



UNIVERSIDAD NACIONAL DE RÍO NEGRO

El juego en la composición escénica. La intervención lúdica en los procedimientos de creación teatral

TESINA
PARA OBTENER EL GRADO DE
LICENCIADA EN ARTE DRAMÁTICO

Daniela Zarri

Directora:
Dra. Ángeles Smart

SAN CARLOS DE BARILOCHE, Julio, 2024

Índice

Agradecimientos.....	
Introducción.....	
Capítulo I. Hacia un concepto de juego	
. Una perspectiva profunda sobre el concepto de juego, por el historiador Johan Huizinga.	
. Las ópticas del juego, según cada disciplina: Juliette Raabe.	
. La importancia que le otorga la ONU al juego.	
Capítulo II. El espacio, la creatividad y el arte.....	
. Reflexión sobre dos conceptos: Espacio y lugar por Víctor Pavía.	
. La creatividad observada por un artista: Stephen Nachmanovitch.	
. Detalles sobre el teatro, según Peter Brook.	
Capítulo III. Una mirada de lo lúdico en los procedimientos de creación teatral.	
. Acercamiento al teatro de Paco Giménez, por José Luis Valenzuela.	
. Primera cita: Trinidades del deseo y Repertorio. Recursos pedagógicos.	
. Segunda cita: Kairós.	
. La dirección escénica: Fuera de la técnica.	
Conclusiones	
Referencias bibliográficas	

“la esencia del lenguaje, en una u otra forma, por una u otra vía, se restringe a la creatividad espiritual del individuo” (Mijaíl Bajtín)

Agradecimientos

Gracias a la Universidad Nacional de Río Negro por darme la oportunidad de estudiar en mi ciudad, es un privilegio absoluto. Poder elegir y estudiar una carrera de arte súper completa, profunda e interesante, fue una oportunidad excepcional para mí. Más que agradecida con cada profesora/profesor por transmitirme sus conocimientos y experiencias, con tanto compromiso y dedicación. También me gustaría agradecer a una persona que estuvo siempre a disposición durante el cursado de la carrera y en el proceso de investigación, posteriormente escritura tesis, mi directora de tesis, Angeles Smart. Sin dudas una directora involucrada, atenta, detallista, concreta, con muchísimo conocimiento y una gran aptitud, para compartir su experiencia y conocimiento con entusiasmo e interés. Sobre todo una gran persona, apasionada de la filosofía y el arte, gracias infinitas. Me gustaría agradecer mi familia por acompañarme siempre, sobre todo a mi mamá y a mi papá, que está en las estrellas, por traerme al mundo, a esta vida tan maravillosa, más que agradecida por esta oportunidad de vivir. A mi amado, que me apoya incondicionalmente, gracias. Me gustaría agradecer al teatro, por inspirarme y motivarme a descubrirme como artista, por ser un arte cautivador colmado de formas de expresión, comunicación, composición. Gracias nuevamente a mis profes por inspirarme y a cada grupo del que forme parte por regalarme tantísimas experiencias valiosas, que guardare en mi corazón.

Introducción

La presente investigación se despliega en mi imaginación a partir de un impulso, su origen deviene de una experiencia genuina, cautivante, creativa e inspiradora. En el quehacer teatral, con el cuerpo, la mente, el espíritu y la imaginación, surgió la reflexión sobre la composición escénica y cómo se puede abordar, cuántas formas existen, cuántos métodos, técnicas, caminos, estilos, categorías. En el mismo instante llegué a la conclusión que sería imposible abordar todos los caminos, pero tal vez no sería imposible recordar cuáles exploraciones me habían atravesado como persona, en las que sentí emociones, tomé decisiones, expresé mi creatividad, logré expandir mi imaginación, sentí independencia para componer de manera individual y grupal, me arriesgué. En ese minuto apareció la imagen en mi mente y la sensación de libertad en mi cuerpo, recordé que todo era un caos y para encontrarme en ese caos tenía que tomar una decisión, y para ello necesité de coraje. Para atravesar los límites de lo convencional es necesario conocer lo convencional en todos sus aspectos, porque luego podremos darnos cuenta como artistas cuando transgredimos lo establecido con el apoyo de la creatividad y la imaginación como pilares del movimiento de composición. Conocer las reglas del juego nos da la posibilidad de ser en el tiempo de otra manera, tener distinta energía; pero no solo por conocer las reglas podemos crear un tiempo y espacio con su propia tendencia, sino que también nos permite atravesar los obstáculos que se nos cruzan en el camino como artistas. Nos invita a combinar creativamente esas reglas para que encontremos otros caminos, maneras, emociones, sensaciones, imágenes, inspiración.

De esta reflexión surge una incógnita relacionada con la composición escénica, los procedimientos de creación teatral, el rol de la actriz/actor, de la dirección, de la obra dramática y su vínculo con el mundo lúdico. Pero ¿de qué se trata el mundo lúdico?, ¿de qué hablo cuando hablo de juego?, ¿qué es el juego?, ¿qué idea tengo del juego? ¿qué relación tienen el juego y el arte? ¿dónde queda el rol del artista en la composición escénica? ¿cuál es su rol? ¿y el de su experiencia previa? Una cantidad de preguntas brotaron en mi mente que casi podría escribir una obra dramática, pero tal vez nunca la terminaría, sin embargo me propuse en la siguiente investigación vislumbrar el concepto de juego, el valor de la creatividad y de la imaginación para los artistas y reflexionar sobre el rol de los interpretes, de la dirección y los procesos de creación teatral. Para la investigación tomé la decisión de incorporar diferentes autores, perspectivas e investigaciones, con el fin de preponderar una pedagogía teatral contemporánea y lúdica. Me propuse dilucidar otras formas, caminos, ideas, perspectivas que contribuyan a la composición escénica desde un nuevo lugar, atravesado por un aspecto lúdico que privilegie, al mismo tiempo, el encuentro con el propio lenguaje poético.

Capítulo I: Hacia un concepto de juego.

Una perspectiva profunda sobre el concepto de juego, por el historiador Johan Huizinga.

El juego es el núcleo de mi trabajo, así como comprenderlo, cuestionarlo, explorarlo, con el fin de conocerlo un poco más. La palabra juego es mencionada por millones de personas en el mundo a diario, como escuchada por otros millones; pero cuántos de esos millones se cuestionan sobre su origen, sus características, rasgos principales, cuándo lo llevamos a cabo, cómo o porqué, es difícil de establecer. Sin dudas no son millones, pero algunas sí y a partir de sus investigaciones, exploraciones y documentos se puede realizar un acercamiento hacia qué se entiende por juego. Ésto puede realizarse de dos formas: desde lo teórico y desde lo práctico. ¿Qué quiero decir con la expresión anterior? Que para abordarlo puedo optar como fuente principal la teoría, la práctica o ambas, pero considero importante destacar desde mi perspectiva que lo empírico del juego es la característica más contundente para investigarlo. El motivo está fundamentado en el origen del juego. Se tiene en cuenta aquí la investigación del historiador holandés Johan Huizinga (1968) en su libro titulado *Homo lundens*, en el cual expone desde un comienzo que el juego existió aún antes de que exista la cultura en la humanidad y destaca, como dato relevante, cómo se puede observar el juego en los animales sin la intervención de las personas en su aprendizaje. Él afirma que no se les enseñó a jugar, y además si observamos en los animales el juego tiene las mismas cualidades que el juego de las personas, “[c]on toda seguridad podemos decir que la civilización humana no ha añadido ninguna característica esencial al concepto del juego” (Huizinga, 1968: 11). Esta puntualización que el autor realiza donde la existencia del juego se gesta en los animales antes que en las personas, lo considero un rasgo más que relevante, ya que se puede observar cómo el origen del juego no es posible limitarlo a nuestra cultura, a nuestra capacidad de razonar. El juego existe independientemente de las personas. Si hacemos una pausa y observamos a los perros, gatos, etc. podemos visualizar algunas características del juego, vinculado a las reglas: el no morder de verdad, quitar el juguete uno al otro, aparentar estar enojado, ladrar, etc. Algunas cualidades en las actitudes y otras en las reglas del juego, pueden observarse de manera implícita en los animales. Huizinga menciona que se presentan variables en los juegos que los hacen más simples o más complejos; en los animales el juego está compuesto por reglas simples, y por ejemplo en las competencias humanas el juego tiene reglas más complejas. Pero más allá de los grados de complejidad que lo componen, existe una cualidad más relevante, que separa al juego de una función biológica, fisiológica o psicológica: el juego excede al rol de estar relegado a una función que por ejecutarla tiene una determinada consecuencia, para reconocerse como acción independiente, compuesta de sentido; “[p]iénsese lo que se quiera, el caso es que por el hecho de albergar el juego un sentido se revela en él, en su esencia, la presencia de un elemento inmaterial” (Huizinga, 1968: 12). En este punto es importante cómo el autor corre al juego

de una función de utilidad, de estar a merced de o en función del sujeto que juega, hacia una visión más acotada donde el eje principal es el juego, su singularidad, su especificidad. Se pone en el foco de atención al juego y su esencia. Considerando que el juego atraviesa a la esfera de los animales y la esfera de las personas, podemos detectar una cualidad que empapa al juego y es la irracionalidad, proporcionada por la vinculación de ambas esferas. El juego emerge independientemente de la cultura, se gesta y se presenta en ambos mundos, “no es posible ignorar el juego. Casi todo lo abstracto se puede negar: derecho, belleza, verdad, bondad, espíritu, Dios” (Huizinga, 1968: 14). El juego se presenta como tal, lo reconocemos de inmediato, no es posible negarlo, su presencia y autenticidad se reconoce con claridad, tanto en la esfera animal como en la humana.

La principal cualidad del juego que presenta el autor es la libertad, el juego es una actividad libre, la participación es voluntaria, y está relacionada directamente con el gusto que se experimenta durante el proceso del juego. Es importante destacar que los participantes se pueden retirar del juego en cualquier momento, así también el juego puede detenerse o finalizar por completo. La segunda cualidad está relacionada con el tiempo donde sucede la experiencia del juego. El juego se desarrolla en una esfera de tiempo particular, que se aleja del tiempo cotidiano en el que nos desenvolvemos la mayor parte de nuestra vida. El juego se presenta como un punto de fuga de la esfera cotidiana para transitar la esfera de tiempo en la que la actividad presenta un estilo singular: “escaparse de ella a una esfera temporera de actividad que posee tendencia propia” (Huizinga, 1968: 21). El juego propone un tiempo otro, donde los jugadores se encuentran involucrados por completo, la esfera lúdica por momentos absorbe a los participantes, borrando prácticamente la conciencia del tiempo cotidiano y sus vigencias. En la esfera del tiempo, el juego se presenta como un momento libre, de recreación, donde la experiencia vincula la expresión, la comunicación, la creatividad, la sensibilidad y la imaginación. Se transforma, así, en una esfera temporal que no solo complementa, sino que enriquece la vida de las personas, tornándose imprescindible para nosotros “por el sentido que encierra, por su significación, por su valor expresivo y por las conexiones espirituales y sociales que crea” (Huizinga, 1968: 22).

Para continuar, vamos a considerar la esfera del tiempo y del espacio donde el juego se desarrolla, como características que lo componen y lo transforman a su vez en su propio límite. El juego sucede en un tiempo-espacio con su propia tendencia, y de algún modo la combinación de ambas esferas lo dotan de una particularidad, lo guían hacia sus propios límites; el juego se inicia y finaliza en un tiempo determinado. Durante el despliegue del juego se vivencian diferentes experiencias, situaciones, pero sin importar su desenlace, siempre comienza y finaliza, “[a] gota su curso y su sentido dentro de sí mismo” (Huizinga, 1968: 23). El juego finaliza, pero la experiencia, lo acontecido, permanece en las personas, en sus sensaciones, recuerdos, memorias, etc. La

experiencia de jugar entonces trasciende la esfera del tiempo-espacio para alojarse en la memoria de las personas. Dicha cualidad lo hace aun más singular, ya que si las y los participantes desean, pueden volver a jugar, se puede repetir el juego con el mismo grupo, con otros grupos, otros participantes. El juego se transmite entre las personas, se repite, “[e]l juego cobra inmediatamente sólida estructura como forma cultural” (Huizinga, 1968: 23). Esta cualidad de comenzar-terminar, lo hace efímero, pero a su vez el juego tiene la capacidad de permanecer, a través de nuestro recuerdo, y de esta forma transmitirlo, repetirlo, dándole una singularidad a partir de estos dos opuestos: su fugacidad y su permanencia. Teniendo en cuenta la esfera temporal-espacial en el cual se desarrolla, se puede observar que el juego se despliega dentro de ciertos límites que son acordados previamente, los cuales pueden ser tangibles -como por ejemplo un tablero de ajedrez- o intangibles, donde la imaginación delimita el espacio de juego, donde las reglas que se sostienen dentro de la esfera de juego son propias del nuevo mundo, que se gesta irrumpiendo la esfera temporal-espacial de nuestro cotidiano: “son mundos temporarios dentro del mundo habitual, que sirven para la ejecución de una acción que se consuma en sí misma” (Huizinga, 1968: 23). En la esfera del juego entonces se despliegan sus propias reglas, se construye un orden específico, el cual cobra sentido y se desarrolla dentro del propio juego. Ésta es una cualidad esencial que lo compone y posibilita su existencia, si un jugador rompe una de las reglas, por más simple que parezca, pone el riesgo al juego en su totalidad: “[e]l juego exige un orden absoluto”, (Huizinga, 1968: 24). El orden absoluto, las reglas específicas, construyen un campo de tensión donde los jugadores se desenvuelven acorde a éstas, pero aún así el desenlace del juego no se puede definir, es incierto, se despliega y se define en la experiencia del juego. Se puede observar que el juego existe en una esfera frágil, que puede desvanecerse de un momento a otro, y los jugadores son aquellos que sostienen el mundo lúdico del que forman parte y construyen. Por ende si alguno rompe las reglas, la esfera lúdica rápidamente desaparece, quebrándose la esfera témporo-espacial donde se ven involucradas la imaginación, la ilusión, la creatividad, lo mágico. La permanencia de los jugadores dentro de la esfera lúdica, posibilita y genera un vínculo entre los participantes, donde lo fundamental son las nuevas leyes que propone el mundo del juego, sus integrantes y lo que acontece. De alguna manera las reglas del mundo habitual quedan invalidadas, suspendidas por el nuevo orden absoluto, existe una “cancelación temporal del mundo cotidiano” (Huizinga, 1968: 26).

Retomando el párrafo anterior, me gustaría destacar una de las cualidades que propone Huizinga, que es la capacidad que tiene el juego de repetirse a partir de la experiencia vivida que permanece en nuestra memoria. En este punto me parece importante subrayar la cualidad de repetición como una característica fundamental, por su capacidad de transmisión, que a su vez conforma una estructura en la cultura. El juego se transmite entre las personas, entre las generaciones, pero ¿qué es lo que se transmite concretamente? ¿la experiencia tal cual? ¿una reproducción exacta

de la experiencia acontecida? o ¿el recuerdo de esa experiencia? Desde esta serie de preguntas que están relacionadas directamente con la condición de que el juego es repetible, considero que es importante retornar a la experiencia del juego para intentar dilucidar qué es aquello transmisible en una actividad que es eminentemente efímera. De alguna manera las cualidades hasta ahora desarrolladas me permiten profundizar aun más sobre el juego y añadir otra característica, que a partir de lo investigado, considero se encuentra presente en el juego:

El aura de una obra humana consiste en el carácter irrepetible y perenne de su unicidad o singularidad, carácter que proviene del hecho de que lo valioso en ella reside en que fue el lugar en el que, en un momento único, aconteció una epifanía o una revelación de lo sobrenatural que perdura metonímicamente en ella y a la que es posible acercarse mediante un ritual determinado. (Echeverría, 2003: 16)

Esta observación si bien está pensada en relación al arte, me permite descubrir en el juego una característica que lo atraviesa y lo define como una acción auténtica, *independiente*, que se despliega en el tiempo y espacio, con su propia tendencia, sus propias reglas, que existe durante la acción, desplegando su aura, que luego se esfuma, desaparece, se torna efímero, pasajero: “[l]a autenticidad de una cosa es la quintaesencia de todo lo que en ella, a partir de su origen, puede ser transmitido como tradición, desde su permanencia material hasta su carácter de testimonio histórico (Benjamin, 2003: 42).

Si bien el ensayo de Benjamin donde despliega su famoso concepto de aura, se encuentra relacionado a la obra de arte de vanguardia, la revolución política y la reproducción técnica emergente en ese momento, su consideración sobre la metamorfosis operada por el arte, logra desarrollar una perspectiva que trasciende a esa época y a ese estilo artístico. Podría decir que su ensayo se convierte en atemporal y a su vez encuentro en el área del juego conceptos -como el de *autenticidad* - que me posibilitan seguir reflexionando a partir de las ideas benjaminianas. El juego existe, su acontecimiento se da en un lugar y tiempo específico, con su propia tendencia y estilo, transformándose en una acción singular, genuina, auténtica, los participantes son atravesados por el juego, en el desarrollo del juego se manifiesta lo intangible, lo inmaterial, aquello que no se puede capturar porque es fugaz, efímero, su quintaesencia. El juego acontece, y su aparición es original, la reproducción exacta de un juego no es posible, ya que el juego es una experiencia que emerge en un tiempo y espacio únicos, y su desenlace se transforma en cada acontecimiento: “en la más perfecta de las reproducciones una cosa queda afuera de ella: el aquí y ahora” (Benjamin, 2003: 42).

Lo intangible, lo invisible que se hace presente en el momento lúdico, no se refiere al juego en sí mismo, sino a lo que podemos vislumbrar en el encuentro entre los individuos y el juego. Un

atributo, cualidad, don, no encuentro la palabra apropiada, para nombrar uno de los aspectos más importantes que deviene del acto lúdico humano, o mas bien que se activa en el juego: la imaginación. Es importante aclarar que la imaginación es una de las potencias de los seres humanos, que se activa en diferentes circunstancias, experiencias artísticas, sensitivas, sensoriales, etc. y que a su vez podemos observar en el momento de juego,

pues la imaginación, que actualmente es expulsada del mundo del conocimiento como 'irreal', era en cambio para la antigüedad el *medium* por excelencia del conocimiento. En cuanto mediadora entre sentido e intelecto, que hace posible la unión en el fantasma entre la forma sensible y el intelecto posible, ocupa en la cultura antigua y medieval exactamente el mismo lugar que nuestra cultura le asigna a la experiencia. Lejos de ser algo irreal, el *mundus imaginabilis* tiene su plena realidad entre el *mundus sensibilis* y el *mundus inteligibles*, e incluso es la condición de su comunicación, es decir, del conocimiento. (en Rossi y Chausovsky, 2013: 7).

La imaginación es una virtud natural de las personas, que podemos apreciar rápidamente sobre todo en los niños; pero ésta no es una condición que está en unas personas y no en otras, sino que es un atributo innato que tienen todas. A través de la historia de la cultura, la valoración y la atención que se dedicó a la imaginación fue cambiando a la par que se sucedieron cambios sociales, culturales y económicos, los cuales también condicionaron los tipos de juegos, de juguetes y los lugares y tiempos destinados a las actividades lúdicas. Todos los aspectos del juego se ven afectados por una estructura macro, que puede dotarlo de aspectos negativos, como positivos. Esta relación directa del juego y lo macro influyen de manera instantánea sobre la imaginación de los individuos, estimulando o adormeciendo este magnifico atributo humano, pero no afectan la disponibilidad de la imaginación en su totalidad, porque ésta -como ya mencioné- es una virtud humana inherente a todas las personas. Durante el transcurso de nuestra vida podemos recurrir a ella de diferentes maneras y es importante señalar que dar valor a la imaginación, a la creatividad, a la expresión, a la exploración, a la sensibilidad y a la libertad, expande el campo de juego y amplía las posibilidades del conocimiento tanto individual como social.

Las ópticas del juego, según cada disciplina: Juliette Raabe.

Teniendo en cuenta el trabajo desarrollado en una investigación dentro de la UNESCO (Organización de Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura), en la que se vieron involucrados muchos especialistas como psicólogos, antropólogos, sociólogos, etc. la autora Juliette Raabe, especialista en culturas populares, profesora del Centro Internacional de Estudios Pedagógicos fue la encargada de sistematizar el material, para luego desarrollar la primera parte de la obra que se titula *El niño y el juego* (1980). Dice la autora:

El juego es vital; condiciona un desarrollo armonioso del cuerpo, de la inteligencia y de la afectividad. El niño que no juega es un niño enfermo, de cuerpo y espíritu. La guerra, la miseria, al dejar al individuo entregado únicamente a la preocupación de la supervivencia, haciendo con ello difícil o incluso imposible el juego, hacen que se marchite la personalidad. (Raabe, 1980: 6)

La investigadora expone al juego como vital, y como el motor que posibilita el desarrollo de los niños, también menciona algo que me parece fundamental: que el juego no se puede dejar de lado y está relacionado directamente con el contexto en el que nos encontramos sumergidos, tanto las niñas, los niños, los adolescentes, los adultos, las personas. Asimismo cuánto influye el entorno en nuestras acciones y en cómo se juega; por ejemplo en un país en guerra, que si bien es una situación extrema pero real para miles de niños y niñas en la actualidad, el juego queda relegado y supeditado a esa circunstancia. El contexto en el que nos encontramos, en cualquier parte del globo terráqueo, nos influye de manera directa en diversos aspectos de la vida, tanto positiva como negativamente. Asimismo Raabe sostiene que “[a] través de los juegos y de su historia se lee no solo el presente de las sociedades, sino el pasado mismo de los pueblos” (Raabe, 1980:5). Se puede decir entonces que el juego está atravesado por la sociedad, su cultura, su historia, su economía, su política, etc.; sin embargo, el juego también atraviesa a la sociedad. Existe entonces una relación con vínculos activos, entre el juego y la sociedad.

La autora también sostiene que hasta el momento las diversas disciplinas que han investigado sobre el juego obtuvieron resultados, teorías divergentes, incluso contrarias:

[N]ada permite decir con certeza que un comportamiento es efectivamente un juego y que un objeto es un juguete. Ningún signo objetivo observable ofrece la posibilidad de concluir con certidumbre y, en esta materia, todo juicio está impregnado de subjetividad. (Raabe, 1980: 6)

Dicha conjetura la tendré en cuenta, no como una afirmación, sino como una hipótesis en la que profundizaremos poco a poco, considerando que Raabe está de acuerdo con Huizinga, quien destaca la idea de que el juego no puede abordarse desde una perspectiva racional únicamente, ya que la razón pertenece únicamente al mundo de las personas. El juego en el animal es otra perspectiva desde donde se lo intenta abordar. La investigadora expone los análisis que realiza Konrad Lorenz, médico austriaco, quien trabajó en el estudio del comportamiento animal, en especial en el de los gatos jóvenes, intentando diferenciar los comportamientos lúdicos de los comportamientos de la vida real:

La situación real pone al animal en un estado psicológico particular, que entraña la práctica de una cierta conducta, y solo de ella. Lo específico del juego es que en él se experimenta una conducta precisa *sin el estado emocional correspondiente*. De manera que en todo juego hay teatro, puesto que en el jugador simula la presencia de una emoción que no siente. (Raabe, 1980: 6)

Lorenz separa el comportamiento lúdico del comportamiento cotidiano. El comportamiento que se observa en el área de juego de los animales, por ejemplo los movimientos que lleva a cabo para realizar el ataque de su presa, son ejecutados sin que el atacante o la presa se encuentren heridos realmente. La circunstancia real provoca en el animal un estado psicológico específico, en la cual la emoción interviene y modifica de manera directa en su comportamiento. Según Lorenz en el juego la conducta es precisa pero el estado emocional no es el que corresponde. El juego entonces desde esta perspectiva es contemplado como un ensayo ficcional del comportamiento de cazar y defenderse.

Continuando con las diferentes perspectivas desde donde se aborda el juego, pasamos hacia la dimensión de la antropología cultural que lo describe como una necesidad universal enraizada en un grupo particular y es desarrollada a partir de la observación de conductas específicas:

Si bien la evolución del niño y de sus juegos, como la necesidad del juego en general, se nos presentan como realidades universales, no por ello deja de estar el juego enraizado en lo más profundo de los pueblos, cuya identidad cultural se lee a través de los juegos y los juguetes creados por ellos: las prácticas y los objetos lúdicos son infinitamente variados y están marcados profundamente por las características étnicas y sociales específicas. (Raabe, 1980: 6)

Por lo tanto se puede decir que el juego existe y es atravesado por el contexto, y esta característica lo transforma en particular y singular, de algún modo se encuentra condicionado por variantes que no tienen que ver con sus características esenciales, sino con otras que lo influyen de manera directa como por ejemplo la sociedad en donde emerge y la cultura. Sin embargo, también se puede observar

una definición y clasificación del juego considerando las cualidades universales que lo caracterizan.

El juego es una actividad:

1. *libre*: a la que el jugador no puede ser obligado sin que el juego pierda inmediatamente su carácter de diversión y gozo;
2. *separada*: circunscrita en límites de espacio y de tiempo precisos y fijados de antemano;
3. *incierto*: cuyo desarrollo no puede determinarse, y cuyo resultado no puede fijarse previamente, dejándose obligatoriamente a la iniciativa del jugador la necesidad de inventar;
4. *improductiva*: que no crea bienes, ni riqueza, ni elemento nuevo alguno; y, salvo transferencias de propiedad dentro del círculo de los jugadores, conducente a una situación idéntica a la del comienzo de la partida;
5. *reglamentada*: sometida a las reglas convencionales que suspenden las leyes ordinarias e instauran momentáneamente una legislación nueva, única;
6. *ficticia*: acompañada de una conciencia específica de realidad segunda o de franca irrealidad en relación con la vida ordinaria. (Raabe, 1980: 6)

Desde la perspectiva de la psicología, se intenta describir las funciones psicológicas del juego, cómo este contribuye en la evolución de nuestra psique, para ello la investigadora describe dos teorías relevantes. En un primer momento toma los aportes del biólogo y epistemólogo suizo, Jean Piaget, representante de la teoría psicogenética:

[V]e en el juego a la vez a la expresión y la condición del desarrollo del niño. A cada etapa está indisolublemente vinculado cierto tipo de juego, y si bien siempre pueden comprobarse de una sociedad a otra y de un individuo a otro modificaciones del ritmo o de la edad de aparición de los juegos, la sucesión es la misma para todos. El juego constituye un verdadero revelador de la evolución mental del niño. (Raabe, 1980: 7)

Hay una relación directa entre la etapa de desarrollo de la psique de la niña o niño, y el tipo de juego que lleva acabo, vislumbrando de esta manera el importantísimo rol del juego, el cual deja en evidencia la evolución cognitiva de la niña o niño. La segunda teoría que retoma, la psicoanalítica, corresponde al médico neurólogo Sigmund Freud para quién,

el juego puede emparentarse a otras actividades fantasmáticas del niño, y más particularmente al sueño. La función esencial del juego resulta ser entonces la reducción de las tensiones

nacidas de la imposibilidad de realizar los deseos; pero, a diferencia del sueño, el juego se basa en una transacción permanente entre las pulsiones y las reglas, entre lo imaginario y lo real. (Raabe, 1980: 8)

Las descripciones de las teorías no son extensas, sino más bien acotadas, pero puede identificarse el rol fundamental del juego para las niñas y niños, en el proceso de aprendizaje, donde se ven comprometidos su modo de vincularse, su personalidad, su inteligencia, su creatividad. Al juego, se lo ubica como el motor del proceso de desarrollo de la psiquis en las personas, donde su peculiaridad y especificidad se relaciona directamente con el individuo, el aprendizaje y la evolución de la psique.

La autora expone teorías que no van hacia una generalización del juego, sino que acercan la lupa y observan el contexto socio-histórico, manifestando que el juego es fundamental para el desarrollo de la cultura. Concibe al juego como un fenómeno cultural y dejando de lado la concepción del juego como mera función biológica o fisiológica, afirma que es éste quien atraviesa lo biológico y lo físico: “La cultura humana brota del juego-como juego-y en él se desarrolla” (Huizinga, 1968: 7). El juego es más antiguo que la cultura. En la gestación de las instituciones sociales, políticas, educativas, culturales, ya se encuentra el juego. La cultura emerge con la forma de juego; en dicho juego las sociedades manifiestan su perspectiva de la vida y del mundo en el que se encuentran: “lo lúdico queda en el trasfondo de los fenómenos culturales” (Huizinga, 1968: 68). Desde esta perspectiva puedo interpretar al juego desde un lugar más particular, que trasciende a un individuo para desplegarse en una comunidad a través de las instituciones sociales, culturales, políticas, económicas, artísticas, educativas. Las que a su vez, al cambiar de paradigma con el transcurso del tiempo, conllevan a un cambio de todo el sistema lúdico: “[a]sí al juguete sencillo, fabricado con los medios disponibles, a menudo por el propio niño, cuya huella puede encontrarse todavía en el pasado reciente de las sociedades occidentales, ha sucedido en la edad industrial el juguete producido y comercializado” (Raabe, 1980: 8).

La pedagogía es otra de las disciplinas que se encuentra vinculada al juego, se puede observar claramente en las instituciones educativas y cómo éstas lo incorporan, eliminan, integran en un porcentaje mayor o menor, etc. El grado en el que integran al juego depende de la sociedad, de la importancia que le dan a la dimensión lúdica de las personas y la relación que establecen con el eje productividad/improductividad. Independientemente del rol que cada sociedad le otorgue al juego, como se expone en los párrafos anteriores, es importante destacar lo fundamental de éste en el aprendizaje de las niñas y niños, en su desarrollo el cual involucra la mente, el cuerpo, las emociones, la creatividad, la vinculación con los otros, la sensibilidad, la imaginación, la comunicación, etc.: “cualquiera que sea la actitud de una sociedad frente a los juegos infantiles, estos tienen siempre un papel esencial en la educación. Puede decirse incluso que el juego funciona como una verdadera

institución educativa fuera de la escuela” (Raabe, 1980: 8). Sin embargo, durante el periodo de la Revolución Industrial, que fue el origen de la industrialización en Europa a mediados del siglo XVIII y principios del s. XIX, el juego no fue considerado esencial, sino por el contrario inútil y perjudicial para el paradigma que fomentaba un nuevo orden social, político, económico, cultural, geográfico y familiar. La actualización en los procesos de producción, a través de la mecanización de la manufactura con el objetivo de producir más en menos tiempo, cambiaron las perspectivas, como así también el rol del juego en la sociedad. En ese período y para contrarrestar las tendencias de la industria, desde la pedagogía se comenzaron a realizar trabajos para restablecer el rol del juego como herramienta pedagógica esencial: “Célestin Freinet se esfuerza por infundir a la escuela un verdadero espíritu de juego, es decir entusiasmo, de creatividad, de descubrimiento” (Raabe, 1980: 8). El pedagogo Célestin Freinet creador de la “Escuela Nueva”, desarrolla un nuevo modelo educativo, que vislumbra la necesidad física, psicológica, de las niñas/ niños por salir del aula, a la naturaleza, con el objetivo de experimentar la vida en el entorno, la investigación del contexto, la libre expresión, el trabajo cooperativo, la vida participativa. Fomenta la crítica, la investigación, la creatividad y propone una formación integral. Diferentes investigaciones emergieron desde la pedagogía que preponderaron al juego, y provocaron cambios inesperados en las instituciones educativas, pero “[e]l juego no puede empero sustituir enteramente a la escuela, y el pedagogo, en esta materia debe estar informado y ser prudente” (Raabe, 1980: 8).

Desde el punto de vista sociológico, retomo la idea que en párrafos anteriores mencioné, y tiene que ver con el contexto. Nos encontramos en un entorno, en una sociedad con la que nos relacionamos directa o indirectamente, dicha interacción modifica a las personas y los juegos. Nunca las condiciones dadas son perfectas para que las personas jueguen, por el contrario, las circunstancias negativas en el contexto abundan y son muchas veces un muro difícil de derribar y en muchas oportunidades se ve afectado el vínculo entre las niñas y niños con el juego: “[p]resencia o ausencia de la madre, organización familiar, condiciones de vida y de hábitat, medio ambiente, medios de subsistencia, influyen directamente sobre las prácticas lúdicas, que no pueden desarrollarse cuando la situación del niño es demasiado desfavorable” (Raabe, 1980: 11). Por lo tanto se puede concluir que el entorno es fundamental, y que la existencia de ciertas condiciones es esencial para incrementar las posibilidades de un lugar para el desarrollo del juego. Un espacio dinámico que puede llamarse *área lúdica*. Esta área está constituida por los siguientes componentes:

- a. el espacio delimitado por sus dimensiones y su contenido,
- b. el individuo con sus experiencias, sus medios y sus aspiraciones,
- c. las presiones procedentes del exterior,
- d. la adaptabilidad a las modificaciones (Raabe, 1980: 11).

Aquí la investigadora realiza una descripción de los elementos que construyen a la denominada “*área lúdica*”: la persona con su bagaje personal, experiencias, pensamientos, sentimientos, emociones que tienen la cualidad de ser auténticas, un espacio delimitado por sus dimensiones y contenido, que pueden ser particulares o plurales. En esta instancia se puede vislumbrar la diversidad en tres planos, los individuos, el contexto socio-cultural y el lugar de juego. Cada entramado de las tres esferas antes mencionadas, son el motor que permite el desarrollo de cada individuo, y un proceso singular en cada uno. El lugar y el tiempo en el que se desarrolla el juego parecen tomar el protagonismo; si alguno de ellos no se presenta con cualidades óptimas, puede modificar por completo el “*área lúdica*”. Aquí podemos exponer claramente que el área de juego tiene un lugar y tiempo, que es establecido por la sociedad y podría decirse que se encuentra fuera del cotidiano, un espacio, lugar, tiempo otro para la actividad lúdica. Por lo tanto esta área lúdica dependerá de su contexto social, cultural, económico, geográfico en el que se gesta. Vale decir que el aspecto geográfico y demográfico, influirá en el plano del espacio para construir el área de juego, dependiendo si los individuos viven en una sociedad rural, urbana, industrializada, superpoblada, en crecimiento, etc. Estos aspectos influyen directamente, sin dejar de lado la visión que se tiene sobre el juego, las cuales pueden habilitarlo u obstaculizarlo. Así también la esfera temporal influye directamente en los individuos, ya que como mencionamos hay dos esferas de tiempo, esfera del tiempo “cotidiano”, donde muchas veces las niñas o niños se encuentran realizando tareas de la escuela, trabajos de adultos u otras acciones, y la esfera del tiempo de juego que no logra filtrarse por ningún lugar. Si esto último sucede entonces no hay experiencia lúdica.

La autora destaca el rol de los adultos en relación al juego, su actitud y las estructuras ideológicas que los posicionan de una u otra manera frente al juego, logrando favorecer o desfavorecer el espacio de juego en las niñas y niños: “los adultos pueden aniquilar las posibilidades de juego del niño tanto rechazándolas como cosificándolas o desviándolas en beneficio propio” (Raabe, 1980: 10). Para complementar dicha idea la investigadora menciona al juguete y sus características, que dependiendo cuáles sean favorece la creatividad del individuo, o por el contrario van en detrimento de la misma. La industrialización afectó el área de juego, diseñando juguetes con un estereotipo determinado que se produce en masa, y que debido a sus características estandarizadas no posibilitan que los individuos puedan desplegar su imaginación o creatividad, por el contrario las limitan. A su vez el tipo de juguete con el que interactúan los individuos depende directamente del medio en el que se desenvuelven; en la actualidad existen muchas culturas que no están atravesadas por la producción en masa de juguetes y por el contrario el uso de objetos cotidianos, transformados por la imaginación de las niñas o niños, es habitual. Aquí se pueden interpretar dos tipos de procesos que se construyen a partir del individuo, el juguete y sus características, un proceso singular, personal del individuo con el objeto versátil al que transforma, activando su imaginación, su creatividad, su rasgo auténtico o el objeto hermético

elaborado por la producción en masa, que no elimina pero limita la imaginación y la creatividad del individuo, ya que es cerrado, definido, tiene un fin determinado y el proceso dinámico, lúdico y espontáneo queda desplazado.

Como ya mencioné, el juego y la sociedad se encuentran interrelacionadas. Las instituciones son los sistemas que conectan a la sociedad con todos o con la mayoría de los individuos: “algunos teóricos han podido apuntar hipótesis de una estrecha dependencia entre los principios y las reglas de los juegos de estrategia practicados y los modelos socioeconómicos” (Raabe, 1980: 14). Se puede vislumbrar entonces, que el juego se encuentra en las diversas sociedades, pero dependiendo del paradigma en el que se encuentre posicionada la sociedad con sus sistemas institucionales, pintarán al juego de un matiz diferente, particular. Y no solo existirá un tipo de juego, sino que en simultáneo existirán diversos tipos de juego e inclusive puede darse la transgresión del juego. Esto último habilitará, en situaciones extremas, a que el individuo se vea expuesto a lastimarse o incluso hasta a quitarse la vida. Pero en dinámicas que no se extralimitan los juegos de quebrantamiento de las reglas tienen un sentido específico:

En diversas culturas, la transgresión lúdica esta institucionalizada en el marco de fiestas permisivas o carnavales. Puede decirse que el juego funciona, de hecho, como una verdadera “institución de la transgresión”, que no puede ser reprimida sin hacer correr al niño -y al adulto- graves riesgos psicológicos y sin alterar profundamente su aptitud para la integración. (Raabe, 1980: 14)

A diario nos vemos rodeados por reglas, normas, leyes, que nos regulan la conducta. Pocas veces nos cuestionamos cuál es el origen de éstas, quién las creo, cómo las aplicamos. Las instituciones tienen un rol fundamental en las sociedades, ya que a través de ellas nos desarrollamos como individuos y como sociedad. Aparte de las instituciones que conforman un macro-sistema, podemos encontrar micro-sistemas que están compuestos por las normas, reglas y leyes que nos regulan. Conocemos un gran porcentaje de las leyes, las normas, porque existen, las llevamos a cabo a veces sí y otras no; muchas las aplicamos automáticamente sin dudar, y otras tal vez las cuestionamos, dependiendo de la circunstancia. Este panorama lo voy a transpolar al juego en las niñas o niños por ejemplo, que comienzan en edad temprana a interactuar con otras niñas o niños a través del juego. Tal vez el lenguaje aun no se encuentra desarrollado, pero el juego en sí les posibilita relacionarse, compartir, aprender valores, reglas, formas de vincularse, adquirir conocimientos; el juego es un área de desarrollo, más allá de los sistemas e instituciones. Es el generador de los momentos de encuentro entre las niñas y los niños, donde compartir implica interiorizar reglas, valores, conocimientos, experiencias, sensaciones, emociones, expresiones, etc.: “[u]na de las más importantes cualidades del

juego consiste en ser a la vez un agente de transmisión particularmente eficaz y un espacio siempre disponible para la innovación y la creatividad” (Raabe, 1980: 15).

El juego genera la interacción entre los educadores y las niñas o niños, es un posible vehículo para comprender y conocer las cualidades de cada individuo a través de su manifestación auténtica para posteriormente crear espacios y grupos que favorezcan y potencien sus cualidades, tanto individuales como grupales. La intervención de los educadores en el juego cobra un rol de suma importancia, ya que el intercambio entre ambos construye un lugar en el que las niñas, los niños, indagan, cuestionan, concluyen, crean, de-construyen, etc.: “[e]stablecer un intercambio con los niños y llevarles a experimentar sus propias hipótesis sobre los objetos y los seres humanos es un arte, para el cual no cabe inventar una receta” (Raabe, 1980: 19). Desde la perspectiva de la pedagogía, el rol del educador es esencial, a través del juego él puede observar los comportamientos, la psique, la motricidad, el modo de relacionarse con los otros, las sensaciones, las emociones, expresiones, etc. El mundo del individuo se manifiesta en el juego, y el educador es aquel que tendrá un rol facilitador para potenciarlo, desarrollando planificaciones pedagógicas que favorezcan el proceso: “[t]ratará de encontrar, concretamente, en el lugar y en el tiempo escolares, un espacio lúdico libre que el niño podrá utilizar según sus necesidades al margen de la racionalización pedagógica” (Raabe, 1980: 19).

La importancia que le otorga la ONU al juego.

El 20 de noviembre de 1989, la Convención Internacional sobre los Derechos del Niño fue publicada por la Organización de las Naciones Unidas (ONU) con el fin de proteger y preservar los derechos de las niñas y niños de todo el mundo, preponderando su la calidad de vida. El artículo 31 es de especial importancia para la presente investigación. El mismo declara:

1. Los estados Partes reconocen el derecho del niño al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes.
2. Los Estados Partes respetarán y promoverán el derecho del niño a participar plenamente en la vida cultural y artística y propiciarán oportunidades apropiadas, en condiciones de igualdad, de participar en la vida cultural, artística, recreativa y de esparcimiento". (UNICEF, 2006: 23-24)

La protección de los derechos de los niños es fundamental para su desarrollo y crecimiento. La convención fue la llave, que amplió y superó a las leyes ya existentes, que en muchos casos no eran respetadas y las niñas/niños se veían afectados de manera directa.

Desde su aprobación, en el mundo, se han producido avances considerables en el cumplimiento de los derechos de la infancia a la supervivencia, la salud y la educación, a través de la prestación de bienes y servicios esenciales, así como un reconocimiento cada vez mayor de la necesidad de establecer un entorno protector que defienda a los niños y las niñas de la explotación, los maltratos y la violencia. (UNICEF, 2006: 6)

Nuevamente el contexto se presenta como aquel que posibilita o no posibilita el juego, el espacio, el tiempo libre de los individuos. De este dependerá en gran medida que el individuo pueda vincularse con el juego y todo lo que implica: ampliar las experiencias, la comunicación, las sensaciones, el conocimiento, la expresión, la emoción, el intercambio y compartir e imaginar lugares y tiempos lúdicos que potencian a cada persona, a los grupos y a la sociedad.

Capítulo II. El espacio, la creatividad y el arte.

Reflexión sobre dos conceptos: Espacio y lugar, por Víctor Pavía.

Desde un comienzo mencioné cuán importante es el espacio y tiempo para el desarrollo del juego, como dos cualidades esenciales y genuinas del mismo. Pero ambas cualidades espacio y tiempo presentadas como eje principal en el proceso del juego, también están compuestas por sus propios rasgos, que intentaré develar y exponer a través de las reflexiones de Víctor Pavía, con el fin de profundizar en todos aquellos aspectos que son esenciales para que el juego exista.

En la búsqueda de materiales para la investigación, encontré un libro que se titula *El patio escolar: el juego en libertad controlada* (2005), el nombre del autor es Víctor Pavía. La investigación que desarrolla está orientada al juego específicamente, pero luego se desvía para profundizar sobre las cualidades del patio escolar, los usos cotidianos, el recreo. Considero que su investigación es un punto de partida para el juego y el lugar que ocupa en las instituciones educativas, pero intentaré no circunscribirme al área educativa, sino llevar sus reflexiones al área lúdica, el espacio, el lugar. Ya que el dónde las personas jugamos, es un territorio que genera tanto interés como controversia. Casi todas las personas transitamos por los espacios de juego en algún momento de nuestra vida. El autor destaca la experiencia del recreo y las propuestas de los profesores en los patios (al día de hoy se dan clases de teatro en las aulas o en los patios, salones, etc.). Focaliza en cuáles son las perspectivas y desde dónde se construye el área del juego, qué es lo que se tiene en cuenta, porqué los espacios tienen las características que tienen, si son espacios recreativos, y si el espacio es el concepto que define el área de juego. También se pregunta ¿qué es el espacio? Y contesta: “El espacio es entendido como el continente de todos los objetos que existen. En el uso laxo del lenguaje corriente se habla de espacio en forma indiscriminada” (Pavía, 2005: 37).

Para referirnos al territorio donde la acción de jugar se ejecuta, la palabra espacio es aquella a la que nos remitimos una y otra vez. Pero ¿es el mismo espacio físico objetivo donde nos encontramos las personas y se desarrollan las acciones de recreación? o ¿existen otras esferas dentro del espacio que conforman y construyen al espacio, y de algún modo lo hacen más complejo o compuesto? Dice Pavía:

El entrecruzamiento de los textos elegidos reaviva antiguas tensiones entre un **espacio concebido** (presentado como una abstracción), un **espacio percibido** (resultado de una experiencia en la cual lo corporal juega un papel importante) y un **espacio imaginado** que, a partir de lo percibido, potencia representaciones simbólicas. (Pavía, 2005: 38)

Se puede decir que las personas nos encontramos en un espacio físico, pero no solo desde lo físico es posible abordar el espacio, hay un entramado de procesos que suceden en simultáneo que hacen del espacio físico un lugar donde lo empírico se transforma por completo, ya que lo dotamos de un sentido a partir de nuestras experiencias. Desde la antropología se puede observar al espacio desde lo que allí acontece: discursos, actividades, vivencias, experiencias, que suceden, y como consecuencia se le añade un sentido; el espacio no solo es un espacio, sino que se transforma en un lugar antropológico. Por lo tanto se puede decir que a partir de la deconstrucción del espacio, se puede observar algo más que la cualidad física del mismo, y el concepto de **lugar** emerge como aquel que integra otras relaciones, y trasciende al espacio: “Esta noción de lugar incorpora la perspectiva del sujeto respecto de la relación vincular que establece con un micro espacio físico cotidiano, y pone el foco del análisis en ese vínculo” (Pavía, 2005: 58). Desde esta perspectiva podemos pensar que el lugar comienza a ser un profundo entramado de relaciones, y aquella concepción de espacio desde lo plural, se desvía hacia lo singular, provocando una re-significación de los lugares para las personas:

En tanto esa relación vincular enlaza dos realidades diferentes: la que sugiere el sitio (con sus atributos materiales y simbólicos que lo determinan como escenario) y la que siente el individuo en el marco de ciertos patrones de acontecimientos rutinizados, en el interior del **pequeño mundo** de las actividades de la vida cotidiana. (Pavía, 2005: 58)

Teniendo en cuenta las dos realidades, se puede observar que el espacio a través de sus atributos genera un vínculo particular en relación con aquello que siente la persona a partir de las experiencias transitadas en dicho lugar, sin dejar de lado el tiempo que permanece en dicho lugar. Por lo tanto desde el área de juego, nos acercamos más hacia el concepto de **lugar**, el cual independientemente de que sea el patio escolar, la habitación, un espacio de la casa, el jardín o la casita del árbol, se ve atravesado y re-significado por el sujeto. Pero ¿todas las personas logran transitar por los lugares lúdicos, por el tiempo lúdico?

Desde este punto de partida vamos a remitirnos a la Convención de los Derechos del Niño, en especial al artículo 31 donde se expresa el derecho de las niñas/ niños al juego: “los estados partes reconocen el derecho del niño al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente de la vida cultural y en las artes” (art. 31, punto 1). Como podemos comprender no se encuentra explicitado los conceptos de lugar y tiempo para el desarrollo del juego, tampoco sus cualidades. De alguna manera se formula el derecho, pero los posibilitadores como lo son el espacio-tiempo no se encuentran aquí desarrollados. Pavía hace una reflexión crítica y lamenta la ausencia de una declaración explícita sobre la “importancia que adquiere el componente espacio-temporal para una satisfacción plena y efectiva del derecho al juego. El componente material es de tal relevancia que el texto debería incluirlo de forma directa y explícita” (Pavía, 2005: 131). Los

espacios para el desarrollo del juego se tornan aquí la clave para que los individuos transiten por la experiencia del juego en todas sus expresiones. El espacio físico posibilita la interacción de los individuos, gesta relaciones entre los individuos, entre éstos y el espacio, que a partir de las experiencias transitadas re-significan el espacio, transformándolo en un lugar donde el sujeto lo empapa de sentido, y esa percepción reconstruye al espacio como un lugar de pertenencia, de participación, de vinculación, expresión, comunicación y aprendizaje.

La creatividad observada por un artista: Stephen Nachmanovitch.

Stephen Nachmanovitch es violinista, compositor, autor, profesor y creador del libro *Free Play. La improvisación en la vida y en el arte* (2013). *Lila* es la primer palabra sánscrita que pone en su prologo, la cual significa “juego divino, el juego de la creación, el plegarse y desplegarse del cosmos. *Lila*, libre y profundo, es a la vez el deleite y el goce de este momento, y el juego de Dios” (Nachmanovitch, 2013 :13). El juego es percibido como simple, ingenuo, pero la realidad es que la relación que se gesta entre la persona y el juego no siempre es simple, por el contrario el jugar se torna complejo. Sin embargo el proceso hacia jugar, puede ser uno de las experiencias más enriquecedoras para la persona, para su auténtico ser:

La improvisación, la composición, la escritura, la invención, todos los actos creativos son formas de juego, el lugar de comienzo de la creatividad en el ciclo del crecimiento, y una de las funciones primarias de la vida. Sin el juego el aprendizaje y la evolución son imposibles. (Nachmanovitch, 2013 :59)

El lugar que le otorga al juego es fundamental, ya que toma un rol, se convierte en el núcleo, en el origen del arte, es la materia a través de la cual los artistas expresan sus técnicas, conocimientos, saberes. La técnica se gesta en el juego, a través del juego podemos transitar diferentes experiencias, donde ponemos en acción las herramientas interiorizadas, podemos descubrir otras desconocidas, potenciarlas, probando sus posibilidades u obstáculos: “[e]l trabajo creativo es juego; es especulación libre usando materiales de la forma que uno ha elegido” (Nachmanovich, 2013: 59). Las personas creativas (el autor habla de “mentes” específicamente) elegimos aquellos elementos que amamos, los combinamos, mezclamos, entrelazamos, usándolos de la manera en que uno prefiere. A su vez, el autor destaca la presencia del juego en todas las esferas de nuestra vida, en el arte, los deportes, la sociedad, los rituales, etc.; el juego se sumerge por diferentes canales, logrando su presencia y permanencia en los diferentes ámbitos, en todas las épocas, en la humanidad, “pero al reconocer el juego, escribe Huizinga, se reconoce la mente, porque sea el juego lo que fuere, no es materia” (Nachmanovich, 2013: 60).

El autor plantea que el contexto condiciona al juego, y aquello que llevamos a cabo, no es lo importante, sino cómo lo hacemos, el cómo se convierte entonces en la llave que abre paso a la esfera lúdica. El juego según el autor no puede definirse, ya que cualquiera que sea el intento por definirlo no coincide con la experiencia de juego. La actitud con la que transitamos el juego tiene diferentes matices: puede ser correcta, formal, informal, aventurera, etc.; sea cual sea la actitud, durante el desarrollo del juego manifestamos en el mundo nuevas formas, modos, acciones, sensaciones, emociones, relaciones, expresiones. Se abren aquí otras maneras de relacionarse, de vincularse, de

interactuar, de comunicar, de interpretar, representar; con otras personas, objetos, imágenes, recuerdos, pensamientos, ideas: “el juego vuela frente a las jerarquías sociales. Juntamos elementos que antes estaban separados” (Nachmanovich, 2013: 60). Jugar crea nuevas experiencias que son atravesadas por una esfera en la que se es libre de restricciones que obstaculizan o limitan, para transformarse en una experiencia dinámica, flexible, que potencia y posibilita nuestras acciones. Se quiebra el orden pre-establecido, se recrea, se construyen nuevas realidades, que hacen de nosotros personas más flexibles, y de alguna manera menos rígidas, “[é]ste es el valor evolutivo del juego... el hecho de que nos hace flexibles” (Nachmanovich, 2013: 60). El juego entonces produce una ruptura, de la cual emergen nuevas formas, con un nuevo orden, con otras tendencias, que reacomodan nuestras capacidades, la identidad, donde los comportamientos son dinámicos, espontáneos, genuinos, improvisados.

El autor expone que el juego no tiene nada que ver con el pasatiempo o entretenimiento, ya que es una actividad específica, con reglas determinadas, participantes y un campo de juego particular. Propone que el juego es una actitud concreta donde se ven involucrados el espíritu, la exploración, la libertad de acciones, teniendo como motor el placer. El juego se despliega en un entorno especial, donde la energía se encuentra vinculada de manera directa:

Galumphing es la energía de juego inmaculadamente estrepitosa y aparentemente inagotable de los cachorros, gatitos, niños, mandriles de muy poco edad... y también de las comunidades y las civilizaciones. *Galumphing* es la elaboración y ornamentación aparentemente inútil de la actividad. Es silenciosa, excesiva, exagerada, antieconómica. *Galumphing* es dar saltitos en lugar de caminar, tomar el camino más pintoresco en lugar del más corto, jugar a un juego cuyas reglas exigen una limitación de nuestro poder, interesarnos en los medios más que en los fines. (Nachmanovich, 2013: 61)

Se puede decir que la esfera de juego se gesta, y dicho acontecimiento emerge provocando en las personas una experiencia auténtica. Es una experiencia auténtica, porque se crea con obstáculos, desafíos que voluntariamente vamos a atravesar durante el proceso del juego y esta circunstancia nos divierte. Las experiencias en el juego potencian al artista, ya que en el desarrollo del mismo se van descubriendo nuevas formas, como ya mencioné anteriormente. Pero estas experiencias son las que potencian al artista, al arte, a la creación. Las fusiones de técnicas que logra hacer un pintor, una bailarina, un músico, una actriz, se despliegan teniendo como eje el juego y las experiencias en él: “[l]a variedad de requisitos que abre nuestras posibilidades expresivas viene de la práctica, el juego, el ejercicio, la exploración, el experimento” (Nachmanovich, 2013: 62). Lo opuesto a los acontecimientos de juego experimentados, es el vacío de experiencias en la esfera del juego, el cual genera rigidez. El juego es la experiencia que nos transforma haciendo de nosotros personas flexibles,

con capacidad de adaptación a diversos contextos. De alguna manera el juego cambia nuestra manera de interactuar, de pensar, de crear, de sentir, de vivir, de existir, teniendo en cuenta a los animales, a las personas, a las sociedad, al mundo. La experiencia de juego gesta una cadena que se despliega y trasciende todas las esferas presentes. De alguna manera se puede observar cómo la humanidad transitó y transitará diferentes circunstancias, adaptándose o incluso modificando su entorno para superar los diferentes obstáculos. Agrega Nachmanovich:

Hemos aprendido (en el Eclesiastés y en la Segunda Ley de la termodinámica) que el mundo de la materia y la energía cae en el curso natural de las cosas: del orden al desorden. Pero la vida revela la contracorriente inherente a esta tendencia transformando la materia y la energía en patrones cada vez más organizados a través del constante juego de la evolución. (Nachmanovich, 2013: 62)

Se gestan nuevos procesos, con diversidad de tendencias, que en simultáneo generan una renovación de la energía, de la materia, lo intangible y lo tangible se transforman. Se puede vislumbrar este proceso en el juego. Cuando la experiencia del juego se despliega, aparecen nuevas formas, modos, circunstancias, sensaciones, imágenes, ideas, que se expanden, potencian y a su vez transforman el aquí/ahora presente, del orden pre-establecido, surge un nuevo orden. Es fundamental destacar el placer que se genera en la experiencia de juego, de jugar, como el motor de la acción que produce una consecuencia, un efecto que nace únicamente en la experiencia y en la exploración: “[I]a creatividad existe en la búsqueda aun más que en el hallazgo o en ser hallado. Nos causa placer la repetición enérgica, la práctica, el ritual. Como juego, el acto es su propio destino” (Nachmanovich, 2013: 63). El acontecimiento transitado, la experiencia vivida, la exploración habitada, el proceso, es un fin en sí mismo. De dicho proceso puede surgir una nueva forma, pero esa consecuencia no es el motivo de la acción, el proceso sí lo es. Si se lleva a cabo a la inversa, si el motor es el resultado o el producto, el juego queda supeditado a ello; el proceso, la experiencia, la exploración se limita, “[e]l juego, la creatividad, el arte, la espontaneidad, todas las experiencias son su propia recompensa, y se bloquean cuando actuamos por una recompensa o un castigo, o por pérdida o ganancia” (Nachmanovich, 2013: 63). El juego entonces se torna un fin en sí mismo, en el proceso nos sumergimos jugando. El autor propone que el juego no tiene un porqué, el juego emerge por sí mismo, acontece, se presenta, y potencia las experiencias, la creatividad, el conocerse a sí mismo, descubrirse, descubrir conocimientos, sensaciones. El autor destaca la importancia de la libertad del artista y su arte; no es lo mismo si el juego libre de creación existe, o si esta cualidad se ve afectada por el contexto económico real por el que los artistas transitan. Los intereses económicos limitan el proceso, se pasa de la experiencia de juego a no-juego a partir de un resultado vinculado con el dinero, el

prestigio, etc.; “el mercado saca a nuestro arte, por lo menos en cierta medida, del estado de juego libre, y en algunos casos puede contaminarlo totalmente” (Nachmanovich, 2013: 63).

Durante el proceso de juego, se presenta la improvisación, es una experiencia que nos invita a conectarnos con nuestro niño interior, que es aquél con el que los artistas interactúan durante toda su vida. El niño interior no se encuentra atravesado por el orden pre-establecido, rígido, por el contrario abunda en él un espíritu salvaje: “[l]a creatividad totalmente desarrollada se produce cuando un adulto entrenado y diestro es capaz de acudir a las fuentes de la conciencia de juego clara e intacta del niño pequeño que lleva adentro” (Nachmanovich, 2013: 66). Esta conexión se manifiesta y reconoce en una sensación que proyecta fluidez; a su vez es el motor de muchas otras sensaciones, emociones, hallazgos, que se van develando y descubriendo en la experiencia del juego. La exploración en el juego potencia nuestra energía, que es el motor de la acción, la cual desplegaremos sin importar la presencia de ciertas condiciones dadas, se expande y de aquí emerge la creatividad, la improvisación genuina y auténtica que se esparce por el tiempo-espacio presente. Cuando transitamos esta instancia, “[c]uando se despierta esta fuerza creativa que no depende de nadie, hay una liberación de la energía, de la simplicidad, del entusiasmo” (Nachmanovich, 2013: 67). El autor pone como ejemplo cuando un músico descubre que puede tocar su instrumento sin la partitura, una bailarina danzar sin una partitura previa, una actriz improvisar una escena sin previo aprendizaje de una obra. El autor plantea que la conexión con nuestro niño interior no es tan simple y muchas veces se torna compleja, quedando en evidencia las estructuras que uno incorpora, que a su vez te limitan y ponen el foco en la percepción que tienen las otras personas sobre nosotros, sobre nuestro niño interior y expresión en la vida misma. Pero es durante el proceso del juego que la interacción con nuestro niño interior se potencia y se puede experimentar:

Es en el juego y solo en el juego que el niño o el adulto como individuos son capaces de ser creativos y de usar el total de su personalidad, y solo al ser creativo el individuo se descubre a sí mismo. (Nachmanovich, 2013: 68)

El juego entonces, se torna una experiencia genuina, auténtica, que potencia la energía creativa, la improvisación, el descubrimiento, la transformación, la interacción, la expresión, el conocimiento, el saber, el entusiasmo, la acción y nuevas experiencias que dan lugar a lo intangible.

Detalles del teatro, según Peter Brook.

Peter Stephen Paul Brook, es director de teatro, cine y opera, considerado un director referente del teatro contemporáneo. Su obra titulada *La puerta abierta. Reflexiones sobre la interpretación y el teatro* (1993), es la que me permitirá realizar un acercamiento hacia el concepto de teatro. El autor comienza su libro recordando la experiencia donde pudo percibir que el espacio seleccionado provocaba una comunicación, interacción, expresión particular, donde lo espacial interfería, provocando una relación que de algún modo lo incomodaba. Un espacio que lo ubicó a él como profesor (sobre una tarima) y a las otras personas como estudiantes/oyentes (en los asientos, en la oscuridad). Brook habló con la organización y les pidió que busquen otro espacio de la universidad para desarrollar la charla, encontraron una habitación estrecha, donde la charla comenzó nuevamente y la relación cambió por completo, fluyeron con naturalidad las preguntas y las respuestas. El contacto entre Brook y los estudiantes se modificó por completo. En dicha experiencia el director percibió la importancia del espacio, particularmente el vacío, el cual posibilita una producción de mayor calidad: “[u]n espacio vacío permite que nazca un nuevo fenómeno, ya que solo si la experiencia es fresca y nueva podrá existir cuanto se relacione con contenido, significado, expresión, lenguaje y música” (Brook, 1993: 12). En los años 70’ Peter Brook realizó experiencias fuera de los espacios convencionales denominados teatros, para desplegar y desarrollar acontecimientos en otros espacios de alguna manera atípicos como hospitales, cafés, parques, edificios, etc. La experiencia hasta el momento era la convencional, en teatros donde el actor/actriz se encontraban en un espacio delimitado, donde dichos límites muchas veces provocaban la no visibilidad de los espectadores. Por el contrario los nuevos espacios posibilitaron el contacto entre actores/actrices y los espectadores.

Brook a través de sus experiencias describe una idea fundamental que está relacionada con la necesidad de abandonar algunas categorías establecidas. Para el autor en el teatro no existen las categorías, las clasificaciones, los conceptos rígidos. El teatro expresa la vida: “el teatro no tiene categorías, trata sobre la vida. Éste es el único punto de partida y no hay nada más que sea realmente importante. El teatro es vida” (Brook, 1993: 17). Desde esta perspectiva, va más allá de las categorías de teatro popular, comercial, de elite, burgués, etc.; supera los límites, los de-construye, dando lugar a una nueva posibilidad y la aparición de una nueva visión que quiebra y traspasa las barreras generadas por el tiempo y así conectar al teatro con la vida misma. Brook cuenta cómo en 1968, la relación del teatro con la vida se llevó a un punto tal que la vida era teatro, ya no era necesario el arte, el artificio, el arte dramático, todos eran actores o actrices de su propia vida. Sin embargo, aclaró, entre arte y vida existen grandes diferencias, y lo demostró a través de una experiencia. Brook propuso pedir un voluntario y que éste lleve adelante la acción de caminar en el espacio de un punto a otro, luego que imagine en sus manos un recipiente lleno con el que tiene que moverse en el espacio,

intentando que no se derrame ni una gota, finalmente que el voluntario imagine que el recipiente se resbala, se rompe contra el piso y el líquido se desparrama. En esta última consigna del ejercicio, la experiencia se complica, ya que en esta instancia el voluntario actuará la circunstancia, la expresión, que se podrá ver desde afuera como poco real, fingida. La consigna es simple, pero para llevarla a cabo de forma natural y verosímil se necesita la habilidad, la destreza de un artista profesional,

[U]na idea ha de hacerse de carne y hueso, ser una realidad emocional, debe ir mas allá de la imitación, hacer que una vida inventada sea también una vida paralela que no pueda distinguirse de la real a ningún nivel. (Brook, 1993: 18)

Cuando los espectadores asistimos al teatro vamos para encontrar vida en él, pero si no existieran diferencias entre la vida cotidiana y la vida que propone el teatro, ¿cuál sería el sentido? Si la vida es un escenario y todos somos actores ¿cuál es el lugar del teatro? Sin dudas hay diferencias, en el teatro encontramos vida, pero no es la vida habitual, la vida que acontece en el teatro es más intensa, vívida. Esta diferencia está relacionada directamente con el tiempo y el espacio; en el teatro la vida se reduce, comprime, concentra, tornándose intensa, “[l]a acción de reducir el espacio y comprimir el tiempo crea un concentrado” (Brook, 1993: 19). En el teatro la vida se comprime, las palabras, las acciones, las situaciones, los momentos, las emociones y expresiones, de alguna manera todo pasa por un proceso donde se filtra y elimina aquello que no es realmente necesario, esencial. Aquello que permanece se potencia, se intensifica, utilizando variedad de herramientas en las diferentes dramaturgias para lograrlo y simultáneamente conservar la espontaneidad. Comprimir significa entonces eliminar aquello que no es necesario, es un potenciar aquello que permanece. El autor da el siguiente ejemplo: si se utilizó en un primer momento un adjetivo suave, se cambia por uno más fuerte, sin dejar de lado que aunque se realicen este tipo de modificaciones la sensación de espontaneidad se mantiene intacta; “[s]i se mantiene esta impresión, alcanzamos el punto en que dos personas solo necesitan tres minutos sobre el escenario para decir lo que en la vida real les llevaría tres horas” (Brook, 1993:19). Si la sensación de espontaneidad permanece, si la expresión de los actores da la impresión que es la vida cotidiana, las cualidades se van fusionando y dando forma, pero eso no es todo: el rol del dramaturgo es esencial, así como también el rol del director y del actor durante el proceso de creación. Todos tienen que tomar conciencia de cada palabra, de cada silencio; palabra y silencio son esenciales y necesarios en cada personaje, en cada escena, cuadro, creando una red, un entramado energético entre los personajes. La presencia de vida concentrada y comprimida en el tiempo y espacio dependerá del proceso artístico; “[e]l problema en sí reside en saber si, momento a momento, en el acto de escribir o en el de actuar, existe una chispa, una pequeña llama, que inflame y dé intensidad a ese momento comprimido, destilado” (Brook, 1993: 20). Aquí la chispa se presenta como una cualidad fundamental que aparece o no aparece, que otorga vida, dinamiza o,

por el contrario, no se presenta. En este último caso lo estático prevalece y se pierde la conexión que momento a momento nos atrape. La cualidad que presenta el autor de alguna manera nos permite ver la fragilidad del teatro, ya que si esa característica a la que él denomina chispa no se presenta, se corre el riesgo de que el espectador se pierda por un momento en el acontecimiento teatral. Mantener la atención constante del público, el interés, la atención, generando espontaneidad, originalidad, frescura en cada instante es una capacidad genuina y que no se presenta a menudo; “[p]or este motivo existen tan pocas obras maestras en el mundo del teatro comparado con otras formas artísticas” (Brook, 1993: 21). Teniendo en cuenta la posibilidad de que la chispa aparezca y luego desaparezca, es importante profundizar e investigar también, porque a menudo directamente no se presenta, permanece ausente.

El autor expone que las condiciones donde emerge el proceso artístico, por ejemplo si es una obra de teatro que se apoya en un proyecto, el cual es sostenido económicamente y cuenta con la infraestructura, escenario, luces, vestuario y maquillaje, o por el contrario si es una obra que se gesta en la calle, sin decorados, al aire libre, no son las que determinan si la chispa se encuentra ausente o presente. La chispa que da vida, frescura y espontaneidad no está vinculada a las circunstancias externas. Los criterios culturales se hacen presente cuando se aborda una obra maestra, por ejemplo de William Shakespeare, pero eso no asegura que el proceso artístico logre desarrollarse al mismo nivel cultural de la obra. A veces sucede que

[1]a gran obra, la obra maestra, se presenta en realidad sin el único ingrediente que puede servir de vínculo con el público: la irresistible presencia de la vida, lo que nos lleva de vuelta al espacio vacío. (Brook, 1993: 23)

En un punto los elementos que complementan a las diferentes obras como por ejemplo, las luces, el vestuario, el maquillaje, el decorado, la música, no son lo fundamental, sino que por el contrario se desplazan quedando en un lugar secundario, dando el lugar principal al elemento humano. El autor plantea que el teatro comienza cuando dos personas se encuentran “[s]i una persona permanece de pie y la otra contempla, ya tenemos un principio. Su continuación requerirá de una tercera persona para que se produzca un encuentro” (Brook, 1993: 23). Se puede decir entonces que en presencia de los tres elementos, tres personas, emerge la vida como cualidad principal y luego tal vez como consecuencia otros elementos que se utilizarán dependiendo del proceso artístico. Pero la presencia del tercer elemento, la tercera persona observando el ensayo lo transforma instantáneamente. Brook menciona que con su equipo de trabajo utilizan una alfombra roja para delimitar cuál es el escenario, fuera de la alfombra roja los actores se encuentran en el tiempo y espacio cotidianos; una vez que se encuentra sobre la alfombra roja, el escenario, el actor tiene una intensión más que definida, concreta, específica, la de “estar intensamente vivo, por la sencilla razón de que un público lo contempla” (Brook, 1993: 24).

Aquí en estas palabras, expresa otro de los elementos esenciales: el público. Los espectadores, su presencia, generan una circunstancia diferente, una percepción continua que condiciona a cada momento la acción de los actores y a su vez cumple un rol de orientación a través de su activa expectación. La presencia del público determina de manera positiva el acontecimiento teatral, generando una situación en la que los actores no pueden ser de cualquier manera, como en el tiempo-espacio cotidiano; por el contrario, en el acontecimiento teatral la presencia del público, la percepción entre actores y espectadores, provoca un proceso artístico genuino, intenso y concentrado. El encuentro hace que los actores logren llevar a cabo lo que en el párrafo anterior se mencionó: una intensión concreta, estar intensamente vivo en el escenario, encontrar el equilibrio entre emoción, pensamiento y cuerpo en armonía. El rol del público, su presencia, su percepción, tienen la cualidad de ser activas, no pasivas; y este ser activas no significa que tienen que participar realizando una intervención en el proceso; su presencia constante, sólo su estar ahí, se convierte entonces en elemento fundamental, que transforma el proceso de creación.

Otro elemento que se presenta como fundamental es el cuerpo, el cual se convierte en un instrumento primordial, siendo el cuerpo en su esencia como un eje, el cual se verá atravesado por las diferentes culturas, costumbres, hábitos, valores, etc.: “[e]l instrumento del cuerpo es el mismo en todas partes, lo que cambia son los estilos y las influencias culturales” (Brook, 1993: 27). Peter Brook señala que existe una gran diferencia entre los cuerpos de Oriente y de Occidente. La infancia es el núcleo que enriquece, potencia o limita las posibilidades de nuestro cuerpo. En Oriente el cuerpo durante la infancia se desarrolla de otra manera que favorece y potencia sus posibilidades, ritmo, expresión, equilibrio y armonía. Por el contrario, en Occidente, en la infancia los cuerpos permanecen estáticos frente al televisor, volviéndose cuerpos rígidos. Posteriormente las actrices/actores percibirán esa diferencia, la cual tendrán que transformar y potenciar con entrenamiento, ya que el cuerpo de una actriz/actor es su instrumento. Sin embargo, el autor menciona que el cuerpo de una actriz/actor no tiene que entrenar como lo hace un bailarín, su corporalidad expresa su singularidad, su estilo. El autor propone que el cuerpo de una actriz/actor tiene que tener un cuerpo llamativo,

[s]er una imagen de mundo; deben existir los actores pequeños y gordos, los altos y esbeltos, los que se deslizan con desenvoltura y los que se mueven pesadamente. Esto es necesario porque es la vida lo que mostramos, tanto la interior como la exterior, inseparables la una de la otra. (Brook, 1993: 29)

Más allá de Oriente y Occidente, los hábitos y las costumbres de las actrices/actores, lo que presenta como importante el autor es la sensibilidad que desarrollan en el lenguaje. La sensibilidad está vinculada con el trabajo corporal, la conciencia de cada parte de su cuerpo, generando un movimiento, pero simultáneamente sabiendo exactamente dónde se encuentra cada miembro de su cuerpo. Tal es

la importancia de la sensibilidad, que posibilita y potencia otras experiencias en la dramaturgia de la actriz/actor. La importancia del entrenamiento en pos del desarrollo de la sensibilidad se torna entonces una llave que potencia posibilidades de las actrices/actores, encontrándose en el espacio vacío que propone el autor; “cuando el instrumento del actor, su cuerpo, se afina mediante ejercicios, las tensiones y costumbres perniciosos desaparecen. Entonces está preparado para abrirse a las posibilidades ilimitadas del vacío” (Brook, 1993: 31). Cuando las actrices/ actores se encuentran en el espacio de creación emergen nuevas sensaciones, emociones, sentimientos, es una nueva experiencia, que en muchas ocasiones, se dificulta, ya que se intenta llenar el espacio vacío con palabras, movimientos o acciones. De alguna manera me hago presente y expongo mi existencia de este modo, pero es posible otro modo de permanecer presente que esconde la profunda confianza en el artista, en silencio, en quietud. Ese estado de permanencia manifestando la presencia inmóvil es difícil de lograr, pero se torna en el proceso creativo teatral un elemento fundamental: “donde todas las energías deben converger en un mismo fin; la capacidad de reconocer que uno puede estar totalmente <ahí>, sin <hacer> nada en apariencia es de una importancia suprema” (Brook, 1993: 32). Estar presente, libre de pensamientos, de preguntas, de acciones que nos distraigan, es una experiencia genuina que uno puede transitar en el teatro.

Para que las intenciones de un actor sean totalmente claras, con una tensión intelectual, unos sentimientos verdaderos y un cuerpo equilibrado, los tres elementos –pensamiento, emoción y cuerpo- deben estar en perfecta armonía. Solo entonces el actor cumplirá el requisito de ser más intenso en un corto intervalo de tiempo de lo que es en su casa. (Brook, 1993: 26)

El arte de manifestarlo se favorece si conocemos aquellos elementos que colaboran con la existencia que propone el autor como la presencia de vida. El cuerpo entonces es el elemento esencial, manifestando que los cuerpos de todo nuestro planeta son todos semejantes, donde está la cabeza, ojos, órganos, manos, pies, etc. Se puede observar características similares, pero el autor expone una idea muy interesante que está relacionada con un cuerpo con rasgos similares que cambian en relación con su contexto cultural, provocando diversidad de estilos. De alguna manera el estereotipo de cuerpo se de-construye con la manifestación de diferentes corporeidades que existen de manera simultánea en el mundo. Hay infinitas culturas, muchas favorecen el entrenamiento del cuerpo, la destreza, la habilidad, la sensibilidad. Otras la limitan u obstaculizan, lo importante es que el cuerpo puede ejercitarse independientemente de la cultura, su propia estructura lo permite. El entrenamiento de las actrices/actores es fundamental ya que permite desintegrar aquellos hábitos, costumbres, etc. Que nos marcan un límite, logrando una presencia que potencia otras posibilidades a partir de la disponibilidad que el cuerpo presenta. Sin embargo, más allá de la experiencia por la que atravesaron actrices/actores

en cada nueva instancia, el miedo se presenta en relación a la persona, el vacío en uno mismo que mencioné en el párrafo anterior y la relación de la persona con el vacío del espacio. Una situación que se presenta a menudo es la realización de acciones ocupando de alguna manera el espacio vacío, de esta manera la sensación del miedo disminuye rápidamente al exteriorizar expresiones, acciones, movimientos, palabras. Hay actores y actrices que manifiestan su presencia continua en el escenario. En este punto el autor expone que la presencia se expresa también en el silencio, la quietud, permanecer en el tiempo y espacio teatral sin hacer nada, es fundamental, esencial. Desarrollar la capacidad de encontrarse presente, vacío de miedo, se convierte entonces en la llave que abre muchas puertas, muchas posibilidades. Brook en su libro escribe una experiencia donde presencia una ceremonia llamada *Chauu*, en dicho acontecimiento él observa el grado de intensidad de las miradas, y le pregunta al maestro cómo lograban esa intensidad. El maestro mencionó dos puntos importantes: uno es no pensar en nada y el otro mantener los ojos bien abiertos. Peter Brook pensó que las miradas intensas se lograban a través de ideas, pensamientos, sentimientos al estilo de ¿qué me pasa?, ¿qué siento? Pero no. El origen de la intensidad de sus miradas era uno que poco tenía que ver con el mundo de las ideas, sino que por el contrario, en el teatro, el vacío total, la experiencia concreta, se transforman en la realidad absoluta.

Cuando el espacio interior de la actriz/actor, se ve atravesado totalmente por el mundo de las ideas, de la razón, su estructura previa es poco flexible, difícil de cambiar. Pero como la diversidad de actrices/actores existe, podemos encontrar aquellos que no son atravesados totalmente por la razón, y por ende son más flexibles, dinámicos, adaptándose al proceso creativo que se va transformando en el tiempo y espacio. Aquí emerge el rol del artista y sus cualidades que fortalecerán, enriquecerán o limitarán el proceso creativo. En su tarea, los actrices/actores se sumergen en la búsqueda del personaje, pero ese personaje efímero, tal vez aparecerá en el próximo ensayo o presentación. También puede ser que cambie, que existan diferencias y la disponibilidad al vacío es lo que permite que la creatividad se despliegue, dando espacio a la autenticidad. El autor propone que la construcción del personaje es un boceto que puedo borrar y volver a diseñar, agregando detalles o borrando todo, hacerlo idéntico o hacerlo levemente diferente. Serán la flexibilidad y dinamicidad de los artistas los que alimenten el motor del proceso, si bien la situación de no tener una estructura sólida o fija en la que apoyarse provoca miedo y a su vez riesgo y peligro. En esta circunstancia dinámica es donde lo que emergió en un principio se desvanece, dando lugar a la nueva forma: “[e]l planteamiento creativo consiste en fabricar una serie de falsificaciones temporales, sabiendo que, aunque un día creas que has descubierto el personaje esto no puede durar” (Brook, 1993: 34).

Dicha instancia no ocurre solo en las actrices/actores sino que también en el rol del director que en el inicio de un nuevo proyecto puede anticiparse y desarrollar la puesta en escena antes de

encontrarse con el grupo de trabajo. Pero el proceso creativo, dirá Brook, no tiene nada que ver con estructuras que se construyen siguiendo un orden estandarizado, sino que aquello que se construye, al mismo tiempo se de-construye; y se vuelve a construir con los cimientos antiguos o nuevos y así sucesivamente. Este proceso genera momentos de riesgo ya que como dice el autor los puntos de apoyo son menores: “Podemos decir que el verdadero artista está siempre dispuesto a realizar cualquier sacrificio para alcanzar un momento de creatividad” (Brook, 1993: 34). El autor menciona artistas mediocres para referirse a aquellos que tienen un estructura imposible de modificar, y artistas flexibles, aquellos que mas allá de la estructura existente logran realizar modificaciones, a su vez dan lugar a la creatividad, a lo auténtico, que aparecerá incluso después de mucho trabajo.

Considero importante destacar que todas las reflexiones de Brook suponen la actitud lúdica para tener disponibilidad, predisposición, flexibilidad y entrega al proceso creativo, tanto desde la actuación como desde la dirección. Esta actitud lúdica procura una atención al instante presente en la composición artística, por lo tanto en el vínculo con el grupo, la relación con las dramaturgias, el posible personaje, la dirección. A su vez la libertad para imaginar, explorar y descubrir la poética personal de cada artista, experimentar el vacío para descubrir el impulso genuino de composición. La composición escénica requiere una actitud lúdica en los ensayos, los cuales son procesos abiertos, flexibles, donde la experimentación, la relajación, el ir paso a paso, sin tener un resultado en mente, permiten que el proceso creativo se desarrolle. El ensayo permite al grupo experimentar una tendencia propia, en la que la libertad y la expansión creativa son esenciales, este movimiento posibilita la expresión de lo genuino en cada uno, lo sutil. El teatro es un hecho que revive en el presente, se ancla, reafirma; es efímero, un organismo vivo con sus partes y cada parte contribuye a al funcionamiento, la activación de este movimiento. El teatro y el juego coexisten durante los procesos creativos y se fusionan en pos de la obra artística. La participación de un grupo de personas es fundamental, la creación de un tiempo y espacio con una tendencia propia, un código propio. Siempre en situación de fragilidad; si algún integrante del colectivo rompe con el código la tendencia propia cambia o se desvanece. Lo efímero, existe mientras sucede y si se quisiera repetir, no existe una repetición exacta como en el arte cinematográfico. Esta cualidad es más que relevante, hace de cada ensayo un momento único, una experiencia viva que da la posibilidad de expandir la creatividad, la imaginación, la expresión genuina y la relación con los demás se torna protagonista. La observación de lo que acontece es muy importante para intervenir, sostener, escuchar, acompañar el proceso de creación. La inmediatez hace del proceso lúdico un movimiento único, mágico, una obra de arte es un juego. La cualidad lúdica en el proceso creativo da la posibilidad de imaginar, crear, borrar y volver a crear, de explorar, experimentar, despojarse, escuchar el movimiento interno, el propio sonido, descubrir el lenguaje poético personal y comunicarlo.

Acercamiento al teatro de Paco Gimenez, por José Luis Valenzuela.

Para profundizar sobre el trabajo de Paco Giménez, me parece oportuno destacar la conexión a la que deseo dar visibilidad en este trabajo. Siento la necesidad de destacar aquellos procesos que son enriquecedores y que contribuyen al desarrollo de un proceso creativo, para la actuación contemporánea, considerando lo contemporáneo como el aquí y ahora, el presente del arte dramático.

En la época en la que emergen las vanguardias siglo XX, urge la necesidad de romper y atravesar lo que hasta ese momento se tenía en cuenta para crear, independientemente del tipo de disciplina artística; surgió la necesidad de experimentar y explorar otras formas, nuevos significantes que logren expresar nuevos significados. El juego se convirtió en la llave que abrió la puerta a una nueva identidad en el arte, donde el artista cambia de piel, se renueva transformando su rol de hacedor al de creador. El eje se modifica, lo que importa no es el resultado, la obra en sí misma, sino el proceso. Entonces el foco se pone en el proceso del artista, y dicho proceso creativo no es guiado exclusivamente por la técnica, independiente de la disciplina donde se desenvuelva. El artista visto como creador es un eje flexible, dinámico, un contenedor de la expresión, la libertad, la espontaneidad, la experiencia, el canal de sus propios deseos e ideas. En esta nueva propuesta el aspecto lúdico toma relevancia en todo arte y considero importante destacar que aquellos aspectos del juego que podemos observar, tanto en las obras vanguardistas como en el arte contemporáneo, los empapan de profundidad, vitalidad y de una huella propia dotada de identidad. Estas características posibilitan que el rol del artista exprese lo más genuino de su proceder: “el artista crea las reglas del juego” (Gutiérrez, 2009: 69).

José Luis Valenzuela es quien investiga y escribe sobre los procedimientos de creación del director cordobés Paco Giménez, pero no busca enmarcar o vislumbrar este proceso paso a paso, sino que a través de su investigación, abre un campo de reflexión y duda sobre el proceso creativo. Valenzuela nos interpela como actrices/actores, directora/or, como creador de arte sin importar la disciplina. Nos permite observar desde una perspectiva donde las certezas y lo convencional no son la prioridad, sino la incertidumbre, la sensibilidad artística y destellos de una ética. Considerando a la ética como aquella disciplina que no trata de lo meramente moral, del “deber ser, lo convencional”, para indagar en aquello que hace al carácter y temple de una persona o artista que expresa y materializa su visión de mundo. En el proceso creativo de la composición escénica que el investigador va develando, desaparece la certeza, y emerge la desprogramación interior, lo convencional queda

caduco. La estructura rígida y sus respectivas fases lineales estallan, y constituyen un nuevo orden donde la incertidumbre es uno de los aspectos fundamentales para la potencialidad poética. En los procesos creativos del grupo La Cochera, de Córdoba y cuyo director es Paco Giménez, se puede delinear una exploración que propone a los interpretes la búsqueda de lo opuesto a seguir como están, lo cotidiano se desvanece y lo poético florece. Este florecimiento no se desarrolla por el azar, sino que tiene como semilla principal la decisión de poner en práctica los destellos de una ética del borramiento, la cual da lugar a lo subjetivo y su expresión expansiva, es tan potente que la persona se olvida de sí misma. Estos procedimientos de creación lejos están de ser certezas o resultados en relación a una técnica o formación específica de la actuación. A partir de estas ideas, José Luis Valenzuela plantea una nueva pregunta: ¿se puede enseñar a ser actriz/actor?. Y pone en jaque la convención que hasta ahora dábamos por sentada, que sí, que se enseña. A su vez el director/creador Paco Giménez también reflexiona sobre esta “naturalización sobre la actuación”, y busca actores/actrices que no lo parezcan.

En este punto se puede ver una arista del procedimiento de creación que le da flexibilidad al director/creador desde el inicio del proyecto. El proceso de selección de los interpretes implica que el director cordobés no busca interpretes profesionales, con experiencia o formación. De esta manera, desde el inicio de la composición escénica en el grupo La Cochera -uno de los pocos que trabaja desde este lugar no convencional- se rompe con las reglas establecidas y se pueden vislumbrar destellos de una ética contundente y creativa. Aspectos lúdicos comienzan a aparecer poco a poco. Cabe aclarar que aquí no busco establecer la semejanza entre el juego y el teatro, sino detectar y destacar cualidades lúdicas en los procedimientos de creación teatral. Aquellos aspectos que movilizan, dinamizan y generan la posibilidad de dar visibilidad a otras formas de creación, donde lo subjetivo, el deseo, la creatividad, la respiración, la presencia, la identidad, las ideas, el imaginario o lo invisible puedan aparecer en el escenario, se manifiesten y estén vinculados con la vida. Entendiendo el concepto de lugar como aquél que dotamos de significado, a través de nuestras experiencias, que excede a la idea de espacio físico, para transformarse en un lugar significativo y transformador para las personas.

Valenzuela encuentra en el trabajo de Paco Giménez una ética “sacrílega”, donde el proyecto escénico es integrado por aquellos que deciden trabajar con él, que no necesariamente tienen experiencia actoral y que se sumarán a quienes sí la tienen afirma que esto pone en jaque el concepto de buen actor y de la homogeneización virtuosa que muchas veces se pretende en la puesta en escena. El autor menciona a Giménez como “director-partero”, de alguna manera da voz y voto a quien no los tiene. La ética “sacrílega” se puede observar antes del proyecto escénico, como también durante el proceso creativo en el que Giménez propone diferentes ejercicios, reglas, que no necesariamente

deben ser cumplidas. Incluso dentro de esas reglas está la de romper la regla, y esa regla sobre la regla genera una ruptura. Ése es un aspecto lúdico, las reglas y la transgresión de éstas se combinan y soportan de una forma más flexible en los procesos creativos y durante los ensayos del grupo. De esta manera, aunque la regla sea “violada”, el tiempo poético se independiza de la fragilidad que habitualmente lo enmarca, ganando más elasticidad y flexibilidad. Esta flexibilidad permite la existencia de otras formas y el “tiempo poético” no se “rompe”, sino que se sostiene y despliega.

El director teatral propicia la creatividad lúdica a través del material, el cuál es protagonista y dialoga con los interpretes y con él. En una entrevista, realizada en el Teatro Cervantes, cuenta que él no lee las obras, se las da al grupo y la lectura de la misma, no es obligatoria, tampoco lo es aprender el texto de memoria. Pero lo que es muy relevante para él, es lo que sucede después, durante el primer “ensayo”. En la fase de inicio, considera fundamental que cada persona logre descifrar qué es lo que le atrapa de la obra, cuál es el imaginario, las ideas, las sensaciones, todo aquello que sucede naturalmente cuando la actriz/actor se encuentra con el material. La propuesta que el director plantea, no sucede solo en el primer ensayo, sino que permanece durante todo el proceso creativo y posibilita capturar y expresar el vínculo espontáneo que se gesta entre los interpretes y la obra, a su vez que manifiesta sus expresiones poéticas individuales. De esta forma el juego dramático es convocado por el director. Se puede apreciar una cualidad lúdica, cuando el juego comienza ningún participante sabe de antemano qué es lo que va a suceder, tampoco saben el resultado. En este primer contacto con la obra, el director no tiene un plan, tampoco da un marco para que los sujetos se limiten, sino que su propuesta abre la puerta a un aspecto lúdico, vinculado como ya mencioné, a la espontaneidad y a la relación íntima que se establece en la lectura. Es una decisión por parte de la dirección y como tal tiene valor e importancia para el proceso creativo: “decidir implica entonces persistir en un proceso de pronto disparado, proseguirlo hasta su agotamiento, en el camino atravesar vallas” (Valenzuela, 2004: 10). Las decisiones se convierten en reglas, y cumplir las reglas también es una decisión. En el proceso creativo del grupo La Cochera, las reglas toman forma de obstáculos para las/los artistas y son desafíos que se les presentan. A su vez, de los obstáculos -como leer el material sin ninguna especificación- y del dar lugar al registro del primer contacto de los artistas con la obra, surge nueva información que hasta entonces no existía o era invisible. Aparecen elementos, imágenes, formas, opuestos, sensaciones, recuerdos y contradicciones que el director y el colectivo artístico tendrán disponibles como materia prima para componer la obra teatral.

En los procesos creativos, como ya mencione en párrafos anteriores, podemos encontrar un aspecto que también constituye una cualidad del juego, y es la fragilidad. No vista desde una perspectiva negativa, sino por el contrario, positiva. Tener en cuenta la fragilidad de la composición escénica permite tomar conciencia de lo que nos entrega y su valor. Por lo tanto poder “capturar” la

información efímera que emerge naturalmente, que posee expresiones genuinas, singulares, propias de cada integrante es muy importante para el devenir de la creación. Implica dar valor y apreciar los momentos donde actrices/actores expresan su deseo creador, su mundo interior como lo es la imaginación, la emoción, la espontaneidad, la sensibilidad, la presencia genuina y su intimidad subjetiva. Todas las manifestaciones que se convierten en huellas, que luego se van entramando en pos de la composición escénica. El “deseo” creativo encuentra su lugar para desplegarse si las condiciones y las formas lo posibilitan, pero algunas pueden bloquear y cortar ese deseo creativo rotundamente. Nuevamente retorno al concepto de fragilidad, “lo que va a llevar adelante el espectáculo es una voluntad de acción original que el actor descubre en cierto momento” (en Valenzuela, 2004 :25). La voluntad de acción original de la que habla el autor, es atravesada por el/la artista y su deseo, se convierten en la bisagra de la composición escénica. Destaco su aspecto de fragilidad para despertar atención y percepción en el rol de quien observa, en este caso la dirección. El objetivo no es sobreproteger la circunstancia, sino destacarla y nutrir una posibilidad épica, creando un puente que conecte ambos mundos, de creador y observador, a la vez.

La ética creativa comienza a develarse poco a poco, está latente mas allá de la técnica y la estética. El rol que podemos encontrar como regulador del juego es el del juez o arbitro. En muchos juegos no hay alguien asignado, pero espontáneamente casi siempre alguien asume ese rol de guía u organizador. Entre quienes contribuyen a la continuidad del juego durante el proceso en el ámbito escénico y de los ensayos de La Cochera, destaco la influencia de esa ética sacrílega de la que hablaba Valenzuela y que se deja ver entre sombras, regulando y tendiendo puentes hacia el interior del grupo de Paco Giménez. El código de conducta, la estética, el profesionalismo de la actuación y el proceso de creación escénica está atravesado por una convención más o menos explícita, donde los destellos de esta ética vincula o conecta todas las esferas, el/la artista, su cuerpo, su mundo sensible, el proceso creativo, quién observa, la/el dirección, el material, etc. Se crea un entramado de vínculos que posibilita correr a la figura protagonista que es la obra, para poder observar el fondo y que éste cobre vida, tenga lugar a través del grupo. Dice Paco Giménez:

[b]ueno, nosotros tenemos la oportunidad de que algo maravilloso suceda con nosotros. Acá no tiene sentido tener las mismas reglas del otro teatro porque no somos ese teatro selectivo, donde hay que ganar tiempo, etc. Entonces, sí, nos suceden cosas porque nos damos esa posibilidad, nos damos ese tiempo. (en Valenzuela, 2004: 27)

Posteriormente el director será quien “absorba” aquello que emerge y es él quien guiará el proceso de hilado y entramado grupal. Tamizará, sintetizará y seleccionará a partir de todo aquello que observa y a su vez las integrará en las diferentes fases que componen el procedimiento creativo.

Primera cita: Trinidades del deseo y repertorio. Recursos pedagógicos de Paco Giménez.

El director Paco Giménez tiene una perspectiva muy rica sobre el procedimiento de creación teatral, la actuación, la composición escénica, en realidad todas las partes que integran al teatro. Me atrapa la idea de pensar que es argentino, que tiene su propio teatro, que apuesta y confía en los procesos creativos, y tiene una forma de abordar el arte de la actuación, que a mi parecer lo empapa de vida y juego. Sin dudas, llegando al final de mi trabajo seré mas extensa y expresaré mis conclusiones, pero no quería dejar de compartir el valor que tiene para mí haber vivido la experiencia de trabajar con algunos de sus procedimientos de creación, en la materia optativa denominada “Teatro Experimental”, dictada en aquél momento por la profesora Mónica Dreidemie de la Universidad Nacional de Río Negro. Al final de la carrera tuve la oportunidad y el placer de sumergirme en ese tejido creativo a través de diferentes recursos pedagógicos, logré descubrir partes de mi propio lenguaje poético y atesorar dichos descubrimientos como una caja de pandora, deseosa de abrirla nuevamente en el momento oportuno. Durante ese período fuimos recorriendo algunos de los ejes principales del procedimiento de creación. Es importante destacar los recursos pedagógicos que el director logra poner en marcha en y desde la realidad artística argentina. Toma la realidad argentina como un popurrí, atravesada por muchas culturas, formas, lenguajes, y costumbres. Y en medio de este chimichurri logra desplegar, materializar su propias ideas y procesos. Su “zumo dramático” (Valenzuela, 2004: 8) deviene, principalmente, de la oportunidad concedida a la contradicción y a la diferencia, de explotar la oposición en vez de resolverla. Para explicar este punto Valenzuela recurre a una teoría de lo perverso entendido como posibilidad de convivir con lo contradictorio sin resolverlo, encontrado en todo caso una fuga entre los contrarios. Surge de allí la idea de “trinidad” que Paco Giménez desarrolla en sus propuestas pedagógicas y que permite que la contradicción dispare hacia lo poético. Sin más, continuamos con uno de sus recursos pedagógicos que considero de los más interesantes, ricos y potentes.

La trinidad, tal como lo menciona la palabra está compuesta por tres ingredientes, que posibilitan y promueven la espontaneidad. El autor también dice que los ingredientes o estímulos, son como “cajas” donde se depositan o se cocinan distintos elementos, abriendo el campo de la improvisación y al despliegue de actrices/actores como personas. Paco Giménez define las trinidades de la siguiente manera: “procedimientos para una práctica teatral desde la actuación, la dirección y la dramaturgia en dialéctica”, (en Valenzuela, 2004: 51). El director propone al grupo tres ingredientes, uno de los ejemplos que toma expone Valenzuela es la siguiente trinidad: *retroceso/avance/giro*. No busca que las actrices o los actores demuestren sus destrezas o caracterizaciones. Tampoco hay un orden en el que cada persona debe hacer uso de los ingredientes, por el contrario estos se mencionan y cada una/uno tiene la libertad de pasar de un ingrediente a otro según su deseo e interés. El director

a través de este recurso crea un terreno y posibilita la búsqueda de “una voluntad original” (Valenzuela, 2004: 51). Las tres cajas se encuentran disponibles, cada quien decide cuál usar, cómo, en qué momento, etc. Me gustaría destacar dos puntos, el primero es que la trinidad abre el campo creativo a través de los tres ingredientes los cuales pueden ser sonoros, físicos, vocales, visuales o táctiles, pero los ingredientes no son infinitos, son tres y esa finitud es la que les posibilita a actrices/actores estar haciendo uso de uno de los ingredientes, teniendo en cuenta que se tienen otros dos y que cada uno de estos es completamente diferente, incluso hasta contrastante con los demás. Y en segundo lugar que no hay un tiempo determinado para abordar cada ingrediente, tampoco un orden. El principal foco está puesto en el motivo personal, el autor menciona la importancia de la motivación íntima para transitar, en este caso, el *retroceso/avance/ giro*¹.

La trinidad de Paco no es una *estructura significativa*, no está al servicio de un significado a producir por el actor y a descifrar por el observador, carece de pretensión *representativa*; por el contrario, es *un sistema de cortes sobre un fondo que fluye*, una máquina en la que el flujo y corte se alimentan y se consumen entre sí. (Valenzuela, 2004: 52).

Los ingredientes son presentados, y el artista es quien los investiga, los integra, los rechaza, los abraza, los habita, los mezcla, los bate, los separa, los congela, los observa, en una composición íntima que pone en funcionamiento la trinidad. Paco Giménez también habla de la importancia del vacío, de la nada; idea que ya vimos en relación a las reflexiones de Peter Brook. En la composición del arte dramático se presentan circunstancias de vacío total, la nada misma, ese momento es importantísimo y vamos a mencionar porqué. Si no existiera la nada en el escenario, no podríamos percibir la composición escénica, es necesario la nada para que eso que se hace se note, para que de la nada venga el deseo de hacer algo. El silencio y la pausa son los puentes que abren otros caminos para componer; alumbran otras posibilidades. Pero como no puede ser de otra manera, lo opuesto al vacío cobra asimismo valor: “también es interesante arrebatarse en el suceder” (en Valenzuela, 2004: 53). Independientemente del cómo, la toma de decisión genuina, es para el director cordobés una potencia que abre un portal repleto de posibilidades para los artistas. En palabras de Valenzuela:

Vemos ahora anunciarse la trinidad como un confiable lugar (simbólico) entre una dirección que no prescribe resultados y una actuación entregada al juego de unos estímulos e impulsos fundamentalmente azarosos. Entre cierta “atención flotante” del conductor del ejercicio y las derivas de los impulsos y distensiones del ejecutante. La

¹ Las trinitades no son fijas, Valenzuela también menciona las siguientes trinitades: *solitas/pareja/grupal, inspiración/retención/expiración, la acción de tomar/salirse/suspender, necesidad/azar/deseo, defensa/ataque/cura.*

trinidad aparece como un relativo punto fijo, como un mojón común a las partes.
(Valenzuela, 2004: 52)

Durante el proceso de exploración compositiva, el director propone una segunda fase que involucra al grupo en su totalidad. Aparece un ingrediente externo, un estímulo sonoro que atraviesa a cada integrante y su composición creativa. El estímulo externo es la música, pero no es azarosa. El estilo de música elegido es semejante al ritmo de una marcha, que claramente no pasa desapercibido. Esta circunstancia, donde el estímulo externo abarca a todos los integrantes y sus composiciones, despliega una red invisible, una conexión entre los individuos a través de la música, todos escuchan la misma música, al mismo tiempo, en el mismo lugar. El estímulo sonoro tiene la función de acentuar una cadencia en el proceso creativo de las trinidades. En el ensayo que presencié y describe Valenzuela, las/los artistas ejecutaban sus acciones *retroceso/avance/giro* y se encontraban disponibles al estímulo externo, el cuál por un lado generaba una circunstancia en común y a su vez tuvo la función de marcar un ritmo, el cuál modificó las trinidades. La disponibilidad de las actrices/actores es de suma importancia, una nueva pauta que requiere activar la sensibilidad auditiva, sensorial, corporal, para incorporar su composición en esta cadencia o la cadencia a su composición.

La tercer fase abre el campo relacional en el proceso creativo. Paco Giménez en uno de los ensayos propuso lo siguiente: de a dos y tomados de las manos los artistas tendrán que poner en acción su composición, teniendo en cuenta tres aspectos: su composición individual, la pareja con quien están tomados de las manos y el campo sonoro,

Cada uno tiene una dificultad, una capacidad, una audacia, más miedo, más timidez, ¿cómo lidiar con todo eso para que no se arruine el propio trabajo y el del compañero?(...) Tocar provoca una sensación y a uno le dan ganas de emparejarse con esa sensación de sintonizar en un territorio de encuentro. (en Valenzuela, 2004: 54)

A través de los ejercicios de composición escénica propuestos en el marco de las trinidades, se puede observar un proceso lento, progresivo y continuo. Además se puede vislumbrar el trabajo en la esfera individual, relacional (dos) y la esfera grupal. De manera gradual el director va entramando un tejido dinámico y procesal, donde las diferentes trinidades podrían ser reglas, como en un juego; unas que posibilitan la creación y el sostenimiento de la composición artística en el tiempo. La trinidad es finita, pero lo que el artista compone es infinito, de alguna manera la estructura finita es la que posibilita la composición creativa y la sostiene, siendo dinámica y porosa, ya que la interpretación, el deseo, la espontaneidad, la singularidad de cada artista, atraviesa la trinidad, la materializa y emerge gradualmente un genuino e inesperado zumo dramático, el que no responde a un patrón general.

Así, la composición artística de un repertorio de secuencias de acción se convierte en una consecuencia del proceso creativo, y no al revés. El proceso creativo de composición es la llave que abre la puerta al campo poético genuino, espontáneo y orgánico. Las trinidades abren el campo del juego, en el espacio vacío, lo singular de cada artista se encuentra latente, la trinidad se convierte en el puente sutil, un pasaje de lo íntimo intangible a lo expresivo. Los repertorios, de los cuales hablaré en la próxima sección, tienen un fondo, no están creados por una decisión externa, sino que, por el contrario, son decisiones internas propias de los artistas, que expresan sus deseos, su intimidad, expresividad y creatividad. Cada uno de estos aspectos está involucrado en el proceso de creación. Paco Giménez es quién se encuentra disponible para conectar con lo que emerge, el proceso y los distintos resultados. Él es quién tiene el rol de hilar las secuencias de acciones, de pulirlas, enlazarlas, componer a partir de lo que los artistas traen al proceso creativo, el zumo dramático es una guía para la composición escénica desde la dirección.

Segunda cita: Kairós.

Para comenzar nuestra cita con Kairós, considero importante hablar sobre el origen de esta palabra y su descripción. Desde la disciplina de la filosofía, Aristóteles fue uno de quienes habló del tiempo. Para ello debemos ubicarnos en la Antigua Grecia. En aquel momento la medición milimétrica del tiempo no existía, la manera de interpretarlo y vivirlo atravesaba la idea de tiempo físico. Las tres palabras que se utilizaron para hablar del tiempo en la Antigüedad son las siguientes: Cronos, Aión y Kairós. No podré explicar con profundidad el significado y valor real de cada una, pero un esbozo será pertinente para poder comprender el significado del tiempo desde otra perspectiva y cómo considero que influye en la propuesta del director cordobés Paco Giménez.

En la mitología griega Cronos, era el dios de la muerte, hijo del cielo y de la tierra, estaba relacionado con los ciclos del cambio, lo que nosotros llamamos tiempo cronológico. Aión era considerado el dios de la vida, del pasado, del futuro y del eterno retorno; era la eternidad que nunca muere y estaba fuera del tiempo: “[e]stos dos dioses que se nos presentan como dos formas de eternidad: Cronos el eterno nacer y morir, representa el tiempo entre la vida y la muerte; Aión el estandarte del tiempo sin muerte, del tiempo pleno” (Baruque, 2021: 9). Ahora sí, Kairós, nuestra segunda cita en los procesos de creación de la composición escénica. Kairós, no es un dios, es el hijo de Zeus y nieto de Cronos, es el heredero del tiempo. No es un dios, sino un *daimon*, un dios menor o semidios, por lo tanto para la mitología griega no tiene tanta importancia como si lo fuera, pero sus cualidades son auténticas e imprescindibles, cumple el rol de intercesor. Kairós se encuentra entre Cronos y Aión, “ahí en ese espacio entre las dos eternidades, nos encontramos los seres humanos en nuestra finitud, y nuestro aliado es Kairós” (Baruque, 2021: 9). Es reconocido como el momento perfecto, el oportuno, es el instante y el lugar correcto. En el momento Kairós el tiempo no es cuantificable, tiene su propia tendencia, que nos habla de esa sensación de querer que ese momento sea eterno. El momento adecuado, la oportunidad, esas circunstancias que no suceden a menudo, por el contrario son experiencias únicas e incluso irrepetibles. Por este motivo los griegos consideraban que si la oportunidad se presentaba, había que aprovecharla, sino esta oportunidad de la acción oportuna se perdería para siempre. Es el momento que irrumpe y es necesaria la atención, estar observando y dirigiendo nuestra atención al instante preciso.

Retomando al autor José Luis Valenzuela y su experiencia en el taller de Paco Giménez en 1999 que dio origen a sus investigaciones citadas en este trabajo, vuelvo a la idea de repertorio que surgió en nuestra primera cita sobre las trinidades. Es importante destacar que un repertorio no es lo mismo que una partitura, el repertorio se va componiendo a medida que las trinidades se experimentan y los artistas van decidiendo cómo accionar en cada proceso creativo. A su vez este repertorio no tiene una sola versión, es permeable y si bien son las acciones las que van componiéndolo, también tienen la

posibilidad de desmembrarlo. Por ejemplo: si en un inicio la actriz tomó un objeto, un paraguas, lo tiró en dirección al techo, y simultáneamente gritó, posteriormente puede hacer el gesto de tirar el paraguas, sin tirarlo realmente y gritar, o también no gritar pero hacer el gesto de gritar; este proceso de desmembrar hace que la partitura sea infinita y cautivante para los artistas. Detenernos en este punto es más que relevante, en general en la actuación y la composición de partituras hay una estructura, una secuencia que se intenta repetir tal cual se practicó, si bien pueden emerger variantes por las circunstancias propias del teatro que es un arte vivo, pero a grandes rasgos las actrices pasan por los mozones ya programados. Podemos distinguir una diferencia en términos de composición y de acción programada. El repertorio desmembrable que propone el director cordobés es atractivo, desafiante y creativo. El puente que genera entre la acción y la creatividad es directo, en este proceso los artistas se enfrentan a un campo infinito de combinaciones, un juego donde la decisión del artista se vuelve protagonista, “Paco pide aquí la fijación de un repertorio limitado de elementos, que articulados según propósitos concretos, pueden generar incontables secuencias” (Valenzuela, 2004: 58). El repertorio de cada artista, abre un lenguaje personal, un código único latente, permeable a las circunstancias escénicas. En el proceso creativo y la posibilidad de desmembrar el repertorio se manifiesta el desarrollo sutil de la percepción, la observación, la atención, la sensibilidad para captar el momento oportuno, la oportunidad de accionar en la composición artística, rompiendo con la brecha que existe entre el pensamiento y la acción,

Se puede ensayar la coordinación con otro actor, por ejemplo. Pero lo que va a llevar adelante el espectáculo es una voluntad de acción original que el actor descubre en el momento. La partitura y el impulso de esa acción están en su interior. Entonces no hace falta ensayar una vez que ha sido descubierto ese impulso. (en Valenzuela, 2004: 59)

En este punto se presentan consideraciones a tener en cuenta, una vinculada a los intérpretes y otra al entrenamiento en relación a la percepción para captar el momento Kairós, el momento exacto para accionar. A través de las descripciones que hace Valenzuela de los ensayos en el grupo La Cochera, se manifiesta un trabajo detallado a nivel grupal, donde la escucha y la mirada periférica, la atención al acuerdo inteligente que se genera, cobran relevancia y protagonismo. Asimismo la importancia del trabajo en profundidad de cada una/uno en el desarrollo del repertorio, que es su propio lenguaje, su código individual. También del rol de la dirección y su disponibilidad al procedimiento de creación artística. Dice Paco Giménez:

Me parece más importante que los actores descubran y consideren el acuerdo inteligente que permite los diversos ritmos, saber cuál es el momento para actuar. Si la cosa está en buen momento, ese acuerdo inteligente está allí, se puede leer [desde afuera]. Puedo leerlo y me gusta, por eso me niego a marcar, es por eso que

trato de no perderme en trabajo en los que debo dirigir, decir qué tienen que hacer, o preparar para mañana lo que haremos... Me gusta la estética de la decisión, es decir de la persona que opta una forma o por un espacio. (en Valenzuela, 2004: 59)

Los procedimientos de creación que describe el autor, y que el director cordobés lleva adelante con su grupo de teatro abren el campo del arte teatral hacia la creatividad, la sensibilidad artística, la atención plena, la toma de decisiones, la voluntad de acción, un trabajo previo de cada uno en la profundización de su repertorio, las posibilidades infinitas de combinaciones, la exploración individual o colectiva. Se puede apreciar un lenguaje, un código individual y otro grupal. Lo finito, lo infinito se entrelazan y materializan. El procedimiento de creación teatral convoca al deseo del artista:

Podría hablarse de una terna de mayor alcance que las anteriores: NECESIDAD (el “repertorio de posibilidades” cristalizado por la ejercitación e inclinado hacia lo obligatorio)/ AZAR (lo “imponderable del momento”, a lo cual hay que adaptarse con inventiva)/ DESEO (lo personal que se quiere aportar). (Valenzuela, 2004: 60)

Una macro trinidad, la de *necesidad/azar/deseo*, que envuelve las otras trinidades nos permite observar el deseo del artista en la creación, y a su vez la posibilidad de que ese deseo pueda materializarse en la composición. Ese deseo emerge de ver a los otros, observar lo que pasa, poner atención al repertorio, ver qué llama la atención, qué gustaría integrar en el proceso. Este aspecto el deseo es esencial para el procedimiento de creación de Paco Giménez, sin dudas es el motor de la potencial producción de realidades teatrales,

El poder transformador del deseo supone el coraje de afirmarlo como potencia, de apostar a su intensidad generadora. Es un *acto de fe*, mucho más que ir tras la ilusión de creencia. *Actuar es lo opuesto a seguir como estoy. Puedo quedarme y decir “no voy a hacer el ejercicio”, pero actuar es sobreponerse, pasar el umbral, salir de la coraza.* (Valenzuela, 2004:62)

El rol del deseo es esencial, ya que a través de él emergen las emociones, y éstas son las que modifican las circunstancias escénicas. Aquello que le sucede a un actor, es percibido por los otros integrantes del grupo, algo sucede y modifica el instante de composición. El autor usa el concepto de lo imponderable, una situación creativa que no se puede determinar con anticipación, la cual se convierte en un desafío. En este punto emergen aspectos interesantes, por ejemplo, la necesidad de decidir cómo afrontar, resolver y estar disponible a este nuevo suceso de manera grupal e individual. A través de actuar desde el deseo, y estando presente en el Kairós, es que la composición escénica cobra vida, el acontecimiento teatral deviene real. Según Valenzuela, Paco Giménez y su grupo La Cochera se

limitan “simplemente a crear una circunstancia para ver qué sucede ahí dentro y que [los actores] día a día vayan trayendo un elemento para que se modifique, para que se **amplíe**, y para que se profundice en una circunstancia colectiva” (2004, 63).

Se pueden observar varios aspectos que emergen y generan cambios en los procesos creativos, por un lado, la importancia que tiene el correrse de lo establecido, y por otro cómo, a través de una acción generada por el deseo, se transforma toda acción. Actrices/actores desarrollan una atención plena, una sensibilidad escénica que favorece la percepción del momento oportuno para llevar adelante una acción. La trinidad necesidad/azar/deseo, provoca caos, interrupción, desafío, emociones, reacciones inesperadas, que se integrarán activamente en la composición escénica. Se puede observar el inicio del caos, pero que tiene un impulso claro y determinado, que luego es organizado creativamente dentro de la composición, generando un balance. No se prioriza ni un extremo ni el otro, sino que en el procedimiento de creación las herramientas abren el campo de exploración e investigación, vacilan entre un extremo y el otro, para luego encontrar un lugar de equilibrio. Hay algo de un orden pre-establecido, las reglas de un juego que serían las trinidades y sus infinitas variantes, que construyen un tiempo-espacio otro, con una tendencia propia, en el que la actriz/actor tiene la voluntad de cambiar; donde el azar, la necesidad y el deseo cuentan con un punto de fuga para manifestarse y el zumo dramático se manifiesta. La prioridad y el valor que le otorga el director es el coraje de hacer,

[t]odo depende de si voy a un lugar cómodo, si tiendo a la comodidad o si la ambición me lleva a puntos inéditos que no sé si puedo alcanzar, a algo inédito. La aspiración de ir mas allá de lo cómodo me hace vibrar los labios, me “emociona”. De ustedes depende atravesar esa frontera. (en Valenzuela, 2004: 62)

El autor también menciona la idea de bifurcación, que permite que surjan expresiones, decisiones, acciones, formas no programadas, genuinas, estimuladas por las trinidades, las cuáles tienen el rol de coordenadas por donde se puede pasar. Las expectativas que tiene el público no son el motor que provoca la composición en el grupo La Cochera, por el contrario, la composición escénica prioriza el deseo actoral. Paco Giménez invita a actrices/actores a encontrarse con su intimidad, con sus propios ritmos, con el tiempo de la vida, con el Kairós. De esta manera, el condicionamiento que generan los otros, que buscan de alguna manera regular la actividad, comienza a desmoronarse, “hay un tiempo en que la mente se ubica; esto no es un show, no hay que temer al tiempo del espectador; no hay que mostrar una gracia ni nada de eso” (en Valenzuela, 2004:68).

El autor habla del tiempo horizontal y del tiempo vertical, el primero se podría decir que es el cotidiano, el de una sala de teatro donde se encuentran los espectadores con la actriz o el actor y el

hecho teatral sucede. El tiempo vertical es el que descubren y revelan los artistas, cuando no producen composiciones sólo y en pos de lo que el espectador o los otros reclaman o esperan, sino que su composición tiene una pulsión genuina, íntima, donde el ritmo propio tiene lugar y tiempo. En el tiempo vertical emerge el lenguaje personal, la poética individual, “el complejo tejido que comienza con la recuperación, por parte del actor, de los propios ritmos desecantes, pone *pedras en el arrollo del tiempo horizontal* y los remolinos que así se producen pueden poner *el eco antes de la voz y el rechazo antes de la confesión*” (Valenzuela, 2004:68). Este tiempo vertical genera otro tipo de vínculo en la relación espectador y artista, se convierte en una conversación inesperada, que requiere una escucha activa de cada participante, un estado receptivo, rompiendo el marco social del tiempo cronológico. A su vez el rol que el director cordobés le da a la musicalidad es fundamental para el trabajo grupal e individual. Propone trabajar con música, pero no como un objeto externo, sino como un pulso natural que las actrices/actores absorben y que atraviesa cada composición escénica. La musicalidad se encuentra en canciones pero también en la voz de cada artista que es considerada como parte de un coro donde cada timbre es esencial. Es un ejercicio de reconocimiento, la voz individual, la voz grupal, el ritmo y la melodía despiertan en los artistas el desarrollo de un oído sutil, que posibilita captar el ritmo que subyace al grupo, a la composición escénica. Este trabajo también les permite percibir cuándo intervenir, cuándo accionar y en qué tono, o cuándo sostener el silencio. Todo en la oportunidad y ocasión que habilita el Kairós.

La dirección escénica: Fuera de la técnica.

Lo que digo sobre las cosas, sobre los objetos, vale también para los temas. Todo el mundo sigue hablando de la muerte, de la vida, del amor, de las relaciones; los temas son exactamente los mismos, el asunto es lo que cada uno puede ver y darse cuenta, de modo diferente del otro. (Paco Giménez)

Me pareció oportuno comenzar con esta frase ya que refleja un punto de vista personal del director cordobés Paco Giménez, y a su vez como vimos dijo Valenzuela, expresa una ética singular que atraviesa sus procedimientos de creación teatral y su mirada como director de escena. El zumo dramático es una de las consecuencias de su procedimiento creativo y emerge en las trinidades y su combinación de ingredientes, que si bien tienen la cualidad de ser finitos, a su vez provocan infinitas posibilidades. Esta circunstancia propuesta por el director provoca agotar todas las posibilidades de cada ingrediente, la forma en que se aborda las trinidades es singular, en cada caso esta “estructura finita” permite bucear en la profundidad de lo latente en cada integrante del grupo. En el proceso de composición lúdica, se expresa una intimidad creativa y un lenguaje personal. Las trinidades, como ya hemos visto, pueden ser palabras, objetos, acciones, “el propósito de este ejercicio no es tanto el de insertar reacciones en una trinidad preestablecida sino más bien el de “hacer hablar” a lo que en principio no me “dice” nada” (Valenzuela, 2004: 117). Paco Giménez propone correrse de una tendencia automática, y abordar con presencia cada ingrediente de las trinidades. Este punto abre una situación que se puede observar considerando dos partes, la primera es la actriz/actor que interpreta la trinidad o la consigna según su punto de vista, y la segunda es la directora o el director quien está predispuesta o predispuesto a capturar lo que el grupo genera y según lo que emerge selecciona las trinidades. Obviamente no es un proceso mecánico y simple, por el contrario se vislumbra un juego entre el lenguaje íntimo y la pre-expresividad de la actriz/actor y el lenguaje íntimo de la directora/director. Íntimo me refiero al lenguaje sutil y sensible que puede surgir en lugares donde la sensibilidad artística encuentra su lugar y es vista, valorada e iluminada. Entonces estos lenguajes íntimos inician una relación de romance, donde el flujo del diálogo posibilita una situación viva de interacción e intercambio lúdico.

La pre-expresividad, así llamada por el director cordobés, no se refiere al concepto de propone Eugenio Barba que implica desandar la inercia de los movimientos cotidianos impuestos por una cultura particular, sino que su propuesta busca el corrimiento de la presencia en la actriz/actor; la idea es apaciguar la actuación en la presencia escénica y dar lugar, también allí, a lo que le pasa al

intérprete como persona: “un ejercicio tiene que combinar las ganas de hacerlo con, a lo mejor, el temor de hacerlo acá, entre otras personas. Hay que sobrevivir, y aparte que se nota lo que uno hace; de ahí surge la idea de actuación: la de exponerse de una manera voluntaria” (en Valenzuela, 2004: 118). Plantea la idea del re-montaje del propio cuerpo, del gesto, de la acción, un juego individual. Por ejemplo propone a su grupo La Cochera un ejercicio, la acción cotidiana es saludar, darse un abrazo, sin timidez. Lo más importante de la acción es que tienen partes de su cuerpo atadas. Propone investigar esa manera de saludar de manera individual y luego saludarse entre los integrantes, “este trabajo de disociación, este desfase que trastoca las acciones, crea contraposiciones, contrastes y hasta suscita emociones. Muchas veces aporta a lo que llamamos ‘construcción de un personaje’ si sabemos manejar el grado de notoriedad del ajuste” (en Valenzuela, 2004: 118). El director plantea un juego individual muy interesante, donde las riquezas poéticas logran encontrarse en cada actriz/actor, pero a su vez no en su rol como tal, sino que al correrse de él, se puede explorar con la persona y su disección (tomo esta palabra para referirme a esta idea de des-montaje personal que a su vez después es un re-montaje). Es un trabajo profundo que va de la figura al fondo, deconstruirse jugando con creatividad. Es muy interesante cómo las acciones, objetos, palabras, gestos cotidianos, pueden ser abordados desde una perspectiva lúdica y que a su vez posibilita la extracción del zumo dramático que menciona el autor. Desde la dirección escénica me gustaría destacar el lugar que le da a la esfera personal, en la cual está la manera de ver, interpretar, de deconstruir las cosas. Validando el código sensible y a su vez creando una interacción con los otros códigos sensibles. Como consecuencia de este juego surge un nuevo lenguaje poético que se crea desde el núcleo interno de quienes participan.

El director destaca y favorece la contradicción en todos sus aspectos. Considera que en el teatro es necesaria la contradicción, la cual es un impulso para que las situaciones se desencadenen y decanten. Valenzuela pone un ejemplo sobre una improvisación que presencié donde una actriz mencionó la palabra “barco” y luego del ensayo un actor dijo que esa palabra nunca había sido pronunciada. Esto evidenció que este último había corrido la palabra de su mundo imaginario creándose una crisis creativa entre ambos actores. Si bien el autor narra con lujo de detalles toda la situación, aquí lo que me gustaría destacar es un punto de la improvisación que el ejemplo resalta notablemente. Este punto está vinculado al lenguaje poético de cada una/uno. El mundo imaginario lo sostiene cada una/uno y luego se sostiene de manera grupal o no. Puedo acoplarme al grupo, sostener un código, compartirlo, rechazarlo, aceptarlo, transformarlo, pero cada instancia depende de una decisión individual. Valenzuela relata que Paco Gimenez recuerda en ese momento haber leído una cita de Barba que incorpora al ensayo:

“El movimiento se expresa por obstáculos”. Esta frase le permite explicarnos parte de su estrategia. El actor queda libre en el espacio- que concibe como territorio de nadie-, su

libertad es la decisión porque “el cuerpo se vuelve expresivo al toparse con ciertos obstáculos”. El actor diseña sus propios movimientos. Espacio, decisión y libertad se complementan. (Valenzuela, 2004: 112)

El director cordobés hace hincapié en dos aspectos muy importantes en la composición escénica, el primero es el vacío, entendido como un silencio, una pausa, un momento donde aparentemente todo se detiene. Tanto en la dirección como en la actuación esos momentos de vacío de inmovilidad propician la decisión. No solo el vacío propicia esta circunstancia sino -como menciona el autor- también colabora la susceptibilidad del artista como segundo aspecto, entendiendo esta cualidad como un estado de disponibilidad, receptividad a las circunstancias dadas; poder captar y percibir lo que acontece en ese instante, dejarse atravesar. Ésto no es lo mismo que reaccionar a lo que sucede como un acto reflejo. Ser susceptibles al acontecimiento permite vislumbrar el concepto de sensopercepción, en la experiencia que esta circunstancia le genera al director, actrices/actores; “La sensopercepción, como termino acuñado por la neurofisiología, es un momento en el proceso de conocimiento, es la unidad de todo el funcionamiento expresivo biopsíquico y social del hombre. Es proceso y resultado del registro de la realidad a través de los sentidos, punto de partida de la conciencia tanto del propio cuerpo como del mundo externo” (Deborah Kalmar, 2007: 42). El vínculo entre la susceptibilidad, la sensopercepción y la decisión es directo. El origen de las decisiones en la composición escénica es íntimo, individual y secreto. Pero ese estímulo es el que genera una decisión, y esta decisión es la que impacta en la circunstancia escénica, “el aleteo de una mariposa en Tokio puede producir un huracán en California” (Valenzuela, 2004: 113). El valor que tiene la decisión en los procesos creativos es fundamental, porque implica que tanto el director como la actriz/actor, lleve adelante su propósito el cual provocará consecuencias, obstáculos y reacciones al enfrentarse a la situación escénica que se desencadena durante un ensayo. Las nuevas decisiones, acompañadas por la receptividad del grupo, permiten revitalizar partes que ya se fueron fijando en los ensayos anteriores. Durante los ensayos y a medida que el proceso creativo se va desarrollando se realiza una programación de “estaciones” que invita a los artistas a intervenir desde el deseo, confiando en la susceptibilidad y sostén del grupo. Los ensayos son el campo de experimentos, donde todo sucede, se manifiesta un código poético grupal, que tejerá paso a paso la dramaturgia del espectáculo. El director propone el ensayo como una circunstancia de búsqueda, instantánea y espontánea. Su dirección escénica no está planificada de antemano. Por el contrario, la propuesta que lleva adelante Paco Giménez es la búsqueda exhaustiva en cada uno de los ensayos, hasta agotar todas las aristas, y luego elegir, diseñar la composición escénica. Así el rol que le otorga a las actrices/actores es el de “dramaturgos fluctuantes” (Valenzuela, 2004: 128). Como dramaturgos fluctuantes cada decisión será desde dentro de las circunstancias; habrá un motivo, un estímulo, una reacción íntima, que no será asumida y ejecutada por una indicación externa desde la dirección, sino que será constituida

desde la sensibilidad artística, la susceptibilidad que permite capturar lo que sucede en el momento del ensayo, la experiencia viva y donde el sentido de la composición va ensamblando cada dramaturgia personal. El director abre un campo creativo, un territorio constituido por cada poética personal, objetos, decisiones, silencios, historias personales, voluntades. Todo aquello que emerge en cada ensayo conforma un nuevo territorio por conocer, indagar, reconocer, rechazar, donde no hay un producto final al que deben llegar, una meta; ese objetivo no está dentro del procedimiento de creación de Paco Giménez. Pero cada fase o aspecto que fui señalando en las líneas anteriores son esenciales en los procedimientos de creación e involucran gran compromiso de parte de cada integrante del grupo.

Así, la experiencia de composición escénica será un restar artificios, más que sumarlos:

El pudor, tal como lo concibe el pensador Pier Aldo Rovatti, es un **arte del menos**, respecto del cual Heidegger llegará a decir: hay que combatir el “ver de más” que nos impide “ver” lo que, en cambio, solo se manifiesta mediante una atenuación, un retiro, un retraerse. (Valenzuela, 2004: 115)

El director cordobés propone, en su estética, ver de menos, a través de su abordaje en la “autopoética”, en la que actrices/actores indagan experimentando una ética impulsada por preguntas que van “en busca de esa condición paradójica de nosotros mismos de la que habla Rovatti, renunciando a resolver contradicciones, utilizándolas mas bien como una singular -y perversa- potencia creadora” (Valenzuela, 2004: 117). La ética que aborda Paco Giménez en su pedagogía interpela a cada integrante del grupo y al grupo. La composición escénica está orientada hacia una exploración creativa, lúdica, comprometida que rompe con la idea o concepto del personaje y aborda la experiencia viva, desconocida, indefinida, pero con un marco de trabajo finito, delineado en cada ejercicio de las trinitades desde donde el zumo dramático emerge. Para finalizar me gustaría focalizar en una reflexión que realiza Valenzuela donde se destaca la importancia del valor del juego, la actitud lúdica y el disfrute en la trayectoria teatral del director cordobés. Dice sobre Paco Giménez:

Investiga y produce a partir de lo que da placer pues (...), en estos grupos, lo habitual es evitar tanto la alusión directa como la metáfora de los años del Proceso militar (1976-1983) y expresarse a través de formas que tratan de recuperar la capacidad de reirnos, de parodiarnos, de des-solemnizarnos. Se libera lo lúdico, se juega con una estética de lo ridículo o lo desagradable, se recupera el clown, al mito, al títere, a la máscara y (...), sobre todo, a un actor que se enfrenta con un desafío autoimpuesto: hallar nuevas maneras de producir sentidos, de rescatar el goce. (Valenzuela, 2004: 133)

Conclusiones:

Antes que nada quiero agradecer a todas las personas que se tomaron el tiempo de leer cada párrafo, estar en esta instancia a punto de finalizar la investigación significa mucho para mí, sobre todo romper con la idea que es imposible escribir una tesis de grado, nuevamente gracias.

El juego, la composición escénica, los procesos de creación que fui develando, a través de los ojos de Johan Huizinga, Juliette Raabe, Victor Pavía, Stephen Nachmanovitch, Peter Brook, Paco Giménez y José Luis Valenzuela, me permiten ver mas allá de las estructuras que muchos métodos plantean. El juego es una de las llaves que conecta la forma con el fondo, lo rígido con lo blando, un método con lo que subyace al método, la actriz/actor con su humanidad, el grupo de creación escénica con la voz íntima de cada integrante. La fragilidad del juego nos permite apreciar la presencia de cada persona, sin los participantes el juego no existe; pueden estar escritas las reglas del juego en un libro por años, pero si nadie abre el libro, lee las reglas y propone jugarlo, es solo un libro guardado. Cuando la persona asume el rol de ser participante todo cambia, el juego y sus reglas cobran vida, así con el teatro, cientos de dramaturgos escriben obras hace siglos, cuando alguien lee una, y esa obra escrita cautiva a la persona, comienza el juego creativo. La voluntad original de la que habla Paco Giménez se hace presente; en ambos casos, en la composición escénica y en el juego, se puede apreciar la decisión de dejar de estar como estoy, salir del tiempo cotidiano, para entrar en un tiempo extra cotidiano, con su propia tendencia. Las reglas construyen un marco, que posibilita crear un puente entre un espacio físico y un lugar; el pasaje hacia ese lugar se convierte en una de las fases esenciales para la composición. Porque el lugar está habitado y atravesado por todas las aristas, involucra a cada persona, su poética personal es expresada, lo simbólico tiene lugar. Por eso,

[e]l entrecruzamiento de los textos elegidos reaviva antiguas tensiones entre un **espacio concebido** (presentado como una abstracción), un **espacio percibido** (resultado de una experiencia en la cual lo corporal juega un papel importante) y un **espacio imaginado** que, a partir de lo percibido, potencia representaciones simbólicas. (Pavía, 2005: 38)

El marco que posibilita el lugar de creación es finito, pero todas las aristas que integran a los artistas son infinitas, muy valiosas, singulares e íntimas. El momento de composición creativa es frágil porque se devela el mundo interior de cada artista, pero si logramos recordar los ejercicios que fui destacando del director cordobés podemos ver un trabajo de composición artística que desarrolla herramientas -la decisión, la atención, la expresión, la escucha grupal, la voz individual, el desmembramiento del repertorio- que favorecen y fortalecen a los artistas para componer desde su singularidad en un tiempo Kairós que los contiene y acompaña.

También quisiera agregar cómo el presente y la innovación tecnológica nos traen muchos beneficios como poder tener acceso a información, contactarnos con personas de otros países que están muy lejos, ver las creaciones de otros artistas con inmediatez, inspirarnos y sumergirnos en las novedades y eventos de arte. Pero también, por mi parte, las toneladas de información constantes y al instante me generan la sensación de bruma o niebla, casi no puedo ver con claridad eso que veo, leo, escucho; como si el movimiento inmediato e ininterrumpido de información no me dejaran procesar las cosas en mi interior. La interpretación personal, genuina, única e irrepetible que tiene cada persona de las cosas, el registro de sus experiencias, su historia de vida, sus emociones, sentimientos, inseguridades, ideas, y todo lo que involucre a la persona en su total integridad son aspectos más que relevantes, y como mencioné en algún párrafo anterior, esenciales. La integridad de la persona hace al artista, y el artista es esa integridad, a través de ella interpreta y compone. Si el lugar de creación es solo un espacio físico y no es apreciado como un lugar donde los intérpretes exploran con toda su integridad, atravesados por las experiencias que viven de manera individual y grupal, lo profundo y lo esencial se pierden. Los ensayos son exploraciones que involucran al ser íntegro y para poder llevar adelante ensayos vivos es importante desarrollar un lugar que invite a los intérpretes a expresar sus emociones, expandir su creatividad e imaginación, a descubrir su propio código, su lenguaje poético. El lenguaje poético individual es rico, valioso y genuino, nos habla de lo intangible, de eso que no podemos ver a simple vista en los demás. Lograr reconocer el propio lenguaje y comunicarlo es un desafío, requiere de tiempo, paciencia y compromiso. La actitud lúdica es esencial para abordar este procedimiento de creación teatral, decidir, arriesgar, sostener la voluntad, tener coraje, observar, componer un repertorio, desarmarlo, borrar, volver a componer, jugar, combinar las reglas, pulir, interactuar con los otros, comunicar, escuchar activamente, percibir.

La investigación que realicé, la cuál no es definitiva ni mucho menos, sino que por el contrario es un puente para seguir indagando e investigando, me permitió reconsiderar mi perspectiva sobre los ensayos, sobre los intérpretes, sobre el lenguaje poético, sobre el rol de la dirección, del teatro y la comunicación. Reivindicar el lugar de las personas y su integridad dentro de los procesos de creación se vuelve fundamental en la actualidad, donde las experiencias instantáneas, individuales y el resultado se convierte en el fin. Volver al espacio vacío, sin ornamentos, sin expectativas pre-establecidas, sin convenciones diseñadas de antemano, respirando el instante del ensayo, tolerando el silencio, respetando que puede no suceder nada, y comprendiendo que no es necesario hacer por el hecho de hacer y que, en definitiva, no hay nada que se deba sostener. Las herramientas con las que cuenta el intérprete se van desarrollando durante el ensayo, el repertorio del que hablaba Paco Giménez, pero saber que ese repertorio también se puede desmembrar y volver a crear involucra la actitud lúdica. Los procesos de composición escénica se pueden abordar de diversas maneras y eso dependerá de la producción, de lo que la dirección busca. Son muchos los aspectos que influyen, pero

estas reflexiones son una invitación a recrear, como si fuera jugando, otras formas de abordar la composición y otros caminos que develen el lenguaje poético individual de cada intérprete, también desde el rol de la dirección. Observar el proceso creativo y las posibles aristas lúdicas que generan un nuevo código poético, dando valor y lugar a eso que está ahí en cada integrante del grupo, de manera individual y colectiva. Luego llegará la instancia de pulir, en pos de la obra dramática a presentar, pero como mencionaba Brook podemos desde el inicio percibir cuándo algo está vivo o no, cuándo algo brilla o está apagado.

No hay fórmulas perfectas para ser intérprete, pero sí hay caminos lúdicos para develar a los intérpretes nuevos códigos de composición, nuevos lenguajes y nuevas formas de expresión.

Referencias bibliográficas:

Libros:

- Brook, Peter (1993). *La puerta abierta. Reflexiones sobre la interpretación y el teatro*. Barcelona: Alba Editorial.
- Huizinga, Johan (1968). *Homoludens*. Buenos Aires: Emecé Editores.
- Kalmar, Deborah (2007). *Qué es la expresión corporal*. Buenos Aires: Lumen.
- Nachmanovitch, Stephen (2013). *Free Play: La improvisación en la vida y en el arte*. Buenos Aires: Paidós.
- Raabet, Julia (1990). *El niño y el juego. Planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas*. Paris: La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura.
- Pavía, Víctor (2005). *El patio escolar: el juego en libertad controlada. Un lugar emblemático. Territorio de pluralidad*. Buenos Aires: Noveduc.
- Valenzuela, José Luis (2004). *Las piedras jugosas. Aproximación al teatro de Paco Giménez*. Buenos Aires: Inteatro.

Tesis o conferencias

- Baruque Lopez, Nestor (2021). Un acercamiento filosófico al tiempo y sus características fundamentales: velocidad y lentitud. [Grado en filosofía, en la Universidad de Valladolid] https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/51421/TFG_F_2021_151.pdf?sequence=1

Archivos PDF

- Benjamin, W. (2003). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. Recuperado de https://monoskop.org/images/9/99/Benjamin_Walter_La_obra_de_arte_en_la_epoca_de_su_reproductibilidad_tecnica.pdf
- Gutiérrez, Teresa (2009). *El juego en el arte moderno y contemporáneo. Arte, Individuo y Sociedad*. Universidad Complutense de Madrid Madrid, España. <https://www.redalyc.org/pdf/5135/513551277004.pdf>
- Rossi Maina Luis Sebastián Ramón y Alexis Ariel Chausovsky. (2013). *Consideraciones sobre juguetes y materialidad: cotidianeidad, infancia e imaginación*. En, Ludicamente Año 2 N°4, Octubre 2013, Buenos Aires (ISSN 2250-723X). https://mail.google.com/mail/u/0?ui=2&ik=fe71ea48c9&attid=0.1&permmsgid=msg-f:1796495050581882971&th=18ee6ebaf2ae385b&view=att&disp=safe&realattid=f_lv2desip0