

LA  
PANTOMIMA  
EN  
EL  
ADIESTRAMIENTO  
DEL  
DIRECTOR

Por:  
Frank McMullan

Traducción  
Especial  
de:  
Luis A. Heiremans

---

Supongo que todos conocemos la famosa historia de la actriz Rachel quién, cuando vinieron a comunicarle / que su padre había muerto, gritó y luego casi de inmediato dijo: "Debo recordar ese grito". Esto ilustra la importancia que Rachel adjudicaba a la memoria emotiva. Guardaría esta experiencia para traducirla más tarde en una forma artística. Un director también acumula experiencias. Contrariamente a lo / que sucede con el actor, no se preocupa tanto de participar en experiencias sino de observarlas. Y para realizar su trabajo creador recurre a aquel cúmulo de observaciones acumuladas en su memoria.

Recuerda algo que vió o escuchó y lo transforma en / arte. Y entre las cosas que ha visto están los detalles de la actividad humana que en cierta forma revelan la naturaleza del ser.

Este lenguaje es lo que llamamos pantomima. En su / sentido más estricto, pantomima es una acción sin palabras. Sin embargo una obra de teatro sólo contiene un pequeño porcentaje de dicha acción. Casi siempre va acompañada por parlamentos. Pero para el director una parte importante del adiestramiento pantomímico reside en la utilización de la actitud, de la expresión facial, del gesto y de los objetos en relación al diálogo. El comportamiento físico sirve para ilustrar, clasificar, enfatizar y enriquecer los momentos en que se utiliza el diálogo. Cuando hay fallas en los aspectos visuales de una dirección estos casi siempre se deben a la falta de adiestramiento pantomímico. Un director debe aprender el lenguaje de la pantomima para poder desarrollar sus recursos creados.

Ante todo debe aprender a reconocer la forma en que se expresa dicho lenguaje. Esto significa que el director, teniendo la existencia humana como guía debe ejercitar su poder de observación. Debe aprender a / mirar, no sólo a ver. Debe mantenerse alerta y aprehender las expresiones de dicho lenguaje pantomímico, los detalles de comportamiento por ejemplo que revelan la psicología humana, los hábitos, las costumbres, la hora del día, la estación del año, el período histórico y el ambiente. Pero por sobre todo el / director debe ver y recordar esos detalles con exactitud; coger y recordar las características y requerimientos de una acción. Durante el curso de su trabajo con un actor (que debe imitar una acción) el director llega a ser el verdadero espejo de dicho actor. Y como tal, corrige lo imperfecto, lo inexacto, aquello que no logra convencer. El adiestramiento de un director a través de la pantomima desarrolla sus poderes de observación y, en última instancia, lo / llevará a imitar la vida en forma precisa.

Durante su aprendizaje, el director debiera hacer estudios pantomímicos de lo vivo. Ir por ejemplo a un sitio determinado y observar ahí la vida que se desarrolla. Su objetivo sería seleccionar aquellos aspectos de la vida -comportamiento visual- que distingen aquel lugar de cualquier otro. Por ejemplo, si estudia un parque en una ciudad pequeña, encontrará algunas acciones que son determinadas por el lugar / mismo, el parque; la gente lleva a cabo acciones en un parque de una ciudad pequeña que no realiza en / ninguna otra parte. El lugar, la estación del año, / el período histórico afectarán también lo que hagan. También descubrirá los diferentes tipos de personas que frecuentan ese parque. Habrá niños que juegan y se columpian, muchachos y muchachas tomados de la mano, ancianos sentados en los bancos, un jardinero / que se ocupa del césped, etc. El director podrá estudiar la gente y sus acciones y trasladarlas luego a un escenario tal cual las ha observado - caracteres no relacionados realizando acciones típicas. Esa imitación precisa de lo que ve le ayudará a dominar la técnica con la cual convencerá al espectador de la / veracidad de esta representación de la vida. Sin embargo si en verdad desea utilizar la pantomima para su desarrollo como director, para su propio proceso creador, debe traducir la vida en teatro. Es decir / seleccionar y organizar su material para mantener el interés y despertar la emoción del espectador. Por / lo tanto debe trasponer el hecho concreto en fantasía - la observación en imaginación.

Mientras el director observa a los individuos en el parque debe interrogarse acerca de ellos. Debe imaginar quiénes son con respecto a sus familias o sus relaciones, a qué clase social pertenecen, qué educación tienen, por qué han venido al parque y qué es / lo que desean. Habiendo determinado sus intenciones, procederá a imaginar hechos que se les opongan para así crear conflicto y drama. Y luego habiendo seleccionado un grupo de caracteres, empezará a trazar en torno a ellos una historia utilizando lo que Stanislawski llama el "si..." mágico -punto de partida de

la imaginación. A través de su observación sabe lo que los caracteres están haciendo en el parque; pero empieza a preguntarse qué harían "si" tuviesen ciertas intenciones y relaciones. Su imaginación / lo llevará hacia la forma dramática expresada a / través de la pantomima.

Al dirigir una obra su imaginación se expresará en una acción con palabras. En la producción de "Henry IV" que Douglas Seale dirigiera el verano pasado en Stratford, Conn, existen varios ejemplos. Así en la memorable escena en la taberna cuando / Falstaff cuenta cómo se peleó con cuatro hombres, / utiliza su espada para demostrarlo y además la tapa de un barril como escudo. Este último detalle / es producto puro de la imaginación del director. / No es parte esencial de la acción; pero siendo / Falstaff un personaje imaginativo, pronto a exagerarlo todo y a mentir a destajo, la utilización de dicho elemento (la tapa de un barril como escudo) es muy ajustada. Mientras sus enemigos se multiplican, no sorprende que deba escudarse de ellos y la tapa de ese barril lo ayuda a demostrar cómo lo hizo y, siendo un actor por temperamento, improvisa. Esta acción sin duda creció en la imaginación del director a través de uno de esos "si..." mágicos.

La dirección de todas las escenas que se desarro- / llan en la taberna demuestra la forma imaginativa cómo Seale utiliza la pantomima condicionada por / el medio ambiente. Ante todo visualizó la taberna como una casa de tolerancia isabelina - sin duda / basándose en la pronunciación que le da Helge Köke ritz al nombre de la dueña, Mistress "Quick-lie" / (Doña Mentirosa) Luego agregó personajes que pudieron haber estado en la mente de Shakespeare, pero que no dialogan; imaginó sus rasgos y relaciones y creó una historia expresada a través de pantomima que serviría de marco a aquella que se desarrolla a través del diálogo en un primer plano. Los perso- / najes que seleccionó se comportaban de acuerdo a / las circunstancias de la obra, al período y al me-

dio ambiente de modo que todo fuese vivo, posible y teatral. Estos personajes suplementarios agregaban color y relieve a las escenas en la taberna y contribuían en forma notable al diseño total de la producción.

Muchas veces Tyrone Guthrie ha hablado acerca de la importancia del estudio de los clásicos para quien se interese en el teatro. Shakespeare es sumamente útil para un director, No tanto por lo que dice sino por lo que no se dice. Contrariamente a lo que sucede con la dramaturgia norteamericana moderna, las obras de Shakespeare tienen muy pocas acotaciones y las que se encuentran casi siempre han sido agregadas por editores modernos.

El estudiante suele depender en demasía de las acotaciones indicadas en el texto, acotaciones que casi siempre provienen del libreto del director de escena. Muchas veces estas indicaciones son impracticables para los estudiantes y coartan la imaginación del director. Shakespeare exige que toda la acción de la obra sea imaginada por el director. Las fuentes de dicha acción yacen en las imágenes creadas por el lenguaje, la riqueza de la caracterización y los diferentes niveles de interpretación. La pantomima pura y la acción acompañada de palabras pueden clarificar el sentido de ciertas expresiones arcaicas y de trozos complejos, demasiado sutiles u oscuros.

En verdad la acción pantomímica puede por medio de la atracción que ejerce sobre la imaginación del espectador, iluminar el momento dramático en profundidad. Estos momentos están basados en los "si..." que atizonan la imaginación. Podríamos poner a prueba algunos "si..." en escenas de "Hamlet" y "Medida por medida".

Por ejemplo, "si" Hamlet dejara caer en forma accidental una carta en su primera escena con Rosencrantz y Guildenstern y uno de ellos la recogiera, es-

to le otorgaría una cierta garra al parlamento de / Hamlet: "¿No habéis sido llamado?" O "si" Isabel en "Medida por medida" dejara olvidada su cruz de novicia cuando se aleja de Angelo, esta cruz en cierta forma la personificaría y añadiría valor simbólico a la escena cuando Angelo la recogiera durante su / primer monólogo:

"¿Qué? ¿La amo acaso? ¿Por qué deseo oírla hablar / de nuevo y regocijarme con su mirada? ¿Qué es lo / que persigo? Ah, enemigo astuto, por qué para atrapar un santo usas santos como carnada?"

En Shakespeare se encuentran innumerables fuentes / para los "si..." mágicos de un director. Y la pantomima puede ser un instrumento ideal para expresarlos.

Tanto el director como el actor pueden estimularse mutuamente al utilizarlas. La pantomima reaviva los ojos y excita los poderes tanto del actor como del director. La pantomima es la puerta de salida para las emociones del actor. Al emplear una improvisación pantomímica es posible clarificar un personaje o una historia y hacerlas verosímiles para un actor y los espectadores. El director reconocerá el valor de la pantomima al establecer el medio ambiente en el cual se desarrollará una obra, sus personajes, / su atmósfera, el tipo de obra, y el estilo. Esto es lo que Alexander Dean llama "dramatización pantomímica", es decir todos los elementos visuales de movimiento, pantomima, composición, trazado y ritmo, y ello constituye una técnica valiosa para juzgar / lo visual sin la interferencia de los estímulos auditivos. La pantomima es gráfica e ilustra; representa y simboliza; sirve de base y clarifica. Enriquece y añade brillo a una representación. Otorga a la ficción la apariencia de la realidad. Le da a la dirección de una obra una trama visual. No sólo nutre e ilumina la acción dramática sino también la / facultad creadora del director.