

<h1>Tras la máscara: investigar y representar los personajes de la comedia del arte</h1>

Bellas artes | Artes escénicas | Aprendizaje Basado en Investigación

Descripción

Este plan de cuatro sesiones introduce a los estudiantes de educación técnica y tecnológica en la historia de la comedia del arte, con énfasis en sus personajes, máscaras, vestuario, movimientos, relaciones y recursos cómicos. Mediante la metodología de Aprendizaje Basado en Investigación, los estudiantes no recibirán únicamente información histórica: formularán preguntas, consultarán fuentes primarias, contrastarán evidencias y construirán una interpretación escénica sustentada.

El proceso comienza con la observación de imágenes, grabados y fragmentos de guiones o lazzi para reconocer rasgos de la tradición italiana. Luego, los equipos investigarán personajes como Arlecchino, Pantalone, Il Dottore, Il Capitano, Colombina, Brighella e Innamorati. Analizarán qué características se repiten, cuáles dependen del contexto histórico y cómo esos tipos escénicos pueden transformarse para dialogar con situaciones actuales.

El plan es relevante para la formación técnica porque fortalece la búsqueda y selección de información, el análisis visual y textual, la comunicación oral, la creación de personajes y el trabajo colaborativo. Además, relaciona la tradición teatral con recursos contemporáneos como la improvisación, el teatro físico, el diseño de vestuario, los personajes de series, videojuegos y redes sociales. Al finalizar, cada equipo presentará una microescena documentada y explicará las decisiones tomadas a partir de sus evidencias.

Objetivos de Aprendizaje

- **Identificar** el origen, el contexto histórico y las convenciones principales de la comedia del arte.
- **Analizar** en fuentes primarias las características físicas, sociales, vocales y dramáticas de personajes de la comedia del arte.
- **Comparar** personajes tradicionales con figuras cómicas presentes en contextos contemporáneos.
- **Diseñar y representar** una microescena basada en un personaje investigado, utilizando cuerpo, voz, máscara o elemento de vestuario.
- **Argumentar** las decisiones creativas mediante evidencias registradas y referencias básicas de las fuentes consultadas.

Recursos Necesarios

- Proyector, computador, parlantes y conexión a internet.
- Presentación breve sobre la comedia del arte y línea de tiempo impresa.

- Reproducciones impresas de grabados de Jacques Callot, ilustraciones de personajes y fotografías de máscaras históricas.
- Fragmentos de *Il teatro delle favole rappresentative* de Flaminio Scala y escenas o lazzi documentados de la tradición.
- Fichas de investigación, hojas tamaño carta, cartulinas, marcadores, lápices, cinta adhesiva y notas adhesivas.
- Material reutilizable para máscaras y vestuario: cartón, papel, tela, cordones, elásticos y pintura.
- Celulares o tabletas para consultar fuentes, fotografiar evidencias y grabar ensayos.
- Herramientas digitales opcionales: Google Arts & Culture, Europeana, Internet Archive, Padlet, Google Docs o Canva.
- Rúbrica de investigación y representación, lista de cotejo, formato de diario de investigación y ficha de autoevaluación.

Requisitos Previos

- Reconocer elementos básicos del lenguaje escénico: personaje, acción, espacio, conflicto y público.
- Aplicar normas básicas de trabajo colaborativo, escucha, cuidado corporal y uso responsable de materiales.
- Leer textos breves y extraer información explícita de una fuente.
- Utilizar un buscador digital y registrar autor, título, fecha o institución de una fuente consultada.
- Tener una experiencia inicial de improvisación o expresión corporal dentro de la asignatura de Artes escénicas.

Actividades

Sesión 1: Entrar al mundo de las máscaras y formular la investigación

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos.

Propósito de la sesión

Reconocer qué es la comedia del arte, activar conocimientos sobre personajes teatrales y formular una pregunta de investigación. Al terminar la sesión, los estudiantes habrán delimitado el periodo, las convenciones y el personaje que investigarán.

Activación de conocimientos previos

- **Docente:** Proyecta dos imágenes: una máscara de Arlecchino y un personaje cómico contemporáneo. Pregunta: “¿Qué información sobre un personaje podemos deducir solo por su máscara, postura, vestuario y expresión?”.
- **Estudiantes:** Escriben tres observaciones y una inferencia. Comparten una respuesta con un compañero.

Motivación y contextualización

Docente: Presenta el reto: “En cuatro sesiones serán un equipo de investigación teatral. Deberán demostrar, con fuentes, cómo se construye un personaje de la comedia del arte y convertir ese conocimiento en una escena”. Explica que muchos recursos actuales de la comedia física, la caricatura y la improvisación tienen relación con esta tradición italiana de los siglos XVI y XVII.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos.

Presentación investigativa del contenido: mapa inicial de la tradición (10 minutos)

Docente: Explica, apoyándose en una línea de tiempo, que la comedia del arte se desarrolló principalmente en Italia desde el siglo XVI; se caracterizó por compañías profesionales, improvisación sobre un escenario o esquema, personajes-tipo, máscaras, trabajo corporal, dialectos y *lazzi* o acciones cómicas. Aclara que no todo era improvisado y que las fuentes conservadas son parciales.

Estudiantes: Completan una tabla con las categorías “contexto”, “forma de actuación”, “personajes” y “evidencia pendiente”.

Actividad 1. Estaciones de fuentes primarias: mirar como investigador (15 minutos)

Objetivo: Identificar convenciones de la comedia del arte (objetivo 1).

- **Docente:** Organiza cuatro estaciones con un grabado de Callot, una imagen de máscara, un fragmento de escenario o compañía y un breve texto de un escenario de Flaminio Scala. Entrega la ficha: “¿Qué observo literalmente? ¿Qué comportamiento o relación sugiere? ¿Qué no puedo afirmar todavía?”.
- **Estudiantes:** Rotan cada tres minutos, registran dos observaciones y una pregunta por estación, y diferencian observación de interpretación.
- **Organización:** Equipos de cuatro.
- **Evidencia:** Ficha de observación con ocho datos y cuatro preguntas.
- **Rol docente:** Pregunta “¿Dónde está esa información en la fuente?” y evita que los estudiantes confundan una interpretación moderna con un dato histórico.

Actividad 2. Banco de personajes y preguntas investigables (20 minutos)

Objetivos: Formular preguntas y seleccionar un personaje para analizar (objetivos 1 y 2).

- **Docente:** Presenta tarjetas de Arlecchino, Brighella, Pantalone, Il Dottore, Il Capitano, Colombina e Innamorati. Explica que cada equipo seleccionará uno evitando repartir personajes sin interés.
- **Estudiantes:** Elaboran una pregunta central siguiendo el modelo: “¿Cómo se construye [personaje] mediante máscara, cuerpo, voz, relación social y función cómica?”. Añaden tres subpreguntas: “¿Qué evidencias históricas existen?”, “¿Qué acciones realiza?” y “¿Qué estereotipo o tensión representa?”.
- **Organización:** Equipos de tres o cuatro.
- **Evidencia:** Póster con personaje, pregunta central, subpreguntas e hipótesis inicial.

- **Rol docente:** Revisa que las preguntas puedan responderse con fuentes y no sean demasiado amplias. Sugiere cambiar “¿Qué es Arlecchino?” por “¿Qué rasgos corporales y sociales aparecen asociados a Arlecchino en las fuentes consultadas?”.

Diferenciación y transición

Quienes requieren apoyo reciben un banco de vocabulario: máscara, criado, amo, avaro, fanfarrón, enamorado, lazzo y estereotipo, además de una ficha con preguntas guía. Quienes terminan antes formulan una hipótesis alternativa y proponen una fuente adicional. El docente indica: “En la próxima sesión comprobaremos si nuestras hipótesis coinciden con las fuentes”.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos.

Síntesis y reflexión

Cada equipo entrega un “ticket de investigación” con su personaje, pregunta central y una evidencia observada. Responde individualmente: “¿Qué diferencia hay entre observar una imagen y afirmar algo histórico?” y “¿Qué necesito investigar antes de representar mi personaje?”.

Retroalimentación: El docente marca si la pregunta es clara, investigable y relacionada con el personaje.

Transferencia: Los equipos buscarán antes de la siguiente sesión una fuente primaria digital o impresa y registrarán su procedencia.

Sesión 2: Leer las fuentes y construir el perfil del personaje

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 8 minutos.

Propósito de la sesión

Verificar el avance de las preguntas y aprender a extraer evidencias de fuentes primarias sin copiar información sin analizarla.

Conexión con la sesión anterior

- **Docente:** Solicita que un representante de cada equipo lea su pregunta y la fuente encontrada. Pregunta: “¿La fuente muestra directamente al personaje o solo habla sobre él?”.
- **Estudiantes:** Clasifican su fuente como imagen, texto, registro de actuación o documento de compañía y señalan qué información permite obtener.

Motivación

El docente muestra dos descripciones contradictorias de Arlecchino y pregunta: “¿Cuál aceptarían para diseñar una escena y qué prueba exigirían?”. Se introduce la necesidad de contrastar fuentes.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 47 minutos.

Presentación del contenido: cómo leer una fuente (8 minutos)

Docente: Modela con un grabado la ficha “Fuente-Evidencia-Interpretación”: fuente, autor o institución, fecha aproximada, detalle visible, significado posible y límite de la interpretación. Explica que una fuente primaria pertenece al periodo estudiado o registra directamente una práctica, mientras que una fuente secundaria ayuda a contextualizarla.

Actividad 1. Lectura guiada y matriz de evidencias (20 minutos)

Objetivo: Analizar rasgos físicos, sociales, vocales y dramáticos del personaje (objetivo 2).

- **Docente:** Entrega a cada equipo dos fuentes primarias y una secundaria breve. Indica: “No copien párrafos. Registren detalles y expliquen qué permiten inferir”.
- **Estudiantes:** Completan una matriz con las columnas: “rasgo corporal”, “vestuario o máscara”, “forma de hablar”, “relación social”, “deseo o problema”, “acción cómica”, “cita o detalle de la fuente”.
- **Organización:** Equipos de tres o cuatro.
- **Evidencia:** Matriz con mínimo seis evidencias, dos fuentes y una interpretación por evidencia.
- **Rol docente:** Pregunta “¿Qué parte de la fuente respalda esa interpretación?” y “¿Podría existir otra explicación?”.

Actividad 2. Triangulación entre equipos (12 minutos)

Objetivo: Contrastar información y reconocer coincidencias o diferencias entre fuentes (objetivos 2 y 5).

- **Docente:** Forma parejas de equipos con personajes diferentes y entrega la consigna: “Comparen una característica física, una social y una dramática. Señalen qué fuente respalda cada una”.
- **Estudiantes:** Elaboran un diagrama de Venn y anotan una coincidencia, dos diferencias y una duda que la evidencia no resuelva.
- **Evidencia:** Diagrama firmado por ambos equipos.
- **Rol docente:** Ayuda a distinguir “diferencia del personaje” de “diferencia producida por el tipo de fuente”.

Actividad 3. Ensayo corporal de hipótesis (7 minutos)

Objetivo: Relacionar la investigación documental con decisiones de actuación (objetivo 4).

- **Docente:** Dice: “Sin hablar, muestren cómo camina, observa y reacciona su personaje ante un obstáculo”.
- **Estudiantes:** Realizan una improvisación de treinta segundos y un observador registra qué rasgos se reconocen y cuáles no.
- **Evidencia:** Nota de observación con dos aciertos y una mejora.

Diferenciación y transición

Se ofrecen fuentes con tipografía ampliada, audio de los textos y matrices parcialmente diligenciadas para quienes necesitan apoyo. Los estudiantes que terminan antes contrastan una tercera fuente y escriben una posible contradicción. El docente conecta con la sesión siguiente: “Ya sabemos quién es el personaje según las fuentes; ahora investigaremos cómo su tipo cómico funciona dentro de una relación y una situación”.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos.

Síntesis, reflexión y tarea

Cada equipo comparte una afirmación sustentada con la fórmula “Nuestra fuente muestra..., por eso interpretamos...”. El docente ofrece retroalimentación inmediata sobre la calidad de la evidencia. Los estudiantes responden: “¿Qué afirmación de mi equipo está mejor sustentada?” y “¿Qué dato todavía debemos comprobar?”.

Tarea: Completar la matriz con una fuente adicional y traer un objeto cotidiano que pueda transformarse en máscara, accesorio o elemento de vestuario.

Sesión 3: Del personaje histórico al tipo cómico y a la escena

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 8 minutos.

Propósito de la sesión

Comprender la función del personaje dentro de la estructura cómica y traducir la investigación en decisiones concretas de movimiento, voz, vestuario y conflicto.

Conexión y activación

- **Docente:** Pide a los equipos mostrar su objeto elegido y responder: “¿Qué rasgo del personaje comunica este objeto y qué evidencia lo justifica?”.
- **Estudiantes:** Presentan el objeto en treinta segundos y reciben una pregunta de otro equipo.

Enganche: El docente representa dos versiones de un mismo personaje: una sin rasgos definidos y otra con postura, ritmo y objetivo claros. Pregunta: “¿Qué decisiones hicieron visible el tipo cómico?”.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 47 minutos.

Presentación investigativa: relaciones, conflicto y lazzi (8 minutos)

Docente: Explica que los personajes-tipo no funcionan aislados: sus relaciones de poder, dinero, deseo, engaño y servicio producen el conflicto. Define el *lazzo* como una acción cómica física o verbal que puede repetirse, variar y organizarse dentro de la improvisación. Presenta el esquema “objetivo-obstáculo-acción-reacción”.

Actividad 1. Mapa de relaciones del personaje (12 minutos)

Objetivos: Analizar la función social y dramática del personaje (objetivos 2 y 3).

- **Docente:** Entrega tarjetas con relaciones: amo-criado, viejo-enamorado, fanfarrón-peligro, enamorado-obstáculo y criada-engaño.
- **Estudiantes:** Eligen dos relaciones pertinentes, las conectan con su personaje y completan: “Quiere..., pero..., entonces intenta...”. Sustentan cada elección con una evidencia.
- **Organización:** Equipos de tres o cuatro.
- **Evidencia:** Mapa de relaciones con objetivo, obstáculo y acción.
- **Rol docente:** Pregunta “¿El conflicto nace del rasgo del personaje o de la relación?” y “¿Qué acción puede verse en escena?”.

Actividad 2. Comparación con un personaje actual (10 minutos)

Objetivo: Comparar un personaje tradicional con una figura contemporánea sin afirmar que son idénticos (objetivo 3).

- **Docente:** Propone personajes de series, publicidad, videojuegos o redes sociales y advierte que la comparación debe centrarse en recursos, no en copiar estereotipos ofensivos.
- **Estudiantes:** Realizan una tabla: rasgo común, diferencia de contexto, recurso corporal o verbal compartido y aspecto que no debe trasladarse sin crítica.
- **Evidencia:** Tabla comparativa con dos semejanzas y dos diferencias.
- **Rol docente:** Solicita ejemplos concretos y pregunta “¿Qué cambia cuando el público actual interpreta ese rasgo?”.

Actividad 3. Diseño de microescena y primer ensayo (17 minutos)

Objetivo: Diseñar una escena coherente con la investigación (objetivo 4).

- **Docente:** Entrega la plantilla: título, personajes, situación, objetivo, obstáculo, tres acciones, lazzo, cierre y fuentes utilizadas.
- **Estudiantes:** Escriben una escena de dos o tres minutos situada en un contexto actual, conservando al menos tres rasgos históricos verificables. Ensayan sin memorizar completamente, priorizando ritmo, mirada, postura y reacción.
- **Evidencia:** Guion técnico breve, storyboard o secuencia de acciones y video de ensayo.
- **Rol docente:** Revisa que cada decisión creativa tenga relación con la matriz de evidencias y pregunta “¿Qué verá el público que demuestre la investigación?”.

Diferenciación y transición

Los estudiantes que necesitan apoyo pueden usar una escena modelo con espacios para completar y elegir entre tres acciones físicas. Quienes avanzan con rapidez diseñan un lazzo con variación y explican su relación con una fuente. La transición se realiza con una lista de control: “personaje reconocible, objetivo claro, obstáculo visible, evidencia citada y final comprensible”.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos.

Síntesis y reflexión

Los equipos leen su frase de investigación: “A partir de nuestras fuentes, representaremos a ___ como ___ porque ___”. Los compañeros indican con pulgar arriba, al centro o abajo si la afirmación es clara y sustentada.

Responden: “¿Qué característica histórica se mantiene en nuestra versión?” y “¿Qué modificamos por el contexto actual y por qué?”. El docente retroalimenta el diseño y anticipa que la siguiente sesión será de montaje, presentación, evaluación y reflexión.

Sesión 4: Representar, argumentar y evaluar el resultado

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 8 minutos.

Propósito de la sesión

Preparar la presentación final, revisar criterios de calidad y organizar el espacio con seguridad y responsabilidad.

- **Docente:** Explica la rúbrica: investigación y fuentes, caracterización, claridad del conflicto, uso corporal y vocal, creatividad fundamentada y trabajo colaborativo. Recuerda que no se evaluará “actuar bonito”, sino comunicar decisiones sustentadas.
- **Estudiantes:** Realizan un calentamiento breve de articulación, desplazamiento y atención; después revisan su lista de utilería y acuerdan el orden de presentación.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 42 minutos.

Actividad 1. Montaje técnico y ensayo con retroalimentación (15 minutos)

Objetivo: Ajustar la representación a partir de criterios observables (objetivo 4).

- **Docente:** Organiza dos zonas de ensayo y entrega una lista de cotejo a observadores: “¿Se reconoce el personaje? ¿Se entiende el objetivo? ¿Hay una acción cómica? ¿La voz y el cuerpo apoyan la caracterización?”.
- **Estudiantes:** Ensayan, observan a otro equipo y formulan una retroalimentación con la estructura “Se reconoce..., funciona..., sugerimos...”.
- **Evidencia:** Lista de cotejo y versión ajustada de la escena.
- **Rol docente:** Controla tiempos, seguridad y volumen; pregunta “¿Qué cambio produce mayor claridad con menos elementos?”.

Actividad 2. Muestra de microescenas y defensa investigativa (22 minutos)

Objetivos: Representar el personaje y argumentar las decisiones creativas (objetivos 4 y 5).

- **Docente:** Presenta cada equipo. Después de cada escena formula una pregunta breve: “¿Qué fuente respalda el rasgo más visible?”, “¿Qué se adaptó al presente?” o “¿Qué función cumple el lazzo?”.
- **Estudiantes:** Representan una escena de dos o tres minutos y realizan una defensa oral de un minuto, mencionando personaje, dos evidencias, una adaptación contemporánea y una decisión de puesta en escena.
- **Organización:** Presentación plenaria; el público toma notas de dos fortalezas y una pregunta.
- **Evidencia:** Representación, defensa oral, guion o storyboard y carpeta de fuentes.
- **Rol docente:** Aplica la rúbrica, registra evidencias y ofrece una observación concreta después de cada presentación.

Actividad 3. Galería de aprendizajes (5 minutos)

Objetivo: Sintetizar características de los personajes estudiados (objetivos 1, 2 y 3).

- **Estudiantes:** Colocan sus matrices, tablas comparativas y frases de investigación. Recorren la galería y dejan una nota con “un rasgo histórico que aprendí” y “una adaptación que me pareció pertinente”.
- **Docente:** Agrupa las notas en cuerpo, voz, máscara, relaciones, conflicto y contexto.

Diferenciación

Los estudiantes que necesiten apoyo pueden participar en la defensa leyendo una tarjeta de evidencias o asumir funciones técnicas de sonido, utilería y registro, sin quedar excluidos de la argumentación. Quienes terminan antes pueden proponer cómo variaría la escena con otro personaje-tipo y justificar el cambio.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 10 minutos.

Síntesis

El grupo construye en la pizarra un organizador final con seis conceptos: contexto histórico, personaje-tipo, máscara, cuerpo, relación cómica y lazzo. Cada equipo aporta una evidencia. El docente cierra con la idea: “La comedia del arte combina convenciones compartidas con decisiones vivas de actuación; investigar permite adaptar sin perder el vínculo histórico”.

Reflexión metacognitiva

- “¿Qué evidencia cambió o confirmó mi idea inicial sobre el personaje?”
- “¿Cómo se relacionan mi postura, voz, vestuario o acción cómica con la investigación realizada?”
- “¿Qué haría diferente en una próxima escena para comunicar mejor el personaje y sustentar mis decisiones?”

Retroalimentación, transferencia y cierre

Docente: Entrega retroalimentación global y señala un logro y una mejora por equipo. Los estudiantes completan una autoevaluación y una coevaluación breve. Como transferencia, identifican un personaje de una producción actual que utilice exageración, máscara social, tipo cómico o improvisación, y escriben un párrafo comparativo sustentado en una

observación concreta. Se recopilan las matrices, guiones, fuentes y registros en un portafolio digital o físico.

Evaluación

Tipo de evaluación

- **Diagnóstica:** Sesión 1, durante la observación inicial de imágenes y el ticket de investigación. Permite reconocer ideas previas sobre máscara, personaje y comedia.
- **Formativa:** Sesiones 1 a 3, mediante fichas de fuentes, matrices de evidencias, diagramas de Venn, mapas de relaciones, ensayos y retroalimentación entre pares.
- **Sumativa:** Sesión 4, durante la microescena, la defensa oral y la entrega del portafolio de investigación.

Criterios de evaluación

- **Identificación histórica:** Explica el origen y las convenciones de la comedia del arte con información pertinente. Se vincula con el objetivo 1.
- **Análisis de fuentes:** Extrae evidencias concretas, registra su procedencia y diferencia observación de interpretación. Se vincula con el objetivo 2.
- **Comparación contextual:** Establece semejanzas y diferencias justificadas entre el personaje tradicional y una figura actual. Se vincula con el objetivo 3.
- **Caracterización escénica:** Utiliza cuerpo, voz, ritmo, máscara o vestuario para hacer reconocible el personaje y mostrar su conflicto. Se vincula con el objetivo 4.
- **Argumentación y colaboración:** Explica decisiones creativas con mínimo dos evidencias y cumple responsabilidades dentro del equipo. Se vincula con el objetivo 5.

Instrumentos sugeridos

- Lista de cotejo para observación de fuentes y construcción de la matriz.
- Rúbrica de cuatro niveles para la microescena y defensa oral.
- Registro de observación directa del docente durante ensayos.
- Portafolio físico o digital con pregunta, fuentes, matriz, comparación, guion y evidencias del proceso.
- Formato de autoevaluación y coevaluación con escala de 1 a 4.

Evidencias de aprendizaje

- Pregunta central, subpreguntas e hipótesis inicial: evidencia del objetivo 1.
- Fichas de observación, matriz de evidencias y diagrama de contraste: evidencia del objetivo 2.
- Tabla de comparación con un personaje contemporáneo: evidencia del objetivo 3.
- Guion técnico, storyboard, ensayo y microescena final: evidencia del objetivo 4.
- Defensa oral, referencias de fuentes y reflexión final: evidencia del objetivo 5.

