



1, 2, 3, gramme lo t



En marzo del 2020, irremediablemente nos vimos abocados a relacionarnos de otras formas. Se fueron mezclando redes sociales, videollamadas, clases... por aplicaciones que hasta esos días ni siquiera algunxs sabíamos que existían. Las relaciones interpersonales se volvieron virtuales. Surgió la necesidad de no perder los lazos afectivos y de evadirse de múltiples formas, ante una realidad que sobrepasaba cualquier serie de ciencia ficción. Así nació la idea de crear un grupo privado de Facebook, a modo de Club de Lectura, al que bauticé como: “Club Gramlot”. Invitaba a lxs componentes del grupo a crear historias propias, ya fuera por escrito o en formato audiovisual, a partir de un relato que yo misma grababa en un lenguaje inventado (inspirándome en el *Grammelot*: “lengua utilizada en el teatro satírico y la Commedia dell’Arte”). Duró tres semanas, cada semana subía un vídeo con un cuento distinto y los socios del Club publicaban sus relatos partiendo de él. Las ideas que fueron surgiendo, los relatos personales, las formas variopintas de darles luz y color nos fascinaron. Prueba de ello, fueron las muestras de agradecimiento y el deseo de seguir “jugando” y aprendiendo que expresaron lxs participantes cuando se terminó este experimento. Esta circunstancia originó esta propuesta creativa: 1, 2, 3, Grammelot.

“1, 2, 3, Grammelot” es un taller para abrir mentes, para crear jugando y sentirse libre. Para componer un relato partiendo de una propuesta escénica-narrativa muy divertida, porque todos sabemos que divirtiéndonos y jugando es como mejor nos sentimos, como *homo ludens* que somos. Para confirmar que el *cómo se cuenta* acentúa la creencia de que la pragmática y la prosodia cuentan mucho más de lo que creemos. Para llegar a sentirnos más segurxs en nuestra manera de comunicarnos con los demás.

¿QUIÉN lo cuenta?

Eugenia Manzanera es narradora, actriz y arteducadora. En este proyecto une sus tres “modus operandi” para ofrecer un juego lleno de filosofía, de literatura oral, de locura creativa donde sus asistentes tienen la oportunidad de crear partiendo de su propuesta.

Lleva desde 1990 diseñando, dirigiendo y realizando un variado número de espectáculos, sesiones de narración y talleres, además de seguir siempre formándose e indagando en otras maneras de comunicar. Sus principales focos de investigación giran en torno a la voz, el ritmo, los objetos, la cámara. Todo este bagaje personal y profesional le ha ayudado a elaborar este proyecto.

+info: www.eugeniamanzanera.com





¿CÓMO lo cuenta?

A lxs participantes se les ofrecerá un relato contado en **Grammelot (1)**, idioma inventado, por Manzanera, ya que es una lengua que no posee gramática a seguir y cada hablante la crea en el momento de hablar. Con este relato lxs participantes tienen que crear en castellano, o en su propia lengua, lo que a ellxs les ha sugerido lo escuchado. Hacer de alguna manera de “traductores” con estilo propio.

¿Y se puede entender un relato sin comprender los significados de los significantes? Los expertos dicen que el ritmo y la entonación tienen su gramática, que parte de la semántica está en la voz. En este taller la voz está en situación performativa en grado máximo y sabemos que con la prosodia hay mucho con lo que jugar.

Albert Mehrabian, conocido por su trabajo pionero en el campo de la comunicación no verbal, llevó a cabo experimentos sobre actitudes y sentimientos y encontró que en ciertas situaciones en que la comunicación verbal es altamente ambigua, solo el 7 por ciento de la información se atribuye a las palabras, mientras que el 38 por ciento se atribuye a la voz (entonación, proyección, resonancia, tono, etc.) y el 55 por ciento, al lenguaje corporal (gestos, posturas, movimiento de los ojos, respiración, etc.).

(1) Grammelot

Mi primer contacto con “el mundo grammelot” fue cuando estuve estudiando *Commedia dell’Arte* y *Attore comico*, con el gran maestro Antonio Fava en Reggio Emilia (Italia).

Etimológicamente, significa “lenguaje utilizado en el teatro satírico y la *Commedia dell’Arte*”. Técnicamente hablando, es la imitación onomatopéyica de ciertos idiomas o acentos donde se mezclan palabras con sonidos sin ningún significado. Un lenguaje propio, inventado por cada intérprete, para comunicarse con la audiencia en general, más allá de su idioma o procedencia.

Se dice que el grammelot nace cuando los juglares italianos (se presume que cerca del s. XVI), con la necesidad de ganarse la vida, emigran por diversos lugares de Europa, lo que les lleva a crear un lenguaje universal mezclando las lenguas romances. Este nuevo dialecto, junto con su trabajo físico a través de la mímica o la pantomima, permitía al espectador el entendimiento y la comprensión del mensaje, a la vez que lograban evadir la censura...

¿QUÉ cuenta?

El relato ofrecido en el Taller (que cambiará dependiendo de las exigencias y la creatividad del grupo) se creará con una estructura de cuento tradicional. Jugando y combinando los **motivos (2)** y apoyándonos en el inconsciente colectivo. Todos conocemos motivos como: *la princesa encerrada, el hermano más pequeño que termina siendo el héroe, los tres deseos, el camino prohibido, etc.* Se juega en el relato en Grammelot con estos motivos combinándolos entre sí, para que cada participante lea en el cuento lo que significa para sí mismx, componiendo así su historia personal. En realidad es lo que se lleva haciendo desde los tiempos de Maricastaña con las historias populares narradas oralmente, donde el autor/a quedaba en el anonimato, siendo el narrador/a el autor/a del mismo. Cuando terminaba con la frase: “Colorín colorado”, el relato quedaba impreso en cada oyente, que a su vez, si más tarde lo narraba, pasando de oyente a emisor, lo hacía con su impronta y estilema.



(2) Motivos de los cuentos

Un motivo es el elemento más pequeño en un cuento y tiene el poder de persistir en la tradición. A fin de tener este poder debe poseer algo poco usual y notable. En el año 1961, un estudioso de los Estados Unidos, Stith Thompson, reunió y clasificó, según un criterio personal, todos los motivos del cuento tradicional que tuvo a su alcance. Aún hoy, esta clasificación se sigue adaptando y va creciendo poco a poco.

La mayoría de los motivos son de tres clases. Primero están los actores: dioses, animales extraordinarios o criaturas maravillosas como brujas, ogros o hadas, o aun caracteres humanos convencionales como el hijo menor favorito o la cruel madrastra. En segundo lugar están ciertos ítems en el fondo de la acción: objetos mágicos, costumbres extrañas, creencias insólitas y similares. Y en tercer lugar se encuentran los incidentes aislados. Estos tres tipos comprenden la gran mayoría de los motivos.

Los cuentos tienen semejanzas y forman familias. Cada cuento es una versión particular compuesta de diferentes motivos que pueden variar de una versión a otra, de un narrador/a a otrx.



¿POR qué?

Comunicar es Contar. Encontrar nuestro estilo, encontrar nuestra voz. ¿Pero qué contar? Hay que tener una historia. Es difícil encontrar tu voz, oírte auténticx, sin saber qué historia contar. Aprenderse algo de memoria delata a los narradores, pues narrar no es recitar ni interpretar. Contar es encontrar la manera de comunicar con la libertad de ir y venir, de crear con tus propias palabras, de descubrir tu imaginario. Y eso es lo que ofrezco, una búsqueda de estilo partiendo de un cuento en **grammelot**, un lenguaje inventado que parte del imaginario colectivo, lleno de sonidos, silencios, gestos, de ganas de comunicar. Este cuento primigenio se convierte en un trampolín para volar y divertirse sin miedo a confundirse, pues todo es válido; se busca jugando. Cuando se ha encontrado un estilo, cuando escuchas tu voz y te reconoces, la comunicación se vuelve cercana, encuentras la forma de adaptar los textos a tu propio estilo, y así poder hablar con más presencia y fluidez.



¿PARA QUÉ ?

Nos centraremos en CREAR sintiéndonos libres con la imaginación y haciéndonos cómplices. A partir de un mismo hilo tejemos una comunidad donde cada unx ofrezca su manera de ver, de contar, de descubrir su estilo o de salirse de él, que es también una manera de crear. Y así, con “hilo y tejiendo”, imaginamos. Partiremos de una historia en **grammelot** con motivos de cuentos populares, un tapiz de historias cada una con el color que haya impreso cada participante.

Como dice Gianni Rodari: “Para Conocerse hace falta imaginarse”. Aprenderemos a contarnos, a contar, a imaginar, a reconocer que en los cuentos de tradición hay una gran sabiduría, que por mucho que hayamos cambiado, aún seguimos contando las mismas historias, arquetipos y motivos (siguen acechando lobos en el bosque, seguimos buscando caminos, eligiendo, nos sentimos encerrados y continuamos necesitando la esperanza de los héroes y heroínas). La gran maravilla es que el “cómo lo contamos” hace que el cuento se haga personal, nos relata y nos ayuda a reconocernos, y, por qué no, a imaginarnos de otras maneras y a avanzar por este caminar vital.



¿DÓNDE?

Se puede realizar de manera presencial u on-line. En ambos formatos se trabajará con tres cuentos (el número 3 es uno de los motivos mencionados). El grado de dificultad será progresivo: “¡1,2,3 Ale hop más difícil todavía!” Pero tanto como si es de una manera o de otra, se ofrecerá el tiempo necesario para saltar y encontrar al vuelo a nuestro estilo y a descubrir herramientas, para hacer más rica y jugosa nuestra manera de relacionarnos. Además, también se trabajará con la comunicación corporal y el ritmo del discurso.

El formato marcará el estilo ya que este depende del espacio en el que se realice. No es lo mismo comunicar ante un grupo de personas grande o pequeño, en un auditorio, imaginando al público o viéndolo en directo.... sin embargo, en ambas propuestas siempre estará el disfrute, el juego, la imaginación y las ganas de crear. Compartiré las pautas aprendidas a lo largo de mis 30 años en escena para ayudar a lxs talleristas a comunicarse y perder el miedo ante ese ojo de cámara o ante esos ojos de público que nos mira, pero que no son el enemigo.

on-line

Tras el éxito de la experiencia a través del grupo cerrado de Facebook, relatada al comienzo, se propone realizar este taller en formato on-line.

Según la empresa o institución contratante habría varias opciones:

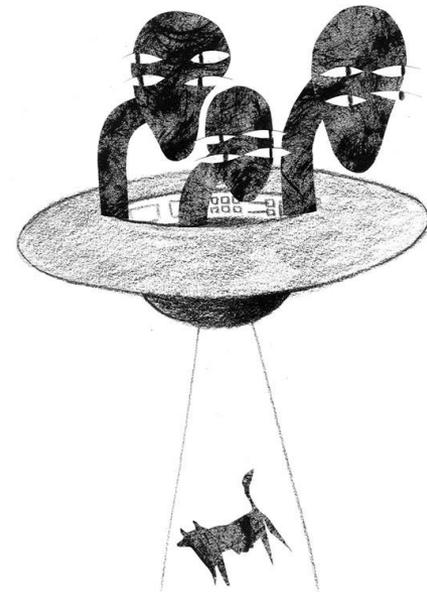
- hacer uso de las propias plataformas de la empresa o institución;
- utilizar las que nos proporciona RRSS como Facebook o Instagram;
- a través de Flipgrid, una web creada como plataforma de discusión diacrónica que utiliza el vídeo para comunicarse entre sus participantes.

Flipgrid sería una de las mejores opciones por no estar asociada a ninguna red social y por su fácil manejo. No requiere tener una cuenta abierta en la plataforma, ya que los vídeos se comparten a través de un código. Además, incluye aplicación IOS y Android, lo que permite utilizar el móvil como herramienta de creación.

Dependiendo de la duración del taller, se acordarán los tiempos de envío de los vídeos. No habrá horas específicas, pero sí un compromiso de mandar el cuento correspondiente según lo pactado. Lxs participantes recibirán un feedback personalizado. Trabajaremos en el cómo nos expresamos ante una cámara (¿somos naturales?, ¿amenos?, ¿cercaos?). Mi propia experiencia y los aprendizajes adquiridos como alumna de Paco Pino (primer profesor en España en trabajar con actores en el campo audiovisual) me servirá de base para esa retroalimentación. Al mismo tiempo, todxs podremos ver el trabajo de todxs, ampliando de esta forma lo aprendido. Viendo y experimentando es como mejor se aprende.

+info: [Fripgrid](#) ejemplo de la plataforma donde se pueden ver algunos vídeos.

Número de Participantes:
máximo 15 mínimo 7
Edades: a partir de 18 años
Duración: máximo 3
semanas/ mínimo 9 días.



presencial

Como en la versión online, se parte los relatos en Grammelot esta vez realizados en directo, para dejar paso a la creación individual. Cada participante, en un tiempo previamente pactado, escribirá y narrará al grupo el relato que se haya imaginado. Se trabajará de esta manera tanto el relato escrito como el oral, maneras de transmitir, prosodia, comunicación... Cómo transformar el relato escrito en relato oral.

Al ser presencial, trabajaríamos la presencia ante un público de carne y hueso. Pudiendo además adentrarnos en el ejercicio de abrirse al grammelot, es decir, probar a crear nuestra manera de comunicarnos a través de nuestro propio lenguaje inventado.

Número de Participantes: máximo 12
mínimo 6

Edades: a partir de 18 años

Duración: 16 horas repartidas en 4 días



Yo he flipado con la interpretación de las historias. Cuántas lecturas de lo que a mí me parecía una historia meridianamente clara. Divertidísimo y muy enriquecedor

Yo lo he disfrutado mucho aún sabiendo que usted es muy payasa.... muy loca.... muy inteligente.... y esas cosas. Graaacias a ti y a toda esa gente especial que ha volcado sus juegos

¡¡Gracias, tantas gracias querida Eugenia! Me encantó participar de este juego que en estos tiempos tan difíciles nos permitió reír, crear, conocer gente linda y aprender!! Ojalá se repita !!

Me lo he pasado en grande! Gracias a todos por tantos regalos creativos! Gracias, Eugenia, por dejarme disfrutarlo

Ha sido gramlótico, chiripiflaútico, disfrutíndico, estupendíasimo Gracias

Gracias, Eugenia, por este regalo, este juego que nos permitió además de jugar, conocer otras voces, comunicarnos con otros, como si nos conociéramos ,saber de costumbres o palabras de otras tierras... Lo vamos a extrañar!

Ha estado genial!! gracias por la invitación a crear con soltura, locura y sin juicios preconcebidos; jejeje ha sido súper interesante y divertido todo lo leído y escuchado; 🙌 ¡ viva el arte! en todas sus expresiones

Gracias Eugenia Manzanera, aprendí, me divertí escuchando relatos de compañerxs, me divertí creando mis relatos. Gracias por esta hermosa propuesta!!!!💖 quiero más!!!

[...] puedo decir, que lo que he visto en éste club me ha alegrado el día, me ha hecho volar y soñar.... Mil Gracias a todos !!!!