

**Creación en grupo:  
El concepto “juego” en la técnica Lecoq para la creación  
de material escénico, experiencia PICA UNRN 2023-2025.**

**Sol Alonso**  
**Universidad Nacional de Río Negro**  
**Argentina**

Ponencia presentada en las "II Jornadas de Investigación y Extensión de la Sede Andina UNRN", realizadas en la ciudad de San Carlos de Bariloche los días 13, 14 y 15 de mayo de 2024

*Introducción*

El presente trabajo trata y reflexiona sobre una experiencia de práctica teatral grupal desarrollada en el Proyecto de Investigación Artística de la Universidad Nacional de Río Negro: PICA 40-B-1005 2023-2025 (Argentina). Se basa en una formación de posgrado realizada en la Escuela Pig Iron de Filadelfia, con una fuerte impronta en la técnica Lecoq y en el *Devised Theater*.

El proyecto está integrado por estudiantes avanzados de las carreras de teatro y por profesores del Área de Actuación. Su objetivo principal es indagar en las condiciones procedimentales que permiten la aparición sostenida del juego como estrategia compositiva en la creación de material escénico, tomando como eje la técnica de Jacques Lecoq y su continuidad en prácticas de *Devised Theater* de la Escuela Pig Iron. Este trabajo articula la práctica en laboratorio teatral con un marco teórico extraído de la cognición corporizada para explicar por qué ciertas consignas y dispositivos facilitan estados de juego productivos para la composición escénica. El corpus empírico proviene de la experiencia PICA 2022–2025 y de entrevistas con los participantes del proyecto. Como resultado del trabajo se han realizado dos muestras al público y una obra teatral. A partir de estas producciones, analizaremos también algunos de los procedimientos de montaje del material.

## Marco teórico y epistemológico

### *El juego en Lecoq*

El legado de Jacques Lecoq (1921-1999) en relación a la actividad teatral internacional es indiscutible y se mantiene vigente. La Escuela Lecoq está actualmente a cargo de su hija, Pascale Lecoq. Desde 1956 este espacio formativo ha entrenado a más de 5000 estudiantes de todo el mundo. Varios de estos estudiantes han fundado sus propias compañías de *Devised Theater*: Le Théâtre du Soleil en París; Complicite en Londres; Muumenschantz en Suiza; Footsbarn en Francia y Pig Iron en Estados Unidos. Otros han creado sus propias escuelas de teatro en Europa y América. En Argentina Cristina Moreira (2008) es pionera y referente de la técnica Lecoq y ha dado impulso a numerosos grupos de teatro como el Clú del Claun y La banda de la risa. Marcelo Savignone, Guillermo Angelleli y Daniel Casablanca, todos de la escuela de Moreira, son importantes referentes actuales de la técnica de clown y Lecoq en Argentina.

En la técnica Lecoq hay dos ejes principales: la improvisación y el análisis del movimiento. En la Escuela Pig Iron a estos dos ejes se le suma la creación colaborativa, y en ambas escuelas existe un componente transversal a estos ejes: el juego, en francés *le jeu*. Lecoq no dejó muchas especificaciones acerca de qué es el juego, fiel a su concepción de que “todo se mueve”, no quiso solidificar definiciones. Sin embargo, comparaba al estado del juego a ese estado alerta en que se encuentran los deportistas, y al estado del juego en la infancia. Egresados de las carreras de Lecoq manifiestan que el juego tiene que ver con estar en un estado altamente alerta y de profundo compromiso con lo que se está haciendo, un estado de disponibilidad y observación, y que jugar es un acto de fe (Coletto, P. y Buckley, J.).

### *Pig Iron y el Devised Theater*

Pig Iron School es una escuela de teatro físico basada en la pedagogía de Lecoq y en la práctica teatral grupal. Está situada en Filadelfia y fue fundada por la compañía de teatro independiente Pig Iron. Desde su conformación en 1995, la compañía ha creado más de treinta espectáculos utilizando la técnica del *Devised Theater*. Sus integrantes son egresados de la Escuela de Jacques Lecoq y diseñaron para Pig Iron un programa similar, poniendo

especial énfasis en la creación colaborativa, aspecto fundamental para el *Devised Theater*. Asociada actualmente a la Rowan University College of Performing Arts, la escuela ofrece un certificado y una maestría en *Devised Performance*.

El *Devised theater*, que como primera intuición podríamos asociar a lo que en América Latina denominamos dramaturgias grupales, derivadas de la Creación Colectiva, tiene sus especificidades. Desde el campo interdisciplinar conformado por los estudios teatrales y la ciencia cognitiva, el director y pedagogo teatral Rick Kemp (2019), caracteriza los procedimientos utilizados en el *Devised Theatre* como “la creación corporizada de significado multi-modal, en lugar de significado predominantemente lingüístico” (p. 50. trad. propia). El significado surge a partir de la interacción de distintos fenómenos de la escena: cuerpos, espacio, objetos, luces, sonido, etc. Kemp menciona además que en el *Devised Theater* el proceso es más importante que el “producto”. Si bien se prevé la realización de una obra teatral, no existe a priori un resultado estético determinado, éste se construirá con el tiempo, por lo que la improvisación juega un papel fundamental. Y tanto en la Escuela Pig Iron como en la técnica Lecoq, para la improvisación, el juego cumple un rol esencial.

### *El juego y la cognición corporizada*

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.). 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., 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, Alison Gopnik (citada en Malmdorf Andersen, et al.), 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 (Malmdorf Andersen, et al.).

### *Lecoq y la cognición corporizada*

Kemp vincula la conceptualización que realiza Lecoq sobre la técnica actoral a los principios de la cognición corporizada, plantea que los conceptos utilizados en la técnica Lecoq tales como “El fondo poético común”, “Todo de mueve” y las “Dinámicas”, han conformado su entrenamiento de manera que “es congruente con una proposición fundamental de la cognición corporizada: que el significado resulta intersubjetivamente de nuestras interacciones situadas con el mundo” (Kemp, p. 189). Dado que nuestras experiencias sensoriales y motoras forman las bases neurales para los conceptos mentales, el riguroso trabajo que realiza Lecoq sobre el movimiento en humanos y su entorno, “conscientemente suscita y define lo que de otro modo sería actividad inconsciente, al articular técnicas expresivas que demuestran la naturaleza dinámica y constructiva del significado” (Kemp, p. 178). Nos interesa recuperar el análisis que realiza el profesor en torno a algunos de los conceptos técnicos propuestos por Lecoq que hemos puesto en práctica en el presente proyecto. En particular, la vinculación que realiza entre las “leyes del movimiento” propuestas por el pedagogo

francés y los conceptos de *affordances* y *constraints* desarrollados por el psicólogo James. J Gibson (2015).

### *Metodología*

El proyecto se desarrolla desde febrero de 2023 hasta diciembre de 2024. El grupo consta de 10 participantes, 8 estudiantes avanzados de las carreras de teatro de la UNRN con experiencia actoral, y dos profesores del área de Actuación. Una de las profesoras es la responsable de llevar adelante el proyecto, coordinando los ensayos y dirigiendo las puestas en escena.

El trabajo se presenta en un espacio de laboratorio teatral y se lleva adelante en dos encuentros semanales de dos horas y media cada uno. En cada encuentro se propone un calentamiento corporal y vocal de alrededor de 15 a 20 minutos que incluye como base caminatas acrobáticas, algunos desplazamientos en forma de animales y juegos vocales.

Luego del calentamiento hay dos instancias diferenciadas. Una es un momento de aprendizaje de elementos técnicos concretos basados en la técnica Lecoq en el que, por ejemplo, trabajamos con máscaras. La otra instancia es el momento del juego.

Al finalizar cada encuentro se realiza una breve puesta en común y un registro escrito de lo sucedido. En estas puestas en común señalamos los momentos interesantes a ser rescatados para retomarlos en próximos ensayos.

También se realizan filmaciones de determinados momentos de los ensayos y fotos. Al finalizar las sesiones, los integrantes envían un audio breve con impresiones subjetivas sobre el momento de juego e improvisación.

### *Instancia de apropiación de los recursos técnicos*

En la técnica Lecoq hay herramientas pedagógicas concretas que ayudan a la disponibilidad cuerpo-mente, que entendemos fundamental para la instancia de juego. Una central es el trabajo con máscaras. Dentro de las actividades del proyecto elaboramos máscaras neutras, expresivas, larvarias y de Comedia del Arte.

Como mencionamos anteriormente, uno de los preceptos rectores en la técnica Lecoq es que “todo se mueve”, y en su técnica actoral el análisis del movimiento en humanos

y en el medio ambiente es un pilar fundamental. Para Lecoq el movimiento no es un simple desplazamiento de un sitio a otro. Lo importante, lo vital, es la forma en que se despliega ese recorrido. Las dinámicas que lo componen, las interrelaciones de ritmos, espacios y fuerza. A través de la observación minuciosa del movimiento, los estudiantes pueden luego mimar esas dinámicas y traducirlas a un lenguaje corporal.

Referenciando al jesuita y antropólogo Marcel Jousse (1886-1961), Lecoq realiza una distinción entre mimetismo y el mimismo. Descarta el mimetismo, ya que lo considera como una representación de la forma, y utiliza el mimismo en su pedagogía teatral. Lo describe como *formar cuerpo con*, y encontrar la dinámica interna del sentido. Mimar es inherente a todo ser humano “es un acto esencial, un acto de la infancia: el niño mima el mundo para reconocerlo y prepararse para vivirlo” (Lecoq, p.42). Para comprender el concepto de mimar el entorno, Lecoq utiliza como herramientas pedagógicas fundamentales las máscaras, y la primera es la máscara neutra.

Derivada de la máscara noble de Dasté, y tal como lo indica su nombre, esta máscara tiene una expresión neutra y en estado de equilibrio. Con ella se busca revelar desde la neutralidad del gesto facial, la expresión del cuerpo. A su vez, al ser una máscara que cubre completamente el rostro, no hay posibilidad de emitir lenguaje verbal. Para el pedagogo, esta es una máscara sin conflicto interior que “debe servir para sentir el estado de neutralidad previo a la acción, un estado de receptividad a lo que nos rodea” (Lecoq, p. 61).

Con esta herramienta se realizan varios ejercicios, por ejemplo, las Identificaciones. Se comienza trabajando sobre los elementos de la naturaleza: agua, fuego, aire y tierra. En ellas el actor mima y explora todas las dinámicas de movimiento posibles dentro distintas calidades del agua: una gota, un hilo de agua, un arroyo, un río, el océano. El actor no está en el océano, sino que se convierte en el océano. Para realizar nuestro segundo espectáculo trabajamos con la técnica de las Identificaciones, lo desarrollaremos más adelante.

Kemp vincula el trabajo con las Identificaciones a teorías significativas de la cognición corporizada como los conceptos de *affordances* y *constraints* desarrollados por Gibson, observando que las leyes de movimiento que describe Lecoq hacen referencia a “las posibilidades y limitaciones de la anatomía humana típica de una persona y su relación con la física del movimiento en el entorno material” (Kemp, p. 181).

El término *affordance*, que podríamos traducir como "permisividad" u "oportunidad de acción", fue acuñado por Gibson y es central en su teoría de la percepción ecológica. Se

refiere a las oportunidades para la acción que el entorno ofrece a un organismo. Gibson (2015) define las *affordances* como "lo que el entorno le ofrece al animal, lo que le proporciona o le suministra, ya sea para bien o para mal" (p. 119, trad. prop.). Es un concepto relacional que vincula las propiedades del entorno con las capacidades del animal. Es decir, una *affordance* no es una propiedad puramente objetiva del objeto ni una propiedad puramente subjetiva del perceptor, sino que es ambas cosas si se quiere, ya que "apunta en dos direcciones, al entorno y al observador" (Gibson, p. 121). Un ejemplo sencillo es que nosotros al ver una pared vemos un límite de acción, en cambio una hormiga percibe una oportunidad de desplazamiento.

Las *constraints*, que podríamos traducir como restricciones o condicionantes, son un aspecto inherente y fundamental de la información específica de las *affordances* en el entorno. Son las propiedades estructurales del entorno que limitan, delimitan o canalizan las posibles acciones que un organismo puede realizar. No son barreras arbitrarias, sino la información que el sistema perceptivo capta directamente y que define el rango de interacciones posibles.

Para Gibson las *constraints* son esenciales para que la percepción y la acción sean significativas. Al "delimitar" las posibilidades, hacen que el entorno sea legible y manejable, orientando al organismo hacia acciones efectivas. La percepción directa de estas propiedades limitantes es lo que permite al animal coordinar su movimiento de manera fluida y adaptativa, sin necesidad de procesamiento cognitivo complejo. Según Kemp, en el trabajo de las Identificaciones con la máscara neutra las limitaciones aplicadas al movimiento de seres y objetos por sus características físicas, por ejemplo, con el elemento agua, sirven al mismo tiempo de *affordances* y de *constraints*. El actor/actriz "interactúa con las posibilidades y limitaciones imaginadas de fenómenos naturales como estos para recrear eficazmente ritmos y movimiento" (Kemp, p.182.).

Lecoq utilizaba explícitamente el término *constraints* (condicionantes) para referirse, por ejemplo, a limitaciones de tiempo, espacio y número de participantes para una determinada consigna. En la Escuela Pig Iron también se trabaja con estos parámetros que delimitan las consignas. En nuestro trabajo nos interesa pensar las consignas planteadas al momento del juego como *constraints*, como límite que habilita una posibilidad de acción.

Durante el primer año del proyecto trabajamos con la máscara neutra, esto nos llevó a expandir la gestualidad del cuerpo y a abrir la escucha hacia el entorno y hacia el otro en

escena. Esta permeabilidad y disponibilidad se trasladó luego a las improvisaciones grupales en la instancia del juego.

Luego continuamos el trabajo con las máscaras expresivas, que tienen una expresividad gestual notoria que el cuerpo del actor/actriz debe acompañar modificando su corporalidad y energía. Esta máscara también cubre la totalidad del rostro por lo que no se puede hablar. En la instancia del juego, ya sin las máscaras, conscientemente conservamos esta limitación, comenzando el trabajo sin hablar. Si hacia el final de las sesiones surgía el lenguaje, lo incorporábamos sin buscarle una lógica narrativa, sino realizando juegos de palabras y juegos rítmicos con los sonidos vocales.

### *Momento del juego*

Consta de una improvisación grupal de alrededor de 20-40 minutos, en la cual creamos material escénico a partir de una consigna mínima que propone la coordinadora. Indagamos en la escucha, el devenir, y en las transformaciones y transiciones que surgen momento a momento. Durante el juego no actuamos para un afuera, no hay un frente en donde se sitúa un espectador imaginario. Luego, en la instancia de montaje, se reconfiguran las escenas teniendo en cuenta al espectador.

La coordinadora participa de la improvisación, realizando las consignas como parte del grupo de actores. Al mismo tiempo, sin salir del juego, va guiando la improvisación llevando la atención de los participantes hacia focos de posible desarrollo escénico.

### *Ejemplo de consigna mínima*

1) El grupo se pone en una ronda, separados entre sí. Forman una ronda lo suficientemente grande para poder desplazarse de un extremo a otro del círculo. Luego se propone que uno de los integrantes se deje caer hacia adelante, como perdiendo el equilibrio, y que esta caída lo acelere hasta lograr una máxima velocidad en el centro del círculo. Justo antes de llegar al otro extremo de la ronda, debe frenar. Los demás integrantes del grupo, una vez que perciben hacia dónde se dirige, deben hacerle lugar del otro lado de la ronda.

2) Luego de repetir este procedimiento con todos los integrantes varias veces, la coordinadora propone sumar que el que pierde el equilibrio y se desplaza, señale previamente



a alguien, y se dirija a ocupar su espacio del otro lado de la ronda. Esto le da al juego algo de riesgo, ya que hay que moverse rápidamente para no ser chocado.

3) Luego de repetir este procedimiento la coordinadora propone jugar con un poco más de picardía, incorporando gestualidad y otras derivaciones posibles entre los dos involucrados en la improvisación.

4) Surgen mini improvisaciones: breves amenazas y ataques, momentos de seducción, alguien que lanza una línea de pesca para ir hacia el otro, un torero y un toro. Todo esto manteniendo la consigna del desequilibrio, aceleración y frenada.

5) Una de las propuestas llama la atención de la coordinadora, un integrante es una especie de chamán que convoca desde un lado de la ronda a alguien, quien es poseído, pierde el equilibrio y corre hacia el chamán, a último momento éste se mueve y lo esquivo, y el hipnotizado choca contra la pared.

6) La coordinadora propone que sigan trabajando en esa línea. Se repite el trabajo con varios integrantes que hacen de chamanes y de hipnotizados. El trabajo va evolucionando. Luego de chocar con la pared, los hipnotizados sufren una transformación y se convierten en chamanes e hipnotizan a alguien. Así se repite el trabajo, evolucionando en distintas formas y variaciones: un chamán lagartija, alguien que se golpea incesantemente contra la pared.

En determinado momento suena una alarma, ha finalizado el momento del juego.

Hacia el final del ensayo conversamos con el grupo sobre los 20 minutos de juego, recordando y repasando las evoluciones y transiciones dentro del trabajo. Podemos acordar que el momento “el chamán”, puede ser un momento interesante para seguir indagando. Entonces lo escribimos en una tarjeta, la tarjeta “El chamán”, y lo dejamos reposar hasta un próximo encuentro.

Suele ocurrir que, en sucesivos encuentros, y dentro de otro momento de juego, esta tarjeta “El chamán” pueda surgir otra vez, ligada a otra situación, quizás a un choque accidental en la pared, o a un cambio en el equilibrio de los actores. Esta Unidad de sentido ya circula en el grupo como repertorio posible. Estas “tarjetas” no se introducen nunca forzosamente desde una idea, sino que se van entretejiendo dentro de las mismas improvisaciones, a partir del devenir de la interacción momento a momento entre los integrantes del grupo.

### *Apreciaciones sobre este momento de juego*

Como mencionamos, durante el día del ensayo, cada integrante del grupo envía una grabación de audio sobre sus apreciaciones y observaciones durante la improvisación grupal. Esta modalidad sirve como insumo fenomenológico de la práctica, a partir del cual analizamos:

- Sensaciones personales y/o comunes al grupo.
- Progresiones, desarrollo, y transformación de la consigna inicial.
- Elementos técnicos y subjetivos que potencian o debilitan el momento del juego.

En este caso, varios integrantes destacan que la consigna de “dejarse caer” les resultó interesante porque les proponía un desafío corporal concreto que les mantenía atentos. Algunos refieren facilidad y disfrute al soltarse y dejarse caer, relacionándolo a la idea de lanzarse al vacío en la improvisación. Una integrante refiere cierta dificultad al comienzo para dejarse caer, vinculándolo a un estado de “no poder silenciar la cabeza para conectar, por estar ensimismada”. En este caso, durante el momento más expresivo del juego, logró ingresar a partir de sorprenderse con las propuestas de los compañeros, y así lograr una sincronía con el otro, “en el sentido de que me afecta lo que el otro hace”.

Podríamos decir que al plantear una consigna con una limitación o *contraint* que plantea una dificultad corporal, estamos buscando o creando deliberadamente situaciones sorprendentes para intentar resolverlas, esto va en línea con las características del juego vistas anteriormente en el marco de la cognición corporizada.

### *Concepto de unidad de sentido*

A partir del análisis del momento de juego, notamos que, dentro de estas improvisaciones, surgen escenas breves que tienen un potencial de desarrollo, micro unidades expresivas. Esto hace que las distingamos del resto de la improvisación para retomarlas en próximos encuentros. Las reconocemos como Unidades de sentido, por ejemplo, la denominada tarjeta “El chamán” que queda registrada como un cuadrito de un posible storyboard, o una viñeta de una historieta.

Durante este análisis, surgen otros momentos que llaman nuestra atención, pero que no llegan a componer una Unidad de sentido. Pueden ser situaciones breves: juegos rítmicos, corporales, vocales. Por ejemplo, en un encuentro había varios trapos de limpieza en el salón y dedicamos parte del momento de juego a indagar en posibles desplazamientos sobre estos trapos. Estos momentos los nombramos Transiciones ya que tienen la potencialidad de ser conectores entre las distintas Unidades de sentido. Los anotamos en tarjetas más pequeñas, como nexos entre las viñetas. Como veremos más adelante, la transición “Trapos” se utilizó en una de las escenas de la obra *El Huésped, hotel de la estepa*.

### *Momento de montaje*

Para lograr ensamblar un espectáculo, debemos realizar el montaje de estas unidades compositivas (las Unidades de sentido y las Transiciones registradas en tarjetas). Para ello, hemos encontrado en la práctica varios procedimientos:

-Como hemos mencionado, en algunas ocasiones el montaje se da orgánicamente en el desarrollo de un momento de juego. Por ejemplo, existía una Unidad de sentido denominada “Muertos vivos”. Esta unidad había surgido de una consigna mínima: trabajando en dúos si uno caía al piso el otro debía ponerse de pie de inmediato, y si éste se desmoronaba, el que se encontraba acostado debía ponerse en pie. Luego, esto evolucionó en que los que se mantenían en pie comenzaron a utilizar los cuerpos caídos de los compañeros para saltar y jugar una especie de rayuela (juego infantil). Estando en otro ensayo en el momento de juego y desarrollando una consigna sobre una pelea, varios de los integrantes cayeron al piso. En ese momento alguien del grupo comenzó a introducir la tarjeta “Muertos vivos” en esta nueva improvisación, realizando un montaje. Esta escena luego fue parte del primer espectáculo del grupo.

-Lluvia de ideas: Antes de comenzar el momento de juego, desplegamos todas las tarjetas sobre la mesa y hacemos una lluvia de ideas para encontrar temas que pudieran servir de paraguas a varias de las situaciones allí planteadas. Esto estimula el imaginario, algunos de los disparadores encontrados en la discusión surgen al momento del juego, generando conexiones temáticas.

-Procedimiento de choque: consiste en seleccionar dos tarjetas y “chocarlas”, intentar unir las, aunque en un principio las piezas no parezcan encajar. Se fuerzan las uniones, y esto multiplica posibles sentidos del material.

-Probar tarjetas de Transiciones: probar con varias hasta encontrar una combinación posible entre Unidades de sentido, una lógica de desarrollo. Por ejemplo, teníamos una Unidad de sentido denominada “Turistas” (derivada de la exploración del nivel dos de tensión corporal propuesto en la técnica Lecoq), y teníamos una transición denominada “Babosas” (en la cual nos arrastrábamos por el piso). Al unir esta Unidad de sentido a esta Transición, surge una escena en la cual un grupo de turistas emerge desde un estado aletargado en el piso. Esta escena fue parte del segundo espectáculo del grupo.

### *Resultados*

Utilizando estos procedimientos de creación y montaje, en los dos años del proyecto hemos presentado tres trabajos escénicos al público y participado con ellos en varios Festivales de teatro, realizando incluso una gira:

a) 2023 Primer trabajo: Se presentó en una instancia de *work in progress* ya que nos encontrábamos en proceso de construir las máscaras. Tomando como base el material que habíamos generado en la primera mitad del año, realizamos una serie de improvisaciones en torno al concepto Ser Humano. Para el momento del montaje, utilizamos el procedimiento de buscar ejes temáticos a partir del análisis de las tarjetas. Derivamos de este análisis algunas preguntas disparadoras como: ¿Hemos sobrevivido como especie porque tenemos ventajas físicas como la fuerza o la velocidad? ¿Se puede posponer el miedo? ¿La violencia es un instinto humano natural? En torno a estas preguntas, y utilizando los demás procedimientos de montaje, organizamos una muestra al público.

Luego de la muestra realizamos una charla debate posterior, estas devoluciones sirvieron como insumo para elaborar el primer espectáculo.

a.1) Una de las exploraciones que realizamos fue tomar el ejercicio del cardumen o bandada como punto de partida para el momento del juego. En este ejercicio el grupo se desplaza por el espacio en conjunto, como un cardumen. Se comienza por sincronizar la respiración grupal, y por abrir la percepción a lo que hacen los demás. Esta consigna evolucionó hacia momentos en los que los integrantes entraban y salían del grupo como

absorbidos por fuerzas centrífugas y centrípetas. En la puesta en común surgió el concepto de entropía, y la imagen de un sistema solar. Se creó la Unidad de sentido “Entropía” que contenía todas estas posibilidades de desplazamiento. En sucesivos encuentros retomamos esta unidad y la desarrollamos en una de las primeras escenas del trabajo.

b) 2023 Segundo trabajo: Para la segunda mitad del año ya contábamos con las máscaras que habíamos realizado. En base al trabajo con máscaras expresivas elaboramos nuestro primer espectáculo *Uno es uno y dos son tres*. Una serie de escenas breves en las que se exploraban los vínculos humanos que surgen a partir de encuentros casuales.

b.1) El trabajo surge de una exploración corporal a partir de las Identificaciones con las dinámicas de movimiento observadas en los distintos colores. Acompañamos esta exploración con música en vivo. Desarrollo de la consigna en torno al color amarillo con el instrumento oboe:

- 1) A modo de estímulo, proyectamos en una pantalla imágenes con objetos y paisajes amarillos y colocamos objetos de ese color en el centro del espacio. 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.
- 2) Músicos y actores: exploración sensorial sobre el color, sin movimiento, a partir de la observación/interacción con los objetos.
- 3) Los actores comienzan a mover el color en el espacio. Aprox. 4 min, se sientan.
- 4) Los músicos improvisan sobre este color. Mueven el color. Aprox. 4 min. Los actores escuchan.
- 5) Improvisación sobre el color entre músicos y actores. Aprox. 4 minutos.
- 6) Puesta en común de las experiencias de músicos y actores, registro.

Al momento de la improvisación entre músicos y actores probamos desplazamientos, utilización de objetos, y finalmente nos vinculamos en una interacción-improvisación donde surgen ciertas imágenes teatrales. En la puesta en común registramos tanto la calidad de los movimientos (ej.: brazos amplios abiertos, hacia arriba, blando y ligero), las sensaciones (ej.: conexión grupal, contagio) y las características de los sonidos del oboe (ej.: agudos, leves, intermitentes). En un próximo ensayo recuperamos las calidades de movimiento y

sensaciones corporales encontradas y sumamos las máscaras expresivas. Como dijimos anteriormente, estas son máscaras enteras y no permiten la emisión del lenguaje verbal por lo que las interacciones se dan a partir del movimiento, los gestos corporales y las acciones. Estas interacciones se repetirán y compondrán en un dibujo que evolucionará en una escena.

c) 2024 Obra *El Huésped*: Hacia fines de este año estrenamos la obra *El Huésped, hotel de la estepa*. Este espectáculo podría considerarse teatro de imagen y teatro físico. El texto utilizado es mínimo, un breve relato sobre una situación en la cual el protagonista va a buscar trabajo en un hotel deshabitado de la Patagonia argentina. Consigue un empleo en el turno diurno, todos los demás empleados trabajan de noche. Son seres extraños y peligrosos que se irán develando paulatinamente. Hay música en vivo y un importante trabajo rítmico y corporal. El clima de la obra se crea con imágenes y sonidos de la estepa patagónica. La obra narra un encuentro amoroso dentro de un clima hostil y la imposibilidad de la pareja de permanecer inmune ante un grupo que tiene sus propias reglas de juego. El espectáculo fue creado íntegramente con los procedimientos desarrollados por el grupo a lo largo de dos años.

### *Ejemplos de construcción de escenas en El Huésped*

c.1) En un ensayo comenzamos con una consigna simple que era entrar en vínculo con los objetos del espacio: el piso, la pared, los telones, la puerta, etc. Hacer con el cuerpo lo que surgiera como posible interacción con estos elementos. En un determinado momento comenzamos a jugar con los telones que colgaban de los barrales, moviendo las telas hacia adelante y hacia atrás. Luego, uno de los integrantes del grupo comenzó a enrollarse en los telones y los demás le imitamos. Hacia el final de la improvisación, todos nos encontrábamos enroscados en las telas, lo único que sobresalía eran nuestras cabezas. Esta imagen nos pareció interesante. La nombramos en una tarjeta “*Cocoon*”, como una larva de mariposa. Esta idea se retoma hacia el final de la obra, será la manera de estos “seres” de descansar, de dormir por siglos.

c.2) Ya comentamos que, en un ensayo, durante un momento de juego, trabajamos con varios trapos de limpieza, explorando distintas interacciones. Utilizando, por ejemplo, la consigna o *constraint* de desplazarnos con ellos por el espacio. Surgieron distintas posibilidades: pisar el trapo y ser llevados por dos compañeros a toda velocidad; usar los trapos como

patines; colocarse el trapo en la espalda para deslizarse por el piso. Esta transición “Trapos” fue retomada en una escena en la cual el protagonista está trabajando en el hotel, barriendo, y los demás seres comienzan a acecharlo apareciendo de improviso, deslizándose sobre los trapos por el suelo. Este momento tuvo un efecto cómico que la audiencia celebró.

Podemos describir estos dos procedimientos (c.1 y c.2) como una exploración sensoriomotora del entorno. Para Kemp (2019) el trabajo con la máscara neutra “re-sensibiliza a los actores a las fuentes sensoriomotoras de los conceptos mentales” (p. 185). La observación que realiza Lecoq sobre las experiencias vividas en el mundo como Dinámicas, las coloca en el nivel sensoriomotor, “el nivel en el que nos relacionamos con nuestro entorno antes de empezar a reflexionar conscientemente sobre él o a describirlo con palabras” (Kemp, p.185). Entendemos que este entrenamiento sostenido en el tiempo nos permitió realizar una exploración cuerpo-mente del entorno en concordancia con uno de los principios de la cognición corporizada: que el significado resulta intersubjetivamente de nuestras interacciones situadas con el mundo.

c.3) En un ensayo trabajamos sobre una consigna técnica concreta de desplazamientos flotados, a partir de un trabajo con la respiración: inspirando en los momentos de quietud y desplazándonos junto con la exhalación. Realizábamos desplazamientos laterales, frontales y hacia atrás. Para esto debíamos conservar una mirada periférica para registrar los otros cuerpos y no colisionar. Uno de los integrantes del grupo faltó a ese ensayo. Al siguiente encuentro repetimos esta secuencia de desplazamientos, y él intentaba realizar lo que hacían sus compañeros. Su mirada era distinta, enfocada, ya que estaba intentando imitarlos y permanecía muy atento al resto, sus desplazamientos eran también más torpes. Hacia el final del ensayo definimos que él sería el distinto, distinto a estos otros seres extraños que se movían de una manera etérea. Esa secuencia, nombrada como tarjeta “Desplazamientos flotados”, se complejizó y utilizó luego en la obra, en una escena en la cual el empleado es rodeado por estos seres en una situación de peligro. Este tipo de hallazgo escénico nos lleva la atención hacia un procedimiento que creemos interesante al momento del juego, el estar atentos al error. El concepto serendipia hace alusión a un hallazgo inesperado y afortunado de algo valioso o interesante. Borja Ruiz (citado en Sofía), destaca a la serendipia como parte ineludible del momento de creación, para que el proceso que conduce al acto teatral sea vivo hay que “tener la tensión necesaria para cazar los hallazgos que se camuflan en forma de error” (p. 202). En esta línea, Eugenio Barba (citado en Sofía), nos indica que frente a una escena

errónea no hay que hacer uso de la inteligencia para intentar corregirla, sino dejar que ésta continúe, “el hecho de que sea tan claramente errónea [le] hace sospechar que no es simplemente disparatada, sino que conduce a un camino lateral” (p. 203), aunque en un comienzo no se sepa a dónde se dirige. En nuestra experiencia esto es especialmente importante al momento de guiar la improvisación del juego. La coordinación tiene que permanecer atenta a lo que surge momento a momento, ya que estos “errores” que aparecen como desviaciones de la consigna, pueden resultar la semilla para una oportunidad de escena.

### *Recursos procedimentales que permiten la aparición del juego*

En base al análisis de estas experiencias prácticas podemos detectar ciertos recursos técnicos y procedimentales que favorecen la aparición sostenida del juego como herramienta compositiva:

- Ejercicios de Identificaciones y Dinámicas de la técnica Lecoq como los realizados con los elementos de la naturaleza y los colores: favorecen un estado de apertura y permeabilidad hacia las *affordances* del entorno, generando la disponibilidad corporal-mental necesaria para el momento del juego.

- Dinámica de *constraints*: limitar recursos (por ejemplo, prohibir el lenguaje con la utilización de máscaras y luego en las improvisaciones) fuerza soluciones creativas y variantes expresivas, incrementando la generación de material no lingüístico y multimodal. Por ejemplo, el surgimiento de estructuras rítmico-melódicas y juegos de palabras incorporados como textura a la escena, no como soporte narrativo.

- Procesamiento predictivo y sorpresa óptima: las consignas y *constraints* crean gradientes de error adecuados: suficientemente empinados para producir sorpresa y reconfiguración. Buscan modificar los recursos y creencias previas para favorecer el surgimiento de nuevas hipótesis.

- Estado de deriva o devenir: La disponibilidad de los participantes puede sufrir fluctuaciones en el estado de concentración y de disfrute. A medida que van avanzando los encuentros, se permiten permanecer más en el estado de deriva, sin forzar ideas previas al devenir orgánico de la improvisación.

- El error o desviación de la consigna como hallazgo: el coordinador opera como “escáner” que detecta desviaciones prometedoras y remite la atención grupal hacia ellas. Para



ello es necesario dejar que las improvisaciones se desarrollen con un devenir orgánico, sin forzar resultados esperados.

-Integrar conceptos de cognición corporizada en la formación ayuda a racionalizar por qué ciertos ejercicios funcionan y cómo ajustar la intensidad de las consignas para mantener la sorpresa óptima.

### *A modo de conclusión*

El juego, desde esta perspectiva técnica, puede entenderse como la creación deliberada de incertidumbres y desajustes predictivos gestionables que generan sorpresa óptima y potencial de aprendizaje. La infancia, que muestra menor credibilidad en creencias previas, ejemplifica la apertura a sorpresas y exploración sensorio-motriz que esta propuesta busca recuperar.

Podemos inferir que estos 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 multimodal. 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” (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. *El teatro y su doble*. Barcelona, España: Edhasa, 2001.
- Coletto, P. y Buckley, J. “What works and what doesn’t work”. En *The Routledge companion to Jacques Lecoq*. New York: Routledge, 2016.
- Gibson, J. J. *The Ecological Approach to Visual Perception*. New York: Psychology Press, 2015.
- Kemp, R. “Acting technique, Jacques Lecoq and Embodied Meaning”. En *The Routledge Companion to Theatre, Performance and Cognitive Science*. New York: Routledge, 2019.
- Lecoq, J. *El cuerpo poético*. Barcelona: Alba Editorial, 2007.
- 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.
- Moreira, C. *Las multiples caras del actor*. Buenos Aires: Inst. Nacional del Teatro. 2008.
- Sofía, G. *Las acrobacias del espectador*. México: Paso de Gato y Artezblai, 2015.