidad de luz condiciona que veamos un color más o menos intenso, por lo que la luz condiciona la existencia del color, la hace posible, mas no es el color en sí mismo; la luz solamente hace posible que el color pueda existir y se perciba a través de la vista. El autor se refiere a que el color es sensación porque el color, como mencionamos, es un estímulo que se percibe a través de la vista, por lo que impulsa sensaciones una vez que llega al entendimiento de quien lo ve. La sensación que provoque los colores se ve condicionado por los contextos cultural, temporal y personal de cada individuo. Es información porque precisamente

los contextos cultural y personal son los responsables de adjudicar contenido propio de aquellas distintas realidades, es esta información la que va a condicionar la interpretación de los colores a lo largo de la historia y en cada lugar del mundo. Por otro lado, la elección de los colores sirve para poder proyectar cierta información que cada persona, deliberadamente o no, quiere proyectar, ya sea en la ropa, en el maquillaje, o en la selección de colores de objetos con los que mantiene alguna relación.

Es importante tener en cuenta para fines de la investigación al color desde el punto de vista sensorial y por la carga de información que pueda poseer. El color parte de una percepción cromática que el ojo humano tiene por capacidad. El mismo autor propone acerca de este punto:

El color característico es una unidad semántica que condiciona nuestras impresiones sensoriales en sentido contrario a la influencia de los factores psicofisiológicos, ya que estos actúan sobre la percepción desde el nivel anterior a la misma, mientras que la influencia semántica alcanza a lo que vemos desde su interacción con un nivel perceptual superior. (Sanz, 128: 1993).

La cultura de donde provenimos define a sobremanera cómo percibimos el significado del color. Esta es una premisa importante a tener en cuenta ya que hablamos de percepción artística, donde la apreciación del espectador va a ser condicionada por una serie de factores importantes como la sociedad en la que vive, el contexto del que viene, incluso su situación personal. Es importante aclarar que no se va a ahondar en el proceso social de apreciación de arte, sino en cómo esto afecta a la concepción de color en las dos disciplinas artísticas analizadas en esta investigación

En una creación escénica, un aspecto importante es la aplicación del color en los elementos escenográficos. La selección de colores y elementos que van a conformar la escenografía de una obra no es lo primero que se elige. Pamela Howard se refiere al color y a la idea de composición escénica como elementos básicos en la creación escenográfica:

El color y la composición son lo más importante para cualquier escenógrafo. Una vez que ha investigado el texto y conoce bien el espacio de representación en el que se va a representar la obra, su siguiente reto es componer y colorear este último con figuras y formas que creen un envoltorio visual para la representación. Todo lo que hay en el espacio de representación, fijo o móvil, es parte de esta composición cinética. [...] A través de los ojos del escenógrafo, los espectadores ven aquello que se ha incluido en el espacio para contar la historia e imaginan lo implícito. (Howard, 2017: 169)

El color es una herramienta que sirve tanto a la pintura como al teatro para comunicar. Si bien en el teatro hay todo un análisis de la obra previa, en la pintura hay un análisis más conceptual de los colores a utilizar para significar un lienzo. La selección de colores en el lienzo es como la selección de actores para una obra: corresponden a la idea previa del creador para poder perfilar lo mejor posible los personajes en escena. Los personajes de la historia, al igual que los actores de un elenco, son como los colores del lienzo, por lo que hay un especial trato para la selección: un color distinto hará un resultado distinto.

El color en el teatro puede servir como herramienta no solo en los elementos escenográficos, sino también en la dirección de actores. El método de la psicofísica de Michael Chéjov en su libro *Sobre la técnica de la actuación* propone a los colores como punto de partida para la creación desde la imaginación. En este método se podría resaltar que lo que va a condicionar al actor es la percepción de los colores desde su contexto cultural y personal. Esto va a condicionar a la vez el resultado de la creación: son los mismos colores de siempre, pero las personas lo van a experimentar de distintas maneras debido a la sensorialidad que manejen. (Entrevista no publicada a Luly Rede).

El color, actoralmente hablando, se podría decir que es una herramienta de estímulo para la construcción de personajes: se puede seguir un método como el de Anton Chéjov, o incluso usar los colores como referencias a características de los personajes que se estén trabajando en un montaje. En un capítulo posterior se podrá poner más ejemplos de cómo el color puede ser aplicado en la dirección de actores de los montajes seleccionados.

1.4. Pintura en la concepción teatral

Visto desde el aspecto escenográfico, la selección del color y de texturas específicas está directamente relacionada al punto de vista del director y a la estética que se requiere en una determinada puesta en escena. Esto implica que el proceso creativo tiene una manifestación plástica, que involucra no solamente al espacio y los elementos en él, sino también a los actores y a la construcción de personajes. Del mismo modo, la perspectiva es un aspecto importante en relación a cómo se va a percibir el montaje en escena. Todos estos elementos complementan el proceso creativo,

de modo que los recursos teatrales como la palabra – lo clásicamente relacionado al teatro – se vea potenciado por referentes visuales detallados.

Los conceptos vistos anteriormente pueden ser aplicados a lo largo del proceso de creación de una composición escénica. Es necesario entender la noción de composición de manera tal que pueda ser más interesante juntar tanto la perspectiva pictórica como la perspectiva teatral. Kandinsky se refiere mucho a la **vibración del alma** como un hecho fundamental para que el arte suceda. Sostiene que la vibración del alma es el paso en medio de todo el proceso que describe, que la vibración del alma se da luego de la emoción y el sentimiento, y que a la vez genera finalmente sentimientos y emociones distintas a las del inicio del proceso. El ejemplo que este autor utiliza se podría entender como una analogía a cómo funciona la pintura en el teatro: En primer lugar, hay una idea inicial como punto de partida del director hacia la creación. Es necesario tener la sensibilidad – el sentimiento, según Kandinsky-, para poder plasmar la idea inicial –la emoción-. La sensibilidad del proceso creativo de una obra se puede ver potenciada por todos los referentes artísticos que se han estado explicando hasta ahora, de modo que son parte de la construcción del montaje. La vibración de alma a la que se refiere el autor podría constituir la obra terminada, con significado y especificidad. La vibración del alma del artista, según el autor, es necesaria para que una obra exista realmente: no es dable una obra sin significado. Es así como podemos posicionar a la obra como un resultado de una primera parte del proceso sensible – creador que propone el autor. El sentimiento y la emoción posteriores según Kandinsky, en el caso del teatro, son responsabilidad tanto de los actores como del público: la vibración del alma interviene en cómo el proceso ha provocado que la obra sea tangible y que, como últimos pasos, generen el sentimiento y la emoción a quien perciba la obra. Lo que el público sienta a partir de la obra y lo que los actores transmitan desde su labor en escena va a ser la suma de la concepción inicial de director y las herramientas utilizadas en el proceso creativo para transmitir significado al público– gracias a que las convenciones teatrales lo hacen posible-.

Los conceptos pictóricos propuestos en esa investigación también pueden ser puntos de partida para el proceso de construcción de un personaje. La estimulación a partir de lo pictórico es un camino para la creación no solo de características de personaje, sino para perfilar vínculos en escena. Por ejemplo, tomemos la definición de texturas en escena. Los actores son los colores de un gran cuadro por pintarse. El director podría basarse en esta comparación para explicar a los actores cuál es su rol

dentro de la obra: la idea de que coexistan varias texturas en escena – varios personajes-ayudaría a perfilar a cada uno de ellos a partir de la relación con el resto de los presentes en escena. Se podría decir, en el caso de la relación entre Orestes y Electra que, entendiendo sus caracteres, él tiene una textura más “dura” mientras que ella tiene una textura más “frágil”. Describir a los personajes desde la textura puede ser una herramienta de explicación visual y sensorial que sea entendible de una manera más allá de lo racional.

Se puede hacer una comparación entre la definición de textura desde un punto de vista plástico y el **gestus escénico**. Jacques Desuché menciona sobre esta última definición:

Por *gestus*, Brecht entiende un cierto número de gestos que forman un conjunto, forman un todo y expresan una conducta, como la amabilidad, o la cólera, etc. Cada escena tiene, pues, su actitud fundamental, como lo enseñaba ya Stanislavski. Es alrededor de ella que debe centrarse la interpretación. (Desuché, 1963: 65).

Según esta definición, el conjunto de gestos va a permitir que se entienda una conducta específica. Estos gestos parten de posiciones y acciones que dependen de cuestiones físicas, de modo que va a ser necesaria una selección de movimientos y acciones en el espacio para modelar un **gestus escénico**. Por otro lado, Anne Ubersfeld describe sobre el *gestus* brechtiano explica que “el *gestus* social, según Brecht, marca la actitud general que adopta un personaje o un tipo de personaje en función del rol que él se da o que se le atribuye en la sociedad” (2002: 60). Se puede entender a partir de esta cita que esta construcción de *gestus* va a dar a entender información de los personajes a partir de ser visto por el público, dado que “el *gestus* comprende entonces, más allá del gesto propiamente dicho, la mímica, lo paralingüístico, y también una parte de lo verbal. [...] cada acontecimiento tiene un *gestus* fundamental [...] (2002: 60).

La aplicación de esta definición en un montaje va a generar significado, que a la vez va a formar parte de la composición escénica, a lado de los demás elementos mencionados. El *gestus*, si lo llevamos a un plano pictórico, es el revestimiento de los personajes de un cuadro; en este sentido, van a valerse de las nociones de perspectiva, color y textura para recrear un personaje que, si bien está estático, va a tener un significado específico debido a la posición corporal que tenga en la pintura; si hablamos

de formas no humanas, las texturas logradas en un cuadro podrían constituir una analogía a un *gestus brechtiano*, siendo así un *símil pictórico* de la misma definición.

Hay una semejanza de los conceptos propuestos desde la pintura y desde un plano escénico. Podemos notar que las definiciones como textura, color y perspectiva pueden constituir herramientas de significación en un proceso creativo. Por otro lado, las pinturas en sí mismas son estímulos para la creación a partir de lo que comunican visualmente. La influencia pictórica no solamente se comprobará a partir de los conceptos desarrollados y su aplicación a procesos de construcción de un montaje, en los procedimientos creativos de un director o de una dirección escénica: se demostrará que también es posible a partir de comparación con cuadros seleccionados que fueron parte de procesos creativos de las obras dirigidas por Jorge Guerra analizar.



2. CAPITULO II

2.1. El mundo de Jorge Guerra

El acercamiento a Jorge Guerra comenzó cuando vi por primera vez un montaje dirigido por él, *La maldición en la casa de Atreo*, en el año 2015 conformado por los alumnos de último año del en aquel momento llamado Teatro de la Universidad Católica (TUC). Esta obra era una versión de *La Orestíada*, resumida y comprimida bajo la selección del director. El resultado final estaba lleno de detalles: los vestuarios, la interpretación y demás elementos que conformaban la puesta en escena envolvía una estética particular, llena de variedades visual y sensorial que resultaban estimulantes al espectador. Ver este montaje, como público, me evocó a la sensación de estar frente a muchos lienzos moviéndose en el escenario. Los detalles como la corporalidad de los actores provocaban relacionarlo con, por ejemplo, las esculturas griegas. Por otro lado, el trabajo vocal tenía un ritmo particular que parecía ser un pulso musical dentro del montaje. El material de los vestuarios, la posición de los actores en escena y la caracterización eran elementos que parecían pensados desde una estética plástica.

A partir de aquel primer acercamiento tuve interés en su desempeño como director y docente, por lo que tuve la oportunidad de llevar un taller hecho para alumnos de la Facultad de Artes Escénicas de la Pontificia Universidad Católica del Perú sobre escenografía desde la perspectiva de Gordon Craig y Adolphe Appia. Este curso consistía de cuatro sesiones en las que estudiábamos los principios manejados por ambos artistas en el diseño de escenografía y la concepción plástica de sus trabajos teatrales. Algunos de los principios fueron aplicados en el trabajo de un texto griego, un extracto del coro de la obra *Agamenón*. En este taller pude reconocer que entre sus principales intereses y como algunas de sus especialidades están el Expresionismo alemán y la vigencia del teatro griego.

En el año 2017 tuve la oportunidad de ser dirigida por Jorge Guerra en el montaje de 8vo ciclo de la especialidad de Teatro. Hicimos la obra *La cocina* del dramaturgo inglés Arnold Wesker, un montaje que dirigió con la dirección adjunta de Alejandra Guerra. Después de haber sido alumna suya durante un corto tiempo, la relación “actriz – director” que tuvimos en aquel montaje fue una experiencia que permitió conocer un poco más sobre sus intereses y, sobre todo, de su forma de dirigir un montaje. Los dos directores describieron la obra como “acrobática” desde el

principio, pues la cantidad de personajes era grande y solo éramos doce actores para cubrir todas las necesidades de la dramaturgia. Un hecho que me sorprendió fue cómo nos explicaba sus ideas mostrando bocetos dibujados por él mismo donde plasmaba el espacio de la obra, y la ubicación tanto de escenografía como de actores. De esta manera explicó desde el principio el flujo de movimiento y desarrollo del drama.

2.1.1. Vida y Formación

2.1.1.1. ¿Quién es Jorge Guerra?

Jorge Guerra Castro es un artista multidisciplinario: diseñador teatral, actor, director, dibujante, académico y docente. Nació el 25 de mayo del año 1952 en La Punta, Callao. Sus intereses no solo abarcaban las artes escénicas, sino que incluía además las artes plásticas, en especial el dibujo y la pintura. En la Pontificia universidad Católica del Perú cursó los Estudios Generales de Letras, hasta que finalmente en el año 1969 ingresó al Teatro de la Universidad Católica (TUC) –fundado en el año 1961–, donde se formó como actor. Estudió un Master en Fine Arts en Dirección en la Universidad Carnegie Mellon, en Estados Unidos. Durante sus estudios en el extranjero ganó el Premio Bud Yorkin al mejor director del programa por su primera obra: *Las bacantes*. En el año 1983 crea el Grupo Ensayo con Luis Peirano, Alberto Ísola, Alicia Morales, entre otros. En el año 1988 asiste por primera vez al IV Simposio de Teatro Antiguo Griego con su montaje *Las bacantes* de Eurípides. Ha sido director del TUC y decano del Conservatorio The New World School of the Arts en Miami, por lo que su trayectoria como director abarca trabajos hechos tanto dentro como fuera del país. Ha presentado sus trabajos en Perú, Berlín, Grecia, Rusia, Estados Unidos, entre otros países. Como investigador, ha publicado artículos como *Un nuevo Vallejo: La escena latinoamericana*, *Pia Kleber y Brecht. Theater Three: La otra orilla*, *Escena* (Revista De Teatro Berlín); entre sus investigaciones está *Dialéctica de la guerra y conciencia en Filoctetes*, *Técnicas de actuación “El actor invisible”*, entre otros. Actualmente es docente de la especialidad de Teatro en la Facultad de Artes Escénicas de la Pontificia Universidad Católica del Perú y se encuentra nuevamente establecido hace 8 años en Lima oficialmente. Los cursos en los que se especializa como docente son Actuación, Dirección Escénica y Entrenamiento para actores. Su trayectoria como director de teatro aborda los siguientes montajes, entre otros:

- *El principito*, Antoine de Saint-Exúpery, Lima, 1970 ⁶
- *Santa Juana de los mataderos*, Bertolt Brecht, Lima, 1972
- *A diestra de Dios Padre*, Enrique Buenaventura, Lima, 1972 ⁷
- *Los fusiles de la madre Carral*, Bertolt Brecht, Lima, 1975
 - Periodo de obras en el Teatro de la Universidad Católica: 1973 - 1979
 - Director del TUC: desde 1973 al 1979.
- *Tartufo*, Moliere, Lima, 1977
- *Los griegos*⁸, Pittsburg, 1980
- *La Odisea* (completa), Homero, Pittsburg, 1983.
 - Creó el grupo Ensayo junto a Luis Peirano, Gustavo Bueno y Alberto Ísola en el año 1983.
- *El señor Puntilla y su criado Matti*, Bertolt Brecht, Lima, 1983
- *Enemigo de clase*⁹, Nigel Williams, Lima, 1985
- *Las bacantes*, Eurípides, Lima, 1986. Visita al festival de Delfos, 1986
- *Las bacantes*, Eurípides, Delfos, 1988
- Varios montajes en The New World School of the Arts, Miami, 1988.
- *Fausto*, Goethe, 2001
- *Ópera de tres centavos*, Bertolt Brecht, 2003
- *Don Juan regresa de la guerra*, Odön von Horváth, Miami, 2005
- *Tartufo*, Moliere, Lima, 2006
- *Don Juan regresa de la guerra*, Odön von Horváth, Lima, 2009
- *El matrimonio de Bette y Boo*, Christopher Durang, Lima, 2009
- *La cura en Troya*, Seamus Heaney, Lima 2010
- *La ópera de tres centavos*¹⁰, Brecht, 2011
- *Agamenón*, Esquilo, 2012 Miami
- *Don Juan regresa de la guerra*, Odön von Horváth, Lima 2012

⁶ Dirección adjunta con Edgar Saba.

⁷ Esta obra fue dirigida por Gustavo Bueno. Se añade a la lista de obras de Jorge Guerra debido a que trabajó como actor en dicho montaje.

⁸ Un programa de 10 obras clásicas griegas en Pittsburg. Con eso, Jorge Guerra ganó un premio Bud Yorkin a mejor director.

⁹ Trabajo plástico hecho con Salvador Velarde.

¹⁰ En esta obra, el director resalta la importancia del trabajo conjunto con Pepe Corzo en el diseño de vestuario y escenografía. Jorge Guerra afirma que dicho diseñador es de los pocos artistas que entienden sus indicaciones e ideas de diseño de manera clara, con la capacidad de plasmar tangiblemente toda la plástica a desarrollar en cada una de las obras que trabajaron juntos.

- *La maldición en la casa de Atreo*, adaptación de *La Orestíada* de Esquilo, Lima 2015
- *La cocina*, Arnold Wesker, Lima 2018

Los intereses y estímulos de Jorge Guerra abarcan, en primer lugar, el Expresionismo alemán, tanto las manifestaciones artísticas como el contexto en el que se desarrolló. En cuanto a teóricos de teatro, Piscator y Brecht fueron revolucionarios en la concepción escénica de su época. De estos artistas, Guerra ha heredado tendencias y perspectivas sobre la función del teatro. Adolph Appia y Gordon Craig fueron artistas que revolucionaron la perspectiva del diseño escenográfico en su época. Guerra ha heredado de ellos la inclusión de elementos plásticos en escena. El cine de Bergman, las pinturas de Kirchner y la música de artistas como Wagner o Mozart forman parte de su mundo de referentes artísticos personales. El artista está interesado en el contexto que abarca las guerras mundiales, el teatro griego, el **gestus escénico**, el dibujo, la pintura, entre otras formas de manifestación artística. Jorge Guerra actualmente se encuentra en un periodo de tratamiento médico debido a que es paciente de Parkinson. La evolución de esta enfermedad ha condicionado e influido en su actividad como artista. Sin embargo, la presencia plástica en los procesos creativos del artista es una constante que ha encontrado distintas maneras de manifestarse desde el inicio de su actividad como director. A pesar de los inconvenientes físicos, el artista se basa en la metodología de trabajo que ha desarrollado de manera personal para comunicar sus planteamientos creativos en la dirección de sus obras. Esto se ve beneficiado gracias a que sus recursos de dirección son principalmente plásticos y visuales. Si bien la enfermedad es un agente que condiciona las horas de productividad del artista, los productos artísticos que genera siguen teniendo el sello original de Guerra.

2.1.1.2. Puntos de partida para la creación: formas de trabajo de Jorge Guerra

En el proceso de análisis del trabajo del artista se ha tomado en cuenta la perspectiva del mismo director y la experiencia de distintos actores que han sido dirigidos por él. A través de esta estrategia se ha podido encontrar características particulares en el estilo de trabajo de Jorge Guerra. En primer lugar, el dibujo es una herramienta que sirve a este director para plasmar sus ideas de manera tangible. El

mismo director plantea que lo que hace recurrentemente es dibujar espacios, como cuadros donde hay o una situación o un lugar: una sala con determinados muebles, o alguna textura en especial, sombras, personajes, lo que llegue a la imaginación de artista en el momento. (Entrevista no publicada a Jorge Guerra). Gracias a mi experiencia siendo dirigida por el artista, pude identificar que utilizaba dibujos para explicar sus ideas. Estos abarcaban no solo espacios: incluía personajes, vestuarios y demás elementos que sirvieron para la creación del montaje. Por otro lado, al momento de dirigir a los actores, recurría a pinturas para poder guiar el estímulo de creación de cada actor, incluso daba indicaciones muy plásticas como “tu personaje es aceite de oliva, ligero, resbala, todo está bien con aceite de oliva” (Entrevista no publicada al actor Miguel Dávalos), o “en este momento estás en aquella película de Bergman donde el atardecer es completamente rojo, totalmente rojo” (Bitácora personal no publicada). Esta forma de dirigir era muy estimulante, porque como actriz me permitía dejar de lado las imposiciones racionales para así dar mayor lugar al juego creativo.

La dirección de actores y la creación de elementos como la escenografía o el espacio escénico podía valerse de recursos propios de la plástica como los bocetos realizados por el artista. Se pudo reconocer a través de esta experiencia cómo es que el trazo del grafito en sus dibujos varía de acuerdo a lo que se quiere representar: diferentes texturas de vestuarios, diferentes posiciones de objetos en el espacio, etcétera.



Figura 1: En la parte superior del boceto se observa un dibujo de un cuadro escénico aleatorio. En la parte inferior, se encuentra una escena que contiene diferentes texturas.

Jorge Guerra afirma que sus procesos creativos siempre parten de dibujos hechos por él mismo: no necesariamente dibuja cuando va a crear un montaje. Esta actividad la realiza como forma de recolectar material gráfico personal y plasmar sus ideas de manera más tangible. El artista tiene muchas bitácoras llenas de bocetos de todo tipo, hechos con lápiz, grafito y lapiceros de tinta. (Entrevista no publicada).

El punto de partida para Jorge Guerra en un proceso creativo es pensar en el espacio; a través de sus dibujos plasma las sensaciones que aquel lugar debe tener: especifica qué sombras estarán y qué elementos escenográficos lo conformarán. Existen además algunos dibujos con tendencia más abstracta, donde crea solo las sensaciones que el director identifica en el montaje o en una sola escena en particular que considere como la esencia de un momento de la representación.

Al empezar esta investigación, la indagación en las bitácoras personales de Jorge Guerra tuvo que comenzar por una selección arbitraria y casual de dichos registros, debido a que el artista se encuentra desde entonces en un proceso de mudanza. Gran cantidad de material creativo– bitácoras, fotos, videos, textos, etcétera- se encuentra en Óregon. El mismo director afirma que muchos de los bocetos a los que tuvo acceso en las entrevistas realizadas no son necesariamente representativos de su trabajo desde su punto de vista. En primer lugar, se tuvo acceso a cuadernos de dibujo aleatorios, que no tienen relación alguna con procesos creativos de obras que haya realizado. Guerra califica estos dibujos como “impulsos libres”.

“Son impulsos que no tienen nada que ver con una obra. Muchos de mis dibujos son libres, tiene que ver con un espacio. Con un cómo hacerlo. No puedo dejar de ver personajes, ver acciones. [...] A partir del espacio, pasa a menudo que empiezo a escribir y la escritura invade el dibujo.” (Entrevista no publicada a Jorge Guerra).



Figura 2: boceto abstracto realizado por Jorge Guerra

Dibujar espacios es un hábito propio del artista, lo realiza cada vez que tiene material que plasmar en bitácoras de dibujo personal. Muchas veces, afirma el artista, solo dibuja por ocio o por ser una actividad que le gusta mucho, pero que dichos bocetos pueden ser punto de partida para algún trabajo escénico que realice tiempo después. Los dibujos suelen venir acompañados de notas al margen: escritura de lluvias de ideas, historias, personajes, etcétera. Una particularidad del dibujo de espacios es que son elaborados desde un punto de visión –perspectiva- diferente, como si lo dibujado hubiese sido registrado desde una cámara ubicada en un punto específico: a veces se ve el espacio desde el frente de la escena dibujada, desde un punto de vista en contrapicado, desde una esquina en la parte superior, entre otros ejemplos. La selección del punto de perspectiva con el que dibuja los espacios depende de la información que desea plasmar: a veces el interés está en observar los detalles con los que está elaborado el piso de este espacio, o en el fondo de un escenario con características específicas; una vez hecho el boceto, se convierte en una referencia para ubicar las diferentes texturas escenográficas. Dichas formas son constituidas por los distintos elementos que se encuentran plasmados en los dibujos que Jorge Guerra realiza de la escena o cuadro: objetos que revisten el espacio de diferentes tamaño y material, luces y sombras que componen el espacio, entre otros¹¹. El único material que usa para hacer estos bocetos es lápiz, grafito o lapicero. No suele pintar los dibujos ubicados en sus bitácoras personales: las líneas son el componente principal de elaboración, donde el autor se basa en los trazos y en la calidad de estos para diferenciar estructuras dentro del boceto. A veces los trazos del lápiz son punteados para dibujar una luz, o difumina una línea para graficar una textura o atmósfera dentro del dibujo¹². Es necesario hacer revisión de algunos bocetos seleccionados de las bitácoras personales del director:

¹¹ Sobre las texturas escenográficas se ahondará en su definición en el capítulo III

¹² Algunos dibujos grafican lugares inhóspitos, donde se grafica el viento correr o el movimiento de los árboles. Este tipo de efectos son elaborados por Jorge Guerra gracias a cómo decide realizar los trazos: a veces punteados, a veces difuminados, o incluso creando líneas que indican la dirección del aire que pasa.



Figura 3: boceto en el cual se aprecia un espacio desde la perspectiva superior derecha del escenario.

Jorge Guerra considera que la visión plástica en un director de teatro es fundamental, debido a que da posibilidades para la creación de un montaje: “El director que no tiene ningún sentido plástico, va a perder. No va a encontrar muchas cosas. Y estamos hablando de la pintura, no hemos hablado de la música todavía” (Entrevista no publicada). La música es un arte del que el artista también ha explotado estímulos para sus montajes: “Yo he hecho montajes enteros basados en una pieza musical. Y al final esa pieza no se toca, pero queda el trabajo hecho” (Entrevista no publicada). Alejandra Guerra es una actriz que en varias ocasiones ha sido dirigida por el artista. Reconoce la estrecha relación de Jorge Guerra con la música:

Él la comienza a concebir la obra antes de que comience. [...] él, en su casa, está escuchando música, pensándola, respirándola. Él pone discos en su casa. [...] la música (para JG) es un motor para generar conceptos, entonces de pronto se le ocurre ideas con la música. No solamente la música dentro de una escena, sino la música hacia un espacio de creación [...] Él te puede decir que la música es fundamental. Siempre ha estado presente. (La duda) No es ¿por qué música ponemos en esta escena? Sino ¿qué nace de esta música? (Entrevista a Alejandra Guerra).

Se puede concluir que las artes como la pintura o la música son estímulos sensoriales para el director; no hay una necesidad de incluir una pintura en la escenografía o una pieza musical tocada en escena para decir que dichos elementos están presentes en aspectos como la creación y la personalización del montaje. Aquí, las artes plásticas y la música cumplen el rol de ser herramientas sensiblemente explotables para el artista. Utilizar artes sensibles para crear una pieza de teatro es una característica fundamental del trabajo de este director.

2.1.1.3. El dibujo en Jorge Guerra

Jorge Guerra es un artista plástico completo. Al ser diseñador, dibujante y director, ha podido incursionar en todas esas actividades, incluso teniendo la posibilidad de combinarlas. En el montaje *Don Juan regresa de la guerra* realizado en Pittsburg, el director realizó una exposición de los dibujos realizados en el proceso creativo. El teatro habilitó una sala donde la gente asistente a las funciones podía observar los bocetos, teniendo así la posibilidad de ahondar en la historia representada. Al director le pareció interesante mostrar los dibujos por sí solos, como un complemento de la obra en temporada, pues sostenía que aquella exposición contaba la historia de otra manera. (Entrevista no publicada).

El director define esta exposición de dibujos como una *impresión* y no como una explicación del montaje: mientras que la impresión es de naturaleza sensorial, la explicación es de tendencia más bien racional. Se podría decir que el artista logró contar la historia de don Juan desde la plástica teatral – montaje- y desde el lenguaje del dibujo – la exposición de sus bocetos-. Para Guerra, los dibujos pueden ser entendidos sin ver la obra de teatro, y viceversa. En el caso de esta exposición, los dibujos no describen escenas: están mostrando una perspectiva sensoria de la obra a través de bocetos.

A partir de esta experiencia se puede entender la relación de artista con las obras que realiza. Hay una apertura por parte del director para dejarse estimular desde el primer acercamiento al montaje. Jorge Guerra afirma que la obra le da pautas acerca de qué tipo de universo escénico se va creando: “Estoy entrando a un mundo. Entrando a

una esfera que solo puede ser percibida, no existe en otra dimensión. Entonces, de ahí salen (referentes) por asociación”. (Entrevista no publicada).

Parte de la información que Jorge Guerra toma en cuenta en sus procesos creativos es la medida exacta del espacio que usará para la representación. La realización de algunos dibujos tuvo como base la proporción justa del escenario y los actores. Para fines de la investigación, el director compartió el boceto que realizó de proporción exacta del montaje *La Odisea*. Para el director es importante dichas medidas y proporciones porque estos son factores que condicionan la estética del montaje y, por consecuencia, el significado obtenido en el proceso creativo (Entrevista no publicada).

La visión plástica de Jorge Guerra se identifica en cómo los dibujos son usados por él como herramientas de creación. Se ha podido reconocer variedades de dibujos que el artista realiza, las cuales se han agrupado de la siguiente manera:

- Dibujos de espacios
- Dibujos de espacios escénicos
- Dibujo de elementos escenográficos: tienen la característica de ser ideados en dimensiones de un cuadro, que a la vez es pensado y concebido en un escenario.
- Dibujo de estructuras
- Dibujo de personajes
- Dibujos escaleta: una serie de pequeños cuadros dibujados con acercamientos especiales en algunas partes del espacio y en momentos específicos de la obra.

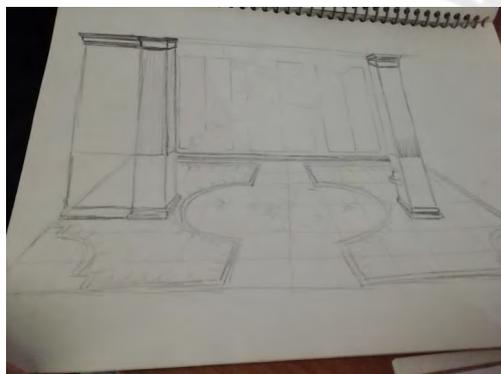


Figura 4: Bosquejo de un espacio escénico visto desde el frente sin personajes ni elementos escenográficos. Este dibujo pertenece al proceso de creación de la obra Fausto. Dónde todavía no se terminaba de definir la escenografía final del montaje

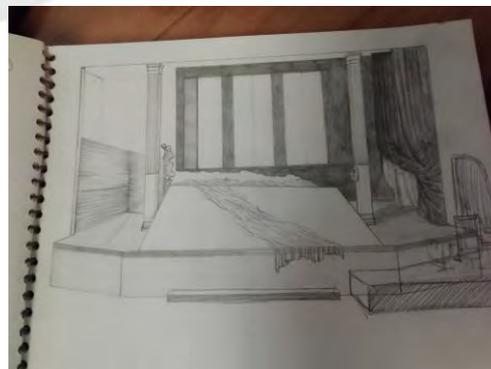


Figura 5: espacio escénico con elementos escenográficos específicos. Obra “Las bacantes”.

Figura 8: este boceto corresponde a un dibujo de escaleta completa de la obra.

Figura 9: escaleta en una etapa avanzada del proceso creativo en comparación de la anterior se pueden apreciar mayores detalles en cada uno de los dibujos.

...ción es la aplicación de cambios en el estu
plasmear prendas, elementos particulares, incluso formas del cabello o del cuerpo que completan un perfil específico del personaje.



Figura 10: este boceto corresponde a un personaje de la obra "Don Juan regresa de la guerra".



Figura 11: este boceto corresponde a un personaje de la obra "Las bacantes".

En cuanto a los dibujos escaleta, es necesario ahondar en este tipo dada la versatilidad de esta herramienta. El director afirma que el conjunto de bocetos son como storyboard, a veces está compuesto por copias de los otros tipos de dibujos mencionados, pero dentro del grupo, simplificados dentro de una secuencia de imágenes que, en conjunto, son el resumen visual de la obra. Estas escaletas tienen un promedio de diez dibujos, puede ser más o puede ser menos. El artista afirma que esta herramienta le sirve "para acomodar, cortar, agrandar, sustituir, encontrar una imagen que se repite mucho. Cosas así. Es un borrador para escribir y cortar. Me parece más cine que teatro" (Entrevista no publicada). La selección de escenas dibujadas en estas escaletas depende de lo que suceda en la obra o a los personajes. Hay puntos de quiebre especiales que suceden, por lo que es necesario prestarles atención porque modifica y afecta el

transcurso de la obra. En algunos casos, sus dibujos no representan todo el espacio escénico, sino una parte del escenario, como un “acercamiento de cámara” para indicar un detalle un poco más concreto: la posición de un objeto o una luz que desea poner en aquel momento de la obra. Estas escaletas corresponden a una selección personal, de acuerdo a su criterio y a cómo el artista está pensando la obra desde la creación. Suele incluir posición de actores para poder evaluar las perspectivas, las luces, cómo serán vistos por el público, incluso hay bocetos de algunos vestuarios. Cabe resaltar que estos dibujos de escaletas son parte del proceso personal del director, por lo que constituyen un registro único de composición escénica. Se puede reconocer una necesidad de concretar visualmente las ideas, de modo que él mismo pueda discernir sobre qué es lo que realmente necesita una escena.

Los dibujos como las escaletas son herramientas que el director suele compartir especialmente con los diseñadores, personas que necesariamente trabajan plásticamente en la elaboración de montaje. Es por ello que, cuando dibuja, toma en cuenta la perspectiva que el público tendrá en el teatro, por lo que es importante saber a qué espacio escénico se está enfrentando. Cada recuadro de esta serie constituye una parte específica de la obra que se está creando, o una parte de la obra en un momento determinado donde el director considera que se le debe prestar atención¹³. Las escaletas de este tipo no tienen una estructura premeditada; es decir, la razón de ser de los cuadros corresponde a necesidades diferentes entre sí. El conjunto de cuadros corresponde a la necesidad de ordenar visualmente el montaje con base en la estructura dramática. Estas escaletas, al ser tridimensionales, también sirven como herramienta principal en la elaboración de escenografía:

(El escenógrafo) tenía que entender primero dramáticamente qué parte de la obra era. Cuando estaba seguro que estábamos sincronizados los dos, se empezaba a hacer más concreto. Me hacía propuestas: „¿qué tal si hacemos esta parte la hacemos en una proyección, o esta parte la hacemos con la textura que va de un lado a otro, va variando? [...] (El diseño de la iluminación) Funciona mejor cuando el espacio está listo. Un buen iluminador puede ver este dibujo y decidir qué tipo de luz colocar”. (Entrevista no publicada a Jorge Guerra).

¹³ El objetivo que tienen los cuadros dibujados por el artista pueden ser en el aspecto técnico: la ubicación de un objeto en escena, la iluminación, el foco de atención en un personaje, el cambio de escenografía, entre otro tipo de requerimientos en relación a la estructura dramática de la obra.

Se puede reconocer en Jorge Guerra una manera lúdica de relacionarse con sus dibujos. Él mismo reconoce poner “trampas” a los diseñadores de luces y escenografía con el fin de comprobar que entiendan las ideas que les propone; es decir, que puedan entender cómo concibe las escenas y cómo imagina que debe ser la iluminación y las texturas escenográficas. Hay que aclarar que para la creación de la escenografía y la iluminación no solo se utilizan las escaletas del artista. También se utilizan los demás tipos de dibujos que realiza el director, dependiendo de las necesidades del montaje. Debido al tamaño reducido de las escaletas, a veces un dibujo con mayor detalle de una escena o momento particular de la obra ayuda a entender de mejor manera las necesidades que habrá que cubrirse en el proceso creativo.

Se podría decir que una característica del director es aprovechar la convención sensible de los dibujos para generar un entendimiento igual de sensible en las personas que forman parte de la creación del montaje. Esa es una forma de relacionarse con el equipo creador, generando un proceso fiel a la idea inicial de la obra. El director propone un sistema de creación que se basa en el estímulo plástico, generando que la idea inicial del montaje evolucione gracias al complemento de los artistas involucrados.

2.1.1.4. Jorge Guerra en la dirección de actores

La perspectiva plástica de Jorge Guerra, hasta este punto de la investigación, se ha podido explicar desde un rol de diseñador de montaje a través de la elaboración de dibujos. En la dirección de actores es importante reconocer los referentes plásticos a los que recurre para acompañarlos en el proceso creativo¹⁴. Uno de los actores que ha podido trabajar con Jorge Guerra desde los primeros montajes que realizó es Alberto Ísola. Con base en las experiencias que ha tenido siendo dirigido por el artista, el actor afirma sobre lo que percibe de su estilo de dirección:

Jorge no hace trabajo de mesa. Claro, hacemos unidades, conversamos sobre la obra y su sentido. Pero ya, desde el comienzo, Jorge muestra imágenes, toca música y dibuja. Él es un dibujante extraordinario. Muchas veces su manera de acercarse a una escena, una puesta es a través de sus dibujos. Hay una enorme presencia pictórica. (Entrevista no publicada a Alberto Ísola)

¹⁴ Se ahondará en la dirección de actores de las obras seleccionadas para análisis en el capítulo IV. En esta sección del capítulo II se describirá características encontradas en la dirección de Jorge Guerra tomando en cuenta experiencias de actores dirigidos por el artista y entrevistas al propio director.

Ísola describe la presencia de elementos visuales como la fotografía y cuadros de pintores específicos. Esta explicación corresponde a cómo la información que forma parte del imaginario del director es dicha a los actores en el proceso de creación de una obra. Un aspecto del mundo de Jorge Guerra en la dirección es cómo él concibe la creación de un montaje y los recursos a utilizar; un segundo aspecto es cómo se refleja y se aplica esto en la dirección de un montaje. El uso de pinturas parte de una selección personal de autores que, dependiendo del criterio de artista, va a utilizar para la dirección de actores o para la explicación de un aspecto de la obra. Las fotografías, al igual que los cuadros, encierran no solo situaciones: envuelven sensaciones, información, significado, estímulos que serán percibidos por el resto del equipo. Se podría decir que la tendencia plástica del artista propone una forma de trabajo con base en la sensorialidad y en lo que el equipo que tenga a cargo pueda percibir al recibir los estímulos que el director propone.

Dentro de la selección de obras a analizar en esta investigación está *La cocina*, montaje donde compartió la dirección con Alejandra Guerra. Esta artista ha tenido la oportunidad de ver de cerca el trabajo de Jorge Guerra, tanto como observadora como actriz dirigida por él. Además, conoce de cerca los principales intereses y referentes del artista. La artista describe el trabajo del director:

[...] Tenía que ver con la plástica, un espacio a través de otros. ¿Dónde está parado el público? ¿Bajo qué mirada está tratando la historia? Siempre buscando cómo complejizar la narrativa en montaje. Eso es una constante en cualquier montaje. Algo pensado, para mí, a nivel conceptual. Mi papá no es el director que te va a empujar como actriz. Tú sabes que lo que estás haciendo va a terminar siendo una propuesta que puede que trascienda. Al fin y al cabo tú estás al servicio de algo, lo que vas a crear, que es lo que a él le importa. Le importan los conceptos". (Entrevista a Alejandra Guerra).

La manifestación de las ideas de este director constituye una exposición de su propia imaginación, de cómo percibe el montaje desde su sensibilidad. Esto provoca que el proceso sea único, un montaje con una personalidad específica. La forma de trabajo del director invita al actor a guiarse por las sensaciones principalmente. Los actores que trabajen con este director deben tener disposición de llenar su bagaje de referentes sensoriales de acuerdo a lo que Jorge Guerra exige. Un actor racional va a tener más dificultades para acoplarse al ritmo del artista. Alberto Ísola comenta sobre su experiencia al ser dirigido por Jorge Guerra:

[...] como siempre, trabajar con Coco (Jorge Guerra) es una experiencia particular. Jorge crea mundos muy suyos en el escenario. En ese sentido muy distinto a otros directores. Tiene una mirada de artista plástico y un oído de músico. El compone en escena muchas cosas. No es un director que profundice o le interese demasiado el aspecto psicológico de los personajes o sus vivencias internas”. (Entrevista no publicada a Alberto Ísola).

Una característica del trabajo de dirección de este artista es la relevancia de un aspecto sensorial por encima del análisis psicológico- racional. Esta tendencia se manifiesta tanto en la dirección escénica como en la dirección de actores. En conclusión, Guerra es un director que piensa sus montajes como una gran composición, donde tanto la escenografía como los actores son parte de un gran todo escénico.

2.2. Principales influencias

Jorge Guerra es un artista multidisciplinario que ha tomado referencias desde distintos campos artísticos como la pintura, el cine, el diseño, la arquitectura, el teatro, entre otros. Durante el proceso de investigación se ha podido reconocer, entre muchas influencias, algunas que han sido claves en el desarrollo de su trabajo como director.

Estas influencias principales se han dividido en tres ítems. En primer lugar, el Expresionismo alemán como contexto histórico y corriente artística, debido a que engloba una serie de manifestaciones artísticas y temas de interés propios de Jorge Guerra. En segundo lugar, las influencias de Gordon Craig y Adolphe Appia en el diseño escenográfico. Finalmente, se analizará cómo teóricos como Bertolt Brecht y Erwin Piscator han dejado un legado en la concepción teatral del director. Cabe resaltar que la selección de estas categorías tiene en común el contexto histórico: tanto el expresionismo como los autores estudiados tienen en común el hecho de que vivieron en periodos cercanos o paralelos a la primera y a la segunda guerra mundial.

2.2.1. Expresionismo alemán

El Expresionismo es una corriente que abarca diversas artes, ha tenido manifestaciones artísticas en la música, teatro, pintura y ha dejado trascendencia en técnicas que hasta ahora se manejan en esas artes. Jorge Guerra tiene un especial interés no solamente en las manifestaciones artísticas, sino también en lo que concierne al

periodo de la historia que abarca dicha corriente. El artista reconoce su interés en el Expresionismo comenzando por la parte histórica: el periodo que abarca la primera y segunda guerra mundial es un foco de interés amplio que sensibiliza notoriamente al director, como persona y especialmente como artista. Entre sus intereses están temas como la guerra, la soledad, la violencia social.

Durante todo el proceso de investigación a través de entrevistas y mi propia experiencia siendo dirigida por él, Jorge Guerra mostraba un especial interés en cómo la sociedad y como el hombre ha podido ser trastocado después de una guerra. Esto implica cómo puede verse afectada además la forma de pensar de todo un país, de modo que se generan trincheras ideológicas entre naciones. Hay mucha reflexión por parte del artista acerca de, entre otras consecuencias, cómo pueden generarse enemistades solamente por ser de un país que fue “enemigo” durante el conflicto armado. Por ejemplo, en el caso de *La cocina* de Arnold Wesker, los personajes vivieron la segunda guerra mundial, además de proceder de distintos países de Europa. *La cocina* estaba trastocada por la guerra, pues las relaciones entre personajes eran condicionadas por el país del que procedían. El director siempre resaltaba que el elenco debía tener plena consciencia de lo que la guerra hizo en los personajes, cómo este hecho ha marcado un antes y un después en ellos.

Lo que aquel periodo de guerras mundiales dejó al mundo fue heridas abiertas, países destruidos y una sensibilidad compleja casi incomprendida por personas ajenas a aquella época. En ese momento aquejaba la necesidad de expresar las sensaciones que aquel conjunto de eventos había dejado en las personas que vivieron aquel ambiente. Existía la necesidad de utilizar toda clase de recursos para que tanto artistas como personajes de la época sean escuchados.

El realismo ya no era suficiente para poder manifestar las sensaciones, emociones y pensamientos que surgieron en dicho contexto. Es por ello que los artistas recurren a otro tipo de herramientas de expresión. Jorge Guerra describe cómo percibe el desarrollo del Expresionismo:

El expresionismo tiene mucho que ver con colores violentos, soledad y miseria. Círculos de artistas e intelectuales alemanes necesitaban, tenían el deseo de cambiar la vida que estaban teniendo, volar con la imaginación, buscar otras formas artísticas. Hay

mucho de irracionalidad, temas tabúes, una deformación emocional de la realidad muy plástica. Era un arte de dentro hacia afuera. (Entrevista no publicada a Jorge Guerra).

En el caso de la pintura, por ejemplo, se recurre a nuevas formas de expresión: el uso de nuevos colores:

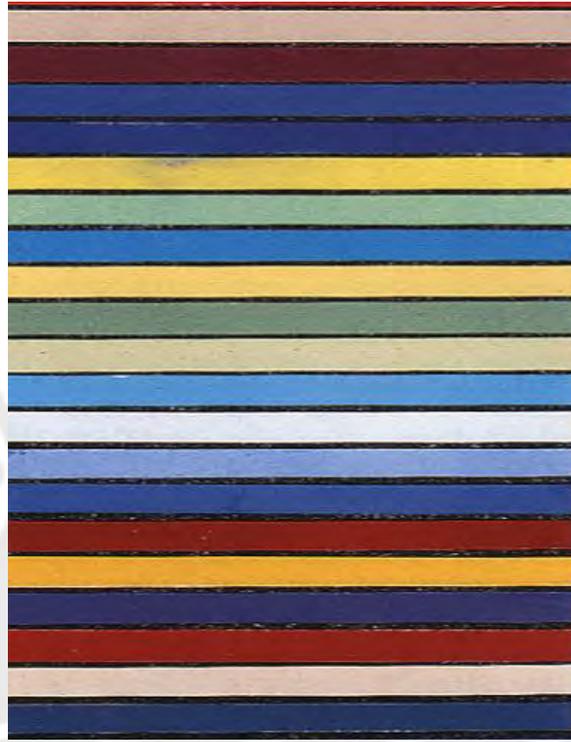


Figura 12: Paleta de colores utilizados durante el Expresionismo.¹⁵

Artistas como Kirchner o Kandinsky, los pintores del “Jinete Azul” y demás artistas plásticos, se reunieron para poder idear la manera de hacer un arte pictórico que correspondiera a las necesidades de representar y expresar nuevas sensaciones, vivencias y aspectos del día a día, pero de una manera diferente. Recurrían a trazos asimétricos, colores no realistas, expresiones que no corresponden a formas naturalistas.

El expresionismo libera al arte de su antiguo papel descriptivo, exalta la imaginación del artista y aumenta el poder expresivo de la línea y la forma, junto con el color. Este color expresionista se caracteriza por la disposición de tonalidades muy contrastadas y de fuerte saturación. Además de la experimentación con colores puros que lo vinculan al neoimpresionismo, se introduce el color negro que se emplea para potenciar el desgarramiento emocional que se pretende transmitir. Otras características como la de los

¹⁵ Recuperado de: <https://juaser11.blogs.upv.es/juanserralluch/cuando-color-en-la-historia-de-la-arquitectura/color-en-la-arquitectura-de-las-vanguardias/expresionismo-bruno-taut/>

objetos y la utilización de líneas en zigzag y puntiagudas van encaminadas, igualmente, a enfatizar tal expresión. (Serra, 2017: párr. 11).

La reflexión que realiza Juan Serra acerca del color expresionista toma en cuenta la necesidad de expresar emociones a través del arte y del uso del color. El uso de aquellos colores correspondía a una estrategia para manifestar las emociones fuertes que los artistas experimentaban en aquel momento. Las guerras ocurridas en aquella época generaron un efecto de desolación y desesperación en la sociedad de aquel momento; los artistas, a la vanguardia y conscientes de los hechos, necesitan generar medios de expresión imprescindibles para comunicar el mensaje y las sensaciones de la época que viven. Es así como el Expresionismo resulta un movimiento lleno de recursos que evocan al mundo interno, a las sensaciones extremas, a la saturación emocional— que generó en la pintura una saturación cromática—. Quien se sensibilice con aquel contexto va a encontrar sentido y nuevas lecturas a las formas de expresión propias de aquella corriente.



Figura 13: “El grito”¹⁶ de Edward Munch¹⁷ es una pintura que precedió a la primera guerra mundial, pero que correspondía a la necesidad de expresión de sentimientos extremos a través de recursos distintos: implementación de colores puros, trazos gruesos, entre otros. Este cuadro, dicen los curadores del museo de Oslo donde se encuentra una de las copias, representa cómo alguien percibe el grito de la naturaleza. El mismo autor afirma que esa fue la sensación que quiso plasmar en este lienzo¹⁸.

Las innovaciones en teatro que nacieron previas y durante el Expresionismo, surgieron gracias a artistas como Erwin Piscator y Bertolt Brecht. En cuanto a Craig y

¹⁶ Esta pintura fue utilizado por Jorge Guerra para dirigir una escena en la obra *La cocina* de Arnold Wesker, pidiéndome que como actriz utilice el cuadro como punto de partida para componer una escena grupal en la que mi personaje se sentía desesperado por algo que vio.

¹⁷ Recuperado de <http://culto.latercera.com/2019/03/22/grito-munch-nadie-grita/>

¹⁸ Referencia sobre este descubrimiento en el significado del cuadro encontrada en <http://culto.latercera.com/2019/03/22/grito-munch-nadie-grita/>

Appia, fueron diseñadores principalmente. Las innovaciones de ambos artistas correspondían a la necesidad de buscar nuevas formas de representación y de creación escénica en el trabajo actoral y en el diseño escenográfico.

No hay un año exacto de inicio del Expresionismo. Sin embargo, uno de los precursores de esta corriente fue el legado que dejó la Bauhaus, una escuela de diseño alemana fundada en 1919. Artistas como Kandinsky o Gropius son algunos de los representantes de esta escuela, la cual dio como resultado una teoría de diseño aplicada en artes como la arquitectura, el dibujo, el diseño industrial, artes plásticas, entre otros aspectos. El legado de esta escuela sobrevive al paso de los años, pues la teoría que desarrollaron fue tomada por vanguardias artísticas, incluso las más cercanas a la actualidad.

El claro enfoque funcionalista de la Bauhaus proporcionaría los cimientos del diseño industrial y del movimiento moderno. Pero su influencia no se ha limitado solo al diseño, sino que las bases de su sistema educativo se importarían y aplicarían en las futuras escuelas de diseño y arquitectura de todo el mundo. (Hernández: 2004: 68)

Estos diseños lo que buscaban eran renovar los espacios públicos. Había una necesidad de reconstruir los países afectados por la guerra. Dentro de esta necesidad, los artistas proponían nuevas formas de reparar una nueva cara para el país y para Europea después de la primera guerra.

El Expresionismo, como corriente de diseño, pictórica y arquitectónica, trajo consigo herramientas que el artista utiliza para concebir sus bocetos y sus diseños espaciales escénicos, tanto de escenas como de espacios escenográficos. Mucho de la filosofía del diseño tiene relación en cómo el artista utiliza el dibujo para concebir su trabajo teatral. Es necesario entender la influencia del Expresionismo en aspectos plásticos para comprender la dimensión de cómo Jorge Guerra ha desarrollado toda una técnica individual de diseño aplicado a teatro.

Morán resume de manera certera las condiciones que provocaron el espíritu propio de los expresionistas: la coyuntura social y política fueron agentes trascendentales para la totalización de una misma sensación de angustia generalizada. En el caso de Jorge Guerra, el artista se ha empapado de todo el contexto que describe

Morán, de modo que hay una cierta identificación con los resultados artísticos propios de aquel contexto. El artista se sensibiliza con el contexto vivido en aquel momento, de modo que constantemente se siente interesado en entender el modo de enunciación cultural de esa época. Si bien el expresionismo no es algo que el artista busque copiar en su trabajo teatral, es una constante fuente de ideas, recursos plásticos, filosóficos, artísticos y sensibles.

El objetivo de los expresionistas era sensibilizar de forma total espectador, ya sea desde la arquitectura o el arte que desarrollen: *“Son artistas de la obra "Total": arquitectura-escultura-pintura. Sus formas quieren ser "expresión externa de un contenido interno". El resultado objetivo de una subjetividad”*. (Morán, 2011: 228). Hay una concepción propia del expresionismo de artista multidisciplinario: una obra arquitectónica no solo puede tener características exclusivas de dicha disciplina: la selección de colores, alturas, esculpidos, detalles, ornamentos, toda clase de detalles cuentan y componen un solo producto artístico. La motivación es subjetiva, para así lograr una composición de carácter objetivo, tangible. Esta forma de trabajo es muy similar a la del director, debido a que hay una necesidad del artista en integrar distintas disciplinas artísticas para el logro de una composición escénica.

La concepción del espacio para la arquitectura expresionista tiene mucha relación con cómo Jorge Guerra piensa el espacio escénico. En primer lugar, el artista se acerca a la concepción del espacio a partir de dibujos, al igual que un arquitecto o un diseñador. *“Dado que las reglas del dibujo son distintas de las que manejan otras formas artísticas, permiten a su interlocutor desplegar una mayor cantidad de recursos que la pintura o la fotografía al mismo tiempo que lo hace permeable ante procesos de hibridación.”* (Morán, 2011: 235). El dibujo resulta ser una forma de expresión con recursos versátiles, dada su practicidad en la realización. Además, dibujar es una práctica que facilita plasmar la evolución de lo que se esté diseñando. En el caso de Jorge Guerra, es a través del dibujo que va llenando de detalles un espacio escénico. El artista puede realizar muchos bocetos de un mismo espacio; sin embargo, en cada uno de ellos hay una parte dibujada con mayor detalle en relación con un dibujo anterior. Se podría decir que la versatilidad del dibujo permite registrar de manera gráfica el proceso de evolución e hibridación que sufre el espacio que está creando.

La esencia del dibujo se encuentra en la línea, pues es el elemento que diferencia al dibujo con otras manifestaciones artísticas. Esto convierte al dibujo en un elemento versátil dado que tiene la capacidad de adquirir significados diferentes de acuerdo a sus propiedades formales. El uso de la línea, a pesar de ser un elemento delimitador en planos o contornos, es suficiente para alejar un boceto del realismo. (Morán, 2011: 235)

[...] Cage se vale de la línea como vehículo de transmisión del acto mismo de la interpretación. Usando un trazo continuo que realiza sin apartar los ojos del soporte. Cage reproduce de manera intuitiva el acto de seguir con el dedo el contorno de una roca en un jardín del Ryoanji Temple en Kyoto. En este caso, Cage usa la línea no como contorno "visual" sino como un delimitador "emocional" . Por su parte, Trisha Brown, se vale del dibujo de línea para representar un movimiento. En su obra *Drawing for Pyramid*, el dibujo sirve en este caso como transmisor de una actividad destinada a ser reproducida según las reglas impuestas por el mismo. A pesar de su aparente espontaneidad, el uso de la línea sobre el papel cuadriculado, confiere al dibujo un lenguaje preciso con el que representar un movimiento que se despliega en el tiempo (Morán, 2011: 235)

La explicación de Morán sobre cómo distintos artistas conciben la línea es importante pues explica las distintas funciones que una línea puede cumplir en la construcción de un dibujo. Las líneas pueden tener objetivos y significados diferentes, dependiendo de lo que el artista necesite transmitir. En el caso de Jorge Guerra, realiza sus bocetos con lápiz o lapicero, donde plasma especificaciones a partir de cómo realiza el trazo: puede crear profundidad en el espacio, iluminación, texturas, entre otros elementos que van completando el dibujo. Las líneas que componen estos dibujos cumplen la función de proyectar más allá de este, además de plantear alternativas de diferentes visiones para quien observe el boceto. El lenguaje de este recurso, gracias a la línea, es flexible y posibilita un dibujo sin restricciones creativas, pero con objetivos concretos: crear un espacio –arquitectónico o escénico-. (Morán, 2011:241)

Jorge Guerra toma del expresionismo una forma de entender el dibujo: es una herramienta flexible que puede adquirir significados distintos de acuerdo a los objetivos que tenga en la creación. El artista se apropia del dibujo como herramienta para sintetizar, organizar y narrar un espacio, un conjunto de personajes y sensaciones pensadas para la composición en la que esté trabajando. Esto finalmente constituye una

herramienta de creación formal (Morán, 2011: 241). El dibujo, para Jorge y para los expresionistas, trasciende la representación de nuevas dimensiones; sin embargo, no deja de ser dibujo. (Morán, 2011:241).

Kandinski en su libro *Punto y Línea sobre el plano*, explica un análisis académico profundo acerca del punto y la línea, que son los elementos básicos de cualquier trabajo pictórico. Kandinski indaga en cómo el punto y la línea, primero por separado, significan, y son utilizados para diversos fines, no solamente artísticos en la pintura, también en la escultura, incluso en la escritura. Kandinski, después de analizar cada elemento por separado, comienza a explicar qué es lo que implica juntar el punto y la línea sobre un plano y qué matices de significado puede tener a partir del elemento creador de quién los dispone. Hay una necesidad sensible de Kandinski de utilizar el punto y la línea para manifestar algo más que solo dibujos. Según él, el punto y la línea sirven para graficar sensaciones, manifestar perspectiva, manifestar incluso movimiento. (Kandinsky, 2017:35). Ésta visión no es lejana en la que el director Jorge Guerra maneja. En primer lugar, sabemos de su cercanía con el dibujo, y, por ende, su relación con el punto y la línea aplicados a bocetos creados por él mismo. Sin embargo, no es la única forma de relacionarse con estos objetos. Kandinski, manifestaba el movimiento, incluso la voz y sonidos a partir de gráficos que se basaban solamente en la variación del punto de la línea.



Figura 14: Salto de la bailarina Palucca (Kandinsky, 2017: 37)

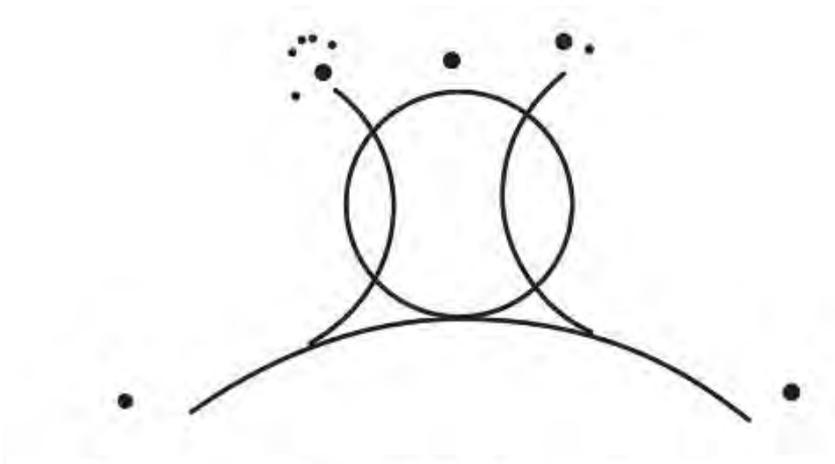


Figura 10

Esquema gráfico del salto (de la fig. 9).

Figura 15: Esquema gráfico del salto (Kandinsky, 2017: 38). Este esquema está reemplazado solo por líneas y puntos que, usados de determinada manera, nos recrea el movimiento y la posición del salto de la bailarina de la figura anterior.

Partiendo de esta premisa, en la que encontramos una proposición gráfica de representación de movimientos a través de líneas y puntos, hay que comparar esta perspectiva con las de Jorge Guerra en cuanto con la dirección de actores. Durante el proceso de acercamiento que se tuvo con el artista, se pudo reconocer, en particular, un trabajo en clase en el que toda la teoría explicada de Kandinski era aplicada para trabajar un ejercicio actoral vocal. Como parte del proceso de acercamiento a Jorge Guerra, llevé un curso de dirección con él donde pude presenciar cómo es que él se acerca a la dirección de actores en especial a través de ejercicios que involucran elementos pictóricos. Llamó la atención un ejercicio para trabajo vocal que consistía en lo siguiente: en pleno proceso creativo de los personajes, invitaba a que los actores puedan encontrar y explorar su voz, a partir de un dibujo. Este dibujo estaba formado por líneas y puntos puestos en un plano, dibujado por el propio director. La consigna para los actores era hablar los textos que les correspondía de sus personajes, siguiendo el patrón de líneas y puntos que estaba en el plano.

La relación de la sensibilidad manejada por Kandinski y la sensibilidad aplicada a la dirección escénica que maneja Jorge Guerra es clara. Para poder aplicar elementos pictóricos a la dirección escénica en el caso de Jorge, y a la creación de un cuadro en el caso de Kandinski, requiere de una sensibilidad artística experta y de una habilidad por traducir códigos entre disciplinas artísticas. Es decir, cómo hay una conversión de

significado de un mismo elemento entre dos campos artísticos diferentes, como en este caso son la pintura y el teatro. Se puede concluir que, Jorge Guerra pasó, en primer lugar, por un proceso de sensibilización a partir de los acontecimientos del Expresionismo. A partir de su interés desde la sensibilidad, es que pudo apropiarse de herramientas objetivas aplicadas a la pintura y al diseño, especialmente, para poder aplicarlos a su trabajo como director.

El dibujo es, al igual que para los expresionistas, una forma de crear el espacio, una herramienta que está al servicio del progreso creativo de los montajes que va componiendo dentro del proceso de un montaje escénico.

2.2.2. Gordon Craig y Adolphe Appia: la revolución del diseño escenográfico

El interés de Jorge Guerra por el legado de los escenógrafos Gordon Craig y Adolphe Appia es un punto importante para entender la visión plástica del artista. Guerra, Craig y Appia fueron hombres de teatro, a la vez de diseñadores y escenógrafos. Los dos últimos han dejado legados de sus formas de componer en los palcos de su época, y en lo que se centran especialmente es en el espacio escénico: cómo es el lugar de la representación, sus dimensiones, alturas, objetos que lo ocupen, posibilidades de movimiento, entre otros. Los bocetos se elaboran con el precepto de diferenciar elementos dentro de la escena dibujada: los trazos representan las diferentes estructuras pensadas para la obra. Las diferentes marcas representan variadas estructuras que componen el espacio en cuestión.

Se puede decir que hay un diálogo entre lo pictórico y lo teatral desde el momento de la concepción espacial: las herramientas del dibujo como las texturas y la perspectiva aplicada en los bocetos ayudan a diversificar la representación de los elementos que conforman el montaje en proceso de creación. Los bocetos, en ambos autores, parten del espacio y de los cambios que este sufre para poder componer la posición de escenografía, actores, vestuarios, entre otros elementos. La influencia directa de Gordon Craig en Jorge Guerra se manifiesta en cómo concibe los bocetos y de qué manera están cargados de información del proceso creativo.

Las manifestaciones contra el naturalismo fue una característica propia de fines del siglo XIX e inicios del siglo XX. En esta búsqueda se dio lugar a los escenógrafos como Adolphe Appia y Gordon Craig, para quienes el espacio “es algo más que el polígono determinado por la línea de implantación escenográfica” (Corazón & Hormigón, 1970, p. 22) y se convierte en “El espacio viviente” (Corazón & Hormigón, 1970, p. 23). Pero la diferencia entre ambos es que para Craig el actor era accesorio y podía ser reemplazado, naciendo así la “súpermarioneta” y para Appia, actor y espacio debían complementarse. (Gómez, 2013: 115 – 116)

Para fines de esta investigación, esta parte del subcapítulo dos se centrará principalmente en las influencias de Adolphe Appia en el trabajo de Jorge Guerra, debido a la cantidad de similitudes que ambos artistas plásticos tienen en su modo de concebir la composición de un montaje escénico. Sobre Appia, Gómez explica:

Para el desarrollo de las estructuras escénicas, Appia parte de la música como generadora del movimiento escénico; implícita desde la estructura y el cuerpo del actor comprendidos así: el movimiento del actor está dado desde la danza, la música, la palabra (dramaturgia) y el movimiento estructural escenográfico se da desde la línea, que posee movimiento al ser, como lo plantea Kandinsky, una sucesión de puntos: “la forma más limpia de la infinita y fría posibilidad de movimiento” (Kandinsky citado por Gómez, 2003, p. 51). Entonces el actor, a través de sus movimientos se convierte en el actor-pintor, el que acompañado de la estructura y la luz, le va dando forma y movimiento a la escenografía en un baile acompasado sometiéndose de tanto en tanto una a la otra y conviviendo en sana paz plástica. (Gómez, 2003: 117)

Appia se concentra principalmente en tres elementos: el actor, el espacio escénico y las herramientas que posee para poder particularizar la relación entre los actores y el público asistente. Es el actor - a través del movimiento y gracias a herramientas como la luz o el vestuario- quien va pintando en escena, componiendo gracias a cómo son las estructuras que están en el espacio. Hay un igual grado de importancia entre las funciones del actor, las estructuras y los elementos ornamentales; es decir, el escenógrafo valora todos los aspectos involucrados para lograr el equilibrio en escena. En el caso de Jorge Guerra, existe una forma de concebir los elementos de un montaje de manera similar que la de Appia: no le dará mayor importancia a los actores o lo escenográfico; dispone al actor de herramientas que le permitan crear una pintura

en escena a través de sus movimientos en el espacio, donde cada elemento va a cumplir su rol, sin opacar o subyugar alguno de los elementos puestos en escena.

En cuanto al actor, Appia lo ubica como la esencia, el protagonista de la obra quien no puede estar jamás subordinado a la escenografía, ya que para él no existía una coherencia desde la estética al poner un elemento tridimensional como lo es el actor a interactuar con un elemento unidimensional como lo es un bastidor: “El principio de la ilusión alcanzada por el viviente y plástico cuerpo del actor, se contradice” (Appia citado por Ceballos, 1992, p. 189), así que propende por el trabajo tridimensional con la línea y la luz que ayudan, por un lado, a soportar el trabajo del actor y, por otro, a crear el hábitat del personaje. El espacio escénico para Appia era concebido como atemporal, onírico, un organismo viviente que posee una doble vida, una como estructura y otra como el hábitat del personaje, que vive y respira en el tiempo de duración de la obra teatral, por tanto, la escenografía al igual que los demás elementos que lo componen parten del tiempo. (Gómez, 2013: 117)

Para Appia, el espacio, gracias a la línea y la luz, ayudan a componer el espacio para el personaje. Esto ocasiona que para el artista el espacio escénico tenga un sentido orgánico, no solo como un espacio tangible, sino como un ecosistema vivo. El espacio adquiere todo tipo de significado dependiendo y dialogando con los demás elementos añadidos. El trabajo de Jorge Guerra tiene relación con esta concepción de Appia, debido a que también apela a que el espacio va a significar de acuerdo a cómo sea revestido: la posición de los actores, la iluminación, los vestuarios, entre otros elementos escenográficos pueden condicionar el sentido del espacio. Sin embargo, Guerra parte de la concepción del espacio para una creación, por lo que se podría decir que, a diferencia de Appia, la esencia de la creación está en primer lugar en la definición del espacio escénico.

Artistas plásticos como Appia o Guerra usan medios expresivos por los que componen y dan particularidad a sus creaciones artísticas. En el caso de Jorge Guerra, si bien el artista no declara utilizar medios específicos, es evidente la presencia plástica en su sistema de trabajo. Durante el proceso de investigación se ha podido reconocer la importancia en pensar en el color, las texturas, el dibujo como medio de creación, entre

otros elementos. En el caso de Appia, Gómez describe los recursos expresivos predominantes en el artista:

Los medios expresivos, sobre los cuales se basaría para definir sus ideas escenográficas dentro del plano estético, serían: el signo, el color, la luz y la línea; siendo estas últimas pilares fundamentales de sus trabajos. El color en Appia estaba más ligado a los objetos que a la escenografía misma; tomando solamente el concepto de color como elemento aislado, en términos de no confundirse con el término pintura. Respetaba los colores de sus escenografías al igual que los vestidos que eran siempre de tonos neutros; de esta forma, la luz pintaba y definía la escena, la luz daba la carga dramática del momento, mas no los colores de los elementos dispuestos en escena. Para Appia el signo va en términos de las didascalías, de aquello que se encuentra en la escena que pretende significar. (Gómez, 2013: 117-118)

Adolphe Appia se basaba especialmente en la línea y la luz como agentes importantes dentro de la significación en escena. El color para él era un elemento base que gracias a la luz va a adquirir especificidad y significado en el momento que sea necesario dentro de la obra. Los colores en sí mismos no son un recurso independiente de significado. En el caso de Jorge Guerra, el uso del color tiene relación directa con la caracterización de los personajes y con cómo puede lograr proyectar la atmósfera de la obra. Guerra toma en cuenta aspectos como la forma del teatro, la construcción de una escenografía con alturas versátiles, diversificación de texturas dentro de la obra, elementos construidos como símbolos dentro de toda la estética pensada por el artista. Appia y Guerra tienen una plena consciencia de composición escénica a través de elementos plásticos; sin embargo, cada autor difiere en la importancia que les dan a los recursos a utilizar. Elementos como la luz, o la música son de carácter flexible, de modo que dan diversas posibilidades de significación. Tanto la luz como la música son recursos que tienen la capacidad de albergar cargas metafóricas al servicio de la representación. En el caso de Jorge Guerra, la versatilidad metafórica de la música no solo es utilizada para representarse en escena, sino como un estímulo para la creación del espacio y de personajes.

Entre Adolphe Appia y Jorge Guerra se puede identificar como similitud que la escenografía es pensada como un agente intensificador de la acción dramática. Para lograrlo, ambos artistas se basan en recursos plásticos que componen en el espacio. Es necesario entender cómo la escenografía cumple un rol más allá de lo decorativo.

La escenografía va más allá de ser una simple estructura; se puede decir que posee una doble personalidad. En el tiempo de la obra teatral, el espacio escenográfico que antes carecía de encanto se transforma de una manera impredecible y será siempre diferente. Para que la escena respire tan distinto cada vez, depende de los actores y de su “potencia” en el momento de ingresar al hábitat del personaje, ya que el actor sabe cómo es la casa, pero en ciertas ocasiones, el personaje no, es este último quien se sorprende y el que desconoce el ensueño en el que vive, el personaje es el que habita la pintura sin saberlo. (Gómez, 2013: 124)

La escenografía incluye a los actores y sus acciones para poder cumplir su objetivo en el montaje. El hábitat al que se refiere Gómez se termina de crear con la presencia del actor y su interacción con los elementos escenográficos. El espacio, al albergar y ser parte de la escenografía, protagoniza un proceso de transformación en el trabajo de Adolphe Appia:

Adolphe Appia [...] revoluciona, desde hace muchos años, un espacio común donde su propósito más grande fue realizar un rompimiento desde todos los flancos, empezando por un rompimiento de esa cuarta pared, a través de la extensión del espacio con la limpieza geométrica, la luz, el onirismo, el ritmo y los signos que se van dejando como pistas dentro de la obra para que el espectador vaya cumpliendo con su parte y pueda también hacer su propio recorrido por la casa que tiene enfrente, de ese nido que se abre como una caja que contiene adentro toda una vida, que se escenifica y se ensalza ante los ojos de la gente que se abandona por un instante para habitar allí, con el personaje, y participar de igual forma dentro de la pintura escénica de la obra teatral. (Gómez, 2013: 125)

Gómez describe el efecto que tiene el trabajo escenográfico de Appia al utilizar todos los recursos explicados anteriormente. El resultado del trabajo desde elementos plásticos en escena está en el onirismo y la secuencia de símbolos que se van dando en escena. Se puede hacer una similitud entre la pintura y el trabajo de Adolphe Appia debido a que los recursos plásticos utilizados van generando símbolos, sensaciones y significados que son recibidos por el espectador desde la sensorialidad. El trabajo de composición de este artista es percibido de manera principalmente visual; al ser el teatro un arte en movimiento, se puede decir efectivamente que cumple la función de una pintura en acción, una pintura escénica dinámica que constituye el montaje teatral.

La noción de “pintura escénica” es el principal punto en común entre el trabajo de Jorge Guerra y Adolphe Appia. El dibujo del espacio escénico es una actividad que ambos artistas realizan con el objetivo de ordenar visualmente los elementos que compondrán el montaje. Los bocetos de Appia sobre las escenografías de las obras que realizaba tienen similitud con los realizados por Guerra sobre todo en el enfoque por terminar de crear un espacio especialmente pensado para la obra.

Los bocetos realizados por Guerra, si bien tienen énfasis en el espacio, incluyen la presencia de actores y elementos que forman parte de la obra. La función de dibujo del espacio en Jorge Guerra es el de plasmar elementos que particularicen la obra que se está creando. Este director puede realizar el mismo dibujo de una escenografía varias veces, de modo que en cada uno se vea un avance o un elemento añadido con respecto al anterior.

Appia es en Guerra una influencia, en primer lugar, desde la motivación por encontrar formas de romper con el teatro clásico. En segundo lugar, en el uso de elementos plásticos con la luz, el color y la línea en escena con el objetivo de crear atmósferas específicas. En tercer lugar, la relevancia del espacio como punto de partida para la creación de un montaje. Finalmente, la noción de la composición escénica como una pintura en movimiento como resultado de la interacción de todos los elementos plásticos pensados para la representación. Ambos directores generan resultados en aspectos principalmente sensoriales, de modo que los recursos utilizados en escena son estímulos para el espectador.

Las similitudes entre Adolphe Appia y Jorge Guerra parten de la gran sensibilidad artística que ambos directores poseen. En sus creaciones, ambos han sido capaces de buscar recursos plásticos propios de artes como la pintura para crear significado en el arte escénico. Visto desde un aspecto sensorial, no existen restricciones en el arte: herramientas que funcionan para la creación en pintura pueden estar al servicio del teatro, la música, entre otras disciplinas artísticas. Jorge Guerra, al igual que Appia, se basa en la capacidad sensorial que tiene de generar material objetivo en escena a partir de la subjetividad que posee un proceso creativo artístico. (Revisar anexo de bocetos de Jorge Guerra)

2.2.3. Piscator y Bertolt Brecht

El actor y escenógrafo Erwin Piscator fue uno de los grandes renovadores de la estética teatral alemana. Su trabajo en el teatro comenzó inmediatamente después de la Primera Guerra mundial. Este artista promovió nuevos procesos de escritura teatral, para un anhelado nuevo teatro buscado en aquel contexto histórico. (Vasques, 2007: 4)

[...] muitas das experiências e inovações que levou a cabo, deixou, todavia, duas obras incontornáveis para o estudo da estética teatral na Alemanha. A primeira dessas obras é Das Politische Theater/Teatro Político, publicada em 1929, ano em que a militância política de Piscator se torna tão radical quanto a ascensão do hitlerismo na República de Weimar, e a segunda é *Schriften* que veio a lume, postumamente, em 1968. (Vasques, 2007: 3-4)

El interés político de Piscator fue un motor predominante para el desarrollo de su trabajo teatral. El artista buscaba nuevas formas de expresión en teatro, por lo que fue predominantemente un experimentador. Sin embargo, sus objetivos de encontrar nuevas manifestaciones artísticas no lo alejaban de la plena consciencia de lo que ocurría en su contexto. Es por ello que durante toda su vida persiguió un proyecto multidisciplinario de “teatro político”:

[...] Teatro político (teatro de actualidad/teatro-documento ou *Zeittheater*, teatro épico, teatro de luz) viria a revelar um dos caminhos (em aberto) de maior posteridade na redefinição do teatro ocidental de entre as duas Guerras. Desse projecto de “teatro político”, constituído por experimentações, contradições e fracassos, nasceria o novo teatro alemão e nele teriam origem, igualmente, muitos dos fundamentos do teatro do seu contemporâneo Bertold Brecht (1898-1956). (Vasques, 2007: 4-5).

Existe una relación de similitud entre Piscator y Bertolt Brecht, sobre todo en la búsqueda de nuevas formas de teatro que correspondan al contexto que vivieron ambos artistas de teatro. Es por esta razón que se puede entender a Brecht a través de Piscator y sus avances en materia teatral. Piscator, al igual que Brecht, compartía ideas con el partido comunista. Piscator tuvo influencia y convivencia directa con el Expresionismo y el movimiento Dada, pues dichos movimientos compartían con él la necesidad de cambiar la situación conflictiva que vivían en aquel momento entreguerras. Gracias a

estas experiencias, hubo en Piscator una necesidad una profesionalización, de una relación directa con las audiencias y aprender formas específicas de utilizar recursos como la música, el diálogo, el movimiento, todo con el objetivo de definir un “espíritu de comunión”. (Vasques, 2007:05).

El objetivo de Piscator fue encontrar un teatro diferente para la sociedad de aquel momento, por lo que recurrió a formas de representación jamás practicadas anteriormente, como el uso de plataformas, fotografías, cuadros, entre otros elementos que proponían alejar al espectador de un teatro realista. El teatro practicado hasta ese momento resultaba insuficiente al contexto que vivieron tanto Piscator como Brecht. La forma de resistencia a las guerras de aquel momento fueron proponiendo un teatro en el que la gente se sienta integrada, identificada, de modo que pueda unirse al espíritu de cambio arraigado en aquel momento. Tanto Piscator como Brecht vivieron durante el periodo entre guerras, por lo que su forma de hacer arte respondía a aquella realidad. El teatro por el que ellos apostaban se alejaba de lo literal, por lo que se concentraban en colocar recursos más plásticos y sensibles para significar en escena. Esta quizá es la idea que se conecta principalmente con el trabajo de Jorge Guerra. Otra vez se puede reconocer cómo factores como la ideología política pueden tener como resultado obtener elementos artísticos objetivos, como una obra de teatro épico, donde lo realista no tiene lugar. Del mismo modo, Jorge Guerra no es un director que busque en el realismo formas de representar. Precisamente el factor sensorial y subjetivo es un impulso por el que la creación va teniendo forma.

El nuevo teatro correspondía a reflexionar sobre el porqué de los hechos que ocurrían día a día. La reflexión a través de este tipo de teatro estaba enfocada a la transformación, al cambio y a la acción con el objetivo de cambiar aquel contexto. Como parte de este plan revolucionario artístico, compuso la idea de un espacio arquitectónico de “teatro total” a lado de Walter Gropius y la Bauhaus:

Esse “teatro total”, projecto que não viria nunca a realizar-se já que Hitler e os Nazis sobem ao poder no momento em que já está idealizado, tinha como objectivo “agitar” os espectadores e aproximá-los dos actores, e começou a ser delineado por volta de 1926. Era um teatro-globo, flexível, que permitia a mudança do espaço de representação durante o espectáculo utilizando séries de projectores e lâmpa-das de cinema,

transformando as paredes e os tectos em cenas mutáveis; tinha uma estrutura móvel (que podia estar frente aos espectadores, no meio dos espectadores, etc.), em hemisfério (o globo), que, pela abertura e fecho dos seus segmentos, na vertical e horizontal, visava apresentar cenas simultâneas e ainda possibilitar projecções nas suas fazes convexas; a sala inteira, enfim, possuía três dimensões em vez da dimensão única do palco “à italiana” tradicional, transformandose em “teatro de arena”, em espaço circular à volta dos espectadores, etc. Cerca de um terço da plateia estaria montada sobre plataformas móveis de modo a alterar o posicionamento dos espectadores durante a representação. Nos doze pilares em que assentava o tecto estavam ocultados écrans de projecção de modo a que a cenografia e a acção pudessem envolver, totalmente, os espectadores. (Vasques, 2017: 8-10)

El teatro estaba pensado para generar en el espectador una sensación de ser definitivamente parte del acontecimiento escénico. Las posibilidades que aquel teatro daba, gracias a su diseño, correspondía a las búsquedas de efectos y recursos que alejen al espectador del realismo. El público debía sentirse parte del acontecimiento escénico, sin dejarse llevar por realidades ficticias: lo que veía en escena era claramente una convención, de modo que se lograba, a partir del distanciamiento, una reflexión de la realidad. Un teatro como este tenía las herramientas para apoyar el desarrollo de una obra de ese contexto. Jorge Guerra, al igual que Piscator, busca dejar en claro que lo que está representando en escena no es una copia realista. El director peruano apela a elementos gráficos, igual a los descritos por Vasques, pero con el fin de generar información sensorial principalmente. El uso de recursos como la perspectiva, las luces, y demás elementos escénicos aportan a la composición de un montaje que se aleje de lo literal, realista o naturalista. En este caso, encontramos una semejanza en los objetivos de estos dos artistas, Piscator y Guerra.

Hay una necesidad por parte del director y el escenógrafo por tener apertura con la obra que tenga que diseñar. Es indispensable tener en cuenta algunos aspectos como el contexto, la estética, y la intención del director en el montaje que se vaya a realizar. Vasques cita a Patterson quien ahonda más en este punto:

O encenador não pode ser apenas “leal à obra” pois a obra não é uma coisa sem vida e definitiva; logo que é colocada no mundo, a obra muda com o tempo, adquire marcas do tempo e assimila uma nova consciência. Por isso, o encenador tem a obrigação de

encontrar o ponto nevrálgico do qual deve partir para descobrir os caminhos da peça dramática. Este ponto não pode ser inventado nem escolhido arbitrariamente: só na medida em que o encenador se sente ao serviço e o intérprete do seu próprio tempo é que conseguirá alcançar esse ponto que é comum ás forças decisivas que moldam o carácter do tempo. (Vasques citando a Patterson, 2017: 13)

El tiempo, el lugar, el contexto personal y demás elementos son definitivos para el diseño de un montaje. Es precisamente las características que menciona Patterson las que permiten que las obras sigan teniendo vigencia hoy en día, pues permiten una relectura contextualizada en nuestra época. Es bajo esta premisa que el director Jorge Guerra busca en cada uno de sus montajes ser fiel a la obra, sin dejar de tomar en cuenta que en cada montaje hay una personalidad distinta. Esto se logrará, en su caso, a través de recursos plásticos y diseño de escenografía que se alejen de la literalidad. En el caso de Guerra, él se valdrá de herramientas como el dibujo, el uso de colores, símbolos, música, entre otros aspectos principalmente plásticos que permitirán encontrar aquel punto neurálgico que menciona Patterson en la obra.

[...] no espectáculo *Tai Yang erwacht* [O Despertar de Tai Yang], que Piscator iniciou o chamado “estilo épico de representação”. Tirando partido do prólogo criado por Freidrich Wolf, no qual os actores mudavam, à vista do público, os figurinos das personagens para as suas roupas quotidianas, trazendo, assim, a acção para a actualidade da Alemanha, Piscator desenvolve, então, uma mistura de técnicas (movimento rítmico, mímica e dança simbólica) que envolvem referências às suas experiências expressionistas, de agitação e propa-ganda – e provavelmente influências outras (biomecânica de Meyerhold, etc.) -. Esta forma de representar permitia que o actor comunicasse o conteúdo intelectual objectivo que emerge da acção e que constitui os pontos nevrálgicos que hão de suscitar o debate e a reflexão. (Vásques citando a. Patterson, 2017: 18)

En el espectáculo que Patterson menciona, se reconoce en Piscator el uso de una mezcla de técnicas escénicas que van desde estilos de movimiento, danza, entre otros. Todo esto bajo una clara influencia expresionista, con el objetivo de representar con otros códigos de significación. El Expresionismo fue en Piscator una influencia clara en cuanto a estilo de composición que busca mezclar disciplinas para la construcción de una pieza artística. En el caso de Jorge Guerra, se basa de disciplinas artísticas como la danza, el uso del tempo ritmo, la música, además de recursos pictóricos en el proceso creativo. Esto trae como resultado, tanto en Piscator como en Guerra, una composición

multidisciplinaria llevada a escena, de modo que la pieza posee mayor cantidad de canales de comunicación hacia el espectador.

La contribución de Piscator a un nuevo teatro en Alemania se caracteriza por haber hecho toda clase de esfuerzos radicales por llevar la experiencia teatral a otro nivel:

As inovações propostas por Piscator tinham objetivos mais didáticos e dramaturgicos do que objetivos meramente tecnológicos e foram sistematicamente desenvolvidas ao longo das suas dezenove primeiras encenações. As mais relevantes destas inovações foram a introdução de um narrador-comentador, a utilização sistemática de projecções simples e múltiplas, de filmes e documentários e do filme de banda desenhada, a instalação de cenas simultâneas e de cenas que decorrem ao longo do tempo, a experimentação pioneira de um teatro de luz e a introdução muito experimental dos tapetes rolantes, elevadores e dispositivos cenográficos (como Meyerhold) que eram a própria cenografia. (Valdes, 2007: 14)

El uso de proyecciones, escenas simultáneas y dispositivos escenográficos es otra característica en común con el trabajo de Jorge Guerra. La búsqueda de recursos escenográficos para la representación es el uso de elementos audiovisuales, escenas que ocurrían a la vez, maquinarias especiales, entre otros aspectos son características estrategias para buscar la integración de todos los elementos que intervienen en el montaje. La escenografía no cumple solo con ser un elemento de decoración, sino que adquiere un rol en especial como parte de toda la composición. Es así cómo tanto Piscator como Jorge Guerra son artistas de teatro que crean montajes como grandes composiciones llenas de manifestaciones artísticas de distinto tipo.

3. Capítulo III: La pintura en el proceso creativo

Después de tomar en cuenta conceptos pictóricos que son aplicados en la construcción de un montaje, además de haber analizado el perfil de Jorge Guerra como artista, este capítulo desarrolla el análisis de los procesos creativos de dos obras dirigidas por el artista: *La cura en Troya* y *La cocina*. El objetivo de esta sección de la investigación es poner en práctica los conceptos desarrollados anteriormente, de modo que se compruebe la presencia de las influencias y conceptos pictóricos que se proponen. Se logrará encontrar puntos y pasos en común seguidos por el director como parte de su propia metodología de dirección.

3.1. La cura en Troya

La cura en Troya es una obra del poeta Seamus Heaney, irlandés Premio Nobel de Literatura 1995. La versión libre hecha por Jorge Guerra se estrenó el 29 de octubre cerrando la programación de estrenos del año por el 50 Aniversario del Teatro de la universidad Católica (TUC). Lo característico de la versión de Heaney es cómo logra transponer la historia de Filoctetes a un estilo de texto más poético y contemporáneo.

Filoctetes es el personaje principal de la obra, quien en todo momento lucha entre la voluntad divina de terminar la guerra y su propia voluntad de no volver a la guerra que le ocasionó quedar lisiado de por vida. Hay una lucha constante entre el deber y la voluntad. El personaje principal es alguien que está sumergido en sus sentimientos, no toma decisiones sin filtrarlas por el resentimiento que le tiene a la guerra. Él es poseedor del arco de Hércules, un elemento en el que se ahondará más adelante. Este arco es certero, nunca falla y es un elemento importante en esta etapa de la guerra. Odiseo necesita el arco de Filoctetes, no necesariamente a él, es por ello que Neoptólemo va a la isla de Lemnos. Sin embargo, Filoctetes no confiará fácilmente en tanta amabilidad. Es así como a este personaje se le ve luchar con sus sentimientos amargos, sus lamentos y su forma de ser ensimismada por ser mártir de guerra.

3.1.1. Proceso de concepción del director

El acercamiento por parte de Jorge Guerra a esta obra empezó con el primer montaje que realizó de la misma obra, la que llevó a Grecia para un festival de teatro; en

esta primera versión él mismo actuaba de Filoctetes. El director reconoce que, por el hecho de estar actuando y dirigiendo, no pudo cubrir completamente sus expectativas de creación, pero que sirvió como primer acercamiento al texto en su idioma original. El artista recalca la importancia de haber realizado ese primer montaje y cómo este influyó en el proceso del espectáculo analizado en esta investigación. Jorge Guerra menciona en una entrevista que la obra tiene un tono idílico:

“El tono de la obra es muy poético. Todo está en el lenguaje, y hay que tomarlo por la posta. Es bien bonito. La primera vez lo hice en inglés. Aquí (en el montaje en Perú) hice la traducción con Alberto Ísola, Jorge Armas, Sofia Rocha, Andrea Van Zuiden, Ximena Lindo y Carlos Tuccio”. (Entrevista no publicada a Jorge Guerra).



Figura 16: Escena de “La cura en Troya”. El personaje de Filoctetes (Alberto Ísola) y el coro¹⁹

El proceso de su segundo montaje de *La cura en Troya* inició con la traducción del texto del idioma original – inglés- al castellano. El texto es poesía en inglés, y el director tuvo la tarea de resolver cómo traducir esas imágenes literarias originales esenciales, de modo que sean entendidas en castellano de la manera más fiel:

¿Cómo traducir poesía del inglés al español? Hicimos un estudio fonético para ver dónde estaban los puntos de apoyo y las inflexiones tonales del autor. Eso me dio una fórmula de cómo decir el texto. Era la voz súper potenciada a tratar el texto como movable. Entonces, los acentos son distintos en inglés, y es español es otro idioma con acentos diferentes y no vale la pena traducirlo tan cerca, tan literalmente, porque a veces las

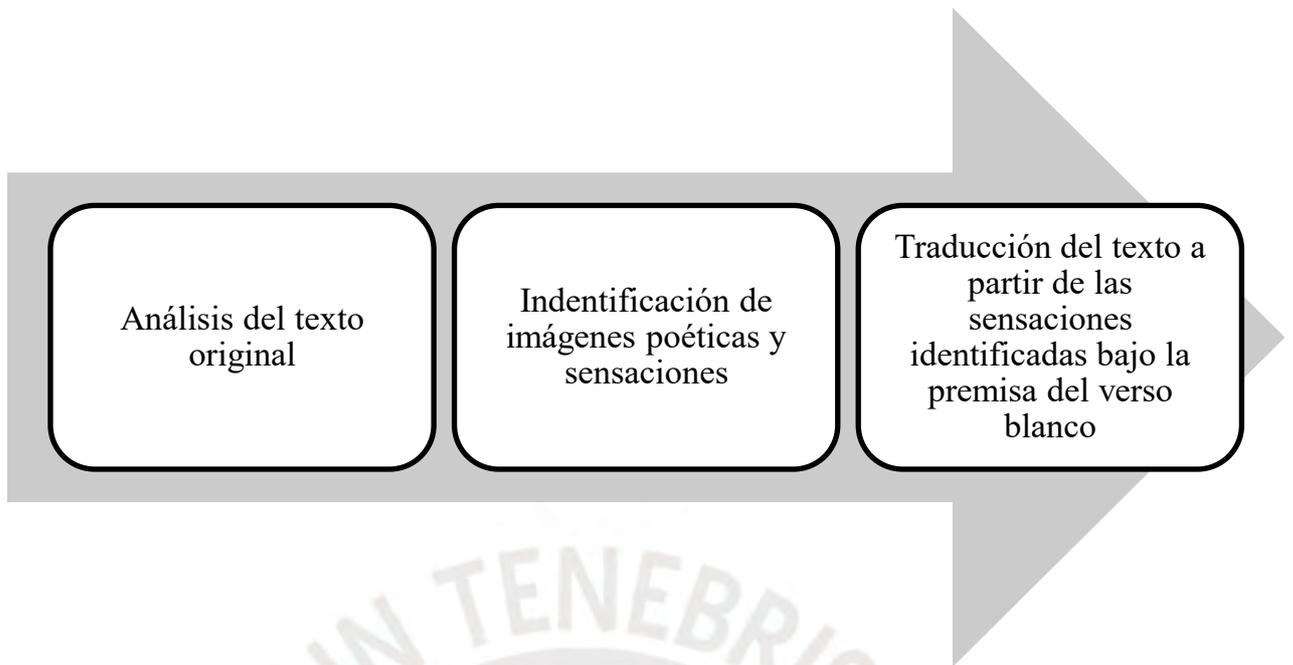
¹⁹ Las imágenes utilizadas para el análisis de esta obra fueron tomadas de la grabación de la obra, propiedad del CCPUCP.

frases pueden resultar o más cortas, o las palabras son más cortas y las imágenes, aunque se asemejaban, eran distintas. (Entrevista no publicada a Jorge Guerra).



Figura 17: Esta imagen representa una escena en la que el coro persuade a Neoptólemo a dejar a Filoctetes abandonado en la isla. Este momento se caracteriza por tener un manejo del texto cuyo ritmo se refleja en los movimientos corporales que el coro realiza.

A partir de la visión del director al inicio de la obra, se evidencia un punto de enfoque principal acerca del texto: cómo lograr mantener las imágenes y sensaciones por encima de la traducción literal del texto. El verso blanco fue una estrategia para aterrizar toda la información sensorial que el director había percibido en el texto. La traducción del texto fue una adaptación a las necesidades que Jorge identificaba en este montaje. Se apoyó en los actores de su elenco para poder encontrarle personalidad a la traducción: las barreras idiomáticas se solucionaron a partir del entendimiento sensible del texto original. El proceso, podría decirse, fue el siguiente:



Se ha podido reconocer un estilo de trabajo que no pretende imponer una idea previa al trabajo creador. Es decir, que hay una tendencia general a aceptar el cambio, la evolución del proceso de la obra, dependiendo de la serie de estímulos que vayan surgiendo. La apertura del artista se ve reflejada en la idea de que el texto debe “crecer en otra tierra”: una imagen muy clara de lo que significa para Jorge la traducción de un texto poético, donde los elementos que se mantienen del original son los esenciales, de origen sensorial, los que mantienen una similitud aparentemente inexplicable al original a pesar de ser un idioma diferente.

La obra, luego de la traducción, pasó por un proceso de recorte y selección de escenas, pues se trataba de una versión libre. Esta selección permitió perfilar cómo explotar el desarrollo de los personajes y elementos que el texto proporcionaba. El director explica sobre esta etapa dentro del proceso: “[...] el siguiente paso: Yo tenía una visión bien posmoderna de la obra. Hice una selección de momentos resaltantes. Los uní uno con otro y empecé una sintaxis medio egipcia, medio de diseño, no se explicaba, el coro sobre todo” (entrevista no publicada). El mismo artista reconoce en su trabajo un estilo que denomina posmoderno, al hecho de recortar la obra y buscarle una nueva lógica a la versión alcanzada.

3.1.2. Dirección de actores

El proceso creativo de este montaje, una vez listas la traducción del texto y la selección de escenas, comenzó como un trabajo conjunto. La conexión que Jorge Guerra encontró con la historia de Filoctetes fue un elemento importante para concebir el montaje: “Yo empecé con la sensación del dolor. Un hombre condenado a sufrir. Yo me identifiqué mucho con él, empecé a sacar cosas mías. [...] Amarguras, nostalgia. Nostalgia de una época de libertad y de placer que tenía. Me ha dejado solo en una isla con mi mal. Era casi como si fuera otra persona”²⁰.

Alberto Ísola, uno de los intérpretes del elenco, describe los tipos de comentarios que utiliza el director para estimular a sus actores como una característica principal de Jorge Guerra. Estos estímulos abarcan no solo dibujos realizados por el artista, sino también fotografías, imágenes, pintores y cuadros, incluso música. Estos son los referentes principales utilizados por el artista en sus puestas en escena, de modo que apela a la recepción sensorial de sus actores para comunicar sus ideas desde el inicio del proceso. La presencia plástica que caracteriza al director abarca elementos principalmente sensoriales, que no buscan iniciar un proceso de entendimiento desde la racionalidad.

La intención del director para el trabajo del texto en este montaje tenía como premisa, en primer lugar, la sonoridad que la poesía de Heaney envolvía. Alberto Ísola comenta:

Con Jorge, corregimos muchas cosas. Sobre todo, en nivel de la sonoridad del texto. [...] entonces había que encontrar una cierta cadencia, lenguaje que no perdiera el aspecto poético pero que, sin embargo, no se convirtiera una cosa lejana de alguna manera. Sí recuerdo que fue algo que chequeamos constantemente con Jorge. (Entrevista no publicada).

²⁰ Es importante entender el contexto por el que pasaba el director en aquella época. Jorge Guerra tiene la enfermedad del Parkinson, lo que ha significado un acondicionamiento radical de su estilo de vida. Personas cercanas a él identifican que este proceso ha sido difícil para el director debido a que, paulatinamente, ha necesitado ayuda de terceros para ciertas actividades. El dibujo, una actividad que caracteriza al director, se ha visto disminuida debido a la reducción de su motora fina. El contexto que albergaba a Jorge Guerra al enfrentarse con el inicio de este montaje fue un elemento que permitió la conexión inmediata con la historia de Filoctetes.

La sonoridad del texto, pensada desde la premisa del verso blanco explicada anteriormente, fue una estrategia para interiorizar lo que el texto significaba. No se trataba de un trabajo de verso prolijo desde la sonoridad solamente: el tempo-ritmo del texto era importante en la medida de que esto apoyara a la significación del texto. La manera de hablar de los personajes era parte de la significación de las distintas imágenes poéticas presentes en la obra.

La apropiación de los textos fue trabajada bajo un estímulo de poesía musical rítmicamente particular, donde el cómo suena significa por sí solo una herramienta comunicativa. Respetar el lenguaje poético se ve complementado para componer a través del contraste matices vocales. Esta premisa permite ubicar los elementos mencionados como una variedad de texturas de voz durante la obra, lo que sensorialmente enriquece el montaje. Se puede concluir que Jorge Guerra, impulsado por su visión de compositor, va a indagar en encontrar diferentes texturas en elementos como la voz y su interpretación. Por consecuencia, los personajes van a encarnar dichas texturas a partir de recursos actorales como la voz y el cuerpo.

El director, como parte del acercamiento de sus actores a los personajes, otorga y pide imágenes de referencia como propuestas que probar durante los ensayos. En el caso de Alberto Ísola, él presentó como referencia al poeta Ezra Pound, perteneciente a la “Generación perdida”. Este poeta era estimulante para el actor y el director: perteneció al Fascismo italiano, fue encarcelado, despreciado, poseía una enorme sensibilidad, pero, a la vez una gran rabia interior. Esto inspiró el proceso creativo de Filoctetes. (Entrevista no publicada a Alberto Ísola).

Durante el proceso creativo, el elenco trabajó mucho sobre el mundo griego: esculturas, imágenes. La apreciación y el análisis a partir de estos estímulos fue una constante durante los ensayos. Estos estímulos exigían a los actores que, con las herramientas del director, puedan cada uno encontrar un vínculo creativo, algo al servicio de la creación. Este tipo de proceso implica que los actores tengan la capacidad de dejarse afectar sensorialmente, y, si no entienden las observaciones, tienen la obligación de informarse sobre cada uno de las alusiones que Jorge Guerra otorga. Alberto Ísola comenta sobre este punto: “Con Jorge siempre, bueno, yo pienso que

siempre, como actor, es tu chamba, tú tienes que traer cosas muy precisas al trabajo sobre las cuales él puede crear de alguna manera” (Entrevista no publicada). .

Este montaje está caracterizado por la precisión en el uso del espacio escénico por parte de todos los actores. Esta particularidad del montaje se debe a una conciencia rítmica visual desde la dirección escénica. Se recurrió en la creación de este montaje a la aplicación de coreografías en distintos momentos de la obra.

Jorge nos motivaba constantemente con estímulos visores y musicales. Inclusive recuerdo que, la coreografía, el coro, que hizo Sarah Rome, que es su esposa, estaba basada en imágenes de estatuas griegas. Recuerdo que hemos visto imágenes de estatuas griegas. Vimos también pinturas expresionistas alemanas, que es un periodo que a Jorge le gusta mucho. Luego, escuchamos mucha música. Lo curioso es que también escuchábamos, no solo música griega bien clásica, sino también rebético, que es un tipo de música popular griega, de los años 20 o 30 que estaba más bien asociada al mundo del hampa, al mundo de bajos fondos. (Entrevista no publicada).

La coreografía de esta obra se basó en referentes pictóricos que fueron puestos en movimiento bajo el criterio del director y Sarah Rome. Los estímulos utilizados para su aplicación provienen de estatuas, cuadros, y música principalmente. Estos elementos poseen, por separado, herramientas para la composición de una coreografía: las pinturas poseen información sensorial gracias a los colores, las texturas y las líneas que las componen. En el caso de las esculturas, la sensorialidad viene acompañada de posiciones corporales que generan significado a quien lo ve.

La música, además de ser un arte auditivamente sensorial, está compuesta por elementos rítmicos que han sido aplicados al proceso creativo de las coreografías. Vemos que, para este montaje, se utilizaron características de los referentes plásticos mencionados para crear una partitura de movimiento específica.

Desde el comienzo, Jorge planteó movimientos muy precisos. Trabajó mucho con el coro y con Sarah. A mí me dejó con más libertad, pero recuerdo que había secuencias con los 3 personajes, con Ulises, Filoctetes y Neoptólemo. Girábamos, había una marcación muy precisa que llevaba hacia algo casi abstracto. (Entrevista no publicada a Alberto Ísola).

Es importante reconocer la naturaleza de los movimientos planteados por el director. No se trata de una danza en sí misma, sino de una composición abstracta en movimiento: se podría entender esto como una escultura escénica que posee un movimiento en especial, se transforma y genera significado dentro de la obra.



Figura 18: Imágenes Pertencientes al a primera aparición del coro de la obra dónde se aprecia una secuencia de movimientos colectiva



Figura 19: imágenes correspondientes a la primera escena de la obra donde el coro interviene por primera vez.

El coro de la obra es el ejemplo más claro de la tendencia plástica de este montaje. La plástica no solo está en la razón de ser del movimiento del coro, sino en la creación de los personajes que lo componen. El coro era un elemento presente en la dramaturgia, conformado por tres actrices: Sofía Rocha, Jimena Lindo y Andrea Van Zuiden. Decidió trabajarlo en conjunto, con coreografías como punto de partida:

Sara me ayudó con la coreografía del coro, Me ayudó a sembrar ciertos movimientos, bajo el concepto de que las tres reflejaban tres aspectos distintos de Filoctetes. Uno de ellos era “estoy cansado, quiero irme, estoy harto del dolor del pie, es una maldición”. [...] Había morado-azul, rojo, y verde, que son colores en transición. Colores que se están transformando. Me pareció que ellas tienen eso, que esos colores podían causar en ellas diferentes vibraciones. [...] El color azul era relacionado con el sentimiento de perdón de Filoctetes, era su lado diciendo “perdona y olvida”. Es el vaso que ha llegado al tope y empieza a rebalsar, que a la vez es una forma de acercarse a la totalidad. Andrea Van Zuiden estaba de verde, verde es color de la naturaleza, fotosíntesis, y es guerrera. Ella usa poco su cerebro, “su mandíbula es muy grande”. El rojo es la pasión mezclada, ya digerida, y así se plantea al personaje. Filoctetes no es un ser humano completo, es una imagen idealizada, un semi dios, un héroe que está hecho para ciertas cosas, por eso es tan obsesivo. (Entrevista no publicada a Jorge Guerra)

El director mencionó que cada una de las actrices del coro representaba emociones o aspectos diferentes de Filoctetes, y esto tiene mucha relación con la selección del color de sus vestuarios. Guerra, luego de la traducción y el entendimiento

del texto, sacó como conclusión que, en primer lugar, el coro era una extensión del personaje de Filoctetes. Esto provocó que relacionara cada uno de los tres lados del personaje con colores diferentes, directamente conectados a las características que menciona en la cita anterior. Denomina “colores en transición” al azul, rojo y verde, al ser colores primarios; la transición cromática a la que se refiere la relaciona con el proceso de transición de personaje de Filoctetes durante la obra: alguien que guarda mucho resentimiento por lo que te ha tocado vivir, y que está en proceso de aceptar la responsabilidad que tiene que cumplir con el arco de Hércules en la guerra.

El artista se encargó de conectar al personaje del héroe y el coro de una manera sensorial: usó los colores para identificar cómo las tres actrices iban a crear sus respectivos personajes dentro del proceso, y dio precisamente esta indicación como punto de partida. Esta indicación partió de un estímulo cromático: el color fue uno de los resultados de la sensorialidad del director; consecuentemente, el responsable de la creación escénica utiliza la información de los colores mencionados para guiar el trabajo creativo de las actrices, todo bajo una explicación sensorial lleno de imágenes concretas: la comparación del vaso con agua rebalsando, la fotosíntesis, la idea de que la mandíbula le pesa mucho a uno de los personajes, entre otras cosas. Estas indicaciones no van por el camino de ser una explicación literal, sino que exigen a los actores entender sensorialmente y tomar la información y los referentes de Jorge Guerra como estímulo de creación y, en consecuencia, dejarse “afectar” sensiblemente. Toda esta información cromática fue intencionalmente pensada por el artista como un estímulo para generar *nuevas vibraciones*, revelando en Guerra un interés por que el proceso de las actrices sea una apropiación de indicaciones, no una imposición objetiva con marcaciones meramente técnicas. Sin embargo, un elemento que ayudó a ordenar toda esta exploración de colores fue la dirección de una coreografía: como el responsable de la creación dice, se sembraron movimientos que ayudaron a dar estructura a la personalidad del coro.

Las coreografías del coro y su desplazamiento por el espacio incluyen diferentes niveles y planos escenográficos. Las actrices hablaban en registros vocales variados, además de direcciones y calidades de movimiento distintos durante toda la obra. Esto era condicionado por los colores correspondientes a cada aspecto que representaban.

Esta coreografía lo hicimos juntos y yo les di un punto de partida, como por ejemplo que traten de apaciguar los ánimos (a Filoctetes) para que puedan irse. Pero cuando salía el tercer personaje (del coro), era tan marcial que no se oía él mismo, y desataba un problema. Tenía que bajarle la intensidad. No siempre cuando es más intensidad es ganar fuerza. Te desorganiza, pierdes la oportunidad. Entre las tres lograba un equilibrio. El coro no estaba comprometido a seguir el personaje. Era al libre albedrío. A veces se metían dentro de él físicamente, por eso el vestuario, como lo hice originalmente, estaban desnudas. Después les puse una malla pintada con cosas abstractas, pero eran cuerpos flotando en el espacio.²¹ Aquí no se hizo ese proceso, no me provocaba hacer la otra versión. Eso es otra cosa que yo hago, no copio. Si se murió una parte, se murió y ya, a otra cosa, no trato de recuperar algo que hice en otro montaje, con otro contexto, con otra gente. (Entrevista no publicada a Jorge Guerra).

El coro llama la atención durante todo el montaje, debido a que están en constante renovación, cambio y movimiento. El director tomó al coro desde distintas perspectivas: en primer lugar, a las actrices y sus personajes con una construcción por separado; en segundo lugar, la relación del coro y Filoctetes; en tercer lugar, la idea de que las tres actrices del coro son el mismo personaje en ciertas ocasiones, unificándose a través del movimiento; finalmente, la intervención del coro en lo que iba ocurriendo durante todo el montaje. Todas estas perspectivas fueron trabajadas por recursos propios del artista, como el uso de colores para estimular a sus actrices, el diseño de un código de danza – teatro para ubicar el coro en el espacio, y la concepción del coro como un elemento físicamente explotable: estaban dispuestas de tal modo que llenaban el espacio con sus cuerpos, componiendo siempre una figura o una estructura con sentido. Como si fuesen una arcilla que cambia de formas de acuerdo a las necesidades del montaje.

Nosotros tuvimos unas secuencias, pero, básicamente, Jorge trabajó mucho, con indicaciones muy precisas sobre ese tipo de temas. Recuerdo, también, sin embargo, que había cosas que fueron diciendo en los ensayos, recuerdo que yo tenía una escena muy bonita con Jimena Lindo, nos abrazábamos, era una cosa maternal. Eso fue surgiendo de

²¹ Jorge Guerra hace una comparación con otra versión que realizó de la misma obra. Se refiere a que, si bien la función del coro es la misma con relación a Filoctetes, decidió representar a las tres actrices de manera diferente, sin que cambie su lugar dentro de la obra.

los ensayos. Jorge tenía ideas muy precisas, pero también nos permitía, a los actores, a hacer cosas distintas. (Entrevista no publicada a Alberto Ísola).



Figura 20: Escena a la que se refiere Ísola, a lado de Jimena Lindo.

La precisión de Jorge Guerra en la composición escénica no quita libertad creadora a los actores. Hay una tendencia por parte del director a que los actores tengan herramientas sensoriales para la creación personal de sus personajes. La naturaleza plástica de las indicaciones de Jorge Guerra da lugar a que el resultado del proceso creativo dé libertad a los resultados que los actores puedan encontrar.



Figura 21: El coro acompañando la travesía de Odiseo y Neoptólemo.

Desde la dirección de actores se comprueba que efectivamente hubo una necesidad del director por recurrir a la estimulación a través de colores para guiar la búsqueda de personajes de las tres actrices involucradas en el coro. Un elemento importante en su desarrollo fue el cómo abordaron el espacio a través de la composición de movimientos y desplazamientos en el escenario. El director afirma que se encargó de darles a las actrices principios de movimiento bajo la premisa de componer. Sara Rome fue quien, acompañando la creación de las mismas actrices, sembró ciertos movimientos y posturas en cada momento de la obra, de modo que siempre estuviesen unificándose a través de la composición. Esto se daba gracias a contraste entre los movimientos, a las diferentes direcciones de proyección de líneas en el espacio con sus cuerpos y a la posición del escenario que el coro tomaba en las diferentes escenas. Esto último no habría sido posible sin la aplicación de la perspectiva para decidir cuál es el lugar más adecuado que deben ocupar. Este concepto, en primer lugar, se aplica dentro de la composición del coro por sí solo: cada actriz va a ocupar un lugar y una posición que va a justificarse a partir del conjunto: las posturas que por separado adopten van a tener una función, una razón de ser entre las tres actrices. No existe en la aplicación de la perspectiva en el teatro un sentido meramente impuesto: existe una justificación sensible, que parte de la intención del director de crear distintas imágenes visuales manifiesta de significados. El coro no siempre estaba ubicado de manera simétrica entre ellas: dependía del momento de la acción dramática en la que se encontraban. La uniformidad o contraste entre ellas podía variar gracias a la relación que en determinadas escenas formaban: cuando cumplían con ser observadoras de lo ocurrido, podía haber variación por contraste en su disposición en el espacio, mientras que en momentos en los que les correspondía decir u opinar sobre un acontecimiento, podían recurrir a la uniformidad de acciones por el espacio²².

²² Un ejemplo de esto último es el uso de unas sillas que eran parte de la escenografía. El director dispuso el manejo de este objeto como estrategia para uniformizar al coro, dado que las tres actrices realizaban las mismas acciones con dicho elemento. La perspectiva en este caso se aplica en que las tres están en un mismo plano, con una misma calidad de energía para que, en conjunto, la acción realizada sea más potente. Nota del autor.



Figura 22: el coro siendo observadoras de diversos momentos de los personajes.

Otro aspecto a tener en cuenta con relación a la aplicación de la perspectiva es en la ubicación del coro dentro de la escena. Esto podía variar de acuerdo a la relación con otros personajes en escena: cuando cumplían el rol de observadoras de lo ocurrido en escena, se ubicaban en el tercer plano esquinado, mientras que, si tomaban acción sobre un suceso, ocupaban posiciones del segundo o primer plano. El centro y adelante suelen tener un mayor valor que cubrir si es que se sitúa en estos espacios a algún actor o elemento escenográfico. La aplicación del concepto de perspectiva en la práctica de dirección de Jorge Guerra es, en conclusión, una herramienta para significar dentro de sus composiciones escénicas.



Figura 23: Escena de “La cura en Troya” donde el coro interviene al público comentando lo que está por ocurrir.

Este trío de mujeres se presentaba hablando en canon, cada una en un tono de voz diferente, un ritmo diferente. Las tres actrices se unifican a través del movimiento, como una orquesta en la que son instrumentos distintos dentro de una misma partitura. Este trabajo es realizado por el coro durante toda la obra, teniendo momentos de acompañamiento y protagonismo en ciertas escenas.

La construcción de los tres personajes que conformaban el coro se vio en la especificidad que cada actriz logró, tanto en la partitura física como vocal que construyeron. Las calidades de movimiento eran distintas, a pesar de estar realizando un acto coreográfico simétrico: podían realizar el mismo movimiento, pero las calidades de energía eran particulares en cada una de ellas. Esto se debe a que el director daba a cada “emoción” una energía de movimiento distinta. Mientras que la pasión evocaba movimientos más ondulantes y pesados, la guerra evocaba movimientos más súbitos: las texturas en el movimiento eran distintas. A partir de la característica de un personaje se pudo definir una textura de movimiento en particular que, a la vez, junto con las demás texturas en escena, crean relaciones de similitud y contraste. Así es como se puede decir que la partitura del coro estaba llena de texturas diferentes como resultado. Todo este trabajo corporal y vocal hecho al inicio es una construcción que viene acompañada de distintos matices, texturas y colores. Las texturas fueron pensadas por Jorge Guerra a través de elementos diferenciadores como, en primer lugar, la emoción; en segundo lugar, la calidad de movimiento, y en tercer lugar, los colores de sus vestuarios.

El coro en esta obra es un elemento lleno de detalles pictóricos que señalar. Durante toda la obra, cada personaje que componía el coro estaba lleno de particularidades que se hacían notar visualmente. Al ser el coro un elemento omnipresente, tienen la capacidad de reaccionar a lo que sucede, ya sea de manera conjunta o por separado. Estas reacciones venían acompañadas de acciones físicas, posturas que eran particulares en cada una de ellas, donde se puede conocer de manera clara información sobre la posición que toma el personaje respecto de lo que sucede en escena. Estas reacciones son lo que visualmente constituyen un **gestus escénico**, de modo que dan información al espectador de su contexto, estatus e idiosincrasia.

Jorge Guerra indicaba a las actrices realizar en algunos momentos reacciones y expresiones mirando al público, como máscaras en movimiento, manifestando qué les provocaba los acontecimientos que ocurrían en escena. A veces era indignación, como ejemplo de esto, hubo un momento en el que Sofía Rocha adecuó una posición corporal en la que los gestos de su rostro y cuerpo proyectaban tal sentimiento. Estos gestus son acciones que duran segundos, pero que el director se encarga de remarcar gracias a indicaciones espaciales como mirar al público, cambiar de velocidad – de rápido a lento para crear foco de atención -. Ver esas reacciones a la vez es una mezcla de información con significado interesante, todo a partir de referentes meramente visuales.

Un detalle interesante dentro del montaje era la entrada de personaje: un vigía de barco que está navegando aparece buscando a Neoptólemo. Este personaje tiene una máscara que en este caso es un sombrero de copa. Aquel elemento funciona como máscara debido a que no se ve el rostro de la actriz. Este elemento condiciona la postura física dado que, acompañado de un saco largo, complementa la imagen de esta persona sin rostro, condicionando además sus movimientos físicos como el de una marioneta.

Utilizaba un bastón con el que realizaba movimientos que se asimilaban al de comedia del arte: pasos largos, formas de hablar grandilocuentes poco convencional. Esta es una construcción de personaje a partir del uso de máscara, que en este caso es el sombrero de copa y el bastón. Se lograban de esta manera posturas agachadas, cuerpo con el torso dirigido a un lado mientras hablaba, posturas diferentes con líneas proyectadas en el espacio. Parecía efectivamente una marioneta que se mueve y

adquiere posturas de acuerdo a lo que dice. Las posturas significan: si está confrontando, va a tener una postura agachada pero firme mirando hacia adelante; si está negando, con la máscara se va a notar que hay un rechazo moviendo la cabeza hacia un lado. Las posturas y reacciones se visualizan, gracias a la máscara, a través de las posiciones corporales que el personaje vaya adoptando.



Figura 24: Cuatro imágenes en secuencia del personaje del vigía.

En el caso de Neoptólemo, su vestuario poseía elementos representativos de un ciudadano griego: una túnica, sandalias, pechera, todo lo que un guerrero griego capitán de un barco tendría que usar. Un elemento aleatorio y representativo para este personaje fue el uso de un casco, que funcionaba como una máscara: cuando la tenía puesta, encarnaba su postura como guerrero y ciudadano griego, apoyando la necesidad de Odiseo por regresar a Filoctetes y el arco de Hércules para terminar con la guerra. Cuando Neoptólemo se quita la máscara, se nos muestra la esencia humana del personaje: su postura, ideales y forma de analizar cada uno de los planes propuestos por Odiseo. Se muestra el lado humano y sensible de Neoptólemo. Este elemento sirve como convención visual para separar estos dos aspectos del personaje. Por otro lado, el acto de ponerse o sacarse el casco constituía un gestus del personaje, cuya composición estaba cargada de información. Podría decirse que en este caso se comprueba cómo el

gestus se compone casi en su totalidad de elementos principalmente visuales; en segundo lugar, la forma del casco, al ser referente a un época y lugar determinados, ya da información a partir del color, la forma y el material con el que está hecho, redondeando así el gestus con significado completo sobre el personaje en cuestión.

El arco de Hércules era un elemento propio de Filoctetes: era admirado por poseer dicho arco, un arma que nunca fallaba. Es la característica de este artefacto. El director buscó un modelo para diseñarlo, y encontró en la arquería Zen dicho estilo de arco al que describe como cuidadoso, con dos puntos de quiebre (Entrevista no publicada a Jorge Guerra).

El famoso arco. La idea de que no tuviera soga o cuerda, fue de Jorge desde el comienzo. Creo que, porque le vio desde el comienzo un aspecto, más bien, simbólico y también la idea de que le había quitado la soga también, para que no lo vuelva a usar de alguna manera. [...]Era una cosa casi mímica. Era un objeto, casi como un tótem, un objeto mágico. Yo me acuerdo que lo usaba de muchas maneras, no solamente para disparar, sino también para protegerme. Inclusive, había un momento en que lo hacía girar sobre mi cabeza como si fuera una onda. Era un objeto polivalente en ese sentido. (Entrevista no publicada a Alberto Ísola).



Figura 25: Aparición del arco de Hércules perteneciente a Filoctetes

El arco era un elemento simbólico dentro de la historia. Las veces en las que aparece en escena vienen acompañadas de efectos como humo, luces de colores azul y rojo, movimientos lentos de los personajes, entre otros recursos escénicos visuales que lograron resaltar la polivalencia que menciona Ísola. La razón por la que no tiene cuerda

templada es porque, según el director, este arco no tenía la función de disparar. Tenía una función más bien simbólica dentro del montaje. La flecha del arco no es tan importante, porque el arco no es para matar, solo le sirve al personaje. Por eso no tenía la pita templada. El enfoque no es que quiera matar a alguien, es que le sirve al personaje, es parte de este. El arco no tiene cuerda ni flechas porque es un elemento funcional del personaje: no lo va a usar para flechar, lo usa como elemento diferenciador y de empoderamiento de su personaje en escena dentro de la historia. Además, la forma que encontró precisa para el arco evocó en el director la idea de que aquel diseño era definitivamente la de un arco de un dios (Entrevista no publicada a Jorge Guerra).

3.1.3. Proceso creativo del montaje

Es importante saber que el equipo involucrado en este montaje iba a escenificar otra obra, no *La cura en Troya*. Cuando se decidió hacer esta obra, el poco tiempo para el desarrollo del montaje fue un factor con el que tuvieron que lidiar. Es por esto que el director dice no haber ahondado tanto en la investigación del espacio escénico donde se desarrollaría este montaje. Lo que sí tenía como premisa inicial era que el espacio no era un lugar físico: era mental. El foco de atención del director estaba en la amistad entre Filoctetes y Neoptólemo, el coro y el desarrollo de los personajes. (Entrevista no publicada a Jorge Guerra).

La disposición del espacio escenográfico tenía la premisa de ser un lugar atemporal. Las paredes del escenario eran claras, con texturas porosas que parecían ser las paredes sucias de una celda. Había dos entradas ubicadas en los laterales del tercer plano y dos entradas en los laterales del segundo plano. Estas entradas permitían una mayor fluidez en los cambios de escena y en el desplazamiento de los actores durante la obra. Se utilizaron proyecciones de una isla, Lemnos, donde se podía observar una roca: la roca de la tumba de Hércules. Los elementos escenográficos que se usaron fueron tres sillas y una mesa, que aparecían solo en determinados momentos de la obra. En el caso de las sillas, fueron utilizadas por el coro como un elemento unificador: las actrices del coro componían el espacio con movimientos que incluían dichas sillas en diferentes calidades de energía.



Figura 26: Foto de la obra cuya perspectiva está enfocada en resaltar la escenografía en el montaje.

La creación de aspectos como el vestuario y elementos escenográficos fueron pensadas desde el proceso creativo de los personajes de la obra. Como se mencionó anteriormente, el coro tenía tres colores definidos por Jorge Guerra como **colores en transición**: rojo, azul y verde. Estos condicionaron, por consecuencia, el color de los respectivos vestuarios de las actrices que conformaban el coro. Estos vestuarios, en cuanto a diseño, eran idénticos, la única diferencia era el color que le correspondía a cada actriz. Mientras el proceso fue avanzando, en el diseño de vestuario, Jorge Guerra y Pepe Corzo decidieron usar estos colores en vestidos y zapatos que cada una usaría. Los vestuarios constaban de vestidos hasta la rodilla con cuello, y zapatos clásicos, todo del color que cada actriz representaba.

El vestuario de Filoctetes en este caso está compuesto de piezas asimétricas, parches y retazos de tela con colores blancos sucios, grises, marrones, negros, mezcla de colores que evocan a un naufragado, a una persona que ha sido abandonada y herida en una isla. Filoctetes ha sobrevivido en esta isla sólo, esperando a que alguna nave griega venga por él. Alberto Ísola comenta sobre el proceso creativo del vestuario de su personaje:

Trabajamos mucho con la idea de un vestuario que fuera una mezcla de uniforme militar, de cualquier época. Creo que una de las características fundamentales del trabajo de Jorge, siempre, es que mezcla épocas y no tiene. En ese sentido, es un director post moderno con este tipo post moderno. No tenía que parecer un griego clásico. A pesar que, si no me equivoco, había cascos en un personaje, se fue creando durante los ensayos. Había la idea de que este hombre, a pesar de que había pasado muchos años ahí con grandes penurias, trataba de conservar su uniforme la mayor cantidad de tiempo posible. Un uniforme que estaba echo jirones. La idea del pañuelo en la cabeza me surgió a mí, porque una de las imágenes que trabajábamos mucho con Coco fue la de los marinos de la guerra de Vietnam. Vimos muchas imágenes también de esos. Muchos de ellos usaban pañuelos encima de la cabeza como una manera de protegerse del sol. Me gustó mucho esa imagen porque, además, me cambiaba a mí. Yo soy calvo y, salvo *Almacenados*, es la única obra donde usaba peluca recientemente. Me transformó el aspecto. Luego, por esas cosas que uno empieza a asociar, nos acordamos de una película de los años 80-90 que es *Mad Max*, con Mel Gibson, que es en un futuro apocalíptico. Entonces, la imagen que tú ves es una mezcla de los marinos de la guerra de Vietnam, de *Mad Max* y algunas imágenes griegas también. Eso es muy Jorge Guerra

Sí, el vestuario marcó muchísimas cosas porque trabajamos la idea de este hombre que mezclaba, por un lado, el recuerdo del pasado heroico y, por otro lado, un aspecto deteriorado por la isla y también por el dolor, la herida en la pierna. Sí trabajábamos, inclusive con imágenes de animales, si no me equivoco, trabajamos con un lobo o con un león, un oso. No estoy seguro. Contribuyó muchísimo y yo ensayé desde el comienzo con otra ropa que me sacó, digamos, de un tipo de comportamiento físico, más bien urbano que, de alguna manera, he estado acostumbrado hasta ese momento. No he hecho muchos personajes que salgan de esa estructura. (Entrevista no publicada a Alberto Ísola)

Para la creación del vestuario de Filoctetes no hubo distinción en cuanto a referencias pictóricas utilizadas. Tanto películas como pinturas sirvieron para completar la idea de caracterización de una manera más específica. Puede identificar cómo hay una tendencia a no tener distinción en los contextos históricos de los que procede cada una de las referencias. El valor de las referencias plásticas que utiliza Jorge Guerra está en el aspecto sensorial, la información y el significado que envuelven, mas no en la concordancia contextual con la obra.



Figura 27: Persona (Derecha) Neoptólemo, de Jorge Armas. Odiseo (Izquierda) Carlos Tuccio.

Neoptólemo es un capitán de barco que tiene la misión, encargada por Odiseo, de convencer a Filoctetes de volver a batallar en la guerra con el arco de Hércules. Su vestuario fue el único que era fiel al de un capitán griego. Para lograr esta misión, es capaz de armar artificios con una supuesta amistad desinteresada; algo que finalmente termina siendo una unión real entre ambos personajes. Es así como este personaje presenta dos caras: la que se muestra a favor de Odiseo, y la que demuestra amistad sincera a Filoctetes. Un elemento que el director incluyó en el vestuario fue un casco, cuya función era ser el elemento distintivo del personaje: Neoptólemo usaba el casco cuando la situación lo posicionaba de lado de Odiseo, y dejaba de usar el casco cuando se encontraba ayudando e interactuando solo con Filoctetes. Este elemento funcionaba como una máscara que el director encontró como indicador visual de estos dos sentimientos que provocaban contradicciones en el personaje. (Entrevista no publicada a Jorge Guerra).



Figura 28: Filoctetes en escena



Figura 29: Filoctetes con Neoptolemo en escena.

La iluminación de la obra estuvo constituida por luces de colores como el rojo, azul, verde y amarillo. La escala de luces era más cercana a los azulados, de modo que recreaba una atmósfera de ensueño durante casi toda la obra. Generalmente el coro era iluminado por esta luz azul cuando intervenía y comentaba lo sucedido. Como ejemplo, una de las entradas del coro consiste en que este entra diciendo el texto como un canto gregoriano. Dado que no tiene muchas tonalidades diferentes, esto crea un impacto, un cambio de textura: un cambio de atmósfera. Esto se debe a que aparece una luz azul, que puede significar la presencia de los dioses y la importancia de sus decisiones por encima de la de los hombres.



Figura 30: momento de cambio de iluminación de luz amarilla pasa a luz azul para marcar un cambio dramático.

3.1.4. Referentes Pictóricos en escena

Jorge es un creador muy particular, muy individual. Sea la obra que sea, es entrar a un mundo. Que es su universo muy particular, que es de él mismo. Por más que la obra tenga exigencias estéticas de distinto tipo, la mirada de Jorge siempre es sumamente particular. Te plantea un mundo con reglas específicas. No es un director que le interese ni se dedique mucho al aspecto interno, psicológico del personaje²³. Puede conversar al respecto, pero eso a él no le interesa. Ese es el trabajo del actor. Jorge Guerra es un director que encuentra lugar en aspectos plásticos como la pintura, la escultura, el cine, la fotografía y la música como principales referentes de creación, además de utilizarlos para comunicar y dirigir a sus actores durante el proceso creativo.

Las composiciones que realiza Jorge Guerra involucran elementos rítmicos, cromáticos, musicales, pictóricos, ordenados bajo premisas que le permiten crear significado: posturas corporales, tonalidades de voz, perspectiva en el escenario, entre otras herramientas que permiten al director darle especificidad a la composición de sus montajes. El resultado, en el caso de *La cura en Troya*, es un trabajo plástico y poético principalmente.

3.1. La cocina

Al encontrarme en el octavo ciclo de la carrera de teatro de la facultad de artes escénicas de la Pontificia Universidad Católica del Perú en el año 2017, me correspondía realizar un montaje de fin de carrera. Una obra profesional que iba a ser realizado en el centro cultural de la misma universidad (CCPUCP). En este caso, los encargados de dirigirme, a mí y a mis once compañeros de promoción fueron Jorge y Alejandra Guerra, padre e hija, quienes proponían realizar la obra *La cocina* del dramaturgo inglés Arnold Wesker.

La obra cuenta la historia de una cocina de un restaurante en Inglaterra en los años 50, época post segunda guerra mundial. Esta cocina estaba ocupada por cocineros y meseras de todas las nacionalidades de Europa: ingleses, turcos, españoles, chipriotas, griegos, entre otros; toda Europa resumida en una cocina.

Esta obra es acrobática, no solamente por la cantidad de personajes que se tenían que cubrir, sino también, era una obra sin una estructura con presencia de protagonistas. La historia no era de un personaje protagónico o de tres personajes principales y el resto secundarios. Se trataba la historia de todos los miembros de la cocina involucrados. No había escala de importancia entre una escena u otra. Consistía en una secuencia de escenas que describían y procuraban todo un día de trabajo dentro de la cocina. Desde el inicio del primer turno, donde claramente la presencia de cocineros o meseras no iba a ser tan abundante como, por ejemplo, en el momento cuando ya hay más clientela dentro del restaurante. Es así como *La cocina* abarca los siguientes momentos: el momento del inicio del primer turno, muy temprano, cuando los cocineros se encargan de hacer toda la preparación de insumos, picarlos, cocer todos los materiales a utilizar durante el turno de trabajo. Poco a poco empezaba la constante llegada de los chefs a la cocina. Esta llegada de los cocineros al lugar de trabajo era algo como una presentación, como una gran presentación de cada una de las personalidades que iban apareciendo. Después llegaba el momento donde empezaba el trabajo de verdad, la gente empezaba a llegar y empezaba el movimiento en conjunto que todo este mundo de la cocina en Inglaterra estaba surgiendo.

Este inicio de trabajo, tenía tres periodos. Uno de tranquilidad, donde cada uno empezaba a trabajar por su cuenta, hacia lo que tenía que hacer. Después, con la llegada de los comensales, que nunca aparecían en escena²⁴. Este segundo momento era más intenso, con mayor movimiento y más acrobático ya que implicaba mayor compromiso de los chefs con su trabajo, mayor rapidez. Finalmente, el tercer momento de este periodo de trabajo, fue el mayor esplendor de producción de esta cocina, entendiéndose esto como un momento donde los cocineros dejaban de ser ellos mismos y empezaban a ser parte de un descontrol comunal. Cocineros que se peleaban por utensilios entre ellos, meseras que se peleaban con los cocineros o entre ellas mismas para poder recibir sus pedidos más rápido. Y, todo este alboroto, este caos del mundo de la cocina de aquel restaurante desencadenaba todo un conflicto surrealista. De estos momentos se hablarán más adelante.

Esto corresponde al primer acto, antes del segundo acto hay un espacio que es el interludio de la obra. En este interludio se ve a algunos de los personajes durante su

²⁴ Nunca se vio en escena a los comensales, lo único que se vio en escena era la cocina, los cocineros y la transición de estos por el espacio acompañados por las meseras que también eran personajes de la obra.

periodo de descanso entre el periodo de primer y segundo turno. El director, desde el principio, nos indicó que el interludio era la esencia de la obra. Que *La cocina* no podía ser la obra que es, sin representar y entender qué significaba el interludio para poder comprender el mundo de los personajes y el mundo del dramaturgo que al querer comunicarnos que es lo que su obra representaba. Claramente era una alusión a la guerra, y la guerra, como consecuencia de la destrucción de muchos de los sueños de los protagonistas. En este interludio, básicamente, se muestra lo que es soñar para ellos, cómo dentro del mundo de la cocina estos personajes tienen la capacidad y la necesidad de soñar por ellos mismos. Finalmente, este interludio es lo que da paso al segundo acto. El segundo acto es, siguiendo el orden ya explicado, el segundo turno del restaurante. Los chefs empiezan a volver de su periodo de descanso para poder retomar el trabajo para la hora de la cena. Hay algunos de los cocineros que se quedaron durante todo el descanso, otros que salieron a pasear, a descansar y la gente vuelve a llegar. Este segundo turno no es una secuencia o consecuencia del primer acto. No se puede entender la secuencia del primer acto y el segundo acto sin tomar en cuenta que la historia, si bien no tiene protagonistas, tiene una línea dramática que se relaciona con la historia de dos personajes: Peter y Monique. El primero, un personaje alemán con un carácter muy fuerte con una personalidad muy particular. La segunda, su amada, una mujer que está casada por interés con Monty, una persona que la mantiene y que le da todas las comodidades que una mujer en aquella época buscaba tener dada las escasas posibilidades que la época post guerra podía darle a las personas solas como ella. Peter y Monique tienen una historia de amor hace 3 años; sin embargo, ella no deja a su esposo y Peter sigue en la larga espera de que finalmente Monique pueda divorciarse de su marido para emprender juntos una historia nueva.

Durante el primer acto se ve la relación tormentosa de estos dos personajes y cómo la cocina está involucrada en todo esto. Las discusiones las realizan en pleno turno de trabajo, se gritan, se besan, se dan amor. Todos los miembros de la cocina son testigos de la historia de amor de Peter y Monique y, al tratarse de un lugar de trabajo, es inevitable que los demás personajes se relacionen y hablen de esta historia a las espaldas de ellos. La historia de esta pareja desencadena muchos comentarios, mucha interacción y es un tema de conversación mediante el cual el espectador se da cuenta de las relaciones que existen en *La cocina*. Hay personas que tienen pena de Peter, personas que se alegran ver sufrir al personaje o a las que le da igual o, simplemente hay gente que tiene algo interesante de qué hablar dado que su vida común no tiene algo

polémico como es la historia de estos dos amantes. Esta historia es una excusa de unificación de esta obra.



Figura 31: Imagen de una conversación entre el personaje de Alfredo (izquierda de la imagen) y Peter (derecha de la imagen). A partir de sus posturas corporales se puede apreciar parte de la idiosincrasia de los personajes. Alfredo, visualmente, resulta más amable, relajado y liviano; mientras que Peter, al tener los brazos en la cintura, se manifiesta más marcial, reactivo y pesado.²⁵

En el segundo acto, la historia de amor cobra un desenlace mayor dado que, se da la información que Monique está embarazada. Hay un gran detonante en la relación de Peter y Monique que provoca el detonante de la obra completa; Monique decide abortar y oficialmente permanecer a lado de Monty, dado que este le iba comprar una casa, símbolo de estabilidad que ella necesita. Este acontecimiento tiene mucha relación con lo hablado en el interludio, el desarrollo de los sueños. Para Peter, era un sueño poder hacer una vida con ella. Él le propone constantemente, durante la obra, sobre todo durante el segundo acto, irse juntos, irse a vivir a otro país y comenzar de nuevo. Sin embargo, cuando Monique decide terminar esa relación, a Peter se le viene el mundo encima. Peter decide no continuar y emocionalmente el personaje se desata ocasionando destrozos en las instalaciones de la cocina. Ese es el gran acontecimiento del segundo

²⁵ Imagen tomada de : <https://web.facebook.com/teatrouniversidadcatolica/>

acto. Peter, después de destruir el lugar, se va. Esto desencadena ese gran climax de la obra a través de la explosión del personaje.

A partir de esto, se puede entender la idea de Arnold Wesker al momento de escribir la obra. La cocina representa en esta obra el lugar al que recurren las personas que necesitan recobrar su conexión con los sueños personales, con los sueños que la guerra les robó. Sean de cualquier nacionalidad, de las nacionalidades que perdieron o ganaron la guerra, en definitiva, todos resultan siendo víctimas. Y, su trabajo y su relación con la cocina del restaurante es una clara metáfora que Arnold Wesker quiso impregnar dramáticamente a través de su obra.

3.1.1. Proceso de concepción del director:

El proceso inició con el elenco y los directores leyendo el texto, algunas veces para poder entender los referentes y puntos de quiebre que el director quería que tuviéramos en cuenta para poder iniciar el armado del montaje. Identifique como actriz e identificamos como elenco que la obra no tenía una estructura convencional. La obra era una secuencia de escenas donde los personajes interactuaban muchos a la vez. No eran momentos donde un solo personaje era el foco de atención. Eran momentos específicos donde todos tenían el mismo valor protagónico por así decirlo. La única división clara que podíamos hacer al inicio era la del primer acto, interludio y segundo acto. Empezamos a conocer a los personajes, primero a los chefs que, como se mencionó anteriormente, eran de todas las nacionalidades de Europa. Existían meseras también, de diferentes nacionalidades. Un hincapié del director para poder abordar estas figuras era entender las rivalidades entre países y por consecuencia la rivalidad entre ellos. Y, cómo manejar esta idiosincrasia en la construcción de nuestros personajes.

Dado que el contexto que envolvía a la obra era la época post guerra, era evidente que, el primer paso para entenderlos era el entorno: ¿cómo vivió Europa después de esta guerra que afectó a todo este continente? ¿Cómo cada país tenía un resultado individual de esta guerra? ¿Qué países eran los “ganadores”, “perdedores” o los “inexistentes”?

Esto era muy importante para entender, no solo el contexto histórico, también la idiosincrasia de cada personaje. Por ejemplo, un italiano no iba a llevarse bien con uno alemán dada la confrontación de estos dos países después de la guerra. La guerra condicionaba las relaciones como parte del imaginario de tal tipo de conflicto, de la violencia y de la destrucción que ocasionó este acontecimiento.

Definitivamente los personajes alemanes, siguiendo otro empleo, tenían una confrontación con los judíos. Existía incomodidad, resentimiento que ni si quiera ellos mismos podían entender pero que la sentían, según las indicaciones director. Esto fue lo primero que me llamó la atención al encontrarme este texto: cómo la guerra había condicionado la relación de estas figuras y cómo cada uno de ellos tomaba el perfil del país o la religión de la que provenían para poder diferenciarse e identificarse en relación a los demás. Esto trajo como consecuencia en cuanto a técnica actoral el hecho de que algunos de nosotros, como actores, tuvimos que adoptar características propias del idioma del país de procedencia de nuestros personajes.

La dirección adjunta a Jorge Guerra la desempeñó Alejandra Guerra, quien tenía la labor de la dirección de actores especialmente. Ella, a lado del artista, ideó las delimitaciones que iban a dar inicio al proceso creativo:

Lo primero que me dijo, fue porque hubo un montaje previo. Me dijo: “Wesker quería que no haya comida “. El mundo de la comida no puede ser real, no puede comer, todo debe estar bajo la idea de cómo se manipula, no del verdadero acto. Es importante aprender la manipulación para luego olvidarse del elemento y recrear la manipulación. Eso fue lo primero. Y luego me dijo lo del mundo en una cocina. Me dijo “esto es imposible sin los países” porque los países representan las culturas. Entonces, había dos elementos que quería proponer en ese montaje versus el montaje que se dio hace unos años. No podía ser peruano²⁶, él quería ver la realidad post-guerra. Todo un tema que lo marca también. Si bien es un estilo completamente distinto, estos temas se parecen. [...] Para él era importante que eso estuviera. Entonces teníamos que resolver cómo hacemos la cultura que representan a estos países sin hablar los idiomas nativos. (Entrevista a Alejandra Guerra).

Entender la personalidad de los habitantes de la cocina era tan importante como entender la idiosincrasia de los países de donde venían para poder así, como consecuencia, trabajar el idioma que hablaban. Fonéticamente el idioma envuelve la personalidad del país donde se habla. Tomando como un ejemplo, el idioma italiano, tiene una cadencia que evoca a lo relajado, evoca a lo intenso, mediterráneo, aceite de oliva, a que todo va a estar bien con aceite de oliva. Esta última oración fue dicha por el

²⁶ En esta cita, Alejandra Guerra hace referencia al montaje de *La cocina* realizado en Lima en el año 2012 dirigido por Gisella Cárdenas. Esta versión de la obra de Wesker fue adaptada a un contexto peruano: en lugar de haber personas de distintos países de Europa, las nacionalidades eran reemplazadas por departamentos de procedencia: personas del norte del Perú, de la selva, sierra y costa unidos en una cocina peruana. Esta adaptación, según Jorge Guerra, le quitaba a la obra de Wesker la esencia del mensaje que el dramaturgo instauró en su texto. Por eso la importancia de mantener las nacionalidades tal cual el texto lo proponía.

propio director al momento de explicarnos cómo es uno de los ciudadanos italianos. Alfredo, un chef ya mayor cuya personalidad está lejos de lo conflictivo que pueden ser los demás personajes de la obra.

Entonces el tema de la cultura y los idiomas y cómo pensar en esas culturas europeas que hablarían en inglés pero que hablan en castellano, ¿cómo se podrían representar? Entonces ahí apareció la idea de que el castellano es el inglés, y ya cada uno debía empezar con un proceso de creación. Cómo habla un irlandés en inglés, cómo lo haría en castellano, para que se reconozca cada vez el tema de este mundo en una cocina después de una guerra. Que es un poquito como una metáfora de este mundo. Al fin y al cabo, no es la cocina, no es la comida, no tiene que haberlo, no importa eso. Eso son cosas fundamentales con la que se empezó el trabajo; sé que no debe de haber comida y que debe ser ambientado en esa época en ese momento para un poco contar lo que él quiere contar. Porque después de una guerra quedan los enemigos, quienes fueron, quienes te torturaron, etcétera. (Entrevista a Alejandra Guerra).

Hubo un trabajo, no solamente de análisis, sino también práctico en cuanto a la investigación de qué es lo que daba el acento a la construcción del personaje. Los directores se encargaban de relacionar la cadencia fonética de los acentos con la idiosincrasia de los países involucrados; por ejemplo, los griegos. La imagen de los griegos es de personas muy apasionadas, con su país, con su historia, incluso con su cultura gastronómica. Esta característica, lejos de ser un referente cliché era una forma de entender, a grandes rasgos, al principio del proceso, la forma de pensar de un griego. Bajo esta premisa, cada actor se fue apropiando de estos acentos. Relacionando el acento español con una intensidad particular en la forma de hablar de, por ejemplo, un catalán y qué es lo que identifica a un catalán. Se conoce que las personas de Cataluña son muy nacionalistas, tienen una identificación con su lugar de procedencia muy fuerte, más fuerte quizá, que otros lugares de España. A los italianos se les relaciona con el mediterráneo con esta forma tan cadenciosa de hablar, pero a la vez apasionada, parte de la personalidad, no solo italiana, sino de ciudadanos europeos. En cuanto a los ingleses, por ejemplo, se nos dio la idea de la hora del té. No hay inglés que no tenga su hora del té. Eso da una característica de que los ingleses son muy ordenados, son muy finos y no son desbordantes físicamente. Entonces este era un punto de partida para entender la personalidad de este país.

A través de este trabajo comprendí cómo el idioma cumplía, no solamente un referente cultural para Jorge, sino también para una herramienta física- rítmica. La cadencia de los idiomas era una herramienta sonora, rítmica para el trabajo de personajes. Había una conciencia de ritmo en el director al momento de indicarnos alguna referencia a cada uno de nosotros como actores. Esto es a grandes rasgos una manifestación de la preocupación y del interés de Jorge Guerra en ahondar en este tema tan sensible para el que es la guerra y las consecuencias, no solamente malas, sino también el hecho de poder reconocer las diferencias ricas que hay entre una persona de un país en relación a una persona de otro país. A partir de las distintas nacionalidades, se enriquecía la obra. No hubiese podido ser *La cocina* de Arnold Wesker sin poder trabajar en estas desigualdades que, lejos de crear estereotipos, apuntan a la descripción de todo un momento de la historia donde, a pesar de ser de nacionalidades diversas todo un continente estaba unido por un solo acontecimiento.

3.1.2. Dirección de actores:

Cuando se designaron los personajes, había una verdad ineludible, que era que, la mayoría de nosotros, actores, por no decir todos, teníamos que hacer más de uno dada la demanda de estos durante la obra. Como se dijo al principio eran más de 30 personajes en la obra. Sin embargo, muchos de estos eran meseros o cocineros que no tenían más de 10 líneas durante toda la obra. Entonces se pasó a hacer un trabajo de reducción de chef y meseras que aparecían escasas veces en la obra, designando sus textos a los que tenían más apariciones en la obra. Es así como, finalmente, se nos asignan, a cada uno, personajes distintos entre ellos. En mi caso se me asignó en primer lugar a Frank, inglés, ya mayor que era el segundo chef en la cocina; en segundo lugar, Berta, una inglesa judía bastante mayor. Era la única mujer cocinera dentro de la obra.

La premisa de Jorge no era partir de la psicológica o de la nacionalidad del personaje, no era una cuestión pensada de esa manera. Las primeras indicaciones de Jorge eran muy peculiares. Nos daba imágenes, no características psicológicas. En el caso de Berta, por ejemplo, nos daba imagen de una persona gorda, de una persona pesada, con voz gruesa, no nos decía indicaciones que esta persona ha sufrido por ser judía durante la guerra. Ese tipo de indicaciones no era importante para Jorge.

La dirección de actores en esta obra tuvo la característica, desde el trabajo de Jorge Guerra, de utilizar estímulos sensoriales para guiar el trabajo actoral. La tendencia de sus descripciones sobre los personajes evocaba más a fotografías, a imágenes, a cuestiones y descripciones que invitaba al actor imaginárselas, mas no a imponerlas o

analizarlas. Los primeros acercamientos fueron más sensoriales que analíticos. Lo analítico vino después y por consecuencia del estímulo del director. Si bien la dirección de actores fue un trabajo desarrollado con mayor detalle por Alejandra Guerra, Jorge recurría a indicaciones muy propias de él para darse entender en los ensayos.

[...] creo que ha sido una buena dupla. Yo me ocupaba de unas cosas que me gusta, a mí no me interesa el tema de la dirección, solo la dirección adjunta, de actores, sobre todo lo que tenga que ver con creación. Ahí él se encargaba del macro y se conversaba también, todos nos encargamos de todo. Pero él tenía eso a su cargo, yo lo ayudaba con eso y viceversa. (Entrevista a Alejandra Guerra).

La indicación general era hacer representaciones grandes, con características que sean únicas en cada uno de ellas. Debido a que varios actores representamos a más de un personaje, la tarea era que estos sean muy diferentes entre ellos, todo un reto para nosotros. Por ejemplo, dado que la mayoría de las personas del elenco éramos mujeres, varias tuvimos que actuar de hombres. A él no le interesaba que las mujeres fueran realísticamente hombres al momento de representar a sus personajes. Él se encargó de crear una clave de lenguaje práctica, como el hecho de crear bigotes. Cabe resaltar que estos bigotes no eran elaborados con pelos de verdad o ese tipo de cosas. Eran bigotes de cartón.

El director quería evidenciar esta convención para poder dar a entender un código lúdico de conversión. Esta es una característica que identifica a este director. Lo realista no va a ser una opción recurrente para él. Lo que quiso es evidenciar que eran mujeres actuando de hombres y que el público, por así decirlo, no tenga opción de no creerlo. Era bastante claro que iban a ser hombres. La obra empezaba con las cuatro actrices que iban a actuar de hombres saliendo al escenario de manera neutra, colocándose el bigote a la vez. Acto seguido, realizaban un gestus: un movimiento característico que indicaba que empezaba la representación.

Otro tipo de indicaciones eran, por ejemplo, un personaje, Alfredo, era un italiano de edad madura que llevaba muchos años trabajando en la cocina. Debido a su experiencia, nunca se involucraba en los problemas que se ocasionaban a diario. Por esto, el director indicaba que él siempre va a evitar las discusiones o las va a evadir de una manera muy relajada dada su personalidad italiana. Entonces, utilizaba el referente de su nacionalidad para decirle que su actitud frente a este tipo de problema se resumía en que “todo se arreglara con aceite de oliva”. A este personaje le daba imágenes como, por ejemplo, “alguien que está en su hamaca en un atardecer en el mar mediterráneo”.



Figura 32: Primera aparición del personaje de Alfredo en escena. La disposición de los demás actores y la ubicación de Alfredo componían una línea que atraviesa el espacio, jugando con los planos y la perspectiva que creaban sus ubicaciones. Esta fue la estrategia espacial que el director encontró para resaltar la entrada del personaje.²⁷

Uno de los personajes, Kevin, fue interpretado por una mujer. Kevin era un cocinero irlandés que estaba teniendo su primer día de trabajo dentro de la cocina. Jorge Guerra utilizó el dejo irlandés que tiene una cadencia particular para poder darle como característica al personaje: el nerviosismo. Lo hizo a través de indicaciones como, por ejemplo, que el personaje siempre suda y, ¿por qué suda? Porque siempre está nervioso, porque al ser su primer día de trabajo quiere hacer todo bien. Le dio imágenes como ser un muñequito de torta, inocente, colorido, pequeño. En el caso del chef, por ejemplo, él no se encargaba de cocinar sino determinar de emplatar todos los platos que salían hacia el comedor. Entonces, él dio la consigna de que este personaje hacía escultura con verduras. Él decía que su personaje era de los que hacen esculturas de verduras, súper pequeñas, chiquitas, minuciosas muy bien elaboradas. Ese ejemplo visual daba como consecuencia que la actriz que interpretaba este personaje, entendiera que la minuciosidad era parte de su personaje. En el caso de los personajes alemanes, Hanz, hablaba en alemán casi la mitad de sus textos. Esto provocaba muchas reacciones en la cocina. Había ingleses, polacos y personas de otros países que estaban en contra de los alemanes y, en consecuencia, era constante la presencia de riñas por el hecho de que

²⁷ Imagen tomada de <https://web.facebook.com/teatrouniversidadcatolica/>

Hanz no tuviera dominado el idioma inglés como los demás. Hanz no podía hablar el idioma que los demás hablaban. En el caso de personajes como el de Monique, una de las meseras de la obra, la novia de Peter, le dio una imagen como la de Betty Boop, Marilyn Monroe, y una actriz de los años cincuenta llamada Grace Kelly. Estos referentes, aparte de ser personajes icónicos, eran imágenes -lo que relacionaba a Marilyn Monroe: la sensualidad; lo que evocaba a Betty Boop: la voluptuosidad-. Lo que el director hacía era explicar a través de referentes visuales, la idea de sensualidad presente en el personaje de Monique.

Es a partir que este tipo de indicaciones que empezó a armarse la gran variedad de personajes que tuvo la obra. Para fines de análisis, el actor Miguel Dávalos, parte del elenco de *La cocina*, compartió su experiencia siendo dirigido por Jorge Guerra:

También siento que, por cómo es Coco, por la enfermedad que tiene y por cómo se expresa, como actores nos hace estar mucho más despierto y mucho más atento para entenderlo completamente. No sólo lo escuchó, lo veo, veo todo el cuerpo de él y lo escuchó. Entonces la atención es máxima y puedo comprenderlo mucho más porque me haces parar atento, me da ganas de no preguntarle si algo no entiendo completamente. Si lo veo y lo escuchó a la vez puedo entender la intención que quiere darme, creo que eso es importante. Las acotaciones e indicaciones que daba él me parecían muy sensoriales. Me acuerdo mucho de una indicación que le dijo a Álvaro. Le dijo que entre como si fuera aceite de oliva y yo vi la cara de Álvaro, y fue como que no entendía. Claro, porque no funciona racionalizar ese tipo de indicaciones. Solamente eres aceite de oliva y lo único que se te viene la mente es eso, de ser aceite de oliva. Entrás como la primera imagen que se te aparece. Al escuchar eso o cómo le dijo a Isis que se pare sobre la mesa y mueve su bastón como si hubiera una tormenta en todos lados dando vueltas y vueltas: dar la sensación de una tormenta es lo que él quería dar en la escena, entonces qué mejor que darle esa imagen. Una de las cosas que a mí me dijo cuando yo entraba a escena es que hay como un ventarrón gigante en la cocina, y que no puedo abrir la puerta de la cocina por eso y cuando (finalmente) la abro... veo, y no pasa nada. Ese tipo de imágenes son muy chévere. (Entrevista a Miguel Dávalos).

Las indicaciones de Jorge Guerra al dirigir actores permiten deducir que exige un nivel de comprensión por parte del elenco desde la sensorialidad. No era un director que le interesaba ahondar en la psicología de ningún personaje. La visión del artista era más como una tendencia hacia el montaje, hacia la composición total. La manera cómo

dirigía este artista hacia parecer que los personajes éramos igual de importantes que la escenografía, igual de importante que las luces, igual de importantes que todos los elementos involucrados en el montaje. La visión de este director, apuntaba a la composición en general. Durante el proceso no tuvo la intención de que ahondemos en ideas y estudios psicológicos. La forma de llegar a nosotros era de una manera sensible.

[...] mi papá no es el director que te va a empujar como actriz, porque no le interesa. Es así. Puede ser frustrante. Tú sabes que lo que estás haciendo va a terminar siendo una propuesta que puede ser algo que trasciende. Tu propio trabajo, el del otro etcétera. Que fue lo que paso con *Don Juan regresa de la guerra* o con *(Proyecto) Chéjov* si se hubiese estrenado. Al fin y al cabo tú estás al servicio de algo, lo que vas a crear, que es lo que a él le importa. Le importan los conceptos. Los actores tienen que hacer su trabajo. Un poco lo que pasa es un poquito los roles que tomaron en la cocina. Obviamente él va a guiar en la historia, yo le puedo ayudar conceptualmente, pero él no se va a encargar de trabajar de detallitos. Quizá para alguien que está en proceso tiene que dejarse llevar. Entonces, para tener esas ideas, nebulosas, conceptuales, él tiene en su cabeza, tiene referencias enormes, pero asume que tú también las tienes. Te habla de una gente rusa que no sé dónde y es ahí donde tú tienes que ir averiguando. El actor menos analítico va a sufrir menos, el actor más racional, encasilladito no la va a pasar bien con esas indicaciones. (Entrevista a Alejandra Guerra).

Se puede identificar en la dirección de actores de Jorge Guerra una necesidad de encontrar medios diferentes de estímulo para guiar el proceso. Gracias a temas de su interés como la guerra, el imaginario alemán, entre otros, el director puede conectar mejor sensorialmente con lo que está dirigiendo, de modo que hay una exigencia al elenco por estar menos dispuestos al razonamiento y más prestos a dejarse estimular por su director.

Mientras Jorge explicaba todo esto era evidente que en el director había un gran interés sobre el tema de la guerra, no solamente como un evento social, o como un evento internacional, sino como un hito que une sociedades, así como las destruye a la vez. Una guerra no es un evento cualquiera es un acontecimiento que tiene un antes, un durante y un después muy marcado. A las sociedades que les toca vivir, la vida se distorsiona con la guerra, las sociedades se transforman con la guerra. Mudan para bien y para mal a partir de un hecho como este. Hay una tendencia a la normalización de la violencia entre países, a la normalización de maltratar a alguien o discriminar a alguien

por ser de un país “perdedor”. Esto es algo que Jorge Guerra tuvo claro desde el principio del proceso y, así como lo tenía claro, como director, era bien evidente su gran interés por estos temas. La gran sensibilidad que había en él con relación a la segunda guerra mundial y, en general, a lo que la guerra puede ocasionar a una sociedad.

Para el director no era importante usar comida real. Eso era el punto del dramaturgo según el director. Utilizar comida hubiese sido una distracción. No era el fin de la obra. La obra no era sobre una cocina que genera comida, no. La cocina era un espacio que no solo era una excusa para poder describir el mundo de todos estos personajes procedentes de tantos países diferentes. Y de cómo estaban sobreviviendo y pasando esta época tan difícil que la guerra les dio. Precisamente por esto es que parte de la dirección fue de cómo manejar los elementos de una manera verídica, de una manera firme, real, sin llegar a la pantomima. Entonces se ahondó en cómo los personajes desde su forma de ser, cocinaban. Cuál era el valor agregado que, desde la idiosincrasia de cada personaje, condicionaba su forma de cocinar. Dependiendo de la personalidad de estos, algunos disfrutaban más cocinar, otros no tanto. Otros eran muy lentos, otros eran menos relajados. Todo esto justificado, no solamente por su nacionalidad, sino también por diferentes imágenes que él nos daba.

A través de sus indicaciones, durante el trabajo de mesa, esa pasión por el tema era contagiosa, evidente, era una invitación a involucrarnos sensorialmente con él y con el proceso en conjunto. Sin embargo, la guerra no era lo único condicionante de estos personajes. Tenía otras herramientas para abordarnos como director. A parte de las ya descritas, utilizaba referente como cuadros. Por ejemplo, para la dirección de una escena en la que todos los personajes almorzaban, él utilizó como referente el cuadro *La última cena* de Leonardo Da Vinci.

Antes de dirigir la escena, nos dijo al elenco que quería hacer esta parte de la obra como una gran foto inspirada en este cuadro. Para eso, él necesitaba que hubiera alturas en el espacio. Personajes en nivel bajo, medio y alto. Personajes adelante, en segundo plano o atrás. Pero, la forma para abordar esta construcción no fue indicando una posición física que debíamos cumplir, sino que, nos dio actitudes y decisiones dentro del momento donde iba a acontecer esta foto escénica.

De acuerdo a las características que hasta ese momento los personajes estábamos desarrollando, nos juntó en la mesa por relaciones. Los personajes más jóvenes o de una misma nacionalidad iban a estar juntos. Los personajes que tenían una amistad clara, después de haber analizado el texto, iban a estar juntos. Definitivamente un judío y un personaje alemán no iban a estar sentados en la mesa, ni siquiera cerca. A partir de esta premisa es que puso el orden de asientos de todos los actores dispuestos en el escenario. Después de esta ubicación, vino la decisión de qué es lo que estaba ocurriendo en el momento justo después de la foto. Por un lado, personajes como Peter o Michael - que eran jóvenes- relajados, estaban disfrutando de la hora del almuerzo; por otro lado, el personaje de Alfredo, un personaje italiano, ya mayor, no se relacionaba con nadie y estaba encerrado en su propio mundo entre la comida que el mismo se había preparado y el vino que el siempre trae a la hora de almuerzo. Miguel Dávalos narra el proceso de elaboración de este momento dentro de la obra.

Él quería que se use ahí porque justo éramos 12 actores. Recuerdo que quería llegar a eso, quería llegar y en el momento se armó varias posiciones de varias escenas para llegar a eso. Movilizamos las escenas de tal modo para poder poner eso y cenamos todos juntos. Poníamos la mesa, recuerdo que en una parte quiso que incluso tenga movimiento, y lo tenía, eso es paja porque en el cuadro de *La última cena* todos los apóstoles tienen una acción clara. Todos los personajes tienen una acción clara y al inicio, cuando probamos, hacíamos y poníamos una posición y luego llegamos a comer. Primero sólo estaba en la forma, pero después con el proceso el chef quedó en el medio como Cristo, con su sombrero el chef. Abría su comida y salía todo el vapor de la comida y es el olor lo que adormece a los demás Y llegábamos a una postura y así llegábamos a la imagen, para así tener cada uno una acción clara a partir de un movimiento mucho más concreto. Después de eso rompimos con la realidad y volvíamos a la realidad de la obra. Pero la imagen ya estaba completa a partir de una acción clara escénica, con sentido. Eso es la paja de Coco, que si tiene alguna imagen sensorial o kinestésica en la cabeza, la pone en la obra y le encuentra un sentido dentro de todo ese mundo y eso es chévere. Porque no ves una obra sin sentido o no sólo con imágenes que es una obra pastrula, él idealiza, realiza un plan escénico para poder llegar a hacer y ver el cuadro, la pintura en escena. (Entrevista a Miguel Dávalos)

La inclusión de las pinturas no era gratuita. Jorge, como compositor escénico, encuentra la manera de crear un diálogo entre la imagen y la acción escénica, justificándolas mutuamente. Por otro lado, la propuesta de incluir este tipo de momentos es exclusiva del director: no hay en la dramaturgia ninguna referencia para incluir estas

indicaciones. Pareciera una “travesura” que el artista realiza a través de recursos rítmicos y pictóricos en el montaje, agregando texturas distintas con este tipo de escenas.

Un elemento que él quiso agregar al cuadro era que el chef principal sea el Jesús del cuadro. Para esto, evidentemente se puso en el medio de la mesa. Una forma de darle protagonismo era que, mientras todos comían, una comida fea, que eran hechas con comidas de días anteriores, el chef tenía una comida especial para él, recién preparada y riquísima que provocaba al resto de comensales. El chef era un personaje con autoridad, era el jefe de cocina. Es por esto que tenía una comida bien hecha, rica, fresca. La situación que Jorge propuso fue que el chef venía, después de que ya todos estaban sentados empezando a comer, con una bandeja con su comida tapada; el chef se instala en medio de la mesa y destapa este plato. Al momento de destapar este plato, el olor se disipa por el espacio y los personajes huelen ese olor tan rico - en comparación de la comida mal hecha que estaban comiendo-, por lo que cada personaje, de acuerdo a su personalidad y a su idiosincrasia, reaccionaba diferente.

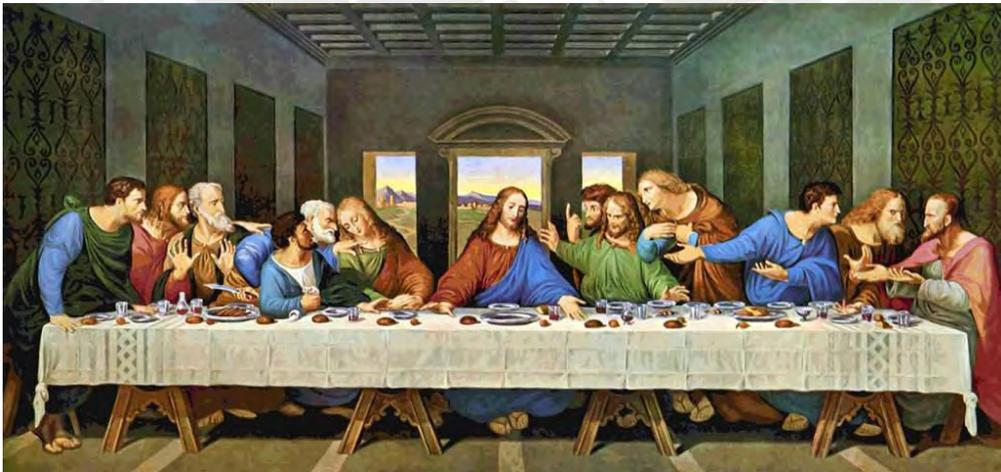


Figura 33: “La última cena” de Leonardo Da Vinci



Figura 34: La disposición de los actores es homóloga a la de los personajes del cuadro de Da Vinci. El chef es el protagonista visual del cuadro, al igual que Jesús. Se crea, de esta manera, un triángulo de visión compuesto por el chef – que tiene mayor altura en el espacio – y los actores dispuestos a lado. Incluso se puede apreciar que hay actores en el segundo y tercer plano, que son parte de la composición pensada por el director.²⁸

Había personajes que solo olían. Personajes que manifestaban un encanto por lo que estaban percibiendo. En mi caso, mi personaje se desesperaba por olfatear algo tan rico y no poder comerlo; ante esta desesperación, el personaje de a lado, Nicholas, lo consolaba. Todas esas actitudes eran representadas por **gestus escénicos**. Las personas que se regocijaban en el olor tenían brazos en alto, componiendo de una manera especial, la reacción que estaban teniendo. En mi caso, el personaje de Frank, este se desesperaba por el olor, por el hecho de no poder comer lo que está oliendo. Esta fue una indicación que no solamente estuvo aludida a una actitud que el personaje toma: el director utilizó un ejemplo visual para poder adoptar una postura dentro de la composición del cuadro que estaba representando. En este caso, me dijo que la reacción que yo tenía como personaje ante este olor era el cuadro *El grito*. Me dio este referente pictórico para, como actriz, solucionar y componer una reacción que corresponda a la situación propuesta.

Es así como Jorge, a partir de un elemento pictórico expresionista como este cuadro, indicó que mi personaje iba a reaccionar de esa manera ante la situación tan peculiar anteriormente escrita. La posición que adopté a partir del grito, fue la de la siguiente foto:

²⁸ Imagen tomada de <https://web.facebook.com/teatrouniversidadcatolica/>

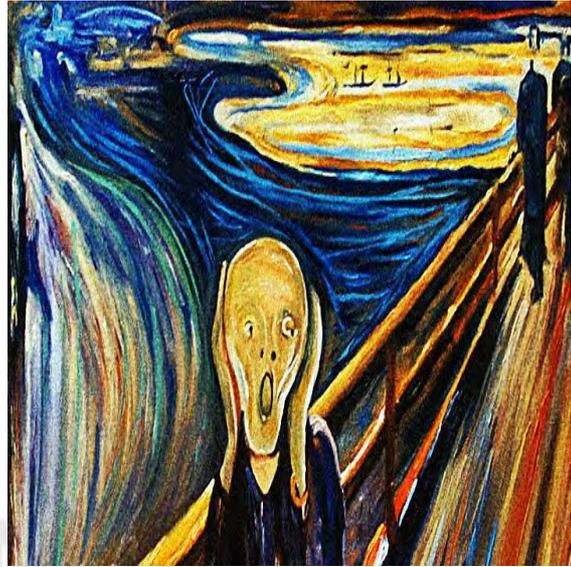


Figura 35: Personaje de Frank interpretado por Stefany Olvios. A lado, el cuadro "El grito" de Munch.

La persona de al lado estaba, con sus manos, consolándome tocando mi hombro con un gesto que representa la actitud que está tomando. Para esta composición fue importante no solo tener en cuenta la característica de los personajes, sino también, una cuestión de perspectiva. No todos los actores estaban en la mesa. Había un par de actores que estaban en los mesones de la cocina en segundo o tercer plano del escenario. Había personajes en los extremos de las mesas que tenían los brazos elevados. En mi caso, tenía mi cuerpo elevado hacia abajo. Había alturas medias como el caso del personaje de Alfredo, que estaba en un rincón sin reaccionar grandilocuentemente de lo que estaba sucediendo. Y, definitivamente, el protagonista visual de este momento era el chef. No solamente por estar en el medio, sino porque su vestuario contenía un sombrero grande de aproximadamente medio metro de alto, lo que le daba status, le daba altura y un punto de atención cada vez que aparecía en escena.

Es así como Jorge tenía en cuenta alturas y posiciones en el espacio para que, desde el ojo del espectador, pueda verse un cuadro. Un cuadro con un punto de atención principal (el chef), puntos de altura media (personaje de Peter y Michael) y alturas bajas (Frank, mi personaje).



Figura 36: Dibujo realizado por Milagros Dechecho de la obra, inspirado en el montaje.

Cuando se daba este cuadro, había un pequeño momento de pausa donde no había ningún movimiento. La secuencia era esta: en primer lugar, el chef levantaba la tapa de su comida, lentamente a la vez que los personajes inhalaban el olor lentamente. Todo con una cadencia rítmica muy específica, como si los movimientos estuvieran escritos en una partitura de ritmo exacta. Una vez que inhalaban, la exhalación de los personajes desencadenaba en la reacción y postura que cada uno iba a tomar en relación al olor que habían sentido. Y es así que, después de esta exhalación de los actores, llegaban a la posición final de cuadro. Cuando llegaban a la posición determinada, había una pausa de tres segundos que parecía ser como la foto de un momento cinematográfico o de un cuadro dibujado en escena. Después de esa pausa, las cosas continuaban como si no hubiese pasado esto. Este tipo de adornos o de momentos pictóricos que Jorge incluía en la obra, parecían escapes de la realidad. Le daban a la obra una connotación lejos de lo realista más llevada a lo onírico, a lo ensoñado, a la sensación de que la cocina podría no estar en el mundo real.

Otro momento de la misma tendencia es cuando empiezan los pedidos de comida, y las meseras ingresan a la cocina a entregar las órdenes de platos. El director diseñó una forma de entrar de las meseras en cardumen, consolidando su presencia en escena a través de una composición entre las cinco actrices:



Figura 37: Poster de “La Cocina”. Foto de la aparición de las meseras en escena.²⁹

Esta imagen tenía un momento de pausa breve, para poder ser contemplada como el inicio del trabajo. Era un elemento pensado rítmicamente como punto de partida de la serie de pedidos que los cocineros empezarían a preparar. La consigna para las actrices era componer, desde la característica de cada personaje, una postura en especial que, vista en conjunto, proyectaría entusiasmo, sensualidad y energía. Se tuvo en cuenta cuestiones como la perspectiva: estaba ubicadas en primer plano central, de modo que eran el foco de atención de aquel momento. Se puede apreciar en la imagen un juego de alturas como recurso para componer: las cinco actrices eran visibilizadas y ocupaban el espacio como un pequeño cuadro, con niveles medios y altos, además de proyección de líneas en el espacio.

El actor Miguel Dávalos reconoce el uso recurrente de pinturas por parte del director. En uno de los ensayos, Jorge Guerra le pidió trabajar la neutralidad para la parte del interludio de la obra.

Recuerdo que él me dijo para trabajar la neutralidad, como el cuadro del niño galopando, el cuadro de Napoleón galopando. Me habló y me dijo que mire la serenidad de su rostro, me dijo “míralo, vas a verlo y eso, eso abajo ¿ves que el caballo está con fuerza? Pero tú

²⁹ Imagen tomada de <https://web.facebook.com/teatrouniversidadcatolica/>

estás arriba y tu cara está serena, tu cara está relajada, eso práctico.” (Entrevista a Miguel Dávalos).

La expresión del personaje del cuadro fue un referente para explicar la sensación que el personaje debía tener en determinado momento de la obra. En este caso, la neutralidad del cuadro podría tomarse como un modelo de *gestus pictórico*, que, apropiado por el artista, desencadenará un **gestus escénico** del personaje. Las pinturas y los dibujos hechos por el artista servían para guiar el proceso creador de los actores. Miguel Dávalos resalta la utilidad de los dibujos y las pinturas que, como actor, identificó:

Entrevistadora: ¿cómo te servía esos referentes como el dibujo o la pintura?

Miguel: Para entender más el mundo, cómo él veía las obras, el mundo de las obras. Para ver como ubicaba a las camareras, cómo ubicaba espacialmente la cocina. Yo veía los dibujos que hacía en su libretita y me servía mucho para entender un poco más el mundo de él y que no solamente quede en palabras. (Entrevista a Miguel Dávalos)

En cuanto a la disposición del espacio, escenográficamente se propuso que la entrada de la cocina sea una puerta que estaba ubicada en la izquierda del tercer plano del escenario. Esta puerta iba a ser la entrada y la salida que conectaba el comedor a la cocina. Es a través de esta puerta que entraban las meseras, entraban los cocineros; salían y entraban pedidos y todo lo que implica de una cocina al momento de estar funcionando.

Parte de las herramientas que utilizaba eran el cine, la pintura y la fotografía conjuntamente. Por ejemplo, en una escena en la que dos personajes alemanes, hablaban en este idioma, apartados de la cocina. Un referente que utilizó para poder indicarles la atmósfera que debía acompañar en ese momento era que ellos estaban bajo un atardecer rojo de una película de Bergman, de un marinero donde el cielo tenía una mezcla de colores entre rojo, rosado y naranja. Apelaba a que los actores tenían que representar la sensación de aquel cuadro cinematográfico (Entrevista a Miguel Dávalos).

El atardecer de ese color, en el contexto de la película, era el referente, el estímulo que Jorge encontraba para explicar la atmosfera de la obra. No un atardecer rojo cualquiera, era ese. Esto permitía que los actores puedan encontrar una referencia sensible: no pensar tanto en las indicaciones, sino a actuar, hacerlas. Eran indicaciones que llevaban a la acción, no a la reflexión necesariamente.

[...]Las películas son también como cuadros y también son compilaciones de cuadros en movimiento [...]. Entonces él ve la obra con estos tintes de sensorialidad son bien chéveres porque siento que nutre. Sobre todo, siento que nutre también el trabajo del actor porque quita mucha racionalidad, eso hace que se limite mucho el trabajo teatral porque la racionalidad en el teatro creo que está bien, pero sólo, por una parte. Luego tienes que dejarla de lado y desarrollar lo instintivo, el lado racional y sensorial. Coco apertura mucho para ese lado a partir de pinturas, música, imágenes, cine, sensaciones, olores. Trabaja mucho con olores. Me acuerdo que cuando entraba (el personaje de) Marango es como si oliera azufre decía (el director), eso ayudó un montón. (Entrevista a Miguel Dávalos).

En este caso el uso de cuadros, pinturas y referentes visuales como los dibujos que él realizaba en el espacio y de los vestuarios de *La cocina*, eran formas de comunicarse del director. Las fotografías y referentes pictóricos no eran solamente cosas que eran visiblemente perceptibles. A veces el director recurría a describir fotos. El actor Miguel Dávalos, quien interpretaba al personaje de Peter, describe la visión pictórica de Jorge Guerra en el trabajo de exploración de los actores, utilizando las herramientas descritas anteriormente:

Creo que la obra tiene una riqueza lúdica bien paja y eso se puede explotar mucho, por eso que se podía llegar a experimentar varias cosas. Eso es lo paja de Coco, porque yo me acuerdo que cada vez que yo entraba como Peter, probaba cosas distintas. Primero entraba como dice el texto, y luego cantando. Después ya empecé a probar otras cosas. La segunda vez me creía un torero y tenía esas imágenes hasta que después, en una de esas, Coco como una de las canciones que cantaba era de torero, entraba así y creo que eso lo llevó a Coco acordarse de *Las valquirias*, porque era muy similar a la canción de torero. Y eso es muy paja porque Coco sabía escuchar a sus actores. (Entrevista a Miguel Dávalos).

Se desprende de la experiencia del actor que otra estrategia de comunicación del director hacia los actores era a través de la música. Un ejemplo claro fue como relacionaba la construcción de los personajes griegos con la música griega. Para esto utilizaba ejercicios o improvisaciones en las que recurría en la música. Por ejemplo, al haber varios personajes griegos en la obra, propuso ejercicios de improvisación con la *Danza de Zorba*, música de aquel país que invitaba al baile alegre. A través de la música, buscaba que los actores identifiquen el espíritu que querían ver en los griegos en la obra. Este recurso era muy efectivo porque yo podía ver a mis compañeros que actuaban de griegos entender la indicación a través de la música. La música era un detonante de entendimiento creador³⁰.

En la parte donde veo a mi amante, Monique, en una parte de la obra era súper musical y era una suspensión de lo que sucedía en la cocina que de la nada llegas tú y que de la nada “suenen estrellitas cuando le tocas la mano y, la besas y empiezan a bailar y luego la vuelves a besar y se ponen estrellitas”³¹. Entonces tú, a esa cosa dices “ya entendí” y no vas a juzgar nada. La primera sensación, cuando sentí lo de las estrellitas, eso es, no negaré mi propio instinto e impulso natural. (Entrevista a Miguel Dávalos).

En el caso de la relación entre Peter y Monique, la música también tuvo un rol importante. El director indicó que esta pareja iba a bailar tango en plena cocina. No necesitaba una explicación dramática para poder incluir este tipo de elementos dentro de la obra. El justificaba que el tango era una representación artística de la relación de Peter y Monique. El tango era la pasión prohibida, la pasión desenfrenada que estos dos personajes tenían y por eso, iba a ser una excusa de representación de la obra. El primer encuentro que tienen estos dos personajes es de la siguiente manera: Peter está en medio del primer plano, y, por la puerta que da el comedor, entra Monique iluminada por una luz blanca circular. Empieza el tango, los dos se miran, se acercan, agarran la posición de inicio de baile y bailan unos segundos. En este baile, no solo es un baile coreografiado, al principio tiene pasos de tango, claramente marcados y después, con base en el ritmo de la música, empieza a interactuar en el espacio sin dejar

³⁰ A partir de estas improvisaciones se pensó en incluir la danza griega en la obra; sin embargo, dada la relación de esta música con Abimael Guzmán y la época del terrorismo, se decidió no incluirla.

³¹ El resaltado de cursivas de esta cita se refiere a la indicación que dio Jorge Guerra al actor Miguel Dávalos para ese momento de la obra: la sensación de que aparecen estrellas cuando los amantes se encuentran.

la actitud que el tango les da, esa actitud conflictiva, apasionada de estar peleados porque, para ese momento esa pareja estaba peleada. Esta situación, acompañada del tango era una forma de entender el conflicto que podían tener los dos y la relación tan difícil que tenían dada las circunstancias ya explicadas, al ser amantes.



Figura 38: Escena del tango bailado por los personajes Peter y Monique. En este caso, la escena ocupaba el primer plano, resaltado gracias a la iluminación. Los demás actores presenciaban la escena desde los distintos planos donde se ubicaban. La ubicación de los observadores de este baile cumplía con darle mayor foco al baile, dado que la atención de los personajes estaba dirigida al tango. La perspectiva, en este caso, cumple el rol de remarcar fotos de atención necesarios dentro de la obra.³²

La música tuvo un lugar, no solamente de exploración, no solamente de como una explicación visual en el escenario de la relación de estos personajes, sino también acompañó algunas entradas de los actores interpretando su rol. Roles como el de Alfredo, que es italiano ya mayor, vino acompañado de una música alegre, claramente italiana, que tenía un patrón rítmico muy alegre, calmado, pacífico, muy, como diría Coco, mediterráneo. En el caso de Monique, cuando hizo su primera entrada, tenía una música de los años 20 que envolvían toda esa sensación de cabaret, sensación de

³² Imagen tomada de <https://web.facebook.com/teatrouniversidadcatolica/>

sensualidad, de voluptuosidad que le dio al personaje, a través de las imágenes ya mencionadas anteriormente. Esta música no solamente fue un indicador en escena, sino también fue un estímulo dentro de la construcción actoral, porque a partir de los ensayos con esta música, es que, nacieron cosas que enriquecieron los trabajos individuales: la sensualidad, la voluptuosidad, los movimientos envolventes que la caracterizaba. Entonces se podría decir que la música dentro del montaje, no solamente tuvo un rol de composición en escena, sino también de exploración durante el proceso creativo. Otro momento donde la selección melódica tuvo un rol protagónico fue cuando ingresó el chef a escena. La partitura sonora describía a la personalidad del chef como alguien encantador, como a alguien que es relajado, alguien que armoniza el lugar, líder de la cocina. Para esto, no solamente la melodía acompañaba la entrada, sino que, todos los cocineros, cuando empezaba la canción, se iniciaban a bailar ligeramente en el escenario. Se movían al ritmo de la pista. Entonces, se puede decir que Jorge Guerra utiliza su filarmónica como elemento unificador de escenas para poder crear atmosferas, no solamente desde la composición melódica, sino desde el ritmo que afecta el movimiento y las acciones de los demás actores en escena.

Finalmente, la selección musical tuvo una función de contextualizar la época en la que vivían. Una escena en la que uno de los personajes lleva una radio, hecha por él mismo, la prende para probar si funciona.



Figura 39: Entrada del personaje de Dimitri, quien trae una radio hecha por él. Al tomar el centro del escenario, provoca que los actores ubicados en primer plano y tercer plano completen la línea diagonal que se ve formada por los personajes en escena. La posición de Dimitri crea un foco de atención mayor dado que ocupa un nivel más alto en relación con los demás personajes. Hay una tendencia del director a utilizar el espacio componiendo cuadros, donde cada acontecimiento de la obra va cambiando las líneas que se forman en el espacio.³³

Y justo, empieza a sonar una música de Los Beatles. Es importante precisar que esto no está en la dramaturgia, pero que Jorge lo agregó con la estrategia de tener una excusa para ver cómo los personajes interactúan entre ellos. Al momento de sonar esta música una de las meseras empieza a bailar y contagia esta emoción con los demás. Algunos empiezan a bailar entre ellos, otros se quedan viendo la escena del baile. Todo esto sucede por unos cuantos segundos hasta que llega alguien más a interrumpir la escena. La siguiente imagen corresponde a ese momento:



Figura 40: Se puede apreciar cómo la escena estuvo pensada desde la perspectiva espacial. Todos los actores son visibles y componen, desde su posición, un cuadro escénico.

³³ Imagen tomada de <https://web.facebook.com/teatroniversidadcatolica/>

Tenemos a la música como un chispazo al espectador, como un chispazo de estar viviendo una situación bonita. Una paz laboral que, más adelante se verá desbaratada con el desenlace de Peter y Monique.

Jorge identificaba algunos momentos de la obra, como los ya descritos, con sonidos o canciones en especial. Por ejemplo, un momento en el que, el dueño del restaurante, el personaje de Marango, entraba a la cocina, él lo identificaba como un momento duro, un momento desagradable. Para esto, la música que él refería a estos momentos era sonidos de fierros, de cuerdas siendo percutidas con fuerza. A través de esas ideas sensoriales es que él nos ponía canciones en los ensayos que podrían describir las sensaciones que él quería que representemos en esas escenas. Otro momento en el que la musicalidad intervino como un narrador dentro de historia, era cuando la cocina se volvía loca por la cantidad de pedidos que venían y no se daban abasto entre los cocineros y las meseras. Hubo un momento en el que los chefs y las meseras parecía perder el control total y, empezaban aparecer imágenes como las de pelearse por un plato, arrancharse los platos entre las meseras, coger los platos con los dientes, utilizar las ollas como remos y navegar en el espacio, personas moverse muy rápido o muy lento. Todo era como un gran collage rítmico y pictórico de posiciones de los actores. Posiciones y acciones que no realizarían normalmente en una cocina.

En este momento, los escritos de los actores, no eran importantes. Los textos fueron reemplazados por un gran sonido de máquina muy fuerte que, sensorialmente, daba la impresión que lo que estábamos viendo en escena era una máquina funcionando muy rápido. Era, cada actor, una pieza de esta gran maquinaria funcionando de una manera que parecía que iba a colapsar. Y finalmente sucede, el final del primer acto, es un gran colapso que viene después de este gran climax del rush en las instalaciones de la cocina.



Figura 41: Momento del rush de “La cocina”.³⁴

Jorge guerra tenía en especial indicaciones, en cuanto a la composición física de nuestros personajes. Él siempre buscaba que estemos llenos de detalles físicos. De detalles como un tic en la mano o una forma peculiar de caminar. Todo lo llevaba algo grande. Él siempre nos decía que nuestros personajes debían ser grandes porque no buscaba que sean personaje realista. Como mencioné anteriormente, lo realista no era algo que le interesara representar. Él parecía hacer poesía con nuestra forma de actuar. Él componía con nuestra corporalidad. Él pensaba en la construcción de nuestros personajes al servicio de todo el montaje completo.

Todo esto a la par de la importancia que le daba a reconocer a los personajes y sus características, y en cómo abordaba estos espacios. En la construcción de este montaje, utilizó muchos referentes de la época que estábamos representando. En este caso, a la referencia que hizo presente fue la de Hitler y todo ese mundo de la imposición militar o imposición ultra derecha que representaba. La presencia de Hitler en la obra era encarnada por Marango, el dueño el restaurante. Por esto es que dio como indicación que cada vez que entrara este personaje a escena, los actores, en este caso los cocineros, iban a hacer la señal del Heil Hitler. Sin embargo, no era una mano alzada firme, era un brazo alzado con una mano caída. No era una representación fiel al gesto,

³⁴ Imagen tomada de <https://web.facebook.com/teatrouniversidadcatolica/>

sino una pseudo representación. Era un gesto de respeto a la autoridad, pero distorsionado y llevado al contexto de la obra.

Una forma de entender la construcción de personajes de Jorge Guerra, es a través de, cómo corporalmente este director identifica formas de demostrar la idiosincrasia del personaje. Muchas veces Jorge nos invita a probar posturas diferentes durante la obra que sean fieles a cómo pensamos. Un ejemplo claro fue el del cuadro de la última cena en el almuerzo de la obra. Las posturas que cada uno adoptaba correspondían a un punto de vista en relación a un acontecimiento. Esto es un gesto escénico que el director buscaba poner en ese momento de la obra. El gesto en el caso de Jorge aplicado a esta obra, tenía que ver con los acontecimientos que sucedían durante el montaje. Por ejemplo, en relación en lo que pasaba entre Peter y Monique, esto desencadenaba que algunos personajes estuviesen pendientes de lo que la pareja habla en la cocina. Todo ese tipo de decisiones eran determinadas por el director a partir de posiciones en el espacio de cada actor. De esta manera es que Jorge podía dibujar las escenas sin llegar a la información a través del texto. No era necesidad de que los personajes digan que estaban de acuerdo o no a lo que sucedían porque su postura corporal y los movimientos que desencadenaba esta postura, era suficiente información para poder entender ese tipo de opiniones.

Y eso es lo que él dice muchas veces, dice que tienes que pintar como si cada obra fuera una pintura, que tienes que pintar y tienes que trabajar mucho el aspecto de la sensorialidad. Por eso es que yo siento que él no se fijaba tanto en las actuaciones a detalle porque él lo ve de un modo más macro como si fuera un cuadro gigante en movimiento. (Entrevista a Alejandra Guerra)

Del mismo modo, pasaba con las relaciones entre los personajes. Jorge nos daba indicaciones de cómo abordar ciertas relaciones. Por ejemplo, el personaje de Frank, el cual lo interpretaba yo, con relación a Peter; era claro que estos personajes no se llevaban bien. Por eso hubo una necesidad de que, cada vez que se encontraban, las posiciones corporales y las formas de contacto que estos personajes tenían, era de una manera particular. El **gestus escénico** para Jorge Guerra, en esta obra, era una herramienta al servicio de la composición. Jorge incluía estos gestus en diferentes momentos. Algunos de estos, claramente marcado como son los de la última cena o, por

ejemplo, cuando llegaba Marango al restaurante o gestus, por ejemplo, cuando alguien anunciaba que el dueño del restaurante estaba cerca. Estos momentos generalmente eran marcados a propósito por el director. Con indicaciones para que cada personaje o todos ellos miraran al frente. Eran indicaciones especialmente físicas porque esto era visual y era el recurso principal para dar a conocer estos **gestus escénicos**.

En este caso, podemos concluir que Jorge llevaba la idea del gestus hacia algo más pictórico, hacia una convención de comunicación de ideas o significados que estaban al servicio o subordinadas a la situación representada. Identificamos una reinterpretación de la idea de gestus, pensada para la composición escénica sacada de contexto. No necesariamente tiene que ver con la coyuntura social representada en la obra o, incluso, la coyuntura social del país en el que se presenta la obra. El gestus es, en este caso, una herramienta plástica de representación.

3.1.3. Proceso creativo del montaje:

Todos los referentes e indicaciones que Jorge daba en el proceso creativo y en la dirección de actores tuvieron definitivamente repercusiones en el resultado final. No solo en las actuaciones sino también en la materia plástica. Es decir, en la iluminación y la elección de escenografía.

[...] (Jorge Guerra) no se fijaba tanto en las actuaciones a detalle, porque él lo ve de un modo más macro, como si fuera un cuadro gigante en movimiento. Por eso, cuando hacíamos luces, él confiaba mucho en Chacho (Guerra) porque ya trabajaron juntos. Además, él es alguien que entiende mucho el mundo de Coco (Jorge Guerra). Cuando no funcionaba algo y no le generaba la sensación que quería, lo sacaba. Incluso, para realzar ese nivel de sensación de pintura que siento que él quiere ver, utiliza sonidos. Por ejemplo, en el interludio utilizó una música para poder tener la sostenibilidad de Yaremís flotando como algo bien onírico. Las azafatas que entran y alzan el brazo, levantan la mano: todo era bien sensorial. Todo es kinestésico nada era realista. Él se encargaba de cada detalle técnico como las luces, sonido, movimiento, trabajo actoral. Creo que él sabe sumar cada detalle. (Entrevista a Miguel Dávalos).

Había momentos donde las luces servían como resaltador de instantes. En las entradas de algunos personajes, la iluminación era como un dedo indicando que algo iba

a pasar. Era una luz, de esas redondas que suelen ser usadas cuando un gran artista aparece en escena. Este tipo de iluminación tenía la intención de causar sorpresa, de dar un matiz y avisar de alguna manera original, que alguien está entrando, algo nuevo va a suceder, un factor sorpresa visual que Jorge Guerra tiene muy en cuenta. *“También puede ser minimalista, puede hacer cosas monocromáticas, pero siempre hay una voluntad narrativa en todo. Entonces el color no se escapa de ella tampoco, es lo mismo. Si piensa en espacio, también piensa en colores, gamas, texturas, sonidos. Todo está conviviendo”*. (Entrevista a Alejandra Guerra). El color es un elemento con significado para Jorge Guerra. Está presente en toda referencia pictórica que utiliza: el cine, la pintura, entre otros. La concepción cromática es un elemento incluido en la dirección de este artista.

Un elemento de la obra que permitió el desarrollo de la iluminación en el montaje, fue el interludio. Este era un momento irreal, un momento de ensueño. Toda esta atmósfera se logró gracias a dos elementos importantes. En primer lugar, la música era tal que evocaba a una fantasía, a estar dentro de la imaginación de alguien más. La música, teniendo un tempo lento, condicionaba el movimiento de los actores con el mismo tempo-ritmo. Era una visión. Esta idea atmosférica fue apoyada por la iluminación. Eran luces tenues, azules que envolvían el espacio entero con pequeños focos rojos. El director dijo que utilizó deliberadamente este color para poder apoyar a la concepción de estar en una fantasía y después de este momento, acompañado de esta música, venía un momento en donde los personajes desaparecían. Es decir, eran los actores que interpretaban al personaje como Peter o Kevin o Paul en escena; sin embargo, los dejos desaparecían, la corporalidad del personaje desaparecía y eran los actores vestidos de los personajes hablando. Incluso los alemanes de la historia hablaban ahora en español. Todas las convenciones construidas para la interpretación de estos personajes desaparecían en el interludio porque esto era justificado con el hecho de que hablaban de los sueños. Al momento de hablar de estos, ellos dejaban de ser una cocina para ser ellos mismos. Esto fue una herramienta metafórica que encontraba justificación, no solamente en la descomposición física y visual de los personajes, sino también en el uso de esta luz azul que desaparecía inmediatamente para dar lugar a una conversación con la situación ya descrita anteriormente.

Los mesones estaban dispuestos de acuerdo a secciones. La sección de carnes, pastas, fritos y emplate - donde el chef se encargaba de darle el toque final a los platos-. La disposición del espacio permitía que exista, a parte de la puerta, una segunda salida de la cocina, que estaba en el segundo plano derecho. De esta manera, se creaban, durante toda la obra, flujos de movimiento. No había un momento en el que todos los chefs estén en sus respectivas estaciones. Parte de la indicación de Jorge Guerra era que el movimiento sea constante. Que el desplazamiento por el espacio sea un criterio para poder cambiar los ritmos de la escena. Si, por ejemplo, el restaurante recién abría, posiblemente no haya muchos cruces de personajes en el espacio. Mientras que, cuando el restaurante se empieza a llenar y el trabajo empieza a crecer, los desplazamientos, la actividad de los chefs yendo a recoger ingredientes, sea mayor. Todo esto, no solamente bajo un criterio de realismo en cuanto a la historia, sino un criterio de ritmo. El ritmo no puede ser igual al momento de iniciar la obra o de iniciar el turno de trabajo que al momento de terminarlo. Hay mucha consciencia de lo orquesta, de tempos, ritmos, de qué momentos son entradas para determinada cosa (Entrevista a Alejandra Guerra).

Todo esto era explicado por el director bajo una concepción rítmica, incluso musical. Él nos decía que la obra era una gran orquesta donde cada personaje era un instrumento diferente, y el espacio era la gran partitura donde íbamos a coexistir. Posiblemente un instrumento, si se habla en términos musicales, tocará figuras de negras, mientras que otro va a tener semi-corcheas, otro tendrá blancas y así diferentes valores rítmicos dentro de una misma partitura. Precisamente la interacción del ritmo de cada personaje, el espacio escénico y de la construcción específica de cada uno de ellos, iba a enriquecer la cocina, iba a darle ese ambiente caótico que puede tener en la realidad, una cocina funcionando. Esto fue una indicación general; al principio, fue difícil imaginar la real manera de poder llegar a concretarlo sin saber con certeza cómo iba a resultar la construcción de personajes.

El uso del espacio era importante para el director. Es a través de como abordábamos el espacio que Jorge nos daba indicaciones. La descripción de Jorge sobre cómo iban a estar dispuestas las mesas en la cocina, la hizo a través de un dibujo. Alejandra Guerra acompañó al director en la concepción del espacio desde el inicio:

(La escenografía) la ha hecho mucho más él. Él es un escenógrafo, hace sus maquetas. Como es plástico, también es escenógrafo. Él tiene un manejo muy claro del espacio.

Claro, había limitaciones presupuestales dado que era un montaje de TUC. No teníamos los elementos que necesitamos hasta muy tarde cuando se logró el canje. Entonces había que imaginarse y proyectarse un montón de cosas. Pero el diseño de las tapas sobre las mesas y dónde colocar cada cosa, él lo tenía muy claro. [...] Me mostraba como una especie de plano. Lo espacial, lo que tiene que ver con lo escenográfico lo concebía desde un inicio; eso no existe más tarde que las ideas. Eso es algo que impulsa ideas. Entonces cómo están las mesas, cómo están las estaciones, qué tiene que haber, por dónde cruzan. Él todo lo ve como visual. Me mostraba su papel y me decía: acá pueden venir, acá aparece esta imagen y etcétera. (Entrevista no publicada a Alejandra Guerra)

Él mismo director hizo un boceto en una hoja de papel de cómo iban a estar ubicados, no solamente las mesas, sino también los personajes. Esto bajo un criterio, no de una cocina realista, sino de relaciones y posibilidades de movimiento. No era su intención poner todas las mesas de un tipo de platos juntos o ese tipo de criterios que generalmente una cocina tiene. La solución práctica era, en primer lugar, que el espacio tenga posibilidades de movimiento y acceso a él; en segundo lugar, que sea visible; en tercer lugar, que sea flexible para componer diferentes momentos de la obra. Después de la disposición vino el acondicionamiento del espacio como elementos como ollas, cucharones, cuchillos, tablas de picar, y una serie de utensilios de uso típico en ese lugar.

3.1.4. Referentes Pictóricos en escena

La concepción de los momentos de la obra de Jorge Guerra es inevitablemente comparada con la concepción de una pintura en movimiento. Hay mucho nivel de detalle de este director en el lugar que ocupa cada elemento, no solo en el personaje sino la circulación de este. Las palabras que digan estos personajes, el cruce de desplazamientos y cruces por el espacio que realicen durante el montaje y cómo estos están condicionados por un ritmo, un ritmo latente, musical que la obra tiene y el director guarda en mente. Él se encarga de mover las “fichas” con las que cuenta - actores, vestuarios, elementos escenográficos- para poder ordenar.

A partir de mi experiencia y la de mis compañeros, he podido comprobar que Jorge Guerra es un director de composición. En el caso de esta práctica, al tener la dirección compartida con Alejandra Guerra, ella se encargó de dirigir a los actores más minuciosamente. Ella profundizaba en detalles en que quizá Jorge no tenía interés de

socavar realmente como, por ejemplo, especificaciones más llevadas a lo psicológico. O trabajos más a fondo que, para Jorge Guerra, es trabajo del actor. Él es un director que espera que el actor que está en su cargo haga su trabajo con las herramientas que el director, sensorialmente, les brinda.

Yo creo que sí menciona colores o sensaciones es para generarme una sensibilidad mucho más pura porque un color no tiene malicia. Una sensación no tiene malicia. Tú ves el amarillo y el amarillo es amarillo; tú ves rojo y el rojo es sólo un color. Entonces nosotros, como personas, tenemos toda una acumulación de sensaciones hasta los siete años y hemos probado todas las cosas; lo demás es repetido, pero en distintas intensidades [...] Entonces, un color primario es una sensación primaria, ver los colores, aprenderlos, son sensaciones primarias. Entonces cuando llega una indicación con un color, con un sabor, te está dando una indicación pura, te está tocando realmente en el lado que tiene que tocarte. Quiero que lo hagas azul, te dice. Y tú dices ya, trabajare con el azul, con lo que me genere. Entonces, él nunca nos ha dicho que enfatizamos en silabas o ese tipo de indicaciones. (El director dice) “me hablas así o en esta postura”. Él nos daba algo y lo que hacías era eso, te hace llegar a una organicidad mucho más pura. Eso es lo rico de Coco, que te hace llegar a la organicidad de una manera pura e infantil, kinestésica, bien sensorial con colores y detalles, música, pintura. Esa es la esencia de Coco. (Entrevista a Miguel Dávalos)

3.1.5. Conclusiones del proceso creativo de la obra.

Jorge Guerra es un artista que va a manifestar sus ideas por medios sensoriales, por medios entendibles sin necesidad de llegar a lo profundamente racional. Es un artista plástico en escena, es alguien que es capaz de graficar, teatralmente, una idea pictórica o utilizar elementos pictóricos como una pintura, un lienzo, una foto o incluso colores, en escena. El interludio se puede interpretar plásticamente como una pintura con fondos azules que evocaba un sueño con movimiento lento y determinadas alturas en escenas. Siempre la idea de composición en cuanto a perspectiva estuvo presente durante todo el trabajo. La posición de los actores, el desplazamiento de estos, era pensada por el director desde un lado plástico compenetrado. El escenario se revestía con líneas en el espacio. Líneas que componían y significaban.

Los elementos que suele usar son, primero, imágenes. Él trabaja mucho con imágenes, mucho con sonidos, sensaciones, pinturas, dibujos. Dibuja un montón. Siento que Coco es un director de Saturno, tiene un conocimiento tan grande del mundo que siento que es muy inteligente. En un sentido muy completo maneja la inteligencia kinestésica y eso es vital en el teatro porque le da y hace que lo que tú veas sea artístico, estimulante. En el arte que trabaja es muy lindo el hecho de querer que todos estemos de negro, grises y plomos y que solo la puerta sea roja porque él quería que la puerta sea roja, eso dice mucho. Entonces, me pongo a pensar en todo lo que puede significar ese tipo de combinación de colores, es como un vacío gigante donde pones tus personajes y siento que todos los directores son unos niños jugando, pero Coco es un niño como medio brujo por que le da a esa gota de magia como sensorial a lo que hace. Eso creo que le da un sello particular a él: te puede dar acotaciones cómo decirte que en esta parte seas *tan tan tan tan tan tan tan tan*³⁵ de decirte eso y esa es la acotación del director. (Entrevista a Miguel Dávalos).

Las herramientas utilizadas por Jorge Guerra para la dirección escénica generan un resultado específico en la creación de sus actores. Las personas entrevistadas en esta investigación reconocen un proceso de dirección muy propio del artista. En primer lugar, los referentes que el director utiliza dan a conocer a un artista erudito, que no hace distinción en cuanto a qué herramientas de su bagaje artístico aplicar en un proceso creativo. No discrimina las indicaciones que da: puede utilizar un cuadro renacentista, así como una descripción de algo que objetivamente no existe, pero que el director es capaz de hacer que el actor se imagine. La sensorialidad del director exige sensibilidad al actor, de modo que el trabajo se verá apoyado por la no excesiva racionalidad del elenco a su cargo. Una de las premisas identificadas en el trabajo del director es que exige a los actores aprender el texto lo antes posible:

Él dice siempre que un actor no se puede pasar la obra con texto en mano porque eso limita mucho. Claro, porque estás con el texto en mano, tienes el lado racional al lado por querer hacer bien las cosas, entonces eso es algo que Coco le pone la cruz. Entonces tú llegas a tu ensayo con tu texto aprendido para que puedas tener libertad y con toda la apertura mental, sensorial, espiritual y corporal que puedas tener y que puedas darle a la obra en los ensayos para no juzgar el proceso. Esa es una parte fundamental en Jorge el exige mucho dejar rápido el texto de lado. Yo creo que aprenderse el texto lo veía uno de los inicios principales para trabajar con Jorge. Aprenderse el texto para poder, el actor, dejarse llevar por su director. Él es un director que sabe, como un niño que está jugando

³⁵ Las cursivas representan al actor describiendo un patrón rítmico.

con sus juguetes y sabe cuidar a sus juguetes Nosotros somos sus juguetes, sus actores y él sabe ordenarnos el terreno, sabe ordenar algunas cosas y tú dices “si esto funciona, me dejó guiar, me dejo llevar” y se siente lindo, se siente el flujo, el viaje del personaje. (Entrevista a Miguel Dávalos).

En el trabajo de Jorge Guerra se puede identificar una cuestión pictórica, no solamente ceñidas a cuadros pintados o fotografías, sino también a momentos cinematográficos. Descripciones de momentos que son descripciones fotográficas en las que, a través de la palabra, sin necesidad de una imagen puede explicar una situación imaginable, una situación estimulante sensorialmente. Estas referencias resultaban ser una forma de trabajo que exigía que el actor tenga una predisposición al dejarse afectar sensorialmente. Alejandra describe el trabajo de Jorge Guerra:

Es todo un cuadro, una pintura en movimiento; es una de las cosas que te decía el público; ves como los platos volaban; toda la obra está suspendida, queda en el aire y luego baja otra vez y pum toda esa sensación que tiene Coco la plasma en la obra, trabaja a detalle con diferentes texturas. (Entrevista no publicada a Alejandra Guerra).

Muchas veces el director, dentro de estas indicaciones da referencias bastantes rebuscadas, lo cual, exige una responsabilidad en los actores en cuanto a investigación de dónde vienen estos referentes.

Una de las cosas que hace Coco es que comunica con su cuerpo, con su voz y su mirada. No es un director que se queda sentado, y eso es admirable. A pesar de que tiene dificultades para caminar, el artista se para, camina. Si se tiene que tirar al piso, se tira, eso es admirable. Es un director que está parado, moviéndose, pensando y está ahí, sintiendo. Te hace sentir en escena, no te hace pensar. Creo que la gente buscaba pensar y entenderlo, cuando lo que tienes que hacer es sentir y eso es lo chévere por eso es que te da muchas imágenes. No es que yo lo haya entendido completamente y sepa su mundo al derecho y al revés, pero sí me divertía, cuando no lo entendía, me reía. Me quedaba con lo que entendía y empezaba a trabajar por ahí. Trataba de no juzgar, no se me venía a la cabeza. [...] Trabaja mucho su sensorialidad y a mí me gusta mucho ese aspecto, el lado irracional de las cosas y Coco lo tiene. Entonces, cada vez que me daba una indicación, yo decía hagámoslo. (Entrevista a Miguel Dávalos).

Él es un director cuyos referentes pictóricos, afectan en la dirección de actores, pero con el fin de componer todo un mundo que parte de su imaginación y de sus estímulos. Gracias a la música y a su gusto por la pintura, termina siendo una gran obra, un gran mundo particular del artista. El sello personal de este director se encuentra en la capacidad que tiene de que, plásticamente, puede comunicarse, crear, componer un montaje escénico. Una comparación que menciona el actor Miguel Dávalos en las entrevistas es certera: *“Él creo que te arma bien el juego porque es como cuando un niño juega te dice quiero que juegues acá, o allá. Entonces él es como si tú fueras su juguete y como eres su juguete, te sientes cuidado”*. (Entrevista a Miguel Dávalos). El artista es un director especialista componiendo piezas escénicas. No tiene límites en escoger herramientas de distintas disciplinas artísticas para abordar la creación de un montaje. La sensibilidad del artista, inclinada hacia la plástica, permite que sus trabajos puedan ser percibidos de manera sensorial, a través de símbolos creados por el propio director. Jorge Guerra es un diseñador de montajes, un dibujante de espacios escénicos: un artista que *pinta* teatro.



CONCLUSIONES

El proceso de investigación sobre el trabajo de Jorge Guerra como artista ha pasado por distintas etapas. A través de entrevistas y reuniones con el director he podido tener un acercamiento profundo a lo que ha sido su larga trayectoria en las artes escénicas. En las distintas sesiones, el artista proporcionaba material personal de registro de sus fases creativas: bocetos, bitácoras, fotografías e incluso videos de algunos de sus montajes. Este acompañamiento por parte de Guerra permitió llegar a información que complementó el procedimiento de la investigación a lo largo de un año y medio. Este desarrollo permitió decidir qué obras elegir para analizar y comprobar la influencia pictórica que se propuso en esta investigación. Se decidió, finalmente, por estudiar dos obras que haya dirigido en Perú y a las que se pudo tener acceso audiovisual. Como parte del procedimiento de análisis, se decidió entrevistar a un actor de cada obra elegida, para así tener otra perspectiva de la técnica de dirección. Paralelamente, hubo entrevistas hechas al director especialmente enfocadas en el tratamiento creativo de las obras seleccionadas.

Jorge Guerra: un artista multidisciplinario.

Para entender el trabajo de Jorge Guerra es necesario entender el perfil artístico del director. Guerra es un diseñador, dibujante, escenógrafo, actor y director. Ninguno de estos aspectos se excluye al momento de crear un montaje escénico. Los intereses del artista abordan todas las disciplinas desde la pintura, escultura, dibujo, arquitectura, música, historia, historia del arte, cine, entre otros. Se ha podido reconocer en Guerra un fuerte interés en manifestaciones artísticas de distintas épocas; sin embargo, tiene un principal interés en el Expresionismo Alemán. Lo que une al artista con esta corriente parte del contexto histórico que engloba: el periodo que abarca la primera y la segunda guerra mundial. Se ha podido reconocer en el artista un profundo interés por lo todo aquello que desencadena un acontecimiento como este en la sociedad. Es precisamente en este contexto que nace el Expresionismo, por una necesidad de encontrar nuevas formas de expresar sentimientos exacerbados, de gran dimensión. Guerra encuentra en esta corriente una gran cantidad de material que suele usar dentro del proceso creativo de sus montajes. Si bien no es la única corriente que sigue artísticamente, es la más recurrente dentro de sus referentes estéticos visuales.

Jorge Guerra es un director que busca alejarse de propuestas artísticas realistas, pues su objetivo va a ser alejarse de la literalidad. Esta meta lo ha llevado a encontrar nuevas formas de componer escénicamente. La estrategia que el artista utiliza para acercarse a un montaje es a través del dibujo. Guerra afirma que el primer paso para él es hacer un boceto del espacio escénico. Sus dibujos son generalmente hechos a lápiz o lapicero, siendo el primer boceto una referencia espacial de las dimensiones y objetos que al inicio del proceso tiene pensado para la obra. A medida que la creación escénica va avanzando, el director recurre a la elaboración de bocetos para ir completando aspectos y detalles del montaje. Se identificaron distintos usos que le da a la ilustración en esta parte del proceso:

- Dibujos de espacios escénicos
- Dibujo de elementos escenográficos
- Dibujo de estructuras
- Dibujo de personajes
- Dibujos escaleta: una serie de pequeños cuadros elaborados con “zoom” en algunas partes del espacio y en momentos específicos de la obra.

El dibujo para el artista constituye una herramienta flexible de creación que le permite plasmar el cambio y la evolución que el montaje va albergando durante el proceso. El acto de dibujar termina siendo una manifestación objetiva de motivaciones subjetivas que el artista tiene para crear el montaje. El artista plasma en sus bocetos ornamentos, posiciones de actores, vestuarios, luces, entre otros aspectos importantes del proceso. Si se compararan todos los bocetos que forman parte de la creación de un mismo montaje, se podría reconocer la evolución de este a través de bosquejos, como si fuese una historieta. Sin embargo, dibujar es una actividad que el artista realiza dentro o fuera de un proceso creativo: es parte de sus actividades del día a día, aleatoria y sin necesidad de ligarlos a una obra teatral.

Durante el proceso de investigación junto con el artista se pudieron reconocer distintos referentes tanto en aspectos teatrales como de diseño escenográfico. Se identificó durante las entrevistas que Guerra recurría al término *gestus* en la dirección de actores. Sin embargo, no era la misma definición desarrollada por Brecht. Era una apropiación de este término, concebido bajo ciertas premisas de tendencia plástica. Gracias a que pude ser alumna de su curso de Dirección que Guerra enseñaba en la Facultad de Artes Escénicas, pude complementar la investigación y entender cómo

maneja aquel término. El director reinterpreta el **gestus escénico** de manera plástica, pues - a través de posiciones, proyecciones corporales en el espacio, vestuario y posición dentro del espacio escénico- busca consolidar contenido que pueda ser entendido de manera sensorial. El manejo de este tipo de recursos permite alejar sus productos escénicos de la literalidad, provocando que la obra tenga una gran gama de posibilidades de ser entendida.

Entre las principales influencias identificadas en el trabajo del artista está la concepción teatral de Piscator, quien fue el precursor del teatro épico desarrollado por Bertolt Brecht. Se comprueba que en Guerra existe una perspectiva del teatro como una disciplina artística donde se pueden encontrar distintas artes, con el fin de llegar a nuevas formas de significación en escena. Esta perspectiva coincide con la Piscator y las ideas que lo acompañaron al perseguir su gran plan de Teatro político. Además, Piscator fue un artista que convivió con el Expresionismo, tema de interés para Guerra.

En el aspecto escenográfico, Gordon Craig y Adolphe Appia fueron diseñadores que revolucionaron la escenografía de su tiempo. Jorge Guerra manifiesta interés en el trabajo de ambos artistas. Sin embargo, la influencia directa viene por parte de Appia en cómo el director peruano concibe el espacio de representación: como un elemento que adquiere significado a partir del diálogo con el color, la línea, la luz, símbolos, entre otros aspectos de origen pictórico principalmente. Appia, al igual que Guerra, tienen una perspectiva del teatro como una pintura escénica en movimiento, donde cada elemento está en función de la creación de significados.

Hablemos de una técnica de dirección

En los dos procesos estudiados se ha identificado un patrón creativo que sigue Jorge Guerra desde el inicio. En primer lugar, el acercamiento a la obra parte de entender el texto. En el caso de trabajar con una obra extranjera, su acercamiento empieza por leer y entender el texto en el idioma original. Si se trata de un texto escrito en verso, es importante para el director reconocer las figuras poéticas y la rítmica que aquel texto en verso posee. Una vez que logra identificar estas imágenes propias del texto original, pasa a la traducción. Jorge Guerra es un director que incluye en su

proceso creativo la traducción hecha por él mismo³⁶. Esta traducción no tiene el objetivo de ser fiel literalmente al texto original: el director busca la manera de recrear las imágenes poéticas del texto a partir de los recursos del idioma castellano.

Como parte del inicio del proceso de composición de una obra, el director realiza dibujos del espacio escénico. Estos bocetos suelen plasmar cómo divide y concibe la escenografía. Los suele dibujar una vez que empieza a ensayar la obra, incluso antes o paralelamente al trabajo de texto inicial. A través de dibujos el director logra decidir la disposición del espacio escénico teniendo en cuenta a los actores, sus posiciones, los roles que cumplirán, así como también la relevancia que tengan dentro de la acción dramática. Estas condiciones hacen que el director pueda plasmar espacialmente una composición en la que los actores, el espacio y los elementos escenográficos empiecen a dialogar y significar en momentos específicos de la obra. Va a recurrir a dibujos con cambio de punto de visión: dibujos de escenas o momentos de la obra desde perspectivas diferentes. De esta manera, a lado de los diseñadores de luces y de vestuario, va a consolidar un trabajo que el director registra en dibujos. Estos no solo se ciñen a la escenografía final, sino a momentos claves de la obra, de acuerdo al cuadro de intensidad que esta tenga.

La dirección de actores es un trabajo que realiza paralelamente al uso de dibujos para plasmar la evolución del montaje. El director parte por un proceso de investigación y sensibilización hacia los actores: reconocer el texto y las imágenes que él ya ha examinado en un primer acercamiento personal a la obra. Una vez que este paso está en marcha, el director guía de manera sensorial a los actores en su búsqueda de construcción de personajes. Las herramientas que utiliza Guerra incluyen música de distintas épocas – de acuerdo a la demanda de la obra-, pinturas³⁷, escultura, películas³⁸, fotografías, entre otros. Además, las explicaciones que Guerra da a sus actores de cómo él entiende un aspecto de la obra son caracterizadas por evocar referentes de naturaleza

³⁶ La traducción de un texto original la realiza principalmente cuando se trata de un texto en verso. En el caso de *La cocina* de Arnold Wesker, recurrió a una traducción ya hecha. Sin embargo, el director confía en que realizar la traducción dentro de su proceso creativo permite ser más fiel a la idea original del dramaturgo.

³⁷ Las pinturas a las que recurre el director para guiar a sus actores no se cierran solo a una época o tendencia. Sin embargo, las manifestaciones artísticas del expresionismo suelen ser recurrentes en sus indicaciones.

³⁸ Las principales fuentes cinematográficas de Guerra son las películas de Ingmar Bergman. El director afirma que este cineasta es muy teatral, por lo que utiliza su producción audiovisual para ejemplificar algunas atmósferas o situaciones para explicar alguna indicación de tendencia sensorial.

plástica: puede describir, por ejemplo, que una escena es como si fueran chanchos flotando en un cielo rojo, apelando a que el actor entienda dicha indicación de manera sensorial. El director trabaja mucho con imágenes, fuentes sensiblemente tangibles que puedan ser estímulos para sus actores.

El mundo del expresionismo alemán está presente en el director, dado que utiliza constantemente referencias artísticas de esta época³⁹. Sin embargo, no es la única corriente artística a la que puede recurrir, pues eso va a depender de las necesidades de la obra. Por otro lado, las indicaciones que el director suele dar tienen mucha libertad. El actor que esté a cargo de Guerra tiene la obligación de abrirse sensorialmente. Sin embargo, el director puede ser muy preciso cuando se trata de dar indicaciones relacionadas con el ritmo de la obra.

Jorge Guerra es un director que viene de la plástica. Si bien la vida del director dio un giro hacia el teatro, en realidad el elemento de la plástica está constantemente presente. Y es recurrente en todo el material estudiado en esta investigación, desde trabajos gráficos hasta las indicaciones que como actriz he recibido por parte del artista. Tanto en las fotos como videos hay un elemento visual, plástico y narrativo constantes. Él construye y crea un montaje en el aspecto actoral, conceptual y plástico. La propuesta narrativa del montaje concibe que todas las partes que componen el montaje estén entrelazadas, tienen una función que trasciende lo práctico para volverse participativo e interconectado con todos los elementos del montaje. A través de la experiencia que como director ha tenido, ha desarrollado una forma de trabajo estructurada, con pasos a seguir propios del director. Tanto los elementos pictóricos como las etapas de sus procesos creativos pueden llegar a ser sistematizados como una técnica de dirección caracterizada por el diálogo interdisciplinario entre las artes plásticas y el teatro. Jorge Guerra es, en conclusión, un artista plástico en escena.

³⁹ Las manifestaciones artísticas ocupaban artes como la música, pintura, escultura, entre otros.

BIBLIOGRAFÍA

- Appia, A. (2004). Escenografías. Madrid: Circulo de Bellas Artes.
- Brecht, B. (2004). Escritos sobre teatro. Barcelona, España: Alba.
- Cole, R. (1976). Perspective for artists. New York: Dover Publications, Inc.
- Craig, E.G. (2011) El arte del teatro. México: Escenología.
- Craig, G. (1999). El arte del teatro. México DF, México: Grupo Editorial Gaceta-UNAM.
- Chejov, M. (1999). Sobre la técnica de la actuación. Barcelona: Alba Editorial.
- Elger, D., Walther, I. F., & Banchon, M. (2002). Expresionismo: Una revolución artística alemana. K ln: B. Taschen.
- Etter, H., & Malmstrom, M. (1990). Perspective for painters. New York: Watson-Guptill.
- Fischer-Lichte, E. (1999) Semiótica del teatro. Madrid, España: Arco/Libros.
- Gómez, S.M. (2013). De la escenificación a la pintura escénica. Revista Colombiana de las Artes Escénicas, volumen. 7, 114-125.
- Goodman, N. (2010) Los lenguajes del arte: Una aproximación a la teoría de los símbolos. Madrid, España: Paidós.
- Heany, S. (1998). A Cura en Troia. Gales: Xerais De Galicia Edicions.
- Howard, P. (2017). ¿Qué es la escenografía? Barcelona, España: Alba.
- Kandinsky, V. (1987) La gramática de la creación. El futuro de la pintura. Barcelona, España: Paidós.
- Kandinsky, V. (1996). Punto y línea sobre el plano. Barcelona, España: Paidós.
- Kandinsky, V.(2017). Punto y línea sobre el plano. España: Paidós estética.
- Morán, A. (2011). Expresionismo arquitectónico e imaginación. EGA Expresión Gráfica Arquitectónica, 16(18), 224-233. doi:<https://doi.org/10.4995/ega.2011.1107>
- Pavis, P. (1982). Languages of the Stage: essays in the Semiology of Theatre. New York: Performing Arts Journal Publications. Traducción de Silvia Ramos.
Recuperado de: <http://dramaturgiaurbana.blogspot.com/2012/01/sobre-la-nocion-brechiana-de-gestus.html>
- Poquelin, J.B. (2001). El Tartufo. Chile: Pehuén Editores.

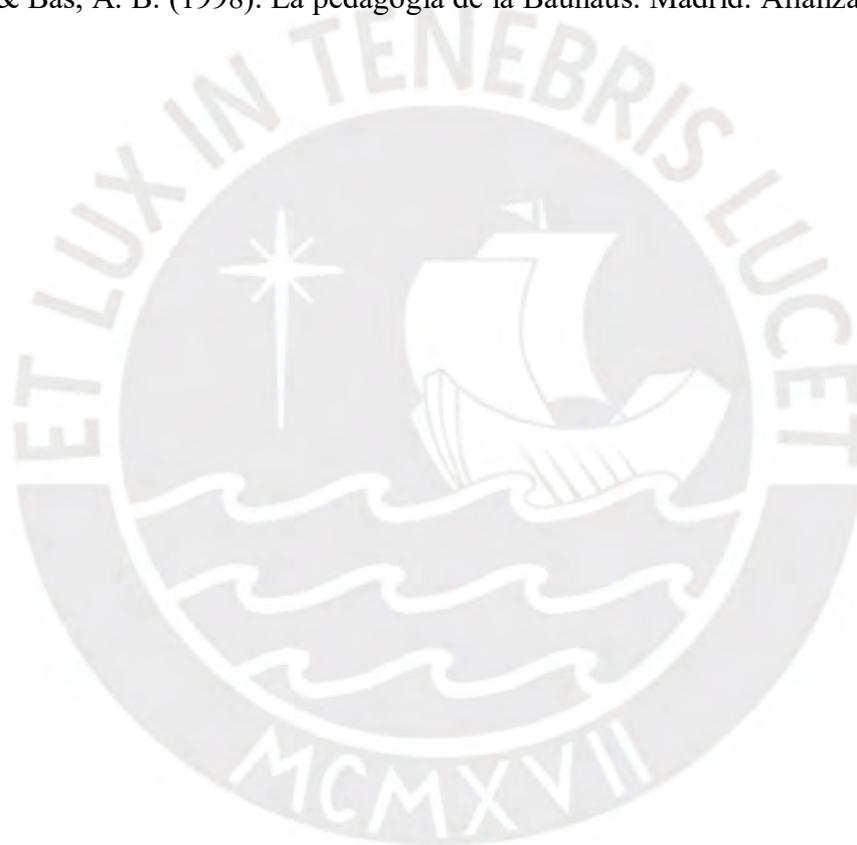
Sanz, J. (1993). El libro del color. Madrid, España: Alianza Editorial, S.A.
Serra, J. (2017). Color y arquitectura contemporánea. Recuperado de:
<https://juaser11.blogspot.com/2017/05/cuando-color-en-la-historia-de-la-arquitectura/color-en-la-arquitectura-de-las-vanguardias/expresionismo-bruno-taut/>

Texturas (Arte visuales). En EcuRed: Enciclopedia cubana. Recuperado de:
[https://www.ecured.cu/Textura_\(Artes_visuales\)](https://www.ecured.cu/Textura_(Artes_visuales))

Vasques, E. (2007). Piscator e o Conceito de “Teatro Épico”. Janeiro: Escola Superior de Teatro e Cinema.

Wesker, A. (1961). La cocina. Madrid: Fundamentos.

Wick, R., & Bas, A. B. (1998). La pedagogía de la Bauhaus. Madrid: Alianza Editorial.



ANEXOS

ANEXO 1. Registros fotográficos de los trabajos de Jorge Guerra

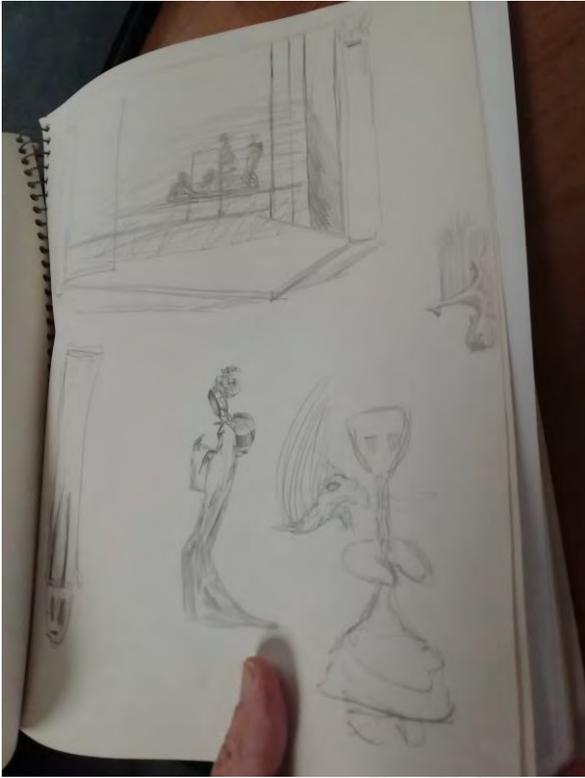


Ilustración 1: En la parte superior, boceto de un espacio escénico. se aprecian unas sombras, las cuales representan a personajes en escena. En la parte inferior, dibujos sobre personajes aleatorios.

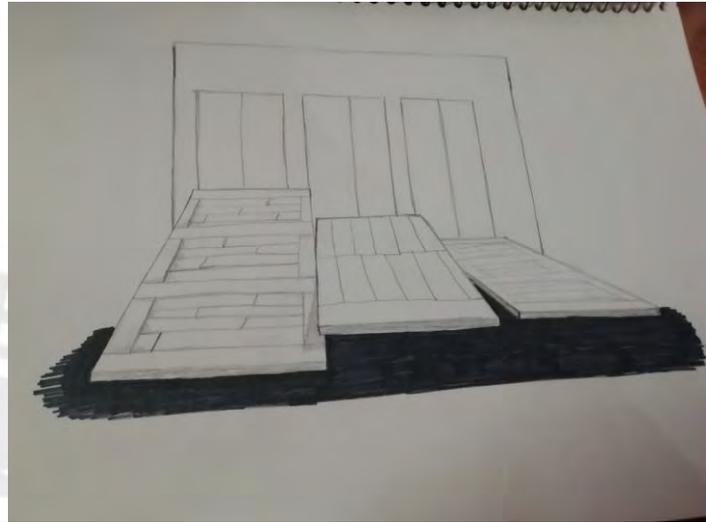


Ilustración 2: espacio escénico elaborado por Jorge Guerra, perteneciente a una de las obras dirigidas por él mismo (Don Juan regresa de la guerra)



Ilustración 3: espacio escénico sin ornamentos, ni personajes ni elementos escenográficos. Pertenece a la obra Fausto, en una etapa del proceso creativo en el que no se terminaba de definir la escenografía final

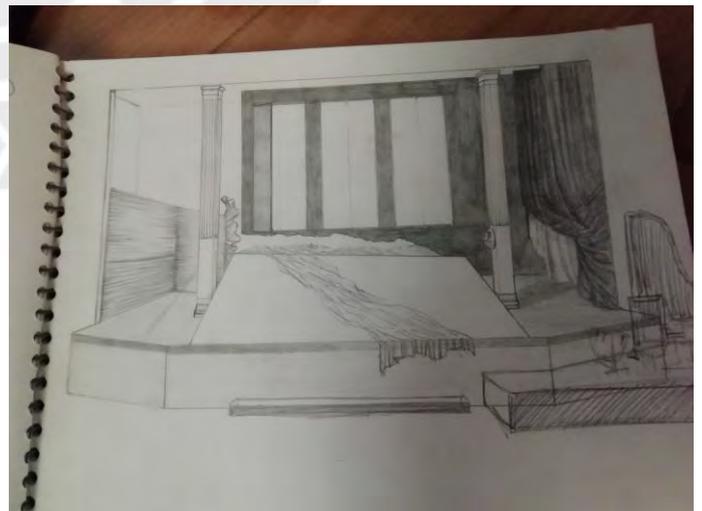


Ilustración 4: espacio escénico final de la obra "Las bacantes".



Ilustración 5: Dibujos de los inicios del proceso creativo de "Las bacantes". Aquí se puede apreciar que la escenografía aún no está definida. En el boceto inferior, se ve una versión simple del espacio a comparación del boceto superior, donde existen mayores detalles impresos.



Ilustración 6: Bocetos de distintas estructuras pensadas por el artista para obra "Las Bacantes"

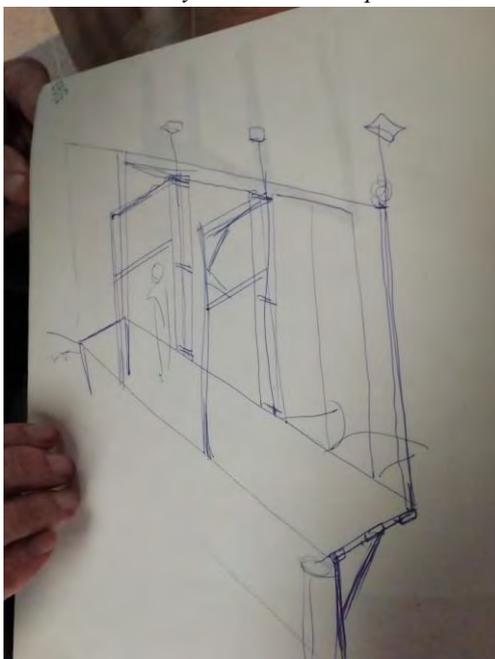


Ilustración 7: espacio escénico dibujado desde un punto de vista superior izquierdo.

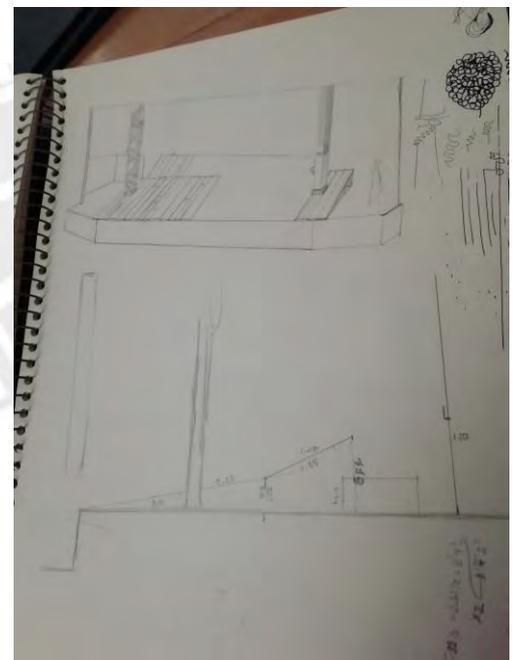


Ilustración 8: bocetos correspondientes a la elaboración de un espacio escénico. En la parte superior, el boceto estuvo hecho desde un punto de visión frontal superior. En la parte inferior, el boceto corresponde a una vista transversal del escenario en el que el director ubicó medidas exactas de los elementos escenográficos a construir.



Ilustración 9: Programa de mano de obra "Las bacantes"

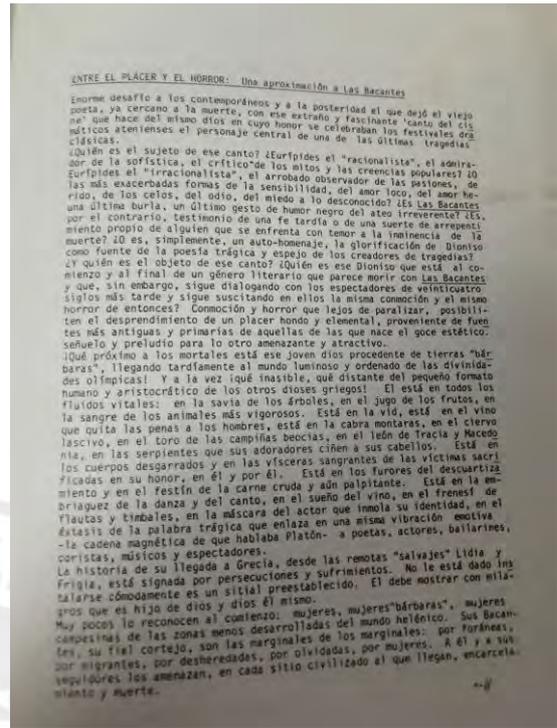


Ilustración 10: Programa de mano de obra "Las bacantes".



Ilustración 15: parte de los dibujos escaleta de obra "La Odisea" de Jorge Guerra. Escena que corresponde a la isla de Circe.

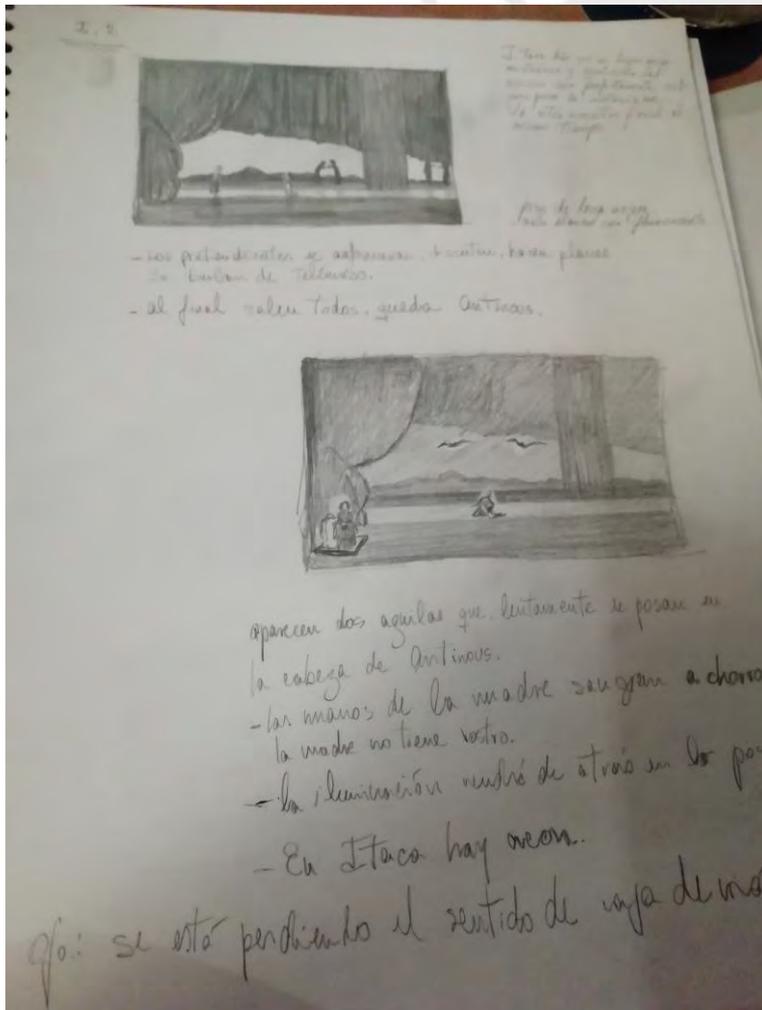


Ilustración 16: parte de los dibujos escaleta de "La odisea".

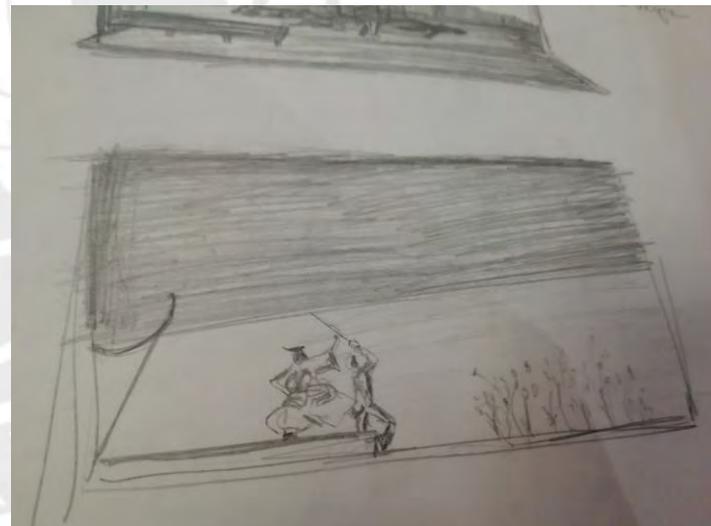


Ilustración 17: parte de los dibujos escaleta de "La odisea".



Ilustración 18: dibujo de un personaje del coro de la obra "Las Bacantes".

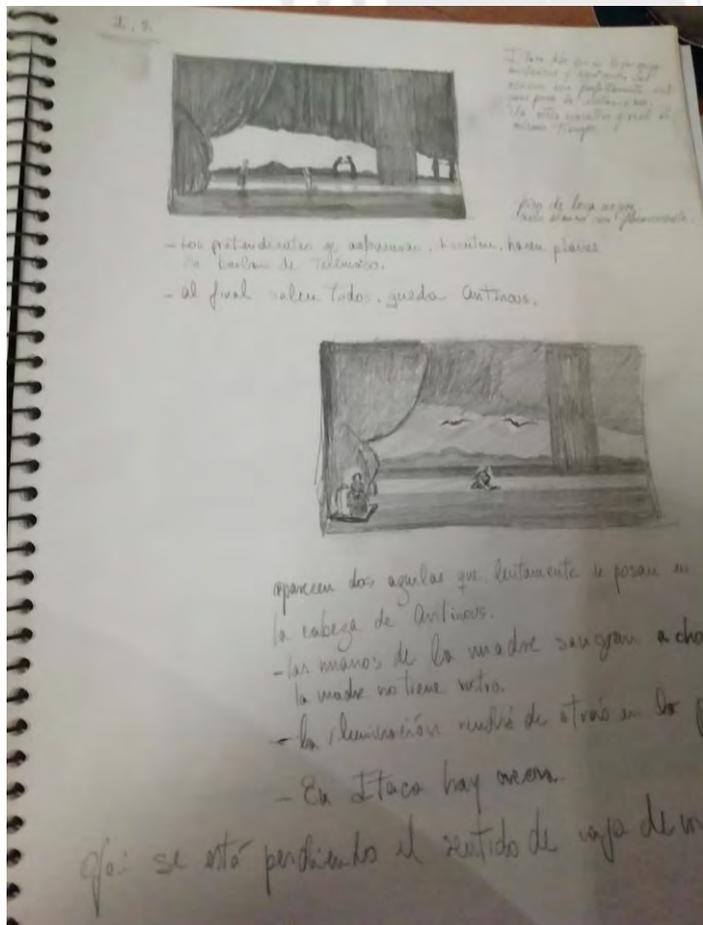


Ilustración 19: bocetos pertenecientes a la escaleta de obra "La Odisea"

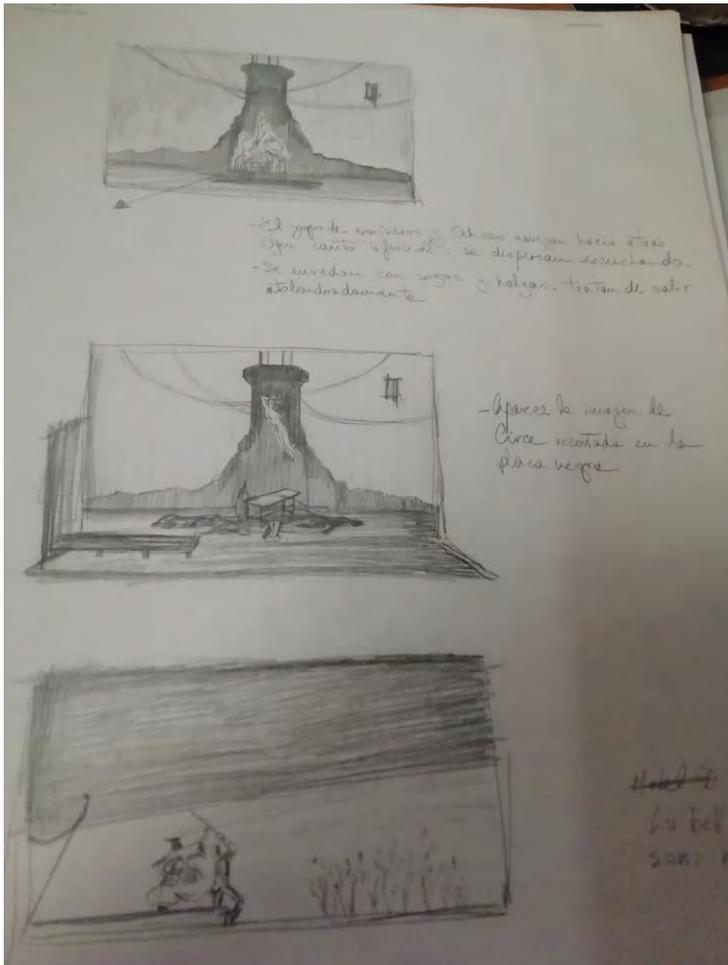


Ilustración 20: Imagen perteneciente a la escaleta de la obra "La Odisea"



Ilustración 21: Parte de la escaleta de "La Odisea".



Ilustración 22: Escaleta de "La Odisea"

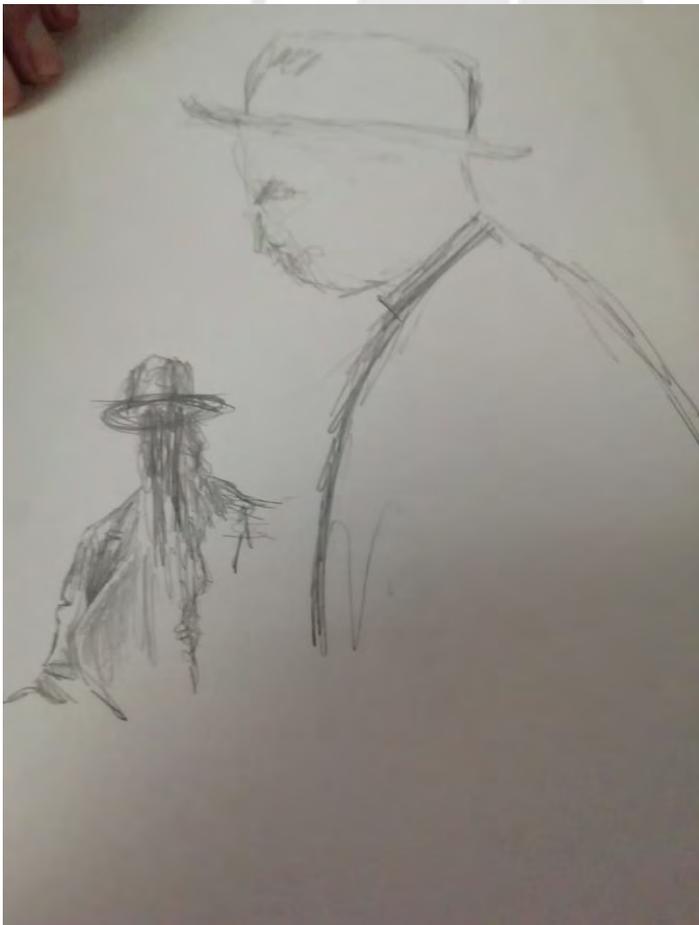


Ilustración 23: boceto de un personaje sin rostro.

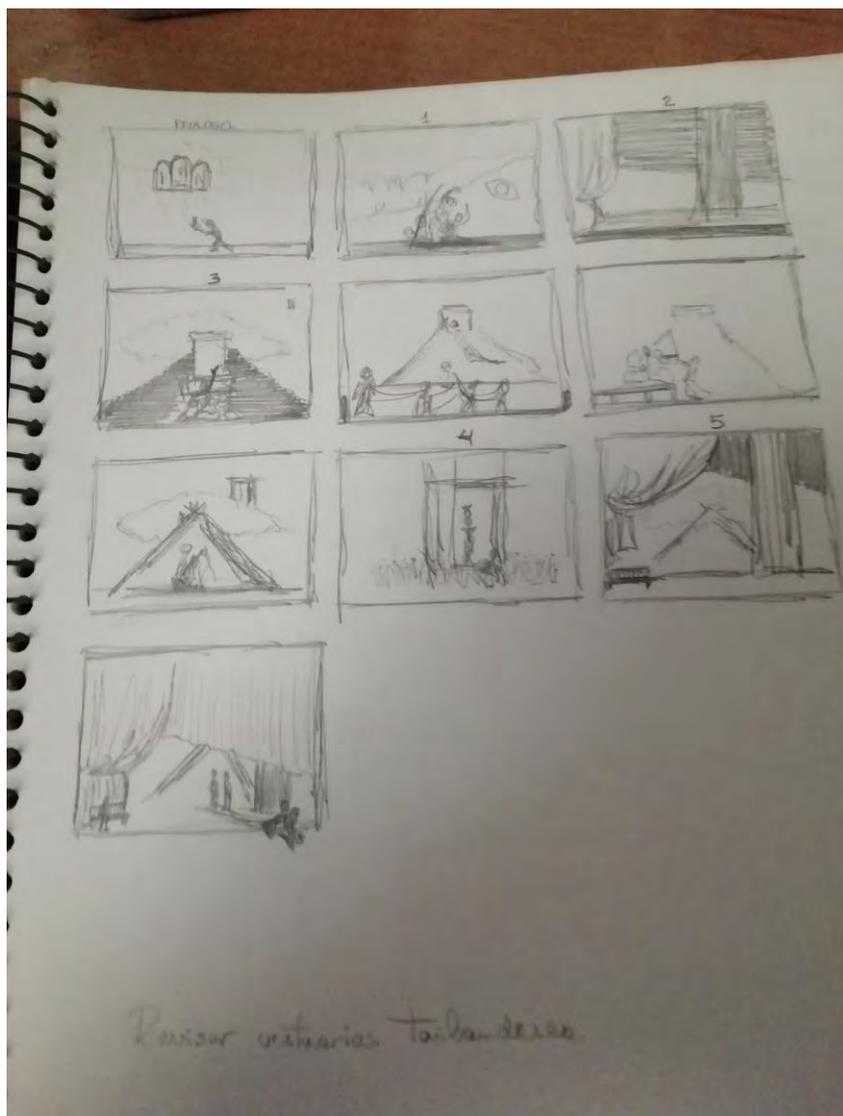


Ilustración 24: Escaleta completa de obra "La Odisea". Los dibujos están enumerados debido al orden de aparición que tenían durante la obra.



Ilustración 25: personaje oriental ideado por Jorge Guerra.



Ilustración 26: En la parte superior del boceto se observa un dibujo de un cuadro escénico aleatorio. En la parte inferior, se encuentra una escena que contiene diferentes texturas

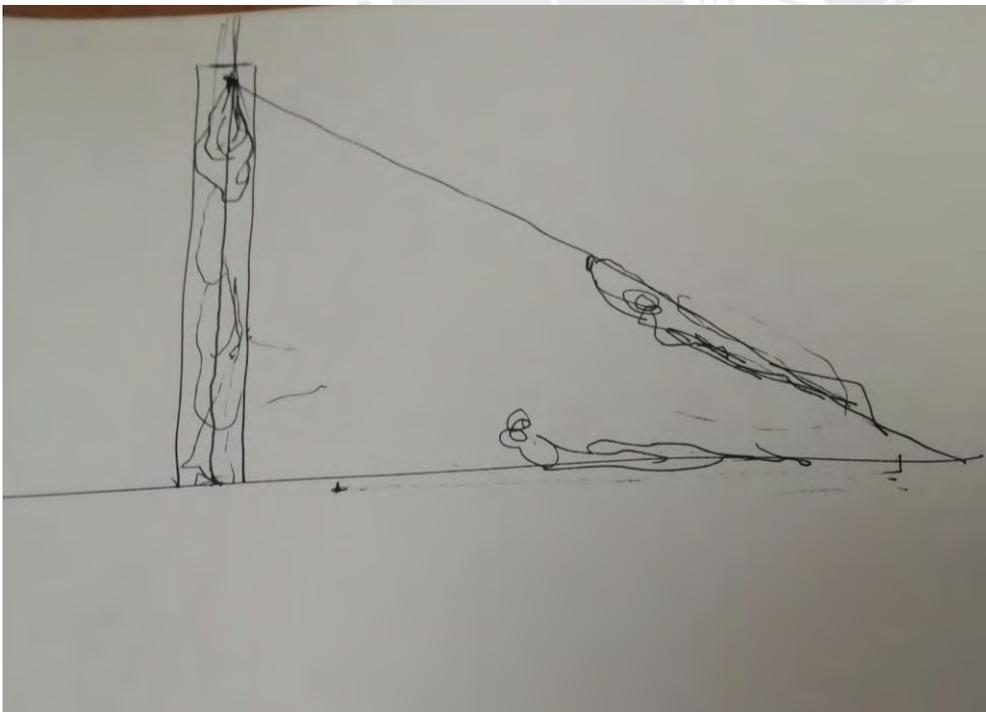


Ilustración 27: Estructura escénica pensada por Jorge Guerra.

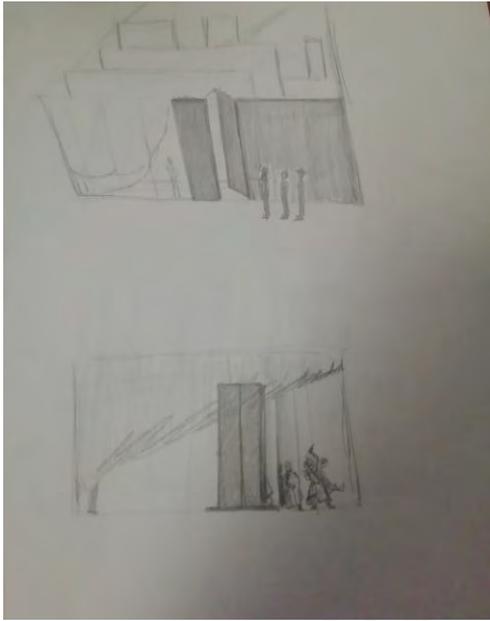


Ilustración 28: Boceto de espacios vistos desde el frente superior (imagen superior) y desde el frente medio (boceto posterior).



Ilustración 29: boceto de espacios escénicos distintos.



Ilustración 30: boceto de estructura ideada por Jorge Guerra.



Ilustración 31: dibujo abstracto de Jorge Guerra.

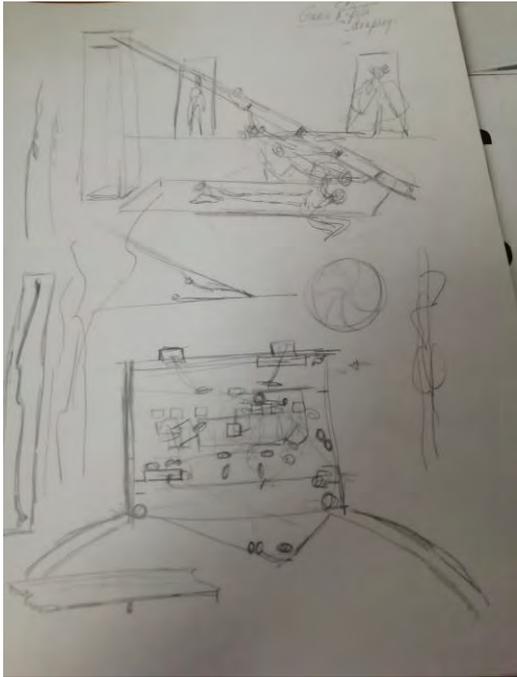


Ilustración 32: boceto de distintas estructuras escénicas hechos por JG.

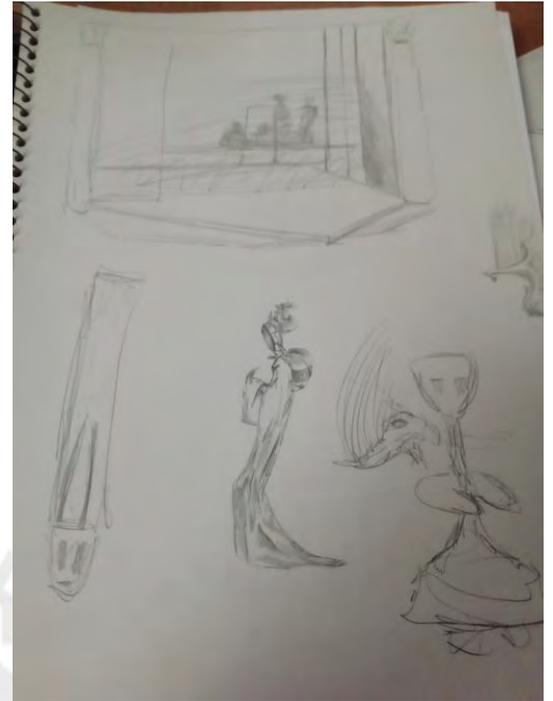


Ilustración 33: Parte superior, un espacio escénico. Parte inferior, personajes.



Ilustración 34: En la parte superior, espacio escénico visto desde el frente. En la parte inferior, escena con personajes sin rostro en diferentes alturas.

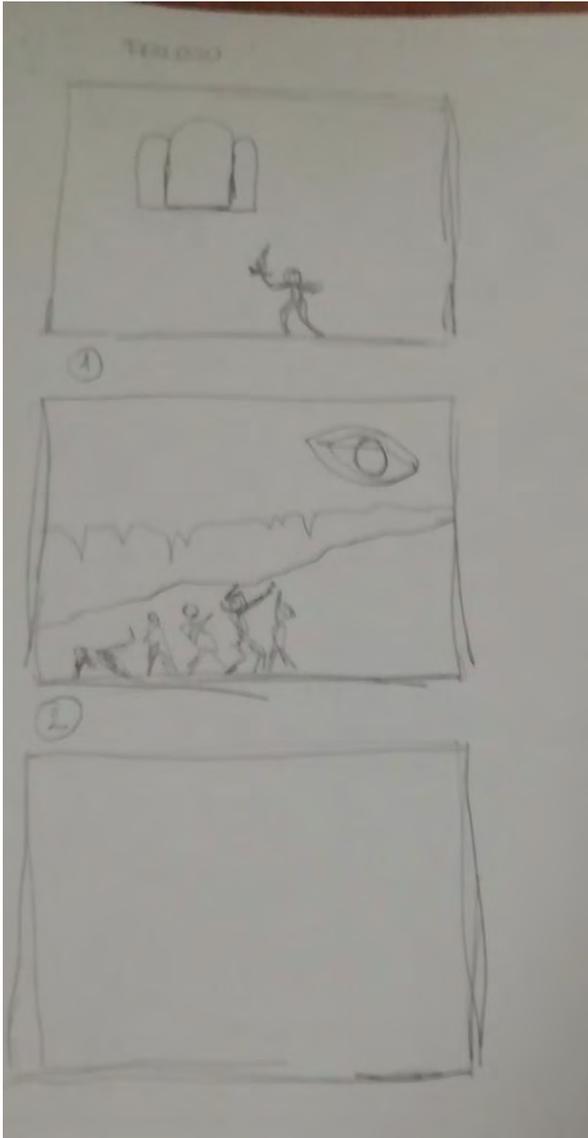


Ilustración 35: escaleta en proceso de obra "La odisea"



Ilustración 36: dibujo de un espacio escénico visto desde la esquina superior izquierda.



Ilustración 37: escenografía final de una obra de Jorge Guerra.

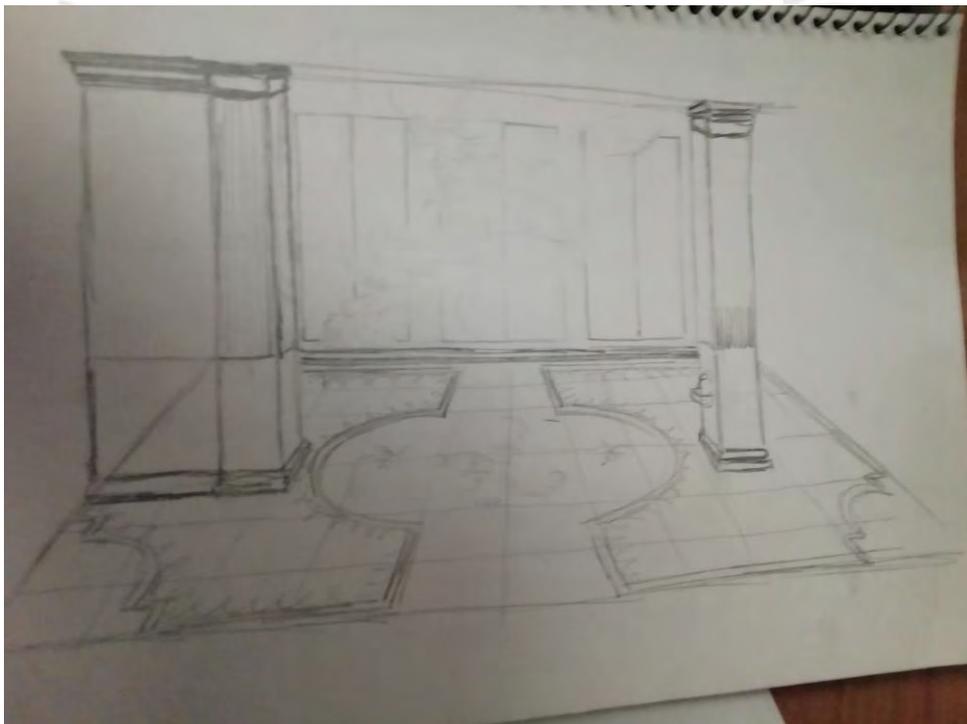


Ilustración 38: Espacio escénico de obra "Fausto".

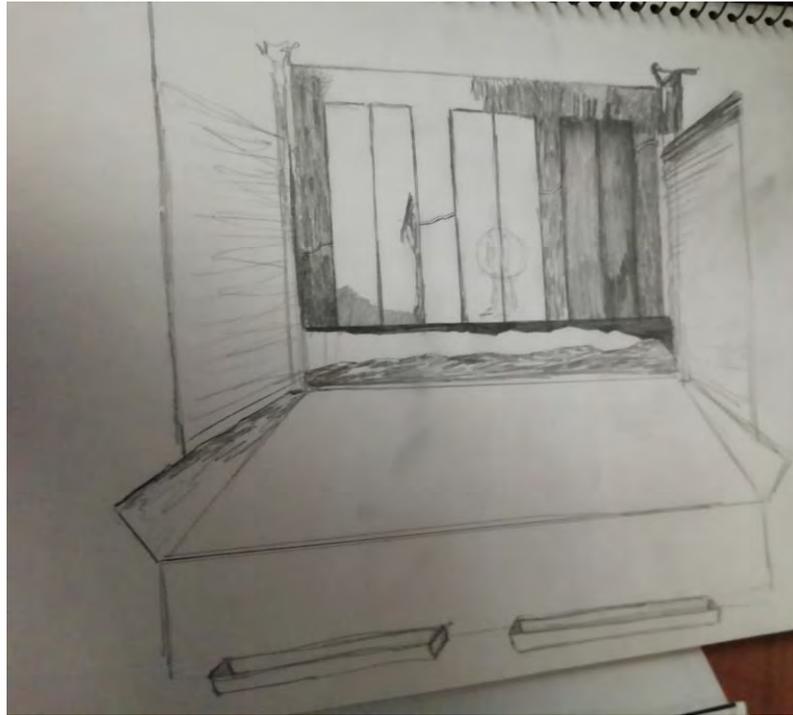


Ilustración 39: boceto de un espacio escénico visto desde el frente

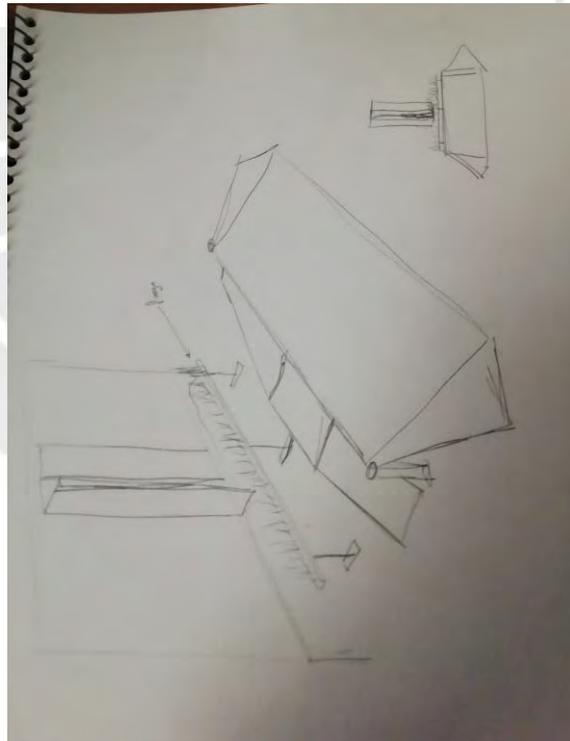


Ilustración 40: boceto de un espacio escénico, en una etapa inicial de creación.

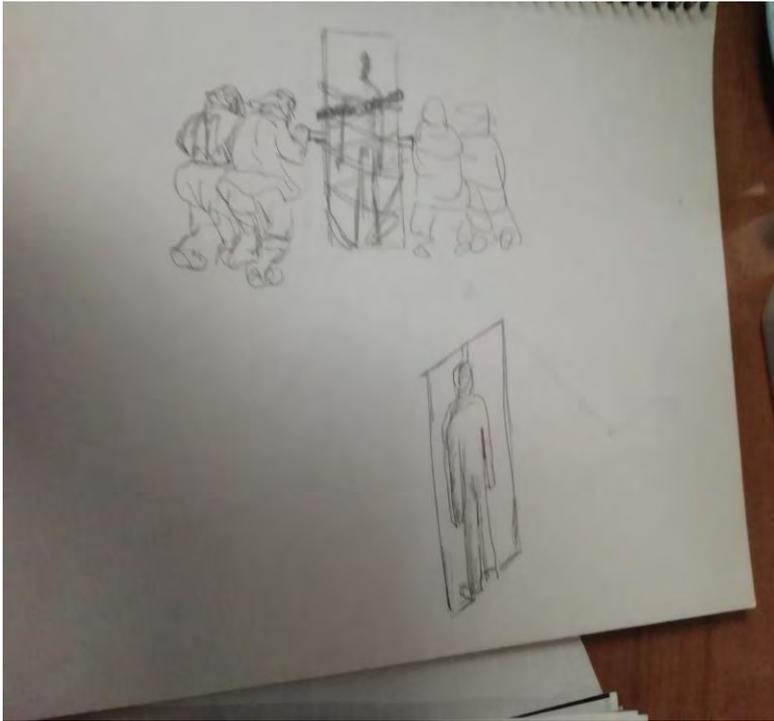


Ilustración 41: boceto de una estructura que sirve para tortura. Proceso de "Don Juan regresa de la guerra".

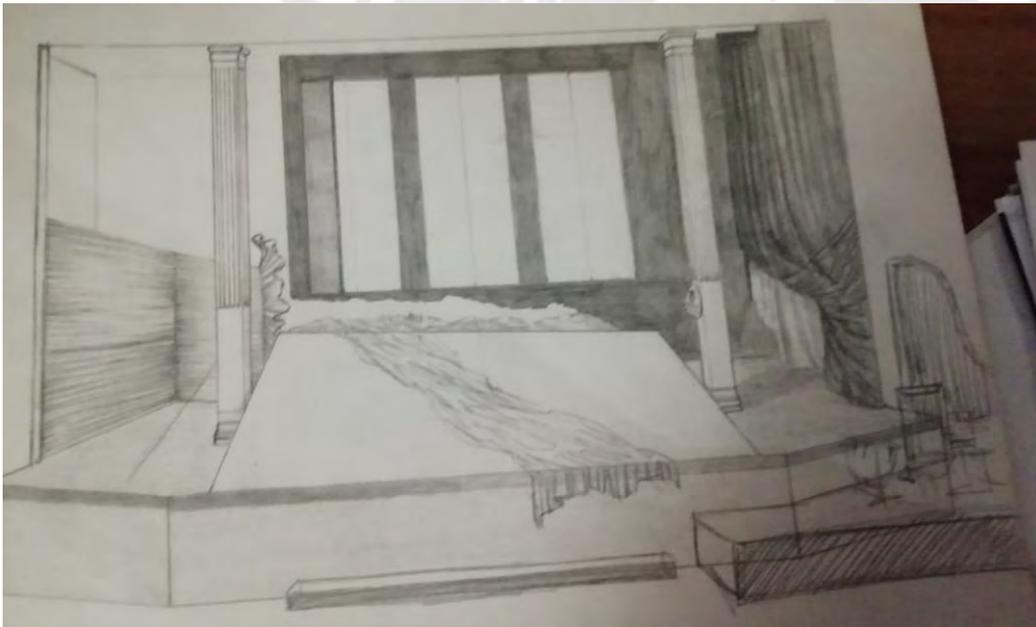


Ilustración 42: Escenografía "Las bacantes"



Ilustración 43: espacio escénico en proceso.



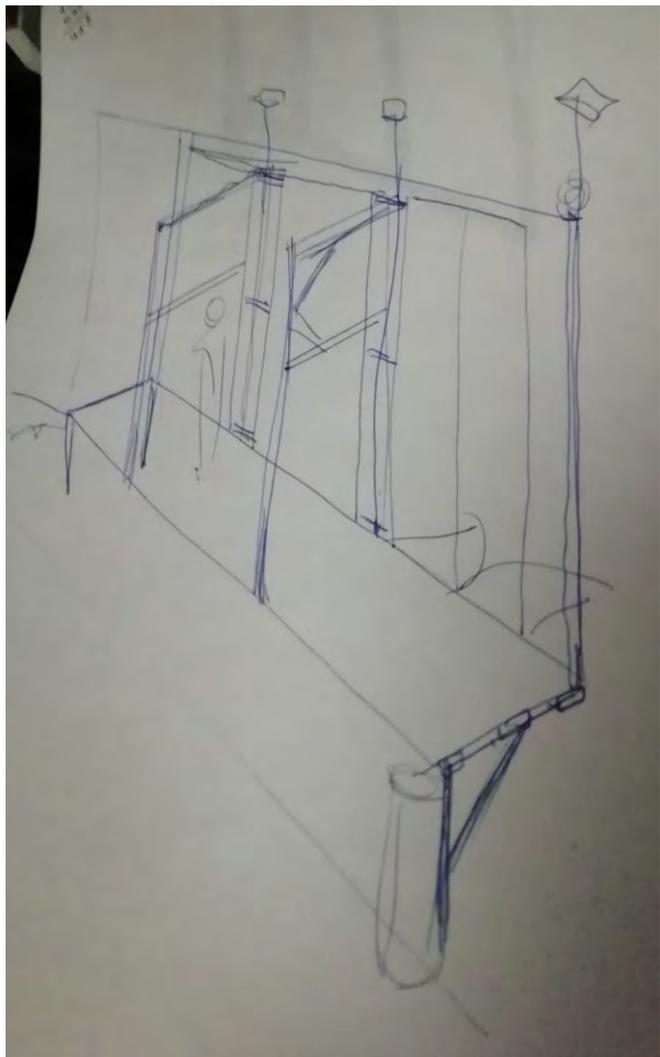


Ilustración 44: Estructuras escénicas creadas por Jorge Guerra.

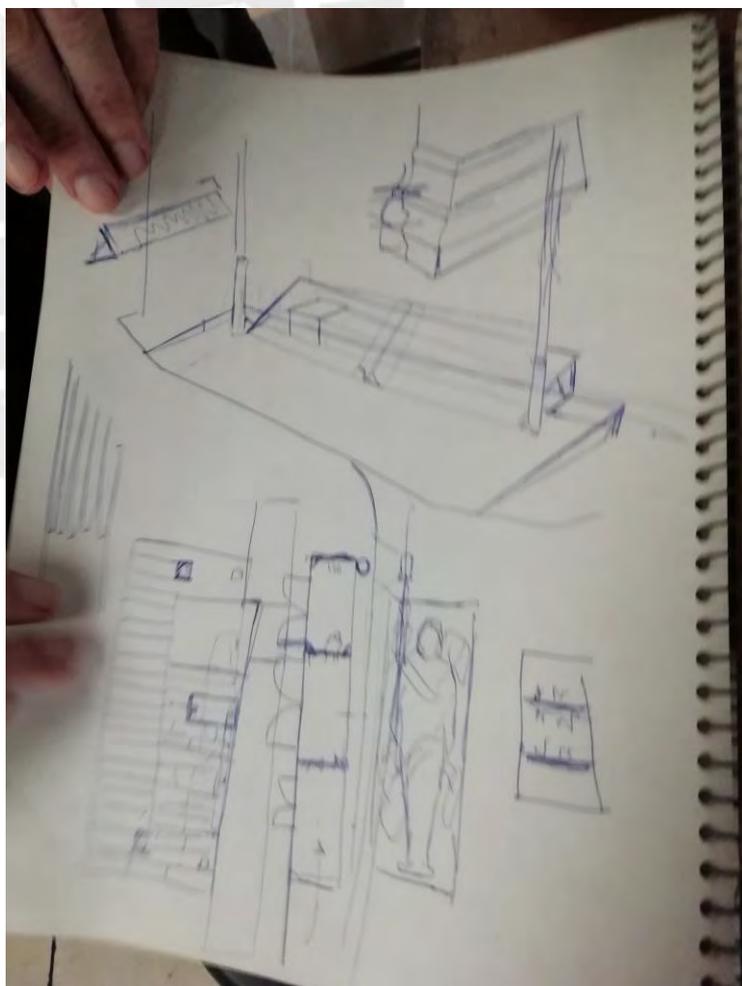


Ilustración 45: Estructuras escénicas creadas por Jorge Guerra.

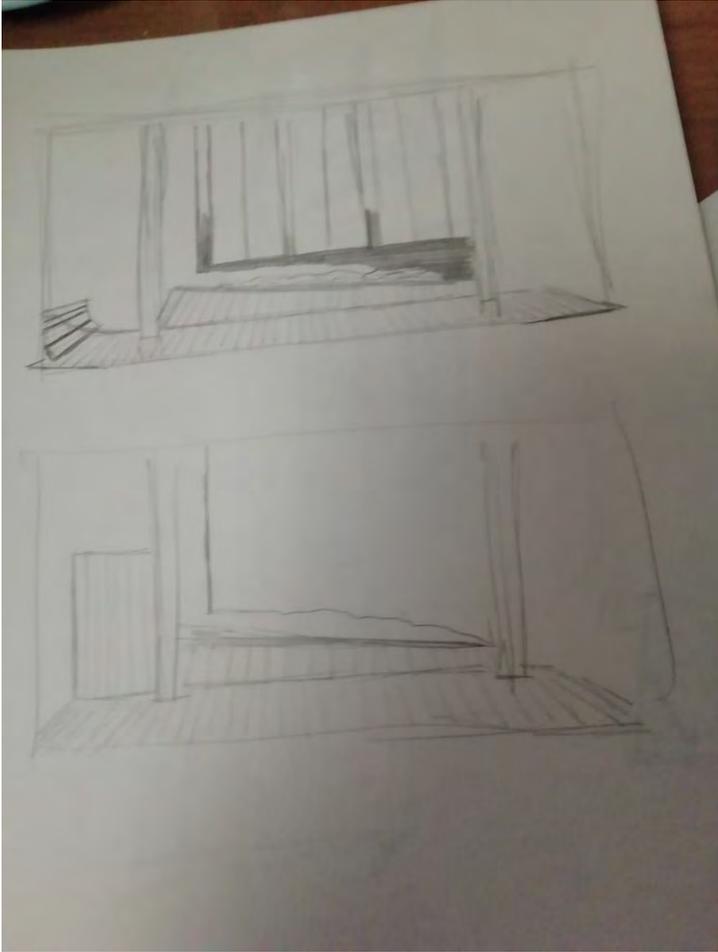


Ilustración 46: Construcción de espacio escénico en proceso

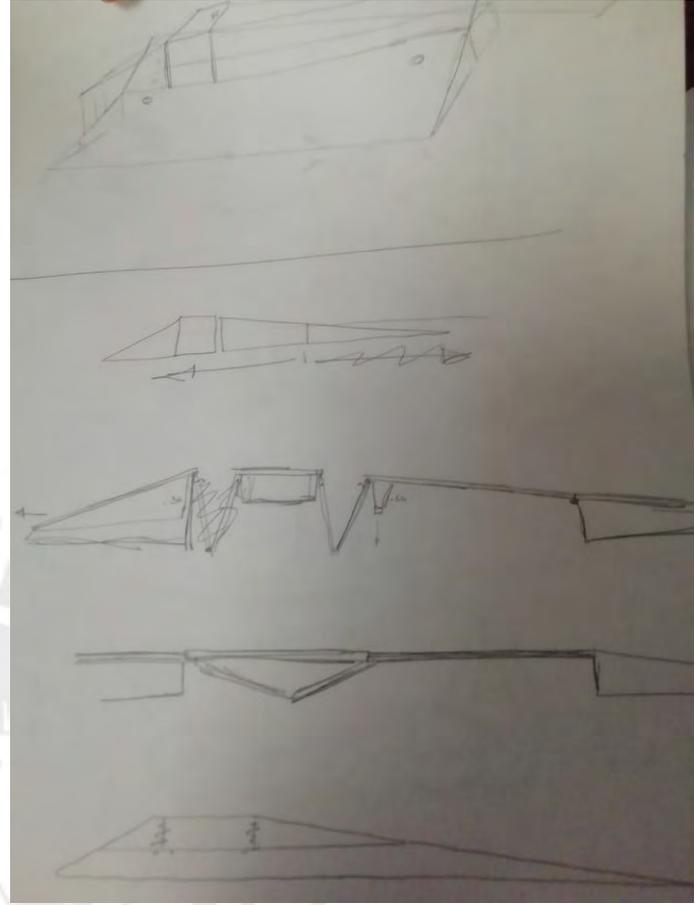


Ilustración 47: Dibujo de estructuras pensadas por Jorge Guerra.

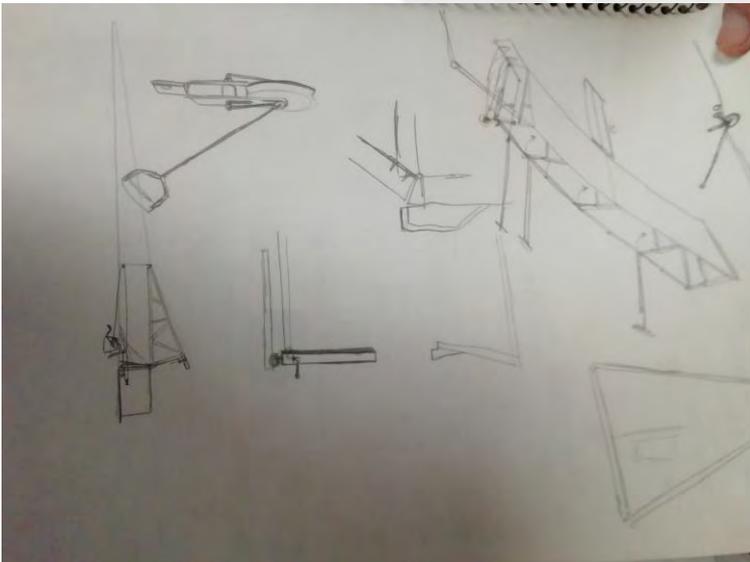


Ilustración 48: estructuras creadas por Jorge Guerra.

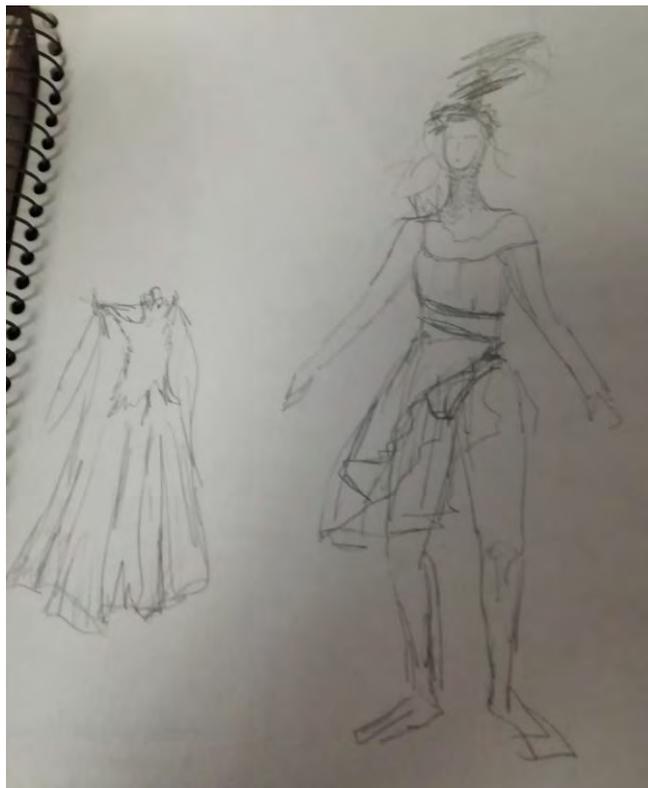


Ilustración 49: boceto de un personaje, proceso de creación de vestuario.



Ilustración 50: boceto de un personaje, proceso de creación de vestuario.

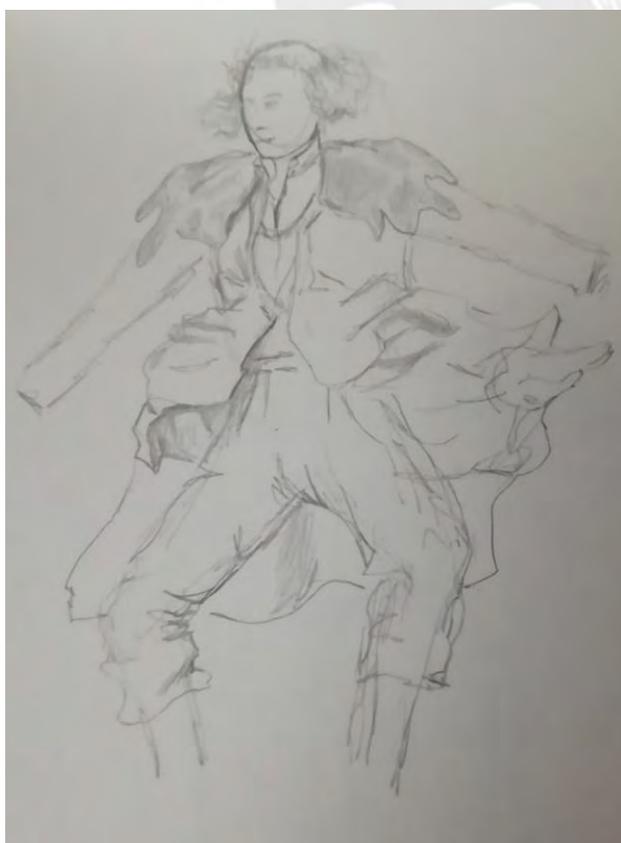


Ilustración 51: creación de un personaje por Jorge Guerra.

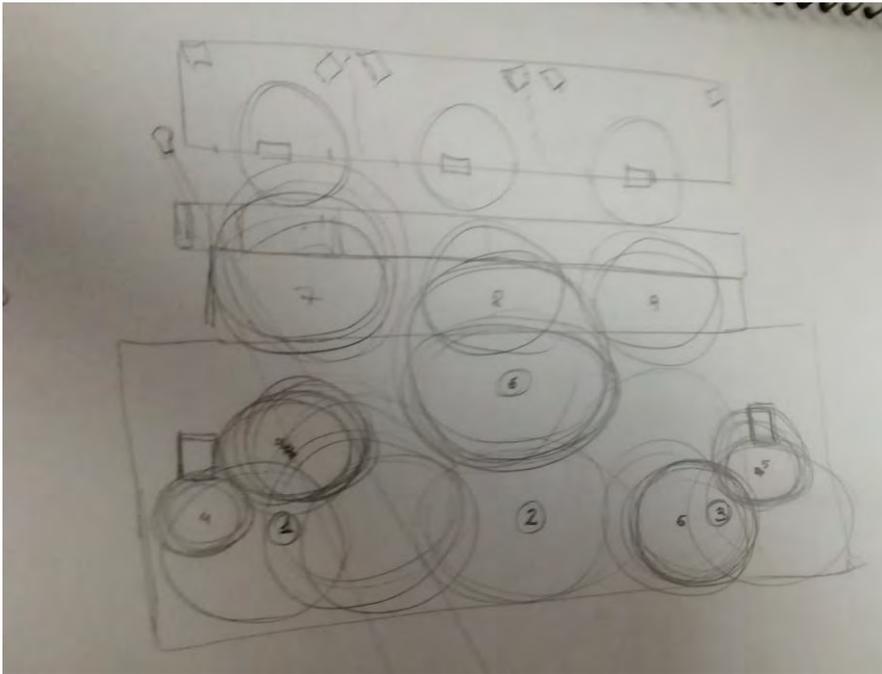


Ilustración 52: mapeo de luces escenográficas en el espacio.

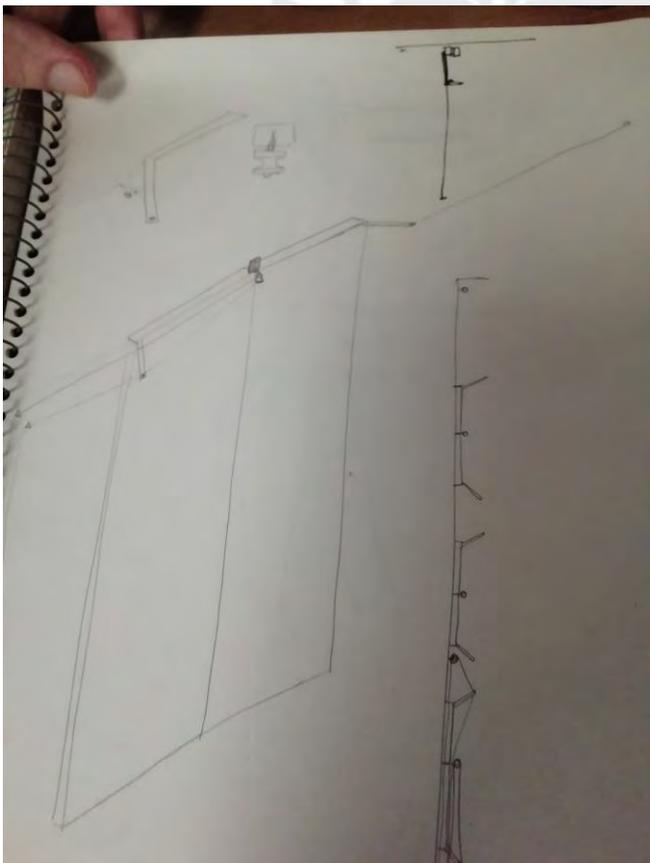


Ilustración 53: Estructuras creadas por el artista.

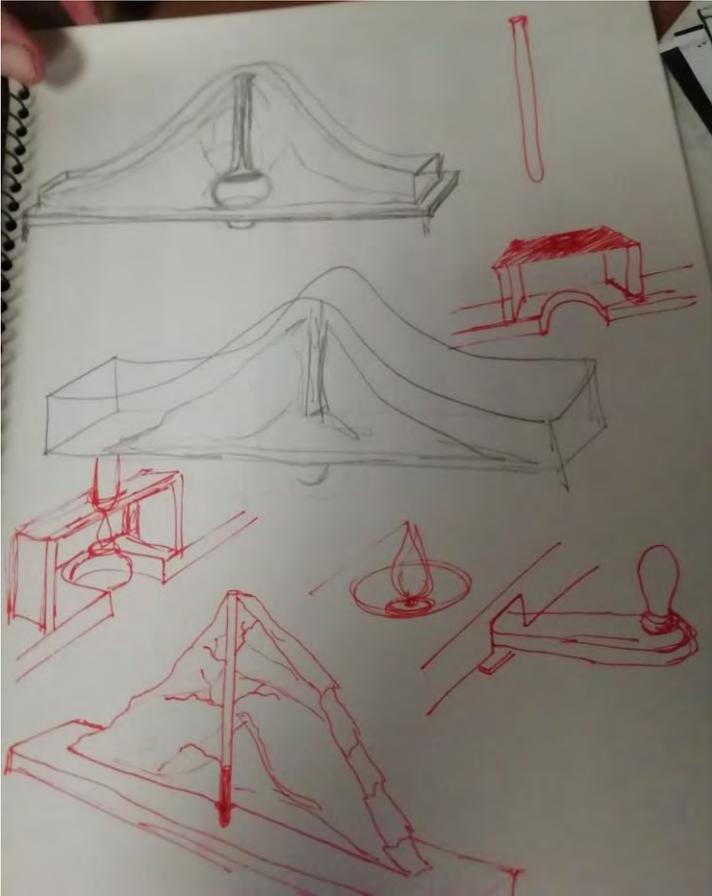


Ilustración 54: Dibujo de estructuras escenográficas.

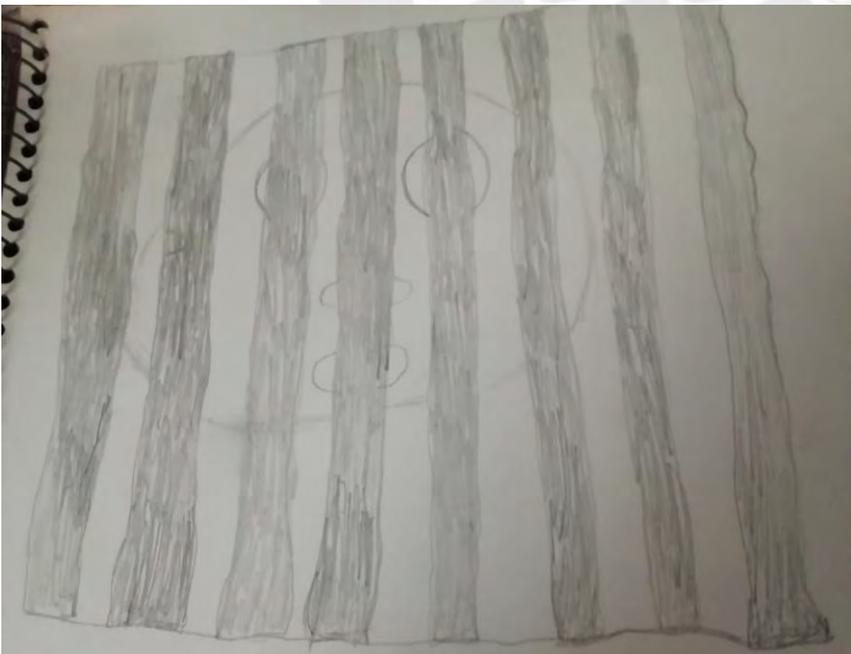


Ilustración 55: boceto abstracto.

ANEXO 2 Fotos obra Fausto



Ilustración 1: imagen de la escena de la obra Fausto. El personaje de Mefistófeles fue representado por 3 actores diferentes que encarnaban características diferentes del mismo personaje.



Ilustración 2: escena de la obra



Ilustración 3: personajes de Fausto y Margarita



Ilustración 4 personaje de Fausto con Mefistófeles representado desde la sensualidad (interpretado por Mónica Sánchez)

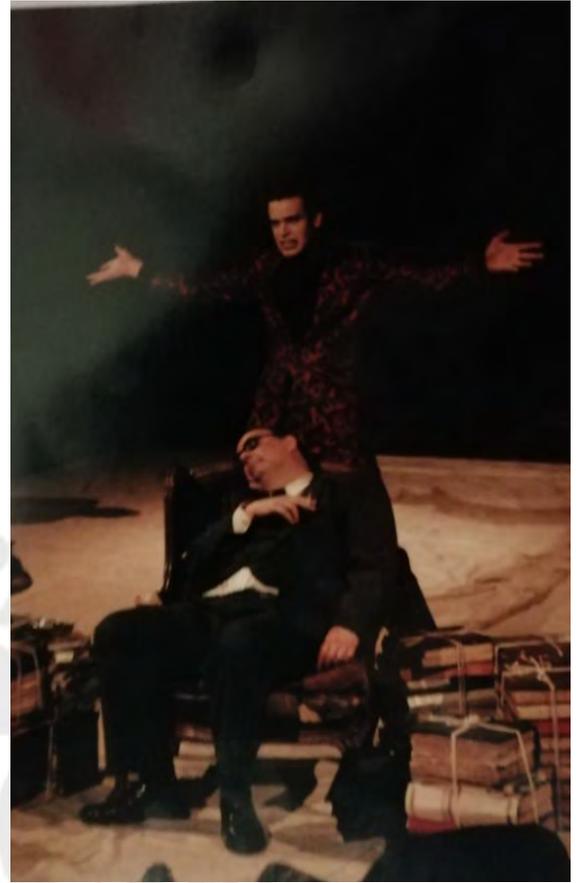


Ilustración 5 personaje de Fausto con Mefistófeles representado desde la astucia (interpretado por Diego Bertie)



Ilustración 6: personaje de Fausto con Mefistófeles representado desde la excentricidad (interpretado por Cécica Bernasconi)



Ilustración 7: personaje de Fausto (interpretado por Alberto Ísola)



ANEXO 3. Fotos, videos y audios varios.

Fotos

3.1. Adolphe Appia



Ilustración 1: Maqueta de Picado-De Blas Arquitectos, sobre el boceto original de Adolphe Appia para su Espacio rítmico, “Escalera de fente”, 1909-1910



Ilustración 2: Maqueta de Picado-De Blas Arquitectos, sobre el boceto original de Adolphe Appia para su Orfeo y Euridice. “Bajada a los infiernos”, de W. Gluck. 1926



Ilustración 3: Maqueta de Picado-De Blas Arquitectos, sobre el boceto original de Adolphe Appia para Orfeo y Euridice, de W. Gluck, acto III, “Campos Eliseos”, 1912



Ilustración 4: Espacio rítmico. “Las grandes orillas del cielo”, 1909-1910. Berna. Colección suiza de Teatro.



Ilustración 5: Boceto para La leyenda de la Isla de los Sueños. 1909, Ginebra, Museo del Arte y de Historia



Ilustración 6: La Valquiria, de R. Wagner, actor III, "Ante la llegada de Wotan", 1892, Museo del Teatro de Munich

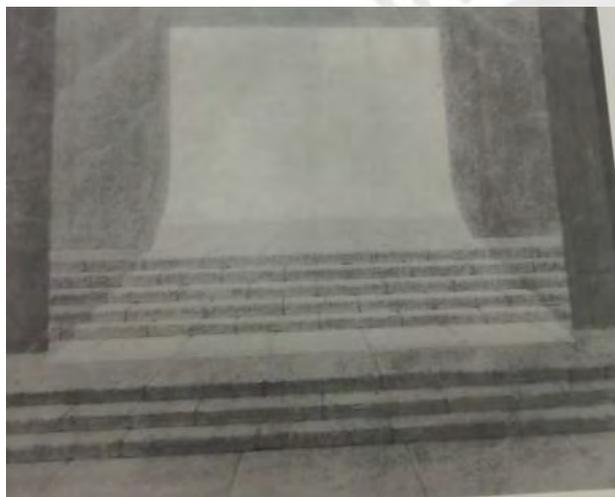


Ilustración 7: Ifigenia en Áudile, de W. Gluck, acto III, 1926. Berna. Coleccion suiza de Teatro