

UCUENCA

Facultad de Artes

Carrera de Danza Teatro

EL USO DEL JUEGO ESCÉNICO Y TRADICIONAL COMO ESTRUCTURA DRAMÁTICA DE UNA COMPOSICIÓN ESCÉNICA

Trabajo de titulación previo a la obtención del título
de Licenciado en Artes Escénicas: Teatro y Danza

Autor:

Segundo Antonio Espinosa Delgado

CI:1104159411

Correo electrónico: sa.espinosa.d@gmail.com

Tutor:

Mgs. Diego Alfonso Carrasco Espinoza

CI:0102283462

Cuenca - Ecuador

11-agosto-2022

Resumen:

El presente trabajo se enfoca en el análisis de los juegos tradicionales y teatrales como instrumento para la creación de materiales escénicos. Pretende ser una herramienta que busca transformarlos en la estructura de la obra, y a su vez, es una metodología de construcción, que potencia la presencia escénica del intérprete y su interacción con el público.

El juego permite construir una dramaturgia (tejido) que combina material escénico preestablecido con improvisaciones que nacen desde esa naturaleza lúdica, el cual evoluciona en la composición escénica, involucrando elementos propuestos por quien dirige, y por los artistas participantes.

Para llegar a este punto se usan reglas de juegos tradicionales y escénicos, que entabla un diálogo de relación entre: momentos improvisados con las partituras creadas, público o espectador, el entrenamiento y la puesta en escena; jugando siempre con la intención de desbordar esas reglas.

Palabras claves: Presencia escénica. Juego tradicional. Placer lúdico. Creación escénica. Intérprete.

Abstract:

The present work focuses on the analysis of traditional and theatrical games as an instrument for the creation of scenic materials. It intends to be a tool that seeks to transform them into the structure of the play, and at the same time, it is a construction methodology that enhances the stage presence of the performer and his interaction with the audience.

The game allows the construction of a dramaturgy (weaving) that combines pre-established scenic material with improvisations born from that playful nature, which evolves in the scenic composition, involving elements proposed by the director and by the participating artists.

To reach this point, rules of traditional and scenic games are used, which establishes a dialogue of relationship between: improvised moments with the created scores, audience or spectator, training and staging; always playing with the intention of overflowing those rules.

Keywords: Scenic presence. Traditional game. Playful pleasure. Scenic creation. Performer.

Índice

CARÁTULA	1
RESUMEN	2
ABSTRACT	3
ÍNDICE	4
CLÁUSULA DE PROPIEDAD INTELECTUAL	6
CLÁUSULA DE LICENCIA Y AUTORIZACIÓN PARA PUBLICACIÓN EN EL REPERTORIO INSTITUCIONAL	7
AGRADECIMIENTO Y DEDICATORIA	8
INTRODUCCIÓN	9
1 CAPÍTULO 1 JUEGOS EN DIÁLOGO CON LA ESCENA	12
1.1 TEORÍA DEL JUEGO	12
1.2 ¿QUÉ ESTABLECE AL JUEGO CÓMO TAL Y LO DIFERENCIA DE UNA PUESTA EN ESCENA?	14
1.2.1 <i>JUGADOR/ES E INTÉRPRETE/S</i>	18
1.2.2 <i>PÚBLICO Y ESPECT-ACTOR</i>	22
1.2.3 <i>REGLAS DE LOS JUEGOS Y REGLAS DE LA IMPROVISACIÓN</i>	25
1.3 ¿CÓMO SE PUEDE EXTRAER UNA ANALOGÍA DE LAS REGLAS DE JUEGOS TRADICIONALES Y LLEVARLAS A UN CONTEXTO ESCÉNICO?	28
2 CAPÍTULO 2 DRAMATURGIA DEL JUEGO: ESTRUCTURAS PARA JUGAR	32
2.1 EL JUEGO Y EL ENTRENAMIENTO	33
2.2 JUEGOS E IMPROVISACIÓN ARTÍSTICA	37
2.3 GENERACIÓN DE MATERIALES	40
2.4 JUEGOS Y COMPOSICIÓN ESCÉNICA	44
2.5 PUESTA EN ESCENA	48
3 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	52

4 BIBLIOGRAFÍA	54
ANEXOS	56
Anexo 1: Primeros encuentros presenciales	56
Anexo 2: Encuentros virtuales	59
Anexo 3: Encuentros presenciales hacia el final del laboratorio	61
Anexo 4: Muestra final	64
ILUSTRACIONES	
Ilustración 1 jugadores	19
Ilustración 2 Intérpretes.....	20
Ilustración 3 Mirada Externa.....	23
Ilustración 4 Fragmento De La Obra El Espantapájaros.....	27
Ilustración 5 artistas invitados.....	31
Ilustración 6 artistas invitados jugando.....	31
Ilustración 7.....	41
Ilustración 8.....	41
Ilustración 9 Ensayo del primer encuentro con el juego	56
Ilustración 10 Generación del material del mapa espacial	56
Ilustración 11 Primera aplicación de la propuesta hacia una muestra.....	57
Ilustración 12 Primera aplicación de la propuesta hacia una muestra.....	57
Ilustración 13 Ensayo con adaptación a un solo intérprete	58
Ilustración 14 Ensayo con adaptación a un solo intérprete	58
Ilustración 15 Ensayo con adaptación a un solo intérprete	59
Ilustración 16 Muestra del primer ejercicio de improvisación individual	59
Ilustración 17 Muestra del primer ejercicio de improvisación individual	60
Ilustración 18 Muestra del primer ejercicio de improvisación individual	60
Ilustración 19 distorsión del juego de la rayuela.....	61
Ilustración 20 Encontrar nuevas corporalidades en el juego.....	61
Ilustración 21 Juego de la rayuela	62
Ilustración 22 Jugar con objetos y desdibujar su uso	63
Ilustración 23 Improvisación jugando con todo lo explorado.....	64
Ilustración 24 Improvisación con todo lo explorado.....	64

Cláusula de Propiedad Intelectual

Segundo Antonio Espinosa Delgado, autor del trabajo de titulación “EL USO DEL JUEGO ESCÉNICO Y TRADICIONAL COMO ESTRUCTURA DRAMÁTICA DE UNA COMPOSICIÓN ESCÉNICA”, certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autor.

Cuenca, 11 de agosto de 2022



Segundo Antonio Espinosa Delgado

C.I: 1104159411

Cláusula de licencia y autorización para publicación en el Repositorio Institucional

Segundo Antonio Espinosa Delgado en calidad de autor/a y titular de los derechos morales y patrimoniales del trabajo de titulación “EL USO DEL JUEGO ESCÉNICO Y TRADICIONAL COMO ESTRUCTURA DRAMÁTICA DE UNA COMPOSICIÓN ESCÉNICA”, de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN reconozco a favor de la Universidad de Cuenca una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos.

Asimismo, autorizo a la Universidad de Cuenca para que realice la publicación de este trabajo de titulación en el repositorio institucional, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Cuenca, 11 de agosto de 2022



Segundo Antonio Espinosa Delgado

C.I: 1104159411

AGRADECIMIENTO

*Agradezco al universo,
los espacios y momentos, la vida misma.
A quien hizo posible concluir este trabajo.
A los que la acompañan y disfrutan el camino recorrido,
especialmente a mi madre,
cuyo apoyo incondicional estuvo siempre presente.
A mi hermano y sobrinas,
docentes y mi familia que no compartimos sangre,
todos parte de mi proceso
a la churona que me apoyó todo este tiempo.*

INTRODUCCIÓN

A lo largo de mi vida y durante el proceso de formación, he presenciado varias propuestas escénicas; algunas de ellas, ya desde mi apreciación como estudiante, no han generado una gran sensación de “disfrute”¹. Quizá debido al ritmo o a causa de que la obra se presentó tantas veces que llevó al intérprete a mecanizarla, evitando que el público empatice y abandone la sala.

Por eso, este trabajo se construye a partir de una interrogante presente en ese pensamiento: ¿qué estrategias podría usar el director de una obra (danza/teatro), para no caer en la mecanización del intérprete y que resulte en una conexión con el público, además funcione en diferentes propuestas escénicas?

Encontré en el juego un dispositivo que ayuda a resolver esta problemática, permitiéndole al intérprete y al público sentir de forma más sincera lo que se intenta transmitir en escena.

Razón por la que esta tesis presenta una mirada a la construcción orgánica de una puesta en escena con una propuesta que parte desde los juegos tradicionales y escénicos, un análisis a los paralelismos y diferencias que existen entre los juegos y el mundo escénico, la aplicación práctica de una metodología que busca la construcción de una dramaturgia corporal desde la exploración lúdica.

Para iniciar es preciso hacer un análisis del juego desde su función teórica y la mirada de filósofos como Hans Gadamer, Bolívar Echeverría,

¹ Si bien la palabra disfrute la relacionamos con el placer, en este caso quiero que el lector la asocie con vivir o sentir realmente las sensaciones provocadas. Más adelante en este trabajo se profundizará en este aspecto.

respecto al juego y un criterio personal que vincula esas características al plano escénico.

Aunque parece obvio que el juego y la puesta en escena son manifestaciones distintas, en este trabajo de tesis el lector encontrará más características en común que diferencias, pues ambas son manifestaciones sociales donde afloran las emociones y los participantes se involucran de forma distinta a la cotidiana.

La base teórica que da soporte a la aplicación escénica del juego comprende una mirada de autores como Augusto Boal, Leticia Monteverde, entre otros, de quienes me ayudo para establecer vínculos y paralelismos entre el juego y las puestas en escena, destacando el tiempo, el espacio, las reglas y más elementos que fueron apareciendo en el desarrollo de esta tesis.

Este trabajo reconoce que no es un lugar nuevo la investigación del juego como un proceso de formación escénica, por lo tanto, intento llevar el componente del disfrute que se presenta en el juego, desde el inicio de un proceso escénico hasta su presentación final.

En el desarrollo de este trabajo vi necesario crear un análisis a profundidad en las semejanzas y diferencia entre:

- Jugadores e intérpretes.
- Público y espectador
- Reglas de los juegos y reglas de la improvisación

En la teoría del juego se establecen semejanzas y diferencias; sin embargo, estos tres últimos aspectos son poco analizados y establecen bases para la creación de una dramaturgia desde el juego, entonces se redacta un subcapítulo de cada uno como base teórica para el desarrollo

del trabajo práctico.

En cada sub capítulo se desglosa a manera detallada la función de cada elemento y dónde se amplía sus características y diferencias, pero estos contrastes se desdibujan en el desarrollo de este trabajo teórico.

En el capítulo *dramaturgia del juego: estructuras para jugar*, reflexiono en torno a lo que es una dramaturgia y cómo se puede definir al juego cómo una. Para después desglosar en sub capítulos el proceso de laboratorio que se generó a partir de los juegos planteados por los intérpretes y por el director.

Entender los pros y los contras del proceso de laboratorio, la organización que fue tomando para convertirse en una muestra escénica a partir de una disposición desarrollada en los siguientes sub capítulos:

- El juego y el entrenamiento
- Juegos e improvisación artística
- Generación de materiales
- Juegos y composición escénica
- Puesta en escena

Dónde se analiza el juego y cómo se transforma en una metodología de construcción escénica, que se fue desarrollando desde el entrenamiento hacia generar materiales para posteriormente usarlos en la puesta en escena.

1 CAPÍTULO 1 JUEGOS EN DIÁLOGO CON LA ESCENA

Existen diferentes herramientas para el actor o el intérprete para dialogar con su público, el juego es una de ellas, extiende un mundo de posibilidades al ser una actividad que pone evidencia nuestras respuestas naturales, con esto me refiero a que según la propuesta lúdica en la escena el público reaccionara de diferentes formas o simplemente no reaccionara como el intérprete o el director esperaban.

Es justamente el componente azaroso del juego lo que da la posibilidad a que esa respuesta se dé, ya sea de la forma en que el intérprete o el director proponen o de una forma completamente distinta, siempre estará sujeto a la lectura del espectador.

Pero lo que esta propuesta explora no es usar el juego como un simple recurso, que incluso con la repetición puede llegar a mecanizarse en el intérprete; al intentar componer una dramaturgia corporal desde el juego, se buscó que el intérprete tenga las suficientes herramientas escénicas para lograr una conexión con el público y que el disfrute de la propuesta sea de ambos (intérprete y espectador).

Para empezar, es necesario establecer similitudes y diferencias entre ambas actividades, y que se puede aportar la una de la otra.

1.1 TEORÍA DEL JUEGO

Entre las diversas definiciones de la teoría del juego, encontré un factor común, las matemáticas. Estas plantean una teoría desde un análisis estratégico para la toma de decisiones; sin embargo, el juego es un

ámbito muy amplio que se puede abordar desde diferentes campos como la psicología, la etnografía, la pedagogía, etc.

Vi necesario generar una teoría propia tomando en cuenta que Hans Gadamer en su libro “La Actualidad de lo bello” establece:

“{...} lo primero que hemos de tener claro es que el juego es una función elemental de la vida humana, hasta el punto de que no se puede pensar en absoluto la cultura humana sin un componente lúdico”{...} (Gadamer, 1991, pág. 31)

Es bajo este precepto que el arte escénico no puede desligarse del juego, ya que es una expresión y manifestación de los sentires y vivencias humanas. Lo escénico se vuelve una progresión con propiedades que lo caracterizan y lo pueden definir también cómo juego.

Los juegos que usan la imaginación para el desarrollo de estos, son susceptibles a cambios espontáneos que mantienen alerta a los jugadores. Existen muchas puestas en escena (danza/teatro) que emplean el azar como un recurso de composición e incluso el divertimento con el público, logrando que la propuesta sea diferente cada vez que se presenta.

Como ejemplo tenemos a Merce Cunningham² quien recurrió frecuentemente al elemento azaroso para determinar factores como la duración de la pieza, cuantos bailarines en escena, etc.

Augusto Boal llega a plantear los juegos como una base de creación para los espect- actores³, agudizando en ellos su capacidad de improvisar, empleando como herramienta situaciones conocidas para solucionar o lograr el objetivo del juego. Boal, propone al Teatro Foro “cómo un juego

² Merce Cunningham bailarín que se formó en la danza moderna, alumno de Martha Graham.

³ Término que utiliza Boal en su libro **JUEGOS PARA ACTORES Y NO ACTORES**, para expresar a sensación de intérprete al observarse a sí mismo y tener la capacidad de intervenir en la propuesta

cuyas reglas no fueron inventadas sino más bien descubiertas" (Boal, 2002, pág. 68)

Lo que el Teatro Foro busca es un espacio de interacción lúdica, sin llegar al caos, donde el espect-actor haga uso de las reglas para el descubrimiento de estrategias y tácticas en relación a las situaciones de opresión y así evitarlas

Los juegos tradicionales tienen la capacidad de generar herramientas e incluso transformarse en una base dramatúrgica para la escena, juegos como "el gato y el ratón" o "juguemos en el bosque hasta que el lobo esté...", cuentan con una estructura compuesta por una historia, reglas, caos y calma, poniendo en tensión constantemente a sus participantes.

1.2 ¿Qué establece al juego como tal y lo diferencia de una puesta en escena?

Quizá la práctica escénica se vincula con el juego porque ambas expresiones rompen el cotidiano y llevan al intérprete a "ser de otro modo"; la escena establece sus reglas al tener muchas líneas de estudio y cada una con sus características:

Las artes escénicas comprenden el estudio y la práctica de formas expresivas que se inscriben en el universo de la interpretación, como el teatro, la danza y la música, así como otras formas de espectáculo, como el circo, la performance, etc., que utilicen a la vez todos estos recursos y tengan como fin la exhibición pública (Muñoz, 2011)

Johan Huizinga (1972) sostiene que:

El juego es una acción u ocupación independiente, que se lleva a cabo en unos parámetros temporales y espaciales

determinados, según normas definitivamente obligatorias, aun cuando son libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de “ser de otro modo” que en la vida corriente (págs. 43,44)

Las Artes Escénicas y el juego llevan a sus involucrados (jugadores, intérpretes, etc.) a percibir estas como hechos extra cotidianos, aunque tengan una estructura base, el juego y la puesta en escena, no terminan teniendo el mismo resultado al ser manifestaciones de la humanidad. Es necesario entender que ambas actividades tienen características que las definen y estas nos permiten identificar que tan cercanas son una de la otra o, por el contrario, que tan lejanas están.

Los elementos fundamentales comunes a todas las Artes Escénicas, según Floridablanca (Muñoz, 2011), son los siguientes:

El espacio y el tiempo (...). Lo que es propio de las Artes Escénicas en este aspecto es la presencia inmediata de la interpretación, lo que se llama el “aquí y ahora”.

La acción (física o verbal). La representación escénica nunca es estática (...) el movimiento en todos estos sentidos es lo que les da fundamento.

La estructura y sus componentes (texto, personaje, conflicto, situación). (...).

En contraparte, la definición del juego propuesta en el libro Guía Didáctica #1 juegos, rondas y canciones Ministerio de Educación y Cultura del Ecuador 1991

Se trata de un juego, si la actividad tiene las siguientes características:

- Apertura, incertidumbre y regulación preestablecidas (tensión).
- Acción y reacción (interacción).
- Creación y rutina (pensar).
- Movimiento y descanso (dinámica).
- Reto/riesgo y seguridad/habilidades conocidas (competencia).
- Libertad individual y marco con limitación objetiva (reglas).
- Cercanía y espacio libre (contacto físico).

(Convenio Ecuatoriano Alemán, 1991, pág. 9 y 10)

De manera que el juego, al igual que la escena, son actividades desarrolladas por la humanidad como formas de ver la vida de otro modo y quizás aprender y entender el entorno social.

Es necesario aquí observar que en toda propuesta escénica existe una tensión, interacción, así como una dinámica, reglas, evidentemente surgen provocaciones de pensamiento, contacto físico, competencia, además ambas actividades convergen en características comunes:

- Un espacio y tiempo definido
- Son un mundo ficcional
- Se mantienen en interacción con los involucrados
- Obedecen a ciertas reglas

Pueden o no funcionar de manera recreativa para quien las mira y para sus participantes, a veces genera un trance en sus involucrados, lo que lleva al sentido ritual de ambas actividades, recordando que los

juegos y el hecho escénico tienen en común, el rito, cómo si se tratase de un ancestro que comparten estos dos, y se desligaron por las necesidades que cada uno desarrolla.

El juego remite al jugador a una seriedad que pertenece al juego mismo. Esta seriedad exclusiva del jugar cumple un rol y toma un tinte incluso sagrado que logra dejar en suspenso toda existencia activa y preocupación ajena al ámbito del juego. (Monteverde, 2017, pág. 13)

Lo que Leticia Monteverde expresa, además de llevar al juego a un sentido ritual, puede interpretarse, lo que en artes escénicas conocemos, cómo presencia escénica, el estar aquí y ahora. Estos paralelismos no solo se presentan en la actuación y en el juego mismo, los ritos también presentan esta característica sagrada de estar presente y siempre da un lugar lúdico a este acontecimiento. Además, recuerda a los orígenes del teatro en el rito y dónde muchas veces se creaba un mundo ficticio y sagrado en el que se representaba a los dioses para explicar fenómenos incomprensibles.

Podemos recordar a los infantes jugando policías y ladrones, la casita, etc.; los Diablos de Píllaro que cumplen la tarea de jugar con el público y romper la cotidianidad, dónde cada uno interpreta su rol de forma verdadera, hasta cumplir el objetivo de ser lo que representa.

Entonces dentro de los tantos elementos que comparten o diferencian al juego de las artes escénicas, es importante analizar los siguientes:

- Jugadores e intérpretes.
- Público y espectador
- Reglas de los juegos y reglas de la improvisación

1.2.1 JUGADOR/ES E INTÉRPRETE/S

Jugadores e intérpretes son personas que participan de su labor haciendo uso del espacio establecido por los parámetros de su actividad, y tanto el uno como el otro son partícipes voluntarios en su respectiva práctica.

El jugador lo hace ya sea de forma individual o de grupo, según cómo este planteado el juego en el que va a participar, dependiendo de la destreza, puede requerir o no una formación antepuesta para la correcta ejecución de esta.

Por su lado, el intérprete es un individuo que también participa de manera voluntaria de su labor, ya sea danza o teatro, y para que sea desarrollada precisa una enseñanza previa a su realización, puede ser unipersonal o grupal dependiendo de la propuesta que el director plantee; sin embargo, para que su actividad cumpla con su objetivo tiene que contar con la mirada externa de un público.

El intérprete no tiene un contrincante al cual enfrentarse en escena, su dinámica es distinta porque su relación es íntimamente vinculada con el público (que podría ser el contrincante a vencer), es ahí donde se genera un vínculo aurático⁴ y puede no ser recreativo para los involucrados, remitiéndonos nuevamente hacia un espacio ficticio con tintes sacros propios del rito.

Pero, ¿qué es el intérprete? Podemos entender al intérprete como: “un creador de personajes, un hacedor de partituras, un performer que construye, compone tejidos complejos de

⁴ Véase Walter Benjamín LA OBRA DE ARTE EN LA ÉPOCA DE SU REPRODUCTIBILIDAD TÉCNICA

dramaturgias escénicas dónde confluyen una práctica y una reflexión teórica." (Toral, 2014, pág. 5).

El intérprete se vuelve un ente generador de materiales y herramientas puestas a disposición para el desarrollo de la propuesta escénica, cuyos recursos surgen de sus capacidades que fueron encontrándose durante el proceso del entrenamiento o también tomadas desde otros lugares donde el intérprete explora.

Entonces, el centro de atención del jugador e intérprete es distinta por su relación con sus respectivos espectadores (ejemplos: ilustración 1 y 2), su desarrollo en su actividad y sus características.



Ilustración 1 jugadores

La composición isométrica de los deportes de invierno ilustra el campeonato de hockey sobre hielo con jugadores en el campo y espectadores en la zona de aficionados vector gratuito Jugadores



Ilustración 2 Intérpretes

Una actuación teatral en la cafetería Bet en Ciudad Ho Chi Minh

Se lleva lo escénico a lo lúdico y viceversa, no pensado desde el divertimento, sino más bien desde el disfrute real de las sensaciones y emociones que se producen en escena (entiéndase como disfrute no solo como placer si no como vivir de forma real las emociones, gozar de ellas, que se plasman en los intérpretes), quizás este gozo estimula la relación que se establece con el público de forma distinta y la provocación cambia. El disfrute en ambas experiencias, tanto la escénica como la lúdica son intercambiables, y esas sensaciones nos acercan más al estar presentes en la actividad.

Incluso hay obras cuya estructura necesita de la participación del público, en un juego con normas claras, que permiten la presencia del público para que la obra siga, como sucede en el caso de *El Extraño Jinete de Luna* o *Timeball* de Joel Cano.

El intérprete debe encontrar el “placer lúdico” que no es más que la sensación metafísica de “que el azar y la necesidad pueden ser intercambiables” (Echeverría, 2001, pág. 175).

El estado de alerta para quienes estamos vinculados al hacer escénico lo conocemos cómo la presencia escénica o “aquí y ahora” que nos permite estar atentos a lo que el espacio o nuestros compañeros de trabajo proponen.

Es un estado de acción y reacción inherente al hecho escénico, pero también un jugador se predispone de una forma casi inmediata con una actitud similar (aquí y ahora) con tal de conseguir el objetivo de ganar el juego.

Para Julia Varley la presencia escénica es un cuerpo que respira y cuya energía se mueve “para mí, una actriz es orgánica cuando la energía fluye, o sea, la respiración de las células corre en todo su cuerpo” (Varley, 2006, pág. 60).

Cuando jugamos hemos llegado a percibir esa sensación de que algo recorre el cuerpo, da vida y nos coloca en un estado de alerta. Se activaba con juegos tan tradicionales cómo las topadas, las estatuas y otros más, que al jugador lo invita a estar pendiente de lo que sucede a su alrededor.

A partir de mi investigación surge el **LUDO/INTÉRPRETE/CREADOR** cómo una manera de definir a todo bailarín, actor o intérprete, que se da la oportunidad de explorar y jugar con las reglas propuestas, ya sea desde una dramaturgia, una coreografía o desde la guía del director.

El artista ya no es solamente un intérprete/creador, es un ser que juega con las herramientas aprendidas para crear e interpretar el mundo ficcional que el director, o dramaturgo, o el mismo artista propone.

Podría definirse cómo un LUDO/INTÉRPRETE/CREADOR al intérprete, jugando con todas las herramientas que conoce para crear el material escénico pertinente para la puesta en escena, haciendo del juego su detonante para estar presente aquí y ahora.

1.2.2 PÚBLICO Y ESPECT-ACTOR

Este “aquí y ahora” del que habla J. Varley, no lo percibe solamente el intérprete o el jugador. Es un estado que el público o los espectadores también pueden percibir.

Entonces el jugador y a veces el mismo público se toman con seriedad el juego, pero deben recordar que esta mágica experiencia que se produce en la actividad lúdica, es producto del juego establecido y consecuencias de las reglas que se constituyen para crear el conflicto u objetivo a conseguir en el mismo juego. El jugador termina siendo un medio para que se cumpla dicho objetivo.

Hay juegos que no necesitan de la presencia de un espectador para su funcionamiento, ya que sus jugadores pueden obtener resultados y divertimento dentro del mismo juego. Incluso el jugador puede ser espectador, al estar a la expectativa de los otros participantes del juego, esto se puede acercar mucho a la perspectiva de Boal con respecto al espect-actor.

Estos espacios de entretenimiento o de experiencia pueden o no ser transformados por la mirada externa. Los juegos con espectadores tienen un manejo separado de los jugadores, donde estos pueden sentir la energía de ese público y puede afectar o no a los resultados, pero la intención no es entablar un vínculo directo con él, aunque este aporte a la energía del juego y puede influenciar en el

resultado del mismo. En el hecho escénico, el público o espect-actor es un ente que puede ser o no partícipe directo (ilustración 3); sin embargo, es una mirada externa cuya presencia modifica la actividad escénica.



Ilustración 3 Mirada Externa

Festival Mejunje Teatral el público ha adquirido un protagonismo fundamental durante los años de existencia del evento

Brecht postula que el espectador debe darse cuenta, a través de varios artificios, de que lo presenciado es un espectáculo, es decir, de que nada del acontecer teatral es real en el estricto sentido de la palabra,... Es así como Brecht se vale de ciertas técnicas teatrales de suerte que el público despierte de su actitud pasiva (TOMBE., 2011, pág. 6).

Fortaleciendo la importancia de su mirada, pues toda puesta en escena está pensada en qué mirará el público siguiendo una dramaturgia⁵ previamente estructurada, tanto es así que la primera

⁵ Se habla aquí de una dramaturgia que rompe la estructura tradicional que parte del texto escrito y que se entiende o proyecta como un tejido de acciones.

mirada que modifica directamente la puesta en escena es el director y puede permitirse modificar las reglas bajo las que se desarrolla la estructura base.

Pero el público no solo se involucra cuando participa directamente en la puesta en escena, al estar fuera de escena, este transmite, sus sentires, su energía.

Es un ente activo y participativo ya sea de forma directa o de forma indirecta, juegan con la ficción de lo que sucede en escena, es una realidad que solamente se la creen los intérpretes y el mismo público. El constante dialogo entre público e intérpretes no deja de existir.

Al mantener viva esa conexión entre público e interprete, jugador y espectador, aparece más viva la propuesta de Boal donde el espect-actor interfiere haciendo uso de las reglas que Boal propone, no necesitaría estar en escena para formar parte o intervenir en ella, porque solo su mirada ya genera un impacto directo a la propuesta escénica.

Claro está que la intención de Boal es que el espect-actor esté involucrado en acción directa con la propuesta escénica, al momento de proponer lo lúdico como parte de la composición escénica, el ludo/intérprete/creador invita a la conexión directa con el público.

Proponiendo una dramaturgia que surge y se mantiene en el juego el espect-actor puede asumir de forma voluntaria las reglas que el ludo/intérprete/creador proponga.

El espect-actor puede conservar la conciencia de que es una ficción por medio de los juegos propuestos y así se mantendría

vigente lo propuesto por Brecht siendo en este caso los juegos el artificio que despierta esa conciencia.

1.2.3 REGLAS DE LOS JUEGOS Y REGLAS DE LA IMPROVISACIÓN

Para entender las reglas que establecen los juegos escénicos y tradicionales, es necesario saber que estos proporcionan a los intérpretes herramientas distintas.

El juego escénico proporciona premisas que ayudan al ludo/intérprete/creador a familiarizarse con el espacio, entender el ritmo. Lo lleva a encontrar nuevas formas de improvisar.

El juego tradicional parte desde una serie de reglas claras enfocadas en la diversión, compartiendo momentos en un espacio determinado que fue establecido con las mismas reglas del juego. Las reglas determinan factores que pueden vulnerar la forma cómo se desarrollan los juegos y las improvisaciones, ya que estos pueden establecer la espacialidad, las características y los factores de cambio que pueden transcurrir en el juego e improvisaciones.

Esta forma de crear a partir de premisas (estímulos), puede recordar a la *Composición en Tiempo Real*, propuesta por João Fiadeiro y aplica en obras de danza como *Alina.06* propuesta por Ernesto Ortiz, en la cual no se evidencia una estructura, sino una serie de premisas a las cuales responden los intérpretes/creadores y que detona en diferentes resultados, desde los ensayos hasta la propuesta final.

“El “tiempo real” al que hago referencia es un movimiento que se procesa exclusivamente en el interior de nuestra mente (...) El “tiempo real” del que hablo trata del intervalo de

tiempo en nuestra mente que media el surgimiento de una imagen-acontecimiento (resultado de un “accidente” exterior o interior), su identificación (es esto o es aquello), la formulación de hipótesis de reacción (puedo reaccionar de esta o de aquella manera) y, finalmente, la respuesta que efectivamente se escoge dar (que puede ser, incluso, escoger no responder).(...)" (Fiadeiro, s.f.)

Las reglas definen los límites, pero en una propuesta escénica no es una camisa de fuerza, debido a que los participantes aceptan voluntariamente, y la única forma de romperlas es desbordando su límite.

Desbordar ese límite lleva al ludo/intérprete/creador a abordar el placer lúdico, creando una dramaturgia por la forma en cómo interactúa con las reglas y que se pueden interpretar como premisas, que sientan las bases del proceso metodológico aplicado en esta tesis. De esta forma se intenta establecer una trama en el juego, así mismo, esta se convierte en una base estructural para la creación de una dramaturgia desde el juego, recordando a los canovaccio⁶ de la comedia del arte.

Esta estructura permite “romper las reglas del juego” para salir y retomarlo de forma escénica, otorgándole la libertad al ludo/intérprete/creador, para que desarrolle con efectividad esa función de jugar, interpretar y crear. Siempre con la conciencia de volver al camino marcado en la estructura inicial como en los canovaccio o simplemente respondiendo a los estímulos como en la composición en tiempo real.

⁶ los jugadores de la commedia dell'arte. Consistía sólo en una lista de actos y escenas; los detalles se dejaron a la improvisación de los actores. Por tanto, los actores de la commedia dell'arte debían estar dotados de una mente inventiva, ya que el éxito de la obra dependía en gran medida de su creatividad y sobre todo de sus *lazzi* (bromas y gags).

Un ejemplo dónde sucede esto es la obra “EL ESPANTAPAJAROS” del grupo Deus Ex Machina. En diálogos sobre la obra con su director Sebastián Catán, narraba que, dentro de la obra, el personaje se da permisos de salir de la dramaturgia planteada haciendo uso de un segundo personaje (el mismo intérprete), que se daba todos los permisos para jugar y se permitía volver (ilustración 4).



Ilustración 4 Fragmento De La Obra *El Espantapájaros*

Entendiendo que no se trata del actor en escena, sino un personaje que desarma la dramaturgia tradicional y decide cuánto dura este rompimiento⁷, estos permisos solo pueden darse teniendo claro las reglas bajo las que se juega. Entendiendo este recurso como su dispositivo escénico.

“Un dispositivo, en su dimensión escénica, es aquel que contiene un conjunto heterogéneo de elementos que se

⁷ https://www.youtube.com/watch?v=Umq2jS_3JZ4&t=57s

relacionan entre sí propiciando un territorio dónde se facilita la teatralidad.” (Arrieta, 2018).

Entonces es necesario saber qué tipo de reglas se establece en los juegos y cuáles de ellas son comunes o funcionan para la escena, transformándolas en una analogía o premisas, para que el juego sea nuestro dispositivo de construcción dramatúrgica para la puesta en escena.

1.3 ¿Cómo se puede extraer una analogía de las reglas de juegos tradicionales y llevarlas a un contexto escénico?

Yo recurrió al análisis de los juegos propuestos y de estos entender qué reglas se pueden reinterpretar cómo una premisa y no cómo una regla, facilitando la disposición para el ludo/intérprete/creador con respecto a su forma de resolver la dificultad que se le presenta.

La tabla a continuación presenta algunos de los juegos que más influyeron en el proceso, los cuales fueron modificados en el transcurso del laboratorio y fueron propuestos por intérpretes y el director.

Nombre Del Juego	Número De Jugadores	Espacio	Materiales	Reglas O Descripción	Tiempo
La cuerda	1 a 12	Área abierta	cuerda	Saltar continuamente la cuerda , la mayor cantidad de veces posibles, nunca se debe tocar la cuerda con los pies o se perderá.	Indefinido
Las palmaditas	2 o más	indefinido	Ninguno	Se realiza una coreografía usando las palmas y se acelera la velocidad hasta confundirse. Pierde la persona que se equivoca	Indefinido
Rayuela	2 equipos de 2 jugadores	Cuadros dibujados	Tiza, marcador semipermanente o cinta y una piedra.	Se dibujan de 1 a 2 cuadros por fila en el suelo, con números del 1 al 10. El jugador se ubica a una distancia determinada y lanza la piedra que debe caer en un cuadro. Se obtiene el mayor puntaje si cae sobre ella y menos puntos si cae alejado.	De 1 a 5 minutos por partido
Gato y Ratón	De 3 en adelante	Área abierta	Ninguno	Formar un círculo entre los participantes agarrados de la mano. Dos jugadores tendrán el papel de gato y de ratón. Los niños que forman el círculo tendrán que entonar una canción, mientras que el gato persigue al ratón. El ratón se esconde fuera o dentro del círculo cuando el círculo suba o baje. El juego termina cuando el ratón es comido por el gato.	10 minutos o más
Las topadas	2 o más jugadores	Área abierta	Ninguno	Se enfrentan dos o más personas donde uno de los jugadores intenta llegar a tocar a los demás participantes. El juego termina cuando el jugador logra tocar a todos.	Indefinido

Tabla 1

Esta tabla analiza los juegos que ayudaron a la construcción de partituras escénicas. Descubrimos que los mecanismos y estructura son fácilmente adaptables a la construcción de una dramaturgia escénica/corporal.

Se establecen las reglas para que los ludo/intérpretes/creadores puedan jugar en la escena, y se juega exagerando ciertas mecánicas de movimiento de los juegos propuestos en la tabla, también se propone usar otros elementos corporales para cumplir las reglas del juego base.

Un ejemplo es la rayuela dónde normalmente se juega solo usando los pies, se propuso a los ludo/intérprete/creadores usar sus manos para generar una nueva partitura corporal.

Otro ejemplo de juego, en este caso con objetos, es el uso del yoyo que en principio es un juguete con el que se puede jugar haciendo trucos, pero la propuesta que se aplicó con el ludo/intérprete/creador fue que lo usara como extensión del cuerpo para que le genere otra calidad y cualidad de movimiento

Proponiendo una dramaturgia entendida como un tejido de acciones, estos juegos tienen un objetivo claro (los de la tabla 1), se desarrolla durante el tiempo que determina sus reglas o hasta cumplir su objetivo, puede o no intervenir el uso de objetos, y su espacio puede o no ser una sala de teatro, pero al ser un proceso de construcción no solo basta con jugar.

En este proceso de laboratorio se propuso a los ludo/intérprete/creadores de diferentes disciplinas **jugar desde el entrenamiento hasta que se realice la muestra final (ilustración 5 y**

6), aquí se establece una de las primeras reglas. Las demás se definieron según cómo evolucionó el proceso de laboratorio, usando juegos establecidos en la tabla anterior y otros juegos escénicos propuestos por los mismos intérpretes y el director.



Ilustración 5 artistas invitados

Artistas que fueron invitados a la exploración del laboratorio para el desarrollo de esta tesis, bailarines de danza contemporánea, folclórica, danza aérea, y teatro.



Ilustración 6 artistas invitados jugando

Este último propone varios artificios que permitan al juego evolucionar y transformar las reglas de forma que se genere un tejido que funcione no solo como entrenamiento, sino como un material que

construya y aporte a la escena.

Generando una dramaturgia para el ludo/intérprete/creador y otra distinta para el director y el público, esto se debe a que cada intérprete usa sus recursos conscientes e inconscientes para resolver las dificultades que se le presentan ante el juego.

Debido a la situación precaria que fue la pandemia del 2020 el trabajo paso por varias etapas la primera de forma presencial que fue durante finales del año 2019 y participaron como ludo/intérprete/creadores dos estudiantes de la carrera de artes escénicas de la Universidad de Cuenca, donde la actividad lúdica desarrollo mayores capacidades, corporales y de creación en los participantes.

Sin embargo, en 2020 la adaptación a un formato virtual y bidimensional me obligó al desarrollo y búsqueda de estrategias para continuar el desarrollo de esta metodología, pero también facilitando la participación de integrantes de otras ciudades en el proceso, lamentablemente al momento de retomar presencialidad solo se pudo contar con una ludo/intérprete/creadora, con quien se realizaría la muestra final.

2 CAPÍTULO 2 DRAMATURGIA DEL JUEGO: ESTRUCTURAS PARA JUGAR

Hablar de dramaturgia representa entender las diferentes capas que implica la misma, sobre todo cuando se rompe la forma tradicional o clásica que parte desde el texto, y el enfoque postmoderno dónde la propuesta dramatúrgica puede partir desde diferentes aristas que construyen una estructura narrativa para la propuesta escénica, es decir algo susceptible de ser leído o interpretado en/y a través de la escena.

La dramaturgia propone varios lenguajes que atraviesan la escena; proporciona un camino a seguir y diferentes formas de interpretación, así como el juego establece su lenguaje desde las reglas, objetivos o descripción permitiendo que el proceso del juego se desarrolle.

Joseph Danan define a la práctica de la dramaturgia cómo: "Movimiento de tránsito de las obras de teatro hasta llegar a la escena" (Danan, 2012, pág. 13). Esto permite interpretar a la dramaturgia como un proceso de creación y no cómo algo ya establecido.

Esta dramaturgia del juego se debe interpretar como un tejido de acciones, puede traducirse en un juego que establece un esquema para cada intérprete y su desenvolvimiento de forma personal e íntima, despertando su capacidad de creación en escena.

2.1 EL JUEGO Y EL ENTRENAMIENTO

El entrenamiento es trabajo corporal que ayuda no solo a la activación física, además impulsa la percepción sensorial del intérprete.

Debido a la indagación que se realizó en torno al proceso creativo y el juego, tomando en cuenta que las acciones que realizamos en el transcurso del trabajo escénico; se puede determinar cómo un juego de entrenamiento para el desarrollo y perfeccionamiento de las habilidades a ponerse en escena y asumir roles extra cotidianos, ejercitando la presencia escénica.

El desarrollo del laboratorio fue evolucionando a medida que las condiciones nos permitían realizar, en principio de manera presencial,

iniciábamos con un proceso de exploración corporal para reconocer las capacidades de los intérpretes, además desde mi perspectiva reconocer las fortalezas y debilidades de los intérpretes, según esas mecánicas orientar los juegos hacia exploraciones desconocidas para ellos sacándolos de su zona de confort.

Durante el proceso de esta tesis las condiciones cambiaron y tuvimos que adaptar a la virtualidad, dónde nuevos intérpretes se sumaron desde otras áreas artísticas y que decidieron jugar con las propuestas planteadas, de cierto modo se planteaba un convivio⁸ virtual.

Esto provocó cambios en la forma de creación tanto positivos como negativos, el compromiso con los participantes fue complejo pues no todos estaban en la disposición del tiempo, ni con la energía emocional que el juego a veces requería. Para posteriormente establecernos en un formato mixto, aunque ya con una sola intérprete la cual llevó este proceso hasta el final

El trabajo se desarrolló a partir de juegos cómo: lanzar y recibir objetos, también cuerpos imaginarios, las topadas, las estatuas, ninja extremo, etc. Llevando los juegos a los extremos de formas distintas:

- Exagerar movimientos hasta hacerlos muy grandes.
- Minimizar movimientos hasta que su ejecución sea mínima.
- Modificar premisas para generar partituras de movimiento.
- Llevar los juegos que usan voz a la exageración y los sonidos se trasformen en palabras
- Interpretar las historias que nos cuentan los juegos tradicionales.

⁸ Conferencia de Jorge Dubatti referente a la filosofía del teatro

Bajo esta forma de encontrar nuevas características de movimiento, posibilidades corporales y sonoras, se fue desarrollando un entrenamiento a manera de estructura base; se hacían modificaciones para que encuentren nuevas características tanto espaciales, como propias.

Es necesario reconocer que había juegos que son más fáciles de adaptar a esta forma de creación que otros, pero por eso esta etapa es experimental y depende también de los participantes en despertar su curiosidad por jugar y no tener miedo al riesgo del juego.

Nos dimos cuenta que la diferencia de un niño y un actor al jugar reside en la conciencia, el intérprete entiende todo lo que sucede en la ejecución del juego, pero eso no limita la oportunidad de sorprenderse a uno mismo, a diferencia del niño que se divierte sin intención de hallar algo nuevo.

Este entrenamiento a momentos llegó a desafiar no solo al artista participante sino también a mí que estaba en calidad de director / dramaturgo pues en principio no fue fácil tener las reglas claras bajo las cuales se jugaba, estas se fueron aclarando con el proceso, pero eso no eliminó en ningún instante el disfrute de las emociones.

En esta etapa, fue la temporalidad (tiempos del juego) y espacialidad (lugar donde se jugó) donde se pudo aprovechar de mejor manera la generación de recursos y herramientas teatrales, cada juego manejaba su propio ritmo y espacio imaginario, no solo los de entrenamiento escénico, sino también los tradicionales.

La espontaneidad del recurso lúdico manifestado en cuerpo, voz y espacio de forma orgánica, permitió al ludo/intérprete/creador reinterpretar las reglas hasta que se desdibujen y se genere un material nuevo que sirva de forma compositiva.

El sostener el juego durante mucho tiempo también fue parte de los retos a los cuales nos enfrentamos, pues a veces el uso de imaginación o esfuerzo físico se volvió bastante exigente para los intérpretes, sin embargo, eso me llevó a saber manejar de mejor manera esta etapa, saber cuándo puedo exigir más y cuando no y a entender los impulsos de mis intérpretes al jugar, cómo buscan entender esta etapa, que en principio fue exploración para todos.

Otra de las dificultades a las cuales me enfrenté, tiene que ver mucho con la personalidad y capacidad de exploración de cada intérprete, algunos no buscaban el riesgo de jugar, (ser curioso con la exploración e ir a la segura), esto a veces por pensar o sentir que se equivocarían, no encontraban en el espacio del error la exploración para resolver los conflictos que presentaba los juegos o las premisas de los mismos.

Analizando que el error también es una oportunidad de crear, pues de este puede surgir una nueva propuesta que puede solucionar el conflicto inicial o hacerlo más complejo, nuevamente es volver a la necesidad de jugar con herramientas conocidas o proponer algo distinto para hallar la solución.

Otra falla al momento que dirigí el laboratorio fue controlar el conjunto de reglas que pueden asumir los intérpretes en cierta cantidad de tiempo, cometí el error de saturar, pero tampoco se podía dejar que la metodología caiga en la comodidad y cotidianidad pues es muy fácil asumir una posición de confort.

También orientar las premisas hacia las soluciones o hacia las complejidades de forma orgánica en situaciones de comodidad, no se puede incluir una regla sin sentido eso causa confusión, tiene que tener una progresión para que el intérprete sea capaz de desarrollar sus propias estrategias.

Es importante pensar en la dirección, la dimensión y la claridad, de las reglas pues cuando el participante o los participantes tienen un primer acercamiento y no conocen mucho del hacer escénico se pueden sentir saturados con tantas reglas al mismo tiempo, el entrenamiento es un proceso de aprendizaje mutuo entre los intérpretes y quien dirige el ensayo.

2.2 JUEGOS E IMPROVISACIÓN ARTÍSTICA

Los ludo/intérprete/creadores en esta etapa no entendían cómo funcionaba el juego y cómo se convertiría posteriormente en una puesta en escena, para empezar el proceso era nuevo para ellos y tampoco contaban con mucha experiencia, para mí también fue un reto poder esclarecer bajo qué reglas se juega y cómo se juega.

El entrenamiento en este proceso, desarrolló la capacidad de traer de forma improvista las herramientas y capacidades de las que dispone el artista, por medio de mecanismos y reglas claras, que fueron enriqueciendo a los partícipes del juego.

Se estableció al espacio dónde se realizaban los primeros juegos cómo un espacio sagrado, casi ritual, donde se da valor e importancia a cada elemento correspondiente a ambas actividades, generando y recordando todo el misticismo de sus orígenes en el rito; también dónde es permitido

explotar todo lo que el juego puede proporcionar, siempre recurriendo a la estrategia para la generación del material.

Durante el laboratorio, en un primer momento posterior a los ejercicios del entrenamiento ejecutados con los primeros participantes, vi que estos empezaban a tener patrones de movimiento y no salían de su cotidianidad, teniendo una zona de confort. Para evitar esto y ejercer un desafío que permita la exploración de nuevos recursos escénicos, fue necesario que los juegos que se combinan con otras estrategias para romper patrones de movimiento y también dio lugar a nuevas provocaciones sonoras y físicas.

El ejercicio partía de un juego base (tradicional o escénico), para transformar su estructura, se pidió a los artistas que exageren o reduzcan las formas de movimiento que provocan esos juegos para desdibujarlos (igual que en el entrenamiento) y así provocar en el artista la búsqueda de nuevos recursos, y si esta estrategia no era suficiente, recurría a combinar juegos a partir de la misma técnica.

Jugar con esa capacidad de exagerar los movimientos no solo haciéndolos muy grandes, si no también muy pequeños transforma los juegos y las propuestas en algo más, que funciona como una premisa compositiva para el hacer escénico.

Otra estrategia fue pedir a los intérpretes que lleven todas las reglas al límite, al punto dónde la regla se desborde y si la regla no lo impide pues lo puedo probar, esto ocasionaba momentos de caos en el juego, sin embargo, aparecía con naturalidad el placer lúdico del cual habla Bolívar Echeverría.

La aparición de esos recursos a veces con provocaciones sonoras o a momentos solo de movimiento, lograba que la transición de un juego a otro sea más eficaz y para poder explorar más el recurso sonoro y la improvisación, se aprovechó el impulso de sonar para decir en principio palabras, que posteriormente evolucionaron a frases.

Motivo por el cual, se sugirió a los artistas participantes la búsqueda de un texto, el cual podía ser de su autoría o uno que les transmita algo y que solo pueda ser dicho cuando el impulso corporal o la necesidad de hacer uso de voz aparezca.

Llevando a este ejercicio a la generación de un material que en principio parecía una composición en tiempo real, en el sentido de generar materiales para ser usados en la posterior muestra escénica y q estaba llena de provocaciones que podían o no ser aceptadas por los intérpretes, sin intención de establecer una estructura.

Es importante también darse cuenta de cuanta información es proporcionada como director (del ensayo o la puesta en escena), pues es probable que cuando los intérpretes no cuentan con la experiencia necesaria, se los puede saturar de información y complicaría su forma de creación.

“En principio la forma de creación fue complicada porque no se entendía cuál era el objetivo, pues como éramos estudiantes de primeros ciclos talvez se sentía que eran demasiadas cosas al mismo tiempo, y no se entendía lo que se debía hacer” (Bermeo, 2021)

Esta fue una conversación que grabamos con una de las intérpretes lo que invita a reflexionar cómo debo explicar las premisas cuando se ejecuta

esta metodología con personas que no tienen experiencia o no están involucradas con el ámbito escénico. Es una escucha corporal muy atenta por parte del director para que el intérprete desarrolle el lenguaje adecuado, y tenga una guía hacia la creación de nuevos recursos para facilitar la improvisación.

No se trata de jugar por jugar, pero sí de arriesgarse con el borde de lo que me permiten o no hacer las reglas que están propuestas, prestar la atención suficiente para poder recurrir a mi conocimiento previo y también generar nuevo, a través del trabajo corporal y sensorial, que en las actividades lúdicas muchas veces surge de forma natural.

2.3 GENERACIÓN DE MATERIALES

Como resultado del entrenamiento detonó la creación de materiales que partieron de las características mencionadas anteriormente, muchos juegos se fueron reconfigurando, pero permanecían con su lógica general y en este proceso surgieron materiales que ya fueron encontrando un camino para la escena.

Una de las etapas iniciales buscaba que los artistas participantes se conecten con su infancia un recurso al que acudí fue pedirles que rasguen papel y con el generar un mapa o colocar de manera azarosa puntos para luego crear una trayectoria uniendo los puntos o siguiendo el contorno de los papeles.

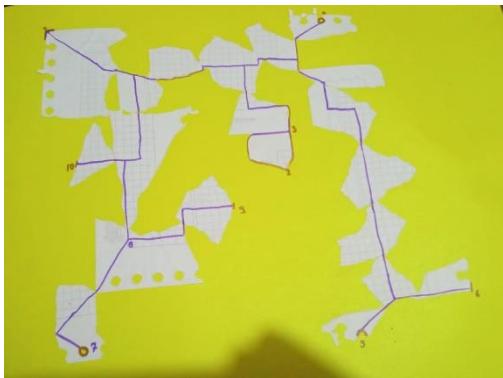


Ilustración 7



Ilustración 8

Dibujar estos mapas sirvió como insumo para la creación de una trayectoria especial y también se llevó a movimientos corporales, dibujando en el espacio lo que fue plasmado en el papel.

Jugar, imaginar y recordar juegos infantiles despertó la imaginación del ludo/intérprete/creador e hizo sentir más orgánico y cómodo el proceso de creación para la posterior puesta en escena.

Entre los materiales mencionados estaban ciertos ejercicios que iban quedando claros cómo recursos que llevaban a los juegos a ser algo más que un medio de entrenamiento, sino más bien un material que se podría incorporar o no cómo parte de la puesta en escena final.

- Jugar con la exageración o minimización de los movimientos y sonidos mientras se juega
- Lanzar frases cuando surge la provocación desde el cuerpo o desde la voz

Estos recursos serían recurrentes en la composición y generación de materiales para la propuesta escénica, pues para los ludo/intérprete/creadores funcionaron.

En segunda instancia se invitó a varios artistas a participar de este proceso, mismos que pertenecían a diferentes áreas del arte, dónde se partió de una serie de juegos que generan improvisación o que buscaban la interacción entre ellos.

A través de medios virtuales se conversó con estos artistas y se les propuso realizar una improvisación desde su área de conocimiento, posteriormente pensar en un juego tradicional, nuevamente llevar a la exageración o minimización del movimiento que el juego requiere, cada juego fue propuesto por cada uno de los participantes. Con esa propuesta se les planteó, desde esas características de movimiento intentar combinar el juego y la improvisación de su área de conocimiento, lo que dio origen a un nuevo material.

Para dar un tejido entre el material de los artistas y la siguiente propuesta, se recurre a tomar un juego de otro participante e incorporarlo a la secuencia sin adueñarse de movimientos solo hacer uso del juego, estos juegos fueron por sorteo y así se tendría en cada muestra la incorporación de dos juegos.

Se realizó un tercer ejercicio dónde se usaría la combinación de la propuesta de cada ludo/intérprete/creador, con la de otro y así tendríamos en la propuesta la existencia de cuatro juegos, en esta ocasión si se tomaría a parte de los juegos un fragmento de 16 movimientos para la propuesta compositiva, aun así, esto solo es material que aún se escogerá y pulirá para la propuesta final.

Cómo último material generado se les asignó un juego con canto o con una historia, y que ese texto fuera transformándose en lo que quieren decir usando la rítmica, o el impulso para decirlo y un juego más dónde se incluyó el uso de un objeto teniendo un total de 6 juegos. Esta última premisa fue de gran dificultad debido a que los intérpretes les costaba adaptar canciones a lo que querían decir, sintiendo a veces que era una forma forzada de incluir un material, quizás el disfrute de jugar en este punto se había atenuado un poco, sintiendo ciertas actividades un tanto mecánicas.

Cómo resultado dio un material fijo y organizado sin embargo en el proceso algunos integrantes se fueron retirando y otros se incorporaron, lo que provocaba que no se pueda trabajar con constancia. Además, el disfrute de alguna manera se había atenuado, no desaparecido, pero si al tener premisas de algún modo tan concretas los ludo/intérpretes/creadores se olvidaban de divertirse.

Era importante el factor sorpresa que el juego y la improvisación permiten, esto ya daba pautas para ir pensando en ¿cómo la composición final se puede ir mejorando?

Con el juego es fácil la detonación de material, lo difícil es quizás aprender a discernir entre los que finalmente sirven para la propuesta escénica y los materiales que sirven solamente como exploración.

Es importante recalcar que en esta etapa estábamos, atravesando una situación que nos colocaba a todos fuera de una zona de entrenamiento habitual, adaptar este proceso creativo a la virtualidad era un reto, que se

asumió desde la responsabilidad y compromiso de cada intérprete, sin embargo, se pudo avanzar con los procesos individuales y colectivos.

Al final la idea era siempre mantener un proceso de constante creatividad para que el material que surgía, pueda mezclarse, organizarse y que tenga un desarrollo con miras a una puesta en escena final

2.4 JUEGOS Y COMPOSICIÓN ESCÉNICA

La obra se desarrolla a modo de composición escénica que usa reglas de diferentes juegos para entablar un diálogo entre los momentos improvisados y los marcados, generándose un *canovaccio*⁹ dónde la intérprete dialoga con su espacio y su público por medio de esta serie de reglas.

Se desenvuelve una obra que funciona como unipersonal o puede adaptarse aplicando las mismas reglas hacia intérpretes de diferentes líneas artísticas, (esta opción puede generar una puesta en escena muy distinta) siendo una creación colectiva.

Existen varios factores al momento de componer una coreografía o una obra teatral, entre estos los que más influyen son, cómo se organiza el material para ponerlo en escena o el orden que propone el dramaturgo, las premisas que se utiliza para que la propuesta funcione como composición en tiempo real y depende también del enfoque que deseamos dar.

⁹ La comedia del arte establece una base para la propuesta escénica llamada canovaccio, esta estructura tiene premisas y reglas que permiten improvisar con el público y volver a las ideas preestablecidas para dar cierre a la obra.

Sin embargo, en el juego existe la posibilidad de desbordar las reglas y transformar lo propuesto, por tal razón es complejo tener determinado orden y se maneja una composición que depende de factores de azar o de respuesta, acción, reacción y llegaría a compartir características con las composiciones en tiempo real ya que hay factores que se vuelven detonantes para determinada acción.

El proceso es un trabajo relacional que nace desde el juego como herramienta para la generación de materiales y además para improvisar en escena. Esta metodología se implementa dentro de la muestra escénica en la cual se evidencia todo el trabajo realizado.

El juego ha provocado un tejido entre material preestablecido e improvisaciones que nacen desde el jugar y que se desarrollan, llegando a ser una estrategia que no es nueva en el mundo escénico.

Sin embargo, en esta indagación el juego se establece o ayuda a crear la estructura de la obra y que no quede en un segundo plano como una herramienta más del hacer escénico, buscando generar detonantes en el intérprete y permite también interactuar con el público.

Esta estructura dramática permite crear una propuesta que usa los juegos escénicos de forma que el ludo/intérprete/creador genera material que se siente más orgánico y surge de la misma forma.

El proceso desarrolló una dramaturgia en torno a las vivencias y experiencias personales, no solo de quien la dirigió, también los

ludo/intérprete/creadores. Además de usar los juegos escénicos y tradicionales como premisas para accionar o detonar nuevas acciones.

La idea es que el juego se trasforma en la estructura de la obra escénica, pero para que no sea evidente la presencia del juego debe ser modificado o deconstruido; esto lo lleva a generar detonantes en el intérprete y permite también interactuar con el público.

Para esto se usó el material generado y se lo fragmentó en puntos de llegada en el espacio, retomando el mapa que se hizo en los primeros procesos.

En estos puntos se fijarían fragmentos de la propuesta marcada, y se lo ejecutaría como parte de su canovaccio, y para trasladarse entre estos puntos se diría los textos propuestos siempre desde el impulso, motriz o sonoro.

Me interesé en que esta propuesta tenga un matiz diferente cada vez que se lance el texto, para esto pedí a la ludo/intérprete/creadora que se fije en las personas que la pueden estar mirando, y que desarrolle la propuesta escénica desde las intenciones que el público le puede hacer sentir (alegría, tristeza, melancolía, etc.).

Probablemente esta última premisa transforme la puesta en escena en una composición en tiempo real pues el ludo/intérprete/creador siempre contará con detonantes distintas para la propuesta escénica.

La composición escénica se desarrolló en etapas que obedecen a ciertas reglas en cada una de ellas:

Entrenamiento

- Jugar de inicio a fin del proceso.
- Buscar y explorar mis formas de jugar cuando era niño/a.
- Generar una composición escénica o artística desde mi área de conocimiento.
- Dejar que esta composición se afecte por la intervención de un juego tradicional.

Improvisación

- Exagerar o minimizar movimientos para que esta nueva secuencia se combine con un nuevo juego.
- Combinar la propuesta con la de otro ludo/intérprete/creador.
- Incluir un juego que use una dinámica de texto o canción.
- Generar un mapa en el espacio y en el cuerpo que permita lanzar el texto con los impulsos del juego.

Organización y desarrollo del material

- Desglosar el material creado en el mapa propuesto.
- Llevar las reglas a su límite, y explorar lo que surge de ellas.
- Las intenciones del cuerpo y del texto tienen que dejarse afectar por la presencia del público.

Bajo estas reglas finalmente se logró tener un acercamiento a una propuesta escénica planteada haciendo uso del juego como la estructura base y se transformó en un lenguaje escénico.

Creo que es necesario pensar en la propuesta de los materiales que surgen a partir de esta metodología, pues al ser un recurso tan explorativo

parece que el encontrarse con material nuevo nunca finaliza. Así que siempre que se proponga esta dramaturgia, es necesario volver al ámbito social del arte y pensar: algo que decir, alguien a quién decirlo, y la razón de porqué lo quiero decir, la dramaturgia que se propone solo logra un sentido cuando se recuerda estos tres aspectos.

Las dos primeras etapas se desarrollan como parte del proceso creativo y de entrenamiento, pero para llegar a la última etapa tienen que estar desarrolladas y saberse manejar las dos primeras ya que en esta etapa final se pone en evidencia el trabajo previamente desarrollado.

Es en esta relación entre componer y jugar dónde ya se evidencia el acercamiento a la puesta en escena y se genera esta sensación de tener un canovaccio, es un juego relacional permanente entre lo que el ludo/intérprete/creador propone y su relación directa con sus recursos explorados, y cuánto me arriesgo a romper mis propias reglas.

2.5 PUESTA EN ESCENA

Es importante y necesario que el artista recuerde, que es un juego por ende debe haber disfrute para que él se sienta empoderado de su trabajo artístico, es decir tomar al juego como algo placentero en escena. Pero no por esa razón superfluo y carente de importancia, no se puede subestimar el poder que tiene el juego para generar placer lúdico no solo en el artista sino también en el espectador y cómo el juego puede evolucionar.

La puesta en escena fue pensada desde la organización del material, y fue planteándose una lógica de canovaccio, permitiéndole al intérprete jugar

con lo que sucede a su alrededor y llevarlo a la escena, pensar en las lógicas de relación entre creador y espectador fue un punto a considerar.

De la exploración realizada surgió jugar con las sombras, un teatro de sombras que si bien es atractivo para quien la mira, se descartó por el momento para la propuesta de tesis ya que explorarlo a profundidad requiere otro trabajo y sumado esto genera una barrera de relación con el público de forma directa.

Lidiar con la construcción de la puesta en escena con todos los materiales que surgieron fue un proceso que evolucionó a medida de cada ensayo, puedo decir con sinceridad que el montaje tomó rumbo después de un proceso arduo que tuvo que afrontar circunstancias no esperadas como la pandemia y los participantes.

Al final hemos creado con la intérprete un trabajo escénico más orgánico pues tanto ella, como al observarla sentimos que la propuesta pasa de un lugar más externo hacia lo íntimo, siempre atravesado desde el juego.

Surge un proceso creativo desde el inconsciente que remite al trabajo irracional carente de conciencia en el trabajo de improvisación, muchas veces aparecen movimientos, acciones y reacciones desde ese lugar de no razonamiento y sin previo conocimiento, también desde el subconsciente se activa de manera espontánea herramientas y recursos preexistentes en la ludo/intérprete/creadora, porque previamente fueron trabajados en un estado de conciencia.

Cuando jugamos, surge un lenguaje exclusivo que nace desde estos juegos, muchas veces surge en el inconsciente o de ese subconsciente

creativo que está dormido y vuelve a despertar entre más ejercitemos las diferentes actividades lúdicas, pero aún no se puede concretar cómo una expresión dramatúrgica si solamente se juega.

Los juegos como ya se ha venido analizando tienen una estructura propia que le da diferentes matices al mismo, estos surgen de la relación directa en cómo está estructurado el juego y permite en el mismo el desarrollo de un rol, que otorga a los participantes, características que les permiten o no hacer ciertas cosas y les concede poder en el transcurso del mismo.

Generar esta estructura lúdica para que se llegue a interpretar cómo una dramaturgia en principio no fue fácil, desde el primer juego que se propuso a los participantes se sentía que existía algo más que jugar solo por entretenimiento o entrenamiento, fue difícil pensar en cómo esto se transformaría en una propuesta escénica por completo.

Es aquí donde al ponerme en papel de director/ dramaturgo y observar los materiales que surgen desde el cuerpo y voz de los intérpretes, estos se enfrentan a la necesidad de intentar crear una estructura que brota desde los mismos juegos y buscar un lenguaje propio y a la vez universal.

El juego usado en este laboratorio genera diálogos con el consciente e inconsciente creativo del ludo/intérprete/creador y con los demás involucrados. Esta forma de crear permite que el artista manifieste de forma orgánica y con naturalidad lo que desea proponer, pues al jugar se les pidió que piensen: algo que decir, alguien a quien decirlo, y la razón de porque lo quiero decir, de esta forma por medio del juego se genera un discurso que nace del mismo ludo/intérprete/creador, y que puede desembocar en una herramienta más del discurso dramatúrgico para la puesta en escena final.

En el laboratorio fue necesario ir encontrando esos lenguajes dramatúrgicos que esta propuesta escénica necesitaba, pues el disfrute de la puesta en escena no solo se enfoca en el divertimento, sino también en la capacidad de disfrutar las emociones que causa textos, objetos y los mismos juegos, recordando todo el tiempo que es un lugar ficcional; y es inevitable que al jugar surge ese placer evidente en las actividades y vivencias de los ludo/intérprete/creadores.

Entonces para establecer una estructura base fue necesario generar juegos desde el inicio incluyendo el calentamiento, el entrenamiento, la generación de materiales y finalmente la puesta en escena. Para que posteriormente se tenga una lógica de construcción escénica que partió del juego como base y se mantenga hasta el final sin que desaparezca del todo en la puesta en escena, se prepara los ejercicios de improvisación para generación de materiales y posteriormente darle un orden para que el material cobre sentido y se genere una dramaturgia desde la mirada del director / dramaturgo.

3 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Después de finalizar el laboratorio, se presentaron varios fenómenos, cómo por ejemplo la forma en cómo el ludo/intérprete/creador desarrolla sus propias estrategias para resolver la premisa que se propone, la interacción con objetos planteando juegos distintos a los que se jugaría normalmente con ese objeto o usando uno que no forma parte de una actividad lúdica, además se pueden presentar experiencias desconocidas en el desarrollo del laboratorio; permitiendo el desarrollo de un proceso metodológico que nace en los juegos tradicionales y escénicos, proporcionando bases para los procesos de creación escénica, para futuras generaciones.

La implementación de juegos tradicionales y escénicos para la construcción de una dramaturgia escénica es posible siempre y cuando se tenga en cuenta que las reglas se pueden desdibujar y transformarlas en premisas, sin que el intérprete pierda el interés en la construcción escénica.

El proceso permitió jugar de manera presencial y virtual, pero entendiendo el contexto en el cual inicio del proceso creativo, en la presencialidad, no es lo mismo que en la virtualidad, el convivir cambia y por ende los resultados son distintos, sin embargo, cómo muchos de los procesos que se dieron en el contexto de pandemia, este fue uno de los que probablemente más fácil se adapta, siempre y cuando se tenga claro qué juegos se pueden desarrollar en un medio virtual.

Se debe tener clara la sistematización del proceso creativo a partir del juego para que no se dilate y se pueda crear la dramaturgia, pues la metodología planteada, juega desde el entrenamiento hasta la propuesta final.

Hay que entender al juego como un proceso de construcción de una puesta en escena, desde la cual se desarrolla habilidades como parte del futuro material para el desarrollo de la misma.

El juego en sí se vuelve un dispositivo escénico, en este contexto, el proceso de construcción de una dramaturgia corporal por medio del juego se cumple, siendo el juego el dispositivo de construcción escénica.

Entre las posibilidades que facilitó el juego al construir el proceso dramatúrgico, se dio la particularidad de ver cuerpos más orgánicos y que disfrutaban de su puesta en escena y hacían presente esa sensación metafísica donde el azar y la necesidad es intercambiables como lo dice Echeverría (2001, pág. 175), se hace evidente tanto en el espectador, que puede funcionar como un ente pasivo o activo de la propuesta escénica, como en el ludo/intérprete/creador, que siempre va a estar disfrutando desde esta sensación.

En la aplicación de esta metodología surge el ludo/intérprete/creador como ente que juega con la interpretación de las reglas para la resolución de los problemas que los juegos le plantean.

El desarrollo de retos y habilidades causados por el juego, despertaba en el ludo/intérprete/creador su imaginario, siendo esta una ficción con la posibilidad de verse transformada por los juegos desarrollados y sus reglas, que se volvían más bien una premisa, lograban involucrar al espectador mediante una dramaturgia construida desde ese imaginario del juego, es necesario que esa ficción nacida del artista, sea provocadora de sensaciones, sentires o pensamientos.

El intérprete como resultado del juego provoca una creación más orgánica, que le permitió darse permisos en el desarrollo de esta metodología para poder

interactuar con el público, ya sea respetando las reglas del director o usando las mismas como premisas para desbordar los límites que los juegos le permiten.

Las dilataciones de las reglas o premisas generan un riesgo que se vuelve atractivo a la mirada del espectador, provoca el surgimiento del placer lúdico definiéndolo de una forma distinta, se transforma en un disfrute real de las emociones tal cual un niño que juega, se golpea, llora, se enoja, se recupera, etc. y continúa jugando.

Esta metodología de creación siempre usará la improvisación como medio de resolución de las dificultades planteadas para cumplir el objetivo de propuesta escénica ya sea aplicada con la intención de crear una propuesta coreográfica, de teatro o performance.

La práctica de lo lúdico y que genera riesgo siempre es visualmente atractivo y genera un disfrute siempre para perfeccionar o para sacarle más provecho a las herramientas del juego se necesita la constante práctica.

4 Bibliografía

- Arrieta, F. (18 de junio de 2018). *Sala de prensa*. Obtenido de Sala de prensa:
https://www.cultura.gob.mx/estados/saladeprensa_detalle.php?id=40518
- Bermeo, A. (2021). Entrevista tesis. Cuenca, Ecuador.
- Boal, A. (2002). *Juegos para actores y no actores*. España: Alba Editorial.
- Convenio Ecuatoriano Alemán. (1991). *Guia Didactica 1 Juegos, Rondas y Canciones*. Quito: Imprenta Ministerio de Educacion y Cultura.
- Danan, J. (2012). *QUE ES LA DRAMATURGIA Y OTROS ENSAYOS*. MEXICO: TOMA.
- Echeverría, B. (2001). *Definicion de la cultura*. Mexico: Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad Autonoma de Mexico.
- Felipe, A. (2013). Por una escritura de juego. *territorio teatral*.
- Fiadeiro, J. (s.f.). *laportabcn.com*. Obtenido de <http://laportabcn.com/>:
<http://laportabcn.com/es/work/conversacion-entre-real-y-la-porta>

- Gadamer, H.-G. (1991). *La Actualidad de lo Bello*.
- Huizinga, J. (1972). *homo ludens*. Madrid: Alianza editorial .
- Monteverde, L. B. (2017). HEIDEGGER Y LA HERMENEUTICA. *Acerca del concepto de juego en Hans-Georg Gadamer* (pág. 13). Mar de Plata Argentina: Compaginado desde TeseoPress.
- Muñoz, F. (2011). *Trampitan*. Obtenido de Trampitan: <https://www.trampitan.es/teoria-teatral/concepto-y-tipologia-de-las-artes-escenicas-/>
- TOMBE., C. M. (2011). *BRECHT DE CARA A ARISTÓTELES. DISTANCIAMIENTO VERSUS CATARSIS*. Cali: UNIVERSIDAD DEL VALLE, FACULTAD DE HUMANIDADES, LICENCIATURA EN FILOSOFÍA.
- Toral, C. M. (2014). LA FORMACIÓN DEL INTÉRPRETE COMO INVESTIGACIÓN Y LA INVESTIGACIÓN COMO PRÁCTICA DEL ARTE ESCÉNICO. *Tsantsa revista de investigación artística* , 5.
- Varley, J. (2006). *Piedras de Agua*. Ubulibri, Milano: San Marcos, Lima Perú.

ANEXOS

Anexo 1: Primeros encuentros presenciales



Ilustración 9 Ensayo del primer encuentro con el juego



Ilustración 10 Generación del material del mapa espacial



Ilustración 11 Primera aplicación de la propuesta hacia una muestra



Ilustración 12 Primera aplicación de la propuesta hacia una muestra

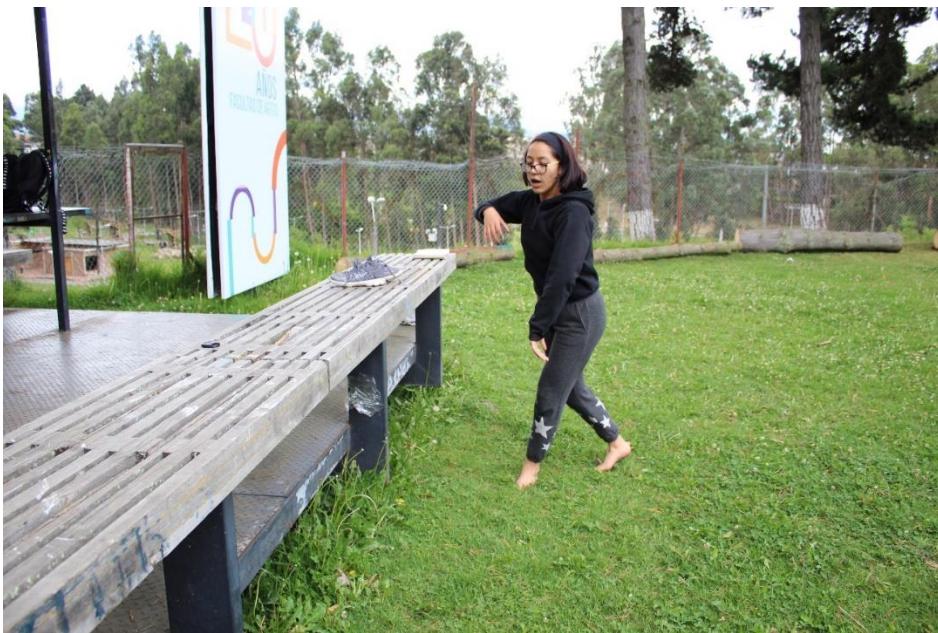


Ilustración 13 Ensayo con adaptación a un solo intérprete



Ilustración 14 Ensayo con adaptación a un solo intérprete



Ilustración 15 Ensayo con adaptación a un solo intérprete

Anexo 2: Encuentros virtuales



Ilustración 16 Muestra del primer ejercicio de improvisación individual



Ilustración 17 Muestra del primer ejercicio de improvisación individual

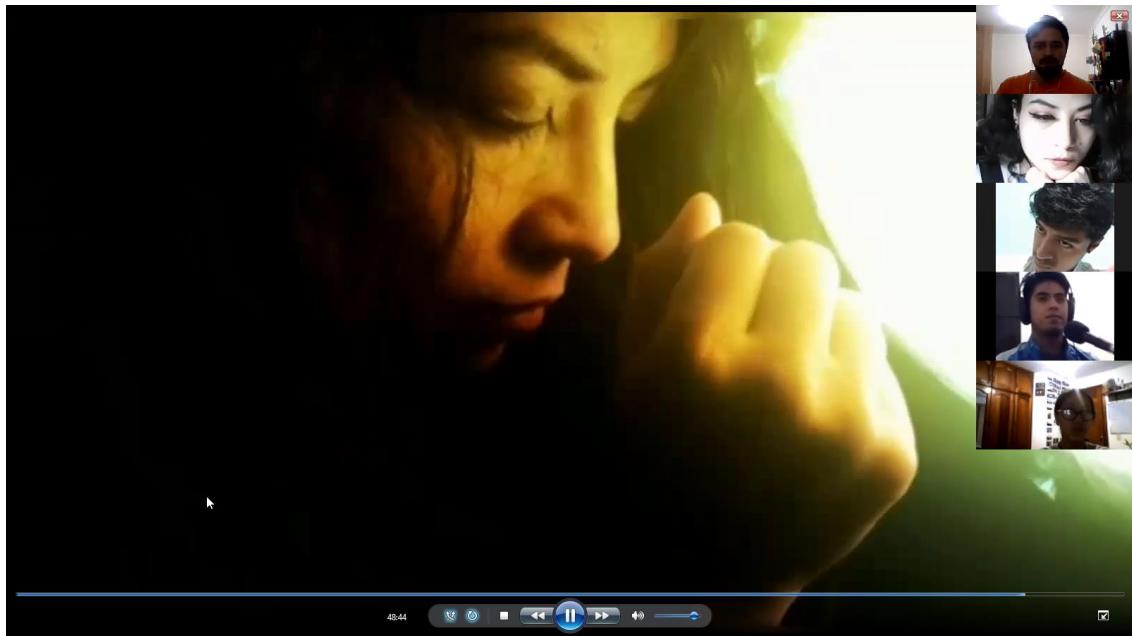


Ilustración 18 Muestra del primer ejercicio de improvisación individual

Anexo 3: Encuentros presenciales hacia el final del laboratorio

Ilustración 19 distorsión del juego de la rayuela



Ilustración 20 Encontrar nuevas corporalidades en el juego



Ilustración 21 Juego de la rayuela



Ilustración 22 Jugar con objetos y desdibujar su uso



Ilustración 23 Improvisación jugando con todo lo explorado



Ilustración 24 Improvisación con todo lo explorado

Anexo 4: Muestra final

<https://youtu.be/OFYiT-wLlzA>