

UNIVERSIDAD DE PANAMÁ
FACULTAD DE BELLAS ARTES
ESCUELA DE TEATRO

**Construcción de Puck: Estudio de la expresión corporal como lenguaje escénico del
personaje shakesperiano**

Por:

Cristyn Clarys Ubarte Rodríguez

PANAMÁ, REPÚBLICA DE PANAMÁ 2026

UNIVERSIDAD DE PANAMÁ
FACULTAD DE BELLAS ARTES
ESCUELA DE TEATRO

**Construcción de Puck: Estudio de la expresión corporal como lenguaje escénico del
personaje shakesperiano**

Por:

Cristyn Clarys Ubarte Rodríguez

**Trabajo de graduación para optar por
el título de Licenciada en Bellas Artes
con Especialización en Arte Teatral.**

PANAMÁ, REPÚBLICA DE PANAMÁ 2026

FIRMA DEL TRIBUNAL EXAMINADOR

TUTOR

JURADO

JURADO

A Dios, mi madre, mi padre, mi hermano, amigos y artistas con las emociones a flor de piel,
que me inspiran a crear y sentir.

Agradecimiento

Ante todo, agradezco a Dios por permitirme llegar a este momento y darme la oportunidad de hacer teatro con amor, pasión, compromiso y respeto. A la Universidad de Panamá y a la Facultad de Bellas Artes por brindar un espacio para la formación académica de artistas, y por permitirme vivir la dicha de estudiar algo que realmente me llena el corazón.

A mis queridos profesores Raúl Reyes, Edwin Cedeño, Ramiro Cárdenas, Masha Armuelles, Alex Mariscal e Ilena Solís por ser personas excepcionales y hacer que mi faceta universitaria sea inolvidable. Gracias por confiar en mi talento y en mis capacidades, pero también por exigirme para ser mejor estudiante, artista y ser humano. Ustedes dejaron una huella imborrable en mi corazón.

De igual manera, agradezco profundamente a mi querida profesora, amiga y asesora Noemí Carrillo, a quien admiro enormemente. Gracias por aceptar el compromiso de instruirme en la elaboración de este proyecto, que no fue nada sencillo. Le agradezco su paciencia, pedagogía, profesionalismo y cariño, así como sus ganas de verme crecer día a día.

Gracias a los buenos amigos y compañeros que he hecho en el camino. Doy gracias por el amor, la inspiración, los proyectos juntos y las voces de aliento que me impulsaron a culminar con este trabajo tan importante para mi carrera profesional. En especial a Johanis Pérez Valiente, un ser creativo y talentoso que prácticamente me ha acompañado en todo este proceso; y a la increíble Stephanie Carreira, con quien nos convertimos en un trío imparable. Ustedes me recuerdan que “solos llegamos más rápido, pero juntos llegamos más lejos”.

Agradezco infinitamente a mi familia por ser mis primeros admiradores y jueces. Gracias a mis padres por su apoyo incondicional y por inculcarme valores firmes; por su deseo constante de verme superarme y convertirme en una mujer inteligente, fuerte e

independiente. Gracias por mostrarme la importancia del esfuerzo y la perseverancia para lograr cada cosa que me proponga.

También agradezco por su disposición incansable, por convertirse en consejeros, costureros, artesanos, constructores y en todo lo que pudiera necesitar. A mi hermano –otro artista en potencia–, gracias por tus devoluciones, tu apoyo, por tus abrazos y por estar ahí en todas mis presentaciones.

Por último, me agradezco a mí misma por aventurarme a tomar un camino que, aunque lleno de adversidades, incertidumbre y retos, también me ha colmado de felicidad. Me agradezco por comprometerme a dar lo mejor de mí en cada oportunidad, por nunca dejar de preguntar y mantener hambre de conocimiento; por ser apasionada, por permitirme recibir ayuda cuando las circunstancias me superan, por intentar ser mejor que ayer y trabajar duro para convertirme en una profesional que hace teatro desde las entrañas.

Resumen

Con la obra *Sueño de una noche de verano* de Shakespeare, en la puesta en escena dirigida por Edwin Cedeño, se toma a Puck como sujeto de estudio, identificando su naturaleza lúdica y cambiante como cualidades que posibilitan una amplia gama de propuestas expresivas. La presente investigación tiene como objetivo explorar recursos actorales que permitan la construcción orgánica, desde una perspectiva física, de este personaje no humano y sin género definido, cuya expresividad corporal constituye su principal lenguaje de comunicación. Se enfrentaron desafíos relacionados con la tendencia inicial a reproducir patrones de movimiento estereotipados, así como la falta de herramientas para construir un personaje con un antropomorfismo que no responde a normas cotidianas. Esto exigió una reconfiguración del trabajo corporal hacia una lógica más orgánica y no realista. Bajo un enfoque metodológico cualitativo de tipo investigación-creación, se investigó el origen de Puck, el arquetipo del arlequín y diversas fuentes bibliográficas orientadas a la expresión corporal, a partir de teóricos como Stanislavski, Jacques Lecoq y Rudolf Laban, para desarrollar ejercicios de exploración corporal, improvisaciones y experimentación en el espacio escénico. Este proceso permitió identificar la importancia de la exploración sistemática de calidades de movimiento y del desprendimiento de códigos naturalistas en la construcción de personajes no humanos. Se concluye que la interpretación de Puck demanda la preparación física y mental de la intérprete, así como la disponibilidad al juego, consolidándose como una experiencia que amplía las posibilidades expresivas de la actriz.

Palabras clave: Puck, expresión corporal, Shakespeare, teatro físico, investigación-creación

Abstract

Based on *A Midsummer Night's Dream* by William Shakespeare, in the stage production directed by Edwin Cedeño, Puck is approached as the subject of this study, highlighting its playful and ever-changing nature as qualities that enable a wide range of expressive possibilities. This research aims to explore acting resources that support the organic construction, from a physical perspective, of a non-human and genderless character whose bodily expressiveness constitutes its primary mode of communication. Throughout the process, several challenges were encountered, particularly the initial tendency to reproduce stereotyped movement patterns, as well as the lack of tools for constructing a character with an anthropomorphic condition that does not conform to everyday behavioral norms. This required a reconfiguration of the actor's physical work toward a more organic and non-realistic logic. Using a qualitative research-creation approach, the study examined the origins of Puck, the Harlequin archetype, and various theoretical perspectives on body expression, drawing from authors such as Stanislavski, Jacques Lecoq, and Rudolf Laban. This framework informed the development of physical exploration exercises, improvisation practices, and experimentation within the scenic space. The process highlighted the importance of systematically exploring movement qualities and breaking away from naturalistic codes in the construction of non-human characters. It is concluded that the interpretation of Puck requires both physical and mental preparation, as well as a strong disposition toward play, ultimately becoming an experience that expands the expressive possibilities of the performer.

Keywords: Puck, physical expression, Shakespeare, physical theater, research-creation

Índice

FIRMA DEL TRIBUNAL EXAMINADOR.....	ii
Dedicatoria.....	iii
Agradecimiento.....	iv
Resumen.....	vi
Abstract.....	vii
Lista de figuras.....	x
Introducción.....	1
Capítulo I: Planteamiento del problema y justificación.....	4
1.1 Descripción del problema de investigación.....	5
1.2 Pregunta de investigación.....	6
1.3 Objetivos: general y específicos.....	6
Objetivo general.....	6
Objetivos específicos.....	6
1.4 Justificación.....	6
Capítulo II: Marco teórico y antecedentes.....	8
2.1 Teatro físico y expresión corporal como lenguaje escénico.....	9
2.2 Jacques Lecoq: Cuerpo poético, máscara neutra, elementos y actitudes.....	10
2.3 Rudolf Laban: Movimiento y calidades.....	13
2.4 Constantin Stanislavski: Acción física.....	15
2.5 La commedia dell'arte y Arlecchino como referente.....	17
2.6 Origen mítico y folclórico de Puck.....	18
2.7 Shakespeare y la figura de Puck en Sueño de una noche de verano.....	19
2.8 Síntesis conceptual de la investigación.....	20
2.9 Posicionamiento teórico de la investigación.....	22
Capítulo III: Metodología.....	23
3.1 Enfoque de la investigación.....	24
3.2 Tipo y diseño de la investigación.....	24
3.3 Unidad de análisis.....	25
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	26
3.5 Criterios de análisis corporal.....	28
3.6 Procedimiento metodológico.....	29
Capítulo IV: Análisis del personaje Puck.....	32
4.1 Puck en Sueño de una noche de verano: Rol dramático y características esenciales...33	
4.1.1 Relaciones.....	33
4.1.2 Acciones.....	33
4.1.3 Lenguaje.....	34
4.1.4 Estructura de participación.....	34
4.1.5 Síntesis de participación.....	35

4.2 Lo que dicen los demás personajes sobre él.....	35
4.3 Lo que dice de sí mismo.....	36
4.4 La visión del director Edwin Cedeño.....	38
4.5 Relación entre Puck y Arlecchino: Similitudes y diferencias.....	39
4.6 Síntesis de características físicas, vocales y psicológicas para la construcción del Personaje.....	40
Capítulo V: Proceso de construcción del personaje.....	42
5.1 Trabajo de mesa y primeras aproximaciones.....	43
5.2 Laboratorios corporales: Experimentación con movimientos, niveles y calidades.....	44
5.3 Ensayos de marcación y construcción colectiva.....	45
5.4 Desarrollo de la partitura física.....	51
5.5 Exploraciones vocales: La risa “inquieta” y el juego sonoro.....	59
5.6 Resultados en las funciones: Lo que funcionó, lo que se transformó y la recepción del público.....	60
5.7 Reflexión crítica: Relación entre la teoría y práctica.....	62
Conclusión.....	64
Recomendaciones.....	67
Referencias.....	68
Anexos.....	70
Anexo A. Bitácoras de ensayo.....	71
Anexo B. Registro fotográfico del proceso creativo.....	85

Lista de figuras

Figura 1: <i>Expresión facial de Puck como recurso expresivo durante el monólogo con las hadas.....</i>	48
Figura 2: <i>Secuencia de movimiento corporal en la interacción entre Puck y las hadas.....</i>	48
Figura 3: <i>Titania toma el control de Puck al sujetar su cabeza.....</i>	50
Figura 4: <i>Postura de Puck al sentarse con talones juntos y apertura de piernas.....</i>	52
Figura 5: <i>Gesto de Puck al elevar la flor con la mano derecha previo al hechizo.....</i>	53
Figura 6: <i>Puck dirige el movimiento de los personajes hechizados mediante la flor.....</i>	54
Figura 7: <i>Postura recurrente de Puck apoyado sobre el talón, con los dedos del pie orientados hacia arriba.....</i>	55
Figura 8: <i>Forma corporal en nivel bajo con apoyo en cuatro puntos.....</i>	56
Figura 9: <i>Configuración corporal de Puck en nivel alto con amplitud de brazos.....</i>	57
Figura 10: <i>Elevación de brazos y pierna en Puck para la ejecución de movimientos ligeros.....</i>	58
Figura B1: <i>Evolución de la partitura física: del laboratorio al escenario.....</i>	85
Figura B2: <i>Caracterización del personaje.....</i>	86

Introducción

La formación actoral universitaria ha privilegiado históricamente la construcción de personajes desde enfoques realistas, centrados en la psicología, la lógica interna y la verosimilitud del comportamiento humano. Sin embargo, esta tendencia limita el desarrollo de herramientas expresivas necesarias para abordar personajes no convencionales, particularmente aquellos de naturaleza fantástica, simbólica o no humana, como ocurre en diversas obras del repertorio teatral universal.

En este contexto, el personaje de Puck, perteneciente a la obra Sueño de una noche de verano de William Shakespeare, representa un desafío actoral significativo. Se trata de una entidad mágica, ambigua y mutable, cuya construcción escénica no puede depender exclusivamente de parámetros psicológicos tradicionales, sino que exige una exploración profunda del cuerpo como principal generador de sentido. La ausencia de un enfoque metodológico claro para la construcción de este tipo de personajes en los procesos formativos evidencia un vacío en la enseñanza de la actuación.

A partir de esta problemática, surge la siguiente pregunta de investigación:

¿Cómo construir escénicamente el personaje de Puck desde la expresión corporal, considerando su naturaleza no humana y su función dentro de la obra?

En correspondencia con esta interrogante, el objetivo general de la investigación es analizar y desarrollar un proceso de construcción del personaje de Puck a partir de herramientas de la expresión corporal. De este se derivan los siguientes objetivos específicos: identificar técnicas corporales aplicables a la creación de personajes no realistas; explorar las posibilidades expresivas del cuerpo en relación con la naturaleza del personaje; y sistematizar el proceso creativo desarrollado durante la puesta en escena.

La relevancia de este estudio radica en su aporte al campo de la formación actoral, al proponer una vía metodológica que amplía las posibilidades interpretativas más allá del realismo. Asimismo, contribuye al fortalecimiento de prácticas pedagógicas y escénicas en el contexto teatral panameño, donde resulta necesario diversificar los enfoques de entrenamiento actoral para responder a las exigencias del teatro contemporáneo.

Metodológicamente, la investigación se enmarca en un enfoque cualitativo bajo la modalidad de investigación-creación, en la cual el proceso artístico constituye simultáneamente objeto y medio de conocimiento. Se emplearon técnicas como la observación participante, el registro en bitácora de trabajo y el análisis reflexivo del proceso de ensayo, permitiendo una comprensión profunda de las transformaciones corporales implicadas en la construcción del personaje.

El presente trabajo se organiza en cinco capítulos. El Capítulo I aborda el planteamiento del problema, los objetivos y la justificación de la investigación. El Capítulo II desarrolla el marco teórico, donde se exploran fundamentos de la expresión corporal, teorías actorales y aproximaciones al personaje de Puck. El Capítulo III presenta el diseño metodológico que orienta el estudio. El Capítulo IV se centra en el análisis del personaje dentro de la obra, considerando sus funciones, relaciones y características escénicas. Finalmente, el Capítulo V expone el proceso creativo, documentando las etapas de exploración, experimentación y construcción escénica del personaje.

Como actriz y creadora, soy consciente de que no existe un proceso único al momento de construir un personaje. Sin embargo, con este trabajo se busca proponer la investigación-creación como herramienta pedagógica en la enseñanza del teatro físico, especialmente para quienes, como en mi caso, han desarrollado gran parte de su formación actoral desde el teatro realista.

La construcción de Puck representó un desafío significativo, ya que implicaba alejarse de la antropomorfía humana y enfrentarse a la incertidumbre de no contar con experiencia previa en personajes de esta naturaleza. A ello se sumaban dudas sobre las capacidades físicas requeridas y el temor a ejecutar movimientos carentes de organicidad o coherencia con su función dramática.

No obstante, este proceso se convirtió en una oportunidad para profundizar en el seguimiento del trabajo creativo, articulando los estudios bibliográficos con la práctica escénica. Las herramientas adquiridas permitieron desarrollar una exploración corporal con sentido dramático, brindando mayor seguridad y claridad en la construcción del lenguaje físico del personaje.

Capítulo I: Planteamiento del problema y justificación

1.1 Descripción del problema de investigación

En la formación teatral tradicional se hace énfasis en la creación de personajes realistas trabajados desde las emociones y aspectos psicológicos. En contraste, la creación de personajes no humanos tiende a abordarse de manera superficial, sin investigación profunda sobre los antecedentes del personaje, ni un sustento teórico respecto al lenguaje no verbal y sus posibilidades expresivas. Estas limitaciones, provocan interpretaciones carentes de verosimilitud: movimientos incoherentes, injustificados, sin organicidad y estereotipados. La ausencia de referentes y asesoramiento metodológico da como resultado personajes subdesarrollados, especialmente si se trata de personajes mágicos y sin género definido como es el caso de Puck.

Desde la experiencia personal como actriz en formación, esta problemática se hizo evidente al enfrentar la construcción de dicho personaje. Al no responder a patrones de conducta cotidianos, surgió inicialmente una dificultad para definir una lógica corporal coherente, lo que generó incertidumbre respecto a qué decisiones físicas eran pertinentes para sostener su acción dramática.

En este sentido, la construcción de Puck exigió una exploración más rigurosa basada en la experimentación con variaciones de formas, niveles, ritmos y calidades de movimiento, con el objetivo de desarrollar una partitura física consistente con su naturaleza no humana. Este proceso implicó no solo la búsqueda de soluciones escénicas, sino también la reflexión sobre los criterios que sustentaban cada decisión corporal, permitiendo transformar la experiencia práctica en un espacio de generación de conocimiento dentro del enfoque de investigación-creación.

1.2 Pregunta de investigación

¿Cómo construir escénicamente el personaje de Puck desde la expresión corporal, considerando su naturaleza no humana y su función dentro de la obra?

1.3 Objetivos: general y específicos

Objetivo general

- Analizar la construcción del personaje Puck desde la expresión corporal para desarrollar una propuesta escénica coherente con su naturaleza no humana, dentro de la puesta en escena de *Sueño de una noche de verano*.

Objetivos específicos

- Investigar sobre métodos y técnicas de lenguaje no verbal utilizados en teatro y danza.
- Experimentar con técnicas corporales que respondan a las características del personaje.
- Aplicar la expresión corporal como lenguaje escénico de Puck para la representación de un personaje no humano y su vínculo con el universo mágico de la obra.
- Integrar procesos de laboratorio actoral en la construcción del personaje para favorecer un trabajo físico orgánico y justificado.

1.4 Justificación

Desarrollar un personaje mágico y sin género definido, cuya expresividad corporal permita expresar su actitud traviesa y su conexión con la naturaleza, de modo que sus objetivos estén claros en escena. Analizar cómo los gestos, movimientos y el lenguaje no verbal de Puck refuerzan su dualidad como figura lúdica y agente de caos, contribuyendo tanto a la comedia como a la atmósfera onírica de la obra. Este estudio aporta herramientas

metodológicas para la formación actoral en contextos no realistas a aquellos intérpretes interesados en el desarrollo de personajes no humanos desde el cuerpo, contribuyendo al fortalecimiento del trabajo actoral corporal en Panamá.

Capítulo II: Marco teórico y antecedentes

2.1 Teatro físico y expresión corporal como lenguaje escénico

El teatro físico es una manifestación artística que combina el movimiento corporal con la expresión dramática, cuyo núcleo se encuentra en la comunicación a través de la fisicalidad. Dymphna Callery, en su libro *Through the Body: A practical Guide to Physical Theatre* (2001), lo describe como una herramienta de comunicación que emplea el poder de la sugerencia para crear ambientes y mundos por medio de los actores.

En sus antecedentes no se puede dejar de mencionar la *commedia dell'arte* en Italia, el teatro *Nō* en Japón y el arte circense, pilares fundamentales de lo que hoy se conoce como teatro físico. Sin embargo, no fue hasta el siglo XX, con la ola modernista y vanguardista, que surgieron creadores y pedagogos que se manifestaron en contra del teatro realista y del método de Konstantín Stanislavski, y comenzaron a experimentar otras vías de creación. Motivados por desafiar las normas establecidas del teatro tradicional y por devolverle el protagonismo al cuerpo del actor, figuras como Gordon Craig, “el padre del teatro moderno”, abogaron por escenografías simples y por el entrenamiento físico de los intérpretes basado en el juego y la improvisación (Callery, 2001).

Vsévolod Meyerhold, quien fue estudiante de Stanislavski, desarrolló la biomecánica, un sistema de formación de actores basado en el movimiento; Étienne Decroux y Marcel Marceau profundizaron en la práctica del mimo dramático. Jacques Lecoq también trabajó el mimo, pero además amplió su investigación hacia otras técnicas de movimiento hasta crear su propio método. Por otro lado, Antonin Artaud y Jerzy Grotowski prescindieron de todo elemento superfluo —como escenografías exageradas o utilería— para permitir que los actores llenaran el escenario con su cuerpo, explotando al máximo sus posibilidades expresivas. Más allá del movimiento, los cuerpos se concebían como cajas sonoras (Callery, 2001).

Estos creadores, entre muchos otros, marcaron una diferencia sustancial en la forma de hacer teatro. El actor se concibe como creador más que como simple intérprete y, al prescindir en gran medida de la palabra, el teatro físico se convierte en una forma artística que trasciende idiomas, culturas y naciones, pues retrata la vida y la condición humana. Su relación con el público es abierta y dinámica, por lo que es primordial la vitalidad del intérprete para estimular la participación imaginativa y el involucramiento del espectador con lo que ocurre en escena.

En este sentido, la expresión corporal se establece como un lenguaje escénico capaz de comunicar emociones, ideas y estados de ánimo. Su desarrollo requiere entrenamiento y preparación física y mental con el fin de articular el proceso corporal con el psicológico, generando un espacio en el que, a través del movimiento, la energía, el ritmo y la presencia, el intérprete logra una comunicación directa, íntima y visceral con el público.

2.2 Jacques Lecoq: Cuerpo poético, máscara neutra, elementos y actitudes

Jacques Lecoq fue un actor, mimo y pedagogo teatral. Influenciado por su formación en educación física y atletismo, desarrolló una pedagogía centrada en la observación del cuerpo en movimiento y en la exploración de sus principios geométricos. A partir de ella elaboró el concepto del *cuerpo poético*, en el que se considera al cuerpo del actor como principal herramienta de expresión.

Una de las bases de su trabajo es el entrenamiento con la **máscara neutra**, diseñada para conducir al intérprete a un estado de descubrimiento y apertura. Fabricadas en cuero por Amleto Sartori para Lecoq; estas máscaras no representan emoción alguna, sino un rostro en equilibrio. Su uso lleva al intérprete a una sensación física de calma y un estado de receptividad, sin conflicto interior, en el que su cuerpo se comporta como una página en

blanco, listo para recibir cualquier estímulo. Al impedir gestos faciales, la máscara obliga al intérprete a involucrar todo el cuerpo. Esta máscara no tiene conflicto, pasado, ni miedos; es un ser genérico abierto a todas las posibilidades (Lecoq, 2003).

En sus entrenamientos, Lecoq incorpora la representación de la naturaleza, tanto mediante animales como a través de los **cuatro elementos**: agua, aire, tierra y fuego. Cada uno se explora en sus dinámicas y estados. Por ejemplo, el agua puede ser las olas del mar, ríos, charcos y gotas de lluvia. El aire se percibe en los objetos que puede mover, como una hoja o un trozo de tela. La tierra puede ser desde el lodo moldeable hasta el árbol. El fin es que el actor experimente libremente sin aspirar a movimientos fijos o preestablecidos (Lecoq, 2003).

Para la construcción de personajes, Lecoq propone que el intérprete formule en tres palabras esenciales el carácter de su personaje. Sobre esta base añaden matices, por ejemplo, “es colérico, pero amable”. Esto permite hallar la dinámica dramática que sostiene su comportamiento (Lecoq, 2003).

Lecoq trabaja los movimientos en conjunto con la voz, pues sostiene que es imposible separar la voz del gesto porque cada uno posee una sonoridad. Por ello propone un análisis del movimiento en tres tiempos. En el primero se trabaja de forma mecánica para descubrir el recorrido. Luego se amplía el movimiento para llevarlo al límite y realizarlo en el mayor espacio posible. La tercera fase es para descubrir su dinámica dramática y se concentra en exactamente dos momentos, el inicio y el cierre. Este proceso entrena fuerza, flexibilidad, equilibrio e ingravidez, sin olvidar la justificación dramática del movimiento (Lecoq, 2003).

Dentro de su sistema se encuentran las **nueve actitudes**: el samurái, la mesa, el gran Arlequín n.º 1, la inclinación hacia adelante, la salida de cadera, la salida de cadera en espejo,

el giro con inclinación hacia delante, el gran Arlequín n.º 2 y la mesa. Es una secuencia diseñada para generar rigidez en pelvis, tronco y cabeza, yendo en contra del movimiento natural. Cada una de ellas posee contradicciones; por ejemplo, en “El gran Arlequín” se realiza un movimiento de la pelvis hacia atrás que puede sugerir tanto una reverencia como miedo o dolor (Lecoq, 2003).

A estas actitudes se suman los **tratamientos**, definidos como el conjunto de posibilidades de movimiento. Los principios de los tratamientos técnicos son: ampliación y reducción, equilibrio y respiración, desequilibrio y progresión. La clave del ejercicio reside en la transición entre actitudes, donde el actor debe descubrir todas las variaciones posibles de movimiento (Lecoq, 2003).

El objetivo del método de Lecoq es que el actor reencuentre la libertad corporal de la infancia, antes de que la vida social impusiera comportamientos convencionales. Su preparación corporal no aspira a alcanzar un modelo corporal, sino la sensación de plenitud en la que el cuerpo no “haga más de la cuenta” y no interfiera con aquello que debe transmitir (Lecoq, 2003).

Este método resulta pertinente para la construcción de Puck, ya que plantea el cuerpo del actor como principal herramienta de expresión, en coherencia con los objetivos de esta investigación. A diferencia de enfoques centrados en la psicología del personaje, Lecoq propone partir de la fisicalidad, permitiendo que el movimiento revele la dinámica interna del personaje. Este enfoque posibilita la construcción de una presencia escénica desde la exploración de calidades de movimiento, ritmos y tensiones, sin depender de patrones realistas.

Asimismo, la formulación de palabras clave para definir el carácter del personaje y la exploración de secuencias corporales que rompen con el movimiento cotidiano resultan fundamentales para abordar a Puck, cuya naturaleza no responde a una lógica humana. De igual manera, su énfasis en la libre exploración de movimientos, permitió afrontar la inseguridad inicial de la actriz respecto a sus capacidades físicas, priorizando un proceso de descubrimiento progresivo dentro de sus posibilidades corporales.

2.3 Rudolf Laban: Movimiento y calidades

Rudolf von Laban fue un artista, coreógrafo y teórico del movimiento que realizó una documentación rigurosa del movimiento del cuerpo humano. Consideraba que, como seres humanos, el movimiento siempre responde a una necesidad y es el resultado de lo que demande un objeto que se considere valioso o de un estado de ánimo (Laban, 2006).

El *Laban Movement Analysis* es un sistema de observación y análisis que describe todas las formas de movimiento y sus propiedades, desde la estructura corporal —movimientos de los huesos, músculos y tendones— hasta la dinámica producida por el esfuerzo corporal, las conexiones del cuerpo y su aplicación en el trabajo de los intérpretes. Es una herramienta utilizada por bailarines, actores, atletas y fisioterapeutas (Ros, 2008).

Aunque el sistema completo propuesto por Laban incluye más componentes, en este trabajo se abordan únicamente las categorías pertinentes para el análisis del movimiento y la construcción física del personaje. Laban divide su análisis en cuatro categorías, entre éstas: **Cuerpo**, donde se describen las características físicas del cuerpo humano y se determina si cada parte se mueve por sí sola o es influenciada por otra; y **Esfuerzo**, donde habla sobre los factores de la dinámica del movimiento y sus calidades. Estos factores son tiempo

(repentino/sostenido), peso (fuerte/suave), espacio (directo/flexible) y flujo (controlado/libre) (Ros, 2008).

El tiempo se relaciona con la actitud interior y con la duración del movimiento: lo repentino tiene que ver con la sorpresa, mientras que lo sostenido con la continuidad. El peso se asocia con la voluntad y puede ser fuerte o delicado. El espacio distingue entre los movimientos en dirección rectilínea u ondulada; y el flujo es el responsable de la continuidad del movimiento y si este será tenso o relajado.

Todos los movimientos se producen con estos cuatro factores; algunos predominan más que otros. Cuando “el esfuerzo” surge de la interacción entre el tiempo, peso y espacio, dan pie a los conocidos “ocho esfuerzos”: retorcer (sostenido, fuerte, indirecto), empujar (sostenido, fuerte, directo), latigar (repentino, liviano, indirecto), palpar (repentino, liviano, directo), deslizar (sostenido, liviano, directo), flotar (sostenido, liviano, indirecto), golpear (repentino, fuerte, directo) y cortar (repentino, fuerte, indirecto) (Laban, 2006).

Laban señala que las formas y ritmos revelan la actitud de una persona y los rasgos constantes de una personalidad. Nos dice que ningún estado de ánimo, carácter, clima o una situación podrían ser demostrados eficientemente en escena sin los movimientos del cuerpo, incluidos los de los órganos encargados de la emisión de la voz (Laban, 2006).

El movimiento humano con todas sus implicaciones físicas, emocionales, y mentales, constituyen el común denominador del arte dinámico del teatro. Las ideas y los sentimientos se expresan por medio del flujo de movimientos, y pasan a ser visibles en gestos, o audibles en música y palabras. (Laban, 2006, p. 21)

El entrenamiento propuesto por Lecoq, centrado en la exploración libre del movimiento, se complementa con el sistema de análisis desarrollado por Laban, el cual

permite observar, describir y sistematizar dichas exploraciones. Mientras Lecoq favorece la búsqueda intuitiva y expresiva del movimiento, Laban proporciona una estructura conceptual que facilita comprender sus dinámicas internas a través de factores como el tiempo, el peso, el espacio y el flujo.

En este sentido, la integración de ambos enfoques posibilita no solo la creación de material corporal, sino también su análisis y refinamiento, permitiendo tomar decisiones conscientes en la construcción del personaje. Esta articulación favorece el desarrollo de una mayor conciencia corporal y la aplicación de matices que responden a la lógica física de Puck, fortaleciendo la coherencia entre intención, movimiento y presencia escénica.

2.4 Constantin Stanislavski: Acción física

El actor, director escénico y pedagogo teatral ruso Constantin Stanislavski desarrolló un sistema de interpretación en el que el actor parte del autoconocimiento para estimular la conciencia y controlar los procesos del subconsciente, a fin de que el mundo emocional de los personajes sea proyectado de forma verídica en escena, alcanzando así el denominado “realismo psicológico”.

Aunque Stanislavski estableció una serie de principios, reconocía que el proceso creativo de cada intérprete es individual. No obstante, afirmaba que la construcción física de un personaje surge desde el descubrimiento de sus valores internos, es decir, primero se comprende desde la parte emocional para luego comenzar a construir: su forma de caminar, de moverse e incluso su gestualidad. Señala que ante la falta de esta búsqueda interna, un sinfín de estereotipos logran colarse al escenario para llenar las actuaciones vacías, carentes de sentidos y emociones (Stanislavski, 1936).

Exhorta a los actores a evitar la imitación de prototipos y a permitirse sentir, dejarse llevar por los impulsos y deseos, siempre que estén alineados con el objetivo del personaje. De este modo, cada acción adquiere una justificación interior, lógica, coherente, pero sobre todo verosímil.

Para llegar al punto en el que los impulsos puedan ser controlados de manera consciente, Stanislavski considera fundamental el trabajo de relajación. Como seres humanos, siempre se presentan tensiones musculares, que pueden interferir con la expresividad escénica. Por ello propone que ante cada interpretación o ejercicio se deben agregar rutinas de relajamiento muscular. “Especialmente en los momentos de mayor nerviosismo y esfuerzo físico” (Stanislavski, 1936, p. 76). Una vez liberado el cuerpo de tensiones, se puede proyectar todo lo trabajado internamente, permitiendo que las acciones físicas adquieran propósito y sentido.

Si bien el enfoque de Stanislavski resulta fundamental para comprender la acción dramática y la construcción de la verosimilitud escénica a partir de la lógica interna del personaje, presenta limitaciones cuando se trata de personajes que no responden a un comportamiento humano realista. En contraste, las propuestas de Lecoq y Laban permiten abordar la construcción del personaje desde la fisicalidad, el ritmo y la energía, aspectos esenciales en la configuración de Puck.

En este caso, aunque el análisis de las acciones y objetivos del personaje, planteado por Stanislavski, fue útil en una fase inicial de comprensión del texto, el proceso de construcción escénica requirió distanciarse del realismo psicológico para centrarse en la exploración corporal. De este modo, se priorizan herramientas que parten del movimiento como generador de sentido, permitiendo construir un personaje cuya lógica no depende de la imitación de la conducta humana, sino de la creación de una poética física propia.

2.5 La commedia dell'arte y Arlecchino como referente

La Commedia dell'arte es una corriente teatral que se desarrolló en Italia en el siglo XVI. Este tipo de teatro se caracteriza principalmente por la improvisación, los personajes arquetípicos, la utilización de máscaras, y era representado por grupos itinerantes que se presentaban en plazas públicas. Por este motivo, era considerado un teatro popular, dirigido al pueblo, en el que se empleaba un lenguaje más coloquial. Las obras solían tener un tono burlón y satírico, ya que sus personajes eran la clara representación de las clases sociales, razón por la que las actuaciones eran vistosas, estereotipadas y cada una con rasgos distintivos.

El origen de estos personajes fue el resultado de una creación colectiva, en la que, a través de la improvisación de los cómicos, surgieron figuras arquetípicas. Por lo general, los papeles se pasaban de padres a hijos, y cada actor representaba un rol fijo toda su vida. Con los años iban mejorando sus habilidades y técnica (Scena Málaga, s.f.).

Estas obras no tenían un guion fijo; más bien se utilizaba como una guía general (*canovaccio*) para dar contexto a la escena y, a partir de ahí, los actores iban improvisando. Siempre los personajes eran los mismos, pero se planteaban en circunstancias distintas, tal y como lo explica Nicoll: “Pantalone, por ejemplo, conserva su nombre, su traje y sus características básicas en obras sucesivas, pero se le hace aparecer en circunstancias diferentes y en relaciones diferentes con sus compañeros” (Nicoll, 1974, pp. 33-34).

Los cómicos poseían un bagaje impresionante de situaciones, diálogos, gags, retahílas, coplas, todas aprendidas de memoria [...]. Era un bagaje construido y asimilado con la práctica de infinitas funciones, de espectáculos diferentes, situaciones montadas incluso directamente sobre el público, pero la mayoría eran, sin

duda, fruto de estudio y ejercitación. Cada cómico o cómica se aprendía decenas de tiradas sobre los diversos argumentos que correspondían al rol o a la máscara que interpretaban. (Fo, 1997, pp. 17-18)

Cada actor realizaba estudios específicos para darle profundidad a sus personajes y contar con una amplia gama de frases y recursos que los apoyaran en su interpretación. Logrando así una mezcla efectiva entre parlamentos ingeniosos y la habilidad de crear secuencias físicas cómicas y espontáneas, adornadas con expresiones faciales y acrobacias que enriquecían la trama.

Los personajes se dividen en dos grupos, los *padroni* (amos) y los *zanni* (sirvientes). En el grupo de los *padroni* están: *Il Capitano*, *Il Dottore*, *Pantalone* y los enamorados; y entre los *zanni* están *Brighella*, *Colombina*, *Esmerlandina* y, en particular, *Arlecchino*.

Aunque *Arlecchino* –o Arlequín– ha evolucionado a lo largo de los años, esta figura camaleónica sigue siendo identificable en casi cualquier contexto, especialmente por su lenguaje corporal. Es un sirviente astuto, travieso, pícaro y burlesco, tiene una energía inagotable, un espíritu juguetón; y constantemente comete errores en las tareas, muchas veces con el propósito de divertirse.

2.6 Origen mítico y folclórico de Puck

Puck, también conocido como “Robin, el buen chico”, ingenioso y amante de la diversión, tiene su origen en el folclore inglés y celta. Se le considera un hada o duende, famoso por hacer travesuras y cambiar de forma para engañar a los humanos. Su nombre, según historiadores, hace referencia a las hadas, asociadas como “la buena gente”, lo cual simboliza su amor por la adulación y su naturaleza traviesa.

Los celtas lo consideraban el rey de los bosques y los prados, además, se decía que estaba presente en todas las manifestaciones de la naturaleza (Sparkes, s.f.). Por su parte, Sparkes, en su artículo *Robin Goodfellow*, señala que Puck era fanático de imponer el control sobre el mundo mortal a través de la limpieza. Apoyaba a las trabajadoras domésticas con sus tareas, pero castigaba con pellizcos y mordiscos a aquellas que no cumplían con sus deberes. Por esta razón, se le representa a menudo con una escoba.

Durante la Edad Moderna, la Iglesia consideraba peligrosa la creencia en espíritus y criaturas mágicas; sin embargo, estas criaturas formaban parte esencial de la cultura popular. Se creía que las hadas podían colaborar con la limpieza y mantener a los sirvientes bajo control, pero también se les acusaba de hacer travesuras crueles, causar enfermedades y robar comida. En este sentido, Puck es una figura ambivalente: servicial, pero burlona y potencialmente dañina (Sparkes, s.f.).

2.7 Shakespeare y la figura de Puck en *Sueño de una noche de verano*

William Shakespeare fue un dramaturgo, actor y poeta considerado el autor más influyente de la lengua inglesa y una figura fundamental en la literatura universal. Aunque su auge se desarrolló en el Renacimiento isabelino, sus obras continúan siendo adaptadas y representadas en la actualidad.

Una de sus obras más populares es *Sueño de una noche de verano*, una comedia que gira en torno al amor, la magia y el desorden provocado por un espíritu travieso. La historia inicia cuando Hermia y Lisandro huyen hacia un bosque encantado para escapar del mandato de Egeo, quien desea que su hija se case con Demetrio. Elena, amiga de Hermia y enamorada de Demetrio, revela sus planes, lo que provoca que los cuatro jóvenes terminen en el mismo bosque gobernado por los reyes de las hadas.

Dentro de este espacio onírico, las tensiones entre Titania y Oberón desencadenan una serie de hechizos y confusiones provocadas, en gran medida, por Puck. Shakespeare atraído por todas las hazañas y supersticiones en torno a esta figura, al igual que muchos escritores, retoma al duende cambiaformas para convertirlo en un personaje teatral. En la obra, Puck es el encargado de obtener la flor mágica para Oberón y de hechizar a los enamorados, convirtiéndose en el motor de las equivocaciones que articulan la trama.

2.8 Síntesis conceptual de la investigación

En el teatro físico el cuerpo actúa como principal herramienta de comunicación e integra las dimensiones físicas, emocionales y mentales para expresar ideas, emociones, estados de ánimo y características esenciales de los personajes. Se establece un vínculo entre el actor y el público que surge al combinar la expresión dramática con el movimiento corporal, estimulando la conciencia espacial del actor y la participación imaginativa del espectador.

Jacques Lecoq utiliza la máscara neutra en el entrenamiento físico de los actores para que estos entren en un estado de descubrimiento y apertura en el que todo el cuerpo le hace frente a los estímulos y exteriorizar los valores internos. En la construcción de personaje, no separa la voz del trabajo corporal y los gestos, ya que estos son complementarios. Se trabaja con la naturaleza explorando con movimientos y actitudes de animales y elementos como el aire, fuego, tierra y agua. Lecoq también desarrolla conceptos como ampliación, reducción, equilibrio y respiración. Busca que el actor encuentre la libertad de movimiento que se presenta en la etapa de la infancia.

Rudolf Laban estudió la anatomía humana y todas las conexiones que implican los movimientos de los huesos, músculos y tendones. Habla de los esfuerzos y las dinámicas del

movimiento que son el tiempo, peso, espacio y flujo y cómo éstas se relacionan con los valores internos del actor y el espacio que le rodea. Plantea que las formas y ritmos revelan la actitud de un personaje, y la imposibilidad de demostrar su carácter o estado de ánimo sin los movimientos del cuerpo, incluyendo los órganos encargados de emitir la voz.

Stanislavski al igual que los teóricos anteriores habla de la justificación en los movimientos y que todo lo que ocurre en escena debe tener un propósito. Propone que la construcción física surge del descubrimiento de los valores internos. Es fundamental iniciar la exploración desde un estado de relajación porque si el cuerpo no está libre de tensiones no tiene la disponibilidad para trabajar. Este teórico busca actuaciones verosímiles alejadas de los estereotipos que suelen aparecer cuando no se hace la investigación de los elementos internos.

La práctica del teatro físico requiere entrenamiento corporal, vocal e investigar sobre métodos y sistemas relacionados al estudio del movimiento. Lecoq, Laban y Stanislavski incentivan al estudio de la anatomía humana para comprender mejor el mecanismo y dinámicas de movimiento del cuerpo. Cada uno propone su metodología, pero son conscientes de que el trabajo del actor es individual. Dan las pautas, sin pensar en una manera “correcta” de realizar el trabajo, procurando que los intérpretes exploren todas sus posibilidades físicas y analicen sus movimientos. Establecen la importancia del trabajo interno del actor para que sus movimientos tengan propósito, y buscan la economía de acciones físicas en función de que los movimientos sean precisos y los necesarios para que no entorpezcan el trabajo escénico.

Una referencia histórica importante del teatro físico es la comedia del arte, movimiento caracterizado por el uso de la improvisación, máscaras y personajes arquetípicos. Los actores tenían una preparación íntegra y poseían un amplio repertorio de parlamentos

ingeniosos y habilidades para crear secuencias corporales enriquecidas con acrobacias. Entre sus personajes más reconocidos está Arlequín, un sirviente astuto, travieso y burlesco que posee una personalidad camaleónica y una energía inagotable, muy parecido a Puck, el duende cambiaformas y travieso que introduce Shakespeare en *Sueño de una noche de verano*. Es una figura ambivalente, servicial pero burlona y potencialmente dañina. Una vez establecido su carácter, se reconocen las posibilidades expresivas.

2.9 Posicionamiento teórico de la investigación

Desde esta investigación se asume una postura centrada en la fisicalidad como eje generador del sentido escénico. En este marco, si bien los aportes de Stanislavski resultan fundamentales para comprender la acción dramática y la organicidad del comportamiento escénico, su enfoque presenta limitaciones cuando se trata de personajes que no responden a una lógica realista.

En contraste, las propuestas de Lecoq y los aportes del análisis del movimiento de Laban permiten ampliar la comprensión del cuerpo como herramienta creadora, al ofrecer un enfoque que parte de la fisicalidad, el ritmo y la dinámica como elementos constitutivos del personaje. Estas perspectivas resultan especialmente pertinentes para la construcción de personajes no humanos, en los que la corporalidad no imita la realidad, sino que la resignifica a través de códigos expresivos más abstractos y simbólicos.

Como se expuso anteriormente el enfoque de Stanislavski presenta limitaciones cuando se trata de personajes que no responden a un comportamiento humano realista. En contraste, las propuestas de Lecoq y Laban permiten abordar la construcción del personaje desde la fisicalidad, el ritmo y la energía, aspectos esenciales en la configuración de Puck.

Capítulo III: Metodología

3.1 Enfoque de la investigación

La presente investigación se enmarca en un enfoque cualitativo, ya que busca comprender y analizar un proceso de creación escénica desde la experiencia, la exploración corporal y la reflexión crítica del sujeto investigador. Este enfoque permite interpretar fenómenos complejos propios del hecho teatral, donde el conocimiento se construye a partir de la práctica y la vivencia.

Asimismo, el estudio se desarrolla bajo la modalidad de investigación-creación, entendida como un proceso en el cual la práctica artística no solo constituye un objeto de estudio, sino también un medio de producción de conocimiento. En este sentido, la construcción del personaje de Puck a través de la expresión corporal se convierte en el eje central de la investigación, integrando la experimentación escénica con el análisis reflexivo.

3.2 Tipo y diseño de la investigación

El presente estudio se inscribe en el campo de la **investigación-creación**, dentro de un enfoque cualitativo, en el cual la práctica artística no solo constituye el objeto de análisis, sino también el medio a través del cual se genera conocimiento. Este tipo de investigación resulta pertinente en el ámbito de las artes escénicas, ya que permite articular la experiencia creativa con procesos reflexivos sistemáticos, reconociendo al cuerpo y a la acción escénica como espacios legítimos de producción de saber.

Desde esta perspectiva, la investigación no se limita a describir o interpretar un fenómeno, sino que propone la **construcción del personaje de Puck como un proceso creativo-investigativo**, en el que las decisiones actorales, los laboratorios corporales y la experimentación escénica se constituyen en fuentes primarias de análisis.

En cuanto al tipo de estudio, se configura como un **estudio de caso único**, centrado en el proceso de construcción escénica del personaje Puck dentro de la obra *Sueño de una noche de verano*, en la puesta en escena dirigida por Edwin Cedeño. Este abordaje permite un análisis profundo, situado y contextualizado de las dinámicas corporales, decisiones actorales y transformaciones expresivas que emergen durante el proceso creativo.

El diseño metodológico es de carácter flexible, emergente y procesual, características propias de la investigación-creación. Esto implica que las estrategias de exploración, los ejercicios corporales y las decisiones escénicas no se establecen de forma rígida desde el inicio, sino que se ajustan y redefinen en función de los hallazgos que surgen durante el proceso de ensayo. De este modo, el conocimiento se construye de manera progresiva, a partir de la interacción constante entre la práctica y la reflexión crítica.

Asimismo, el diseño integra un enfoque analítico-reflexivo, en el cual la experiencia corporal de la actriz es sistematizada mediante registros de bitácora, observación participante y análisis de material audiovisual. Este proceso permite identificar patrones de movimiento, dificultades, hallazgos y transformaciones en la construcción del personaje, estableciendo relaciones entre los referentes teóricos y la práctica escénica.

En este sentido, la investigación asume que el conocimiento en las artes no se produce únicamente desde la distancia analítica, sino desde la experiencia encarnada del cuerpo en acción, donde el proceso creativo se convierte en un espacio de indagación, experimentación y producción de sentido.

3.3 Unidad de análisis

La unidad de análisis de la presente investigación está constituida por la corporalidad del actor en el proceso de construcción escénica del personaje Puck, entendida como el

conjunto de acciones físicas, calidades de movimientos y dinámicas resultantes de su relación con el entorno y estímulos que emergieron durante el proceso de ensayo.

Para el estudio de esta unidad, se establecen las siguientes categorías:

- Acciones físicas: secuencias de movimientos con intención escénica desarrolladas durante el proceso de ensayo.
- Calidades de movimiento: analizadas a partir de los estudios de Laban para evidenciar variaciones de energía, ritmo e intensidad en la partitura física del personaje.
- Relación cuerpo-espacio: uso de niveles, formas de desplazamientos, direcciones y trayectorias en el espacio escénico.
- Transformación corporal: modificaciones en la presencia física de la actriz que permitieron la construcción del personaje.
- Coherencia corporal-dramática: correspondencia entre las decisiones físicas y la naturaleza simbólica, lúdica y mutable del personaje Puck.

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Para el desarrollo de la investigación se emplearon técnicas cualitativas orientadas no solo a la recolección, sino también al análisis sistemático del proceso creativo, permitiendo comprender las transformaciones corporales en la construcción del personaje.

En primer lugar, se utilizó la observación participante, ya que la investigadora, en su rol de actriz, formó parte activa del proceso de creación escénica. Esta técnica permitió registrar de manera directa las dinámicas corporales, las relaciones espaciales y las respuestas del personaje en interacción con otros actores y estímulos escénicos. A partir de esta

participación, se generaron registros reflexivos que facilitaron la identificación de patrones de movimiento, decisiones actorales y dificultades recurrentes.

Como instrumento principal, se empleó una bitácora de trabajo, en la cual se documentaron de forma continua las exploraciones corporales, marcaciones escénicas, sensaciones físicas, hallazgos y problemáticas surgidas durante los ensayos. Esta herramienta permitió organizar la información de manera cronológica y reflexiva, favoreciendo la toma de conciencia sobre el propio proceso y la toma de decisiones fundamentadas en la práctica.

Asimismo, se utilizó el registro audiovisual como soporte de análisis, permitiendo observar de manera diferida el comportamiento corporal del personaje. A través de la revisión de estos materiales, se identificaron aspectos como la calidad del movimiento, la coherencia corporal, el uso del espacio y la presencia escénica, lo que posibilitó realizar ajustes técnicos y expresivos en la construcción del personaje.

En cuanto al análisis de los datos, se implementó un enfoque interpretativo basado en la triangulación de las fuentes mencionadas (observación participante, bitácora y registro audiovisual). Este proceso consistió en contrastar la experiencia vivida, los registros escritos y la evidencia visual, con el fin de identificar coincidencias, variaciones y transformaciones en el proceso de construcción corporal.

Para ello, se emplearon como ejes de interpretación los criterios de análisis corporal previamente definidos (calidad del movimiento, ritmo, uso del espacio, presencia escénica y coherencia corporal-dramática), los cuales permitieron organizar la información y establecer relaciones entre la práctica escénica y los referentes teóricos abordados en el marco conceptual.

De este modo, el análisis no se limitó a la descripción de la experiencia, sino que permitió generar una comprensión crítica del proceso creativo, evidenciando cómo las decisiones corporales contribuyeron a la construcción de un lenguaje escénico coherente con la naturaleza no humana del personaje Puck.

3.5 Criterios de análisis corporal

Para el análisis del proceso de construcción del personaje se establecieron los siguientes criterios, basados en aportes teóricos de la expresión corporal y el análisis del movimiento:

- Calidad del movimiento: se refiere a las características del movimiento en términos de energía, fluidez, peso e intensidad, permitiendo identificar la forma en que el cuerpo se manifiesta en la acción escénica.
- Ritmo y dinámica: se considera la velocidad, las pausas y la continuidad en la ejecución del movimiento.
- Uso del espacio: formas de desplazamientos, niveles, direcciones e interacción con el entorno escénico, evidenciando la construcción de una presencia activa en escena.
- Presencia escénica: capacidad de la actriz para proyectar energía, sostener la atención del público y generar sentido mediante la calidad del movimiento y la continuidad de la acción física.
- Coherencia corporal: correspondencia entre las decisiones físicas de la actriz y la naturaleza del personaje, evidenciando la integración entre la corporalidad, intención y construcción escénica.

Estos criterios orientaron la observación y el análisis de los registros obtenidos durante el proceso (bitácora y material audiovisual), permitiendo una interpretación estructurada del proceso de construcción del personaje.

3.6 Procedimiento metodológico

El proceso metodológico se desarrolló en seis fases: investigativa, analítica, exploratoria, de experimentación, de construcción física y de análisis reflexivo, las cuales permitieron estructurar de manera progresiva la construcción escénica del personaje Puck desde la expresión corporal.

1. Fase investigativa: consistió en la revisión de los orígenes míticos de Puck, así como de fuentes bibliográficas relacionadas con la expresión corporal. Se tomaron como base los aportes de Jacques Lecoq, Konstantin Stanislavski y Rudolf Laban, a partir de los cuales se establecieron criterios iniciales para la exploración del personaje, tales como la relación entre acción física y emoción, el uso del cuerpo poético y la aplicación de calidades de movimiento.
2. Fase analítica: se realizó el análisis del libreto junto al director y de forma individual, lo que permitió identificar rasgos psicológicos (inquietud, ambigüedad y astucia), corporales (posibles ritmos, tensiones y niveles) y vocales (colocación de la voz y ritmo). Asimismo, se llevó a cabo la búsqueda de referentes visuales del arquetipo de Arlequín mediante imágenes, videos y fotografías, que sirvieron como base para la construcción de una primera aproximación física.

Este análisis permitió establecer criterios de trabajo como la ligereza, la agilidad y la variabilidad en el ritmo, los cuales guiaron las fases posteriores.

3. Fase de exploración: se realizó una aproximación inicial al personaje mediante ejercicios específicos de expresión corporal, tales como desplazamientos con variaciones de tempo-ritmo, cambios de nivel (alto, medio y bajo) y exploración de tensiones musculares. También se trabajaron ejercicios que permitían independencia corporal entre segmentos y coordinación para ampliar el rango de movimiento.

Durante esta fase, se registraron en bitácora las sensaciones corporales y las respuestas del cuerpo ante cada estímulo, permitiendo identificar cuáles dinámicas se acercaban más a la naturaleza del personaje.

4. Fase de experimentación: se aplicaron técnicas corporales orientadas a la construcción de calidades físicas, tomando como referencia comportamientos animales, elementos de la naturaleza (aire y fuego) y actitudes físicas propuestas por Lecoq. Asimismo, se incorporaron calidades de movimiento de Laban, como el peso ligero, la direccionalidad directa y la inclusión de pausas con cambios repentinos en el espacio.

A partir de estas exploraciones, se seleccionaron aquellas acciones que cumplieran con criterios de fluidez, coherencia con el objetivo dramático y claridad escénica. De igual forma, estas características fueron trasladadas al trabajo vocal, abordando la voz como una extensión del cuerpo, mediante la experimentación con tonos agudos, variaciones rítmicas y el uso de onomatopeyas.

5. Fase de construcción física: se establecieron los rasgos corporales definitivos del personaje, organizando un repertorio de movimientos, posturas y dinámicas recurrentes. Esta fase implicó la fijación de secuencias físicas (partitura corporal), en las que se integraron ritmo, energía y presencia escénica.

La selección de estas acciones respondió a criterios como la economía del movimiento, la coherencia con la naturaleza no humana del personaje y la capacidad de generar códigos reconocibles para el espectador. Como resultado, se consolidó una propuesta corporal que evidenciaba a Puck como una entidad mágica, lúdica e inquieta.

6. Fase de análisis reflexivo: se realizó una revisión del proceso a partir de la bitácora y los registros de ensayo, identificando hallazgos, dificultades y aprendizajes. Este análisis permitió reconocer la importancia del entrenamiento físico constante y de los laboratorios corporales enfocados en las necesidades específicas del personaje.

Asimismo, se evidenció la necesidad de aplicar la economía del movimiento para evitar la saturación escénica y favorecer la claridad del texto. También se identificó la inseguridad de la actriz como un obstáculo inicial en el proceso, el cual fue superado mediante la investigación teórica y el acompañamiento pedagógico, fortaleciendo así la construcción de un personaje basado en la expresividad no verbal.

Capítulo IV: Análisis del personaje Puck

4.1 Puck en *Sueño de una noche de verano*: Rol dramático y características esenciales

En su obra *Sueño de una noche de verano*, William Shakespeare retrata a Puck como un sirviente leal de los reyes de las hadas y duende travieso. Conserva su personalidad astuta y juguetona, pero ahora su función está vinculada al conflicto de la obra, transformándose en el agente de las confusiones y desplazamientos de la trama.

4.1.1 Relaciones

Puck y los reyes de las hadas. Puck sirve a los reyes de las hadas. En esta versión interactúa más con Titania que con Oberón. Es un espíritu servicial, pero obedece más a sus instintos traviesos, razón por la que ayuda a conspirar contra Oberón.

Puck y las hadas. En una línea de jerarquía Puck se ubica por encima de las hadas. Hablan de sus travesuras y comportamiento hacia los humanos.

Puck y los enamorados. Se muestra curioso, pícaro y sarcástico con ellos. Su relación con los humanos es ambigua y en ningún momento se deja ver por ellos.

Puck y los cómicos. Detesta a los cómicos, los considera vulgares, corrientes y carentes de talento. Su hostilidad hacia Lanzadera es la más evidente.

Puck y la corte ateniense. En el libreto parece que Puck se mantiene en el bosque. No tiene relación directa con la corte ateniense ni con el padre de Hermia.

4.1.2 Acciones

Las misiones de Puck son precisas. Busca la flor hechizada y la entrega a Titania; hechiza al ateniense incorrecto provocando enredo entre los enamorados. Por pura diversión

le pone una cabeza de asno a Lanzadera. Por último, Puck debe poner en uso todas sus habilidades para resolver el enredo antes de que amanezca

4.1.3 Lenguaje

Al hablar es osado, sarcástico y cómico. Utiliza metáforas y algo parecido a frases célebres como “Por cada hombre fiel hay millones que son frágiles y aglomeran perjurios sobre perjurios” (Cedeño, 2024, p. 24). Es un personaje que maneja un ritmo rápido. Su estilo busca transmitir ligereza y sorpresa.

4.1.4 Estructura de participación

- Su primera aparición es con las hadas. Brinda contexto del conflicto que hay entre Titania y Oberón.
- Después del encuentro entre los reyes de las hadas, Titania le ordena que vaya en busca de la flor y una vez que se la entrega, él sale en busca del ateniense y lo hechiza.
- Luego de hechizar al ateniense se encuentra a los cómicos, le pone una cabeza de asno a Lanzadera y causa revuelo.
- Se dirige hacia Titania para contarle todo y posterior a eso llegan los enamorados. Reconoce el error que cometió con los atenienses e inicia la resolución de los problemas con ayuda de magia y su habilidad de imitar voces
- Su aparición final es para dar un discurso a los espectadores, advirtiéndoles que si se sintieron ofendidos, recuerden que todo puede interpretarse como un sueño y “promete” corregir sus errores.

4.1.5 Síntesis de participación

Puck actúa como un agente de caos y es el motor de la trama. Provoca los enredos que generan la historia. Su intervención está ligada a las acciones de los demás, transforma las situaciones y resuelve los enredos.

4.2 Lo que dicen los demás personajes sobre él

La primera aparición de Puck es en el Acto Segundo, Escena I, de la versión adaptada por Edwin Cedeño de *Sueño de una noche de verano*, basada en una adaptación que fue presentada en Londres. Como si se tratara de una carta de presentación, las hadas lo introducen a través de una descripción que brinda aspectos claves de su personalidad.

HADA: O me engañan en absoluto tu exterior o eres ese duende maligno y despabilado que llaman Robin, el Buen Chico. ¿No eres aquel que asusta a las mozas aldeanas, espuma la leche, enreda en el molino de mano y, haciendo inútiles todos los esfuerzos del ama de la casa, impide que la manteca se cuaje y otras veces que fermente la cerveza? ¿No extravías a los que viajan de noche y te ríes de su mal? A los que te llaman “Aparición” y “dulce Puck” les adelantas el trabajo y les das buena vestidura. ¿No eres ése? (Cedeño, 2024, p. 9)

Este parlamento que para el montaje fue distribuido entre las hadas, es la descripción más clara y directa del personaje. Se deduce que Puck es un ser mágico, habita en el bosque, es inquieto, travieso y tiene una actitud ambigua con los humanos. Con esta ambigüedad se formula una de las primeras preguntas sobre la psicología del personaje: ¿acaso Puck desprecia a los humanos o solo le gusta divertirse?

Titania es el personaje que más interactúa con Puck, le dice frases como “ven acá, gentil Puck” (Cedeño, 2024, p. 11) y a lo largo de la obra le está dando órdenes: le encomienda buscar una flor mágica, hechizar los ojos de un ateniense y utilizar magia para resolver conflictos. Es decir que Puck es travieso, pero también es servicial y obediente a las órdenes de la reina de las hadas.

Además, sus travesuras no se limitan a los mortales, incluso el rey de las hadas, Oberón, se ve afectado por sus acciones.

En uno de los parlamentos de Titania, ésta le indica a Puck que unas veces imite la voz de Lisandro y otras la voz de Demetrio para engañarlos. Esta es una habilidad más que conocemos de Puck, puede imitar voces.

Aunque ningún otro personaje haga mención o se refiera a Puck, los datos mencionados hasta ahora representan una clara visión de cómo se proyecta el personaje hacia los otros individuos dentro de su universo: es encantador, servicial, atrevido e intrépido.

4.3 Lo que dice de sí mismo

Durante la primera interacción que tiene con las hadas, Puck se describe así:

PUCK: Hablaste, querida ninfa, con acierto. Soy ese alegre rondador nocturno. Yo divierto a Oberón y le hago sonreír cuando atraigo algún caballo gordo y bien nutrido de habas, imitando el relincho de una yegua joven. Y a veces me acurruco en el tazón de una comadre en forma de pero cocido y, cuando va a beber, choco contra sus labios y hago derramarse la cerveza sobre su marchita papada. La prudente tía, refiriendo un cuento triste, suele equivocarse con su banqueta de tres pies; entonces, resbalo por entre su nalgatorio, ella da de bruces y grita: “¡Sastre!”, y cae en un acceso de tos. Y

al punto la concurrencia, apretándose los costados, ríe y estornuda, jura nunca haber pasado allí una hora más alegre, pero ¡dejen sitio ninfas, que viene aquí Oberón!

(Cedeño, 2024, p. 9)

Puck siempre está buscando la manera de divertirse. Aunque también sirve al rey de las hadas, su naturaleza lúdica lo lleva a obedecer aquellas órdenes que deriven en situaciones caóticas. Por esta razón, a pesar de perjudicar a Oberón, cuando Titania le da la orden de ayudarla a conspirar contra él, Puck responde gustoso: “Quédate tranquila, señora. Tu súbdito lo hará así” (Cedeño, 2024, p. 13).

Su capacidad de transformación se reafirma después de toparse con los cómicos. En el momento en el que salen corriendo asustados, declara que los perseguirá “Ora en forma de cabello, ora de sabueso, de cerdo, o bien de un fuego ardiente...” (Cedeño, 2024, p. 19).

Cuando dice: “Puedo poner cinturón a la tierra en cuarenta minutos.” (Cedeño, 2024, p. 11) se entiende que es veloz, lo que indica que es un personaje con un ritmo rápido. Justificando su postura corporal con las rodillas un poco flexionadas para estar dispuesto a moverse con agilidad.

En el primer encuentro que tiene Puck con los enamorados, al percatarse de que Hermia está dormida, dice “Y he aquí la doncella, profundamente dormida sobre la fangosa y húmeda tierra. ¡Alma encantadora!...” (Cedeño, 2024, p. 15). No desprecia a los humanos, de hecho es curioso e incluso, pícaro.

Mientras va en busca de Oberón, se cruza con una compañía de cómicos y expresa: “¿Van a representar una comedia? Pues asistiré como espectador, y aun haré de actor, si se presenta el caso.” (Cedeño, 2024, p. 18). Más adelante asegura que “no hay nada que me guste tanto como lo absurdo” (Cedeño, 2024, p. 24). Es decir, que tiene un gusto particular

por el teatro y las representaciones. Lo que abre la posibilidad a que se sintió ofendido cuando descubre a los cómicos y se da cuenta que la muerte de Píramo y Tisbe está mal ejecutada. Al hablarle a Titania sobre ellos, los describe de manera despectiva: “una compañía de cómicos imbéciles, de groseros artesanos [...] El más necio de la estúpida cuadrilla, encargado del papel de Píramo...” (Cedeño, 2024, p. 22).

El hecho de que este personaje no guste de los cómicos es favorable porque da el reto de hallar la manera de expresar el desprecio que tiene hacia ellos, sobre todo a Lanzadera que es quien interpreta a Píramo en la comedia. Tan pronto como Titania le ordena revertir el hechizo y quitarle la cabeza de burro, Puck pronuncia unas palabras cargadas de ironía: “Cuando despiertes, vuelve a ver con tus propios ojos de imbécil ” (Cedeño, 2024, p. 35).

Este ser travieso también demuestra que es astuto y sabe cómo zafarse de los problemas. Titania le llama la atención por haber confundido al ateniense y provocar un caos entre los enamorados, a lo que él responde:

¿No me habéis dicho que conociera al joven por su traje ateniense? En lo que he hecho estoy exento de censura, por cuanto son los ojos de un ateniense los que yo he hechizado con el jugo. No siento el resultado, ya que las querellas de esta gente me han proporcionado una escena muy divertida. (Cedeño, 2024, p. 30)

Puede cometer errores, pero no siente remordimiento; su principal motivación sigue siendo el juego y la diversión, incluso si esto perjudica a otros.

4.4 La visión del director Edwin Cedeño

En palabras del director, el lenguaje fundamental de Puck es la inquietud, por ende, era necesario buscar un actor o actriz con esa inquietud: alguien inquieto intelectual y

físicamente, con la capacidad de representarlo a través de los ojos o cualquier medio, y así vincularse a la inquietud del personaje.

Al preguntarle por qué me asignó el papel, respondió “cuando usted camina, camina medio eléctrica. Eso es algo que aporta la actriz al personaje.” (Cedeño, E., comunicación personal, 5 de abril de 2025).

También indicó que utilizara como referencia a *Arlecchino*, uno de los personajes más populares de la *commedia dell'arte*, buen punto de partida para la construcción física. En cuanto a la parte oral, por tratarse de un personaje travieso es común probar con una voz nasal, o con un tono más agudo, procurando que no resulte molesto para los espectadores durante la función. Siempre teniendo en cuenta la buena dicción y proyección vocal. Por último, una risa que surgió durante el trabajo de mesa, se convirtió en una característica vital del personaje. El director señaló que era una risa “inquieta”.

4.5 Relación entre Puck y Arlecchino: Similitudes y diferencias

Además de compartir características como su energía inagotable, el hecho de ser sirvientes pícaros, traviosos, astutos y siempre con ánimos de buscar la manera de divertirse, Puck toma algunas de las características físicas de Arlecchino. En la página web de Nicadanza dedicada a los arquetipos de la comedia del arte, detalla a Arlecchino de la siguiente manera:

Arlecchino es muy flexible, siempre está en movimiento o dormido en posiciones inverosímiles. Su pelvis a menudo se echa hacia atrás, sus piernas siempre están en movimiento. Las rodillas flexibles le permiten saltar y correr en cualquier dirección. Siempre tiene curiosidad [...] apunta su talón hacia adelante como freno para evitar

cualquier compromiso. Arlecchino consigue resultados mínimos con el máximo esfuerzo, es un maestro del derroche de energía. (Nicadanza, s.f., párr. 1)

Coincidiendo con el arquetipo de Arlecchino, se optó porque Puck adoptara la posición de piernas activas y las rodillas flexibles, favoreciendo a la calidad de movimiento.

Por otro lado, en el sitio La Comedia del Arte (2013), se afirma que Arlecchino tiene una curvatura lumbar excesiva. Sin embargo, para esta propuesta Puck mantuvo una postura más erguida, para transmitir ligereza y agilidad.

4.6 Síntesis de características físicas, vocales y psicológicas para la construcción del Personaje

A partir de los antecedentes de Puck, el análisis del libreto y las intervenciones de los demás personajes, se pudo definir que se trataba de un personaje mágico, caótico, inquieto y astuto. Sirve a los reyes de las hadas pero su mayor devoción está en sus ganas de provocar situaciones que le diviertan. Tiene una actitud ambigua hacia los humanos, es amante del teatro y de las bromas. Aunque a veces pueda parecer inofensivo, sus travesuras son capaces de causar grandes desastres.

Es un cambiaformas y experto imitador de voces. En ninguna parte del texto se especifica su sexo, así que se mantuvo como algo neutro y a libre interpretación de los espectadores.

Posee una energía inagotable y gran agilidad. Su cualidad traviesa se traduce corporalmente en movimientos rápidos, ligeros y con cambios bruscos de dirección, lo que permite construir una presencia escénica dinámica e impredecible. Esto demandó rodillas flexibles y piernas fuertes que permitieran fluidez en el movimiento.

Puck se desplazó principalmente en niveles bajos y medios, y niveles altos cuando lo ameritaba. Manejó posturas abiertas y comportamientos que transmitían su constante atención al entorno, igual que un animal en el bosque. Buscando equilibrio entre movimientos ligeros y fuertes, siempre manteniendo la fluidez.

El análisis realizado permitió conocer a Puck desde diversas perspectivas, que abarcan tanto sus raíces folclóricas como el rol que juega en el universo de Shakespeare. A través de la visión del director y el análisis de libreto, se concluyó que Puck es mucho más que un simple bufón: es un ente que habita entre lo real y lo fantástico, es divertido, caótico, servicial e inquieto. Esta comprensión profunda del personaje y de su conducta escénica, brindaron claridad en la toma de decisiones creativas que iban encaminadas hacia una corporalidad expresiva.

Capítulo V: Proceso de construcción del personaje

A partir del análisis textual previamente desarrollado, se inicia el proceso de construcción corporal del personaje, en el cual los hallazgos sobre su naturaleza, relaciones y función dramática se traducen en decisiones físicas y escénicas.

5.1 Trabajo de mesa y primeras aproximaciones

Para el trabajo de mesa se realizaron reuniones en las que se leyó la obra completa con todos los actores presentes y el director compartió su visión del montaje. Días posteriores, se citó a los actores por escena para desarrollar el análisis de libreto. En estos ensayos seccionados, durante la lectura de la obra, el director iba compartiendo sus propuestas para la construcción de los personajes, donde identificó a Puck como un personaje enérgico y travieso, lo cual orientó la exploración de una corporalidad dinámica y cambiante.

Mencionó a la comedia del arte como fuente de inspiración para aplicar el estilo cómico de actuación, pero específicamente, en el caso de Puck, indicó que se tomara como referente la figura de Arlequín, partiendo de que es un personaje muy enérgico, travieso e intranquilo. Tomando esa premisa, sugirió probar con una voz aguda o nasal; agregar onomatopeyas con los movimientos e incorporar repetidamente la risa. Se refería a que mi forma de reír era estridente y transmitía inquietud, un recurso ideal para el personaje.

A pesar de aspirar a un montaje que involucraba pronunciadamente la corporalidad, Cedeño advirtió jugar con los ritmos de los textos, no perder el sentido de la palabra y utilizar la respiración como recurso para hacer cambios al decir los parlamentos, teniendo en cuenta priorizar lo que se quiere comunicar sobre la acción.

En el trabajo de mesa individual llevé a cabo una investigación más profunda sobre la relación de Puck con su entorno, sus similitudes con Arlequín, y siguiendo el proceso de los

teóricos identifiqué los valores internos del personaje para comenzar la creación de una partitura con movimientos justificados.

5.2 Laboratorios corporales: Experimentación con movimientos, niveles y calidades

Al no ser humano, Puck no responde a los códigos de movimiento habituales y su esencia escénica depende en gran medida de la expresividad no verbal. Posee múltiples posibilidades físicas debido a su naturaleza lúdica; sin embargo, antes de iniciar la exploración de movimientos, se establecieron algunas características previas a desarrollar.

En primer lugar, Puck no tiene género definido ni es un humano, por lo que el trabajo se inició desde un estado de receptividad y neutralidad. En segundo lugar, la principal referencia fue Arlequín; por ello se construyeron formas a partir de su arquetipo. Como tercer punto, se optó por incorporar rasgos de comportamiento animal como representación de su vínculo con la naturaleza. Considerando los matices de su actitud traviesa, pero servicial, se propuso realizar movimientos a partir de los elementos: aire, para generar una sensación de ligereza, y fuego, por su carácter vivaz e impredecible. Para distanciar a Puck aún más de una apariencia humana, se exploraron dinámicas de movimientos en niveles medios y bajos.

El trabajo de laboratorio iniciaba siempre con un calentamiento corporal y vocal, seguido de una relajación activa, con el objetivo de liberar las tensiones y dejar al cuerpo dispuesto para el ensayo. En esta parte se procuró abarcar el mayor rango de movilidad posible, evaluando la capacidad de los músculos para estirarse y contraerse, así como trabajar la flexibilidad para reconocer la amplitud de los movimientos sin provocar daño.

Posteriormente, se realizaron desplazamientos por el espacio, comenzando con una caminata cotidiana y, de manera progresiva, se incorporaron variaciones de niveles y ritmo. En estos desplazamientos se descubre que la flexión de las piernas en el nivel alto favorece al

distanciamiento del personaje de una forma humana; además, las pausas repentinas evidencian matices en la actitud del personaje.

Continuando con la exploración, se integran los elementos del aire y el fuego. Una vez identificadas las dinámicas de cada elemento y sus variaciones en peso, tiempo y flujo, se realizaron combinaciones entre estas dinámicas y el arquetipo de Arlequín. Para ello, utilicé imágenes de referencia con el fin de registrar la posición de los pies, la ondulación de la columna, la flexión de las rodillas, la dirección de la pelvis, el plexo solar y la cabeza.

Al incorporar características de animales, surgieron posturas de cuatro puntos de apoyo (manos y pies en el suelo), lo que favoreció la inclusión de transiciones entre una postura en el piso y un nivel alto. En este proceso se evaluó el equilibrio durante el desplazamiento de las formas corporales, los puntos de apoyo y las dinámicas necesarias de las piernas para modificar el centro de gravedad.

Esta primera fase se fundamentó en principios de los teóricos del movimiento escénico estudiados previamente. El trabajo con elementos, animales, estados corporales y dinámicas extracotidianas permitió ampliar la expresividad más allá del gesto cotidiano. Después de varias sesiones de exploración, se tomó la decisión de incorporar ejercicios para un mayor control de la respiración y comenzar rutinas de entrenamiento enfocadas en el fortalecimiento de las piernas, ya que eran las extremidades que requerían mayor resistencia para la ejecución del personaje.

5.3 Ensayos de marcación y construcción colectiva

Durante los ensayos de marcación, la voz y los desplazamientos se trabajaron inicialmente desde un estado neutral y sin una intención definida. Antes de comenzar con el desarrollo de una partitura física fija, se tomaron notas detalladas sobre los movimientos,

posiciones y recomendaciones del director, quien brindaba indicaciones respecto a las intenciones escénicas y, a su vez, propiciaba espacios para la creación colectiva.

Las posiciones y desplazamientos fueron resultado de un trabajo en conjunto, en el que el director indicaba hacia dónde debía moverme y yo exploraba las posibles maneras de ejecutar dicho desplazamiento. Cada propuesta aceptada por el director esclarecía cada vez más la energía e inquietud del personaje, dando oportunidad al surgimiento de secuencias de movimiento de manera intuitiva. También se evidenció que, aun cuando este personaje no hablaba, se encontraba realizando alguna acción física que revelaba su acción dramática.

Para las entradas y salidas del personaje, se estableció que Puck se desplazara de puntillas, casi saltando, hacia el público o hacia los laterales del espacio escénico, empleando recorridos constantes en direcciones diagonales y curvas. En las escenas que requerían sigilo, los desplazamientos se modificaban: en algunos casos realizaba pasos más largos, estirando las piernas y apoyándome sobre los metatarsos; en otros, daba pasos largos con las piernas abiertas y flexionadas, utilizando el pie plano sobre el suelo.

Las escenas que exigían mayor precisión fueron aquellas en las que Puck tenía monólogos extensos y las que implicaban interacción con otros personajes, como las hadas, los cómicos y Titania. En relación con los monólogos, la principal observación del director se dio en el monólogo final, donde decidió eliminar algunos movimientos de la secuencia propuesta. Esto se debió a que la complejidad de las transiciones entre una forma corporal y otra generaba pausas que afectaban la fluidez del texto.

En las escenas compartidas con las hadas, estas se colocaban alrededor del personaje, por lo que, antes de proponer movimientos, esperé a que se establecieran sus posiciones y acciones. En la primera interacción, las ninfas aparecían una a una alrededor de Puck

mientras comunicaban un mensaje. El personaje debía sugerir curiosidad y darle foco a cada hada. Al tratarse de seis hadas, se construyeron seis formas corporales ligeramente distintas, en las que el cuerpo de Puck se orientaba hacia quien tenía la palabra. La cabeza se dirigía hacia el hada correspondiente; la pierna delantera permanecía flexionada y la posterior se estiraba, generando dinamismo y facilitando la preparación para el siguiente cambio de posición.

Posteriormente, Puck realiza un monólogo en el que el director marcó pausas específicas que daban pie a las acciones de las hadas. Debido a que ellas sostenían un trabajo corporal en conjunto, Robin centraba su acción principalmente en el uso de expresiones faciales durante el parlamento (véase la Figura 1). Aprovechando la actitud jocosa presente entre los habitantes del bosque, se incorporó un contacto físico constante que incluía cosquillas, besos en las mejillas y golpes lúdicos, que reforzaban la energía traviesa de Puck.

En esta secuencia, el director marcó únicamente dos acciones concretas: un movimiento que iniciaba con un salto y finalizaba con brazos abiertos y las piernas abiertas flexionadas, y una secuencia de aplausos (véase la Figura 2). El resto de movimientos surgieron a partir de la narración del texto; por ejemplo, cuando Puck menciona a las criaturas que se esconden por miedo, realizó un desplazamiento corto por el suelo, quedando con el abdomen apoyado en el piso mientras los hombros y la cabeza se elevan.

Figura 1

Expresión facial de Puck como recurso expresivo durante el monólogo con las hadas



Nota. Durante el monólogo, los movimientos de Puck estaban sujetos a las marcaciones en conjunto de las hadas. Fotografía de Cristyn Ubarte (2025).

Figura 2

Secuencia de movimiento corporal en la interacción entre Puck y las hadas



Nota. Movimiento marcado por el director.

A partir del análisis del libreto, se manifiesta el rechazo que Puck siente hacia los cómicos. En la escena en la que los observa ensayando desde la distancia, los gestos faciales y la expresión corporal adquieren un papel fundamental. En un primer momento se marcó que Puck se burlaría de ellos mientras corría por las tarimas ubicadas arriba; sin embargo, al trabajar la escena junto a los cómicos, el director decidió que permaneciera en un solo punto del espacio, específicamente arriba a la derecha. A partir de esta indicación se definió que durante mis parlamentos utilizaría niveles medios y, cuando los cómicos tenían la acción, descendería a un nivel bajo, limitándome a realizar expresiones discretas de disgusto y burla, evitando atraer demasiado la atención.

Una de las escenas más complejas para mí fue la acción de quitarle las orejas a Lanzadera. Durante los ensayos sin utilería, la simulación de este gesto resultaba sencilla; no obstante, incluso durante las funciones, la simple acción continuó presentando dificultad. La desesperación a causa de la cantidad de ganchos necesarios para asegurar las orejas generó una tensión que, a mi parecer, afectó el ritmo y la naturalidad al momento de sacarlas de escena.

En las escenas con Titania, las posiciones sugeridas para Puck fueron mayoritariamente sentado en el piso o de rodillas frente a la reina. Se incorporó además una reverencia que decidí realizar tomando como referencia la actitud de Lecoq: el gran Arlequín. Estas interacciones evidenciaban a un Puck obediente y servicial, casi como una mascota. La diferencia de niveles con Titania, quien se situaba en posiciones más altas, reforzaba su superioridad jerárquica, por lo que decidí mantener un nivel inferior durante todas las interacciones con ella.

Esta elección escénica motivó a la actriz que interpretaba a Titania a intervenir directamente en mis movimientos, tomándome por el rostro o deteniendo mis risas al

sujetarme la cabeza (véase la Figura 3). De este modo, se generó una conexión basada en la confianza mutua, que nos permitió la creación de secuencias corporales conjuntas. Fue necesario coordinar dichas acciones, ya que en algunas ocasiones perdimos el equilibrio al realizar movimientos simultáneos. Aunque estas situaciones no fueron perceptibles para los demás, decidimos fijar ciertos movimientos con el fin de garantizar la seguridad y evitar accidentes.

Figura 3

Titania toma el control de Puck al sujetar su cabeza



(a)

(b)

Nota. (a) Titania dirigiendo la mirada de Puck. (b) Posteriormente repite el movimiento. Fotografías de Cristyn Ubarte (2025).

En cuanto a los monólogos, se aseguró la economía de los movimientos y se tomó en cuenta no graficar los textos o caer en lo ridículo. La clave para la construcción de la partitura física del personaje era reconocer su objetivo, la intención del parlamento y hacia quién iba

dirigido. Afortunadamente, después de la marcación completa de la obra, fue más sencillo comprender la naturaleza de Puck y el espacio que tenía para desarrollar secuencias de movimiento que representaran su lenguaje escénico.

5.4 Desarrollo de la partitura física

La partitura física es la construcción consciente de una secuencia de imágenes cuyo proceso se puede dividir en tres partes: el origen, que se relaciona con los objetivos y características del personaje; el desarrollo y ejecución del movimiento; y, por último, el cierre de la acción. Esta partitura funciona como una guía que permite variabilidad y adaptabilidad en los movimientos del personaje.

El estudio detallado de cada acción física crea un canal de comunicación entre el personaje y el espectador, ya que, a medida que se desarrolla la obra, la repetición de patrones y formas se convierte en códigos que el espectador interpreta como parte del lenguaje escénico. Por ejemplo, la posición de las piernas al recibir órdenes, el gesto que antecede a la ejecución de un hechizo o la forma de olfatear cuando está buscando algo.

Tras pasar la obra sin libreto en múltiples ocasiones, los desplazamientos y objetivos del personaje comenzaron a establecerse. A partir de la identificación de sus valores internos, se introdujeron progresivamente imágenes trabajadas con anterioridad: una mezcla de formas corporales inspiradas en el arquetipo de Arlequín, formas derivadas de animales y posturas amplias que representaban la energía de Puck.

Estas imágenes preestablecidas permitieron la exploración de secuencias de movimiento mediante la aplicación de dinámicas asociadas al fuego y al aire, variando el ritmo a partir de sus cualidades ligeras y repentinas. Una vez que el tiempo, amplitud y flujo de la secuencia resultaban coherentes con la energía del personaje y su objetivo en escena, se

fijaba la marcación. Aunque la partitura física mantenía una base sólida, se dejó abierta a la improvisación de gestos y transiciones, siempre y cuando se mantuvieran acordes con la lógica física del personaje.

Con la incorporación de la escenografía durante los ensayos, se modificaron marcaciones significativamente, ya que esta constaba de practicables (pequeñas tarimas) que generaban distintos niveles. Esto amplió la posibilidad de nuevas propuestas, aunque en un inicio ocasionó dificultades en los desplazamientos, debido a que en el caso de Puck, sus movimientos implicaban correr y saltar entre estos elementos.

Se realizaron los ajustes necesarios para adaptarse al espacio. El juego de niveles favoreció la aparición de formas corporales que reforzaban la vivacidad del personaje, como la manera particular de sentarse con las piernas abiertas, los talones juntos y manos en las caderas, proyectando el plexo hacia adelante (véase la Figura 4).

Figura 4

Postura de Puck al sentarse con talones juntos y apertura de piernas



Nota: Puck adopta de manera recurrente esta postura al sentarse. Fotografías de Cristyn Ubarte (2025).

Otra imagen recurrente fue el gesto de levantar la mano derecha sosteniendo la flor antes de ejecutar un hechizo (véase la Figura 5). Este gesto funcionaba como señal para el técnico de luces y sonido y, al mismo tiempo, preparaba al espectador para la acción mágica. En estas secuencias, Puck dirigía con la flor los movimientos del cuerpo de la persona sobre la que se efectuaba el hechizo (véase la Figura 6).

Figura 5

Gesto de Puck al elevar la flor con la mano derecha previo al hechizo



Nota. La repetición de este gesto en distintas escenas consolida un patrón físico dentro de la construcción corporal del personaje.

Figura 6

Puck dirige el movimiento de los personajes hechizados mediante la flor



Nota. El personaje hechizado mueve su cabeza siguiendo la dirección de la flor colocada sobre su rostro.

Con el objetivo de alejar al personaje de comportamientos cotidianos, su partitura física estaba constituida principalmente por formas en niveles medios y bajos, explorando constantemente el equilibrio y los cambios de peso. Estas configuraciones incluían variaciones como una pierna adelante y la otra atrás, o ambas abiertas hacia los lados, alternando entre la flexión y la extensión. En algunos casos, la pierna extendida se apoyaba en el talón con los dedos del pie dirigidos hacia arriba (véase la Figura 7), gesto tomado como referencia del arquetipo de Arlequín y posteriormente incorporado como parte del lenguaje propio del personaje. No obstante, su uso fue moderado, ya que en ocasiones la secuencia se veía sobrecargada al intentar llegar a esta posición sin una justificación escénica.

Figura 7

Postura recurrente de Puck apoyado sobre el talón, con los dedos del pie orientados hacia arriba.



Nota. Esta postura se asocia con el arquetipo de Arlecchino.

También se dio cabida a las formas y comportamiento de animales para reforzar su vínculo con la naturaleza. El personaje mantenía generalmente los ojos muy abiertos, y el movimiento de las cejas acentuaba aún más su astucia y curiosidad. Permanecer constantemente en el nivel medio facilitó transiciones hacia desplazamientos ágiles en cuatro puntos de apoyo (manos y pies), especialmente en niveles bajos (véase la Figura 8).

Figura 8

Forma corporal en nivel bajo con apoyo en cuatro puntos



Nota. Esta configuración evidencia una cualidad animalística en el movimiento del personaje.

En las acciones de búsqueda u observación del comportamiento de otros personajes, se enfatiza la agudeza de sus sentidos. El movimiento se origina en la cabeza y la nariz, incorporando gestos de olfateo para localizar o analizar elementos del entorno. La escucha se hacía visible mediante una flexión lateral del cuello, similar a la de un animal en estado de alerta; mientras que, cuando está de cuclillas con Titania, el director sugirió la posición de las manos similar a la de una suricata.

La importancia del cambio de niveles en la partitura responde a la necesidad de alejar al personaje de una corporalidad humana y vincular su movimiento con una energía inagotable y su relación con la naturaleza. Asimismo, estos cambios permitieron evidenciar variaciones de fuerza en las interacciones: frente a Titania y Oberón, Puck se mantenía en niveles bajos para expresar obediencia y docilidad; en contraste, al relacionarse con los

cómicos, los enamorados y las hadas, se hacía mayor uso del nivel alto y de la amplitud en los brazos, reflejando una actitud de igualdad o superioridad (véase la Figura 9).

Figura 9

Configuración corporal de Puck en nivel alto con amplitud de brazos



Nota. Puck utiliza el nivel alto con personajes distintos a los reyes, generando una variación en su comportamiento corporal según el tipo de relación escénica.

A partir de estos elementos, la partitura física del personaje se estructuró de manera fragmentada, alternando desplazamientos rápidos con pausas y cambios bruscos asociados a acciones de observación, escucha u olfateo. Esta organización es complementada con variaciones de nivel, que reforzaban su naturaleza lúdica y su carácter inquieto.

Siguiendo la línea de representar un personaje no humano, se desarrollaron formas corporales y movimientos extracotidianos. Su peso variaba entre fuerte y ligero, evidenciando la dualidad entre su sutileza y su intensidad, en relación con las dinámicas de los elementos

de la naturaleza (véase la Figura 10). Los desplazamientos tendían a ser directos y de ritmo, correspondiendo con su agilidad mental y su actitud vivaz.

Figura 10

Elevación de brazos y pierna en Puck para la ejecución de movimientos ligeros



Nota. Se introduce la calidad de ligereza en el movimiento, reflejando cambios en los matices expresivos del personaje.

Todo lo anterior permitió la construcción de una partitura física coherente con la función dramática del personaje, cuya cadena de movimientos acompañaba de manera eficaz el texto, priorizándolo en momentos clave como los monólogos y el cierre de la obra. Aunque la estructura general del movimiento se mantuvo estable, durante las funciones se conservó un pequeño marco de improvisaciones, siempre dentro de la lógica corporal establecida.

5.5 Exploraciones vocales: La risa “inquieta” y el juego sonoro

La exploración vocal se inició con el objetivo de responder a la petición del director de representar la “inquietud” de Puck. Se buscaba que el personaje riera constantemente y utilizara diversas onomatopeyas: al desplazarse, al hacer un hechizo e ir incorporando sonidos dentro de la lógica del personaje.

Aunque el director sugirió que para los personajes traviesos era común colocar la voz en la cavidad nasal, consideré que esta emisión entorpecía la fluidez del texto y no representaba la ligereza buscada. Por ello, tras múltiples ensayos, se optó por una voz en tono agudo, capaz de transmitir picardía sin resultar chillona o molesta para el espectador.

Durante los ensayos, una risa aguda y estridente que surgió de manera accidental fue identificada por el director como la adecuada para el personaje. Sin embargo, durante la marcha se realizaron ajustes hacia un tono medio, debido a que los movimientos corporales dificultaban el control del aire y el apoyo necesario para sostenerla en un registro más agudo.

De igual forma, se intensificaron ejercicios de respiración para sostener la repetición de la risa. Esto permitió variar su duración, volumen y el tono, pero manteniendo el ritmo. Se definieron los momentos en los que el personaje reía y en qué tono lo hacía; no obstante, en algunas escenas no fue posible determinar su aparición, porque la reacción del personaje dependía de las acciones de los demás. De fijarse algo en estas escenas, se corría el riesgo de verse forzado.

Cuidando este detalle, las risas entre parlamentos eran breves, mientras que en situaciones de travesura se realizaban con la boca cerrada. Por el contrario, cuando el personaje se burlaba, la risa era continua y proyectada con la boca abierta. Este recurso se

consolidó como un rasgo distintivo del personaje, presente incluso en los desplazamientos entre el público y en el cierre de la obra.

Las onomatopeyas se utilizaron en momentos de observación curiosa. Al interactuar con los atenienses por primera vez, les realizaba una especie de “escáner” acompañado de sonidos que se asociaban a la magia. En los momentos en los que salía corriendo, se acompañaba el “despegue” con un sonido como el de un carro de carreras veloz. Además de los sonidos de duda y/o suspiros de impresión.

En cuanto al uso de la palabra, el juego sonoro se apoyó en la emisión del texto de forma clara en un tono agudo. Aunque el ritmo general del personaje era rápido, se incorporaron pausas repentinas que respondían a cambios de intención. Estas variaciones se vinculan con las calidades del esfuerzo propuestas por Laban, particularmente con la acción de “palpar”, caracterizada por un tiempo repentino, peso ligero y dirección directa. De esta manera se articuló con el principio de unidad entre cuerpo y voz, entendiendo que la emisión sonora surge del movimiento y lo refuerza expresivamente.

La exploración vocal no se abordó de manera aislada, sino como una extensión de la corporalidad del personaje. A partir de desplazamientos dinámicos y cambios de energía en el cuerpo, la voz comenzó a adquirir variaciones en tono, ritmo y proyección, evidenciando que la construcción vocal emergía directamente del estado físico y energético del personaje.

5.6 Resultados en las funciones: Lo que funcionó, lo que se transformó y la recepción del público

Durante las funciones se logró presentar a Puck como un personaje muy ingenioso e inquieto. Sus acciones físicas eran claras y el público comprendió sus objetivos. El recurso de las onomatopeyas fue útil para enfatizar la acción dramática en momentos en los que no había

texto, y la risa del personaje era contagiante para los espectadores, especialmente en las escenas en las que estaba a punto de realizar alguna travesura y el único sonido presente era el del propio personaje.

El público identificó su energía inagotable y su relación con la naturaleza a partir de su construcción física, destacando la flexibilidad y fuerza necesarias para sostener posturas con las piernas flexionadas durante periodos prolongados, así como para ejecutar desplazamientos que incluían correr y saltar. Así mismo, se mencionó que, gracias a su expresividad facial —específicamente por sus ojos—, podían percibir que Puck se mantenía vivo durante toda la obra, incluso en momentos en los que permanecía en escena como observador.

En el monólogo final fue necesario realizar ajustes en los movimientos que acompañaban el texto, debido a una pérdida de equilibrio que ocurrió durante el ensayo general. Para evitar que esta situación se repitiera, se optó por reducir la intensidad de los movimientos, priorizando la seguridad de la actriz, además de darle mejor ritmo y énfasis al texto que daba cierre a la obra.

A pesar de haber ensayado múltiples veces, la acción de retirar las orejas de burro a Lanzadera nunca se logró ejecutar con total fluidez. Llegar a este momento generaba tensión, debido a que la cantidad de ganchos que las aseguraban no permitía que la acción se ejecutara con rapidez. No obstante, este aspecto no fue percibido como problemático por el público. Aun así, se mantuvo la búsqueda de estrategias para optimizar la escena.

En una de las funciones, Puck tropezó en uno de los escalones mientras iba subiendo la escalera hacia el escenario. En lugar de ignorar el incidente, reaccionó agregándolo a su acción escénica. Puck se giró hacia el público e introdujo la interjección “¡chitó!” como

recurso sonoro y gestual para regular la respuesta del espectador, reafirmando su control sobre el ritmo escénico y restableciendo la continuidad de la acción dramática. Este momento, aunque breve, desató risas en toda la sala. Esto evidencia la importancia de la conciencia del entorno para transformar imprevistos en recursos expresivos, así como la internalización del personaje, que permitió responder de manera coherente con su lógica de acción.

Se demostró que el personaje contaba con una base de movimiento sólida, desarrollada a partir de las fortalezas de la actriz, al tiempo que se trabajaron sus debilidades para ampliar los recursos disponibles. Las formas corporales y movimientos dinámicos establecieron una clara diferencia entre los personajes humanos y Puck, haciendo evidente su naturaleza mágica, reforzada además por el maquillaje y el vestuario.

Aunque al inicio se consideró que el vestuario presentaría dificultades ante la propuesta de hacer un personaje sin género definido, debido a que resaltaba las facciones del cuerpo femenino, durante las funciones esto no fue problema. Se observó que los movimientos extracotidianos y las características de animales fueron suficientes para que el personaje se asociara a un ser mágico sin género, coherente con la concepción de Puck como un duende cambiaformas.

5.7 Reflexión crítica: Relación entre la teoría y práctica

El proceso de construcción del personaje Puck se fundamenta en la interrelación de los métodos propuestos por teóricos relevantes del teatro físico y la interpretación a través del movimiento. Siguiendo la premisa de Lecoq, se parte del concepto de *cuerpo poético*, orientando la investigación hacia el uso del cuerpo como principal herramienta expresiva, capaz de estimular el involucramiento del espectador y su participación imaginativa.

Se comprobó que no existe un proceso único para la creación de un personaje cuya acción dramática se articula a través del cuerpo, lo que exige del intérprete un entrenamiento constante y una preparación tanto física como intelectual para ampliar sus capacidades expresivas. En este sentido, la construcción del movimiento desde el reconocimiento de los valores internos del personaje permitió evitar interpretaciones vacías, carentes de verosimilitud y sentido, en concordancia con los planteamientos de Stanislavski.

Si bien no es posible desligar completamente la emoción de la acción, en el caso de Puck la exploración psicológica no se desarrolla desde un enfoque realista tradicional, sino que se traduce en manifestaciones externas a través del cuerpo. Esto condujo al uso de recursos como las representaciones de elementos de la naturaleza y la incorporación de calidades dinámicas del movimiento, en relación con los factores de esfuerzo propuestos por Laban, permitiendo construir una fisicalidad coherente con la naturaleza no humana del personaje.

Asimismo, se evidenció la importancia de la conciencia corporal para discernir entre los recursos necesarios para la escena y aquellos que pueden saturar el trabajo interpretativo. También se confirmó que la voz se articula a partir de las decisiones tomadas en la construcción física, funcionando como un complemento de la acción corporal. En conjunto, estos elementos dieron lugar a una dinámica escénica coherente, en la que el movimiento y la emisión vocal se integraron para sostener el comportamiento del personaje de manera orgánica.

Conclusión

A partir del desarrollo de la presente investigación, se concluye que la construcción del personaje de Puck desde la expresión corporal constituye un proceso complejo que exige un análisis que trascienda los aspectos psicológicos, incorporando metodologías que prioricen el cuerpo como eje generador del sentido escénico. En este sentido, se evidencia que la naturaleza no humana del personaje demanda una exploración física que permita configurar una presencia escénica coherente con su carácter mágico, mutable y lúdico.

En relación con el objetivo general, se desarrolló un proceso de construcción del personaje basado en herramientas de la expresión corporal, demostrando que el movimiento, la energía y el ritmo no solo complementan la actuación, sino que pueden constituirse como elementos estructurales en la creación escénica. Este hallazgo reafirma la pertinencia de enfoques como los propuestos por Lecoq y Laban, los cuales permiten ampliar las posibilidades expresivas del actor más allá de los límites del realismo.

Asimismo, el proceso evidenció que la exploración corporal consciente favorece la transformación del actor en personaje, al generar una lógica física propia que sostiene la acción escénica. En este sentido, la construcción de calidades de movimiento, el uso del espacio y la dinámica corporal se consolidaron como herramientas fundamentales para la configuración de Puck, permitiendo articular una propuesta escénica coherente con su función dentro de la obra.

Desde la perspectiva metodológica, la investigación-creación se confirma como un enfoque pertinente para el estudio de los procesos teatrales, en tanto posibilita la articulación entre la práctica artística y la reflexión crítica. El uso de la bitácora de trabajo y la

observación participante permitió sistematizar la experiencia creativa, transformando el proceso de ensayo en un espacio de producción de conocimiento.

Por otra parte, se identificó que uno de los principales desafíos en la construcción del personaje radica en evitar la reproducción de movimientos estereotipados o superficiales, lo cual requiere un trabajo riguroso de exploración corporal que trascienda la imitación y se enfoque en la creación de una poética del movimiento. Asimismo, al trabajar bajo una dirección que otorgó amplia libertad creativa, la actriz se enfrentó inicialmente a la incertidumbre de determinar la pertinencia de sus decisiones corporales dentro de la partitura física del personaje. Este hallazgo sugiere la importancia de fortalecer estrategias pedagógicas que integren de manera más profunda la expresión corporal como herramienta de creación.

En términos generales, la investigación aporta una perspectiva que reconoce el cuerpo no solo como medio de expresión, sino como un lenguaje escénico en sí mismo, capaz de generar significado y construir identidad dramática. En el caso de Puck, esta aproximación permitió desarrollar una propuesta corporal que responde a su naturaleza fantástica, evidenciando que la expresión corporal es fundamental para la creación de personajes que escapan de los parámetros realistas.

Para la intérprete, este proceso constituyó una experiencia de investigación y autoconocimiento, en la que se abandonó la dependencia de estructuras rígidas de construcción del personaje. En su lugar, se priorizó la apertura a la improvisación, la espontaneidad y el análisis consciente de la lógica física del personaje, lo que permitió ampliar sus recursos expresivos y su comprensión del trabajo corporal en escena.

Finalmente, se concluye que la integración de enfoques teóricos y prácticos en la formación actoral resulta esencial para ampliar las posibilidades interpretativas del actor contemporáneo. En este sentido, se recomienda continuar explorando metodologías basadas en la investigación-creación, así como profundizar en el estudio de la expresión corporal aplicada a la construcción de personajes no convencionales, con el fin de enriquecer tanto la práctica escénica como los procesos pedagógicos en el ámbito teatral.

Recomendaciones

A partir de los resultados de la presente investigación, se proponen las siguientes recomendaciones:

- Se sugiere evaluar si el plan de estudio de la Licenciatura de Bellas Artes con especialización en Arte Teatral responde a las necesidades actuales de formación académica, considerando el auge del teatro físico contemporáneo y de propuestas escénicas alejadas del realismo, orientadas hacia enfoques más experimentales y eclécticos.
- Se recomienda coordinar laboratorios de exploración de las capacidades expresivas del cuerpo del actor, dirigidos por tutores especializados en expresión corporal, con el fin de fortalecer la construcción de personajes no convencionales.
- Se recomienda fomentar el estudio de metodologías centradas en la expresividad corporal, a fin de desarrollar conciencia física y perfeccionar la interpretación actoral.

Referencias

- Callery, D. (2001). *Through the Body: A practical Guide to Physical Theatre*. Routledge.
- Cedeño, E. (2024). *Sueño de una noche de verano* [Adaptación teatral no publicada del original de William Shakespeare].
- Fo, D. (1997). *Manual mínimo del actor* (C. Matteini, Trad.; F. Rame, Rev.). Argitaletxe HIRU. (Obra original publicada en 1963)
- La Comedia del Arte. (2013, 22 de mayo). *Clasificación y Caracterización de los Personajes*.
<https://lacomediadelarte.wordpress.com/2013/05/22/clasificacion-y-caracterizacion-de-los-personajes/>
- Laban, R. (2006). *El dominio del movimiento* (J. Bosso Cuello, Trad.; 2.^a ed.). Editorial Fundamentos. (Obra original publicada en 1980)
- Lecoq, J. (2003). *El cuerpo poético: Una pedagogía de la creación teatral* (J. Hinojosa & M. del Mar Navarro, Trads.). Alba Editorial. (Trabajo original publicado en 1997)
- Nicadanza. (s.f.). *Arquetipos comedia del arte*. Nicadanza.
<https://nicadanza.com/es/arquetipos-comedia-del-arte/>
- Nicoll, A. (1974). *El mundo de Arlequín: Estudio de la Commedia dell'arte* (C. Manzano, Trad.). Barral Editores. (Obra original publicada en 1963)
- Ros, A. (2008). *Laban Movement Analysis: una herramienta para la teoría y la práctica del movimiento. Estudis Escènics: Quaderns de l'Institut del Teatre*.
https://redit.institutdelteatre.cat/bitstream/handle/20.500.11904/584/EE_vol_3334_Laban_Movement_Analysis_cas.pdf

Scena Málaga. (s.f.). *La comedia del arte*. Scena Málaga.

<https://scenamalaga.com/la-comedia-del-arte/>

Sparkes, A. (s.f.). *Robin Goodfellow*. Historic UK.

<https://www.historic-uk.com/CultureUK/Robin-Goodfellow/>

Stanislavski, C. (1936). *Un actor se prepara* (R. Debenedetti, Trad.). [s. e.]. (Obra original publicada en 1936)

Anexos

Anexo A

Bitácoras de ensayo

Después de las sesiones de trabajo de mesa realizadas en septiembre de 2024, los ensayos fueron suspendidos y se retomaron el 3 de febrero de 2025, esta vez directo a marcar la obra.

El director organizó los ensayos por cuadros, citando a los actores que correspondieran según la escena. Los ensayos no llevaban un orden cronológico y una o dos veces por semana se realizaba un repaso general de lo que se llevaba marcado. De esta manera veíamos cómo iba armándose el rompecabezas y, por mi parte, comencé a poner en práctica el análisis que había hecho previamente.

Primer ensayo. Lunes, 3 de febrero 2025

Marcación de Acto 2: escena 2B, 2C (pp. 14-16) y Acto 3: escena 2A y 2B (pp. 22-30)

En los ensayos utilizo ropa cómoda o bien “ropa de trabajo”, y aunque por lo general trabajo descalza, por ser el primer día ensayé con zapatillas. Para mí es fundamental calentar y estirar mi cuerpo antes de cada ensayo. El movimiento me ayuda a liberar estrés, estar presente y llegar con buena energía. De esta manera, mi cuerpo y mente quedan listos para responder a las indicaciones del director y a mis propios instintos en escena. Sobre todo por la naturaleza del montaje, no sabía qué tanto experimentaríamos en los ensayos. Al ser un ensayo para marcar movimientos, voy dispuesta a escuchar, seguir indicaciones y anotar mis movimientos.

En esta etapa del proceso realizo la lectura de mis parlamentos con un buen tono de voz y ritmo, pero sin aplicar voces ni entonación específica. ¿Por qué? Porque en este punto el director aún está evaluando qué funciona y qué no. Al escuchar mi parlamento con claridad, puede evaluar si el texto está bien o si necesita que haga ajustes. Además, si hago la lectura neutral antes de conocer bien al personaje, evito caer en una entonación fija que, más adelante, podría ser difícil de corregir.

En este ensayo marcamos escenas del acto 2 y del acto 3. Iniciamos con el acto 2. Esta escena inicia con los enamorados, quienes acaban de llegar al bosque y van a dormir. Para este momento, Puck ya tiene la flor y está en búsqueda de los atenienses para hechizar al joven y que se enamore de la chica. La parte de los enamorados acaba con ellos dormidos, cada uno en un extremo, e inicia mi parte.

Mi entrada es por arriba izquierda y vengo en una diagonal hacia abajo centro, como es un personaje con ritmo rápido, el director me indica que entre caminando rápido y haga algunas paradas para observar hacia los lados, “como una suricata”, expresó. Esto me recordó a un animal cuando está cazando. Oliendo, escuchando y observando. Como es de noche, me parece que se guiaría más por lo que escucha o huele, antes que por lo que pueda ver. Acto seguido, entro por arriba izquierda, hago la diagonal caminando rápido y me detengo unas dos veces hasta llegar abajo centro. En estas paradas miro hacia ambas direcciones y olfateo; eso definitivamente será un código que el espectador traducirá como el instinto animal que tiene Puck. Además, está perfecto que se plantee desde este momento porque es de las primeras apariciones del personaje.

Una vez que llego abajo-centro inicio mi texto. Por el momento leo los parlamentos solo para continuar con la secuencia, y en éste Puck dice que ya recorrió toda la selva y aún no encuentra a los atenienses. Está aburrido y dice “¡Noche y silencio!” (Cedeño, 2024, p.

15), entonces el director me marca que tengo que tirarme al suelo como demostrando aburrimiento más que cansancio, así que me siento en el piso y me acuesto.

Como necesitamos una señal para que Michael (el que interpreta a Lisandro) sepa que ya estoy en el piso, decidí que cuando me siento y mi espalda va hacia el suelo, levanto las piernas estiradas y al bajarlas, éstas chocan contra el suelo. A mi parecer es un movimiento cómico y además funciona como señal para que Michael haga ruido y me lleve al siguiente movimiento.

Percibí más cómodo manejar un nivel medio-bajo en esa escena porque es como si estuviera acechando a una presa, así que a la hora de reaccionar al ruido que produce Lisandro, quedo sentada para luego desplazarme hacia él en un nivel medio. Utilicé pies y manos para avanzar. Esta acción fue muy intuitiva y se justifica por la naturaleza del personaje. El profesor mencionó que introdujera algunas risas durante las acciones, pero la verdad es que en ese momento no sabía cómo iba a hacer para reír tanto.

Me coloco junto a Lisandro y me mantengo con las piernas flexionadas, como haciendo una sentadilla con las piernas abiertas y rodillas hacia afuera. El director me indica que le haga como un escáner con las manos aplicando onomatopeyas al movimiento. Ahí improvisé un sonidito extraño, pero se puede seguir probando. Luego, Laura(Hermia) hace un ruido que se convierte en mi pie para moverme hacia el otro extremo, que es donde está ella acostada. Cuando la escucho realizo nuevamente la acción de estar alerta y para este desplazamiento el director me planteó saltar, entonces me moví estirando las piernas tratando de saltar elegantemente como una bailarina de ballet, aunque no manejo la técnica a profundidad. Estuve de acuerdo con la propuesta porque cae perfecto con mi visión de que el personaje se vea ligero.

Me acerco a Hermia, coloco mi pierna derecha hacia adelante y flexionada, mientras la izquierda está hacia atrás estirada, posición que consideré pertinente mantener porque me ayudó a continuar con la secuencia de movimientos, que era acostarme detrás de Hermia y abrazarla con la pierna izquierda. En ese instante hacía acciones pequeñas como oler a Hermia y darle una nalgada para luego sonreír al público.

Al momento de levantarme opté por agarrar mi pierna izquierda y estirla hacia arriba como si fuera un muñeco de trapo; me pareció divertido y encajaba con la actitud juguetona de Puck. Al director pareció gustarle. Y con el impulso de este último movimiento me levanté para ir hacia Lisandro y hechizarlo con la flor. El desplazamiento hacia él era con pasos largos. Acá también utilizo un nivel medio y asimilé que una de las posiciones de Puck será con las piernas abiertas y flexionadas, con las rodillas hacia afuera.

Me posiciono detrás de Lisandro y lo hechizo con la flor. Para crear el efecto de embrujo, mientras recito el hechizo, coloco mi mano sobre Lisandro mientras sostengo la flor y hago el movimiento de subir y bajar la flor, movimiento que Lisandro sigue con su cabeza. Después salgo de escena.

Tan pronto como terminamos de marcar la escena, la hicimos corrida varias veces y tuve varios descubrimientos: me gusta que el personaje maneje niveles medios y bajos porque no parece humano y mi cuerpo se ve fuerte, flexible y ligero; estos rasgos de olfatear y de estar alerta hay que potenciarlos más; me gustaría aplicar en otras escenas caminar con las piernas flexionadas mientras las manos tienen contacto con el suelo; me transmiten la conexión de Puck con la naturaleza y me hace sentir segura, así que necesito aprenderme el texto rápido para liberar mis manos del libreto; por el momento ensayaré con un lápiz o algo que simule la flor porque olvido que la llevo y necesito ser consciente de dónde está; es preferible que el personaje esté descalzo porque hoy que ensayé con zapatillas percibí que

podría resbalar y estoy segura de que me sentiría más cómoda y estable sin zapatos; tengo que ensayar la risa hasta que salga como algo natural y así mismo entrenar un poco y hacer ejercicios de respiración porque hasta el momento, en consecuencia de la intensidad de los movimientos, me estoy escuchando muy agitada y, por supuesto, esto no favorece en lo absoluto al personaje; por último, tener presente hacer pausas tanto en el movimiento como en la voz, al igual que explorar hacer gestos más grandes para que el personaje sea interesante.

Pasamos al tercer acto y este inicia con el encuentro de Puck y Titania. Puck llega a contarle a Titania lo que ocurrió con Oberón, los cómicos y la misión cumplida del ateniense.

Mientras Titania está hablando, Puck entra desde el público, viene riendo hasta posicionarse a la derecha de Titania. El parlamento en el que Puck le cuenta a Titania la travesura que le hizo a los cómicos y cómo involucró a Oberón es bastante extenso, así que no lo leí completo. Quedó como un monólogo pendiente que debo cortar y definir qué haré con el cuerpo mientras le cuento todo a Titania, porque sería muy aburrido quedarme sin hacer nada, no iría acorde al Puck enérgico que quiero trabajar.

Posterior a eso, se escuchan a Demetrio y Hermia acercándose. Puck y Titania se colocan abajo a la izquierda y el director me marcó agacharme como una “gárgola” mientras pasaba la escena. Aquí es cuando Puck se da cuenta de que cometió un error con el ateniense y se descubre que hay más de dos personas en el bosque.

Mientras estaban marcando la escena de la pareja, estuve agachada y, al no estar acostumbrada a estar en esa posición, no tardó en llegar la molestia en las piernas. Al momento de ponerme de pie para continuar con la escena, el movimiento se vio mermado. Salí de escena corriendo y entré de la misma manera. Los textos solo leídos.

De la página 24 a la 30 se desarrolla una discusión entre los cuatro enamorados y según la marcación, yo me debía mantener todo ese tiempo en posición de gárgola. Era demasiado tiempo y estaba con la esperanza de que tal vez Titania y yo saldríamos de escena y luego regresaríamos, porque no estaba segura de poder mantener esa posición por tanto tiempo.

Para asegurarnos de que todo estaba claro, pasamos completo lo que teníamos y concluí que tengo que trabajar en casa el monólogo, los parlamentos que son de cuatro o tres líneas y descubrir qué haré mientras los enamorados discuten. Durante la discusión, Angelina (Titania) y yo estamos mucho tiempo en escena sin hacer nada más que reaccionar entre nosotras y observar. Tengo que buscar la manera de que el personaje se mantenga vivo en escena. Es un momento clave, no dice nada, pero todo lo que está pasando le produce satisfacción. Cometió un error, pero es una travesura que quedó mejor de lo que imaginaba, así que supongo que ese es mi propósito en esa escena, que se note el disfrute de Puck, sin quitarle protagonismo a los enamorados.

Con esta escena terminamos el primer ensayo. El director marca bastante rápido, tiene clara su visión de la obra y cómo ve a los personajes, pero es normal que en la marcha se vaya modificando esa idea según el actor y lo que propone. Noté que da total libertad en la construcción de los personajes, siempre y cuando esté alineado a su idea o que funcione para la obra.

Confieso que me gusta tener este espacio para proponer, pero sí me causa un poco de conflicto el hacer cosas y que el director no diga nada, sin embargo, en producciones anteriores, aprendí que si el director no dice nada es porque el trabajo está bien, “funciona”. Por lo general hay muy poco tiempo como para estar felicitando a cada actor por lo que está haciendo, así que si hay que detener el ensayo, lo más probable es que sea para corregir,

ajustar y continuar. Es decir, que hay una autonomía actoral y la construcción surge de la interacción entre la propuesta del actor y la validación implícita del director.

Jueves, 6 de febrero

No estuve presente en este ensayo, ya que por error no colocaron mi nombre en la lista de convocatoria. No obstante, mi asesora y asistente del director, Noemí Carrillo, realizó mis marcaciones, y siendo su expresión corporal tan buena, no había mejor persona que ella para enseñarme lo que tenía que hacer.

En ese ensayo se marcó una escena del Acto 3: escena 2C (pp. 30-32), y del Acto 4: escena 1A (pp. 33-35).

Se retomó la obra desde la página 30, donde la secuencia inicia después de la confrontación de los enamorados que los lleva a salir de escena. En consecuencia, Titania le llama la atención a Puck por el caos que ha provocado. Puck se limpia las manos diciendo que él hizo exactamente lo que su reina le ordenó, entonces Titania le indica que utilice magia y su capacidad de imitar voces para resolver el lío que desencadenó.

Como esta marcación es la continuación del ensayo pasado, Puck está abajo-izquierda agachado en la posición de gárgola y Titania está de pie detrás de él. Luego de que Puck se justifica, Titania se mueve hacia centro-centro y Puck la sigue haciendo unos saltos, para luego colocarse junto a ella con piernas flexionadas mientras abraza la cintura de la reina, quien le está diciendo detalladamente lo que tiene que hacer.

Cuando dice que imite la voz de Lisandro y Demetrio, hago onomatopeyas cortas y después me coloco frente a Titania (dando la espalda al público) para acostarme en el suelo. Ella se coloca sobre mí, de pie, y quedo entre sus piernas. Luego hace el movimiento de subir

y bajar la mano explicándome cómo debo hechizar a Lisandro para que vuelva su amor por Hermia. Cuando sube la mano, me elevo y cuando la baja, quedo acostada otra vez.

Seguidamente, Titania camina a mi alrededor y, mientras pasa delante de mí, estando en el piso, realizo un giro con las piernas que me permite pasar de acostada a sentada con las piernas cruzadas mirando hacia el público. Titania está de pie detrás de mí. Al ver el video, noté que esa escena podría ser más rápida, pero mis textos y los de Titania son extensos. Por mi parte, tendría que consultar si puedo resumir los míos, ya que, a mi parecer, hay manera de decir lo mismo con menos palabras.

Titania termina su texto y sale de escena; Puck se levanta para moverse hacia centro-centro. En la acción de buscar a Demetrio, Lisandro entra por la izquierda y pasa por delante de Puck, quien le mete el pie para que se tropiece y caiga. Lisandro queda apoyado en cuatro puntos en el piso; Puck le pateo por detrás, éste se levanta enojado y sale de escena a buscar a su rival. En el ensayo, los chicos decían los parlamentos que se supone está diciendo Puck, imitándolos; por tanto, tengo que sincronizar mis labios con lo que digan ellos.

Entra Demetrio por el lado derecho y Puck lo pateo por detrás cuando pasa delante de él; cae al piso, Puck vuelve a patearlo y lo golpea con un bejuco por detrás. Demetrio sale por donde entró y Puck se va hacia arriba-centro. Con el movimiento hacia atrás, los enamorados van llegando uno a uno y se acuestan a dormir mientras Puck observa. Tan pronto se quedan dormidos los cuatro enamorados; Puck se dirige hacia Lisandro, quien está abajo-izquierda, lo hechiza y sale de escena dejando ahí a los enamorados. Aquí marcamos hasta la página 32.

Una vez que sale Puck, llegan Lanzadera, Oberón y las hadas, pero en estos primeros ensayos marcamos sin las hadas. En la página 35 entra Puck por la izquierda y Titania por la derecha. Titania regresa a la normalidad a Oberón y le demuestra que el burrito con el que

soñó era real. Oberón se muestra reacio ante la situación, seguido de eso, Titania le ordena a Puck quitarle la cabeza de burro a Lanzadera. Opto porque cada vez que se hechice a alguien, mi personaje lo haga siempre de la misma forma para que sea un patrón que reconozca el espectador.

Me gusta la relación que se establece entre Puck y Titania. Estar agachada mientras Titania está de pie detrás de mí, es un signo de superioridad, establece la jerarquía; y luego, cuando la abrazo por la cintura y permanezco tan cerca, se puede observar su cercanía y lealtad, demostrando que Puck es el cómplice perfecto.

Tengo que trabajar en el giro que hago en el suelo para que el movimiento se vea limpio. Por el momento, la escena en la que burlo a Lisandro y a Demetrio me preocupa un poco, porque tengo que buscar la oportunidad de ver esa parte con ellos fuera de los ensayos para coordinar los golpes y estar pendiente de las modificaciones que hagan en sus libretos para que haya sincronía entre el movimiento de mis labios y los parlamentos que digan ellos; de ese modo se logrará el efecto de que Puck está imitando sus voces.

Segundo ensayo viernes, 7 de febrero

Este ensayo consistió en un repaso de las escenas marcadas durante la semana. Para mi sorpresa, la obra estaba marcada casi en su totalidad, a excepción de algunas escenas de los cómicos y la participación de las hadas que aún no han sido convocadas. Pasamos la obra de inicio a fin, omitiendo todo lo que no se había trabajado previamente.

Calenté antes de entrar a escena y esta vez trabajé descalza, lo que me permitió más soltura. Procuré llevar mis líneas aprendidas, pero como no sentía seguridad, mantuve el libreto en la mano. Como estudié mis marcaciones en casa, los movimientos fueron más fluidos, sin embargo, aún no controlo bien mi respiración.

En mi experiencia, encuentro que es más fácil memorizar los textos cuando ya tengo las marcaciones; sin embargo, en el caso de los monólogos, los trabajaré al revés. Quiero estudiar y aprender bien lo que voy a decir para luego realizar una partitura de movimientos por frase. Como aún no he realizado ese trabajo, leí los parlamentos extensos con neutralidad para continuar con las escenas. El director confirmó que puedo acortar los textos, lo que facilitará la asimilación de los mismos.

Para evitar el entumecimiento en mis piernas en la escena de la pelea entre los enamorados, me senté en el piso. Más adelante, en la secuencia en la que Puck imitaba la voz de Demetrio y Lisandro, la asistente del director me ayudó con las marcaciones correspondientes. Al final de la escena, cuando los enamorados se duermen, me dirijo hacia Lisandro para hechizarlo y posteriormente tengo que situarme en el centro para culminar el primer acto.

Al final del segundo acto, el director me colocó en la boda de los reyes. No tengo parlamentos, así que me limito a reaccionar a la presentación de los cómicos. Para el cierre de este bloque tenía dos monólogos, pero el director asignó uno de ellos a las hadas, manteniendo el último para Puck. Este es breve en comparación con los anteriores, pero de suma importancia por ser el cierre de la obra.

Hasta el momento, las tareas que tengo son: consolidar las marcaciones, definir las entradas y salidas, acortar los textos para ir trabajándolos, definir desplazamientos, posturas, voz y ritmo del personaje. En particular, me inquietan los monólogos y saber cómo los voy a trabajar. Deseo que sea visible que el lenguaje de Puck es a través del cuerpo. Aspiro a que sus movimientos sean un complemento en su andar y no algo que frene la acción.

Tercer ensayo. Lunes, 10 de febrero

Continuamos marcando las escenas que hacían falta. Pasamos al Acto 2: escena 1A, 1B, 1C y 2A (pp. 8-14). En la página 8 está el inicio del segundo acto, donde ubicamos la primera aparición de Puck y su encuentro con las hadas. Como aún las hadas no han sido convocadas, me limito a anotar mis marcaciones y leer los parlamentos con el objetivo de que el director apruebe su extensión y algunos ajustes que realicé. Considero que, a pesar de que son algo extensos los dos primeros parlamentos, no es necesario cortarlos por su aporte fundamental: el primero nos introduce a la situación en el bosque con el conflicto entre los reyes, y el segundo funciona como su carta de presentación.

En cuanto al espacio escénico, se mencionó la presencia de una luna enorme que aparecerá en el Acto 2 como representación de la noche, y habrá unas tarimas, cuyas dimensiones desconozco. Entiendo que estarán en la calle de arriba, por lo que es probable que las escenas que se marquen en esa área sean sobre las mismas.

La entrada de Puck es por arriba centro, buscando a las hadas. Aspiro a que sea una entrada impresionante y muy expresiva para que se perciba como un personaje vivaz y enérgico desde el primer momento. Tras los parlamentos iniciales, advierte la entrada de los reyes: las hadas se colocan arriba a la derecha con Titania y Puck arriba a la izquierda con Oberón y el niño de la India que lo acompaña. El director indicó que yo me quedaría con él mientras los reyes discutían. No tuvimos a este personaje en el ensayo, pero me cuestioné cómo sería mi relación con este personaje que es algopreciado para ambos reyes; podría tratarlo con cierta distancia o hacerle alguna travesura que vaya acorde con el carácter egocéntrico y juguetón que estoy construyendo.

Después de la discusión entre los reyes, Oberón, enojado, manda a todos a irse, abandona la escena por arriba izquierda y Puck sale tras él. Al instante, Titania llama a Puck para que la ayude con su plan contra Oberón. Aquí entra por arriba centro y se coloca a la izquierda de

Titania y, tras recibir su indicación de buscar la flor mágica, sale por el centro hacia el público haciendo onomatopeyas, para resaltar la velocidad del personaje.

Entran Elena y Demetrio mientras Titania observa cómo el joven rechaza a la señorita. Tan pronto salen de escena, Puck regresa desde el público pasando por el centro y sobre las escaleras (abajo centro), se arrodilla para darle dos flores a la reina y seguido se sienta en el piso delante de ella. Titania recibe las flores y le devuelve una a Puck. Por un tema quizá de estética o armonía visual, el director propuso que Titania sostuviera su flor con la mano derecha y Puck la sostuviera en la mano izquierda.

Puck se levanta para salir. Propuse una venia antes de salir; el director la aprobó, pero me sugirió hacerla más exagerada: coloqué la pierna derecha hacia delante mientras la izquierda estaba atrás flexionada, bajé el torso por completo y la mano izquierda la llevé hacia arriba para que la flor fuera la protagonista. Un detalle que aportó comicidad al personaje.

Durante este ensayo se reforzó el uso de las onomatopeyas, recurso que el director me animó a explorar como para marcar una característica más del personaje, lo que en realidad me agrada mucho porque le da autenticidad al personaje, al igual que su risa. El director mencionó acompañar los desplazamientos entre el público con la risa, así que veo entradas y salidas incorporando la risa para que sea un indicativo de “ahí está”. En cuanto a desplazamientos físicos, cuando entremos al teatro, tengo que subir y bajar varias veces las escaleras que dan al escenario para definir si puedo bajar de un salto y si subiré los escalones de uno en uno, de manera que la acción resulte ágil y se vea como un movimiento que el personaje realiza con frecuencia.

Pronto iniciarán los ensayos con las hadas y me gustaría saber si sus marcaciones influirán en las mías o si podré apoyarme en ellas para algunos movimientos. Mientras tanto, tengo algunas imágenes en mi cabeza para ir trabajando los parlamentos iniciales de Puck, en cuanto a los que tengo con Titania, sé que lo resolveremos juntas, hay buena sinergia con ella y me hace sentir segura. Con casi todas las escenas del primer acto marcadas, percibo que voy conociendo a profundidad la esencia del Puck y, en definitiva, se siente un personaje totalmente distinto cuando se pasa de la lectura a la actuación. Robin, el buen chico, es más travieso y astuto de lo que pude imaginarme, lo que denota el peso que tienen los movimientos en escena aunque no se exprese nada con la voz. Para este momento ya me siento con más seguridad de aprenderme los textos con intenciones.

Cuarto ensayo. Jueves, 13 de febrero

Siguiendo con las marcaciones, hoy trabajamos en el Acto 3: escena 1A y 1B (PP. 17-21), la última de mis escenas que hacía por marcar (sin tomar en cuenta las partes que no se han revisado con las hadas). Para mí fue bastante ligero el ensayo porque en esta parte, el peso lo llevaban los cómicos. Es la escena donde los descubre en el bosque ensayando una obra.

Me asomo por arriba derecha y digo mi primer parlamento. Lanzadera sale de escena y voy tras él para colocarle la cabeza de burro. Al volver a escena para seguir con el ensayo de la obra, el resto de los cómicos se asusta al ver a Lanzadera, mientras yo me río saltando entre las tarimas.

Cuando se van corriendo todos los cómicos, me ubico arriba centro para declarar que los perseguiré por todo el bosque. En este texto hago énfasis en el poder que tengo para transformarme en cualquier cosa, así que pienso hacer algunas formas que sugieran los

animales que menciono. Cuando termino, salgo de escena por donde entré y hasta ahí marcamos.

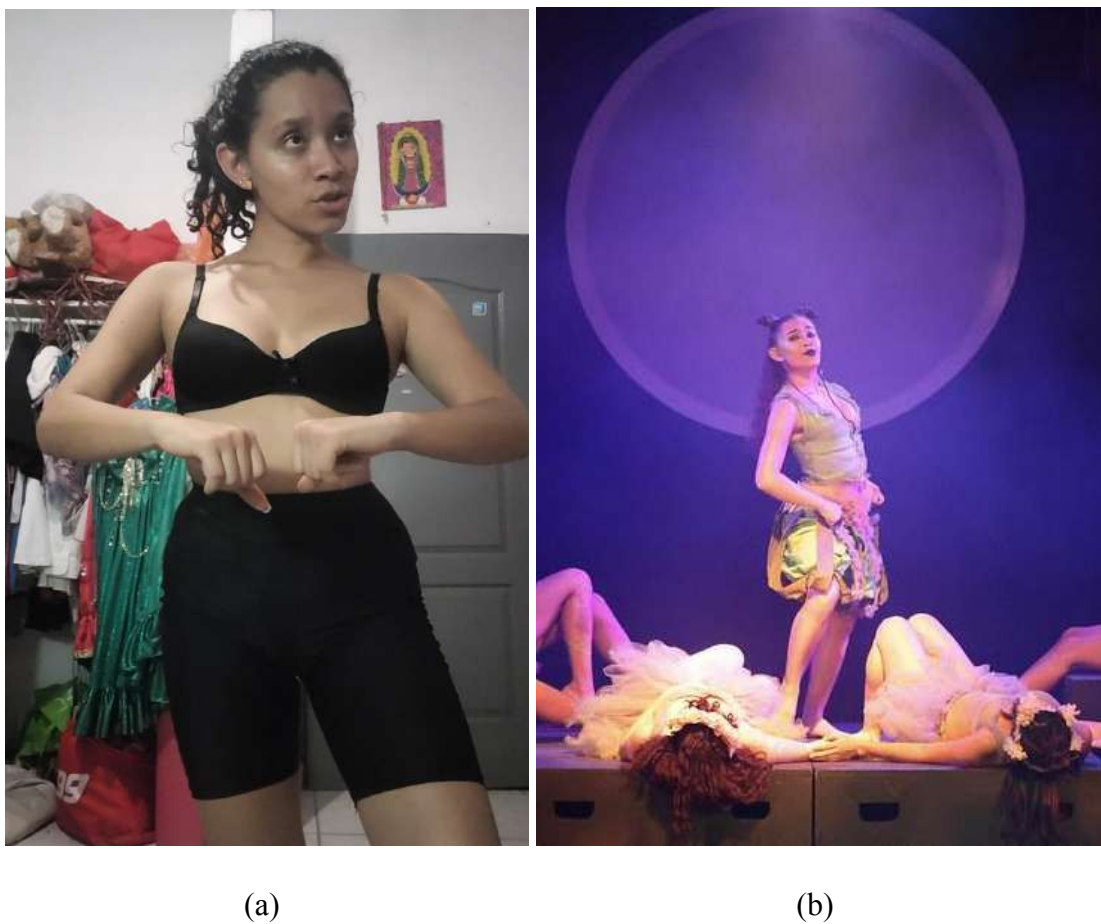
En esta escena Puck demuestra su desprecio hacia los cómicos. Le parecen gente corriente, rústica y que no respeta el teatro, algo que también menciona que le gusta mucho. Esto es importante porque es un cambio de actitud que demuestra su ambivalencia con los humanos. Hermia pareció agraderle; en cambio, Lanzadera le produce mucha incomodidad.

Anexo B

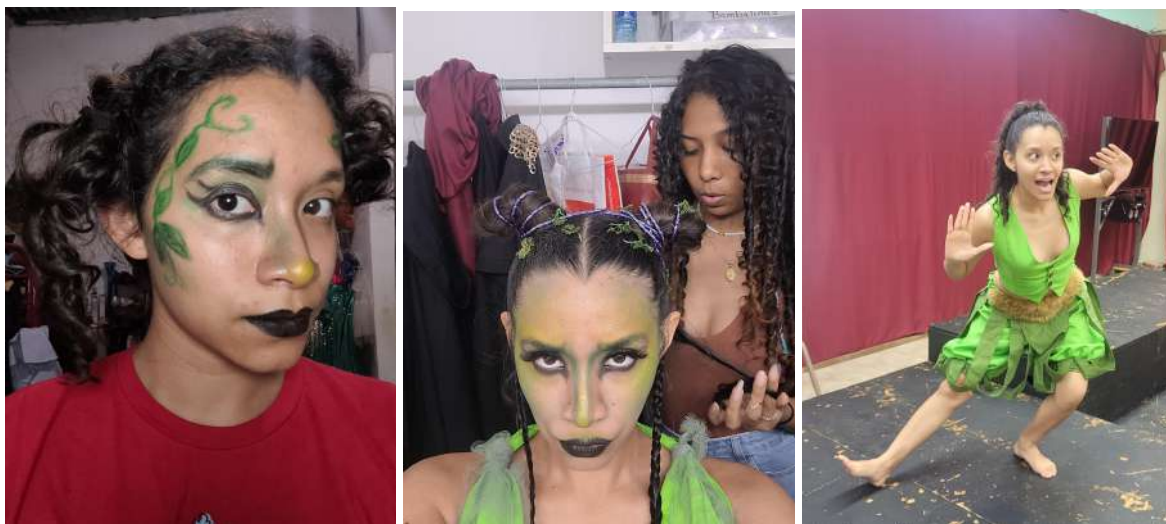
Registro fotográfico del proceso creativo

Figura B1

Evolución de la partitura física: del laboratorio al escenario



Nota. (a) Creación de partitura física de monólogo inicial. (b) Ejecución de la partitura en escena. Fotografías de Cristyn Ubarte (2025).

Figura B2*Caracterización del personaje*

(a)

(b)

(c)

Nota. (a) Propuesta de maquillaje de la actriz. (b) Cabello estilizado por la vestuarista Johanis Pérez Valiente. (c) Prueba de vestuario antes de modificaciones finales.