

II Jornadas de Investigación y Extensión de la Sede Andina de la UNRN – 2024

“El juego como estrategia compositiva del material escénico: experiencia PICA 40-B-1005 UNRN.”

Sol Alonso

salonso@unrn.edu.ar

LIFF, UNRN, Sede Andina.

Introducción

Este documento es una reflexión acerca de una práctica escénica realizada en el marco del Proyecto de Investigación y Creación Artística (PICA 40-B-1005 2023-2024) de la UNRN. El mencionado PICA se titula “Procedimientos de creación grupal: indagación escénica sobre la técnica de Jacques Lecoq y la Antropología Teatral de Eugenio Barba a partir de los estudios de Ciencia Cognitiva”, y está integrado por estudiantes avanzados de las carreras de teatro y profesores del Área de Actuación. El objetivo principal del proyecto es realizar una producción escénica original de creación grupal a partir de la experimentación teórico-práctica de los procesos intersubjetivos que sustentan las técnicas de actuación desarrolladas por Jacques Lecoq y Eugenio Barba.

A través del entrenamiento, a modo de laboratorio teatral, realizamos una contrastación/hibridación entre estos dos enfoques pedagógicos y artísticos, indagando en los procedimientos que promueven la creación grupal, tales como la mimesis, el juego y las partituras de acciones, así como sobre los ejes de: movimiento, improvisación, y la creatividad colaborativa. En este abordaje, denominado teatro físico, se propone que el material escénico surja de la interacción simultánea de múltiples personas, objetos y fenómenos.

A lo largo del 2023, en el primer año del proyecto, hemos puesto el foco en el concepto “juego” de la técnica Lecoq como eje transversal para realizar improvisaciones en base a exploraciones corporales, sonoras, rítmicas, plásticas y musicales. No se utilizaron textos dramáticos o literarios. Se llevaron a cabo 35 ensayos que resultaron en una producción escénica original. A partir de esta experiencia, nos interesa describir ciertos parámetros utilizados en los procesos de elaboración de una de las escenas de la puesta, para luego analizar estos comportamientos exploratorios en el marco de una teoría cognitiva del juego. Proponemos que estos comportamientos, similares a los que teníamos en la infancia, permitirían elaborar composiciones

escénicas originales y novedosas a partir de posibilitar la creación de un significado multi-modal y corporizado.

Juego en el proceso de elaboración de escena

Recursos compositivos: ¿Cómo surge el juego? Éste surge a partir de ajustarse a ciertos parámetros o consignas propuestos para la improvisación. Estas consignas son restricciones, *constraints*, que actúan en una doble función como límite y disparador sobre el accionar. En este caso, en base a la premisa de la técnica Lecoq (2004) de que “todo se mueve”, se plantea realizar una exploración corporal sobre las dinámicas de movimiento que observamos en el color rojo. Se introduce la idea de intentar no comenzar a moverse a partir de conceptos previos sobre el color, como por ejemplo el rojo asociado a violencia o sangre. A modo de estímulo, colocamos objetos e imágenes de color rojo en espacio, los observamos y exploramos. Gradualmente, trasladamos nuestras impresiones sobre la dinámica que nos propone ese color al movimiento del cuerpo en el espacio. Ensayamos desplazamientos, utilización de objetos, y finalmente nos vinculamos con otros en una interacción-improvisación. Manteniendo estas interacciones corporales, se suman máscaras expresivas (técnica Lecoq) en los intérpretes. Estas son máscaras enteras, al cubrir la totalidad del rostro no permiten la emisión del lenguaje verbal. Por tal motivo las interacciones se dan a partir del movimiento, los gestos y las acciones. Luego estas interacciones se repiten y componen en un dibujo que evolucionará en una escena.

Discusión

Dentro de los estudios en cognición corporizada, trabajos recientes proponen colocar al juego en el centro de las investigaciones sobre cognición y desarrollo humano, planteando que el marco del procesamiento predictivo (PP) puede proveer una teoría del juego que fundamente su aparición a lo largo de todas las etapas de la vida (Malmdorf Andersen, M., Kiverstein, J., Miller y M., Roepstorff, A., 2023). El PP explica los complejos entramados entre percepción, la acción, la emoción y cognición a través de un solo mecanismo de predicción de minimización de errores. Esto es, el cerebro continuamente intenta reducir la distancia entre lo que predice que es el mundo y lo que mundo en efecto es. En base a esta teoría, se propone que el juego es “un comportamiento en el que el agente (...) busca o crea deliberadamente situaciones sorprendentes que gravitan hacia puntos óptimos de relativa complejidad con el objetivo de resolver situaciones sorprendentes” (Malmdorf Andersen, et al., 2023, p. 463). En esta dirección, el aprendizaje se da entonces cuando

el agente, al toparse con errores de predicción, logra resolver esa incongruencia. La sorpresa ocurre cuando en un período corto de tiempo hay un aumento significativo en los errores de predicción.

Existe una diferenciación entre los modos de conocer el mundo de los adultos y los modos de conocer de los niños. En cuanto al PP, Gopnik (como se citó en Malmdorf Andersen, et al., 2023), piensa que los niños asignan poca precisión a sus creencias previas, dejando la posibilidad de que surjan nuevas hipótesis en su conocimiento del mundo, en cambio la cognición en los adultos se caracteriza por un deseo de explotar lo que ya se conoce para planificar y lograr que las cosas sucedan. El comportamiento en los adultos podría referir a un comportamiento de tipo instrumental, orientado por metas. Por otro lado, en los niños la información que extraen a través de la exploración y el juego sería un fin en sí mismo, y no un medio para lograr un propósito mayor.

La exploración de carácter sensoriomotor que surge en la etapa pre-lingüística en los bebés, pone al cuerpo en el centro de la escena para generar interacciones con otros y con el entorno. Esta centralidad que se evidenciará a lo largo de la infancia, podría ser una de las razones por las cuales los niños son tan curiosos y activos en la exploración y el juego. Éste refiere no solo a la exploración para encontrar y resolver sorpresas sino a la predisposición activa para generar entornos y contextos en los cuales la sorpresa y la incertidumbre se puedan suscitar. Para retomar, si tomamos como base epistémica estas investigaciones sobre el juego en el marco del *Embodiment* y las vinculamos a la experiencia escénica relatada anteriormente sobre la exploración de los colores, podemos hacer algunas observaciones:

- a) Al igual que en el juego infantil, a partir de los *constraints*, o parámetros propuestos, se busca generar un contexto en el cuál la sorpresa y la incertidumbre pueda ocurrir. Esto devino luego en formas no cotidianas de traslado corporal y de interacción escénica con el grupo.
- b) Al igual que en el juego en la niñez, la exploración del color a través de los sentidos y el movimiento, pone al cuerpo en el centro de la escena.
- c) En la premisa de intentar no referir a conceptos previos sobre el color en la exploración corporal, se intenta minimizar el impacto de creencias previas, o preconceptos, para favorecer el surgimiento de nuevas hipótesis.

A modo de conclusión

Podemos inferir que tanto éste como otros planteos compositivos generados a partir del

concepto juego, nos permiten explorar nuestras interacciones con distintos fenómenos de la escena (espacio, tiempo, objetos, cuerpos), de manera de propiciar la aparición de nuevos estímulos que logren poner en jaque nuestro sistema de significación. El juego, así entendido, pone al cuerpo en el centro de la construcción de un significado corporizado y multi-modal. Podríamos arriesgar un paso más y sugerir que estos procedimientos de composición escénica nos permiten poner a jugar los procesos de constitución del lenguaje verbal. En *El teatro y su doble* Antonine Artaud propone “sustituir el lenguaje hablado por un lenguaje de naturaleza diferente con posibilidades expresivas equivalentes a las del lenguaje verbal, pero nacidas en una fuente mucho más profunda, más alejada del pensamiento” (Artaud, 2001, p. 124).

Sería por tanto esperable que este planteo de resignificación, surgido en el proceso de construcción de la escena, tuviera luego su impacto y correspondencia en el sujeto receptor de la experiencia estética, como un espacio-tiempo dinámico de construcción de un común sensible.

Referencias

Artaud, A. (2001). *El teatro y su doble*. Barcelona, España: Edhasa.

Lecoq, J. (2004). *El cuerpo poético*. Barcelona: Alba Editorial.

Malmdorf Andersen, M., Kiverstein, J., Miller y M., Roepstorff, A. (2023). Play in Predictive Minds: A Cognitive Theory of Play. *Psychological Review American Psychological Association* 130 (2), 462–479. doi.org/10.1037/rev0000369