

TENSIÓN ENTRE CREATIVIDAD Y TÉCNICA

¿Cómo entrenar el pensamiento divergente en los actores y actrices de Teatro Playback?

Tomás Motos Teruel¹



Resumen. En este artículo se expone la tensión a la que se ven sometidos, los *performers* del teatro playback o del psicodrama, entre dejarse llevar por su creatividad o seguir exactamente la técnica de la estructura ritualizada y las formas básicas de estas modalidades teatrales. Uno de los objetivos fundamentales del entrenamiento de actores y actrices es conectar con el ingenio y la creatividad propios y adquirir nuevas técnicas para expresarlos, pero es menos se practica. Se proponen una serie de ideas y actividades prácticas para su entrenamiento en creatividad.

Palabras clave: Teatro Playback; creatividad; activadores creativos; entrenamiento actoral.

TENSION BETWEEN CREATIVITY AND TECHNIQUE

How lateral thinking can be trained in playback theatre'actors and actresses?

Abstract. This paper exposes the tension which playback theatre or psychodrama performers are subjected to, between allowing themselves to be carried along by their creativity or following exactly the ritualized structure technique and the basic ways of these theatrical methods. One of the essential aim of training actors and actresses is to connect with their own ingenuity and creativity and to acquire new techniques to express them, but it is the least practiced. A series of useful ideas and activities are proposed for creativity training.

Key words: Playback Theatre, creativity; creative triggers; acting training.

¹ Tomás Motos Teruel. https://es.wikipedia.org/wiki/Tomás_Motos

1. Introducción

El constructo creatividad ha sido enfocado de muy diferentes maneras desde los comienzos del pasado siglo hasta nuestros días. Así, en la primera década, la creatividad era entendida como imaginación; en los años cincuenta, como competencia centrada fundamentalmente en la resolución de problemas; en los años 60, como proceso de autorrealización y en los 80, como recurso para el bien social. En la actualidad, se enfoca como creatividad comunitaria y como creatividad paradójica o resiliencia.

Normalmente se identifica la creatividad con la habilidad para generar nuevas ideas, con producciones nuevas y valiosas y con otros modos de hacer para lograr propósitos rentables. En menor medida se refiere al crecimiento personal y a la mejora social.

2. Creatividad en el Teatro Playback

Los actores de teatro playback y los de psicodrama ante la historia compartida por un narrador están sometidos a la tensión entre dejarse llevar por su creatividad o seguir exactamente la técnica a la que les somete la estructura ritualizada y las formas básicas (escenas largas, coro, solos, haikou, etc.) de estas modalidades teatrales.

El elenco de actores, actrices y músicos del teatro playback proporcionan un formato artístico a las historias que cuentan los espectadores. Al hacerlo, aquellas se alteran y transforman en el proceso de 'playing it back'. De esta manera, el significado de las mismas se negocia entre la audiencia, el narrador, los actores y el conductor. Y se convierten en una especie de comentario sobre las mismas. Y de este hecho los intérpretes son conscientes. Por ello, en la formación de los actores de teatro playback se les insiste en que la interpretación y dramatización de la historia no sea realista sino más bien figurada, simbólica, metafórica. Y además, en lugar de ofrecer "soluciones", el teatro playback crea un espacio donde la reflexión crítica puede tener lugar y donde se pueden imaginar diferentes posibilidades (Jordaan y Coetzee, 2017).

La historia dramatizada es y no lo es, al mismo tiempo, la idéntica historia que se contó. Esta paradoja crea una distancia que permite al narrador ver su historia desde otro punto de vista, es decir, verse a sí mismo como otro.

La noción de "actor ciudadano" forma parte del mundo del teatro playback, pues todas las personas tienen el potencial natural de interpretar de una manera lo suficientemente satisfactoria. "Todo el mundo actúa, interactúa, interpreta. Somos todos actores.

¡Incluso los actores! El teatro es algo que existe dentro de cada ser humano” (Boal, 2001, p. 21). Este principio viene confirmado en el hecho de que los intérpretes de teatro playback provienen de diferentes sectores profesionales: educadores, trabajadores sociales, actores de impro, terapeutas, personas de teatro etc.

El teatro playback construye relaciones a través del proceso de contar, escuchar y representar historias personales. Cuando un miembro de la audiencia se decide a narrar una historia, está invitando a otros a su mundo en un acto de generosidad, que en un clima grupal adecuado es probable que genere a su vez el sentimiento de altruismo en los oyentes (Bett, 2005). Contar una historia en una *performance* de teatro playback o psicodrama es, hasta cierto punto, un proceso de co-creación. Y aquí el papel del conductor es fundamental, pues ha de acompañar al narrador, ayudarlo a dar forma a la historia y aflorar algunos elementos y matices que podrían quedar no manifiestos. En conclusión, la esencia del teatro playback es crear relaciones comunitarias y un espacio seguro para el sentimiento y la reflexión.

El teatro playback desafía a los actores a escuchar, permite que su intuición e inspiración surjan, que confíen y se apoyen mutuamente y que recurran a su saber y a sus experiencias personales. Por lo tanto, en el entrenamiento de teatro playback, además de las competencias específicamente teatrales, es necesario desarrollar una mayor conciencia personal y social y entrenar las habilidades creativas.

El actor y la actriz de teatro playback para realizar la dramatización de la historia narrada ha de disponer de ciertas habilidades entre ellas: categorizar la información (distinguir y filtrar lo relevante de lo irrelevante); relacionar y combinar selectivamente, (organizar y mezclar la información relevante) y comparar selectivamente, (relacionar la nueva información con los conocimientos y vivencias previos) (Bett, 2005). Además ha de tener presente cuáles son las fuentes de inspiración para armar la *performance*, que se pueden concretar en: la historia del narrador; los estímulos de los compañeros que intervienen en la misma dramatización, las propias vivencias y el conocimientos de la respuesta de la audiencia mientras se actúa. Aunque la información para la dramatización se la proporciona el narrador, el actor tiene que condensar el tema, el sentimiento básico, las imágenes y los elementos banales. Además ha de saber echar mano de su banco de actividades las oportunas para componer su actuación.

Uno de los aspectos muy valorados por los actores de playback es la creatividad, entendida como la capacidad de extraer algo depositado en sus mentes y lanzarlo de

inmediato en la *performance* que se está dramatizando. Sin embargo, esta capacidad de repentizar ha de estar combinada con la sensibilidad hacia la historia que se está representando. Esta tensión entre la creatividad necesaria para interpretar la historia y la historia en sí misma es la característica definitiva de la representación (Bett, 2005).

En la formación de los actores de teatro playback se ha de perseguir como mínimo los siguientes objetivos: a) conectar con el ingenio y la creatividad propios y adquirir nuevas técnicas para expresarlos; b) desarrollar la capacidad de improvisar e interactuar con autenticidad y espontaneidad; d) practicar habilidades de escucha activa profunda y nuevos modos de expresión; c) conocer las formas y el ritual del teatro playback; e) aflorar y explorar el intérprete interior que cada persona lleva.

3. Activación de la creatividad

Mi experiencia me lleva a la conclusión de que el primero de los anteriores objetivos es el que menos se tiene en cuenta, aunque es primordial entrenar la creatividad mediante activadores creativos. Estos estimuladores eficaces sirven para desencadenar de modo fácil y operativo diversos procesos y actividades divergentes. Entre ellos podemos citar: el torbellino de ideas, la solución creativa de problemas, la analogía inusual, la metamorfosis de objetos, el juego lingüístico, etc. En la tabla 1 se presentan dos grandes estrategias que buscan favorecer la ruptura de los patrones del pensamiento convergente habitual, a las que hemos asociado tres activadores: relaciones forzadas, técnica SCAMPER y analogía inusual. Estas tres constituyen un programa mínimo de entrenamiento para actores y actrices de teatro playback o psicodrama.

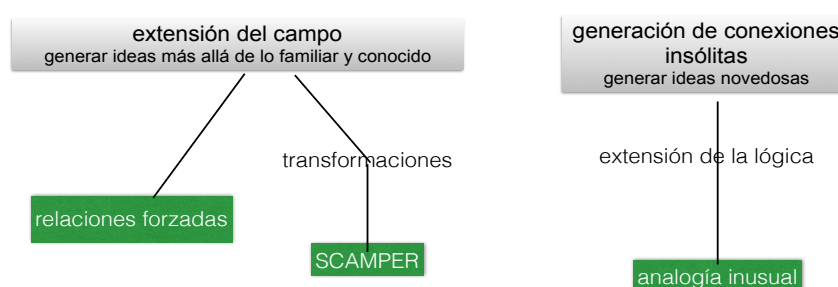


Tabla 1. Estrategias para desarrollar el pensamiento divergente

a) La extensión de campo consiste en utilizar procesos mentales con el propósito de ir más allá de los patrones de pensamiento usual, que vamos conformando a lo largo de nuestra vida y que se convierten en estructuras rígidas de lo que “debe de ser”.

b) La generación de conexiones inusuales se centra fundamentalmente en la expansión del pensamiento, es decir, en la extensión de la lógica que generar ideas novedosas, poniendo en funcionamiento el pensamiento lateral (De Bono, 2013).

Como activadores de la extensión de campo vamos a proponer para el entrenamiento actividades relacionadas con solo tres. No obstante los directores y los actores pueden proponer otras del amplísimo arsenal que proponen los manuales creatividad.

3.1. Relaciones forzadas

Nos obligan a alejarnos de nuestra perspectiva habitual ante una situación determinada forzándonos a dirigir la atención a objetos y lugares que normalmente no estamos acostumbrados a considerar.

Actividad 1. Elegir al azar (bien a partir de números o utilizando un dado) cuatro de las palabras de la lista de Kent y Rozanoff y construir una idea provocada por la asociación entre cada una de las cuatro palabras, que contenga conceptos sin conexión aparente entre sí. Relacionarlas construyendo una idea rasgos semánticos de cada una de ellas. Y aplicar esa imagen a una situación concreta, por ejemplo: ¿cómo podemos mejorar los solos, una de las formas en el teatro playback?

Lista de palabras al azar de Kent y Rozanoff para relaciones forzadas.

Mesa Deseo Tallo Amargo
Sombrío Río Lámpara Martillo
Música Blanco Soñar Sediento
Náusea Bello Amarillo Blanco
Hombre Ventana Pan Plaza
Profundo Áspero Justicia Mantequilla
Blanco Ciudadano Muchacho Doctor
Montaña Araña Salud Ciruela
Ladrón Casa Alfiler Biblia
León Verde Sal Tijeras
Negro Rojo Recuerdo Alegría
Cordero Dormir Rebaño Cama

Actividad 2. Supongamos que tenemos un problema, por ejemplo: un cierre de cremallera de nuestro anorak se enganche con la tela y no podemos ni subirla ni bajarla.

¿Qué ideas puedes tomar de las cuatro palabras seleccionadas al azar de la lista anterior para solucionar el problema planteado?

3.2. SCAMPER. Es una herramienta de pensamiento divergente basada en la modificación creativa y en activación de habilidades para resolver problemas. Capacita y fuerza a pensar y ver las cosas de diferentes formas.

Esta técnica de generación de ideas está compuesta por una serie de preguntas que fueron dispuestas por Eberle formando un acrónimo

- S: Sustituir
- C: Combinar
- A: Adaptar
- M: Modificar: magnificar
- P: Permutar, proponer otros usos
- E: Eliminar, reducir al mínimo
- R: Reordenar, invertir

Sustituir

Actividad 3. Dados un sintagma, frase o verso (por ejemplo: *vaso de agua, aprende a través de la alegría, volverán las oscuras golondrinas, etc.*) cambiar y buscar todas las posibilidades:

- 1) Una sola letra de *vaso de agua* Ej. *paso de agua*
- 2) Cambiar dos, tres, etc. Ej. *beso de agua*
- 3) Cambiar *vaso* por otras palabras que suenen parecido. Ej. *verso de agua*
- 4) Hacer lo mismo con *agua*. Ej. *vaso de calma*
- 6) Hacer lo mismo con *con*. Ej. *vaso sin agua*

Elegir las mejores resultados y hacer un poema de cuatro versos o una pequeña historia.

Actividad 4. Siguiendo el mismo procedimiento construir variaciones a partir de frases célebres (*es el vecino el que elige al alcalde y es el alcalde el que quiere que sean los vecinos el alcalde* o algunas más simples como *dadme una palanca y moveré el mundo*), de frases hechas (*la vida da muchas vueltas*), de refranes (*no por mucho madrugar amanece más temprano*), de versos (*quiero escribir los versos más tristes esta noche*), etc.

Combinar

Actividad 5. En la siguiente relación de refranes cada uno está dividido en dos partes. Se trata de elegir dos de ellas al azar, crear un refrán nuevo (hacer los cambios necesarios que exija la concordancia gramatical) y, seguidamente, realizar una improvisación donde el refrán resultante se emplee.

Ojos que no ven // corazón que no siente
En boca cerrada // no entran moscas
Vaya yo caliente // y ríase la gente
Dime con quien andas // y te diré quien eres
Más vale pájaro en mano // que ciento volando
A río revuelto // ganancia de pescadores
Camarón que se duerme // se lo lleva la corriente
Tanto va el cántaro al agua // que al fin se rompe
No por mucho madrugar // amanece más temprano
Piensa el ladrón // que todos son de su condición
El que a buen árbol se arrima // buena sombra le cobija
A mal tiempo // buena cara
Haz el bien // y no mires a quien
Quien ríe el último // ríe mejor
Perro ladrador // poco mordedor
El que no llora // no mama
Cuando el río suena // agua lleva

Actividad 6. Injertos. Buscar parejas de palabras tales que las últimas letras (o sonidos) o la última sílaba de una de ellas coincida con el comienzo de la otra. La parte común hará de nexo. Ejemplo: *discursoporífero, moñoñería, barramera, kamicensor, rastreadórico, empinardo, platonícoger*. A partir de la palabra resultante, establecer una conversación por parejas.

Actividad 7. Cabezas y colas. Se toma un grupo de palabras al azar, se cortan por la mitad y se hacen nuevas combinaciones. Luego se eligen las más interesantes. Improvisar a partir de ellas.

Actividad 8. Siguiendo el procedimiento de cabezas y colas Piedrahita (2017) construye nuevas palabras y las define de una forma muy humorística. Ejemplo:

Villancíclico. “Mantra navideño de hilo musical. Pesadilla que se muerde la cola. Cántico reiterado y *navidañino* para la salud.

Ejemplo práctico: *La KGB torturaba a los presos con villancíclicos hasta que les sangraban los oídos* (p. 33).

Definir las siguientes palabras tomadas de Piedrahita (2017) y construir una frase en e improvisar una pequeña escena en las que se usen: *quemadura cochinar, intermierdar, granorexia, humordimiento*.

Adaptar. Se trata de pensar en los aspectos que podemos incorporar y adaptar a un producto u objeto para mejorarlo.

Actividad 9. En playback dos de las formas que se usan con mucha frecuencia son el coro y el haikou. Tomamos una de ellas, se trata de buscar ideas de otras categorías, planteándonos preguntas como ¿qué otro producto, proceso o servicio se parece a este? ¿qué idea te sugiere este parecido? ¿qué se puede copiar de otros? ¿a quién o qué se puede imitar? ¿qué otros procesos pueden adaptarse? ¿de qué otros contextos se puede proponer esta solución?

Modificar. Dado un producto/un proceso/un objeto plantearse preguntas tales como: ¿qué se puede modificar? ¿el color? ¿el significado? ¿el sonido? ¿el olor? ¿la forma o diseño? ¿el nombre?, etc.

Actividad 10. Acumulación. Se parte de una frase simple y breve, y se le van añadiendo complementos de todo tipo, uno por vez, hasta que tengamos el germen de una posible historia. Ejemplo:

Una muchacha lee un poema.

Una muchacha rubia lee con lupa un poema de amor.

Una muchacha rubia platino lee a altas horas de la madrugada, utilizando una lupa, un poema de amor, escrito por el vecino del segundo derecha.

Colocados en círculo, el animador propone una frase corta y simple. El situado a su derecha la completa añadiéndole un complemento. Y así se sigue hasta llegar al último, quien está situado a la izquierda de animador. Ejemplo de frase estímulo: *el narrador acaba de contar una historia*.

Proponer otros usos. Romper las reglas, replantear el uso y la aplicación que un objeto puede tener. Una botella puede ser un florero, un avión, un original restaurante. Cambiar la aplicación de algo y usarla para fines distintos.

Actividad 11. Hacer una lista de todas las cosas para las que podrían servir los cajones donde los actores se sienten en las sesiones de teatro playback. Escribe todos los usos que tú le darías en esta modalidad teatral, aunque fueran imaginados. Puedes utilizar distintos tamaños y el materiales con que estén contruidos.

Eliminar/reducir al máximo. Se trata de sustraer conceptos, partes, elementos de un todo dado. Es tanto como, destilar, extraer la esencia. Quitar todo lo que no es pertinente o necesario. Dejar sólo lo que realmente cuenta. Eliminar los elementos, simplificarlos, reducirlos a su funcionalidad básica.

Actividad 12. Univocalismo. Por parejas. Establecer una conversación en la que todas las palabras usadas contengan solo una determinada vocal.

A continuación, establecer una conversación en la que cada componente solo puede decir una palabra por vez. Las palabras contienen solo una misma vocal.

Actividad 13. Univocalismo 2. Escribir un texto que contenga solo la vocal *o*. Aquí tienes un ejemplo:

Ojo con los Orozco
Nosotros no somos como los Orozco.
Yo los conozco, son ocho monos:
Pocho, Toto, Cholo, Tom, Moncho, Rodolfo, Otto, Pololo
Yo pongo los votos solo por Rodolfo.
Los otro son locos. Yo los conozco.
No los soporto. Stop. Stop.

(Rap: letra de León Greco; música de León Greco y Luis Gurevich)

Actividad 14. Crear un texto que esté compuesto por palabras de una sola sílaba. Continúa este ejemplo: *Tú mi luz. Tú...*

Reordenar/invertir. Cambiar el orden, trasponer causa y efecto, girar, dar vuelta, lo de arriba en vez de lo de abajo y viceversa, invertir las funciones, invertir los elementos.

Actividad 15. A continuación encontraras variaciones sobre una frase de Karen Eliot, donde están reordenadas cada una de las palabras de la frase.

El antes y el después están en el vacío

El vacío no está en el antes y el después
El antes y el vacío están en el después
El después del antes no está en el vacío
El vacío del después no está en el antes
El vacío ni está antes ni deja de estar después

Haz lo mismo con esta frase de Jo Salas (2005 p. 31) “*un teatro basado en la representación espontánea de historias personales*”.

Actividad 16. Crear un poema nuevo mediante la combinación de los siguientes versos tomados de Miguel Hernández. Se puede respetar la puntuación o modificarla de acuerdo con el criterio personal.

el más hermoso imperio de la luna
corazón de relámpagos y afanes
me quiero distraer de tanta herida
y al fin serás objeto de esa espuma
cuando toca tu lengua su astral polen
tu padre el mar te condenó a la tierra
provocó con su acción huracanada
me siento atravesado del cuchillo
tan susceptible flor que un soplo mata
de mis ojos al fin desentendido
como un loco acendrado te persigo.
retírate conmigo al campo y llora

3.3. Analogía inusual

Se trata de buscar y establecer asociaciones entre objetos y fenómenos muy dispares, que aparentemente no tienen nada de parecido entre sí. Es un reto a la lógica y a la imaginación. Agudiza el ingenio para enlazar características de un objeto con las de otro muy distante y produce conexiones inconscientes, sorprendentes e iluminadoras de nuevas realidades fantaseadas. Por ejemplo: si tomamos las palabras *gato* e *hipoteca*, podremos encontrar muchas semejanzas entre ellas y componer un producto a partir de lo encontrado. Así si preguntamos *¿en que se parece una gato y la hipoteca?*, podríamos construir la siguiente respuesta: *el gato tiene siete vidas y la hipoteca necesitas 7 vidas para pagarla.*

Actividad 17. Tomemos dos objetos al azar por ejemplo *vaso* y *libro*. Realizando un brainstorming podemos encontrar múltiples semejanzas, por ejemplo:

<i>El vaso</i> puede contener un líquido vital para el ser humano: el agua	<i>El libro</i> puede contener ideas vitales para el desarrollo y aprendizaje del ser humano
Contiene miles de moléculas	Contiene miles de palabras e ideas.
Útil para todos, no importa la raza la cultura	Útil para todos, no importa la raza la cultura
Cada organismo asimila el agua de manera particular de acuerdo con sus necesidades y su funcionamiento.	Cada persona asimila las ideas de acuerdo con sus conocimientos, experiencias, etc.
Etc.	Etc.

Encontrar semejanzas o diferencias novedosas entre los objetos del cuadro siguiente. ¿En qué se parecen, qué tienen en común? Elegir una pareja y elaborar el máximo número de respuestas. Luego seleccionar las ideas más nuevas y sugerentes y diseñar un nuevo objeto que tenga rasgos de ambos.

	Se parecen en:	Difieren en:
lápiz y taza		
computadora y alfombra		
caramelo y pijama		
yogurt y bicicleta		

Durante un periodo de formación o en el entrenamiento de un grupo de playback o de los actores del psicodrama, es conveniente trabajar otros activadores. Sobre este tema existen mucho manuales y libros de actividades (Epstein, 2002; Dabdoub, 2008, 2009; De Bono, 2013, etc.). De entre ellos recomendamos *Diez activadores creativos* de De Prado, (1998).

La creatividad, como toda cualidad humana, está presente en todas las personas en grado variable. Puede estar oscurecida en unos, ser poco brillante en otros y deslumbrante en unos pocos. Es una cualidad instrumental accesible a todos. Puede ejercitarse, incrementarse y orientarse mediante el adecuado entrenamiento, pues ser creativo es un regalo que necesita ser alimentado. Y este principio es totalmente aplicable a los *performers* de teatro playback o del psicodrama. Estos igual como se entrenan en actividades de improvisación, en el conocimiento del ritual, en las distintas formas, han de hacerlo en estimulación las habilidades creativas. Pero en este ejercicio

se ha tener presente que la creatividad ha de estar volcada a la acción social. Y esta es la finalidad y esencia de teatro playback.

Referencias

- Boal, A. (2001). *Juegos para actores y no actores*. Barcelona: Alba.
- Bett, B. (2005). Being a Playback Performer. *Centre for Playback Theatre*.
<http://www.playbacktheatre.org/wp-content/uploads/2010/04/Robyn-Bett-Being-a-Playback-Performer.pdf>
- Dabdoub, L. (2008). *Desarrollo de la creatividad para el docente. Estrategias para estimular las habilidades creativas del alumnado*. México: Esfinge.
- Dabdoub, L. (2009). *Creatividad aplicada para el estudiante*. México: Esfinge.
- De Prado, D. (coord.) (1998). *Diez activadores creativos*. Universidade de Santiago de Compostela.
- De Bono, E. (2013). *Pensamiento lateral. Manual de creatividad*. Barcelona. Paidós Ibérica.
- Epstein, R. (2002). *El gran libro de los juegos de creatividad*. Barcelona: Oniro.
- Jordaan, O. Coetzee, M.H. (2017). Storying worlds: using playback theatre to explore the interplay between personal and dominant discourses amongst. *Research in Drama Education: The Journal of Applied Theatre and Performance*, 22(4), 537-552.
- Piedrahita, L. (2017). *Cambiando muy poco algo pasa de estar bien escrito a estar mal escrito*. Barcelona: Planeta.
- Salas, J. (2005). *Improvisando la vida real*. Montevideo: Nordan Comunidad