

# DEART-UFRN

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

Sol Alonso

[salonso@unrn.edu.ar](mailto:salonso@unrn.edu.ar)

LIFF, UNRN, Sede Andina

**“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”**

**PICA 40-B-1005 2023-2024**

**Objetivo principal: realizar una producción escénica original de creación grupal.**

**Espacio de Laboratorio Teatral: indagar sobre procesos intersubjetivos de composición escénica a partir de estos dos enfoques técnicos.**

## Fundamentación

- **Formación intensiva en la Escuela Pig Iron y la Universidad de las Artes de Filadelfia (2021-2022) Posgrado en Devised Performance, basado en la técnica Lecoq (Teatro Físico). 900 horas.**
- **Devised Performance, similar a la creación colectiva, o a las dramaturgias grupales.**
- **Devising (Kemp, 2019): ““Creación corporizada de significado multi-modal (en lugar de significado predominantemente lingüístico)”. El significado surge a partir de la interacción de distintos fenómenos: cuerpos, espacio, objetos, luces, sonido, etc.**
- **Técnica desarrollada por Jacques Lecoq (1921-1999) pone al cuerpo en el centro de la creación, por ejemplo a partir de la utilización de máscaras, que al ocultar el gesto “devela” el comportamiento físico de los actores.**
- **Tres ejes en la técnica Lecoq Análisis del Movimiento, Improvisation, Creación Colaborativa y un componente transversal sobre estos 3 ejes: El juego.**

## Juego, Le Jeu

- **Para el maestro francés es necesario vivir la experiencia del juego, lograr identificar cuándo surge. Lo compara al estado de las prácticas deportivas, o al del juego en la infancia.**
- **Alumnos de la Escuela Lecoq respecto del juego:**
  - “Estar en un estado altamente alerta y de profundo compromiso con lo que se está haciendo”
  - “Estado de disponibilidad y observación”
  - “Jugar como un acto de fe”
- **El desafío de este proyecto es crear las condiciones para que el juego surja, sostener el juego.**

# **Estudios de Cognición Corporizada: Marco del Procesamiento Predictivo para un teoría del juego**

**(Malmdorf Andersen, M., Kiverstein, J., Miller y M., Roepstorff, A., 2023)**

- **El PP explica los complejos entramados entre percepción, la acción, la emoción y la 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.**
- **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.**
- **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”**

# Modos de conocer en relación al PP

(Malmdorf Andersen, M., Kiverstein, J., Miller y M., Roepstorff, A., 2023)

## Niños/as

- **Asignan poca precisión a sus creencias previas, dejando la posibilidad de que surjan nuevas hipótesis en su conocimiento del mundo**
- **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. Esto se sostiene a lo largo de la infancia.**
- **Predisposición activa para generar entornos y contextos en los cuales la sorpresa y la incertidumbre se puedan suscitar. Por ejemplo: ponerse activamente en situaciones desventajosas.**

## Adultos/as

- **Se caracteriza por un deseo de explotar lo que ya se conoce para planificar y lograr que las cosas sucedan**
- **Comportamiento de tipo instrumental, orientado por metas.**

# **Creación escénica: ¿Cuáles son los procedimientos que crean las condiciones para hacer surgir el juego y para sostener ese estado creativo grupalmente?**

## **Para generar una unidad compositiva**

**Crear desventajas: *constraints* o parámetros dentro de los cuales jugar. Por ejemplo: La no utilización del lenguaje verbal. Esto refiere también a la utilización de procedimientos técnicos concretos:ej: *mymo dynamiques*.**

**Sostener el devenir: Generar un estado del *fluir* en el que una cosa deriva en la otra, sin un plan u objetivo previo, no hay una meta concreta.**

**Asumir la pausa, el silencio, el espacio negativo como parte de la composición, eso aporta al estado de devenir.**

**Trabajar sobre el concepto de “medidas” de tiempo y espacio en función de estar grupalmente disponibles a la escucha de los distintos fenómenos que intervienen en la escena: luces, sonidos, objetos, cuerpos.**

## **Una vez creada una unidad compositiva:**

**Procedimiento de repetición y compresión de la unidad para extraer el núcleo de sentido, proceso de síntesis. Se crea una unidad de sentido o “isla”, que luego chocará o colisionará con otra.**

**Procedimiento de colisión entre unidades de sentido: chocar un material con otro, generar incongruencia, sorpresa, para habilitar nuevas bases de exploración.**

**Procedimiento de ensamblaje: trabajar las transiciones entre “islas”, o unidades de sentido, retomando la idea de devenir y el estado del *fluir*.**

## Referencias

- **Kemp, R. y McConachie, B.(Eds) (2019). *The Routledge Companion to Theater, Performance and Cognitive Science*. New York: Routledge.**
- **Evans, M., & Kemp, R. (Eds.). (2016). *The Routledge Companion to Jacques Lecoq* (1st ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315745251>**
- **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](https://doi.org/10.1037/rev0000369)**

# **Gracias!!!**

**Y gracias a lxs integrantes del PICA, lxs que están, los que pasaron y vuelven a jugar, y los que vendrán...**

**Belén Mármol, Mariano Roitenburd, Santiago Cámpora,  
Trinidad Mitre Escudero, Agustina Ariza, Francisco Vargas,  
Paula Muñoz, Micaela Cacheda, Martín Miró, Agustín Velázquez,  
Facundo Monasterio, Juan Veneziale, Paulina Torres, Marcelo  
Bragagnolo y Favio Shifres**

# **DEART-UFRN 2024**

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

**Sol Alonso**

**[salonso@unrn.edu.ar](mailto:salonso@unrn.edu.ar)**

**LIFF, UNRN, Sede Andina**