



Universitat Autònoma de Barcelona

ADVERTIMENT. L'accés als continguts d'aquesta tesi queda condicionat a l'acceptació de les condicions d'ús establertes per la següent llicència Creative Commons:  http://cat.creativecommons.org/?page_id=184

ADVERTENCIA. El acceso a los contenidos de esta tesis queda condicionado a la aceptación de las condiciones de uso establecidas por la siguiente licencia Creative Commons:  <http://es.creativecommons.org/blog/licencias/>

WARNING. The access to the contents of this doctoral thesis it is limited to the acceptance of the use conditions set by the following Creative Commons license:  <https://creativecommons.org/licenses/?lang=en>

Juanjo Cuesta Dueñas

**JUEGO Y TEATRO.
UNA PROPUESTA DE
(RE)GAMIFICACIÓN ESCÉNICA**

INVESTIGACIÓN TEÓRICO-PRÁCTICA SOBRE LOS INDICADORES DE
LUDISMO EN LOS PROCESOS DE CREACIÓN DRAMÁTICA

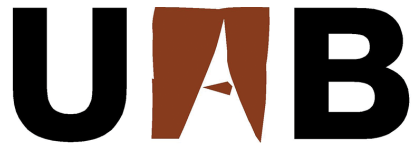
Tesis Doctoral



**Universitat Autònoma
de Barcelona**

2015

A efectos de fidelidad respecto a las copias impresas, se ha optado por mantener tanto la paginación original, obviando la del PDF, como la división en volúmenes pese a ser este un solo archivo; si bien se han eliminado —cuando se las ha considerado demasiado numerosas— algunas páginas en blanco que en su momento fueron necesarias para la producción de pliegos impresos, así como el índice del segundo volumen que redundaba sobre el del primero.



**Universitat Autònoma
de Barcelona**

**JUEGO Y TEATRO.
UNA PROPUESTA DE (RE)GAMIFICACIÓN
ESCÉNICA**

**INVESTIGACIÓN TEÓRICO-PRÁCTICA SOBRE LOS INDICADORES DE
LUDISMO EN LOS PROCESOS DE CREACIÓN DRAMÁTICA**

Volumen 1

Juanjo Cuesta Dueñas

Universitat Autònoma de Barcelona
Departament de Filologia Catalana
Doctorat en Arts Escèniques
Directora: Mercè Saumell i Vergés
Tutor: Francesc Foguet
Barcelona, diciembre de 2015

Agradecimientos

A mi maestro de teatro Philippe Gaulier, auténtico impulsor implícito de este trabajo de investigación.

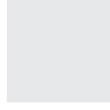
Con él, a todos y todas los que me habéis aupado siempre: padres, familia, amigos, amigas, directora de Tesis y actores participantes del laboratorio de experimentación para este estudio.

Y sin duda y muy especialmente, a mi querido compañero de viaje en esta vida, en esta Tesis y siempre, Imanol.

¡Va por vosotros, va por vosotras!

*Se aprende que un actor es bueno cuando su deseo de jugar
es más fuerte que su misión de interpretar el personaje.*

—Philippe Gaulier



Índice

VOLUMEN 1

Introducción: 17

1.1	Justificación de la investigación	20
1.1.1	Motivación personal	20
1.1.2	Justificación de la investigación	25
1.2	Actitudes hacia el juego. <i>Homo ludens</i> versus <i>homo faber</i>	39
1.2.1	El juego como sospecha	39
1.2.2	Ocio, juego y teatro. El estigma convertido en identidad	42
1.3	Enfoque metodológico dual. Metodología teórico-práctica	45
1.3.1	Metodología Práctica como Investigación (PcI)	46
1.3.2	Sobre lo lúdico en la investigación	54
1.3.3	La innovación ligada a lo lúdico	56
1.4	Marco de la investigación y objetivos generales	60
1.4.1	Preguntas principales	61
1.4.2	Preguntas secundarias	62
1.5	Objetivos	65
1.5.1	General	65
1.5.2	Específicos	65

Marco conceptual. Estudio teórico del juego y de su intersección con el teatro: 67

2.1	La estigmatización del juego	69
2.1.1	El ocio y las fiestas. <i>Homo ludens</i> versus <i>homo faber</i>	70
2.1.2	Moral, religión y juego	82
2.1.3	Moral, religión y teatro	90
2.2	El juego y lo lúdico	105
2.2.1	Terminología	105
2.3	El concepto de juego en Johan Huizinga	110
2.3.1	Conceptualización	111
2.3.2	Características del juego	115
2.4	Tipología de juegos en Roger Caillois	119
2.5	Del cuerpo como ritual al cuerpo como juego y al cuerpo como deporte	122
2.5.1	Orígenes de la relación entre cuerpo y juego en el magma del rito	122
2.5.2	Culturas prehispánicas americanas	125
2.5.3	Grecia	130
2.5.4	Roma	135

2.5.5	Repercusiones medievales	136
2.5.6	Renacimiento	137
2.5.7	Del Renacimiento al siglo de las luces	138
2.5.8	Siglos XVIII y XIX	140
2.5.9	Siglo XX	147
2.6	Los signos como juego de convenciones: semiología teatral	151
2.6.1	<i>Paidia</i> versus <i>ludus</i>	154
2.6.2	Juego y poesía	156
2.6.3	Poesía y drama	157
2.6.4	El signo y la metáfora	158
2.7	El juego y la escena	163
2.8	Sacralidad, fisicalidad y representación: de lo etnográfico a lo teatral	165
2.9	El rito: mezcla de sacralidad y juego	166
2.9.1	Erosión de lo sagrado	170
2.9.2	Zona liminar, <i>communitas</i> y realidad extracotidiana	177
2.9.3	La fiesta religioso-pagana y el <i>potlatch</i> . Resonancias en la escena	181
2.9.4	Resonancias en la escena	190

El siglo XX. La cuestión cambia de estado : 193

3.1	El estado de la cuestión en torno al juego	195
3.1.1	Teoría crítica del juego	195
3.1.2	La <i>gamificación</i> o la <i>ludificación</i> como conceptos emergentes	209
3.1.3	Pedagogía y juego. Influencias de una auténtica revolución	212
3.1.4	Movimiento y juego. Evolución de los discursos en el s. XX	228
3.2	Estado de la cuestión en torno al juego en el teatro	244
3.2.1	Movimiento y juego en la renovación teatral en la primera mitad del siglo XX	246
3.2.2	Movimiento y juego en la renovación teatral en la segunda mitad del siglo XX	255
3.2.3	La improvisación en el proceso de creación teatral	261
3.2.4	<i>Performance studies</i> . Un espacio de confluencias a finales del siglo XX - Schechner - Turner	273
3.2.5	Situación del binomio juego-teatro en los estudios de teoría crítica actual	279
3.2.6	Cómo se están incorporando estos elementos al discurso teórico	290

3.3	Practicantes: para muestra cinco botones	298
3.3.1	Argumentos para la selección de los cinco estudios de caso para concluir el estado de la cuestión	301
3.3.2	Jacques Lecoq	302
3.3.3	Philippe Gaulier	312
3.3.4	Peter Brook	320
3.3.5	Ariane Mnouchkine	322
3.3.6	Complicite – Simon McBurney	328
3.4	Cuerpo, rito, sagrado, o juego. Tal vez no haya que elegir	336
3.5	Reflexión final	342

VOLUMEN 2

Metodología: 357

4.1	Filogénesis del modelo “Práctica como Investigación”	361
4.1.1	Orígenes de esta nueva metodología práctica	361
4.1.2	El modelo práctico	370
4.1.3	¿Qué es?	379
4.1.4	Características de la práctica como investigación	387
4.1.5	Cartografía y terminología en torno al modelo práctico	387
4.1.6	La práctica artística como investigación en la Universidad	396
4.1.7	¿Dónde localizar este modelo en funcionamiento?	398
4.1.8	Límites problemáticos de la práctica como investigación	400
4.1.9	¿Hipótesis o preguntas de investigación? ¿Líneas de investigación u objetivos?	401
4.1.10	Sobre la parte escrita en una tesis práctica	402
4.2	Diseño metodológico de esta tesis	404
4.2.1	Técnica multimodal o mixta para un modelo teórico-práctico	404
4.2.2	Diseño	406
4.2.3	Aportaciones del modelo interpretativo o cualitativo a esta tesis	409

Resultados: 415

5.1	En metodología: viajes de recogida de información sobre el modelo práctico en Helsinki, Londres y Warwick	417
5.1.1	School of Theatre and Performance Studies de la Universidad de Warwick – Reino Unido	419

5.1.2	Theatre Academy – Helsinki (Finlandia)	431
5.1.3	Algunas investigaciones en curso en 2013 y 2014 en la Theatre Academy	438
5.1.4	Viaje: Helsinki - CARPA - Colloquium on Artistic Research in Performing Arts 2015	442
5.2	Royal Central School of Speech & Drama (RCSSD), Londres (Reino Unido)	445
5.2.1	Los viajes	445
5.2.2	El centro frente a la investigación práctica	445
5.2.3	Algunos nombres	446
5.2.4	Investigaciones actuales	447
5.2.5	Evento <i>Intersections</i>	448
5.3	Reflexión final	448
5.4	Punto de partida: el trabajo práctico de Suficiencia Investigadora	449
5.5	Análisis de dos espectáculos referenciales en cuanto al uso del ludismo	454
5.5.1	<i>Urtain</i> de Juan Cavestany, dirigido por Andrés Lima	456
5.5.2	<i>Luces de Bohemia</i> de Ramón María del Valle Inclán dirigido por Oriol Broggi	476
5.6	En el proyecto actual, <i>Hamlet Plays</i>	496
5.6.1	Planteamiento estético	498
5.6.2	Proceso	499
5.6.3	Descripción de los datos de textos reflexivos del participante en la primera fase	504
5.6.4	Análisis e interpretación de los datos de textos reflexivos de los participantes en la fase 1	507
5.6.5	Descripción de de los datos de textos reflexivos de los participantes en la fase 2	510
5.6.6	Análisis e interpretación de los datos de textos reflexivos de los participantes en la segunda fase	514
5.6.7	Descripción de los datos de textos reflexivos de los participantes en la tercera fase	517
5.6.8	Análisis e interpretación de los datos de textos reflexivos de los participantes en la tercera fase	520
5.6.9	Descripción de los datos de textos reflexivos de Gaia Bautista, la observadora externa	521
5.6.10	Análisis e interpretación de los datos de textos reflexivos de Gaia Bautista, la observadora externa	524
5.7	Reflexión final	525

Conclusiones: 529

6.1	Respuesta a la pregunta secundaria 1	531
6.2	Respuesta a las preguntas secundarias 2 y 3	534
6.3	Respuesta a la pregunta secundaria 4	543
6.4	Respuesta a la pregunta principal 1	545
6.5	Respuesta a la pregunta principal 2	553
6.5.1	Dimensión 1: convenciones	555
6.5.2	Dimensión 2: cuerpo movimiento	555
6.5.3	Dimensión 3: artes escénicas integradas	556
6.5.4	Dimensión 4: rito y performantividades	556
6.5.5	Dimensión 5: dramaturgia y ritmo escénico	556
6.5.6	Dimensión 6: texto	557
6.5.7	Dimensión 7: <i>acting</i>	557
6.5.8	Dimensión 8: improvisación	557
6.5.9	Dimensión 9: placer en el montaje	558
6.6	Sobre los protocolos de improvisación usados. Descubriendo la propia técnica	558
6.7	Conclusión y preguntas futuras	563

Bibliografía: 567

Anexos: 587

Convenciones estilísticas de la tesis: 599



Introducción

Esta Tesis pretende analizar, desde una perspectiva teórico-práctica, las zonas de intersección del universo lúdico con el espectáculo dramático; es decir, el campo donde confluyen el fenómeno del juego, en el sentido más amplio de la palabra, con el fenómeno escénico. Aquellas ideas sobre el tema que provienen de la teoría se hallan descritas tanto en el estudio teórico (ver Cap. 2) como en el capítulo sobre el estado de la cuestión (ver Cap. 3), aunque también se recogen algunos datos importantes en las conclusiones. Por otro lado, las aportaciones que recojo derivadas de la práctica corresponden a las contribuciones de cuatro observaciones diferentes:

1. La primera alberga la taxonomía final, y bastante elemental, que elaboré en mi trabajo de Suficiencia Investigadora: un listado de características que mostraban los elementos lúdicos analizados en un espectáculo de la compañía de teatro británica Complicite: *Las tres vidas de Lucie Cabrol*, dirigido por Simon McBurney del que más adelante daré detalles.
2. Esta lista ahora se retoma en esta Tesis y se contrasta y se amplía a partir de dos observaciones más, también de dos espectáculos muy relevantes, que retomaré igualmente más adelante:
 - *Urtain* de Juan Cavestany, dirigido por Andrés Lima y realizado por la compañía Animalario de Madrid.
 - *Luces de Bohemia*, espectáculo dirigido por Oriol Broggi y realizado por la compañía La Perla 29, en Barcelona.
3. El análisis de estos dos espectáculos se refuerza con las entrevistas a ambos directores para contrastar con ellos la información deducida, lo cual me ha permitido finalizar con la elaboración de un listado más consolidado sobre las dimensiones y los identificadores del juego en el teatro.
4. Dado que se analizaban obras prácticas, pero únicamente observando el producto final exhibido ya al público, me faltaba una aproximación complementaria durante los procesos de creación, que relatara los aspectos rescatables del proceso en la sala de ensayos. Concretamente, este último paso ha consistido en la construcción de

un laboratorio de ensayo sobre varias escenas de la obra de William Shakespeare, *Hamlet* que hemos titulado *Hamlet Plays*¹.

Cabe decir que este último objeto de investigación ha sido desarrollado *ad hoc* durante la recta final de esta Tesis doctoral, a fin de poder trenzar realmente los conocimientos provenientes tanto de la teoría como de la práctica, de forma sincrónica. Más concretamente, con este laboratorio se ha propuesto un proceso de creación colectiva que funcione como estudio de caso, a través del cual analizar las tablas previas sobre dimensiones e identificadores del juego y observar los elementos emergentes que pudieran completarlos. Así, el objetivo principal que se perseguía era construir, a partir de dichas técnicas, una taxonomía, inexistente a día de hoy, sobre qué elementos dimensionan e indican los elementos lúdicos en el proceso teatral contemporáneo. Todo ello queda recogido en los capítulos 5 y 6, resultado y conclusiones, respectivamente.

El título *Hamlet Plays* pretende ser un juego de palabras contextualizador que, además de aludir a la lengua original de la obra, expresa sobre todo la polisemia que presenta en lengua inglesa la palabra “play”. Solo tomando las primeras entradas del *Cambridge Dictionary* (Cambridge University Press 2015), se constata la gran variedad de acepciones que esta palabra posee en inglés: “Divertirse, entretenerse, distraerse; jugar (a); representar, actuar; ser representado; tocar (instrumento); gastar una broma (a alguien); jugar contra; bailar; dirigir; jugar (cartas)” [traducción propia]. Como se observa, el término señala ya un conjunto de conceptos que serán los temas principales de mi trabajo de investigación, de ahí que me pareciese oportuno como complemento del título. Asimismo, se refiere con igual propiedad tanto al juego infantil, al adulto, como al trabajo de interpretación de los actores, a la obra o espectáculo en sí. Un término, en definitiva, idóneo porque es capaz de referir al mismo tiempo a los diversos entornos temáticos de esta Tesis.

1 *Hamlet Plays*: laboratorio de creación e investigación para la presente Tesis. Adaptación libre a partir de *Hamlet* de William Shakespeare. Desarrollada en el Institut del Teatre entre junio y octubre de 2013. Dirección: Juanjo Cuesta Dueñas. Actores y actrices: Hodei Arrastoa, Júlia Clarà, Francesc Cuéllar, Agnès Jabbour, Pol Para, Carlos Ulloa. Ayudante de dirección: Gaia Bautista. Véase video en anexos.

1.1 Justificación de la investigación

Debo indicar, en primer lugar, que esta tesis está ubicada en unas coordenadas espacio-temporales concretas: la llamada “cultura occidental”, principalmente, la europea, por lo que respecta al espacio, y el siglo XX, por lo que respecta al tiempo. Sin embargo, en la revisión que corresponde al marco teórico tengo necesidad de realizar una mirada diacrónica del juego y el uso corporal desde la antigüedad hasta nuestros días, a fin de detectar de forma ajustada el estado de la cuestión, y comprenderlo dentro de un *continuum* de acontecimientos previos. Por lo que se refiere a la parte práctica de la investigación, queda ceñida al momento presente.

1.1.1 Motivación personal

Cuando me planteé llevar a cabo una Tesis Doctoral, el primer libro que consulté —un poco por curiosidad, un poco por azar— fue el clásico del escritor y semiótico italiano Umberto Eco, *Cómo se hace una Tesis* (2000). Quisiera confesar, desde el principio, que mi trayectoria profesional y laboral no han estado especialmente cerca del mundo de la investigación, pero una especie de desprotección estructural me llevó a acercarme a esa lectura, como quien coloca la brújula en su mochila antes de salir a la montaña de fin de semana. El libro es ciertamente un buen punto de partida; impulsor y orientador al mismo tiempo. Y, en mi caso, un lugar del que beber algunos conceptos básicos de planteamiento. Lo he vuelto a leer en diversas ocasiones durante el proceso de elaboración de la tesis, porque la narratividad de su brillante autor —más allá de la técnica de indagar— transmite pasión por la búsqueda y contagia ilusión al diletante inquieto. No es mi intención reseñar un título tan conocido, pero sí conferirle un lugar privilegiado en esta presentación, principalmente por dos razones. Por un lado, por respeto al azar que me lo acercó tan pronto y porque me habló de cerca. Apenas has pasado la primera página, el autor ya te vivifica y te anima a elegir un tema de continuidad:

Se puede aprovechar la ocasión de la Tesis (...) para recuperar el sentido positivo y progresivo del estudio no entendido como una cosecha de nociones, sino como elaboración crítica de una experiencia (...). Este libro está destinado

a quien (...) quiere preparar una Tesis que le proporcione ciertas satisfacciones intelectuales y que le sirva también después del doctorado (Eco 2000:15 y 23).

Ambas frases, y otras de las primeras páginas, me hacían sentir lector en primera persona; me daba la impresión de que me hablaba a mí, o al menos, que describía bastante bien mis intereses y mi situación; más cercana al crecimiento personal y profesional, que a la necesidad jurídica de la titulación que otorga este proceso, expresado desde la mayor modestia y honestidad posibles. Umberto Eco recomienda al doctorando ciertos elementos básicos, que no por ser conocidos son recordados siempre: acotar el tema, manejar fuentes asequibles o definir una metodología al alcance del estudiante. Sin embargo, brinda un primer consejo esencial, que para mí fue de una contundencia inspiradora y que he intentado mantener como frase rectora durante todo el proceso: “Que el tema corresponda a los intereses del doctorando” (Eco 2000:25).

Pero no es Eco el único que habla así. El metodólogo Jordi Colobrans, en su publicación *El doctorando organizado: La gestión del conocimiento aplicada a la investigación*, sigue en la misma línea al plantear cómo afrontar un protocolo de Tesis Doctoral.

Al iniciar el proceso es muy importante que tome conciencia de que su investigación no solo es un legado para la humanidad, también es un legado para usted. Producir conocimiento es conseguir información, analizarla e interpretarla pero también un viaje al interior de la propia persona. Un viaje al encuentro de su manera de pensar, de trabajar, de reaccionar ante determinadas informaciones, una escucha de su yo en relación a una investigación (Colobrans 2001:28).

En este sentido me identifico completamente con estas indicaciones, ya que el tema de investigación elegido está totalmente ligado a los intereses de mi práctica. Durante los años 1997 y 1998, época en la que estudié en la escuela que por entonces tenía Philippe Gaulier²

2 Philippe Gaulier (París, 1943) es actor, director y escritor, aunque quizás es más conocido como profesor de teatro. Comenzó su carrera junto a Jacques Lecoq, primero como alumno (entre 1965 y 1967) y, posteriormente, como profesor en la misma escuela hasta 1980, año en el que funda en París su propio centro de enseñanza teatral, que todavía hoy en día mantiene en funcionamiento. A pesar de ser más conocido como especialista de *clown* y bufón, su programa escolar enseña otros temas como máscara, escritura, dirección, melodrama, vodevil, tragedia griega o textos de Shakespeare y Chéjov. Su figura es especialmente relevante en mi Tesis, por su rico discurso sobre juego y teatro. Será particularmente abordado en el estado de la cuestión (ver Cap. 3).

en Londres, previamente profesor con Jacques Lecoq³, recorría por mi interior una alta motivación por la naturaleza lúdica del teatro. Una motivación que he ido trasladando a las diversas áreas de mi vida profesional: estudio, práctica artística, formación permanente e, incluso, la propia docencia. Y, desde entonces, me sigo preguntando por el contenido que comparten lo lúdico y lo escénico: ¿puede uno impulsar al otro o tan solo se entremezclan de manera desordenada? Me lo pregunté en mi tesina, me lo pregunto en cada ensayo cuando estamos realizando un espectáculo o una actuación y me lo pregunto en cada improvisación cuando imparto clase y observo los profundos placeres que desvelan los alumnos y alumnas en sus momentos más álgidos de entrega al juego de representar. Asimismo, me lo he preguntado de forma escrita, en silencio, y en mi propia práctica artística. De ahí que mis espectáculos sean una especie de respuesta parcial, o aproximativa, a este interrogante.

Así pues, cuando leí a Eco tratando de encontrar cómo y por dónde empezar mi Tesis, enseguida di con la respuesta: debía seguir indagando en el tema que más engrana mi vida teatral: *el juego en el teatro*, en el sentido más amplio, complejo y profundo del concepto. Este profundo interés por discernir qué hay de juego en el arte dramático, cómo es ese juego, qué lo potencia, qué lo mengua, en qué sentido mejora los resultados, qué creadores o pensadores lo han usado, quiénes lo han recuperado de forma explícita o implícita, por qué, siendo tan aludido, nunca ha sido tan dignificada su presencia, cómo usarlo en la práctica, dónde se esconde en un ensayo, dónde se manifiesta en un espectáculo... Todas estas preguntas y otras similares constituyen el auténtico propulsor de mi indagación teatral. Y es a dicha turbación a la que debo tanto mi orientación en el mundo del arte dramático como la motivación personal para afrontar la Tesis.

En definitiva, en los cuatro contextos de mi perfil profesional (formación, docencia, reflexión teórica y creación artística), mi trabajo se ha convertido en un continuo de experiencias que redundan en una insistente especulación en torno a estos conceptos.

3 Jacques Lecoq (París, 1921 - 1999), desarrolla una importante carrera pedagógica en su ciudad natal a su vuelta de Italia, donde había trabajado con Dario Fo, Giorgio Steller y Donato Sartori (Mangolini 2015). Su escuela se relaciona con nombres importantes como: Mummenschanz, Ariane Mnouchkine, Philippe Gaulier, Yasmina Reza, Anna Lizaran, Joan Font, Inma Colomer, Albert Vidal, Pep Bou, Sergi López o Complicite (ver Cap. 3).

FORMACIÓN

Para mi formación especializada, he elegido a diversos docentes relacionados con el discurso y la práctica lúdica en el teatro. Debo citar en primer lugar a los exalumnos de la escuela de Jacques Lecoq y miembros de la compañía londinense Complicite⁴, dirigida por Simon Mc Burney, Lilo Baur o Stefan Metz, quienes impartieron un curso de interpretación en Barcelona en 1996. Más adelante, gracias al curso de Teatro, Movimiento y Voz (Burgos, 1999), pude trabajar con Mar Navarro, licenciada por la escuela de Jacques Lecoq en París, asesora del mismo centro, y que actualmente regenta su propia escuela en Madrid. Así como Pablo Ibarlucea, alumno de Jacques Lecoq y asesor en la actualidad de Philippe Gaulier, de quien recibí los cursos Teatro Físico, Movimiento y Dinámicas para el Actor (2008, en Llodio – Bizkaia) y Máscaras Larvarias y Estudio del Espacio Dramático (2010, en Llodio - Bizkaia). Aunque, sin duda, de todas las formaciones que he recibido en este terreno cabe destacar la realizada con el propio Philippe Gaulier, durante todo el curso 1997/98.

DOCENCIA

Mi experiencia como profesor en el Institut del Teatre desde 2001 me ha permitido abordar el tema en el ámbito formativo, tratando de descubrir con mis alumnos qué aporta el juego a su entrenamiento actoral, en qué medida el uso del cuerpo y el movimiento son una fuente natural de ludismo⁵ y cómo aproximarse a una aplicación de este y a ese cuerpo vivo en la creación colectiva. Sin duda, impartir la asignatura Expresión Corporal-2 en la Escuela Superior de Arte Dramático de Barcelona, Institut del Teatre, especialmente durante los cursos 13-14 y 14-15, han contribuido en buena medida a esta investigación, ya que el tema formaba parte explícita de mis clases y pude experimentar de forma intensa con mi alumnado, a través de diversos trabajos de creación.

4 Compañía fundada en 1983, con el nombre de Théâtre de Complicite, pero que actualmente ha adoptado únicamente la segunda palabra para designar el nombre de la compañía.

5 Ciertamente, el término “ludismo” tradicionalmente se ha empleado para designar al movimiento de artesanos ingleses que durante el siglo XIX se levantaron en protesta contra la mecanización de los puestos de trabajo. Con todo y plenamente consciente de ello, he optado por recurrir al mismo término, pero ahora como sinónimo de “juego”, en tanto que derivado del término latín “ludus”.

PRÁCTICA ARTÍSTICA

No quisiera dejar de citar tres de mis últimos trabajos de creación, principalmente por la influencia que han ejercido en la apropiación de lo jugado como punto de partida y casi como único instrumento del proceso. Asimismo, devienen relevantes para esta Tesis por haber sido creados durante todo el periodo de mi reflexión más consciente sobre los valores lúdicos que potencian esencialmente el juego, la improvisación y las convenciones como tecnología de creación del espectáculo.

El primero de estos dos espectáculos, *Aventis*, se realizó con la Compañía Cal y Canto y fue una creación colectiva entre los actores y yo como director, sobre la guerra civil española. Surge a partir de una ficción en la que dos adolescentes que huyen del enfrentamiento, acaban refugiándose por casualidad en la misma iglesia abandonada. Este se estrenó el 2 de febrero de 2007 en el Teatro Principal de Burgos (Red 2015); (Nexo 5, 2008); (Festival Lazarrillo 2007); (Revista Artez 2008a).

El segundo trabajo, *Éxodos*, también con esta compañía, fue un espectáculo de calle y teatro visual, estrenado en 2008, en el Festival Teatro Calle de Lekeitio (Bizkaia) y que explica a través del teatro visual, la tragedia de la emigración norteafricana que cruza el estrecho de Gibraltar (Red 2015); (Revista Artez 2008b). Ambas obras, metodológicamente hablando, están creadas a partir de la improvisación, hecho que permitió generar dos procesos estrechamente vinculados al juego actoral desde el primer momento. Es decir, ya que no existe un texto previo, el juego es la única fuente posible de materiales dramáticos.

En 2011, también en el Teatro Principal de Burgos, con la compañía Líquido Teatro, estrenamos una adaptación de *El sueño de una noche de verano* de William Shakespeare, donde la novedad consistía en poder mezclar los procesos lúdicos derivados de la creación propia, con la literatura universal (ver Cap. 5) (Masa 2014); (La Parrala 2015); (La Guía Go 2011). De hecho, en esa ocasión, el principal reto era comprobar si los indicadores lúdicos des-

cubiertos en la creación personal y colectiva, donde la propia producción realiza guión y dramaturgia, eran aplicables al montaje de un espectáculo de autoría literaria. En este espectáculo pude experimentar la aportación del juego y el cuerpo a la puesta en escena, a la interpretación y a la dirección y dramaturgia, y ha supuesto, en definitiva, la cimentación para construir el actual proyecto sobre *Hamlet Plays*.

REFLEXIÓN TEÓRICA

En los últimos años, he podido enriquecer la actividad práctica que acabo de describir con el aporte teórico más convencional, particularmente a través del trabajo de Suficiencia Investigadora para la obtención del DEA, del programa de Doctorado en Artes Escénicas, titulado: *El juego como motor en el proceso teatral. Proximidades en los discursos de Huizinga, Caillois, Lecoq, Gaulier y Théâtre de Complicité* (2011). En ese trabajo se entrega una formulación sobre la que se asienta mi Tesis actual, pues pretendía ser un acercamiento a la profundización del tema.

1.1.2 Justificación de la investigación

Durante mi estancia en la escuela de Philippe Gaulier, pude verle trabajar con actores y actrices —y conmigo mismo—, insistiendo en un único concepto metodológico: los impulsos emergentes del juego. Gaulier conseguía transmitir a todo su alumnado cómo transformar esos impulsos liminales entre el mundo y la escena en recursos teatrales. Aún más, conseguía que todos los alumnos de su escuela comprendiéramos profundamente el valor del juego escénico.

Sin embargo, con el paso del tiempo, he podido observar que los términos “lúdico” o “juego”, pese al uso profuso en la jerga teatral, no siempre desembocan en un numen positivo. A menudo este “juego” se malinterpreta: unas veces, como obligatoriedad de humor escénico y gag; otras, reduciéndolo al teatro infantil o como actividad propia de la animación socio cultural y no del Arte Dramático. Además, he ido descubriendo que no abunda la información académica sobre el juego, y así lo corrobora uno de los especialistas actuales en

juego y ocio, Jaume Bantulà (Doctor en Filosofía y Ciencias de la Educación por la Universidad de Barcelona y profesor titular de Teoría y Práctica de las distintas manifestaciones del juego de la Universitat Ramon Llull):

Debe reconocerse a priori que la historia a pesar de su innegable importancia dentro del conjunto de las ciencias sociales, no ha prestado demasiada atención a la visión diacrónica del juego. En la historiografía no abundan los materiales en los cuales el juego se constituya como objeto central de estudio (Pujadas y Bantulà 2010:105).

Por todo ello, considero que existe una falta de precisión conceptual de los términos “lúdico” y “juego”, consecuencia directa, quizás, de unas referencias confusas en cuanto al funcionamiento del fenómeno en sí; de ahí que sea necesario y oportuno volver sobre él. Entonces, otro de los objetivos de mi Tesis será contribuir a subsanar en la medida de lo posible esta carencia de estudios al respecto. Al mismo tiempo, pretendo hacer aflorar otros que, pese a existir, no tienen la visibilidad que se merecen.

Por otra parte, observo en nuestra sociedad que las atmósferas lúdicas, aunque se manifiestan como muy connaturales al mundo de la escena, están muy connotadas. En otras palabras, los vocablos como “ocio” o “juego” generan cierta desconfianza en el ámbito de los adultos, quizás por las malinterpretaciones señaladas. Saber cuál puede ser el origen de ese recelo, tanto en la historia del juego, en general, como la omisión que de él se ha hecho en los discursos sobre Arte Dramático, en particular, me interesa fundamentalmente al inicio de esta Tesis y constituirá parte de la introducción. Me interesa para tratar de descubrir con ello por qué es tan costoso reivindicar el ocio, la inercia de la inspiración o el abandono al juego como herramientas óptimas para la creación artística, así como cuáles son las causas que pueden generar esta especie de esta actitud profiláctica ante lo lúdico.

Compruebo sin embargo que, no en pocas ocasiones, se ha intentado reforzar la idea de seriedad del teatro apeándolo con pétreos arbotantes que le han proporcionado otras disciplinas como la psicología, la antropología, los rituales, el movimiento tecnificado, la literatura, etc. Pareciera que el Arte Dramático no posee una identidad propia y autónoma que

lo sostenga y lo desarrolle, sin necesidad de aderezarse con voces de otros lugares que bajan sobre nociones colindantes, a veces, pero ajenas, en la gran mayoría de los casos. Con todo, cabe decir que, a lo largo de todo el siglo XX —tanto en las vanguardias históricas, como en las neovanguardias de los años 60—, hay múltiples excepciones a esta afirmación. De hecho, estas excepciones de las que aquí alerto son tan importantes e identificadoras del juego en el teatro, que formarán parte de mi capítulo dedicado al estado de la cuestión (ver Cap. 3).

De igual modo me parece oportuno indagar si tras un concepto tan simple como “juego”, no se albergan otros elementos más complejos que expliquen con solvencia —si no totalmente, al menos en parte— la esencia e identidad del teatro. Para averiguarlo, autorizo al propio Arte del Teatro a hablar de sí mismo y considero que la mejor vía para ello es plantear mi investigación de forma teórico-práctica. Concretamente, con la palabra “teórico” me refiero tanto a la investigación conceptual e histórica, realizada para exponer el marco teórico y el estado de la cuestión, como a la idea de narrar el relato de la parte práctica de la investigación en un documento escrito como el que aquí llevo a cabo. Ambos ejercicios me han ayudado a aclarar los conceptos y la historiografía y a facilitar la diseminación del proceso.

La palabra “práctica” se refiere a la parte más novedosa de mi investigación, que consiste en observar, interpretar y obtener datos en el campo de trabajo propio del ensayo, en tanto que investigador participante del mismo proceso de creación. Paralelamente, esta parte implica documentar cómo se han construido los tres aparatos prácticos, especialmente el último, *Hamlet Plays*, con qué objetivo y qué resultados han arrojado. Considero que su carácter de investigación teórico-práctica puede ser un valor añadido a esta tesis, ya que no abundan aún en el estado español Tesis Doctorales prácticas, ni teórico-prácticas en general, y menos aún en nuestros jóvenes ciclos superiores académicos de Arte Dramático.

En el caso concreto de esta Tesis teórico-práctica, el interés radica en enriquecer el discurso de lo lúdico en el teatro, describir qué acontecimientos rodean al proceso y cómo funcionan los indicadores de capital lúdico en una creación teatral.

En general, la idea de juego en la edad madura del ser humano suele despertar unas actitudes discretas o incluso desconfiadas. Esta premisa ha hecho plantearme como punto de partida y como consecuencia de esta afirmación dos cuestiones: en primer lugar, ¿cuál es la causa de esta desconfianza? Y, en segundo lugar, ¿en qué momentos de la historia lo lúdico ha sido reconocido?

Respecto al segundo interrogante, he observado que durante la primera mitad del siglo XX hay una recuperación del juego y se intenta inyectar vitalidad y dignificación al teatro, en contraste con su pasado decimonónico. Ocurre que se moderniza y los renovadores huyen del diletantismo proponiendo entrenamientos específicos para actores y actrices. En concreto, se aplica principalmente un discurso tecnificador, basado en los entrenamientos, los adiestramientos de la formación física o del deporte. Pasado el ecuador del siglo, esta tecnificación es cuestionada por una segunda generación de creadores, armados con una libertad desconocida hasta el momento: revoluciones de éxito poscoloniales, presencia *hippy* en lo sociológico, discursos rupturistas en las Bellas Artes, liberación sexual, movimiento feminista, gay, etc. Sucede, por tanto, que las prácticas del momento se plantean una verdadera renovación de fondo, buscando la solución en las raíces de la representación. En esta retrospectiva, los grupos se hallarán, como veremos en el segundo capítulo, con aportaciones muy valiosas sobre el juego ritual, aunque en ocasiones se confunden o se embrollan con la sacralidad religiosa.

En definitiva, buscar la causa de la desvalorización del juego y reconocer que, a pesar de ello, este va retornando el teatro a través de los entrenamientos y de la recuperación ritual durante el siglo XX, es la justificación inicial de este proyecto.

TÉCNICA VERSUS TEATRO MUERTO

El teatro del siglo XX rozaba su fin hasta el punto de considerarse caduco por todo el mundo. Sin embargo, una serie de apasionados practicantes van a dedicar su vida a relanzarlo, siguiendo, en parte, una estrategia de renovación surgida de un intento de dignificarlo

mediante el entrenamiento técnico: con métodos más psicológicos, unos; y más corporales, otros.

Son varios los influyentes profesores de teatro del siglo XX que basan su pedagogía en técnicas psicológicas. El primero y a su vez fundador fue Konstantín Stanislavski desde su escuela Estudios del Arte de Moscú, fundada en 1912. En segundo lugar, hay que señalar a uno de sus más conocidos seguidores, Lee Strasberg, desde el Actors Studio en Manhattan. En tercer lugar, a Stella Adler, hija de una influyente familia de actores, que abrirá su centro de formación también en Nueva York, además de en Los Ángeles. Adler será una rotunda oponente de Strasberg a la hora de interpretar la pedagogía de Stanislavski, con quien había estudiado el Método en París, en 1930 (Brantley 2012). A ella, hay que sumar a Sanford Meisner, conocido por la técnica de interpretación que lleva su nombre, pues será también adversario de su colega Strasberg en cuanto a los ejercicios de memoria sensorial.

Todos ellos, aunque con diferentes matices y aproximaciones, desarrollaron varias técnicas pedagógicas inspiradas en los fundamentos psicológicos de la conducta, que se han convertido —especialmente durante el siglo pasado— en entrenamientos de gran presencia en la comunidad teatral. Asimismo, sus discursos han sido muy difundidos y respetados, e incluso han llegado a generar teorías muy influyentes. Al leer las obras escritas por estos creadores-pedagogos, no solo palpamos el enorme esfuerzo realizado por todos, sino también el enorme compromiso personal y ético con la renovación del teatro decimonónico. Como veremos en el capítulo del estado de la cuestión, el esfuerzo principal de Konstantín Stanislavski⁶ fue luchar contra el diletantismo y la falta de método de los actores. Él se encargó de solventarlo, en parte, creando el “Método Interpretativo Stanislavski”. Resumidamente, consiste en unir la psicología del actor con su memoria y su sistema emotivo, para así, al combinar ambos procesos mentales de introspección psicológica, el actor pueda jugar con

6 Actor, director y administrador de teatro ruso (Moscú, 1863 – 1938) en el Teatro de Arte de Moscú (fundado en 1897). Referente mundial en la pedagogía teatral, por haber desarrollado un método sistematizado para enseñar el arte de interpretar a su alumnado. Stanislavski, tras detectar una insatisfacción con el teatro existente, se propone la creación de un teatro nuevo, moderno, basado en un sistema de entrenamiento de los actores, al que más adelante se le acabó llamando “el Método”.

mayor naturalismo sus papeles en el escenario. Hacia la fase final de su vida pedagógica, y tras regresar de su estancia en Estados Unidos, Stanislavski evoluciona hacia un terreno de más permisividad con la fisicalidad del actor, y con la improvisación como método. La fase denominada de las “acciones físicas” ya no la conoció Lee Strasberg, el cual se mantuvo en el Actors Studio trabajando el método psicológico, tal como él lo había conocido. Lo cierto es que cuando Stanislavski regresó a Rusia, emprendiendo nuevos caminos más relacionados con el cuerpo y sus acciones físicas, Strasberg quedó ya al margen.

Los también pedagogos americanos, Stella Adler y Sanford Meisner fueron críticos con el método psicológico de Strasberg, pero siguieron trabajando en el terreno de las emociones psicológicas heredado del maestro ruso. Toda esta transformación es estudiada detenidamente por el investigador Borja Ruiz en su recopilación *El arte del actor en el siglo XX*. En ella, Ruiz aporta ciertas argumentaciones para explicar el marcado éxito que obtuvo esta renovación de corte naturalista, señalando como clave el hecho de que el maestro ruso naciera a finales del siglo XIX (1863).

(...) Una época marcada por el auge del método científico y no por casualidad, el naturalismo promovido por Émile Zola se impuso como corriente artística predominante reclamando mayor objetividad en el proceso creativo (...). El objetivo primordial de las puestas en escena naturalistas era tan fácil de explicar como difícil de llevar a la práctica: buscaban plasmar con realismo extremo, hasta el detalle más mínimo (...) (Ruiz 2008:32).

Esta información es avalada por historiadores como César Oliva (2008), quien propone además una explicación de dicha imposibilidad: “El error de Zola estaba en querer aplicar a la escena las recetas de la novela, estableciendo un sistema de imposibles transferencias de un género a otro” (Oliva y Monreal 2008:290-291). Es decir, si la escena debía rebosar naturalismo, al actor se le comenzó a exigir esa misma cualidad. Era un planteamiento de estética global que marcaba el inicio de siglo, desacreditando seguramente posturas de tradición más histriónica o expresionista.

El Método de Stanislavski junto a los desarrollos posteriores de Lee Strasberg, Stella Adler y Sanford Meisner constituyen la referencia naturalista del teatro, con notables diferen-

cias entre sí, pero con una investigación muy vinculada a los procesos psicológicos básicos como son el comportamiento, el sistema emotivo, las memorias sensoriales, la evocación o el instinto emocional. Con el tiempo, “al conjunto de todas estas derivaciones metodológicas del Sistema de Stanislavski es lo que se denomina con el célebre nombre de Método” (Ruiz 2008:39).

Otra aportación en la línea de la categorización del Método como tecnológico y psicológico a la vez es la de Aznar Pina, el cual, al hablar de Stanislavski, insiste en que “su principal aporte al teatro es la técnica interpretativa basada en el realismo psicológico y cuya intención es que el actor proyecte de la manera más real el mundo emotivo” (Aznar Pina 2015). Sin olvidar la de César Oliva: “Según el método psicológico-realista de Stanislavski, el actor debe reflejar los sentimientos que, en una situación dada, pueden experimentar sus personajes (...)” (Oliva y Monreal 2008:304). Pero no es necesario buscar solo en las reseñas, ya que el propio Stanislavski escribió notoriamente sobre ello; por ejemplo, hablando de cómo lograr dominar la improvisación y recuperar en nuestra caprichosa naturaleza humana una manera de confiar ciegamente en la intuición o en la inspiración, indica que

(...) existen procedimientos especiales de psicotécnica que estudiarán ustedes más adelante, cuyo propósito es despertar y atraer hacia la creación al subconsciente, a través de métodos conscientes, indirectos (...). El estudio de nuestro arte se reduce a asimilar la psicotécnica de la vivencia (Stanislavski 2010:29 y 35).

Son muchas las aportaciones y estudios realizados del Método y, de forma intrínseca, lo que siempre defienden, como su propio nombre indica, es que se puede tecnificar la actuación y elaborar un método aplicable a la creación actoral y escénica. Esta idea, sea como fuere expresada, parece más próxima a un intento de obtener el reconocimiento científico, en boga en ese momento, a través de los valores de la tecnificación psicoemotiva del actor.

Otra línea de respuesta al “teatro muerto” del siglo XIX, como lo llamó Jacques Copeau⁷, llega de esta relevante figura del teatro europeo por compromiso tanto teórico como en la práctica teatral desde su memorable espacio parisino del Théâtre du Vieux-Colombier. Copeau, dentro de su plan de regeneración teatral, también ofreció la reconciliación con el cuerpo, a través de los entrenamientos físicos y con el juego, recuperando también la idea de la improvisación. Hasta ese momento, tanto la técnica corporal como la improvisación permanecían casi ausentes en los procesos de creación teatral.

Pero no fue solamente Copeau. A lo largo del siglo XX, ha habido otros personajes que han reivindicado la naturaleza física de la escena y de los actores, como Étienne Decroux, diseñador del “Mimo Corporal Dramático”, denominado así por él mismo: una expresión corporal de estética sumamente contemporánea, aunque con un poso fisicalista de máxima meticulosidad en los diseños y con unas gestiones mecánicas del cuerpo altamente comprometidas. También en Francia trabajó por el cuerpo un alumno suyo, Marcel Marceau, dedicado a la recuperación de una pantomima más clásica y de reconocido éxito internacional.

Por supuesto, y generalizando porque será tratado con más detenimiento en los próximos capítulos, muchas otras disciplinas también se han comprometido seriamente con la investigación corporal. Y hay que agradecerles en gran medida la renovación estética de la escena, del estilo interpretativo y del entrenamiento actoral. Estas grandes aportaciones proceden de géneros como la danza contemporánea, la danza-teatro o el circo-teatro. Sin embargo, la presencia del cuerpo a veces ha generado una arquitectura muy exigente, no siempre dinámica y en ocasiones asfixiada por el exceso de formalismo.

Todos los renovadores de principios del siglo XX incluyeron el entrenamiento corporal en sus escuelas de teatro. Algunos de ellos, como Vsévolod Meyerhold en Ru-

7 Jacques Copeau (París, 1879 – Beaume, 1949) fue un renovador del teatro francés y europeo, que trabajó desde su Théâtre du Vieux-Colombier, en París. Son destacables también sus facetas de actor, productor, teórico, crítico y director de teatro francés. Su trabajo fue muy reconocido, como Albert Camus diría: el teatro francés se dividió en “antes y después de Jacques Copeau” (Camus y Lévi-Valensi 2008:878 y 1459). Asimismo, Copeau denunció el comercialismo en que había caído el teatro, comprometiéndose con su regeneración junto a otros directores tan importantes como Charles Dullin y Louis Jouvet.

sia, incluso fundamentaron sus piezas artísticas en esta nueva regeneración de lo físico. El reconocimiento pedagógico de la obra de Meyerhold se centra en sus experiencias e investigaciones sobre la gestualidad, fundamentalmente sobre la construcción corporal de la escena basada en la “preparación física del actor” (Brozas Polo 2003:47). En Francia también, Jacques Copeau pide la introducción en los estudios de

(...) la gimnasia rítmica, la esgrima, la danza y la acrobacia dentro de un programa equilibrado gracias a la alternancia de la palabra y el silencio, del movimiento y la quietud hacia la valoración de la persona del actor; concibe la expresión corporal del actor como manifestación de su interioridad a través de su sensibilidad (Brozas Polo 2003:51).

El mismo Copeau que, como acabo de citar, exige a sus actores una intensa formación corporal, prevendrá de un exceso de atención tecnificadora:

El actor demasiado desarrollado físicamente es un cabotin del músculo, un virtuoso de la academia, execrable al escenario como cualquier otro virtuoso, tan desplazado como el bailarín académico de ópera o el ritmicista Dalcroze, o el cantante en un intermedio de comedia (Copeau, 1920. Citado en Melendres 2006:600).

Según las investigaciones de Jaume Melendres, director e investigador vinculado como profesor al Institut del Teatre, Copeau “forma parte de una cadena de directores directamente influidos por los movimientos vanguardistas que saquean las viejas rutinas y descubren la dimensión física del cuerpo del actor, durante años casi olvidada en beneficio de la oralidad.” (Melendres 2006:600). Aunque como advierte, siguiendo sus propias palabras, “no se trata de formar atletas por medio de los métodos adecuados, ni de desarrollar una actitud o una afectación corporal determinada, de crear hábitos estéticos para substituir hábitos no estéticos” (Copeau, 1920. Citado en Melendres 2006:600).

Sin embargo, a partir de la segunda mitad del siglo XX, nuevos discursos críticos emergen para analizar algunos excesos de la cultura corporal para la escena. Desde Polonia, el creador e investigador teatral Jerzy Grotowski abogará por incluir el cuerpo físico, junto con la voz, como materia necesaria y suficiente para el arte del teatro. Pero, tras varias pruebas

con los entrenamientos físicos, no se siente del todo satisfecho con los modelos diseñados. Sus palabras son claras: “Lo que hay que hacer es liberar el cuerpo y no amaestrarlo distintos sectores. Dar al cuerpo una posibilidad de vida” (Grotowski 2009:31). Como afirma M. Paz Brozas en su investigación, “Grotowski propone la liberación de la expresión corporal a partir de su concepción unitaria y orgánica del hombre, con un abordaje técnico basado en el concepto de impulso –herencia del expresionismo- y ligado al proceso creativo” (Brozas Polo 2003:82). Eugenio Barba, relevante director, investigador e impulsor del concepto de “antropología teatral”, junto con Nicole Savarese y Ferdinando Taviani, también muy interesado en la formación corporal de los actores, explica que, si bien en los inicios su entrenamiento físico se basa en sesiones conjuntas de pantomima, *ballet*, deporte o yoga, más adelante entiende que ya no le sirve tal principio: “También nosotros al principio de nuestra actividad creíamos en el ‘mito de la técnica’ (...). Pero a menudo sentía esta composición como algo impuesto, algo externo, pero que carecía de una fuerza trepanadora” (Barba y Savarese 1990:324).

Jacques Lecoq, desde su Escuela Internacional de París, aludirá a un cuerpo escénico, eficaz, teatralmente más que capaz de reproducir habilidades y próximo a la sensibilidad de la mimesis con la naturaleza. Es el concepto que dará incluso nombre a su principal legado escrito: *El cuerpo poético* (Lecoq 2003). En la página web de su escuela, definía igualmente esa vinculación del cuerpo más con la parte creativa que con la tecnificadora:

La pedagogía de la escuela se lleva a cabo durante más de dos años durante los cuales se persigue un doble camino: por un lado, la pista del juego, la improvisación y sus reglas y por el otro los movimientos técnicos y su análisis. Estas dos pistas se complementan con los ‘auto-cursos’ en que los estudiantes deben elaborar su teatro. La pedagogía de la escuela da sentido a un recorrido artístico que se refleja en todas las áreas del conocimiento. No se trata de la transmisión de un método, sino de crear elementos de permanencia (Lecoq 2011).

Una cita de *El espacio vacío* resume la opinión de Brook sobre la formación corporal y la aportación de las escuelas, así como su rol para evitar que el entrenamiento se convierta en un mecanicismo:

(...) Debemos decir que incluso una compañía permanente está destinada a la larga a caer en un teatro mortal si carece de objetivo, o sea, de método, e sea, de escuela. Y, naturalmente, por escuela no entiendo un gimnasio donde el actor haga ejercicio físico. Por sí sola, la flexión de músculos no desarrolla ningún arte (...) (Brook 2012:45).

Por su parte, Philippe Gaulier, profesor junto a Jacques Lecoq, lleva esta idea relativizadora del uso o abuso del cuerpo aún más lejos. Su opinión sobre la clase de movimiento deja entrever su idea de corporalidad escénica:

Nunca le he pedido a un profesor de cuerpo calentar el cuerpo de un alumno, para así hacer mi trabajo más fácil en la segunda parte: nunca. Siempre le he pedido divertirse con los estudiantes, divertirlos, hacerlos descubrir los abismos, los toboganes y las caídas vertiginosas, los equilibrios precarios y las atemorizadoras zambullidas. Siempre los he pedido que organicen esos juegos a lo largos de los sueños y el placer, de las cascadas y la poesía (Gaulier 2000:3).

Efectivamente, Gaulier supone la transición definitiva de la idea de cuerpo a la de juego. Su carácter irreverente le permite desligarse con una sincera libertad de cualquier aparato que él no considere connatural a teatro y orgánico en la escena. Sus explícitos discursos en clase, que como alumno oí a menudo, no ahorran insultos hacia las formas elaboradas del mimo, la pantomima, las gestualidades pactadas o precodificadas, o la danza. Se encendía su ánimo si algo de esto aparecía en una improvisación o muestra de trabajo autónomo, llegando incluso a interrumpir la sesión o a emitir un sangrante comentario al finalizar el trabajo.

RITUAL Y SACRALIDAD VERSUS TECNIFICACIÓN

Tras las aproximaciones tecnificadoras vinieron las destecnificadoras, influenciadas en gran medida por un gran agitador del pensamiento escénico, Antonin Artaud⁸, el cual influiría notablemente en toda la estética vanguardista posterior. Su apuesta y modelo es un teatro más físico y ritualizado, por lo que no sorprende su influencia sobre los renovadores de la

8 Antonin Artaud (Marsella, 1896 – Ivry-sur-Seine, 1948) fue ensayista, actor y director teatral, autor de documentos esenciales para el crecimiento del teatro como *Él teatro y su doble* (Artaud 1990). En tanto que gran admirador del teatro oriental y de la danza balinesa, apuesta por la fisicalidad en la escena y crea la idea de "Teatro de la Crueldad" con la que pretende referirse a su deseo de acabar con el teatro realista. Él consideraba que el texto había tiranizado la escena, a la vez que esta había ido perdiendo progresivamente su fuerza expresiva.

segunda mitad del siglo XX con un objetivo similar de recuperación de los procedimientos ritualísticos y las celebraciones ceremoniales. Entre sus creadores y pensadores más destacables cabe citar a Jerzy Grotowski, Living Theatre, Bread and Puppet Theatre o Eugenio Barba, entre otros. Estas prácticas han aportado un “lenguaje teatral directo, intuitivo y emocional, carente de retórica, basado en otros sistemas semióticos, como el gesto, el movimiento, las imágenes o los ruidos” (Cornago Bernal 2000:43), capaces de poner en crisis los valores tradicionales de la puesta en escena. Sin embargo, estas manifestaciones teatrales en ocasiones han ido acompañadas de intensas teñiduras místicas o pseudoreligiosas que superaban el concepto contemporáneo de lo lúdico y la propia naturaleza desacralizada del teatro. Hablando del teatro de vanguardia norteamericano, Franck Jotterand afirma en su famoso estudio sobre *El nuevo teatro Norteamericano*: “En definitiva, este teatro inventa dos formas de supervivencia. Por una parte, crea de nuevo comunidades ‘religiosas’ al buscar un nuevo acuerdo con los hombres y el mundo (...). Por otra parte intenta llegar al mismo resultado mediante un teatro político” (Jotterand 1971:284).

Debe afirmarse, por tanto, que en las vanguardias de los años 60 y 70, lo sacral y lo ceremonial recuperaron una presencia insólita en las artes, en general, y en el teatro, en particular. De hecho, Christopher Innes, relevante profesor e investigador en la Universidad de York en Toronto, aporta un título esencial sobre el tema: *El teatro sagrado: el ritual y la vanguardia* (1992). En él se destacan dos ideas importantes: por un lado, la concepción del teatro como un laboratorio de naturaleza dialógica que explora el vínculo entre actor y público, y, en segundo lugar, el reconocimiento de un cierto primitivismo en el teatro, relacionado con sus orígenes mitológicos y sus ritos tribales. El blog ensayístico de Alejandro Marzioni, corrobora esta inclinación del autor:

En el teatro puro lo que se resalta es una actitud anti-literaria que consiste en un retorno a formas primitivas no verbales. Un ejemplo es el uso del ritual, tal como se observa en la obra de Genet. Christopher Innes coincide con esta mirada en su lectura del teatro de Genet. En *El Teatro Sagrado* afirma que el teatro de Genet se caracteriza por la ceremonia, la cual se logra mediante la conducta de los personajes que celebran un rito. Este uso ritual del teatro emparenta a Genet con Ionesco en su negación de un teatro social o realista (Marzioni 2007).

Si recojo con interés esta cita del blog, es porque en ella se nos relacionan varios mundos dramáticos con la idea del rito y lo sagrado, latentes en las renovaciones del siglo XX. Solo en esta referencia ya vemos relacionados, y acertadamente, a Genet, Innes y a Ionesco; todos ellos manifestantes de una actitud resistente frente al teatro social y al realista.

Sin embargo, y en paralelo, sí aparecieron voces en el XX que clamaron a favor de la segregación de los ritos artísticos y los pseudosacros. Por ejemplo, el filósofo y pedagogo John Dewey⁹. Este, en la que se ha convertido en una de las principales obras de la tradición estética norteamericana, *El arte como experiencia* (1934), argumenta sólidamente la indebida glorificación de la experiencia estética, proponiendo la sublimación del arte al altar espiritual de lo ideal, segregándolo de la vida común. En su obra, Dewey relaciona los movimientos artísticos con la vida cotidiana y la sensibilidad de la gente y sugiere concebir el arte como manifestaciones de nuestro potencial, para poder así desarrollar una vida más rica, digna e inteligente como ciudadanos de una democracia. Un discurso que propone explícitamente “recobrar la continuidad de la experiencia estética con los procesos normales de la vida” y que desarrolla un poco más adelante como sigue:

Pero, en mi opinión, la dificultad respecto a las teorías existentes es que ellas parten de una separación ya hecha, o de una conexión del arte que lo ‘espiritualiza’ fuera de la conexión con objetos de la experiencia concreta. La alternativa, sin embargo, a tal espiritualización, no es degradar y materializar de un modo filisteo las obras de arte, sino descubrir la senda por la cual estas obras idealizan cualidades que se encuentran en la experiencia común (Dewey 1949:12).

JUEGO VERSUS LITURGIA. LA EROSIÓN DE LO SAGRADO

Si se analiza la evolución del teatro, parece que en la historia general siempre se ha mantenido activo el principio de la erosión de lo sagrado. Y si se revisa la evolución del siglo XX, parece que también ocurre algo parecido.

⁹ John Dewey (Vermont, 1859 – Nueva York, 1952) filósofo, pedagogo y psicólogo de Estados Unidos, conocido por las significativas, progresistas y democratizadoras renovaciones que propuso en pedagogía y política. Y deviene importante en mi Tesis por dos aspectos: en primer lugar, porque es un investigador muy crítico con el método clásico de formulación del conocimiento, que aboga por un proyecto epistemológico construido más desde la experiencia. En segundo lugar, porque supo relativizar la sobrevaloración del arte como objeto sagrado o al que rendir culto.

Aunque este capítulo será tratado con más detalle en el marco teórico (ver Cap. 2.9.1.), hay que señalar ahora, en la línea de lo anteriormente descrito, que el siglo pasado comenzó por la desacreditación del teatro decimonónico a todos los niveles. Los más comprometidos realizaron investigaciones alternativas de las que surgieron muchas de las innovaciones indispensables a día de hoy. Frente al diletantismo, Stanislavski fue de los primeros en proponer una profunda preparación técnica (Stanislavski 2010:17-51), tanto de los resortes emotivos como de los corporales. Tras esto, la siguiente evolución, como he planteado sucintamente, derivó hacia la búsqueda de la autenticidad teatral, regresando a sus raíces rituales y obteniendo resultados extremadamente ceremoniales y semisacros en muchos casos (ver Cap. 3). Con todo, la erosión de lo sagrado ha sido un fenómeno natural, tanto en la historia, en general, como en la historia del teatro, en particular. Por eso no era necesario involucionar para dar un nuevo aliento a la escena. Tal vez, con autorizar el juego ritual sin tintarlo de experiencia sobrenatural hubiera sido suficiente.

Por otro lado, la conexión del arte con lo místico no es infrecuente; es más, me parece comprensible, pues en ambos casos se movilizan estados muy sensibles de la conciencia, que conllevan inspiración, iluminación, descubrimiento o meditación profunda. Sin embargo, vemos que, aunque este magma místico es muy habitual en la historia antigua, conforme las sociedades avanzan en el tiempo, una de las señas de identidad de su crecimiento es la disociación de rito religioso y rito artístico, ubicándolos en compartimentos separados. Esta erosión de lo sagrado provoca que el espectáculo, la danza, el deporte o el teatro se vayan alejando progresivamente del ritual místico. Pese a ello, la crisis de mediados del siglo XX, estimuló a muchos creadores a volver los ojos de nuevo a esas raíces, no solo litúrgicas, sino ceremoniales y con naturalezas semisacras. Sin embargo, a finales de siglo, se llegará nuevamente a un lugar de agotamiento.

Así pues, superada la tecnificación corporal, la sistematización del método psicoemotivo y la resacralización de la escena de los años 60, 70 e incluso 80 como elementos renovadores, ¿qué nos queda? Tal vez el juego puro, sin más epítetos. Y de ahí me planeo la pregunta de partida: ¿no será que, después de la insuficiencia de las tecnificaciones y el fracaso de la

remistificación, llega ya el momento del juego por el juego como materia, entrenamiento y forma? Y si esto es así, ¿qué desconfianza ha acompañado a lo lúdico para que no se tome el juego como primera formulación?

1.2 Actitudes hacia el juego. *Homo ludens* versus *homo faber*

1.2.1 El juego como sospecha

El juego, por definición, es pérdida de tiempo, según la formulación original de su primer gran teórico, Johan Huizinga¹⁰. Este, con su célebre y reconocida obra, *Homo ludens*, aportó gran clarividencia a la importancia del juego en la construcción de la cultura (Huizinga 2008). Asimismo es indispensable hablar de su sucesor, Roger Caillois¹¹, quien ofreció, en *Teoría de los juegos* (1994), una segunda reflexión y mirada crítica a la teoría del juego, así como una ampliación de conceptos y una nueva taxonomía. Con todo, el juego no ha logrado demasiado reconocimiento social debido a esa naturaleza ociosa. Por la misma razón, tampoco lo ha logrado el juego en la escena; juego puro, desprovisto de adjetivaciones y de compañeros semánticos de la antropología, la psicología, la literatura, las técnicas físicas del movimiento, los ritos o la liturgia. Así pues, el juego va intrínsecamente vinculado a la connotación de abandono al placer, de actividad libre, imprevisible, improductiva y de franca irrealidad respecto a la vida corriente. La razón de todo ello cabría hallarla, tal como intento demostrar más adelante (ver Caps. 2.1.2 y 2.1.3), en que todos estos atributos no están aceptados ni en la moral ni en la religión. De ahí que el término “juego” se haya ido envileciendo progresiva e injustamente.

En ese sentido, hablar de “pérdida de tiempo”, “abandono”, “placer” o “libertad”, desperta más incertidumbres que hablar de “coreografía”, “técnica”, “método” o “entrenamien-

¹⁰ Johan Huizinga (Groningen, 1872 - De Steeg, 1945) fue un filósofo e historiador holandés, en el que fundamento buena parte de la teoría de esta tesis. (ver Cap. 2).

¹¹ Roger Caillois (Reims, 1913 - París, 1978) fue un ensayista, sociólogo y crítico literario francés que completó con solvencia la investigación lúdica de Huizinga. Igualmente, es la piedra angular para la fundamentación teórica de esta tesis (ver Cap. 2).

to". Hoy en día, el léxico ha evolucionado tanto, pero en una dirección justamente contraria a lo lúdico, que ya son frecuentes términos que hasta hace poco solo se utilizaban en el ámbito de la economía para referirse al arte: "producto", para referirnos a una obra; "proyecto" y "gestión", para contextualizar un proceso creativo, o "presupuesto", como punto de partida e, incluso, de motivación. Seguramente, una terminología liberal que choca con los preceptos que definen el juego.

Las representaciones de las neovanguardias de los 60 sí se comprometieron enérgicamente con la recuperación del rito ancestral y con la separación del arte puramente como bien de consumo. Así lo explica Mercè Saumell en su capítulo "Moviments escènics contemporanis" del libro *La representació teatral* (Batlle i Jordà et al. 2011:262): "John Cage, aquest músic i filòsof nord-americà deixeble d'Arnold Schönberg, va treballar sobre els valors de la ironia, l'humor, l'atzar i la improvisació en l'acció musical". Pero no solo Cage logró esta transgresión, sino que también son constantes en el creador Richard Schechner, en las coreografías de Merce Cunningham, de Martha Graham o de la *new dance*, al igual que se aprecian también en el *happening* y la *performace*, en Jerzy Grotowski, en Tadeus Kantor, en el Living Theatre, etc. Todos ellos consiguieron emanciparse de los conceptos, más realistas, en unos casos, o pragmáticos y economicistas, en otros. Pudieron bailar sin coreografía, saltar sin dibujos acrobáticos, provocar credibilidad sin usar ninguna técnica psicológica, gritar sin límites, ensayar sin proyecto, desparramar el gesto sin deseo de simular la realidad, deformar las voces sin ambición naturalista, moverse sin obedecer a protocolos de lenguajes previos, crear espectáculos sin calcular presupuestos previos ni pretender la aceptación de la audiencia...

En definitiva, buscar sin cortapisas un lenguaje artístico, más que un producto que vender. Fueron investigaciones muy libres en todos esos sentidos y les debemos el impulso renovador para el teatro actual, a la vez que una participación comprometida con su tiempo estético. A cambio, y *a posteriori*, entre todos ellos y ellas imprimieron una huella imborrable en los libros que archivan la teoría dramática. Aunque en ocasiones el resultado fuera poco más que un cúmulo de despropósitos o un abuso de mistificaciones extrateatrales —o "misas-ateas", que diría Grotowski— o un escenario descoyuntado de dudosa calidad teatral.

Todo ello, en el fondo, poseía una identidad tan profundamente lúdica que en realidad eran manifestaciones de juego casi en estado puro.

Como afirma Mercè Saumell en el artículo arriba citado, un considerable número de grupos se dedicaron a construir una nueva idea de teatro mucho más libre, basado más en la connotación de fiesta, en lo comunitario y en la acción en la calle:

(...) Aquest moviment internacional, el dels grups vinculats a l'anomenada creació col·lectiva, va tenir una especial traducció a Catalunya i Espanya on es va identificar amb l'anomenat teatre independent, que va fer de la lluita anti-franquista un dels seus primers objectius (...). A Catalunya van destacar Els Joglars, Comediants, Grup 69, Dagoll-Dagom, La Claca i un llarg etcètera. Per Madrid ho feien Goliardos, Tábano, Ditirambo... Per la seva banda, Esperpento, Teatro Estudio Lebrijano o La Cuadra de Sevilla, constaven en la nòmina dels grups andalusos (Batlle i Jordà et al. 2011:273).

Ahora bien, el placer de lo lúdico sigue sin poseer autoridad real en los discursos teóricos para definir la naturaleza teatral. Por tanto, insisto, ¿qué tensión latente persigue al juego? ¿A qué se debe que su identidad quede camuflada tras los formalismos técnico-físicos o tras los discursos de las áreas del conocimiento académico más sedimentado, como las que he citado al inicio de este apartado? ¿Por qué su campo semántico inspira recelo —o indiferencia, en el mejor de los casos—, incluso entre el público culturalmente instruido?

Conviene saber que, en realidad, en el inconsciente colectivo existe cierta animadversión social hacia lo lúdico, contra lo cual ha sido difícil operar intelectualmente. Parece que una permanente sospecha se ha ido cimentando alrededor de la idea de “juego”, como analiza Richard Schechner, profesor de Estudios Teatrales en Tisch School of the Arts, de la Universidad de Nueva York, en su admirable investigación *Performance Studies*:

El otro lado de la moneda es la profunda tendencia occidental en contra del juego. Desde Platón hasta los puritanos, lo que tiene que ver con el juego ha sido considerado frívolo, carente de importancia e incluso pecaminoso. El acto de jugar es una tentación que aleja a la gente del trabajo, que es el “verdadero asunto” de la vida. Platón quería desterrar a los jugadores, especialmente a los poetas, los dramaturgos y los actores de su República ideal (Schechner 2012:39 y 188).

Efectivamente, considero que esta actitud desconfiada hacia lo lúdico existe y creo además que hay unos motivos históricos que la justifican: por una parte, el papel de una moral integrista y una religión represora del placer y la diversión, principalmente en la época preindustrial, y, por otra, el no menos desacreditador discurso de la producción y del trabajo en la época posindustrial, ejercido por la cultura dominante y *de facto* por la legislación político-económica en muchos casos. El tema, a mi modo de ver, repercute directamente en la generación de un inconsciente colectivo concreto hacia el juego —no precisamente positivo. Por su relevancia en esta investigación, se recupera y se ahonda en él en el Capítulo 2.1.1.

1.2.2 Ocio, juego y teatro. El estigma convertido en identidad

Tras esta justificación, se comprende la importante carga negativa que se ha cernido sobre el inconsciente colectivo y que ha condicionado la percepción del juego, en general, y del teatro como juego, en particular. Con el paso del tiempo, ambos espacios lúdicos se han asociado ideológicamente a prácticas nada saludables, poco productivas, erráticas..., pero, y, en el caso del teatro, indecentes, pecaminosas, inmorales, impúdicas u obscenas.

Por lo tanto, si alguna obra podía trascender, era únicamente la de cariz literario por el respeto que este arte ya pudiera poseer y por el propio respeto a la lengua bien escrita. Aunque, dentro de las obras literarias, solo se difundían aquellas que se adaptaban al estatus intelectual y religioso imperante, ya que los poderes fácticos descritos eran contundentes en sus limitaciones. Pero jamás espectáculos físicos, ni bufonerías, ni ningún aspecto de creación propia o colectiva (como se ha llamado en la actualidad al “teatro de invención” no escrito previamente por un autor literario) ni tampoco las maneras de poner en escena. Por lo que respecta a los cómicos que dedicaban su vida al oficio de la interpretación, podemos imaginar su estatus a la luz de la situación descrita en los textos anteriores. Todo ello quedó muy constreñido siempre.

Con la llegada de los discursos corporales de la educación física de los siglos XIX y XX, y a través del espíritu lúdico de los artistas con las rupturas de las vanguardias del XX, se

va recuperando el juego de forma expansiva en Europa. Y es entonces cuando se pueden observar nuevas aproximaciones al contenido teatral, a su pedagogía, a su estética y a la relevancia de su capacidad como arte, aunque son principalmente las incorporaciones de los discursos tecnicistas y del descubrimiento corporal las únicas que consiguen insertarse en la escena renovadora.

Estamos ante un momento en que los discursos buscaban la credibilidad incorporando palabras e ideas copiadas de la ciencia, como “método”, “sistema”, “tablas”, “técnica”, etc. Concretamente, ciertas libertades y novedades llegan de las Bellas Artes, aunque son importadas con cautela y no se imponen. Hay que esperar hasta la segunda mitad del siglo XX para empezar a oír hablar, por ejemplo, de un nuevo reconocimiento del desorden, del azar como método, de lo imprevisto como sistema, de la improvisación como técnica o del juego como posibilidad de producción. Sin duda, la *música aleatoria* que John Cage comienza a componer en 1951, las renovaciones en el espacio y los lugares de exhibición, del también estadounidense Richard Schechner (director del Performance Group de Nueva York), las novedades visuales de Tadeus Kantor desde Polonia, o las de la coreógrafa y bailarina Pina Bausch desde Alemania, abrieron grandes puertas que ya no se volverían a cerrar. En esos años, y directamente conectados con otros acontecimientos históricos, el rito, las ceremonias o la fiesta se recuperan como elementos teatrales, incluso con posibilidades de acceder al teatro “de primera división”.

A mi modo de ver, hasta este momento no se logró iniciar la emancipación teatral de su estigma y represión histórica —y un tanto histórica— que lo mantenía “anatemizado de pies y manos”. Aunque considero que esta iniciación de definición del teatro en el marco de la identidad lúdica sufrió una variación durante esos años y de forma radical, lo cierto es que no fue ni completa, ni constante. Sin embargo, esta identidad ha ido abriéndose camino, aunque con un cierto esfuerzo y una mirada siempre desconfiada sobre ella. Y ciertamente ha vuelto atrás en muchas ocasiones, replegándose y retrocediendo cada vez que el teatro se ha albergado en discursos ajenos al misterio inconsistente de jugar profundamente al “como si...”.

Mi trabajo de Tesis propone una aportación a la reconstrucción del juego como concepto y supone un apeo de esta identidad lúdica del teatro, reconociendo como propia la connatural inestabilidad, volubilidad, ligereza, meneo, temblor y zarandeo. Realmente no creo que tengamos elementos mucho más sólidos en los que apoyarnos. Es más, la solidificación es un peligro que acecha constantemente la vida del teatro: “El teatro solidificado es el teatro muerto”, dijo Copeau, una belleza apolínea, pero hierática, que nada comunica y a nadie emociona. Las leyes de la escena, pese a los intentos, aún no han logrado escribirse, pues son las leyes de la fantasía. Arianne Mnouchkine, fundadora del relevante grupo de vanguardia francés Théâtre du Soleil, en el vídeo de Jacques Lecoq, *Les deux voyages* (Roy y Carrasso 1999), plantea que las leyes del teatro son asunto difícil, ya que aparecen claramente por la noche y, por la mañana, ya se han desvanecido.

Por otra parte, mi Tesis parte de reconocer esa misma identidad inconsistente, inspirando mi búsqueda con pensamientos tan líquidos como los de Zygmunt Bauman¹² o Heráclito¹³, ínclitos maestros de la realidad móvil y cambiante. Igualmente, parte de estas ideas de identidad líquida del teatro, que cuenta con poco más que el juego creativo. En resumen, y tras analizar este panorama de desacreditación del universo lúdico, no debe extrañarnos que el teatro, para intentar primeramente buscar su dignidad y huir de la estigmatización o del prejuicio que le perseguía, nunca se haya querido hermanar con esa idea de juego, idea que podría debilitarlo aún más.

Del mismo modo, mi investigación se ve justificada por el deseo de contrarrestar esta tendencia de pensamiento, al parecerme un complejo histórico que no es necesario seguir alimentando en el siglo XXI. Pero, para ello y en este preciso momento, solo puedo añadir algún elemento concreto que se sume a los esfuerzos previos y a los que otras personas

12 Zygmunt Bauman (Polonia, 1925) es un sociólogo, ensayista y filósofo polaco de origen judío, residente en Inglaterra desde 1971. Desarrolló el concepto de la “modernidad líquida” mediante el cual explicó la dificultad que presentan los seres humanos hoy en día para encontrar su relato identitario por la inestabilidad que caracteriza nuestra sociedad. Por tanto, el individuo se relaciona con este cambio a través de identidades más frágiles y versátiles, a las que, sin apenas tener tiempo de solidificarse, ya les aparece el siguiente cambio (Bauman 2007, 2008, 2012).

13 Heráclito (ca. 535 a. C. - 484 a. C.), filósofo griego que nos lega una obra netamente aforística, pero que denota un pensamiento efervescente. Es conocida su gran aportación a la idea de cambio permanente de la realidad y, por tanto, la dificultad del ser humano para aprehenderla. “No se puede entrar dos veces en el mismo río” es una máxima suya que nos llega a través de Platón y que ejemplifica a la perfección su aceptación del cambio como realidad permanente.

realizarán, ya sea en lo teórico como en lo práctico. En definitiva, el trabajo que ahora tienen entre sus manos se justifica por esta urgente necesidad de añadir algunos datos al debate sobre la naturaleza del teatro, desde la investigación teórica y desde el trabajo práctico que he realizado a este respecto.

1.3 Enfoque metodológico dual. Metodología teórico-práctica

En el campo de la investigación artística son varias las posibilidades metodológicas o los caminos que seguir para intentar obtener e interpretar la información. Pese a que este punto será detallado más adelante en el capítulo metodológico, deseo exponer brevemente cómo observaré la realidad en esta investigación.

A fin de extraer información del proceso directo, he optado por realizar una investigación dual que permita extraer información de la teoría, de la historia y de la práctica, y diseminar también por ambas vías, enseñando el proceso real y mostrando el documento escrito sobre dicho proceso. Esta imbricación permite complementar la parte teórica con la práctica, logrando una visión más rica y dinámica del asunto tratado. Según el metodólogo Robin Nelson, director hasta el año 2014 del Departamento de Investigación de la Royal Central School of Speech and Drama (Universidad de Londres) e investigador vinculado al modelo “Práctica como Investigación” (PCI), término que abordo en el siguiente apartado, “imbricating theory within practice, affords a means of overcoming the traditional binary divide” (Nelson 2013:131). Ello se corrobora igualmente en la voz de la Dra. Experience Bryon, también miembro del departamento de investigación del centro antes citado, quien solo en el título, *Integrative Performance: Practice and Theory for the Interdisciplinary Performer*, enuncia ya lo que será el contenido de su libro a favor de la investigación cohabitante de teoría y práctica (Bryon 2014).

1.3.1 Metodología Práctica como Investigación (Pci)

Dada su novedad, estimo que la parte práctica debo enmarcarla de modo general en esta presentación y abordarla más adelante en un capítulo exclusivo, cuya extensión será mayor de lo normal por el requerimiento de explicación que la novedad de la metodología demanda aún hoy en día. La desigualdad de este capítulo metodológico se debe a que, por falta de referentes cercanos al entorno de este doctorado, no puedo dar por comprendido un modelo que aún es nuevo, y me requiero a mí mismo para explicar sus orígenes, su filosofía y su funcionamiento multimodal. Esta técnica de observación —e incluso de autoobservación— de los procesos artísticos y de sus resultados está en contraste académico todavía hoy y, pese a que existe documentación al respecto y algunas experiencias concretas, la situación es muy emergente aún en todo el mundo. Este paradigma investigador, por su novedad y su inserción reciente en el terreno de los estudios superiores, merece una explicación más detallada en el capítulo de metodología, sin menoscabo de ser presentado someramente a continuación (ver Cap. 3.3.3).

El primer aspecto de esta metodología es la variabilidad de nombres bajo los cuales se presenta: Investigación Práctica, Investigación Basada en la Práctica, Investigación Artística, etc. De todos ellos daré cuenta en el capítulo 4, Metodología, pero debo avanzar que el término que se utilizará en esta Tesis es el de “Práctica como Investigación” (Pci), según la concepción de Robin Nelson que he mencionado al final del apartado anterior: formular un modelo cuyo objetivo sea imbricar la teoría con la práctica, intentando superar la división dualista existente.

Desde hace ya unos años, existen algunas referencias en la investigación teatral que han otorgado importancia a esta metodología, como las de Jaume Melendres, autor, director, articulista, traductor y profesor durante muchos años en el Institut del Teatre de Barcelona. En un artículo sobre la investigación en las Artes Escénicas para la revista *Cairon. Revista de Estudios de Danza* (13), reconoce la dificultad del arte como investigación, pues efectivamente carece de las condiciones básicas que “se atribuyen a la ciencia: la capacidad de predicción, la de formular verdades excluyentes (o provisionalmente absolutas) y la del rigor

conceptual” (Melendres 2007:89), sobre todo desde el siglo XIX. Con una insolente ironía, retrata como inválida la investigación artística por carecer de los tres fundamentos citados y se deleita explicando el porqué. En primer lugar, puesto que nunca se han cumplido sus predicciones. En segundo, ya que las nuevas teorías nunca aniquilan a sus antecesoras, sino que las integran y las conservan. Y, en tercer lugar, porque esta investigación artística se muestra incapaz de publicar leyes generales o principios plásticos irrefutables aplicables al teatro y, por tanto, sus aportaciones no pueden ser validadas por ninguna institución. Al no poseer la comunidad teatral de oficina a tal efecto, la comunidad universitaria las excluye por inadaptadas al sistema científico. Sin embargo, tras este relato nihilista, más adelante aclara su punto de vista real, posicionándose en sentido contrario; meridianamente lo explica con una elocuente cita de Elliot Wayne Eisner, profesor de Arte y Educación de la Escuela de Educación de Stanford y un importante referente en los contextos académicos de los Estados Unidos. Este, además, lideró la investigación cualitativa y realizó una importante aportación a la investigación artística, proponiendo que ciertos elementos de la creación de ficción, como la novela, pudieran ser presentados como tesis, lo que con el tiempo ha sido aceptado correctamente.

Así, según Eisner:

Si consideramos la investigación como una indagación sistemática, cuidadosamente diseñada cuyo objetivo es entender cómo funciona el mundo, entonces la investigación es alguna cosa más que empirismo. Desde mi punto de vista, el término investigación hace referencia a actividades intelectuales que tienen por objetivo desarrollar conceptos, modelos o paradigmas que quieren entender y, por tanto, explicar cómo funciona el mundo (Eisner 1979. Citado en Melendres 2007:91).

Apoyándose en los avances de Eisner, Melendres (2007:91) propone una clasificación de la investigación en el Arte Dramático, a través de seis líneas posibles, cuatro de las cuales tienen cierta tradición y protocolos más bien convencionales:

1. Trabajos historicistas sobre la vida, la obra o la estética de los artistas.
2. Trabajos de pedagogía teatral, realizados hasta ahora por las Facultades de Historia, de Arte, de Pedagogía y de Filología.

3. Aplicación del Arte a otros contextos, como por ejemplo el terapéutico, o viceversa.
4. Aplicación de otros contextos del conocimiento al teatro, como la psicología o la filosofía, con legitimación académica desde facultades como la de Medicina, la de Psicología o la de Filosofía.

Y dos líneas más novedosas que Melendres descubre y valida, a pesar del costoso reconocimiento académico, a fecha de la publicación citada:

1. Los trabajos de sistematización de prácticas artísticas o parartísticas, como puede ser el entrenamiento.
2. Los trabajos de creación en los cuales la investigación es entendida a la vez como herramienta y como proceso de exploración, donde, como el propio autor reconoce, se ha de valorar cuidadosamente cuál es la especificidad del conocimiento artístico como proceso de investigación. No obstante, demanda un esfuerzo colectivo para su aportación tanto a la renovación pedagógica, como a la de las artes.

Jaume Melendres propone también que se avance en el reconocimiento de las prácticas artísticas como procedimientos reconocidos de investigación y se posiciona claramente en el artículo de *Cairon. Revista de Estudios de Danza* (13): “Es necesario, pues, un esfuerzo colectivo que implique el mayor número posible de instituciones docentes relacionadas con las artes escénicas para responder para responder a las cuestiones básicas que plantea este tipo de investigación” (Melendres 2007:92). En este artículo fechado en abril de 2007, el autor insiste en que esta es una demanda de la mayoría de instituciones de enseñanza teatral superior que se ha de atender y por eso manifiesta la importancia de desarrollar este modelo investigador, aunque advierte que ciertas preguntas aún permanecen sin resolver. El autor nos reclama sobre todo cierta atención y cuidado para no descuidar la garantía de la calidad investigadora, recogiendo él mismo en ese texto las aportaciones que Fernando Hernández, profesor de la Facultad de Bellas Artes de Barcelona, brinda en el *Llibre Blanc sobre la recerca en el camp de les arts*, donde cita cuidadosamente qué elementos necesitan ser solventados en cualquier investigación de esta naturaleza (Hernández Hernández 1998:11):

1. Qué es lo que se entiende por práctica artística creativa.
2. Cuál es la especificidad del conocimiento artístico como proceso de investigación.
3. Si todas las prácticas del conocimiento artístico tienen el mismo valor investigador.
4. Si es posible aplicar criterios valorativos de calidad a estas prácticas artísticas individuales.
5. Si se definen todas las prácticas artísticas en relación con los mismos parámetros.

A pesar de la lógica precaución que propone, la complicidad de Melendres con esta metodología emergente es manifiesta, y, de hecho, no es casualidad que sea él mismo quien se encargue de enmarcar el reportaje que dos años más tarde se publicará en la revista *Estudis Escènics* sobre las Jornadas Scanner: Recerca i Creació, llevadas a cabo en el Institut del Teatre en octubre de 2008. En el artículo de presentación, Melendres responde su pregunta retórica del siguiente modo:

¿El teatre i la dansa també són recerca? Sí en qualsevol creació hi ha una voluntat de saber, una curiositat, uns pressupòsits morals, un pressupost, una imatge del futur i un lèxic que, no per atzar, sovint recorre a termes com ara 'laboratori', 'taller', 'teatre experimental' o 'work in progress' – sinònim perfecte de treball d'investigació. Així doncs, recerca i creació estan estretament unides. Ni són antagòniques ni paral·leles, sinó que sovint convergeixen, s'entrecreen (Melendres 2009:73).

En este mismo número de la revista *Estudis Escènics* del Institut del Teatre, se incluye otro artículo de la profesora e investigadora en la Universidad de Quebec a Montreal (UQAM) Josette Féral, donde explica cómo se ha insertado el método práctico en Norteamérica, en general, y en Montreal, en particular. Féral, a través de una investigación que pondera el uso compartido del saber teórico escrito y del práctico artístico, explica que el aprendizaje mixto teórico-práctico es el más utilizado en la Escuela Superior de Teatro de la UQAM.

L'èxit de la recerca-creació (...) té a veure amb els 'mètodes tradicionals' que tot sovint imposen una visió única, englobant, i que tenen força de veritat, cosa que explica el desig de revisar un discurs únic combinant-lo amb la pràctica. (...) Té a veure amb el desig cada vegada més ferm, no tan sols per part dels artistes sinó pels mateixos investigadors, d'orientar els estudis en el procés més que no pas en el producte (...) (Féral 2009:82).

Encontramos también en el citado número de *Estudis Escènics* un texto exigente de José Antonio Sánchez, otro investigador referencial, autor de libros relacionados con las prácticas escénicas contemporáneas y catedrático de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Cuenca. En él, se citan diversas experiencias de artistas que se sitúan en el terreno fronterizo que une el arte con la investigación, como John Cage, Rabih Mroué, La Ribot, Olga Mesa, Àngels Margarit, Tadeusz Kantor, Merce Cunningham o Mal Pelo. Tras ello, reivindica hasta tal punto la dimensión investigadora del arte, que se atreve a apoyar dos afirmaciones de alto compromiso intelectual, de cierta radicalidad metodológica y, sobre todo, que dejan entrever una profunda admiración por los creadores y creadoras. Todo ello, legitimando ampliamente el método artístico de investigación aun en el supuesto de que este careciera de los protocolos conocidos u homologados por las diversas comunidades científicas o académicas:

El que proposo, doncs, és que els acadèmics no tractem d'inventar noves metodologies per ensenyar als artistes, sinó que busquem en el treball dels artistes que han investigat en la seva creació per trobar les metodologies adequades per aplicar a l'acadèmia. És l'acadèmia la que s'ha de desplaçar al terreny artístic i no a la inversa.

Finalment, hauríem d'acceptar que en la mesura que en tota investigació artística es posa en joc la subjectivitat de l'investigador, el format final de la investigació tindrà més un caràcter assagístic que un caràcter científic. L'assaig hauria de ser, doncs, el gènere literari desitjable en aquest tipus de treballs, que, no obstant això, no haurien de tenir necessàriament un format exclusiu, ni tan prioritàriament literari (Sánchez 2009:93-94).

La evolución de los estudios superiores de Arte Dramático y el creciente desarrollo de los programas de máster o de doctorado en Artes Escénicas están permitiendo la introducción de esta nueva forma de investigación en el Estado español. Y así lo afirma Rafael Pérez Arroyo, profesor de la Universidad Rey Juan Carlos de Madrid. En su libro *La práctica artística como investigación*, explicita cómo el proceso se ha desplegado en Europa y cómo ha influido este crecimiento en España. Avalado por la teoría constructivista y el método dialógico basados en el estudio de la experiencia vivida y debatida, se atreve incluso a proponer un título para el nuevo paradigma de la investigación asentada en la práctica en artes, que conlleva por supuesto los correspondientes cambios metodológicos (Pérez Arroyo 2012:32).

Para mi proceso doctoral, he decidido adoptar, como punto de partida, este nuevo marco recientemente aparecido en el ámbito investigador, aunque esta línea metodológica de investigación la desarrollaré más adelante en el capítulo de metodología (ver Cap. 4). Aun reconociendo que el terreno pudiera presentar zonas inestables o incómodas por su falta de tradición académica, deseo continuar con esta metodología, convencido de que los protocolos artísticos poseen información indispensable que se encuentra en los propios procesos internos y no únicamente en la observación, clasificación o interpretación de las obras resultantes, desde el exterior. En esos procesos, los informantes más privilegiados son los miembros del equipo implicado en la creación; esto es, los propios artistas, quienes pueden aportar un conocimiento interno al que ningún otro observante o investigador podría acceder fácilmente.

No obstante, reitero que soy plenamente consciente, como describe el *Llibre Blanc sobre la recerca en el camp de les arts*, de que “quedan problemas epistemológicos y metodológicos de envergadura en lo que se refiere a la naturaleza de la investigación en el campo de las artes” (Hernández Hernández 1998:11). Pero, igualmente, considero que estas apreciaciones no han de invalidar sus posibilidades de aportar conocimiento, ya que incluso el propio Ministerio de Educación así lo ha reconocido:

Por lo que se refiere a esta cuestión de la inclusión – exclusión de la práctica artística entre las actividades consideradas como investigación, un primer paso hacia una solución ha llegado últimamente en el marco de la última evaluación de actividades investigadoras puesto que la Comisión de Investigación del MEC ha optado por incluirla (Hernández Hernández 1998:11).

En resumen, este proyecto de investigación pretende serlo, pero sobre una creación artística. Por tanto, se inserta en los protocolos de la investigación basada en la práctica, reunidos bajo la acepción inglesa de Práctica como Investigación o *Practice as Research* (PaR), concepto original en inglés. El autor británico y profesor de investigación Robin Nelson (2013) ha articulado un discurso muy completo sobre los principios, protocolos, pedagogías y resistencias de este método investigador, alumbrando excepcionalmente mi camino. De hecho será desarrollada esta reseña con más especificidad en el capítulo de metodología por su

relevancia en mi Tesis. Nelson, en su libro *Practice as research in the arts*, resume con ironía sincrética la esencia de esta metodología: “To know how to ride a bike is to ride a bike (...). The example of bicycle riding evidences a kind of practical knowing-in-doing which is at the heart of PaR” (Nelson 2013:9).

Del mundo anglosajón, pero en este caso en Norteamérica, emerge un profundo y estructurado discurso sobre la investigación práctica en las artes visuales, que guiará también el marco epistemológico de mi trabajo. Me refiero al inexcusable libro *Art Practice as Research. Inquiry in Visual Arts* de Graeme Sullivan, investigador australiano relacionado habitualmente con universidades tanto de su país (es profesor en la University of New South Wales y también en el College of Fine Arts) como con las de los Estados Unidos (concretamente es profesor del Teacher’s College at Columbia University y actualmente director de la School of Visual Arts en la Pennsylvania State University). En 2005, publicó la primera edición de dicho libro, pero tras el desbordante éxito, lo sometió a una profunda revisión y actualización, y sacó la segunda edición en 2010. Su texto incide en la propuesta de la solvencia de la investigación práctica realizada por los artistas durante los procesos de producción, “creando un conocimiento que ayude a la sociedad a entender de un modo profundo el mundo en que vivimos aprendiendo al mismo tiempo a darle sentido” (Sullivan 2010:XI)¹⁴. Este autor me será indispensable más adelante al elaborar el capítulo de fundamentación metodológica.

Mi opinión está a la par con la de estos autores referenciales: la investigación práctica puede suponer la oportunidad de recoger un conocimiento muy valioso que se desprenda de la observación directa del propio proceso creador y por ello he adoptado esta metodología para mi investigación. Es verdad que habrá que controlar ciertos riesgos metodológicos del sistema investigador, y asumo igualmente las expresiones de prudencia lógica ante la novedad, pero ello no me impide ilusionarme con la descripción y utilización de este marco conceptual para elaborar mi investigación doctoral. Estoy convencido por mi propia expe-

¹⁴ La nomenclatura de página está en números romanos, porque así están numeradas las páginas del prólogo del libro, apartado del que procede la cita.

riencia, porque en mis procesos de creación —con sus éxitos y lagunas—, en las diversas probaturas, estrenos, ensayos, formaciones, improvisaciones como actor y como director, o enseñando a improvisar a mis alumnos, es donde he adquirido todos y cada uno de los conocimientos y creencias que en la actualidad poseo. Podrían achacarme que este último párrafo está falto de contexto social y abusa de individualismo artístico, pero quisiera argumentar que está expresado desde una sincera humildad, tan sincera al menos como la honestidad de su contenido.

Hace tiempo que Zygmunt Bauman nos acercó al individualismo respetuoso y al conocimiento líquido, y es desde ese prisma que queda expresada la presencia de lo personal en esta investigación. Cuando Émile Durkheim habla de individuo, lo reduce intelectualmente al territorio de lo fugaz, de lo fluctuante y efímero, de lo volátil, caprichoso y pasajero. Estos términos resuenan con fuerza en el contexto de las críticas hacia la investigación del proceso personal creativo, pues igualmente se podría objetar que el estudio de la práctica artística individual es una quimera basada en una cierta egolatría o en un despropósito autoconcesivo. El sociólogo positivista francés reivindica de forma explícita una realidad eterna, permanente, estable y sólida por encima de nosotros, de los individuos: esa sociedad que nos sobrevive a todos y a nuestros placeres perecederos. Pero la respuesta irónica de Bauman a esta idea no solo es iluminada, sino también iluminadora. El sociólogo y ensayista polaco, de origen judío, residente a lo largo de su vida en Israel, Estados Unidos, Canadá y Londres en la actualidad, responde al padre de la sociología con un cierto laconismo —y bastante ironía— a la idea comunitaria de sociedad, que a él, con sus movimientos migratorios y percances con el nazismo, le ha tocado vivir. Así, apoyándose más bien en su idea de las sociedades líquidas, en un individualismo identitario sustitutivo y respondiendo a la teoría de Durkheim, afirma:

Oí esto por primera vez hace cincuenta años y, desde entonces, ya he vivido tres o más tipos distintos de sociedad, no porque me haya mudado de un lugar a otro, sino porque las propias sociedades han mudado. El único elemento estable que parece haber conectado esos diversos estadios de mi existencia ha sido precisamente esa irrisoria vida breve, individual, física y mortal que Durkheim despreciaba (Bauman 2008:24).

Esta expresión de la confianza en lo individual, que no desprecia lo colectivo, es un presupuesto que me ayuda a concebir el marco de trabajo que propone la investigación práctica artística, ya que va más allá de observar un paisaje, un periodo, un autor o cualquier otra historiografía o archivo, producido, acabado y ajeno. Asimismo, autoriza la observación de una expresión propia, en el mismo momento de su manifestación líquida, proponiendo prácticamente el autoanálisis individual como método de conocimiento extrapolable a lo social. En este sentido, Bauman aporta más que una referencia. Viene a enriquecer, a mi parecer, un marco deontológico de actuación comprensible en su expresión, coherente con nuestra época y necesario en cualquier paradigma investigador.

Así, por todo lo planteado en esta presentación, creo que tanto el contenido investigado de los valores lúdicos del teatro como la metodología de la investigación práctica justifican esta Tesis, pues pretenden ampliar los contenidos de la teoría estética, por una parte, y los propios límites metodológicos de la investigación en el arte dramático, por otra.

Estos son los retos; el lugar de partida. Ahora bien, cuando finalice este intenso momento de mi vida dedicado a esta investigación, deberemos comprobar si han sido satisfechos en su esencia y satisfactorios como proceso.

1.3.2 Sobre lo lúdico en la investigación

Antes de acabar, quisiera volver a citar al reconocido experto en metodología de Práctica como Investigación, Robin Nelson (2013:114), al cual me referiré más detalladamente en el capítulo dedicado a la metodología. Concretamente, en el momento en que se detiene para hacer un reclamo de la presencia del juego y de la diversión, como un mérito en este innovador modelo de investigación: "(...) The processes of PaR (Practice as Research) undoubtedly involve having fun". Acto seguido, advierte del prejuicio negativo que se extiende en la sociedad contra el divertimento y cómo esto puede generar una mala recepción del concepto metodológico "Práctica como Investigación", como ya ocurre con la práctica artística en sí:

Because of their colorfulness and overt connection with leisure and pleasure, however, art practice may appear primarily delightful. It is for this reason, perhaps, that research in this domain has been to be frivolous in contrast with the seriousness of science (Nelson 2013:114).

Patrice Pavis¹⁵ nos obsequia con una reflexión no menos interesante en el mismo sentido. En el capítulo de su *Diccionario del Teatro* titulado específicamente “Universidad (y teatro)” y dedicado a la difícil armonía entre los Conservatorios, o Centros de Enseñanza Práctica, y las Universidades o Facultades de Estudios Teatrales, eminentemente teóricas, recoge el activo debate que existe en ambos foros sobre el significado de lo que se enseña y lo que se investiga. Tras proponer un acercamiento mutuo y sin prejuicios de universidad ni de profesión, de teoría o de práctica, apuesta por

(...) aspirar a una descompartimentación entre las competencias y las perspectivas (...). Tal vez el estudio y el juego sean reconciliables si creamos para ellos un espacio de enseñanza y de formación, un seminario-taller, donde se puedan experimentar inmediatamente las ideas y las acciones (Pavis 2008:500).

Ambas ideas de lo lúdico confluyendo en la renovada idea de investigación teórico-práctica son sin duda fundamentales para mi trabajo de investigación, porque insisten en deconstruir dos prejuicios: el primero, la tendencia que existe a pensar en la práctica artística como aquel territorio frívolo y superficial, de difícil encaje en el marco de los estudios superiores o en la reflexión académica. Parece como si en las referencias citadas se reivindicara una investigación más lúdica, en el mismo sentido que lo que yo reivindico para el teatro. Sin embargo, una metodología lúdica se entroncaría con los ámbitos del placer y la diversión, y podría padecer el mismo prejuicio descrito para el teatro: la desacreditación por su falta de seriedad, como he argumentado anteriormente. El tema no goza de una reputación atractiva, como sí ocurre con la neurociencia o la biotécnica; de ahí que Nelson advierta, a continuación, que la metodología práctica podría verse denigrada por ese motivo. Pavis es aun más explícito cuando cita literalmente la palabra “juego” vinculada al método investigador.

15 Patrice Pavis es un reputado crítico, intelectual y profesor de Estudios Teatrales, en la Universidad de Kent en Canterbury y previamente lo fue en París VIII. Ha escrito libros destacados sobre *performance*, aunque también es conocido como semiólogo teatral.

La curiosa reivindicación discursiva del juego en mi Tesis, tanto en mi objeto de estudio (el teatro) como en la metodología, no me facilita la tarea, pero me proporciona una sensación interna de coherencia. Tanto el tema de investigación como el paradigma metodológico elegido, aún no gozan en nuestro contexto de un estatus demasiado favorable, por ello propongo, paralelamente, como objetivos de esta Tesis revalorizarlos a ambos, objeto y metodología, dentro de una cosmogonía lúdica. Esta confluencia ontológica y metodológica aportan a mi investigación cierto riesgo doble, que sin duda asumo, porque me regalan a la vez una deseada confluencia de la epistemología y la ontología del juego.

1.3.3 La innovación ligada a lo lúdico

La innovación es un don derivado de la especulación investigadora. Así lo ha descubierto la empresa y por eso el mundo laboral comienza a reivindicar esta dimensión lúdica como estrategia productiva. Richard Schechner¹⁶ lo afirma en su obra *Performance Studies*:

Los adultos adecuan su trabajo de modo que puedan continuar jugando en la mayoría de modos en que lo niños lo hacen. Los artistas, no son los únicos adultos a los que se les permite “juguetear”. Los investigadores en la ciencia y la industria, e incluso algunos hombres de empresa, pueden integrar el juego en su trabajo. Tanto el juego infantil como el juego adulto requieren exploración, aprendizaje, riesgo y flujo de rendimiento o la total implicación en la actividad misma (Schechner 2002:82).

SOBRE LA RENOVACIÓN

Por lo que se refiere al teatro, el siglo XX generó una profunda crisis en cuanto al proceso de creación y a la estética de la representación. Es cierto que esa parte del teatro que busca la renovación, tanto en la escritura dramática como en la puesta en escena, no hace sino comportarse como el resto del arte; es decir, sintiendo insuficiente el pasado y solicitando al futuro recursos innovadores que expresen con mayor fidelidad los acontecimientos con-

¹⁶ Richard Schechner es el creador del concepto de “Estudios Teatrales” que propone mirar de forma conjunta a todas las actividades performativas sociales de los seres humanos, ya sean estos juegos, deportes, teatro o rituales. Sus estudios se consolidaron al formar el Departamento de Estudios sobre la Representación en la Tisch School of the Arts, en la Universidad de Nueva York, donde además es profesor. Será especialmente revisada su aportación en el capítulo 3.

temporáneos. Una crisis solventada con la aparición de nuevas manifestaciones artísticas de perfil muy diferente:

Durante el siglo XX asistimos a una incesante proliferación de movimientos y tendencias que proporcionan a las artes en general, y al teatro en particular, gran variedad de estilos que se suceden con manifiesta rapidez. Nunca hasta ese momento la escena se había visto tan cambiada y con tanta prodigalidad. Desde finales del siglo XIX a 1950, el teatro ha pasado de sus más rotundos resultados naturalistas al nihilismo exagerado de un absurdo perspicaz (Oli-va y Monreal 2008:339).

Realmente es connatural a la investigación, sea del ámbito que sea, participar de cierto universo lúdico, pues su actividad comienza a ser tan absorbente que lo aleja del mundo real hacia esa parcela reducida de la investigación, en la que el tiempo transcurre a otra velocidad. Carmina Salvatierra alude en su investigación a la elocuente cita del premio Nobel de Física 1997, Claude Cohen-Tannoudji, recogida en *La Vanguardia* del 19 de abril de 2004:

En cualquier caso los grandes avances de la ciencia no son consecuencia de la ambición política programada sino fruto de la curiosidad de los científicos ejercida en libertad y sin calendario. Cuando se produjeron los descubrimientos, los científicos casi estaban jugando. Estaban disfrutando de su curiosidad y su creatividad (...) (Salvatierra Capdevila 2006:288).

Este proceso científico no es siempre agradable. A veces el juego oferta el placer del reto y de lo desagradable. Este proceso genera también tensión e intriga por el resultado, auto-competición para lograr la excelencia, produce un abandono del contexto para centrarse en el objetivo y la propia actividad provoca placer y entretenimiento, aun siendo trabajoso ese proceso. El viaje en los aparatos de un parque de atracciones no es placentero y sin embargo es profundamente lúdico (Huizinga 2008:1-30); (Caillois 1994:7-27).

Cuando el artista busca nuevos discursos estéticos, puede desarrollar una dinámica similar. En cierto modo, también disfruta “perdiendo el tiempo”, envuelto en elucubraciones y experimentos. El espacio se estrecha y el tiempo se dilata perdiendo presencia la rigurosidad de la vida real. Cuando el artista investiga, juega. “La presencia de la experimentación lúdica es una constante en la mayoría de los movimientos de vanguardia del siglo XX y supone

un componente habitual en el arte de los últimos años” (Urtasun, Moraza y González del Campo 2010:17). Y en el caso del Arte Dramático también:

La experimentación poética adquiere una enorme relevancia, a finales de los años sesenta, cuando el poeta necesita romper su discurso social y retorna a un ámbito más estético (...). Desde el escenario surgen multitud de vertientes: la poesía semiótica, visual, cinética, espacial, concreta, visiva, etc. La acotación parece imposible, pero un elemento es común a todas ellas: el constante empeño por la ruptura frente a los convencionalismos y una evidente vocación lúdica y social (Urtasun et al. 2010:30).

De hecho, la investigación de la escena en el siglo XX es tan profunda que la trato en un apartado exclusivo por su aportación lúdica al teatro (ver Cap. 3).

Por todo ello, según mi parecer, la innovación tiene elementos de conexión con el universo lúdico. Innovar suele conllevar experimentar, especular con los conceptos, jugar con sus posibles apariencias, con sus formas, para encontrar nuevas soluciones. Y es por ello por lo que me fijaré en el siglo XX; para tratar de rescatar ciertos elementos lúdicos que aporta el hecho de que haya tanta especulación, experimentación e innovación. Esta investigación persigue un invento y el hecho de inventar tiene algo que ver con el *alea* y el *agon*. Con el *alea*, en el sentido de que, en el invento, interviene la aleatoriedad, ya que el resultado de la partida es desconocido de antemano y no solo depende de las propias habilidades, sino también del destino. De hecho, en estos procesos creativos de innovar, un placer lúdico importante lo produce la entrega a lo desconocido.

Por otro lado, mantiene igualmente conexión con el *agon*, término griego para determinar “lucha”, “porfía”. En la batalla creativa por inventar, innovar y descubrir, la pelea con uno mismo es habitual y las herramientas son las propias habilidades. Podría asemejarse, además, a los juegos de ingenio individuales o colectivos, en los que la habilidad que se reta es intelectual. De hecho, la angustia vivida en un proceso creativo de cualquier tipo, derivado del desconocimiento, supone toda una crisis “agónica” por parte del creador. Si partimos de este punto, parece relevante la posibilidad de ver en la renovación artística del siglo XX un fenómeno lúdico en sí mismo. En definitiva, estamos ante un siglo que lleva a cabo

profundas aportaciones al fenómeno lúdico humano, en general, y al arte y a la escena, en particular.

Hay que añadir que el motor del juego no es la obligatoriedad, sino la libertad, como señalaba al principio. Y si se siente presión, se abandona. Las artes y el teatro comparten esta fuerza motriz con el juego y la solicitan con exigencia a lo largo de todo el siglo XX. Aún más, cuando actores, directores o público no encuentran esta esencia de libertad en el teatro, suelen abandonar la representación, con mayor o menor diplomacia. El juego no finge: o hay placer desde la libertad o no se juega. Tanto Caillois como Huizinga dedican párrafos muy categóricos a esta característica, y en ellos fundamento esta descripción: “En el origen del juego reside una libertad primera, una necesidad de relajamiento y al mismo tiempo de distracción o capricho. Esta libertad es su motor indispensable y está en el origen de sus formas más complejas y más estrictamente organizadas” (Caillois 1994:20). “Todo juego es, antes que nada, una actividad libre” (Huizinga 2008:20).

La apertura de la permisividad creativa en cuanto a conceptos y estilos hace emerger una desbandada de discursos y prácticas novedosas. Esta brecha comienza a separar la manera de interpretar la realidad, partiendo de los contenidos. Pero esta no es la única novedad: además de abandonarse cada vez más el realismo, se abandonan las exigencias académicas. Conceptualmente, el arte se aboca a la representación no naturalista de la vida y formalmente se inaugura un nuevo uso de la libertad creadora. La improvisación, la experimentación y la especulación se convierten en términos de uso frecuente desde principios del siglo XX, atravesando todas las artes.

El artista se hace así más libre y se sitúa en un ámbito de trabajo en el que el juego tiene un papel esencial, ya que potencia la imaginación, estimula la creatividad y permite romper las fronteras entre las distintas formas artísticas expandiendo así su campo de acción (Urtasun et al. 2010:25).

SOBRE EL PLACER

El segundo discurso será sobre el placer, segunda identidad prioritaria de lo lúdico, junto a la libertad, que va unido a ella. Aunque parecen dos características diferentes, se encuentran profundamente imbricadas: “El niño y el animal juegan porque encuentran gusto en ello, y en esto consiste precisamente su libertad” (Huizinga 2008:20). Esto es, el juego en libertad produce placer y gozo; un placer obvio en los juegos que generan diversión, humor o risa (como los carnavales, las mascaradas, etc.) y no tanto en los que, de entrada, otorgan al participante un sufrimiento aparente. Los entretenimientos mecánicos de feria nos dejan ver caras desencajadas, ciertas partidas de juegos de azar que llevan a los jugadores a retorcerse de incertidumbre, o muchas competiciones no deportivas que parecen una tortura para sus competidores. Sin embargo, no es así en absoluto, ya que vemos que se recompone la normalidad una vez abandonada la situación lúdica, vemos con qué fervor los jugadores comentan las jugadas y los acontecimientos, y, lo más definitivo, los vemos repetir la operación con pasión. Porque, si una acción innecesaria no da placer ni gozo, no se repite. Deduzco, así, que conviene no confundir los elementos tensionadores del juego —a veces tortuosos— con el efecto placentero que producen.

Igual que el juego en general exige libertad y placer para su realización, la innovación también. La idea de creación está ligada a la de fantasía y emerge con mayor fluidez y eficacia en contextos gozosos y no coercitivos. En esto se asemeja también al juego: en este sentido, la ejecución desde el placer contradice la idea de la ejecución desde la obligación y aporta unos resultados sorprendentes y deslumbrantes en cuanto a creación, sin apenas esfuerzo en el mejor de los casos. La idea de libertad planteada en el punto anterior queda, así, totalmente ligada a la de placer que ahora expongo.

1.4 Marco de la investigación y objetivos generales

Para poder guiarme en esta Tesis y tener una orientación constante hacia lo que busco, he elaborado dos preguntas principales de la investigación, que actuarán a su vez de brújula

del estudio, y cuatro secundarias cuyo cometido es ofrecer información complementaria relacionada con el tema de estudio y su metodología.

La pregunta principal y las secundarias son un protocolo tomado del modelo interpretativo (también conocido como “investigación cualitativa”), que resulta menos estricto y positivista que la hipótesis, más apropiada para las investigaciones cuantitativas. Las preguntas siempre han sido similares, pero bien es cierto que han ido matizándose según avanzaba en la investigación, como es habitual en la observación participante y en la investigación-acción, ambas frecuentes en la investigación cualitativa. Esto mismo incluso se relata como conveniente en el modelo de investigación práctica.

En contraste con la mayor parte de los métodos, en los cuales las hipótesis y procedimientos de los investigadores están determinados a priori, el diseño de la investigación en la observación participante permanece flexible, tanto antes como durante el proceso real (Taylor y Bogdan 1987:31).

1.4.1 Preguntas principales

¿EN QUÉ ZONAS SE INTERSECCIONAN EL JUEGO Y EL TEATRO?

Comprendo que existe un territorio indefinido donde parece claro que el teatro es un elemento lúdico. Este es un *a priori* bastante compartido hoy en día por una parte de la comunidad teatral y también asumido por la teoría del juego, pero, con todo, no está suficientemente analizado para poder enumerar claramente cuáles son esas zonas de coincidencia entre ambos.

Tras esta aclaración, me propongo hallar qué elementos y características del juego interseccionan con las de la escena teatral. Asimismo, necesito contrastar también en qué grado se retroalimentan unas con otras.

Para resolver esta primera pregunta, será necesario definir, en primer lugar, qué se entiende por “juego”, por “ludismo”, por “juego en escena” o por “espectáculo lúdico” y de qué ma-

nera estos conceptos han evolucionado desde la segunda mitad del siglo XX, describiendo además qué elementos deben invocarse para que lo lúdico emerja en los procesos de creación teatral. Por todo ello es por lo que propongo observarlo mediante una investigación práctica y participante.

¿QUÉ INDICADORES NOS MANIFIESTAN EL CAPITAL LÚDICO EN EL ESPECTÁCULO TEATRAL, TANTO EN LOS PROCESOS COMO EN LOS RESULTADOS?

En segundo lugar y una vez despejada esa zona de intersección, me pregunto si existe un grupo de elementos escénicos potenciadores de la teatralidad o intensificadores de la representación que, al unirse, puedan definir el material lúdico de un espectáculo que llamaré “capital lúdico” del espectáculo teatral. Más concretamente, busco qué indicadores podrían servir para definir ese supuesto concepto de **capital lúdico**.

Todas estas averiguaciones se elaboran a través de un estudio teórico-práctico; es decir, de informaciones que deben deducirse tanto de la investigación teórica de los textos de archivo como del estudio práctico.

1.4.2 Preguntas secundarias

¿POR QUÉ RAZONES TANTO EL JUEGO COMO LA DIVERSIÓN Y LA FIESTA, COMO EL JUEGO DENTRO DEL TEATRO, A PESAR DE SU PRESENCIA SOCIAL, HAN SOPORTADO UN ESTIGMA NEGATIVO?

El juego ha tardado en ser reconocido como un lugar de estudio académico formal. Varios de los expertos contemporáneos en este tema reconocen la escasez de investigaciones hasta pasado el ecuador del siglo XX (Pujadas i Martí 2010:105); (Sutton-Smith 2001); (Michelet 1986). Aún así, encontramos algunos estudios rigurosos desde los años 60, que también incluiré en el capítulo 3 sobre el estado de la cuestión.

La presencia sospechosa del juego en los ambientes serios de la cultura me lleva a preguntarme por las causas de la refractariedad hacia un fenómeno tan presente en el *continuum* de la vida humana y manifestado con tanta riqueza y efusividad. ¿Por qué esta negación de estatus a una parte tan reconfortante de la realidad humana? ¿De dónde nace la desacreditación del juego y la diversión y, por extensión, la mala reputación del divertimento teatral? ¿Cuáles son sus causas y, sobre todo, qué consecuencias traen consigo estas actitudes refractarias?

¿Por qué, a lo largo del siglo XX, aún tarda en llegar la defensa del espacio lúdico como adecuado —o tal vez el más adecuado— para la creación?

¿QUÉ MOTIVOS HAN GENERADO EL DIFÍCIL RECONOCIMIENTO DEL JUEGO EN EL TEATRO Y EN EL DISCURSO DE LA TEORÍA DRAMÁTICA Y CÓMO EVOLUCIONA ESTE RECONOCIMIENTO DIACRÓNICAMENTE?

Con este trabajo de investigación también pretendo descubrir qué se ha interpuesto en el transcurso de la historia entre los conceptos de “juego” y “teatro” para que este último no haya podido reivindicar claramente su naturaleza lúdica, o lo haya hecho tan solo recientemente. A partir de esta pregunta, se trata de descubrir qué motivos han provocado —al menos en nuestro contexto; léase “Europa occidental”—, que, hasta bien avanzado el siglo XX, lo lúdico no fuera expresado nunca como ADN del fenómeno escénico.

¿QUÉ ELEMENTOS INFLUYEN EN LA RECUPERACIÓN DE LOS JUEGOS, DEL USO CORPORAL Y DE LO LÚDICO EN EL TEATRO DURANTE EL SIGLO XX?

En este momento, los discursos del juego ya están presentes y somos conscientes de que desde hace años frecuentan diversos sectores de nuestras vidas como el ocio, la escuela y últimamente incluso los negocios. Podemos observar, además, que la animadversión hacia el teatro y sus gentes ya no existe al menos de forma tan evidente. Derivado de estos dos aspectos evolutivos, sería importante formularse las siguientes preguntas: ¿cómo ha acontecido esa recuperación del universo lúdico? ¿Cómo se ha reinsertado el juego deportivo o la formación corporal de los escolares? ¿Cómo influyen estos elementos, así como los discursos

tos sobre la ritualidad o la semiología, en la recuperación del universo lúdico en la escena de finales del siglo XX y principios del XXI?

¿QUÉ APORTA LA METODOLOGÍA PRÁCTICA A ESTA INVESTIGACIÓN?

Todas estas averiguaciones se pueden elaborar a través de un estudio teórico-práctico; es decir, que manejamos informaciones que deben deducirse, por un lado, de la investigación teórica previa y actual de los textos de archivo (así como la posterior redacción del documento investigador recogiendo estos datos), y, por otro, del estudio práctico, mediante la realización de todo el proyecto actual titulado, como ya he mencionado, *Hamlet Plays*.

Derivado de plantear una investigación teórico-práctica, poco utilizada aún en este programa de Doctorado en el que me inscribo, se impone un objetivo de tipo metodológico que es el de innovar en los propios métodos de investigación teatral. Esta causa justifica la extensión del capítulo de metodología, que llegará más adelante, el cual no sería tan prolijo ni detallista si dicha metodología pudiera ser citada y referenciada en autores previos y en conceptos constituyentes de un paradigma ya incorporado al protocolo académico.

PREGUNTAS PRINCIPALES	
1	¿En qué zonas se interseccionan el juego y el teatro?
2	¿Qué indicadores nos manifiestan el capital lúdico en el espectáculo teatral, tanto en los procesos como en los resultados?
PREGUNTAS SECUNDARIAS	
1	¿Por qué razones tanto el juego como la diversión y la fiesta, como el juego dentro del teatro, a pesar de su presencia social, han soportado un estigma negativo?
2	¿Qué motivos han generado el difícil reconocimiento del juego en el teatro y en el discurso de la teoría dramática y cómo evoluciona este reconocimiento diacrónicamente?
3	¿Qué elementos influyen en la recuperación de los juegos, del uso corporal y de lo lúdico en el teatro durante el siglo XX?
4	¿Qué aporta la metodología práctica a esta investigación?

Tabla 1: Resumen.

1.5 Objetivos

1.5.1 General

El objetivo principal de esta Tesis es detectar el grado de influencia que tiene el juego en la creación teatral, así como explicar si dicho juego es parte esencial de la naturaleza del teatro; de no serlo, en qué aspectos sí puede serlo.

1.5.2 Específicos

Son objetivos secundarios de esta Tesis:

- Crear unos identificadores del juego en la creación teatral

Elaborada esta enumeración, hay que poder crear una taxonomía que sintetice qué elementos lúdicos emergen en el espectáculo teatral y definir cómo esos elementos identifican la naturaleza lúdica del teatro. En otras palabras, ¿qué identificadores del teatro potencian el capital lúdico de un espectáculo?

- Describir las dificultades para la diversión y su superación

Detectar los estigmas y aprietos históricos que han impedido un crecimiento orgánico y natural del juego, la fiesta y del divertimento teatral, y cómo se ha superado esta situación.

- Utilizar el paradigma de investigación práctica, junto con el de investigación teórica



**Marco conceptual. Estudio
teórico del juego y de su
intersección con el teatro**

Tras la presentación de mi investigación, de su objeto de estudio, de la justificación que intenta aclarar el porqué de mi interés por este tema y la breve introducción a la metodología que sustenta el desarrollo del trabajo, llega ahora el segundo capítulo. En él se precisan los conceptos principales que se manejarán a lo largo de la tesis. Comenzaré por analizar primero qué elementos históricos han podido limitar el juego o el divertimento, en general, y en la escena, en particular. Pasaré posteriormente a acotar sus límites semánticos y las ideas a las que se refieren, intentando discernir la relación con elementos colindantes de la representación, como la evolución del deporte y el juego físico, la semiología, el ritual o las celebraciones sacras. Para generar una diseminación adecuada, me parece importante establecer previamente con el lector qué términos uso y en qué sentido o acepción, ya que algunos de ellos son semánticamente muy ricos y pueden relacionarse con referentes muy diversos, y otros pueden albergar matices que, de no señalarse, podrían generar confusión.

Pretendo además dar voz tanto a los autores que han aportado las explicaciones conceptuales más relevantes para la terminología que manejo como a los principales acontecimientos históricos a la hora de presentar los temas del juego y sus tipos, de lo lúdico, del ocio, de la fiesta, de los ritos, del uso del cuerpo y el movimiento, de los signos, de las convenciones, de la representación, de lo performántico y de lo teatral. La idea es, por tanto, construir un marco teórico explicativo sobre lo que se entiende por juego, lúdico, corporalidad en los juegos, signos como juego metafórico en escena y de la fiscalidad en los actos representativos y en ritos. Asimismo, me interesa presentar aquellos autores que, desde mi punto de vista, han generado los discursos más importantes e influyentes en los temas que acabo de enunciar.

En definitiva, se trata en este apartado de aclarar la nomenclatura de los términos más consubstanciales a esta investigación y cómo han ido progresando y desarrollándose — incluso cargándose pragmáticamente— a lo largo de la historia. Esto es, un marco teórico que atiende a unas coordenadas espacio-temporales amplias, y centradas principalmente en el contexto que conocemos como “cultura occidental”, ya que entronca directamente con el estado de la cuestión y se correlacionará con ello en el próximo capítulo.

Comencemos pues con ese origen histórico tan paradójico que se debatía entre las abundantes prácticas lúdicas de la sociedad y las diferentes llamadas al orden tanto del clero como de la clase gobernante.

2.1 La estigmatización del juego

Entender la necesidad de realizar un trabajo sobre el ludismo en el teatro pasa por comprender que no siempre fue fácil la situación del juego ni tampoco bien vistos los aspectos lúdicos que proponía la escena. De ahí que esta introducción devenga indispensable para descubrir que, durante años, e incluso siglos, el estigma ha perseguido al juego y a la representación teatral y, por tanto, no solo no han gozado del favor del *statu quo*, sino que incluso ha sido perseguido por las religiones, por proponer la inmoralidad; por la economía, por su improductividad, o por la intelectualidad, por su vulgaridad. Sea como fuere, los datos que presento definen el pésimo estatus del juego y el divertimento hasta prácticamente el siglo XX, no solo en nuestro contexto más cercano, sino en todo el mundo occidental.

Resulta difícil pensar que el discurso lúdico está llamado a definir el marco identitario de las artes teatrales, sobre todo cuando pesan tantos años de acoso y desacreditación sobre el juego y lo lúdico. Antes de iniciar el tema, no puedo dejar de citar como evocación la bien tejida novela *El nombre de la rosa* de Umberto Eco (1980). En ella, una Iglesia ofuscada y vetusta secuestra el supuesto tratado de Aristóteles sobre la risa. En concreto se trata del Libro II de la *Poética* de Aristóteles, aparentemente perdido durante la Edad Media y del que nada se sabe. La ficción de Eco propone que versa sobre la comedia y la poesía yámbica, pero en realidad no tenemos suficientes datos para aseverarlo. Con todo, este dato me parece apetitoso para comenzar, ya que, si acaso no fuera cierto, los datos que ahora recaudo sí provienen de archivos fidedignos, y en ellos se ve la misma obcecación contra el divertimento. Una obcecación ahora sí documentada.

Antes de justificar mi necesidad de reapropiación del juego para el teatro como resarcimiento histórico y comprenderlo, debo fundamentar brevemente cómo se desarrolló dicho

agravio a lo largo del tiempo. Creo que, sin esta introducción, la reivindicación lúdica que jalonará las páginas posteriores carecería de sentido y asimismo me costaría justificar adecuadamente el objeto o artefacto práctico que propongo.

2.1.1 El ocio y las fiestas. *Homo ludens versus homo faber*

En este apartado se narra el proceso de *laborización* que se ha producido en el contexto de la Europa industrial, con un aumento notable de las horas de trabajo frente a las de ocio y una segregación consecuente de ambas actividades. El tiempo dedicado al juego ha disminuido desde la Revolución Industrial hasta nuestros días: las horas dedicadas al trabajo han aumentado notablemente así como los días laborables. Como consecuencia, en las sociedades industriales la segregación entre el mundo del trabajo y el del “no-trabajo” ha construido un muro indestructible; mientras que en las preindustriales¹ y rurales esta frontera es difusa y fluye la alternancia entre labor y holganza, porque sus miembros viven ambos mundos como un trenzado inconcluso.

Todo ello está tomado del historiador Carlo M. Cipolla, concretamente de su afortunada investigación, según la crítica y recomendaciones académicas, *Historia económica de la Europa preindustrial* (1990). Aunque no hay que pensar por ello que esas sociedades eran más perfectas o gozaban de mayor calidad de vida por el mero hecho de dedicar menos horas al trabajo. El mismo historiador reconoce, de hecho, que no era así: “Las masas vivían en un estado de hambre endémica y bajo la constante pesadilla de la carestía” (Cipolla 2003:38).

O de manera más detallada:

La impresión general es que la mayoría vivía en un estado de subalimentación o en cualquier caso de malnutrición. Esto ocasionaba, entre otras cosas, graves formas de avitaminosis. La suciedad generalizada era también causa de la difusión de molestas y penosas enfermedades de la piel. Agréguese a esto la presencia endémica en algunas zonas de enfermedades como la malaria. (...) A esto habría que añadir los efectos de las enfermedades, debidas a las pésimas condiciones higiénicas (Cipolla 2003:98).

1 Con el término “preindustriales” me quiero referir preferentemente a las culturas desarrolladas en Europa desde el resurgir de las ciudades entre los siglos XI y XII, ya que lo previo, desde la caída del Imperio romano, describe una situación desolada y desoladora. En palabras de Cipolla, “una Europa pobre y deprimida” (2003:148).

Al añadir esta explicación y con los relatos que recogeré a continuación, no pretendo, como tampoco lo pretende Carlo M. Cipolla, dar una visión falsamente nostálgica de un mundo que en absoluto era bucólico. Únicamente constatar el irrefutable aumento de la dedicación al trabajo. Por tanto, mi objetivo en este momento es simple y llanamente analizar cómo ha variado a lo largo de la historia la relación del *homo labor* sobre el *homo ludens*.

El hambre, las enfermedades y, particularmente, la peste recurrente entre los siglos XIV y XVI eran plagas azotadoras en la Europa Medieval. “La gente se moría literalmente de hambre y no era raro en tiempos de carestía encontrar individuos muertos por los caminos, con la boca llena de hierba y los dientes clavados en la tierra” (Cipolla 2003:164). Pese a eso, lo lúdico se muestra incontestable y abundante. No es el único momento, pues existen más percepciones de este fenómeno a lo largo de la historia. Tal es el caso de la famosa pedagoga y renovadora italiana María Montessori, la cual explica que, en una visita a una casa de la beneficencia, los niños preferían guardar las migas de pan para jugar con ellas antes que comérselas. El hambre no siempre inhibe el juego, como fácilmente podríamos imaginar.

Tras esta insistencia histórica, no parece adecuado interpretar los datos sobre la abundancia de horas y días no laborables, o la vigorosidad de los juegos y las fiestas, como un momento único en la historia en cuanto a calidad de vida. Sin embargo —y como cualquier franja del chocante relato histórico, siempre complejo—, esa época es capaz de describirnos una cartografía de relieves precipitados, en la que confluyen la prolijidad de lo lúdico, la disminución de la jornada laboral y la propagación sin diques de la miseria. Siempre según los datos recopilados.

Suele decirse que el juego únicamente se lleva a cabo en los momentos de “no-trabajo” u holganza. A veces también se usaba, como se ve en la bibliografía manejada, la palabra “ocio” u “ociosidad”, aunque es importante tomar consciencia de las connotaciones lúdicas o de animación contemporánea que para nosotros poseen estas palabras hoy en día. Por otro lado, “holgar”, de donde proceden “holgazán” y “holgazanería” (ambos con

sentido despectivo), no tenía tal carácter, sino que realmente se refería al ocio actual². Aún más, un sustantivo que incluso la casa real empleaba para designar ciertos alojamientos como el Monasterio de las Huelgas (Burgos), al que la realeza acudía con el único objetivo de descansar. Si bien el término “ocio” aún no había integrado el sentido moderno de la palabra, como explicaba, sí se conoce su uso romano en termas con baños y saunas. De igual modo ocurre con la díada léxica latina de *negotium*, como momento para el trabajo y, por tanto, negación del *otium* (momento de descanso, de cultivo de la paz, de los placeres, de la poesía u otros, todos muy apreciados por la aristocracia romana). De alguna manera lo que la filología permite interpretar de estos términos es que *otium* está enunciado de forma afirmativa y *negotium*, en negativa, como privación del anterior, como la privación de un privilegio.

La explicación etimológica del término “trabajar” también viene a agravar su significado:

Del latín ‘tripaliare’, torturar, derivado de ‘tripalium’, especie de cepo o instrumento de tortura de tres palos, por los tres maderos cruzados que formaban dicho instrumento, al cual era sujetado el reo. De trabajar deriva el sustantivo trabajo, 1212, que conserva en la Edad Media y aún hoy en día el sentido etimológico de ‘sufrimiento, dolor’ (Coromines 2010:547).

Aunque parece que en la sociedad romana al menos estaba claro qué momento era el positivo y cuál el menos agradable.

En cualquier caso, reducir el horario de “no-trabajo” y aumentar el laboral provoca de manera obvia una imposibilidad de desarrollo de las actividades lúdicas. La relación entre hogar, fiesta, diversión y juego es clara: la limitación de los dos primeros términos condiciona las restricciones en el tercero y cuarto, lo cual argumento a continuación.

2 Según el *Diccionario de la Real Academia de la Lengua* (RAE 2014), “holgar”: 3. Placer, contento, diversión y regocijo.

2.1.1.1 La época preindustrial

La asociación del juego con el descanso y la pérdida de tiempo no le han favorecido a la hora de fomentar una actitud receptiva hacia él, especialmente en las sociedades urbanizadas posindustriales, donde el discurso laboral se ha ido imponiendo progresivamente, a la vez que se han observado dos fenómenos: por un lado, la segregación del tiempo dedicado al ocio y del dedicado al trabajo, con unas fronteras mucho más indefinidas hasta ese momento, y, por otro, el aumento progresivo de la jornada laboral.

Efectivamente, si revisamos la historia de las sociedades preindustriales, los tiempos de desocupación eran mayores que a partir del siglo XIX. Con el paso de los años, el espacio y tiempo social dedicado a ritos, ceremonias, ocio y juego se ha visto reducido cuantitativamente. Cipolla (2003), por ejemplo, recoge en su investigación, en qué medida en la época anterior al siglo XVIII el número de días trabajados era menor que los de hoy en día, época en la que las empresas exigen una media de entre 200 y 225 días laborables al año. En una recogida de datos, argumenta esta comparación de tiempos dedicados al ocio:

Cabe recordar un documento lombardo fechado en 1595, donde se afirma que 'el año tiene 365 días, pero 96 de ellos son festivos, y por tanto no nos quedan más que 269. Muchos de éstos se pierden, sobre todo en el invierno, pero también en otras épocas, a causa de la lluvia y la nieve. Otra parte del año se pierde porque no todo el mundo encuentra siempre trabajo, excepto en los tres meses de junio, julio y agosto.' (citando su libro *Prezzi e salari*, página 14) Como el documento pone de manifiesto, las festividades religiosas y las condiciones climáticas y estacionales incidían notablemente sobre la cantidad de trabajo aplicada efectivamente a las actividades productivas. Los días de fiesta eran tradicionalmente numerosos. El documento citado menciona un total de 96 al año en Lombardía. En Venecia los gremios imponían la abstención del trabajo en 80-90 festividades al año. (Del libro de Sella, *Commerci e industrie a Venezia*, p. 124). En otras partes no solían ser menos, aunque en la Europa que en el siglo XVI se hizo protestante, la Reforma redujo notablemente su número (Hill, *Puritanism*, p. 43). (...) Tampoco en las ciudades eran sólo las festividades lo que incidía negativamente sobre la actividad productiva. En Toulouse, en el siglo XIV, un albañil difícilmente lograba trabajar más de cinco o seis días al mes en diciembre o enero (Wolff, *Toulouse*, p. 442). Vauban calculaba por término medio 180 días anuales de trabajo efectivo en la Francia de su época y un documento lombardo de comienzos del XVIII aceptaba este cálculo. El profesor Sella ha averiguado que en la Milán del XVII ciertas categorías de trabajadores consiguieron encontrar empleo cerca de 250 días anuales, pero constituían la excepción (Sella, *Salari*, pp. 19-20) (Cipolla 2003:97).

En la investigación de Jaume Bantulà profesor de la Universitat Ramon Llull y Conrad Vilanou profesor de la Universitat de Barcelona “Joc, humanisme i pedagogia: la virtut de l’eutrapèlia”, encontramos una reseña muy relevante en este sentido, con la cual el Padre Albalat (arzobispo de Tarragona, en el tercer Concilio de Tarragona, en 1242) intenta poner límite a un extraordinario calendario de días festivos:

Podem afegir que Pere d’Albalat, arquebisbe de Tarragona, en el tercer Concili de Tarragona (1242) va establir quines festes s’havien de guardar per tal de limitar el nombre de dies festius. «L’oci i la peresa fomenten els vicis; per això hem decidit de limitar la multitud de les festes, que són oneroses als pobres en no poder treballar, i decanten els ociosos i peresosos a coses il·lícites» (*Concilis Provincials Tarraconenses*. Edició de Josep M. Marquès. Barcelona: Proa, 1994, p. 111) (Bantulà y Vilanou 2009:61).

En esa misma dirección apuntan Jaume Bantulà y Conrad Vilanou, en su artículo de investigación “Joc, humanisme i pedagogia: la virtut de l’eutrapèlia”, donde puede leerse:

Tanmateix, la imatge d’un Déu lúdic sovinteja en la literatura medieval. Llavors el joc i la festa ocupaven un lloc privilegiat en la visió humana de les coses fins a extrems insospitats, com aquelles festes dels boigs que van gaudir d’un gran predicament i que, finalment, van ser prohibides en el segle XVI per criticar personalitats i institucions (Bantulà y Vilanou 2009:56).

Johan Huizinga afirma igualmente que “La vida medieval está impregnada de juego (...). Unas veces es juego popular desenfrenado lleno de elementos paganos que han perdido su significación sacra (erosión de lo sacro) y se han trasmutado en pura broma” (2008:229-243). Esto resume una de las ideas principales de Huizinga: a pesar de las limitaciones, el juego y la broma nunca han abandonado al ser humano. Pese a lo que pueda creerse, asimismo ocurre con el desarrollo del teatro. Como afirma la investigación de Schechner, la vida medieval “disfrutó de muchos entretenimientos populares, así como de una variedad de representaciones teatrales, danzas y presentaciones musicales ‘privadas’ o a puerta cerrada”. Esta vida escénica repercutirá en el desarrollo del teatro renacentista, pero no solo en las representaciones religiosas: “La época medieval estuvo llena de artes escénicas, tanto en el interior como en la proximidad y fuera de la iglesia” (Schechner 2012:138).

Huizinga reconoce al Renacimiento la trascendencia del gran y solemne juego serio de imitar el mundo clásico. Nos recuerda, además, que el Renacimiento resucita juegos extremos y desinteresados de lo pragmático, como la poesía pastoril o la caballeresca. Retoza entre lo cómico, lo patético y lo heroico. Con la cita “Erasmus irradia la luz del juego”, damos con la visión que proponía Huizinga en la dimensión más profunda de la palabra “juego”, visión que el profesor Vilanou argumenta siguiendo la misma idea, aunque de forma más precisa:

En aquest punt, resulta pertinent anotar que el món medieval atresorava una gran riquesa lúdica que la cultura del Renaixement va sistematitzar a través de la seva reglamentació i catalogació. Malauradament, la modernitat va liquidar, amb la difusió de l'esport, aquest univers lúdic, i així va actuar d'una manera etnocida contra aquest patrimoni intangible de la nostra cultura. Si-gui com sigui, durant el Renaixement, els jocs es van convertir en un factor de civilitat i sociabilitat, és a dir, d'inculturació social, un valor que va ser acceptat pels humanistes dels segles XV i XVI (Bantulà y Vilanou 2009:58).

A este respecto, Bascetta aporta que

Durante la Rinascenza si giuoca né più né meno che nel medioevo, mal il giuoco, anche fisico, viene “sistemato”, concepito e proposto in un modo diverso, con la chiara consapevolezza di instaurare una realtà seconda: autonomo fare in un universo di giuoco vincolato da regol (Bascetta 1978:36).

Por todo ello, parece que la Europa humanista en ningún momento quedaba al margen de los juegos, tal como transmite el detallista cuadro de Bruegel (1560), *Kinder-spiele* [“Juegos de niños”] (expuesto en el Museo de Historia del Arte, en Viena). No bastan unos minutos para analizar los aproximadamente 80 juegos descritos gráficamente (Carlisle 2009:xxxii, paginación especial). Ello nos habla de una sociedad rica en entretenimiento y, sin duda, ludismo. Es, entonces, un cuadro que muestra el juego de los aros, el burro, las simulaciones de caballos, los saltos encadenados, y otros muchos, pero sobre todo el vínculo movimiento-juego, con toda claridad.

Parece que uno de los juegos más populares ya desde el siglo XIII y durante todo el Renacimiento fue el Juego de Pelota, practicado tanto por el pueblo en la calle y en los espacios públicos, como por los aristócratas del Antiguo Régimen en privado. Los datos que reúnen a este respecto Bantulà y Vilanou son muy explicativos:

Sabem que a finals del segle XIII –quan es tenen les primeres notícies sobre el *jeu de paume*– existien a París 12 mestres paumiers, que fabricaven les pilotes i els estris necessaris per a jugar-hi, quan el cens de la ciutat només contemplava 8 «marchants et vendeurs de livres», és a dir, 8 llibreries (Bantulà y Vilanou 2009:61).

Más adelante y recogiendo una información de Balius (1980:163), explican cómo los relieves del coro de la catedral de Barcelona, realizado en diferentes etapas entre finales del siglo XIV y mediados del XV, también están decorados con imaginería lúdica, relativa concretamente al Juego de Pelota:

(...) En la decoració escultòrica dels seients de fusta de la catedral de Barcelona –en concret en les misericòrdies del cor, que daten de finals del segle XIV– s’hi veuen relleus que representen jugadors de pilota amb paletes semblants a les del tennis de taula. Si amb una mà els jugadors subjecten la paleta, amb l’altra premen un punyal, la qual cosa podria significar que tenien cura dels seus diners. A més, altres dos personatges, que no juguen i que estan situats en un pla superior, s’intercanvien diners a manera d’aposta (...) (Bantulà y Vilanou 2009:62).

Estudiando el documento de Balius, la información obtenida de la observación de *Las Misericordias* (pequeño subsiento oculto bajo el asiento que servía para que los canónigos reposaran cuando tenían que permanecer de pie por exigencia de la liturgia), es, según el investigador, la que sigue:

(...) La existencia de cuatro referidas a juegos y deportes (...) En una de estas misericordias, dos niños totalmente desnudos parecen jugar a «tirar de la cuerda». Uno de ellos arrastra al otro, que se encuentra caído (...) En otra misericordia, se presenta una escena que creemos es de caza mayor, probablemente del jabalí (...). Realmente sorprendente es la misericordia que representa a dos hombres en posición de tendido, casi de inmersión en el agua, jugando a la pelota con unas paletas parecidas a las de ping-pong. El personaje de la derecha, que es diestro, está golpeando a la pelota, mientras que su contrincante, zurdo, la espera en perfecta actitud de revés. Una pelota situada entre ambos jugadores, parece dar movimiento a la acción (...). La última de las misericordias de ambiente deportivo, tiene un particular interés, pues se refiere a un deporte muy arraigado en nuestras tierras: el hockey (...) representa jugadores de uno de los juegos de palo-pelota, habituales en la antigüedad y en la Edad Media, considerados precursores de nuestro hockey (...). Para nosotros la misericordia «hockeyística» de nuestra Catedral, tiene el valor de demostrar que ya en el pasado se cultivaba en Cataluña el deporte del stick (Balius Juli 1980:160-163).

El Juego de Pelota fue extremadamente popular en toda Europa, y por supuesto en Barcelona y en la Corona de Aragón, como atestigua el historiador Josep-Ramon Julià Viñamata, asegurando que “es jugava al Born, o a qualsevol altra plaça, amb motiu de la celebració de torneigs i festeigs populars que acompanyaven la visita de reis i personatges il·lustres” (Julià Viñamata 1992:21). Pero el historiador en el artículo no solo documenta el Juego de Pelota como uno de los más populares y extendidos transversalmente en todas las clases sociales —sobre todo por sus pocos requerimientos técnicos (pared, pelota y mano o palas a finales del siglo XIV)—, sino también relata con documentación clara otros muchos juegos sociales: las cañas, la bola de hierro, los torneos rurales, los urbanos del Born a Moncada (zona ampliada para tal efecto). Y para la celebración de fiestas, carnavales o procesiones en el siglo XV, las justas, los juegos de azar y de mesa (ajedrez, damas, cartas, dados, bolos), la caza, la halconería y el tiro de ballesta.

Como puede apreciarse, muchos de estos juegos narran esa dualidad permanente en el ludismo militar de deporte-guerra, entre el entrenamiento bélico y el entretenimiento. La caza por ejemplo, es una clara muestra de ello, solo que se convierte cada vez más en una actividad de ocio, al ser especialmente ejecutada en muchas ocasiones por el rey y los aristócratas, sin necesidad realmente alimentaria, sino como sucedáneo de la guerra. En este sentido, parece que el comportamiento de toda Europa es similar, lo que lleva a Julià Viñamata hasta el extremo de declarar que:

L'esport, al llarg de l'edat mitjana, forma part de la cosmogonia personal de l'home occidental malgrat que les seves manifestacions resulten menys evidents que en èpoques precedents. L'abundància i diversitat de celebracions esportives que caracteritzen el món clàssic, per exemple, no tenen cabuda en les formacions socials medievals, per bona part dels exercicis lúdics que es desenvolupen a partir dels segles XI i XII es mostren com els seus hereus directes, no solament en la faramalla externa que els envolta sinó també en el camp de les mentalitats col·lectives (Julià Viñamata 1992:10).

Parece que para Bantulà y Vilanou (2009:62) “No hi ha, doncs, dubte possible: el joc de la pilota –i molt especialment el *jeu de paume*– formava part de l'univers lúdic medieval”. Pero no solo la pelota, sino todo un compendio de entrenamientos físicos, que se encargarán de educar tanto al caballero medieval, como al gentilhombre renacentista. Nos encontramos

ante una época pedagógicamente interesada en la formación física en juegos y deportes, al menos de su clase alta. Esto nos indica, a día de hoy, que era importante y muy tenido en consideración que

(...) l'educació dels joves –i, per tant, la dels prínceps i aristòcrates– observés l'exercici físic, en una visió global de la persona humana que agombolés la formació del cos i de l'ànima. De fet, es fusionaven així les dues grans tradicions humanistes: la tradició hipocràtica, que tenia cura del cos, i la tradició socràtica, que tenia cura de l'ànima (Bantulà y Vilanou 2009:62).

(...) El jesuïta Juan de Mariana, en la seva coneguda obra *Del Rey y de la Institución Real* (1599), ho deixa ben clar en referir-se a l'exercici corporal del príncep, i així, després de recomanar altres aspectes formatius com la cacera i l'ús de les armes, declara: «Déjeseles jugar a la pelota y otros juegos, permítaseles que se diviertan y se ríen con tal que no haya nada obsceno que pueda irritar su liviandad, nada cruel que desdiga de las costumbres y piedad cristianas» (Bantulà y Vilanou 2009:67).

Aunque, estas palabras del padre Mariana³, no deben equivocarnos: como intentaré explicar en el próximo capítulo sobre la moral y el juego, es uno de los grandes hostigadores del juego público, hasta el extremo de titular con *Tratado contra los juegos públicos*⁴ la obra que más cito en mi exposición, por si pudiera quedar alguna duda interpretativa de lo que él quería denunciar.

Tanto Bantulà como Vilanou nos relatan que, en Francia, el Renacimiento hará defensa “del joc eutrapèlic amb una llista d'activitats honestes i sanes: passejar, cavalcar, caçar, pescar, fer esgrima o gimnàstica, i fins i tot banyar-se (2009:85). Costumbres todas ellas relacionadas con la recreación de las clases altas, en tanto que el entrenamiento físico forma parte del buen gusto, es símbolo higienista, de salud y de encuentro social, aunque el popular Juego de Pelota en particular irá perdiendo protagonismo.

3 Juan de Mariana (Talavera de la Reina, 1536 - Toledo, 1624) fue jesuita, teólogo, historiador y consejero cercano al Rey Felipe II, monarca extremadamente estricto con las costumbres morales de la fe católica. Al Padre Mariana se le encargará un libro de política monárquica para educar al heredero y futuro rey Felipe III, pero lo que en realidad escribió fueron unos textos que titulará *De Rege* (1599), más a la medida del padre que del hijo. Al leer su obra, se aprecia una redacción humanista e incluso sensible hacia los desfavorecidos, a favor del colectivismo agrario y en contra del abuso de los poderosos. Pero muy teñida de conservadurismo y de una moral severa, que en aquella época se oponía al protestantismo y que impresiona por su tenebrismo. De hecho, es un curioso personaje de la Iglesia porque, a pesar de su ley de observancia severa —que es la que toma presencia en mi tesis—, fue detenido e incluso encarcelado por sus declaraciones antiabsolutistas. También fue rechazado por el Poder civil y por su propia y áulica Compañía de Jesús, a la que puso en riesgo de perder los muchos beneficios monárquicos, como el pago de colegios, de confesores de monarcas y cortesanos, sin mencionar la influencia política. Ahora bien, su presencia en mi investigación se debe principalmente por su contribución sin reservas a la reprobación del divertimento, del juego y del teatro.

4 Obra original de 1609, reeditada por la Universidad de Granada (Suárez García 2004), que en realidad es una ampliación de lo expuesto en el capítulo XVI, “De spectaculis”, del libro *De Rege* (1599).

Huizinga señala de nuevo el XVII, el Barroco, como otro periodo de exceso de ludismo, con sus colores abigarrados, formas opulentas, moda recargada, churriguerescos marcos de los cuadros para las salas y salones y ese curioso fenómeno que durará casi dos siglos de la peluca estilizada para los hombres. En el XVIII, retrata como lúdicas aquellas sociedades secretas y emblemáticas, en un permanente esfuerzo por separarse de la vida común en sus controversias. Asimismo, recoge la exaltación de la música como divertimento por excelencia, en tanto que reúne condiciones de abandono, alegría y elevación. Bach y Mozart, por ejemplo, no gozaban de otra consideración que la de ser el más noble “pasatiempo”, y aunque se niega ese ludismo al arte neoclásico, se le reconoce al emergente romanticismo, repleto de truculencias, tormentas, espacios abandonados en la noche, espectros, países lejanos y exóticos, cementerios y sonoridad extrema. Derroche puro. En resumen, “el romanticismo ha nacido en y del juego” (Huizinga 2008:229-243) y esta sintética idea del juego es la gran aportación de Huizinga, en cuyo análisis profundo y filosófico se descubre el concepto cultural del juego en elementos prácticamente estético-sociales.

En todo caso, también contamos con algún otro dato sobre el estado del trabajo de la sociedad preindustrial en la España renacentista y barroca. Seguramente, como señalaba antes, todas ellas eran sociedades menesterosas y hambrientas, pero que sin duda, según constatan las diversas fuentes consultadas, dedicaban menos horas al trabajo que tras la productiva Revolución Industrial. El texto en el que ahora nos apoyamos es de 1600, de Gaspar Gutiérrez de los Ríos, *Noticia general para la estimación de las artes y la manera en que se conocen las liberales de las que son mecánicas y serviles*, recogido en una ponencia de Strosetzki en el IV Congreso de la Asociación Internacional del Siglo de Oro (1996):

Sigue la presentación de las nefastas circunstancias responsables de que en España sea el ocio y no el trabajo lo que tiene más prestigio. Le parece especialmente doloroso que aquellos que viven virtuosa y laboriosamente tengan un aspecto triste, pobre y abatido, si se les compara con los privilegiados y alegres contemporáneos que se enriquecen en su vida ociosa aprovechándose del sudor de los demás. Así se explica que los ociosos sean envidiables y se les quiera imitar (Strosetzki 1996:1552).

Juan de Mariana advierte claramente en *De Rege* (concretamente en el capítulo XVI, pp. 434-35) sobre la influencia del juego y la fiesta en el olvido del trabajo y las obligaciones. Por ello pide, como también recoge Suárez, “que se controle a la muchedumbre que, según Mariana, gasta más tiempo en el ocio que el negocio” (Suárez García 2004:69). Un poco antes nos obsequiaba con esta relevante información:

Lejos de eso, labradores y artesanos dejarían sus quehaceres para concurrir al teatro; los criados abandonarían a sus amos y las mujeres olvidarían a sus maridos e hijos para asistir a los espectáculos, como sucede al presente (...) En tales espectáculos aprenderán ciertamente a amar; pero no a llevar el peso de las armas ni otras fatigas varoniles. En lugar de perder el tiempo en el teatro, deben aprender a montar y gobernar los caballos, a ejercitar por otros medios las fuerzas corporales y a formarse en las artes de la paz (Suárez García 2004:49).

2.1.1.2 La época industrial

A partir del siglo XIX, la realidad social cambia considerablemente. Huizinga (2008:242-246) lo describe con claridad cuando denuncia de qué manera la llegada de la Revolución Industrial, con su discurso sobre la eficacia técnica y con sus esfuerzos invertidos en el trabajo, convierten a la sociedad en una sociedad seria. Con un escrito transparente, describe la muerte de la sociedad lúdica a manos de otra sociedad económica emergente:

Ya en el siglo XVIII había caído sobre la sociedad la idea prosaica de la utilidad, mortal para la idea del barroco, y el ideal del bienestar burgués (...). El trabajo y la producción se convierten en ideales y pronto en ídolos. Europa se viste la ropa de trabajo. El sentido social, el afán de instrucción y la estimación económica fueron las dominantes del proceso cultural (...). Ni el liberalismo ni el socialismo le ofrecen alimento (...). Todas son actividades profundamente serias (Huizinga 2008:243).

Esta sociedad “seria” de la que nos da cuenta Huizinga se encargará de tomar el control del juego, sustituyéndolo a la par que la Iglesia. La publicación *La metamorfosis del deporte* trata de ello aludiendo a la política española del siglo XVIII:

(...) El discurso del juego hasta entonces patrimonio de la moral, pasaría a convertirse en patrimonio del estado, que intentaría regular y someter bajo su control los entretenimientos públicos de la época, a través de una política represora sobre todo orientada a los juegos de azar (Pujadas y Bantulà 2010:119).

Pujadas también cita una publicación de 1997 de Eloy Altuve *Juego, historia, deporte y sociedad en América Latina*, en la que vemos la influencia de la misma corriente moralizadora española, trasladada al “Nuevo Mundo”:

No pasa por alto que, pese a las prohibiciones en relación al juego por parte de los conquistadores europeos, entre otras cosas porque el tiempo libre de los indígenas se convirtió a partir de la conquista española en tiempo de trabajo al servicio de los colonizadores (...) (Pujadas y Bantulà 2010:116).

También se recoge similar información en ese mismo libro recopilatorio, que propone esa misma idea de control ya no religioso, sino público:

(...) En el caso de España, el discurso del juego, hasta entonces patrimonio de la moral, pasaría a convertirse en patrimonio del estado que intentaría regular y someter bajo su control los entretenimientos públicos de la época, a través de una política represora sobre todo orientada hacia los juegos de azar (Pujadas y Bantulà 2010:120).

La realidad protestante parece no diferir mucho en costumbres morales. En el libro *Sobre la libertad, la alegría y el juego* (1926), el teólogo protestante alemán, Jürgen Moltmann, profesor de Universidad de Gotinga, nos lleva a reflexionar sobre varios parámetros que relacionan la vida y el juego. Con conocimiento de causa, también critica su propia religión protestante y la influencia del ambiente laboral posindustrial, indicando que el camino recto era el trabajo y en absoluto los placeres mundanos. Tampoco es condescendiente con las exigencias comunistas:

‘No estás en el mundo para divertirte’ decían los puritanos a sus hijos. ‘No estás en el mundo para divertirte’ dicen los neopuritanos (...). La reforma suprimió las festividades, los juegos y las válvulas de escape de aquella sociedad. Las consecuencias, para aquellos que aún querían creer en la justificación por la sola fe, fueron la ahorrativa sociedad puritana y el mundo industrial del trabajo. En ninguna otra parte se promovió tanto la moral de la producción como en los estados protestantes, principalmente en Escocia y en Suavia. (...) El mundo feudal del trabajo y la diversión fue eliminado en la Europa oriental por las revoluciones socialistas (Moltmann 1972:24).

Desde mi perspectiva, estos textos, al igual que los anteriores que aportó, vienen a abonar la teoría del aumento de las horas laborales en las sociedades posindustriales, con la consiguiente reducción del tiempo de ocio o la subsiguiente reducción de tiempo para los juegos. Esto seguramente es coherente con la necesidad moralista de unos poderes fácticos que impulsaban el trabajo como corrector del vicio y el desorden, incluso quizás desde una perspectiva mucho más moralista que productiva. Pero ambos hechos —por un lado, el aumento de las reprimendas y, por otro, el de las horas de trabajo— confluían en entorpecer el uso del espacio lúdico, a la vez que ponían en un aprieto a quien se manifestase partidario de él.

2.1.2 Moral, religión y juego

Sin embargo y pese al éxito social del juego en todas las épocas, este siempre ha hecho reaccionar a aquellos estamentos preocupados por la dignidad moral, el orden social o la producción. El documento anterior aporta datos en diferentes sentidos, ya que añaden también los argumentos necesarios para explicar las múltiples trabas que dispusieron esos estamentos religiosos al desarrollo del juego corriente y también juego o divertimento escénico:

Naturalment, el joc ha estat objecte de diverses consideracions morals, lligades en més d'una ocasió a la religió. En alguns moments –i també des del cristianisme– s'han condemnat amb rigor i severitat les pràctiques lúdiques i, molt especialment, els jocs d'atzar i el món dels espectacles (Bantulà y Vilanou 2009:53).

En cuanto al citado Juego de Pelota, las limitaciones que descubren los anteriores autores no son nimias:

Tant era l'èxit del joc, que sovintejaven les disposicions que impedièn practicar-lo en dies feiners. El Concili de Sens de 1485 va prohibir que els religiosos hi juguessin en camisa i en públic. Igualment es constata la presència d'elements que confirmen la seva empremta en els temples religiosos (Bantulà y Vilanou 2009:62).

Existe un territorio que ha mostrado una clara intransigencia con el juego a lo largo de la historia: el de la moral, en general, y el de las morales religiosas, en particular. Ambas han sido documentadas someramente por Bantulà y Vilanou (2009:61-63), al igual que Mehl describió las restricciones, en Francia:

L'abondance des ordonnances, règlements, décisions de justice permet, par contre, de bâtir une histoire de la lutte anti-ludique. De fait, pendant longtemps l'histoire des jeux ne fut pas autre chose que celle de leur répression, de nombreux jeux ne nous étant du reste pas connus en dehors des actes qui visaient à lutter contre eux (Mehl 1993:17).

O en la ciudad universitaria de la Salamanca renacentista:

Respecto a los juegos, únicamente estaban permitidos los domingos los de bolos, argolla o pelota, pero la norma se quebraba y eran frecuentes los de dados y las mesas de trucos; y, asimismo, frecuentísimos, como verdadero vicio, los de naipes: veintiuna, sacanete, quínola (...) (Rodríguez-San Pedro Bezares y Martínez del Río 2001:52).

Mencionan también las palabras del reputado ensayista y pedagogo valenciano Lluís Vives, de una contundencia moral acorde con la época. Con dichas palabras, él se declara a favor del ejercicio físico, siempre que no fuera inmoderado, y del Juego de Pelota, descrito con tanta atención y conocimiento que parece imposible que viera en él mal alguno. Con todo, la regla moral que ha de declarar es abrumadora: “Déu no ens ha creat per al joc ni per a les ximpleries, sinó per a les coses serioses, per a la moderació, la modèstia, la temprança, la religió, i per a tot tipus de virtuts i de bondats” (Vives 1992:56)

En su minucioso estudio, Bantulà y Vilanou toman las palabras de Jürgen Moltmann para hablar del impacto de la Reforma sobre la actividad lúdica:

La Reforma protestante impugnó, mediante la fe que justifica sin las obras de la ley, la justificación por las obras que defendía la sociedad eclesiástica medieval con sus penitencias, indulgencias e instituciones limosneras. Por eso la Reforma suprimió las festividades, los juegos y las válvulas de escape de aquella sociedad. Las consecuencias, para aquéllos que aún querían creer en

la justificación por la sola fe, fueron la ahorrativa sociedad puritana y el mundo industrial del trabajo. En ninguna otra parte se promovió tanto la moral de producción como en los países protestantes, principalmente en Escocia y Suavia (Moltmann 1972:24).

Asimismo, si se examinan con detenimiento los textos de Lutero, por ejemplo, este no es tan severo. En 1523 se dirige a los magistrados de las ciudades alemanas en una conocida carta en la que se lee que el juego es aceptado en las escuelas cristianas: “se acepta el juego desde un punto de vista educativo” (Vilanou y Planella 2012:40). No obstante, en la misma obra, añade información sobre la gran desconfianza de la religión cristiana hacia el juego, el baile y el teatro. Una desconfianza que proviene de los primeros cristianos y que se identifica con

(...) els espectacles del circ amb la “pompa diaboli”, ara es lligava la passió pels jocs i les apostes amb l’acció pèrfida de Satanàs. Al cap i a la fi, sota els espectacles del circ de la Roma imperial i dels balls, roman una base pagana que l’Església primitiva va condemnar des del primer moment (Bantulà y Vilanou 2009:78).

La conclusión de Huizinga aporta datos en consonancia con estas mismas apreciaciones arriba descritas:

En general, el ideal eclesiástico impedía la estimación del ejercicio corporal y de la alegre demostración de fuerza en la medida que no sirviera a la educación noble, si bien la etnología nos muestra, con numerosos hechos, en qué gran medida jugaba el pueblo en la Edad Media (Huizinga 2008:248).

Ciertamente, se intentaron controlar los bailes, las danzas y el teatro, animando a los feligreses a dedicar los domingos al Señor y no a diversiones mundanas de este tipo, pero, como informan Vilanou y Planella (2012:42), los jesuitas en su *Ratio Studiorum* (1599) promovieron un tipo de comedia discreta, que mantenía unas observancias estrictas:

L’argument de les tragèdies i comèdies, que convé que només es facin en llatí i poquíssimes vegades, serà sagrat i piadós; i no s’intercalaran peces que no siguin llatines i decoroses, ni s’hi introduirà cap personatge o vestit femení (*Ratium*⁵ 1999:24).

⁵ *Ratium* corresponde a *Ratio Studiorum* (traducido como «Plan de Estudios») y es el documento que estableció formalmente el sistema global de educación de la Compañía de Jesús en 1599. La versión que citamos es una reedición de 1999.

Así pues, tanto católicos como protestantes mantuvieron una actitud rigurosa hacia el universo lúdico y festivo, que se mantenía vivo a pesar de las legislaciones. El *Tratado contra los juegos públicos* de 1609, del padre jesuita Juan De Mariana y citado en Vilanou y Planella (2012:42), es fulminante a la hora de igualar toros, artistas y prostitutas:

Reprobamos pues todo el aparato del teatro, las artes de los faranduleros y su torpeza; afirmamos ser ilícito correr toros, feo y cruel espectáculo; juzgamos que las rameras se deben desterrar como peste de la tierna edad (Juan de Mariana, edición de Suárez García 2004:457).

El Corpus diacrónico del español de Real Academia Española recoge el mismo tratado del Padre Mariana, a la hora de describir una danza como La Zarabanda:

Sólo quiero decir que entre las otras invenciones ha salido estos años un baile y cantar tan lacivo en las palabras, tan feo en los meneos, que basta para pegar fuego aun á las personas muy honestas. Llámánle comúnmente zarabanda, y dado que se dan diferentes causas y derivaciones de tal nombre, ninguna se tiene por averiguada y cierta; lo que se sabe es que se ha inventado en España, que la tengo yo por una de las graves afrentas que se podían hacer á nuestra nación (Juan de Mariana, *Tratado contra los juegos públicos*, ca. 1609. Banco de datos (CORDE) [en línea], Real Academia Española [consulta realizada el 11-12-14]).

Tan solo unos años más tarde, en 1626, Rodrigo Caro se referirá al mismo baile en *Días geniales o lúdricos*, en unos términos aún más hiperbólicos si cabe. Con ellos, queda patente el sentir de la moral de la época hacia lo lúdico y, particularmente, hacia el espectáculo:

Estos lascivos bailes parece que el demonio los ha sacado del infierno, y lo que aun en la república de los gentiles no se pudo sufrir por insolente, se mira con aplauso y gusto de los cristianos, no sintiendo el estrago de las costumbres y las lascivias y deshonestidades que suavemente bebe la juventud con ponzoña dulce, que por lo menos mata al alma; y no sólo un baile, pero tantos, que ya parece que faltan nombres y sobran deshonestidades: tal fue la zarabanda, la chacona, la carretería, la japona, Juan Redondo, rastrojo, gorrona, pipirronda, guirigay otra gran tropa de este género, que los ministros de la ociosidad, músicos, poetas y representantes inventan cada día sin castigo (Rodrigo Caro, *Días geniales o lúdricos de 1626*, 1626. Banco de datos (CORDE) [en línea], Real Academia Española [consulta realizada el 05-12-14]).

Las palabras del teólogo y jesuita sevillano Juan de Pineda, no son sino unas cuantas más de las que podría referenciar en este rosario de enunciados del siglo XVI:

Pineda prueba, apoyándose en la Biblia, que el ocio no tiene un valor neutro sino que es moralmente malo, ya que hay dos caminos en los que se puede actuar moralmente mal. El primero lo toman los que actúan mal, y el segundo los que no actúan ni bien ni mal (...). Así, se recompensa a los que han trabajado en la viña y no a los que habían permanecido ociosos (Strosetzki 1996:1551).

El mencionado Pineda pertenece a la Compañía de Jesús, encargada de una custodia vigilante de los valores de la fe. A esta orden pertenecían también el padre Juan de Mariana, anteriormente citado, así como los padres Francisco de Rivera y Pedro de Rivadeneira. En esta época, todos ellos se encargaron de propagar, ante la carencia de virtud de la vida ociosa, la máxima de la carta de Pablo a los Tesalónicos (II, 3-10), la cual exhorta a ganar el pan con el sudor de la frente. Todo ello lo ha documentado en su estudio *Ocio, trabajo y juego. Aspectos de su valoración en algunos tratados del Siglo de Oro*, el profesor de la Universidad alemana de Münster, Christoph Strosetzki, quien abre su artículo con una frase suficientemente alusiva al tema de esta tesis: “El prototipo del ocio es el juego, que es criticado por Francisco de Luque Faxardo en su libro «Fiel desengaño contra la ociosidad y los juegos» (1603)” (Strosetzki 1996:1548). Acto seguido, ofrece un excelente catálogo de documentos históricos con recomendaciones morales antilúdicas que pretendían influir en los gobernantes del Siglo de Oro más que en la feligresía.

Pero, antes de continuar, me parece importante consignar la aportación del sacerdote salmantino Francisco de Luque Faxardo, de principios del XVII y en cuya portada reza el título completo de *Fiel desengaño contra la ociosidad y los juegos. Utilísimo a los confesores y penitentes, justicias y los demás, a cuyo cargo está limpiar de vagabundos, tahúres y fulleros la República Cristiana* (Madrid: en casa de Miguel Serrano de Vargas, 1603). En este libro de intención instructiva, el autor amonesta todas las costumbres de los aficionados al juego y registra una rica taxonomía de léxico y modismos sobre el mundo de los tahúres, fulleros, pícaros y jugadores, así como de los distintos juegos. A partir de ellos, elabora una enciclopedia al completo, con información relevante sobre las variedades de cada uno, su origen, su etimología y todos los aspectos ligados a estas actividades. Realmente, todo ello lo considero relevante porque es uno de los muchos consejos morales que genera el

Siglo de Oro; esto es, ociosidad y juego son reprobablemente sermoneados, al tiempo que se sobrevalora el trabajo de forma tenaz.

(...) La actitud negativa en cuanto al juego y a la ociosidad es comprensible en el contexto del dominio del trabajo. Mientras el trabajo se considera como el distintivo característico de «*dignitas hominis*» y es elevado simbólicamente a la figura mítica de Hércules y personificado en la figura de Labricio, la figura alegórica de Ocia se presenta en compañía de las malas costumbres: fraude, hipocresía, pereza e ignorancia (Strosetzki 1996:1553).

La relación que los moralistas van trenzando entre ocio y trabajo no beneficiará en absoluto, lógicamente, a la idea de juego. Estos datos son un elemento más que contribuye a construir el andamio de mi argumentación sobre la denigración que ha padecido el ludismo en el inconsciente colectivo durante siglos, como seguiré explicando. Una idea tan arraigada no se deconstruye cómodamente, ya que ha penetrado en la sociedad generando un vínculo inconsciente, aunque muy eficaz porque es compartido. O dicho de un modo menos académico, se filtra hasta los tuétanos en la herencia de actitudes de una comunidad.

La finalidad de la represión no siempre era moral, sino que muchas veces era por fines productivos. Como relata Domínguez Ortiz (1983), la finalidad del control de la diversión se debía a

la preocupación de la oligarquía por no disminuir la capacidad de explotación de la fuerza de trabajo del pueblo, factor este que influyó también en la prohibición de otras diversiones a las que nada había que objetar desde el punto de vista moral, como las corridas de toros, proscritas en 1785 y con más vigor y generalidad en 18043, y las mesas de trucos (billares), prohibidas en 1755 (Domínguez Ortiz 1983:208).

Pero no hace falta retroceder al Renacimiento ni a la baja Edad Media, o al “observante” Siglo de Oro, ya que en el siglo pasado, concretamente en 1925, Miguel Primo de Rivera, por ejemplo, ya promulgaba una ley prohibitiva del juego. En el libro de Carlos Martínez Gorriarán, se documenta no solo el año de publicación de esa ley y su impacto concreto en la economía de la ciudad de San Sebastián, que vio menguado el negocio del turismo y los casinos, sino que describe además —y eso es lo que más me interesa en este momento— el menosprecio hacia el juego de diferentes e incluso opuestos grupos sociopolíticos de la ciudad:

[En la ciudad de San Sebastián] El juego tenía más enemigos que partidarios: carlistas, católicos, integristas, y nacionalistas vascos coincidían con reformistas sociales e izquierda radical en denunciar los casinos como una fuente de inmoralidad, injusticia o aculturación, según la perspectiva de cada cual. Católicos y moralistas denunciaban el aumento de suicidios y crímenes aparejados al dinero fácil, los nacionalistas añadían el malestar contra las modas cosmopolitas y la izquierda y los sindicatos clamaban contra la carestía de la vida inducida por el lujo (Martínez Gorriaran 2011:24).

Vives, para evitar este panorama, propone dictar unos límites al juego —que a mi modo de ver son básicamente los de la prudencia y el descanso— para regresar con eficacia al trabajo productivo. Además, con una alusión al dominio humano del juego, desde la pericia, sin entrometimientos del destino; es decir, aplicando cierto terreno de control. Ambos presupuestos no dejan de ser una aportación también moralista, pero con una presentación mucho más amable:

S'ha de jugar per recreació del cos i de l'esperit; s'ha de jugar amb persones conegudes que vegin en el joc un descans per al treball; s'ha de jugar a un joc conegut que relaxi l'esperit i exerciti el cos, a ser possible a un joc que demani certa perícia i en què tot no es decideixi mitjançant la sort i l'atzar; s'ha d'apostar d'una manera raonada a manera d'al·licient; el joc és diversió, de manera que no és cap deshonra perdre; s'ha de jugar fins que s'hagin recuperat les forces i hom es trobi disposat a treballar de nou (Vilanou y Planella 2012:42).

A esta especie de moderación es a la que alude Vilanou en sus investigaciones publicadas con diferentes coautores. Él la acabará defendiendo y la nombrará definitivamente con el término aristotélico de "Eutrapelia". Esta palabra, que alude a la virtud clásica de la broma, el entretenimiento y el juego moderado, educativo y no excesivo, fue adoptada desde la baja Edad Media por el cristianismo más humanista. El concepto fue definitivamente incorporado a la virtud cristiana por santo Tomás de Aquino y posteriormente reivindicada por ilustres personalidades de la fe, la cultura y el humanismo como san Francisco de Sales, Erasmo de Rotterdam, Cervantes, Gracián, Ignacio de Loyola en sus recomendaciones jesuíticas, y, ya en el siglo XVIII, incluso por el ilustrado gallego Padre Feijoo, quien lo tilda de "nimia seriedad" y de "jocosidad desapacible". Sin defecto, pero tampoco sin exceso.

Esta especie de moderación que documenta Vilanou, pese a seguir mostrando un interés claramente moralista, como ya he dicho, ofrece sin duda un avance respecto a las decla-

raciones maximalistas de los rectores más escrupulosos de la moral cristiana. Vilanou recomienda recuperar el juego, el humor y la jovialidad, dejándose guiar por los mejores principios clásicos y los mejores pensadores de nuestra cultura occidental, de la que señala “que, sovint, enalteix excessivament el treball en detriment i perjudici del joc (...)” (Bantulà y Vilanou 2009:84-89).

En las conclusiones del capítulo sobre el “Estudio del juego desde una perspectiva historiográfica” del compilatorio de Xavier Pujadas concluye claramente que

(...) las manifestaciones lúdicas han dejado de ser con el paso de tiempo, un reino común de libertad para acontecer parcelas de diversión acotadas a edades y condiciones sociales, a la vez que controladas por el estado y por el autocontrol de una moral enquistada (...) (Pujadas i Martí 2010:120).

Así mismo, el profesor Conrad Vilanou escribe un artículo junto con el profesor Jaume Bantulà i titulado “Joc, humanisme i pedagogia: la virtut de l'eutrapèlia”⁶ en que aproxima su discurso conciliador entre religión y deporte y juego por medio de la recuperación del concepto de la eutrapelia. E incluye en su capítulo un documento jesuítico que explica cómo funciona dicha virtud redimiendo las ocupaciones del tiempo libre, siempre y cuando sean estimables y pías. Además, reduce la importancia de la pedagogía represiva jesuítica y aporta este texto del jesuita Pedro de Fomperosa y Quintana, prefecto de los estudios del Colegio Imperial de Madrid durante los años 1671-1672:

La eutrapelia. Medio que deben tener los juegos, divertimentos y comedias, para que no aya en ellas pecado, y puedan exercitarse lícita y honestamente, según la doctrina de el apóstol San Pablo, Santo Tomás y San francisco de Sales (Pedro de Fompedrosa citado por Vilanou y Planella 2012:17).

6 Este artículo está publicado en el compilatorio: *Cos, esport i pedagogia. Històries i discursos*, edición del libro coordinada por Conrad Vilanou y Jordi Planella (2012).

2.1.3 Moral, religión y teatro

Como he mostrado hasta ahora, el discurso antijuego ha sido recurrente y ha permanecido insertado en la cultura durante largo tiempo. Justificado o no por excesos como las apuestas, la mala vida, la chabacanería o por su influencia en la merma de la producción, el caso es que el juego siempre ha sido denostado. En el mejor de los casos, se aceptaba, pero con estrictas condiciones morales, derivadas en la mayoría de casos de los pensadores religiosos y, en otros, de los organizadores de la sociedad, tal como se acaba de explicar. Ahora bien, el ludismo, en general, y el juego y la diversión teatral, en particular, deben de ser elementos muy humanos para volver una y otra vez a su carril, a pesar de las múltiples zancadillas que la historia les ha ido poniendo.

Estas mismas restricciones de orden moral y religioso han afectado al teatro profano durante siglos. Es curioso, como afirma César Oliva (2008:72-96), que en el Renacimiento, el teatro europeo “surja como en Grecia, del culto religioso”; es decir, del teatro medieval religioso, aunque, como él mismo añade, de dicho culto “se irá despegando progresivamente desde el siglo X”. Ya en la Edad Media, la muestra pedagógica de los misterios de la fe a un público poco instruido requirió grandes dosis de teatralización de las liturgias. Destacan especialmente algunas ceremonias como la muerte y resurrección de Jesucristo, la exhibición del Corpus Christi, la creación del mundo, los milagros de santos y de la Virgen, así como la liturgia de la Navidad y Reyes. Estos Oficios, desarrollados originalmente por clérigos, derivan poco a poco hacia lo profano y lo jocoso, atendiendo de nuevo al fenómeno de la erosión de lo sagrado.

Sin embargo, parece que la sociedad no ha sido muy benevolente con el teatro ni con los actores y a menudo su estatus social es citado como lo describe Josep María Loperena en el siguiente artículo de prensa en *El Periódico Mediterráneo*:

En la edad media, a los actores se les llamó cómicos de la lengua, no podían ser enterrados en lugar sagrado y, por carecer de honra, tenían la consideración de simples bufones. Como vivían promiscuamente en comunas, instalaban, por real decreto, sus caravanas lejos de las ciudades para preservar la

moralidad y sanas costumbres de las buenas gentes. Durante muchos siglos los actores fueron marginados por la Iglesia y por la intolerancia y doble moral de la sociedad cristiana (Loperena 2003).

Ya muy en sus inicios, la fe cristiana se plantó en guardia frente a la escena. San Agustín, que pasó de ser un joven de moral relajada a ser el más importante pensador de la Iglesia en sus periodos fundacionales, y pese a haber sentido una gran atracción por el teatro de estudiante en Cartago, escribió las siguientes palabras: “Incluso hoy cuando uno entra en el teatro sin estar iniciado en semejantes puerilidades (...)” (recogido por Tadeusz Kowzan (1997:81) en un texto sobre los signos teatrales que el Santo sin embargo conocía bien). Si bien san Agustín en otros territorios mostró una profunda valía intelectual e incluso moral, con esta cita de su libro *De doctrina christiana*, podemos deducir que ni elogia ni procura el reconocimiento del hecho teatral. Más bien aprovisiona a los moralizadores de un prejuicio refractario, que se seguirá desarrollando a lo largo de la historia occidental, como iré exponiendo.

Pero, todavía en la Edad Media, cedemos la palabra a César Oliva quien nos proporciona datos sobre el desarrollo de la realidad teatral, a pesar de la deficiente consideración moral. Argumenta que las puestas en escena de Misterios y Milagros crecen, que el número de participantes aumenta, que se comienza a incluir en ellos a actores laicos, que las representaciones salen del templo y se ubican en otros espacios, que se incorporan las lenguas vernáculas reservando el latín exclusivamente para las liturgias, que se añaden celebraciones de expiación del pecado de un dramatismo flagelante que evolucionó hacia lo patético, como los *laudes umbras* de las cofradías italianas de Perugia en el siglo XIII, y que se agregan textos apócrifos como los de los amores de Judas o la vida mundana de Magdalena. Así, pues, lo profano va tomando cuerpo progresivamente y el mismo clero se atreve con puestas en escena que rayan lo histriónico dentro y fuera del templo para atraer la atención de la feligresía. Además, los escritores de teatro religioso se desahogan en redactados al margen de lo “oficial” de tipo cómico o jocoso para regocijo de los niños, del clero menor y del público en general.

Como es de esperar, la Iglesia no ve con buenos ojos la deriva y pronto comienza a decretar prohibiciones en un intento de reordenar el origen sagrado de los acontecimientos; pero su contención no logra detener el fenómeno: en la celebración de los milagros y misterios se comenzaron a incluir de forma sutil mascaradas y fiestas irreverentes, como la de san Nicolás, la de los locos, la del abad de *Magouvert*, el *Lord of Misrule* o el Papa de los locos. La desacralización llega hasta tal punto que, como señala Oliva, lo más esperado de la representación religiosa podía ser el rebuzno de la burra del profeta *Balaam* o el rebuzno colectivo del oficiante y del pueblo a la llegada del asno sobre el que entra la Virgen en el misterio de Beauvais.

Sucedía pues que el teatro se estaba reinventando de nuevo: reaparecían las convenciones, los espacios escénicos nuevos, la sofisticada tramoya con sus efectos visuales y mecánicos para que los personajes descendiesen, la farsa grotesca introducida entre dos partes de un misterio, el sermón jocosos como parodia de los sermones eclesiales, la *sotía* o parada satírica en la que los actores se vestían de amarillo y verde, color de los *sots* (tontos o locos)... Mientras la teatralidad profana iba ganando autonomía, la religiosa se iba sedimentando en diferentes representaciones sacramentales en el ámbito religioso. Y así se acabó instituyendo el gran fenómeno de los Autos Sacramentales barrocos, donde las compañías de teatro luchaban por ser elegidas para su representación, dado el gran prestigio del que gozaban.

Con todo, la vida no fue fácil para el teatro profano y de ello da fe la profusa documentación sobre la represión explícita del arte dramático y, en el mejor de los casos, el control férreo por parte de la censura: algunas de las prohibiciones medievales quedan muy bien recogidas en el libro de Gazeau, *Los bufones*, una joya histórica de 1885 e inmejorable compendio de archivos de oficiales. De hecho, este texto nos muestra la importancia cuantitativa y cualitativa del juego en Francia, particularmente de las *fiestas de los locos*, y no solo por la cantidad de documentos que aporta sobre su represión explícita.

Durante esta fiesta, una de las celebraciones más importantes y duraderas, como ya he dicho, los amos y sirvientes invertían papeles y se abrían los templos para permitir la en-

trada de los injuriosos. Un desorden heredero de las Saturnales de Roma⁷ que los obispos toleraron para facilitar la cristianización de antiguas fiestas paganas. “San Agustín, en su sermón *De tempore*, a principios del siglo V y el Concilio de Toledo, en 633, los condenaron sin grandes resultados, pues subsistieron y se extendieron principalmente en la Iglesia de Constantinopla, en el siglo X” (Gazeau 1998:32). Las *fiestas de los locos*, aderezadas muchas veces con alcohol y comida, se repetían en el interior de los templos con excesos notables para la Iglesia, ya que en ellas se nombraba incluso a grotescos papas de los locos (*abbas fatuorum* o *stultorum*) y se contaba con la participación gozosa de los clérigos.

No obstante, la Iglesia juega un doble papel en este aspecto, prohibiendo las fiestas, por un lado, y admitiéndolas como recurso pedagógico, por otro, tras ciertas adaptaciones al credo. Ofrecemos una ampliación de este tema en el capítulo 3, a partir de la aportación del profesor de la Universitat Autònoma de Barcelona Francesc Foguet, “Dels orígens del teatre a la *commedia dell’arte*” del libro *La representació teatral*:

L’església combina la condemna rigorosa de tota mena d’exhibició espectacular amb la utilització de la teatralitat com a instrument per a les seves finalitats religioses. Aprofita, doncs, les tècniques joglaresques i, per mitjà dels estols d’ordres de frares predicadors, les posa al seu servei (...). La legitimació de l’art de joglaria depèn, al capdavant, de la seva adscripció al poder eclesiàstic o àulic (...). Amb la influència de la cultura clàssica i l’hebrea, el cristianisme fonamenta el seu cicle festiu en dos moments principals: el solstici d’hivern –festes de Nadal– i el solstici de primavera –festes de Pasqua–, lligades les unes a les altres pel fil del naixement, mort, i resurrecció de Jesucrist (Batlle, Foguet y Saumell 2011:114).

Estas mismas fiestas son citadas por Francisco Mendoza, estudioso de este mismo fenómeno medieval en Castilla, señalando que “[...] la costumbre de divertirse en los templos, por extraño que nos parezca, venía de antiguo, como se deduce de un canon del III Concilio de Toledo (hacia el año 589)” y asegurando que “Nueve siglos después, pervivía la misma costumbre” (Mendoza Díaz-Maroto 1984:5-7). Esta investigación resulta de suma importancia

⁷ “Según Du Tillot, la *fiesta de los locos* debe tener origen en las saturnales que se celebraban en Roma el 16 de las calendas de enero, o sea el 17 de diciembre, y en las cuales los esclavos llevaban los vestidos de sus amos y se sentaban con ellos a la mesa, recordando la edad de oro en que todas las condiciones eran iguales. Cuando los paganos abrazaron el catolicismo, difícilmente se avinieron a perder el Hábito de tales fiestas llenas de franca alegría. Para facilitar la transición de un culto a otro, hubieron de tolerar los obispos en la nueva Iglesia, fiestas en que los clérigos y los ministros inferiores oficiaban públicamente, como en las antiguas saturnales, y los esclavos ocupaban el puesto de sus amos. Estos regocijos no tardaron mucho en rebasar los límites de la decencia y desde luego procuraron prohibirlos los príncipes de la Iglesia” (Gazeau 1998:32).

para esta Tesis, pues aporta un ilustrativo documento que asemeja la situación de España a lo que ocurría en Francia. El Concilio Provincial Toledano, por ejemplo, celebrado en Aranda de Duero (Burgos) en 1473, prohíbe un listado de teatralizaciones en iglesias y catedrales que pone de manifiesto la importancia del universo lúdico en esa época.

Aparte, es igualmente importante reseñar cómo se utiliza explícitamente en esos años el término “ludi” (lúdico) para referirse al teatro. Los acontecimientos prohibidos que recoge el Concilio de Aranda son: “ludi théâtrales” (juegos escénicos), “comedias”, “larvae” (máscaras, mascaradas o mojjigangas), “monstra” (monstruos o portentos), “spectacula” (espectáculos), “diversa figmenta” (diversas ficciones, diversas figuras escandalosas o diversiones deshonestas), “turpia carmina” (torpes cantares, poesías chocarreras, versos torpes), “de-risorii sermones” (pláticas burlescas/ilícitas, bufonadas o discursos burlescos) (Mendoza Díaz-Maroto 1984:13).

La investigación de Gazeau, mencionada antes, recoge numerosos datos de enriquecimiento sobre estos perfectos universos lúdicos que acabaron en legislaciones explícitas francesas por su irreverencia y blasfemia. Curiosamente, en la misma época que el Concilio de Aranda, se documentan severas órdenes de interdicción por anatema. Además de las ya mencionadas, se citan otras órdenes como las de Mauricio de Sully (obispo de París a finales del s. XII); las de Odón de Sully (obispo de París de finales del s. XIII); las de la Facultad de Teología de París a instancia de los obispos, en 1444; las pronunciadas por el Concilio de Sens, en 1460; el decreto del Concilio de Basilea, en 1435; el de Ruán, en 1445; los de Reims, en 1456 y 1528; el concilio provincial de Sens celebrado en París, en 1575; el del concilio provincial de Aix, en 1585, o el de Burdeos, en 1620, según se recoge en *Los Bufones* de Gazeau (1998:38). En resumen, una legislación canónica que, incapaz de poner puertas al mar, llegaba en ocasiones a pedir ayuda a los Tribunales de Justicia Civil como muestra el texto del Parlamento de Dijon del 19 de enero de 1552, citado también por Gazeau:

(...) Este tribunal ha ordenado y ordena que se prohíba a los coristas y parroquianos de la dicha iglesia de San Vicente y todas las demás iglesias de su jurisdicción, celebrar en adelante el día de la fiesta de los Inocentes y otros

días, hacer ningunas insolencias ni tumultos en las dichas iglesias, estarse en ellas, ni correr en ellas, ni en las calles, con danzas, ni hábitos indecentes para el estado eclesiástico (...). Todo so pena de poner las temporalidades de los contraventores en manos del Rey; y a este fin el dicho tribunal exhorta a todos los jueces eclesiásticos superiores, y previene a los ordinarios reales de los lugares (...) y a todos los sustitutos del procurador general (...) (Gazeau 1998:39).

El fenómeno no podía ser pequeño ni la diversión moderada, sobre todo si el Estado y la potestad eclesial tenían que poner en marcha semejante maniobra legislativa de tan alta envergadura. Sin embargo, no desapareció hasta bien entrado el siglo XVIII; es más, no eran pocos los predicadores que usaban el humor en beneficio de sus sermones. Como nos indica el mismo autor, tampoco faltaron clérigos licenciosos que participaran e incluso animaran dichas fiestas dentro de la iglesia, bailando con máscaras o trajes de mujer, comiendo morcilla y salchichón en el altar, jugando a dados o a la baraja o quemando zapatos viejos en el incensario para impregnar la estancia de mal olor. Tras la misa, incluso algún clérigo profano podía correr desnudo por la iglesia; en ciertas diócesis como la de Reims, ciertos obispos se unían a la fiesta, cuyo nombre pasó a ser “libertad de diciembre”, y en determinadas diócesis, también podía llegar a verse vino, embriaguez, juegos de bolos o representaciones y conciertos bajo las naves de los conventos y templos consagrados.

Por todo ello, no es extraño que, observando con detenimiento el interior de muchas catedrales, enseguida encontremos representaciones de locos y bufones, personajes que, paulatinamente, se les asignan ciertos elementos estigmatizadores como los colores verde o amarillo, tonalidades poco usadas por la nobleza, pero distintivos de presidiarios, lacayos, verdugos o judíos. También se les colocan cascabeles que anuncian su proximidad, así como un cetro rematado con una cabeza encapuchada a modo de pomo, llamada “muñeca”. Erasmo de Rotterdam (2011), citado por Gazeau, habla de lo mismo en *Elogio de la locura*: “(...) Vedlos cómo gesticulan, mudan inoportunamente la voz, cantan, hacen la rueda, se desfiguran en un abrir y cerrar de ojos y atruenan el aire con sus gritos” (Gazeau 1998:41).

Por su parte, el padre Mariana se muestra igualmente en contra de la presencia de los actores en los templos y reconoce, en su capítulo 7, que no se están aplicando las prohibiciones

dictadas por el Concilio de Toledo, ya mencionado, ni ninguna otra. Las frases que dedica a los actores, si se les alude como intérpretes de cualquier tema didáctico, son tan rotundas como agraviantes. También es cierto que hoy en día, descontextualizadas, analizada su desmesura como un derroche insensato y vistas con una mirada poco acomplejada, provocan la sonrisa maliciosa del lector y la sospecha de si en realidad este jesuita no sería un apasionado el arte de la comedia.

(...) Pues el borracho no es bueno para enseñar templanza, ni el deshonesto será buen maestro de la castidad, porque ¿cómo podrían los tales hacer a sus discípulos que dejado el vicio, sigan la virtud, dejada la locura sigan la razón, dejada la crueldad, se hagan mansos y benignos? (...) ¿Cómo nos confiaremos de los mismos estando borrachos y locos, o cómo pensaremos que los días de fiesta por su ministerio se hagan más solemnes? (...) Yo antes creería que estos juegos se deberían desterrar de los templos como estiércol y burla de la religión (...) porque siendo su vida torpe, parece que con su misma afrenta afean antes la religión, y acostumbrados a cosas torpes, el olor de que están empegados los sale y exhala por la boca, ojos y todo el cuerpo, aún en los lugares santísimos (Suárez García 2004:152).

Esta unión a la fiesta del ministerio sacerdotal había permitido que con el tiempo los excesos tiñeran también el teatro religioso; es decir, los autos sacramentales, cuya calidad había decaído al ser superados por las puestas en escena de los palacios nobles o de los corrales de comedias. La Iglesia aprovechó esta desviación de la atención hacia los autos para prohibirlos, no solo por su recelo continuado hacia el teatro, sino básicamente porque consideraban inadecuado su vestuario y su mezcla de historias paganas y hagiográficas.

De ahí que una Real Cédula de 1765 pusiera punto final a la polémica mantenida durante décadas, polémica que iba más allá de una simple aparente disputa entre neoclásicos y tradicionales. También las comedias de santos seguirán los pasos del auto sacramental, pues se prohibieron en 1788 (Oliva y Monreal 2008:232).

La tradición eclesial ha sido muy exigente con el teatro y los artistas, principalmente por su manera de afrontar el mundo, mucho más relajada que la que imponía las exigencias de la moral religiosa. Pero, de todos los castigos, tal vez el que más furia revela es el de negar a los difuntos de este oficio el ser enterrados en cementerios consagrados. Este hecho, entre otros, Antonio Espina lo documenta al hablar de la vida de François Marie Arouet —más

conocido por todos como Voltaire, uno de los más afamados escritores franceses del periodo ilustrado — en el prólogo a una edición del *Cándido o el optimismo* de 1962. El que sigue es parte del prefacio de Antonio Espina a la obra de Voltaire:

A los pocos meses de regresar a París murió repentinamente la gran actriz Adriana Lecouvreur, que había sido durante algún tiempo amante del escritor (...) La actriz había suscitado en vida repetidos enojos en el clero lo que fue suficiente para que el arzobispado de París, (...) negase la autorización de enterrar en sagrado (Voltaire 1962:26).

Asimismo, Miguel Medina Vicario explica que Molière, a pesar de su gran éxito y reconocimiento social como artista, “tuvo que esperar tres días después de su muerte para que se le pudiera enterrar en sagrado, no por ser aclamado autor, sino por ejercer de comediante” (Medina Vicario 2003:99).

Domínguez Ortiz, en un artículo bien documentado sobre la ubicación en Andalucía, expone como el menor atisbo de diversión era prohibido por una Iglesia combativa y refrendado por una oligarquía que la sostenía en todo momento. Cita el cierre de los teatros de Sevilla y Córdoba en 1679 y 1694, a instancias de los padres Tirso González y Francisco Posadas, respectivamente.

La prohibición se reiteró, para Sevilla y todos los pueblos de su arzobispado, en septiembre de 1731, durante la estancia de Felipe V en aquella capital. La seducción personal de las comediantas parecía más peligroso y se mantuvo un juicio de desprecio legal hacia los comediantes concretado entre otras cosas en la prohibición eclesiástica de darles cristiana sepultura (Domínguez Ortiz 1983:177-196).

Durante el siglo XVIII, en Oviedo, por ejemplo, las prohibiciones eran aún abundantes y podían llegar a extremos bastante excedidos como prohibir los gigantes y la tarasca en las procesiones y los actos religiosos. El tono de mascarada carnavalesca que aportaban esas figuras en Oviedo parecía molestar notablemente, hasta el punto de dictarse en su contra una Real Cédula fechada en San Ildefonso en 1780, por considerarse que la presencia de esos personajes y sus danzas “poco conveniente a la gravedad y decoro que en ellas [las procesiones] se requiere (Reales Órdenes. Siglo XVIII. Tomo III)” (García Valdés 1983:105).

Por contra, en otras ciudades como Madrid no solo no ofendían sino que su construcción era financiada para las procesiones.

Pero, aparte de la legislación prohibitiva, existía otra preventiva: una censura encabezada por el Santo Oficio que recortaba las posibilidades de representación tan pronto como les parecía indecoroso algún aspecto. Con todo, su esfuerzo solía centrarse más en la letra impresa que en la representada, ya que no podían personarse en tantos lugares al mismo tiempo, sino tan solo de forma intermitente. Esta censura ha sido estudiada por Marc Vitse (2005), hispanista francés, Catedrático de Literatura española en la Universidad de Toulouse y desde 2001 profesor emérito de dicha Universidad, quien tras relatar numerosas amputaciones y mutilaciones varias en los textos, concluye que el peor mal no fue el número de actos de la censura, al menos hasta el siglo XVIII, momento en que la Inquisición desarrolló su mejor aparato ejecutivo. En este sentido también se manifiesta Antonio Roldán, quien afirma que, en cuanto a la censura, el teatro era imprevisible, pues muchas veces lo que la Inquisición aprobaba por escrito no se correspondía con lo que los cómicos decían. Además, ocurría que más de una plaza se había amotinado contra la autoridad eclesial y civil, por querer prohibir una comedia (Roldán 1998:129).

Oteando más de cerca, observamos durante esa Edad Media unos procesos similares en la ciudad de Barcelona, plagada de juglares que progresivamente abandonan la lengua de la Iglesia y la cambian por la *lengua d'òc* y con unas procesiones similares a la señaladas, aunque enriquecidas por todo tipo de efectos teatrales: gigantes y cabezudos de propiedad municipal y gremial, entremeses ofrecidos por comparsas, bestias de cartón, representaciones de misterios en las iglesias y de farsas en los locales de los gremios, etc. La fuente histórica a la que el académico José María de Mena (1994:93-122) recurre para documentarlo es principalmente el Códice de 1360 de la catedral de Girona, donde se señala además que estas Artes teatrales y parateatrales se extendían por toda Cataluña.

Esta situación de “teatro de calle” fue desarrollándose en Barcelona de este modo hasta que en el siglo XVI el rey Felipe II (1527 – 1598) autorizó, por medio de un Privilegio Real, el

reconocimiento del Teatro de la Santa Cruz (actualmente Teatro Principal, en las Ramblas). Esta autorización, el monarca la justifica además como fuente de financiación del Hospital de la Santa Cruz (actualmente entre las calles Hospital y Carme en el Raval, sede de instituciones culturales diversas), con el fin de que repercutiera en la asistencia pública a los enfermos. En 1598, ya cercano a su muerte, este mismo rey prohibió todo el teatro en el reino de España, con una Pragmática que indicaba: “se prohíben las comedias en todos los reinos de España, Flandes y el Nuevo Mundo, por el gran daño que estos espectáculos ocasionan a la fe y a las costumbres” (Mena 1994:93-122). Sin duda, el rey actuaba atemorizado por el gran éxito de la fiesta de las comedias y aconsejado por una Iglesia moralista que había publicado un informe de denuncia previa redactado por los teólogos García de Loaysa y Gaspar de Córdoba y el mismo consejero del rey, Pedro de Castro; prohibición que más tarde levantó su hijo Felipe III y que se repetiría en diversas ocasiones y con diferentes excusas (por ejemplo, la prohibición de las comedias por el Obispo de Lleida, en su diócesis en 1751).

Desde que el Teatro de la Santa Cruz abrió sus puertas en 1603, hasta mediados del siglo XVIII, las obras que predominaron fueron vidas y milagros de santos que antes de representarse tenían que pasar “tres censuras: la censura dels inquisidors, la censura eclesiàstica i la censura del mateix Hospital” (Rumbau 1990:312). En definitiva, una estricta censura de la religión, ya que no dejaban de estar regidos por el mismo patronato del Hospital de la Santa Cruz al cual pertenecían, y administrados por la Iglesia, pues eran propiedad de esta. Sin embargo la situación era paradójica: mientras, por un lado, al gobierno le interesaba fijar las salas para poder ejercer su control y crítica, y financiar a su vez la obra social que suponían los hospitales, el tono de los espectáculos, por otro lado, no siempre lograba ser controlado. Esto hacía que el clero emitiera críticas sobre el teatro a pesar de recibir los ingresos de la taquilla. El Padre Mariana (en el *Tratado del Juego*, en el capítulo 9) había llamado a los primeros teatros fijos “burdeles”, y otros jesuitas habían promulgado que “es dinero del demonio” (Suárez García 2004:70).

Efectivamente, a principios del s. XIX, un político ilustrado, importante en las renovaciones de España, Melchor Gaspar de Jovellanos, publica un título que informa sobre los juegos

que se practican y las precauciones que con ellos se han tenido y se deben tener: *Memoria para el arreglo de la policía de los espectáculos y diversiones públicas y sobre su origen en España* (Jovellanos 2011). En él, lleva a cabo una taxonomía lúdica, diferenciando entre juegos para clases nobles y juegos para las populares. Así pues, con mayor o menor relevancia cuantitativa, el caso es que, en todos los documentos manejados, el objetivo siempre era el mismo: la represión moral del teatro por medio de pastorales, concilios, santos oficios y tribunales civiles.

Ciertamente comparto la idea de Vitse (2005) de que el verdadero daño fue el cualitativo, ya que el temor se iba apropiando de escritores y productores que ejercían una autorrepresión mucho más eficaz. El autor de este estudio lo denomina con acierto el “impacto en las mentalidades y el de la integración callada y autocensural de las nuevas normas” y considera que su alcance fue mucho mayor que la eficacia de la censura que poco podía ejercer contra “una irrefragable pulsión teatral colectiva” (Vitse 2005:102). Todo ello viene a refrendar mi idea de que a veces lo importante no es el número de intervenciones a la hora de controlar el fenómeno, sino crear un inconsciente colectivo de menosprecio y temor capaz de actuar de forma más extensiva y eficaz.

Sin embargo, esta problemática de aceptación del teatro no ha afectado solo a la Europa tradicionalista. De hecho, en un fondo documental que *a priori* no parecía un suministrador de datos de este tipo como es el manual de actuación de Uta Hagen (2014), podemos ver una descripción ambiental similar, pero esta vez en EE. UU.

De los puritanos heredamos el concepto de que cualquier forma de teatro era inmoral, de que todos los artistas eran vagabundos, ramera o charlatanes. (...) A medida que las colonias fueron creciendo, se decretaron leyes que prohibieron cualquier tipo de espectáculo en todos los estados excepto Maryland y Virginia. Las leyes no se abolieron hasta 150 años después de la guerra y la ley que vetaba enterrar a los actores en el camposanto no se derogó oficialmente hasta el siglo XX (Hagen 2014:15).

Esta afirmación realmente pone bajo sospecha a los actores, hasta el punto de negarles el descanso eterno en un lugar sagrado. Esta negación de cementerio religioso, conocida como

la “negativa a ser enterrado en sagrado”, para mí es la parte más sorprendente del documento porque manifiesta un belicismo explícito y permanente del arte de la diversión en el siglo XX. Esta situación que Uta Hagen relata en EE. UU., aludiendo también al siglo XX, es denunciada por la conocida familia Barden en España. De forma genérica, Javier Bardem, al recoger el premio del Sindicato de Actores al mejor actor secundario por su papel en la cinta *No Country for Old Men*, afirmaba:

Mis abuelos fueron actores en un tiempo en el que a los intérpretes no se les permitía ser enterrados en tierra sagrada, porque eran homosexuales y prostitutas. Así que ha sido un largo camino hasta llegar aquí, y eso es algo que debemos agradecerlos a nosotros mismos (Bardem 2008).

Su madre, Pilar Bardem, es más concreta en una entrevista para la Academia de las Artes y de las Ciencias Cinematográficas de España: “A mi abuela no se la pudo enterrar en sagrado, pero el público amaba a sus actores y empatizaba con ella” (Academia 2015). Obviamente, si lo comparamos con la recomendación del *Tratado contra los juegos*, la restricción es risible, ya que el famoso libro proponía que los comediantes no recibieran ninguno de los sacramentos, tal como indica el título “Que los farsantes están privados de los sacramentos” (Suárez García 2004:173).

Todo este apartado documenta cómo la causa puritana, en diferentes coordenadas espacio-temporales, se comportaba de igual modo ante la sospecha que levantaba la diversión, el juego, la comedia o la risa. No se puede dejar de pensar que cuando Umberto Eco escribió *El nombre de la rosa* tenía documentos históricos para respaldar aquel insospechable y neurótico final de la novela.

Desde la Edad Media hasta prácticamente el siglo XX, tanto en Europa como en América, los moralistas han tenido acceso al control social y lo han ejercido. La documentación histórica sobre este asunto es vasta, por ello he tomado únicamente aquellos referentes que me han permitido mostrar la transversalidad de esta intransigencia histórica tanto con el juego como con el divertimento escénico, en el tiempo y en el espacio. El epígrafe que aquí acaba deviene central sobre todo por dos razones: primero, porque arroja luz sobre la ingente

cruzada que se disputaba en contra del juego y, segundo, porque es obvio que la magnitud de esta contienda nos habla en realidad del tamaño del enemigo. Dicho en otras palabras, si se necesitaba tal cantidad de munición para derrotar la diversión, la fiesta y el juego, esta debía formar parte de un fenómeno social casi omnipresente en las vidas de las personas.

Soy consciente de que visitar el refranero popular no es la herramienta más científica de todas, pero creo que sí nos muestra un estado de las actitudes populares frente a las ideas. En el caso del juego he consultado el artículo “Refranes alusivos al juego de naipes” de Juliana Panizo (1995), en el que agrupa más de 200 entradas exclusivamente referidas a dichos y refranes en castellano con el juego como referente. ¿Cuál sería la presencia del juego en la sociedad si tan alto es su uso en el idioma?

A continuación adjuntamos algunos para mostrar el efecto moralizante. En ocasiones aluden al riesgo de ausentarse del trabajo (“quien juega, no guarda cabras” o “jugar y pasear, cuando no hay que trabajar”); en otras, al vicio que genera (“Si jugó, jugará, y si no tiene qué, hurtará o mirará”), a la moralización con sesgo machista (“Naipes, mujeres y vino, mal camino”), al concepto de “juego limpio” (“En la mesa y en el juego, se conoce al caballero”) o, por último, al repudio expreso del juego (“Hijo jugador, no nos lo dé nuestro señor”).

De hecho, no solo el juego, sino también el teatro son sumamente importantes, de ahí que se tengan que controlar y combatir. El padre Mariana, en su *Tratado contra los juegos*, justifica esta necesidad. En concreto, en el capítulo 7 del tratado “Que las comedias no son a propósito para honrar a los santos”, comienza exponiendo:

Cosa dificultosa es desarraigar una mala costumbre de mucho tiempo y con grande aplauso de la muchedumbre arraigada, la cual suele celebrar las fiestas mayores con comedias y representaciones, y hay peligro no se entienda que con esta disputa queremos disminuir la honra de los santos (Suárez García 2004:149).

Ante esta alta presencia lúdica en las costumbres sociales, los acontecimientos de control moral como los descritos a lo largo del capítulo y en particular la documentación ofrecida

sobre la familia Bardem, se han extendido hasta hace pocos años, máxime en España por causa del régimen dictatorial de Franco, en connivencia con los aspectos morales más ortodoxos del catolicismo.

Así, parece inevitable avanzar en una tercera razón que impone relevancia a este capítulo introductorio y cuyo peso será influyente para comprender el estado de la cuestión. Esta razón es la refractariedad y animadversión de los poderes productivos y morales respecto a la diversión, la holganza, el ludismo y el ocio, según la designación que cada época haya preferido. También por ello incluyo la presente introducción en esta Tesis, para aportar más comprensión al porqué de las pocas filias expresas al juego.

En pleno siglo XX, el relato histórico nos explica que existen estamentos en el llamado “mundo occidental” que siguen dictando prohibiciones, persecuciones o censuras contra la diversión, el placer y el juego, hecho que nos lleva a sospechar que las actitudes sociales hacia el atributo lúdico no han sido siempre muy positivas. Si una ideología así, tan desatenta hacia lo lúdico y el entretenimiento, se arraiga tan profundamente en la sociedad y nos lleva a cambiar tan acusadamente el uso del tiempo en cuanto a ocio y trabajo, no podemos obviarla al definir el estatus imaginario, e incluso sociopolítico, de lo lúdico en nuestra sociedad.

Pero no solo se ha menoscabado el juego y la diversión, sino que se ha modelado un proyecto alternativo de orden y concierto consagrado a menudo a la seriedad del rezo, de las costumbres de la clase alta o del estudio institucionalizado. Se presenta curioso el párrafo en que César Oliva relata que la Italia medieval no experimentó un auge del teatro vernáculo profano “debido a una disociación entre el pueblo y los sectores cultos (escuelas, universidades, cortes y palacios)”. Las ciudades universitarias como Pavía, Padua o Bolonia dedicaban sus escenificaciones “de comedias y tragedias, en latín, libremente inspiradas en Terencio, Plauto y Séneca, que tenían muchas veces el carácter de ejercicios literarios” (Oliva y Monreal 2008:87). Pero lo cierto es que la Universidad se emancipó de la Iglesia hasta prácticamente entrado el siglo XVIII, con lo cual no debería extrañarnos su confluencia.

Todos los aspectos descritos me permiten ahora pensar que el estatus del juego, en general, y el del teatro, en particular, era denostado, aunque permitido como válvula de escape. El principal problema que ofrecía el teatro no estaba tanto en los contenidos como en la oferta de diversión, y, como en el juego, esta causa era el auténtico inconveniente. En el documento de Domínguez Ortiz, se afirma de forma clara que la ley moral de Campomanes, moderado que seguramente buscaba contentar a los tradicionalistas para proponer una mejora, disponía lo siguiente: “La diversión pública en las grandes ciudades es una de las atenciones primeras de un gobierno bien organizado, porque la nobleza y gentes acomodadas necesitan recreaciones honestas para evitar los males de la ociosidad” (Domínguez Ortiz 1983:177-196). Esto denota a mi modo de ver dónde se hallaba el verdadero problema tanto en el juego como en el teatro, y viene a reforzar el sentido de mi investigación teórica. Dicho de otro modo, la diversión atenta contra el trabajo; el hombre desocupado se aleja de las exigencias sociales de la moral y la producción por los caminos del placer, razón por la cual el universo lúdico ha de ser mantenido bajo una rigurosa vigilancia y freno.

Considero que unos hechos históricos como los descritos no pueden haber generado unas actitudes sociales positivas hacia el juego y ni el teatro. No podemos obviar estos datos si intentamos comprender la poca presencia del discurso lúdico en las diferentes aproximaciones al teatro. Afortunadamente, a pesar de las prohibiciones, la sociedad seguía valorando y practicando el divertimento y, como ya hemos visto, por más prohibiciones que el clero y los gobernantes dictaran, no era fácil contener el pulso lúdico. Igualmente, toda la obra dramática no es la literaria. Existe un teatro vastísimo que carece de archivos documentales por no estar basado en la literatura y por tener la fungibilidad como principal característica. Sabemos, no obstante, gracias a los datos históricos, que ese teatro en muchos casos era burdo, pero cómico; atrevido y soez, pero mordaz y crítico al mismo tiempo.

A pesar de ello, no podemos negar que haya existido cierta ideología moralista en contra del juego y la diversión por diversos motivos, pero muy dominante como hemos descubierto en la documentación aportada.

Este acoso parece, por los datos, que realmente se mantuvo tenaz, por lo que es lógico pensar que cierta actitud de rechazar un estatus en las dinámicas lúdicas se hubiera podido instalar en nuestro imaginario colectivo. Debe recordarse que estas dificultades legislativas o moralizantes no impedían el desarrollo de fiestas, juegos y divertimentos teatrales; esto es, el marco lúdico podría no estar bien visto socialmente, pero fluía. De hecho, esa irreverencia a la normativa provocará que hablemos de un poderoso estado de la cuestión del juego en el siglo XX, con artistas de vanguardia tan reconocidos como juguetones y experimentadores. Y, sin apenas rozar el siglo XX, ya hemos visto que, a pesar de las prohibiciones, ni la comedia se acababa, ni las fiestas desaparecían. Pero esta supervivencia del juego, e incluso su desarrollo, es justamente lo que resolveré más adelante, en el marco histórico y el estado de la cuestión. Por ahora solo he pretendido resaltar que, a pesar de la fiereza del león, este no ha logrado aniquilar unos comportamientos connaturales a ser humano y a las artes.

2.2 El juego y lo lúdico

2.2.1 Terminología

Partiendo de su etimología, los términos “juego” y “lúdico” presentan ya una descripción interesante:

Juego: Del latín *jocus*: broma, chanza, diversión. Derivados: 1. Jugar del latín *jocari*: Bromear, 2. Jugada, jugador, jugarreta, juguete juguetón, juglar. 3. Cultismos: Jocosos, jocosidad.

Lúdico: Del latín *ludere*: jugar, jugarrear (quizá pasando por retozar amorosamente, yacer carnalmente) (Coromines 2010).

Johan Huizinga, uno de los padres de la teoría del juego, por su parte lo acotará del siguiente modo:

Juego (...) un convenio para dentro de ciertos límites espaciales y temporales, realizar algo en determinada forma y bajo reglas determinadas, que da por resultado la resolución de una tensión y se desarrolla fuera del curso habitual de la vida (Huizinga 2008:137).

Existen lenguas muy integradoras como el latín, en las que tanto el nominativo “*ludus*” como el infinitivo “*ludere*” atañen tanto a la competición (juego *agonal*) como al juego infantil (juego como reto, como habilidad o “*como si*”-representación), como al recreo (juego para el ocio, descanso), al jugueteo ágil y delicado de los animales (juego animal de entretenimiento, de apareamiento, territorialidad), al juego de azar, a la representación litúrgica (juego de representación en el culto y los ritos) y a la representación teatral (juego de representación en la simulación de escenas de la vida y el fingimiento de sentimientos y situaciones de los personajes).

En particular, “*ludus*” es un nominativo que conceptualiza el “juego público, que tanta importancia tenía en la vida romana, y en la escuela, la primera vez partiendo seguramente del sentido de competición y la segunda del sentido de ejercicio” (Huizinga 2008:55). Por otro lado, “*iocus*” y “*iocare*” se usan solo para significar el chiste y la broma. Sin embargo, por razones bien fonéticas, bien semánticas, este es el término que han heredado principalmente las lenguas romances para designar el juego en sentido amplio, incluyendo en muchos casos la representación teatral y atribuyéndosele el campo de figuración que en latín contenía “*ludus-ludere*”.

Así la evolución hacia los diferentes romances desemboca en términos como: *juglar*, *jouer*, *joc*, *juca*, *jogo*, *giocare*... En ocasiones, en estos idiomas modernos el término “juego” no solo adquiere las atribuciones propias del “*ludus-ludere*”, sino que ha gramaticalizado otros significados tal como demuestran las siguientes locuciones:

- movimiento: dos piezas que no deben ajustar tienen “juego”; “juego de muñeca”;
- combinación: “dos prendas o colores hacen juego”;
- sentido erótico: “juegos de amor”; *Spielchen* (literal en alemán, ‘jueguecitos’);
- figurados: “juego de cintura”.

En otras lenguas europeas refiere también a la caza (próximo de nuevo a la lucha), a la música y a los instrumentos (cercano a la idea de entretenimiento que transporta a otro mundo y movimiento ágil y delicado) y a ciertas ceremonias (próximo a la idea sacra).

En definitiva, todo un contenedor semántico que va de la lucha, a lo lúdico, pasando por las funciones colaterales descritas, pero que no acaba de abandonar nunca el sentido etimológico latino de “*ludus-ludere*”. Una palabra, por tanto, de gran flexibilidad y valor referencial en gran parte de las lenguas romances (Huizinga 2008:45-66).

Patrice Pavis nos señala cinco entradas diferentes para “juego” (Pavis 2008:265):

— *juego de lenguaje*, “como sustitución de la acción por una estrategia discursiva (...) trampa lingüística”.

— *juego dramático*, “Práctica colectiva que reúne a un grupo de ‘jugadores’ no actores, que improvisan conjuntamente según un tema escogido de antemano”.

— *juego escénico*: “Acción muda del actor cuándo solo utiliza su presencia o su gestualidad para expresar un sentimiento o un situación antes o durante su parlamento. En la época clásica, se habla de ‘juego teatral’ cuando se ‘sustituye la elocuencia por la pantomima”.

— *juego y prejuego*: “Término de Meyerhold. El actor interpreta una pantomima antes de presentar su personaje y reconstruir la situación dramática (...) es característico de un juego corporal muy subrayado y expresamente teatral”.

— y la derivación *juglar*: “artista popular que, en tablados instalados en las plazas públicas, ejecutaba juegos malabares, acrobacias o improvisaciones teatrales (...) El espectáculo de los juglares se basa casi siempre en una *performance* física, no en la producción de un sentido textual”.

Al repasar las definiciones, parece que incluyen de manera reiterada en sus significados la idea de improvisar y la de implicación y explicación corporal, extremos que atenderé más adelante.

Por otro lado, César Oliva recoge las aportaciones del historiador romano Tito Livio en su *Historia Básica del Arte Escénico*, donde indica que los romanos hasta el 364 a. C., solo conocían los *ludi circenses* (juegos circenses), pero que a partir de esa fecha pudieron contemplar los actores llegados de Etruria, a los que, por asimilación, también se llamará “*ludi*”. Apuntan Oliva y Torres que estos

danzaban al son de una flauta, sin texto cantado y sin mimar la acción de una obra. Hoy en día, esto no puede sorprendernos lo más mínimo. Pero sí llamó la atención del historiador romano, ya que Tito Livio escribe en un momento en que los *ludi* romanos, en sus mimos, están relatando acciones, traduciendo una historia en imágenes visuales (Oliva y Torres Monreal 2008:52).

Más allá de las conexiones historiográficas, lo que pretendo documentar ahora es únicamente el uso habitual del concepto “ludi” en tanto que traducción de actor o de actuación. En la sociedad romana, esto nos vincula plenamente el Arte de la Representación con el juego y la evolución del término dentro del contexto de juego, representación y fiesta. Unas páginas más adelante, César Oliva y Francisco Torres nos refieren de nuevo el término:

La paz romana propicia el marco para la *fiesta*, centrada principalmente en los juegos, *ludi*. En ellos se impone el espectáculo... Todo se organiza espectacularmente: desfiles militares, celebraciones de victorias, cortejos fúnebres, procesiones y juegos. Estos últimos se dividen en *ludi circenses* y *ludi scaenici* (juegos escénicos, entre ellos el teatro). Los juegos circenses, anteriores a los juegos escénicos, ofrecen carreras de caballos, combates de animales y exhibiciones atléticas principalmente. Solo ya entrado el Imperio asistiremos a combates de gladiadores (Oliva y Torres Monreal 2008:54).

En castellano, a pesar de usar a menudo los términos “interpretar” o “actuar”, podemos oír también las expresiones: “jugar un personaje” o “jugar una escena”, aunque los verbos *to play*, del inglés, y *jouer*, del francés, designan de forma mucho más directa el valor de “interpretar”. En el trabajo doctoral de Carmina Salvatierra *La escuela de Jacques Lecoq: Una pedagogía para la creación dramática*, observamos que también recoge a Patrice Pavis citando a Johan Huizinga:

El principio lúdico del término juego —‘una dimensión importante de la representación’— y que el inglés (*to play, a play, players*) y el alemán (*spielen, Schau-spiel, Schau-spieler*) han conservado como un sinónimo para el teatro, al designar tanto la acción del actor como la obra, incluso a los actores, y hace observar cómo en la lengua francesa, si bien han mantenido expresiones como *jouer un rol* o *le jeu du comédien* (Salvatierra Capdevila 2006:290).

Respecto al inglés, debe contemplarse, no obstante, una diferencia semántica entre *games* (juegos) y *play* (juego), que separa claramente los significantes.

Aunque no es fácil separar juego (*play*) de juegos (*games*), generalmente los juegos son acontecimientos bastante más estructurados cuyas reglas son conocidas por los jugadores. Los juegos son jugados en lugares específicos (esta-

dios, campos de juego, mesas de cartas, etc.), se mueven hacia un fin y tienen jugadores claramente marcados, a menudo incluso uniformados (Schechner 2002:87).

Sin embargo, juego (*play*) es un término más ambiguo, polisemántico y profundo que refiere a aspectos más culturales de los animales: “Los aspectos culturales humanos son también aspectos biológicos. En etología, la relación del juego con el ritual es muy próxima” (Schechner 2002:90). Ambas acepciones pueden ser cercanas a la escena, que a veces se nutre de la parte más lúdica del ritual y otras, del hecho de jugar siguiendo esas normas internas de la escena llamadas “convenciones”.

Por tanto, “*ludus-ludere*” en latín clásico refiere entre otras cosas a la representación teatral, pero cederá progresivamente todos sus significados a “*iocus-iocare*” que significa, al menos en una de sus acepciones, “representación teatral”. Por todo ello, tal vez no sea nada descabellado pensar que en un principio estos eran conceptos en cierto modo próximos al campo semántico del teatro.

Roger Caillois, sociólogo y crítico literario francés también diferencia desde el principio dos acepciones interesantes ligadas al juego directamente: *paidia* y *ludus*. *Paidia*, la entiende como “exuberancia feliz que traduce una agitación inmediata y desordenada, una recreación espontánea y relajada, fácilmente excesiva, en cuyo carácter improvisado y sin reglas radica la esencial, si no la única razón de ser (...)” (Caillois 1994:48-49); mientras que con el concepto de *ludus* precisa la virtud civilizadora del juego y el concepto de juego más reglamentado: “los valores morales e intelectuales de una cultura” (Caillois 1994:48).

A mi entender, ambos procesos emergen conjuntamente en los procesos creadores en la escena, pues los actos de entrenamiento y ensayo gozan casi siempre de esa agitación espontánea y desordenada. Sin embargo, los actos de representación suelen ser más reglamentados y ordenados. Entonces, los valores sean así en sentido general, hay que decir que son territorios muy osmóticos. Y en una representación que se juega desde el pacto puede emerger una improvisación puntual y agitada, igual que en las agitadas fases de ensayo existe una serie de reglamentos, límites y consignas muy constrictivos.

Así pues me parece que se detectan tres ámbitos de especial relevancia al acotar conceptos que influyen en la determinación lúdica del hecho teatral: por un lado, el juego en sí como fenómeno de abandono; por otro, la fisicalización del juego como fenómeno de imbricación entre juego y cuerpo, y, en tercer lugar, la convención como fenómeno de ludismo con los signos, los símbolos y los referentes. Los tres conceptos se exponen a continuación, en tanto que sustrato conceptual de esta tesis.

2.3 El concepto de juego en Johan Huizinga

Para el estudio del concepto de juego, he querido comenzar cediendo la palabra al pensamiento fundacional de Johan Huizinga, puesto que, pese a ser un autor clásico, posee unos profundos y claros enunciados sobre la esencia y forma del juego, principalmente humano.

Quiero reconocer que, aunque Huizinga es el primero en elaborar una categorización y conceptualización del juego, profunda y compleja, intelectuales anteriores como Friedrich Schiller ya habían reconocido la importancia al juego. Labrador y Morote, en el artículo “El juego en la enseñanza”, recogen uno de sus textos escritos en *Cartas sobre la educación estética del hombre*: “Schiller (1928:12) con su famosa frase ‘el hombre no está completo sino cuando juega’ nos llama la atención sobre el juego” (Labrador y Morote 2008:73).

Tanto Johan Huizinga como Roger Caillois son repetidamente citados aún hoy en día como piedras angulares de la teoría de lo lúdico en la mayoría de artículos y libros que versan sobre esta materia. De ahí que sean elementos fundamentales para acotar la conceptualización del término. Ambos constituyen un referente cultural de trascendencia internacional, por ello me ha parecido oportuno tomarlos como fuente primaria de la construcción de los conceptos “lúdico” y “juego”.

2.3.1 Conceptualización

A pesar de que tanto como Caillois como Huizinga son visitados indistintamente por todos los escritos sobre universos lúdicos y juego, es el segundo el que, a mi modo de ver, nos ayuda mejor a comprender la profundidad del concepto “juego” y su influencia trascendental en las construcciones culturales humanas en torno a él. Así lo plasma en 1938 en su obra *Homo ludens*, donde lo define como

una acción libre ejecutada “*como si*” y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella interés material ni se obtenga por ella provecho alguno, que se ejecuta en un determinado tiempo y en un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo que es habitual (Huizinga 2008:27).

Esta importante definición es recogida por muchos autores como nuclear. Entre ellos Pavis y Salvatierra, en sus diversas investigaciones (Pavis 2008:255); (Salvatierra Capdevila 2006:290); Vicente Navarro, en su estudio de los juegos motores (Navarro Adelantado 2002:109). Esto nos lleva a pensar en la relevancia de este autor y el acierto de su enunciación.

Aparte, añade un concepto básico ya desde las primeras páginas: para él, el juego tiene una esencia *agonal*; es decir, una esencia de competición, pugna, desafío, porfía y lucha, motivada por un deseo intrínseco al ser humano de superación y excelencia. De hecho, en la definición de Joan Coromines en su célebre *Diccionario Etimológico de la Lengua Castellana*: “Agonía” es un término que procede del griego y significa “lucha”, “angustia” (Coromines 2010:13).

En ese sentido, muchos aspectos de la cultura humana se pueden comprender como fenómenos agonales y, por tanto, lúdicos: el deporte, por su carácter de disfrute con la competición y la estrategia; la guerra, por lo mismo, pero llevado al extremo; el ámbito jurídico, por el deseo de conseguir la victoria tras la disputa dialéctica; la poesía y el arte, por el entretenimiento con lo banal y lo desmesurado, con el juego de las apariencias; lo sacro, por su relación con la representación, con el disfraz, con el trance como elemento de sobrepasar el

mundo real. El conocimiento, sea mágico a través de enigmas, en un principio, o el conocimiento científico, más adelante, es también otra forma de competición por ser el primero en el dominio del saber. El ludismo aterriza también incluso en el desafío por el conocimiento.

Para Huizinga, este fenómeno competitivo, agonal, expuesto magistralmente en la Grecia clásica —en la que incluso se transformará en espectáculo deportivo-religioso— es donde recae el núcleo del juego: el deseo de mostrarse a los dioses como seres lo más perfectos posibles y de convertirse además en modelos espirituales para la especie. La lógica evolucionista acompaña también este discurso agonal y justifica que este se halle tan centrado en el cuerpo. Un ser excelente es un ser más perfecto y, entre otras cosas, se mejora si se tiene un cuerpo más hábil, más resistente y más fuerte; esto es, un cuerpo con mucha más capacidad de supervivencia en la lucha de las especies. Toda una estrategia que el ser humano desarrolla a fin de perdurar.

Sebastià Serrano, catedrático de Lingüística general en la Universidad de Barcelona, e investigador sobre teoría de la comunicación, explica con humor en su libro *El instinto de seducción* (Serrano, Sebastià 2004:11-48) como, en el desarrollo de su naturaleza física “no consciente”, el ser humano realiza importantes cambios morfológicos para mejorar su cuerpo y promocionarse de esta forma en busca de procreación. Un ejemplo de ello es la reducción de la cantidad de dientes. Parece ser que esta disminución de piezas mejora la movilidad y la expresividad de la cara. Asimismo, la polivalencia de las manos potencia la habilidad realizadora (*homo faber*); la sudoración garantiza la refrigeración; el desarrollo de los pechos de la hembra informa de su madurez sexual y de su garantía procreadora; la verticalidad del cuerpo estiliza al hombre y lo hace más hábil para andar, moverse o correr; las caderas anchas de la hembra aportan un mejor soporte para el embarazo en bipedestación y facilitan la acumulación de grasa en las nalgas como depósito energético; el pene masculino desarrolla una forma aerodinámica y un sistema de vaso de compresión para optimizar la fertilización, etc. Toda una evolución física colectiva que irá acompañada de una mejora competitiva individual, como narra Huizinga, a través del fenómeno agonal y en la que radica el vínculo original entre cuerpo y juego.

Este deseo de elogiar la propia virtud sobre el otro, la propia excelencia corporal, social, moral o intelectual constituye al mismo tiempo la base para la gloria y el honor, y en muchas ocasiones también establece el punto de partida para el escarnio del contrario. Son las dos caras de una misma moneda y de aquí nacen las porffias denigrantes griegas con carácter festivo: Parte de las fiestas de Demeter y Dionisos estaban destinadas a los cantos de insulto y escarnio; la poesía de Arquíloco; los cantos denigrantes de hombres a mujeres, y viceversa. Todo ello es universo lúdico de pugna injuriosa concebida como juego, un juego que incluso se incorpora en las celebraciones sacras. Pero no solo en la cultura helénica hallamos este despilfarro de injurias burlescas. La investigación antropológica de Huizinga muestra que esta competición denigrante estaba muy extendida ya en la época preislámica, en China, en la tradición germánica, en la inglesa y en la francesa. Todos ellos con un claro trasfondo agonal.

La porffia es el primer fundamento del ludismo para Huizinga, acompañada en segundo lugar por la representación, que en principio confluye en el mismo territorio sacro. Esta implica en algunas ocasiones entretenimiento, puesta en escena o espectáculo, pero no siempre, ya que puede quedar reducida al terreno exclusivo del rito religioso. Esta capacidad de representación va unida al fenómeno agonal porque en origen se compite, ritualmente, para ofrecer la victoria a los dioses, en un contexto de enfrentamiento oratorio. Por tanto, las dos dimensiones del juego que definen su teoría lúdica —el de representar y el de competir— quedan muy unidas en los ritos sacros. De estos, las competiciones griegas ofrecidas a los dioses son un referente por su elevado grado de desarrollo y transcendencia en occidente. A estos orígenes dirigirán su mirada algunos renovadores del siglo XX, como Isadora Duncan, Grotowski, Artaud y algunos miembros del *Happening*, en busca de la pureza renovadora de la escena.

Dentro de las representaciones (infantiles, liturgias, juegos de disfraz...), las sacras poseen para Huizinga, una importancia destacada: son auténticas figuraciones vicarias en las que un oficiante actúa en nombre de un ser superior para poner en contacto a la masa social con los seres superiores. En las fiestas sacras, se representan además los acontecimientos más

importantes de la vida de hombres y naturaleza: el nacimiento, la madurez y la muerte de las personas; o de las plantas: siembra, brote, maduración o cosecha. Se toma conciencia profunda y significativa a través de estos cultos de los ciclos vitales tanto terrestres como meteorológicos, estacionales e incluso astrológicos o solares atmosféricos, y se anima de este modo al propio mundo a mantenerse coherente y continuar con este orden.

Para este autor, todavía existe un tercer elemento en esta tríada que sustenta la definición de juego y es la idea de trance, agitación o vértigo, que más adelante Caillois identificará como *ilinx*. Este placer por el vértigo, la agitación o el éxtasis, esta transposición a un estado semiinconsciente, nos obliga a reconocer aún más el cuerpo y el movimiento como elementos importantes de muchos juegos.

Cuerpo, movimiento y juego se convierten así en los tres vértices que por lo general cohabitan especialmente con el juego tradicional: juego de pelota, deportes olímpicos, bolos, lucha cuerpo a cuerpo, lanzamiento (tuta, morrillo, piedras, jabalina, etc.). Por supuesto, también existen juegos de habilidad mental (ajedrez, competiciones de conocimientos, cartas) que no requieren de la parte física, pero los primeros son tan importantes cuantitativa y cualitativamente que merece la pena valorar su trasfondo, pues existe un amplio número de juegos relacionados con lo cinético y la habilidad motriz del ejecutante. Concretamente, estos requieren de un sinnúmero de movimientos y acciones físicas más o menos aeróbicas, hábiles, en unas ocasiones; fuertes o veloces, en otras; orgánicas, en muchas; inspiradas o expresivas, en algunas, y diestras, en casi todas. Así, el movimiento se instala en múltiples competiciones y juego agonal, en los bailes agitados que llevan al paroxismo y, en ocasiones, en la representación sacra por medio de la expresión corporal o la danza, más o menos estilizada, como veremos más adelante.

Los que se basan en la competición atlética, gimnástica o deportiva se fundamentan casi por completo en la habilidad, fuerza y resistencia corporales. Los que producen vértigo, como los parques de atracciones, consiguen la máxima excitación mental a través del sometimiento del cuerpo a velocidades, fuerzas centrífugas o desequilibrios extremos. Estos

últimos perseguían en la antigüedad un resultado sacro, pues se trataba de ejercitarse para abandonar puntualmente este mundo y acceder a otro nivel de consciencia superior en el que fuera posible comunicarse con los dioses. Este juego trancístico es observable todavía hoy en numerosas experiencias como la de los derviches⁸.

Analizados los tres elementos fundamentales para Huizinga —carácter *agonal*, carácter representativo y carácter trancístico del juego— aproximar términos como “porfía”, “vértigo”, “trance”, “representación”, “lucha”, “sagrado”, “agonal”, “lúdico” y “juego”, al término de “cultura” cuesta menos. Esta parece ser la idea principal de Huizinga, el cual identifica porfía y juego y los define como un atributo humano esencial. Así afirmará contundentemente: “La cultura no comienza como juego ni se origina del juego, sino que es, más bien, juego” (Huizinga 2008:101). El juego no es consecuencia, sino causa cultural. En este sentido “la competición y la exhibición no surgen, pues, de la cultura como sus diversiones, sino que, más bien la preceden” (Huizinga 2008:69).

2.3.2 Características del juego

Huizinga enumera una serie de características que han supuesto la base de la teoría del juego hasta nuestros días y que recojo a continuación, pues suponen el marco exacto del juego tal como yo lo concibo, incluso del juego teatral.

El juego posee varias características, de las cuales la más interesante de analizar es su definición en tanto que *realización no seria*, entendiendo como “serias” las producciones más pragmáticas, laborales, productivas o nutritivas de la vida corriente. Sin embargo, su realización concreta es extremadamente *seria* y no tiene por qué identificarse con el humor o la comedia de modo unívoco. Si revisamos los juegos de nivel inferior, de nivel recreativo (naipes, dados, carreras y ajedrez) o bien los de nivel superior (música y ritos sagrados),

⁸ Asceta o místico de una orden religiosa musulmana. Se refiere a un religioso mendicante, que se conoce en diversos países árabes por su relación con el baile y la mística. Hay varios grupos de derviches, entre los cuales son muy conocidos los *sufís* que pertenecen a esos ascetas y místicos musulmanes. Aún siguen siendo muy populares hoy en día por sus trajes característicos y sus rituales, que consisten en la repetición de frases sagradas y la búsqueda de un estado de trance a través de danzas giratorias con las que alcanzan el éxtasis religioso.

vemos que todos ellos se desarrollan a partir de un reglamento, con gran concentración, gravedad y e incluso entrega seria. Así, observamos que esta paradoja puede considerarse similar a la de la escena.

Por otro lado, la teoría lúdica de Huizinga concede una importancia especial a lo *agonal*, y argumenta lo que tiene de juego el competir. Asimismo, analiza la importancia de los Juegos helénicos en este sentido y también la de las competiciones romanas y los relaciona sistemáticamente con la fiesta y con lo sacro. Allí donde hay competición, existe una deidad a quien ofrecer el combate y la victoria y una ceremonia festiva que lo envuelve. Pero no solo acontece así en el mundo romano. En realidad “es imposible separar la competición como función cultural, de la triple unión entre juego, fiesta y acción sacra” (Huizinga 2008:49). Esta dimensión, además de magnificar la apreciación del juego, lo aproxima en muchos sentidos al teatro, ya que antropológicamente también nace unido a la glorificación de la deidad, Dionisos, y unido a la fiesta, las dionisíacas.

Paralelamente, el teatro muestra esa idea de competición y disputa, al menos de cuatro modos diferentes. En primer lugar, en cuanto a la dramaturgia: los orígenes de la tragedia griega enfrentan muy habitualmente a un protagonista contra los dioses o el destino. Este carácter de enfrentamiento y lucha se da también en la comedia solo que, en ese caso, los términos contrapuestos suelen tener algo de ilógico, burlesco o irreverente, lo que provoca la risa del público al comprobar la desesperación del héroe cómico. Se afirma a menudo que sin conflicto no existe el teatro. En segundo lugar, podemos observar también el carácter agónico del teatro en un aspecto más coyuntural como los concursos, aunque no menos importante ya que el origen del teatro se basa justamente en los concursos: desde las *Grandes Dionisíacas*, en las que se salía del templo para llegar procesionalmente al teatro en el flanco de la Acrópolis, donde se celebraban durante dos días concursos de ditirambos y concursos dramáticos (Bourcier 1978:14-32), hasta cualquier certamen actual que confronte autores de las más diversas calidades. En tercer lugar, a través de las danzas de enfrentamiento: existían otras danzas al margen de las danzas dionisíacas, de desarrollo paralelo (por ejemplo las *danzas pírricas*,) que relacionadas con las armas y el combate adquieren gran importan-

cia. Por último, la cuarta relación del teatro con lo agonal es la lógica lucha entre artistas, directores, actores o cualquier miembro del equipo, cuyo cometido sea obtener éxito profesional. Señala Huizinga:

La tragedia y la comedia se hallan desde un principio, en la esfera de la competición que, como explicamos más arriba, tiene que calificarse en toda circunstancia de juego. Los poetas crean, en certamen, sus obras para la competición dionisíaca. El estado no organiza esta competición, pero la toma bajo su dirección... Se hacen comparaciones constantes y la crítica se agudiza al extremo. Todo el público comprende las alusiones, reacciona ante todas las finuras de calidad y estilo y participa en la tensión de la lucha, lo mismo que los espectadores en un partido de fútbol. Se espera impaciente al nuevo coro, para el que se han estado ensayando durante todo el año los ciudadanos que lo representan. También el contenido del drama mismo, es decir, la comedia es de tipo agonal. En ella se pelea, se combate o se ataca a una persona o punto de vista. Aristófanes endereza su burla contra Sócrates, contra Eurípides (Huizinga 2008:185).

Otra característica que define Huizinga sumamente habitual en el juego es el exceso, la desmesura. Este lo ilustra con el concepto *potlatch* de Marcel Mauss (2009), el cual se basa en el uso del derroche y de la exageración, en un principio circunscrito al contexto de los regalos de boda en la tribu *Kwakiutl* y que me parece interesante recoger por lo que aportará en el ámbito del trance, del histrionismo en la representación: “El *potlatch* es una gran fiesta (en una tribu de indios de la Columbia británica, los *kwakiutl*) en la que uno de los dos grupos, con toda clase de ceremonias y con gran despilfarro, ofrece regalos al otro con la única intención de demostrar su superioridad” (Huizinga 2008:85-89).

Igualmente se destila alguna que otra característica de similitud entre el juego de Huizinga y el teatral: el hecho de desarrollarse en espacios y tiempos separados y ajenos al de la vida cotidiana. O el de desarrollarse de principio a fin en busca de un desenlace, imprimiendo tensión por la incerteza del resultado. Ambos, además de placenteros, absorbentes y superfluos, aceptan la ficción como contexto y un sistema de normas más o menos complejo.

Pero cuando leemos al Huizinga más exigente con las condiciones del juego es cuando analiza el siglo XX y lo ataca; critica con severidad la evolución actual del concepto de juego. Se nota que tras su irritación yace un sentimiento de frustración, de fachada traicio-

nera respecto de la profundidad de lo lúdico que él propone. Tras el deporte, se esconde la sistematización; tras el arte, el dominio de técnicas complejas, el marketing o el efectismo; tras los fenómenos de masas culturales, el esnobismo; tras los consumidores de cultura, el consumo rápido e individualista. Y todo ello en un profundo sentimiento de seriedad que él refuta. Sin embargo, esparcidas por su texto van brotando palabras sueltas como si quisiera refundar las bases más profundas que identifican ese juego; cual manifiesto por entregas que hay que recomponer como si de un rompecabezas se tratara, para comprender qué es y qué no es juego:

Hasta el siglo XVIII el goce artístico (...). se interpretaba como exaltación religiosa o como un género superior de curiosidad (...). Como en los periodos más antiguos, al arte le es todavía necesario cierto esoterismo (...). Reclama una comunidad de juego que se atrinchera tras sus misterios (...). Para conquistar de nuevo la santidad, la dignidad y el estilo, la cultura tiene que andar otros caminos (Huizinga 2008:255-265).

Tanto para Huizinga como para Roger Caillois, autor que detallaré a continuación, el juego se pierde cuando se mezcla con el tiempo real; para el primero, el juego disminuye a medida que avanza el discurso de la utilidad; para el segundo, se corrompe cuando se mezcla con la vida ordinaria. Esta idea sencilla y metafísica al mismo tiempo es recogida en un artículo de la revista *Enraonar* (número 16 dedicado íntegramente al tema del “Juego”), del Departamento de Filosofía de la Universitat Autònoma de Barcelona, escrito por el profesor Carlos Morillas González titulado “Huizinga-Caillois: Variaciones sobre una visión antropológica del juego” (1990). Este artículo analiza las diferencias entre las aportaciones de ambos, pero sobre todo sus coincidencias a la hora identificar los acontecimientos lúdicos desde su independencia respecto a la parte más útil o productiva de la vida, y además como eventos con un tiempo y espacio propios, fuera de los tiempos y espacios productivos. Morillas afirma que “El juego proporciona identidad y diferencia, espacio y tiempo”, pero para ello exige completa autonomía de intereses ajenos y perder la regla lúdica que significa, tal como nos dice el mismo autor a continuación: “invertir los términos y someter al propio juego a los deseos y necesidades del jugador”. Esta soberanía le otorga al juego “eternidad” y un “sentido metafísico” gracias únicamente al “poder del instinto lúdico del alma humana” (Morillas González 1990:36-38). Esta idea es la que permite al juego elevarse por encima

de sus manifestaciones y, desde mi punto de vista, la que se presenta en los momentos de teatralidad más prodigiosos. De ahí que valga la pena seguir escudriñándolo.

2.4 Tipología de juegos en Roger Caillois

De todas las aportaciones de Roger Caillois a la teoría del juego, hay cuatro que merecen ser tenidas en cuenta por su utilidad para establecer analogías con la teoría dramática. En primer lugar, la recopilación de naturaleza del juego; en segundo, la taxonomía del juego y su nomenclatura, donde recoge y ordena parte de los conceptos de Huizinga; en tercer lugar, el descubrimiento de una nueva categoría, menos examinada por el anterior: los juegos de azar. Y, por último, la teoría del mestizaje aplicada a dicha taxonomía, que le permite descubrir que los juegos en muchas ocasiones pertenecen a más de una categoría y que guardan en su interior identidades mixtas.

Su libro *Teoría de los juegos*, publicado en 1958, consolida esta aportación. En él, sintetiza las aportaciones de Huizinga estableciendo las características de una actividad para considerarla juego: ha de ser “libre, separada, incierta, improductiva, reglamentada y ficticia” (Caillois 1994:21). Además, ofrece una clara y concisa propuesta de clasificación en cuatro grupos, según el principio lúdico que predomine en ellos: de competición y lucha, o *agon*; de azar, o *alea*; de representación, o *mimicry*, y de vértigo-riesgo, o *ilinx* (Caillois 1994:25). Los tres primeros, aunque sin una nomenclatura tan clara, ya aparecen en Huizinga. En cambio, el último es una aportación del francés y será relevante para nosotros especialmente para formular la improvisación en tanto que práctica vinculada al juego. Caillois, no obstante, observa que esta clasificación no es del todo estanca, ya que existen muchos juegos cuyas características pertenecen a más de una categoría. Pongamos como ejemplo los juegos de dominó o muchos de cartas, el frontón e incluso los partidos de fútbol; estos suponen un enfrentamiento del talento de los jugadores y, por tanto, un *agon* cerebral o físico, pero sin olvidar que en ellos interviene también de forma relevante la suerte, o sea el azar: la manera como gira el balón, los impredecibles efectos de la pelota, los tropiezos incalculados, el turno para jugar las fichas o naipes... Todo ello son pruebas de cómo se

mezclan las destrezas con la suerte, o la competición con el azar; esto es, *alea* y *agon* fundidos a lo largo de la partida.

Con todo, el propio Roger Caillois indica que su clasificación es también flexible, pues existen juegos que mezclan estos principios. Argumenta que en muchos juegos de cartas, como por ejemplo el mus, el tute..., o de dados como el mentiroso, cuyo objetivo es emplear el ingenio para simular, se da una actuación, un “como si”. Por tanto, *mimicry* unida al azar propio de la partida, o *alea*. Juegos como los citados reúnen la competición o *agon*, ya que los participantes luchan por ganar; pero también el *alea*, ya que el reparto de cartas condiciona las jugadas, y la representación-*mimicry*, porque en muchas ocasiones se ha de saber fingir o actuar para condicionar o despistar al adversario y manipular su percepción de las jugadas. Huelga decir que esta misma taxonomía queda reconocida también por Patrice Pavis (2008:255).

Este apartado sobre la realidad híbrida del juego resultará especialmente importante al observar que el teatro, analizado bajo las categorías de este autor, presenta también una hibridación que mezcla cierta competencia o desafío, cierto suspense o vértigo, una dosis importante de aleatoriedad con la esencia del juego de representación.

Aparte, Caillois ha sido fuente de inspiración para algunos artistas: el escultor vanguardista vasco Jorge Oteiza, por ejemplo, lucía en su biblioteca la *Teoría de los juegos*, profusamente subrayada, como indica Aitziber Urtasun (Urtasun *et al.* 2010:57). Es imperativo subrayar cómo sintetiza una máxima a la luz del sociólogo francés:

Sobre una de sus páginas dibuja un círculo (espacio sagrado desocupado, vacío y silencioso que el hombre hace *cromlech*) del que extrae tan solo dos palabras y un signo matemático: vida = juego (Urtasun *et al.* 2010:57).

Este ejemplar se encuentra ahora en el centro de documentación de Fundación Museo Jorge Oteiza y en una de sus notas junto a la “afirmación de Caillois de que ‘el juego y el arte nacen de un exceso de energía vital’, Oteiza anota a pie de página: ‘yo creo que ese exceso de energía del que surge el juego se ha logrado por el arte (Urtasun *et al.* 2010:57).

Hermosa confluencia en todo caso. Llegados a este punto, deviene necesario resaltar cuánto se complementan Huizinga y Caillois. De hecho, según la idea del investigador Carlos Morillas, Huizinga aporta la profundidad, la dimensión sagrada del juego, la naturaleza agonal o competitiva principalmente, la competición como camino de celebración trascendental, el respeto al juego como acontecimiento puramente cultural y desprovisto de cualquier interés práctico o materialista. Y Caillois, por su parte, enriquece el concepto con la tipología de juegos realizada; más concretamente con el reconocimiento expreso del *ilinx* o trance, y el *alea* o azar, en los que Huizinga había profundizado menos, aunque también les otorga esa misma importancia antropológica, cultural y trascendental (Morillas González 1990:36-39).

Caillois, por último, previene, asimismo, contra los peligros que a veces el juego puede acarrear; esos matices de peligro a los que el desenfreno incita y que deben controlarse para no caer en procesos de enfermedad real y, por tanto, de desaparición de la atmósfera lúdica. Principalmente porque el resultado ya no es placentero y se ha convertido en obligación, adicción o angustia. Las zonas de “corrupción” del juego que él señala son las drogas, los tahúres, las rivalidades que se extienden a la vida cotidiana más allá del terreno del juego, las supersticiones, la violencia o la guerra (Caillois 1994:61-78).

Sin duda, el artículo preventivo frente a los riesgos contemporáneos del juego, de Xavier Carbonell, Antoni Talarn, Marta Beranuy, Ursula Oberst y Carla Grane, titulado “Cuando jugar se convierte en un problema: el juego patológico y la adicción a los juegos de rol online” (Carbonell *et al.* 2009:201), nos activa una alarma y una prevención, porque, por más que se tenga en estima el universo de lo lúdico, no es beneficioso negar u obviar este tipo de peligros, pues también pueden acontecer.

Ante esto, el profesor Vilanou insiste, en su artículo “Joc, humanisme i pedagogia: la virtut de l'eutrapèlia” (Vilanou y Planella 2012:17), en la necesidad de recuperar el concepto de “eutrapelia” en tanto que forma ética del juego sano.

2.5 Del cuerpo como ritual al cuerpo como juego y al cuerpo como deporte

En este apartado pretendo exponer uno de los componentes esenciales del juego —aunque no siempre imprescindible— que es el uso corporal y del movimiento; la parte física de los juegos, inherente a muchos de ellos. En la mayoría de juegos interviene la cinética, componente físico y gimnástico connatural a casi todos los deportes de competición, ya sea individual, por parejas o equipos, así como la velocidad en tanto que elemento vinculado en muchas ocasiones a los juegos de vértigo y trance.

Pero para comprender esta unión se precisa una revisión histórica que nos muestre cómo han ido conformándose estas relaciones, a veces sumamente acopladas, otras veces no tanto. Particularmente interesante resulta el estudio de los orígenes de este mundo lúdico-corporal, tanto en Grecia como en las civilizaciones antiguas, donde se fusionan orgánicamente los elementos sacros con los físicos del movimiento y con los del puro placer lúdico.

Esta tríada de “juego-cuerpo-rito” existe ya en los orígenes, aunque en un momento específico, como se verá, el ritual sagrado se desmorona —o se relaja— por el efecto antropológico de la erosión de lo sagrado y queda únicamente una díada juego-cuerpo, que tanto me interesa aislar por ser uno de los fundamentos conceptuales de esta investigación. Dado que este entramado físico-lúdico es uno de los protocolos usados en la parte práctica de esta tesis, resulta preciso documentar la trayectoria teórica y conceptual sobre ello de manera apropiada.

2.5.1 Orígenes de la relación entre cuerpo y juego en el magma del rito

Pierre Bourcier (1978), crítico de danza desde 1962 y especialista de la Agencia France Press (AFP) en información cultural, además de profesor en París VII de Historia de la Danza desde 1973, ha generado numerosas aportaciones sobre los orígenes de la danza y en ellas muestra con efusividad la relación previa, casi ancestral, que existe entre juego y movimiento, y a la que me refiero ahora por su relevancia teórica.

La información que aporta Bourcier en sus estudios está claramente emparentada con las investigaciones históricas de 1754 de Louis de Cahusac, en *La danse ancienne et moderne ou traité historique de la danse* (2004). Ambos, si bien uno más que otro, nos muestran dos hechos fundamentales: la relevancia que desde hace tanto tiempo ha supuesto para Francia documentar historiográficamente la danza y el grado de detalle sobre los estudios de la época antigua, en busca de los orígenes que existen ya en las investigaciones del siglo XVIII. Ambas razones se convierten en argumentos de peso para tomar en consideración documentos antiguos para explorar el pasado remoto.

El movimiento usado en el universo lúdico, que más adelante se completará con los objetivos higienistas o militaristas, se manifiesta en estos orígenes como un rito a través de la danza, ya desde los primeros movimientos bailados en la prehistoria occidental. “La danza en el paleolítico y en el mesolítico va siempre unida a un acto ceremonial que coloca a los ejecutantes en un estado distinto del habitual” (Bourcier 1978:18); danza que evolucionará, pero mantendrá elementos de su origen. Y Bourcier añade: “El estado de despersonalización que parece buscarse se ve favorecido por el hecho de llevar una máscara de rostro animal lo que forma parte obligatoria del rito”. Ello nos proporciona, por otra parte, un panorama bastante completo de *mimicry*.

Estas primeras manifestaciones comunitarias para pedir favores a los dioses o celebrar actos de gracias, gozan ya de cierta esencia de teatralidad. Sus chamanes, además, muestran también habilidades propias de las competencias posteriores de los actores. Dichos chamanes podían aprender ciertas pantomimas, prestidigitación, fingir desmayos o crisis nerviosas, así como otros trucos exhibitorios. Ahora bien, su fin siempre era litúrgico y en absoluto artístico.

En cuanto al trance que otorga la danza vemos que queda relacionado con las técnicas más primitivas para abandonar el mundo de lo visible y conectar con el trascendente. Esto se observa en las pinturas de Çatal Höyük (Turquía, 7000 a. C.), en Fulton’s Rock, África del Sur, o en las danzas rituales en pareja y de grupo sin finalidad sagrada, en Ajjers (3000 a. C.). En este sentido, Antonino Solmer afirma:

O teatro tem a sua origem ligada aos mitos sagrados, no fundo a todas as formas de animismo e mágico-religiosas, ou melhor, à sua realização pública (representação). As primeiras manifestações teatrais ‘autônomas’ são assim aquelas que têm como principal objetivo de realização, ou de fruição, um interesse público ou pessoal que antecede, privilegia e ambiciona desenvolver a ‘espectacularidade’ dessas representações relativamente às originais necessidades de culto (Solmer 2003:17).

También en el antiguo Egipto se conserva documentación que muestra manifestaciones corporales hacia el 2000 a. C. en las que predomina el culto a la muerte y están basadas en danzas y canciones. Las celebraciones en torno a Osiris son de las más conocidas. En particular, dura ocho días, posee intérpretes con vestimentas, complementos y maquillaje, así como partes narradas que relatan la vida, muerte y resurrección de esta diosa. Ello queda demostrado con los ejercicios físicos colectivos con carácter ritual, las danzas, los ejercicios acrobáticos y las pirámides humanas en las tumbas faraónicas. En las tumbas de Beni Hasan (fechadas hacia el 2000 a. C.), por ejemplo, aparecen imágenes de ejercicios acrobáticos por parejas con “puentes” que evidencian la importancia que recibía la flexibilidad de la columna vertebral (Vernetta, Bedoya, y Panadero 1996:19; Viedma Martínez 2002; Markesinis 1995:15-57).

Francesc Foguet i Boreu, en el capítulo 3 de *La representació teatral*, explica que lo primero que desvela la teatralidad es una “creació d’un altre espai més enllà de la realitat quotidiana”. El origen del teatro, aunque difuso, se identifica con reuniones de comunidades tribales, bien cazadoras, bien agrícolas, que inventan “uns ritus i uns cultes, unes cerimònies i unes formes d’expressió determinades com a mitjà de comunicació (...) simbòlica amb els elements divinitzats de la natura” (Batlle, Foguet y Saumell 2011:82).

En el apartado “Chronology of Play” de la casi recién publicada *Encyclopedia of Play in Today’s Society*⁹, se hallan explicaciones similares que indican que, entre el 30.000 y el

9 Destaco este documento bibliográfico por ser un título académico sobresaliente. Esta enciclopedia, publicada en 2009, está compuesta de dos volúmenes, más de 1.000 páginas y contiene una completa y actualizada información sobre el juego. Ha sido editada por Rodney P. Carlisle, profesor emérito de la Universidad de Rutgers, en cuyo departamento de Historia ha enseñado desde 1966 hasta 2002.

Su ámbito de aplicación abarca las actividades de ocio y recreativas de los niños y adultos a través de las edades, desde los juegos de dados en el Imperio romano hasta los videojuegos de hoy en día. Con más de 450 entradas, estos dos volúmenes no incluyen la cobertura de los deportes profesionales, pero, en cambio, cubren los cientos de juegos jugados, no para ganarse la

10.000 a. C. “Play becomes a natural part of survival training” o, un poco más adelante, al fechar el juego entre el 10.000 y el 8000 a. C., ya en el periodo de sedentarización, se indica que de este periodo podrían provenir todos los juegos relacionados con lanzamientos de palos con destreza “possibly indicating that play is associated with hunting” (Carlisle 2009:xxxi-paginación especial). Y no es el único juego que relata como funcional, sino que considera que lo mismo ocurre con el esquí escandinavo, por ejemplo, del que existen pruebas ya desde el 3000 a. C., o con el juego de peleas como entrenamiento militar, o bien los conocidos ritos megalíticos de Stonehenge, entre 2600 a. C. y 2100 a. C.

Estas son algunas de las múltiples descripciones que se detallan en esta cronología, que viene a certificar esa idea de que, desde los tiempos más remotos, el juego se ha expresado claramente en las diversas culturas humanas; efectivamente, ya en estas épocas arcaicas, insisto, mezclado con el culto a los dioses, con los rituales festivos y con los entrenamientos funcionales relacionados con la adaptación y la supervivencia.

2.5.2 Culturas prehispánicas americanas

Aunque este terreno queda fuera del marco de mi investigación, me ha parecido importante realizar una breve reseña, ya que la mezcla de culto, cuerpo y deporte, está muy presente en toda la América prehispánica. Atendiendo, en primer lugar, al investigador de la Universidad Nacional de Colombia Juan Gabriel Ocampo, este nos señala un vínculo profundo del deporte con lo sagrado a través del juego de pelota mesoamericano: “Encontrar la muerte para alcanzar la divinidad implicaba una relación profunda entre la actividad física y la cosmovisión” (Ocampo Hurtado 2012:24). Ello realmente nos presenta un juego plenamente vinculado a lo sagrado, y Ocampo nos añade que la mitología liga el juego de pelota incluso con la muerte y la superación de la muerte. En este caso, el campo del juego de pelota se convierte en un lugar de transición, una etapa liminal entre la vida y la muerte. Pero no solamente en esta frase hallamos información sobre el vínculo juego-sacro, sino

vida, sino como actividad informal. También atiende a todos los aspectos del juego, desde el aprendizaje hasta la competencia, el dominio de la naturaleza, la socialización, la cooperación, así como muchos de los estudios sociológicos y psicológicos que han tratado este asunto.

incluso cuando afirma que “muchas cosas dependían del juego de pelota: el honor, las propiedades, la fertilidad y supervivencia de una ciudad o simplemente el entretenimiento de la nobleza y el pueblo” (Ocampo Hurtado 2012:20). Este tema se halla también ricamente documentado en *Historia del Deporte*, publicación de amplio espectro, pero que elabora sus capítulos con profundidad y con un generoso apartado sobre el deporte mesoamericano, lo cual corrobora la importancia del ludismo, a extremos insospechados de incas, aztecas y mayas (Rodríguez López 2000:152-168).

Tanto Rodríguez López como Ocampo desarrollan el vínculo del deporte mesoamericano con el rito a los dioses y la sacralidad. Ocampo ofrece una descripción pormenorizada de la preparación de los jugadores antes de acudir a la cancha del juego de pelota:

1. Ayuno a modo de purificación
2. Contacto con el *Huey Tlatoani*
3. Expulsión de los malos espíritus presente en los fieles
4. Sahumerio con copal
5. Oración
6. Sacrificio animal o humano (...)

En Grecia también, antes de iniciar las competencias, los competidores sacrificaban un cerdo en honor a Zeus (Ocampo Hurtado 2012:20).

Como veremos a continuación, en la Grecia clásica, el vínculo entre el cuerpo de la danza y el cuerpo del deporte también era explícito. Además, en el juego de pelota mesoamericano, el rito del sacrificio, previo al acontecimiento deportivo, concluía también con cantos, bailes, comida y bebida, sobre una cancha denominada “embadurnada de sangre”. Existe, pues, un paralelismo que sorprende por la distancia. Según Ocampo, citando a Martínez Cadena (2008), el rito del juego de pelota se extiende históricamente de forma documentada desde el siglo XV a. C. hasta el XV d. C., y en cuanto a su ubicación, se hallan huellas en diferentes partes de “Méjico, Guatemala, El Salvador, Belice, Honduras, Nicaragua y Costa Rica” (Ocampo Hurtado 2012:19).

Por lo que se refiere a las fuentes, el investigador colombiano se vale principalmente de dos historias, además de otros artículos publicados: *El Popol Vuh o libro sagrado de los mayas* (Anónimo, 2003) y los relatos sobre el juego de pelota que aparecen en el libro *Historia Gene-*

ral de las cosas de la Nueva España de Fray Bernardino de Sahagún (Sahagún, 1499 – Ciudad de México, 1590) (Ocampo Hurtado 2012:19).

En Chile, Carlos López von Vriessen, profesor de la escuela de Educación Física, Pontificia Universidad Católica de Valparaíso (Chile), documentó el palin, juego mapuche, jugado con una pelota golpeada por bastones de madera y que los conquistadores españoles del siglo XVI bautizaron con el nombre de “chueca”, por su similitud con un juego peninsular. Aunque este autor nos informa en su cumplido artículo “La prohibición del palin o chueca en Chile entre los siglos XVII y XVIII” de cómo la Iglesia conquistadora lo reprimió, debemos reconocer que, igual que en los estudios europeos presentados en el capítulo anterior, gracias a los archivos oficiales de prohibiciones sabemos de su existencia. La causa de la prohibición era multifacética, según el autor: por un lado, el uso de los cultos autóctonos desconocidos para los conquistadores y, por otro, la falta de relación formal con el trabajo y la necesidad de esclavos. Todo ello documentado con una rigurosidad de archivo extremadamente interesante. De todos modos, es curioso relatar que tanto allende los mares como en la Grecia clásica el juego estaba ligado al mundo de los dioses. Probablemente la globalización derivada de la antropología exista mucho antes que la derivada del uso mercantilista del mundo de nuestra era. Pero, retomando el asunto, adjunto este importante extracto:

En esa época, el juego era muy rudo, ligado estrechamente a ritos, rituales mágicos, ayunos y abstinencias, curación de bastones y bolas, sangrías, invocación de espíritus, cantos y rigurosa preparación física. En todo caso, el juego era muy atractivo (...). Las exorbitantes apuestas ocasionaban enfrentamientos violentos con lesiones a veces muy graves. La autoridad española y la Iglesia prohibieron el juego en los siglos XVII y XVIII por poner en peligro el desarrollo del trabajo y la evangelización (López von Vriessen 2009:91).

La primera prohibición fue en 1626 con motivo de la celebración de un sínodo diocesano en Santiago a cargo del obispo don Francisco González de Salcedo, por superstición e idolatría y porque al obispo le parecía una invocación al demonio, aparte de bestialistas los disfraces de animales y las plumas mapuches. Por si esto fuera poco, se recoge que tres días antes y tres días después ya no se acude al trabajo por esta celebración: “Fiestas donde acababan borrachos y cometiendo, hombres y mujeres, gravísimos actos de lujuria.

Gente sin juicio y gobernada por el demonio que suelen matarse unos a otros” (López von Vriessen 2009:99).

En la segunda prohibición, promulgada por D. Martín de Mújica, gobernador de Chile, bando local en 1647 y Real Cédula en 1648, recogido por Pereira Salas (1947), se pide ya el castigo físico: “100 pesos de multa, y a la segunda enviados a la guerra por dos años; a los indios se les darían cien azotes por primera vez y seis años de condena si reincidían” (López von Vriessen 2009:100). La tercera prohibición llega 41 años más tarde, en un sínodo diocesano, y promulgada por el obispo de Santiago, Bernardo Carrasco y Saavedra (1688). Esta vez se añade el peligro sempiterno que supone la mujer como objeto de lascivia, en un entronque perfecto de dogmatismo y machismo en estado puro: “el atentado a la moral que significa la participación de las mujeres, indecentes e inmodestas, provoca la lascivia en quienes las ven, ofendiendo gravemente la modestia y la decencia cristiana” (López von Vriessen 2009:101). Y así se sucedieron la 4ª y la 5ª en 1744 y 1763, respectivamente, pero sin lograr contenerlo, lo cual argumenta por sí solo la fuerza que el juego ritual tenía, tal como sucedía en Europa en la misma época.

El juego, muy ligado a la cultura aborígen, al ceremonial, pleno de creencias, ritos, rezos, cantos, apuestas, interesaba más a los indígenas e hispano-criollos que el cumplimiento de obligaciones religiosas y el trabajo mismo dadas las condiciones de esclavitud (López von Vriessen 2009:103).

Así, el juego principal de los mapuches y, según el autor, el principal de toda Sudamérica, que mezcla en todos los ritos, sacralidad, movimiento en demasía y entretenimiento representativo, había pasado de ritual substancial de la comunidad a ser perseguido y castigado. Paradójicamente, en 2004 fue declarado juego nacional y aún se conserva hoy en día, aunque ahora no se juega como en la época descrita, cuando realmente era “juego ritual y deportivo, lleno de tradiciones, rodeado de un ambiente mágico, acompañado por música y poesía, recio y a veces violento, pero justo y de resultados respetados” (López von Vriessen 2009:105).

Mi interés en describir este juego, su represión expresa y su resistencia son en cierto modo una justificación de querer tomarlo como paradigma de los muchos juegos importantes de

la América prehispánica. Me interesa ver el carácter que describe el investigador de mezcla de rito con juego y con exhibición. Me parece destacable ver cómo acontecía lo mismo aquí que allá, donde la misma Iglesia mantenía los mismos abrumes. Pero me intriga más si cabe saber cómo es posible que, en dos culturas tan distantes y separadas hasta entonces, hubiera evolucionado de forma tan similar el acto lúdico, con esa mezcolanza tan parecida de derroche de energía, de corporalidad, de cierto carácter deportivo, de ritualidad, de magia y de religión; todo unido en la misma cancha, ya fuera el palin, el frontón azteca de México o los rituales procesionales y bailados en el templo en Europa. Algún tipo de programación atávica, probablemente evolucionada filogenéticamente desde los periodos prehomínidos, haya ido impresa en la información heredada. Pero no extendiendo más las especulaciones, no solo por excederse de mis competencias, sino por deslindarse del tema de la investigación actual.

Parece que durante la época colonizadora se practicaron desastres de destrucción cultural en muchos ámbitos y la idea de un nada sospechoso de radicalismo del profesor Vilanou viene a denunciar de qué manera todavía hoy sigue vigente tal proceso:

Al marge d'altres consideracions, el cert és que l'esport —com agent colonitzador— també ha estat un factor etnocida, en el sentit que ha comportat una pèrdua dels costums, jocs i tradicions autòctons en benefici d'un nou universal cultural que pretén, en un món global, colonitzar l'imaginari lúdic i festiu del planeta (Vilanou y Planella 2012:123).

En el mismo sentido se expresa Eloy Altuve Mejía, desde la Universidad de Maracibo (Venezuela), cuando denuncia la “persecución del juego aborigen” y da detalles sobre su reintegración a través del deporte colonial. Él defiende claramente los valores estructurales del juego autóctono en el sentido que lo cita Vilanou y anteriormente López von Vriessen. El artículo que cito ahora es complejo pues propone una finalidad muy multiforme del juego: religiosa, ritual, para la preparación física, medio de recreación e, incluso, para influir en lo social. En definitiva, parece que constituye un espacio de cohesión social.

El juego como acción colectiva ocupaba un lugar central en la organización económica, social y cultural de las comunidades aborígenes autóctonas, era una forma de combinar un uso programado y regulado del “tiempo libre” con las prácticas productivas. (...) Los conquistadores europeos, quienes al prohibir el juego, por una parte, estaban negando la concepción del mundo y de la vida aborígen que combinaba de manera armónica el trabajo con el placer, la distracción, la preparación física y por la otra, convierten el tiempo de juego de la comunidad aborígen en tiempo de trabajo expropiable en su beneficio como clase dominante (...). Luego los nuevos conquistadores criollizados (las élites internas deslumbrados por el Occidente industrial y propietario), con la imposición del deporte intentan eliminar toda manifestación lúdica autóctona y reducir la milenaria historia lúdica de América Latina a los 112 años que tiene el deporte como institución orgánicamente conformada. Se pretende hacernos creer que nuestra historia lúdica se inicia y finaliza con el deporte. Y en consecuencia, nuestro futuro también estaría reducido al estrecho marco del, ni más ni menos. (...) Actualmente, los mapuches en Chile siguen jugando *palin*, igual que los tarahumaras juegan *gotmacarú* en México, en Venezuela se practican –al menos– más de 40 juegos, etc. (Altuve Mejía 2009:18).

Esta referencia he deseado mantenerla por su importancia y riqueza para mi Tesis y por su espíritu crítico con varios aspectos interesantes, a pesar de su extensión: la reducción del juego al deporte; el poder del juego ritualizado para sobrevivir, tanto en contextos favorables como adversos; la relación del juego autóctono con el rito, con la convivencia social; en fin, con la cosmovisión del individuo y su comunidad.

2.5.3 Grecia

Pero sin duda es en la Grecia clásica donde podemos ver más articulado y documentado el uso del movimiento como sustento del fenómeno lúdico. El cuerpo conecta principalmente con el juego en dos terrenos: la danza ritualística y los juegos olímpicos. A través de ellas, la técnica extracotidiana del cuerpo se filtra en el universo lúdico portando ya en su interior una cierta manifestación germinal performántica.

En Grecia, ya los documentalistas nos hablan de la danza como rito tanto en las celebraciones religiosas como en su dimensión laica en ceremonias, en fiestas, en la educación infantil o en el entrenamiento militar, aunque se siguen desarrollando manifestaciones laicas y el cuerpo es un valor apreciado en sí mismo. Para Sócrates, la danza “da al cuerpo sus justas proporciones” y es fuente de salud.

“Choros” —danza, en griego— proviene etimológicamente de “chora”, alegría. Con ello queda sintetizado hasta qué punto y por qué razón este pueblo apreciaba la danza. En el sistema educativo y de entrenamiento militar, la danza es un entrenamiento de la forma física, de la estética y de la filosofía, por lo que convive, como se puede ver, con el cultivo gimnástico del cuerpo y entronca asimismo con el atletismo y los juegos. Pero son las danzas a Dionisos, en particular, las que ahora nos van a interesar. Danzas de culto a un dios dual: por un lado, dios de la primavera, de la fecundidad y, por tanto, que conllevan ritos agrarios y fálicos. Por otro, dios de la ebriedad que comporta entusiasmo, ebriedad material y espiritual y, por tanto, trance y éxtasis.

Las danzas dionisiacas penetran fuertemente en la sociedad griega. Curiosamente, cultivan y equilibran la dimensión no racional del ser humano, en una sociedad preocupada por desarrollar paralelamente el conocimiento racional del mundo. Son tan importantes que su celebración se fija en el calendario litúrgico y, aunque el culto a Dionisos fue evolucionando, su celebración es relatada por mujeres. Estas, denominadas las *Ménades*, huían al bosque tomadas por la *mania* para entregarse allí a la danza, a los sacrificios y a las celebraciones extremas, escapando de su propia condición humana para acariciar el trance. Este rito se extendió por Grecia y Esparta y fue evolucionando a través del tiempo. En todo caso, en el calendario litúrgico de Atenas sí figura la celebración de las Grandes Dionisiacas a primeros de abril. Durante estos festejos, se salía del templo para llegar procesionalmente al teatro en el flanco de la Acrópolis, donde se celebraban durante dos días concursos de *dityrambos* y concursos dramáticos, todo ello jalonado por coros de danzas (Oliva y Torres Monreal 2008:25-30).

Por su parte, Erika Bourguignon, antropóloga estadounidense e investigadora especializada en los procesos de trance, posesión y conciencia alterada, afirma en el capítulo “Trance and ecstatic dance”, en *Moving History/Dancing Cultures*, la amplia expansión mundial de las danzas transtísticas, con finalidad ritual en muchos de los casos. En ese sentido describe con autoridad el origen griego de la danza en los ritos y se apoya en datos de las pinturas de la artesanía griega, en la teoría de la similitud de culturas cercanas en tiempo y espacio, en la su-

pervivencia hasta la actualidad de ciertos elementos residuales en algunas costumbres de la zona, y además en datos contrastados de la literatura clásica, como propone a continuación:

The impersonating, acting – out type of possession trance, however, appears to have played a significant part in the other ancestral cultural stream: the religious life of ancient Greece (...). There is every reason to believe that Euripides' play *The Bacchae* contains a strong element of historic truth in its representation of frenzied, dissociated states of the Maenads (Dils y Albright 2013:101).

Así, ya en este momento —VI a. C.—, quedan establecidas dos características fundacionales del origen del teatro y la danza: su procedencia litúrgica y corporal.

El histórico trabajo de Louis de Cahusac es categórico al definir la danza sagrada como “la plus ancienne, et la source dans laquelle on a puisé dans toutes les autres” (Cahusac 2004:52). Aunque a continuación relata con profundidad las danzas sagradas tanto del pueblo judío como de los egipcios, griegos, romanos y primeros cristianos, la aportación más interesante para añadir a lo anterior llega en el segundo volumen, donde incluye el capítulo “De la danse profane”. Este, una vez más, nos brinda ineludibles pistas sobre esas evoluciones menos sagradas del movimiento y se detiene en todos los ámbitos evolutivos como danzas fúnebres, danzas licenciosas, danzas ligeras de entretenimiento, danza teatral griega y romana, mimo y pantomima, etc. Toda una filogénesis que trataré en el apartado de “Erosión de lo sagrado” en el próximo capítulo, pues viene a explicar profundamente cómo el cuerpo en juego se ha podido desligar de lo sagrado para construir espacios artísticos autónomos. En realidad, el matiz de “genética de la autonomía del juego” es en lo que me centraré y aclararé más adelante para reforzar más si cabe la investigación.

Entre las danzas no sacras, cabe destacar por su relevancia las danzas pírricas, por ejemplo, relacionadas con las armas y el combate. Si bien es cierto que danzas de armas se conocen desde el paleolítico, seguramente con objeto invocatorio de la optimización del enfrentamiento, en Grecia el estatus no puede ser más elevado, pues es la danza guerrera por excelencia. Formaba parte de la formación militar y eran entrenados en ella todos los hombres desde niños a partir de los 5 años (Viedma Martínez 2002).

Existe todo un gran ámbito de influencia que me interesa robustecer en este marco conceptual, a mitad de camino entre combate, deporte y adoración sacra, pero que en todo caso se refiere a ese territorio fronterizo del cuerpo y el juego. Con el tiempo, el culto a los dioses será expresado en un formato más gimnástico: juegos olímpicos o délficos, o bien en otro más bailado o cantado: danzas dionisiacas o los ditirambos. Todos ellos sumidos en la atmósfera lúdico-deportiva que caracterizó la Grecia clásica. Es importante detenerse en Grecia para observar con detenimiento la segregación de estas tres expresiones corporales, en un principio unidas indisolublemente en lo sacro: danza, teatro y deporte.

Los Juegos se encuentran por toda la cultura panhelénica, por todas las regiones de la antigua Grecia, aunque los más importantes son los de Olimpia, celebrados cada cuatro años en honor a Zeus y cuyo nombre es el que más ha perdurado: *Juegos Olímpicos*. Pero, para ofrecer una correcta fotografía del carácter lúdico-sacro de esta cultura, podemos señalar otros muchos juegos similares de carácter cíclico como los *Píticos*, dedicados a Apolo; los *Ítsmicos*, dedicados a Poseidón, o los *Nemeus*, dedicados también a Zeus. Gracias al importante artículo de Vilanou (2006:137-152), también vemos esta conexión entre la celebración religiosa y la laica, ya que los atletas tras su *triunfo agónico* recibían una recompensa simbólica y pagana: una corona de olivo, en los Juegos Olímpicos; de laurel, en Delfos; de pino, en Ítsme, o de apio silvestre, en Nemea.

La trascendencia social de toda la cultura del cuerpo, mezcla de deporte, gimnasia y ludismo, tampoco pasa desapercibida: los vencedores de los torneos más importantes recibían pensiones vitalicias por traer la victoria o *niké*, que contribuía a prestigiar la propia *polis*. Estos importantes ciudadanos ofrecían a los dioses la excelencia personal conseguida y quedaban exentos de tributar. Y era esa *niké* la que les atribuía la calidad necesaria para acercarse a los dioses; era el triunfo de su fisicalidad en los acontecimientos lúdicos lo que les convertía en interlocutores válidos para representar a su comunidad ante los dioses. Esto implica no solo una zona de intersección cuerpo-juego, sino también un gran enaltecimiento de dicha intersección. En ocasiones, debían derribarse murallas para recibir a los triunfantes atletas de los Juegos por considerar que su grandeza no cabía por las puertas existentes. Aun más,

este sentido lúdico de la existencia era tan transversal que se podía llegar a detener la actividad bélica para acudir a celebrar los Juegos. Y, paralelamente, el tamaño de los estadios construidos iba aumentando para poder albergar a un público siempre creciente. Toda una cosmogonía que interrelacionaba las esferas lúdica, sacra, y corporal.

En Grecia, el juego poseerá un sofisticado desarrollo de reglamentación a través del deporte (Chinchilla y Zagalaz 2002). En las escuelas griegas, se empieza además a practicar el deporte también como juego y entre los adultos se dedicaba una importantísima cantidad de tiempo a la actividad física en el *gimnasio*, dirigidos por los *gimnasiarcas* ayudados por una figura similar a los actuales entrenadores, los *paidotribos*. En estas escuelas se podían leer conceptos como: “Un alma de oro y un cuerpo de hierro”, “Educación integral, física intelectual y moral” o “Gimnasia para el cuerpo y música para el alma”. Se puede añadir que Sócrates, en concreto, consideraba en su doctrina una vergüenza moral el descuido de esta última máxima (Vilanou y Planella 2012).

Rodney P. Carlisle nos aporta más detalles en *Encyclopedia of Play in Today's Society*: “333 to 146 B. C. E. Athletic play related to the pentathlon events are recorded in art during the Hellenistic period. Athletes using jumping weights like modern dumbbells when training for races and gymnastics” (Carlisle 2009:xxxii - paginación especial).

Hemos reiterado el gran interés por la formación corporal y el juego físico que manifestaron los griegos, pero tampoco hay que ignorar otros hechos como por ejemplo su interés por la recopilación de juegos nuevos en sus viajes (como los *Esferísticos*, practicados con pelotas de diferentes tamaños) a los que establecieron además sistemas, reglas y codificaciones para su práctica. En esa fuga lúdica de la cultura griega hacia el juego, principalmente de carácter *agónico*, inventaron nuevos deportes y teorías de preparación física que incluían, aparte de los diversos entrenamientos y cuidados corporales, masajes, baños, solárium, dieta deportiva, así como unas instalaciones y materiales adecuados para todas estas prácticas de preparación corporal y entrenamiento deportivo.

2.5.4 Roma

El relevo fue tomado, como en otros ámbitos, por los romanos, aunque con una finalidad mucho más militarista: entrenar a la juventud para la guerra. No en vano, su afán conquistador hará extender el vasto Imperio romano por amplios territorios hacia oriente y hacia poniente, hacia el sur y hacia el norte. Además de todos los anteriores, desarrollaron también el ejercicio de la natación, el manejo de la lanza y la espada, y el remo que desembocó en espectaculares muestras llamadas *Naumaquias* (Chinchilla y Zagalaz 2002).

Los romanos cultivarán igualmente el ocio y los espacios para su disfrute, en los que el entretenimiento se mezcla con el entrenamiento y con el juego. En el año 300, “Roman emperor Diocletian opens public baths in Rome as a place for socializing though the pattern (...) had already been well established for at least two centuries” (Carlisle 2009:xxxii - Paginación especial).

Por lo que se refiere a la escena, heredan el pasado griego, pero la famosa *pax romana*, durante la República, provoca que se desarrolle un espectáculo de entretenimiento más ligado al ocio que a la cultura. Sin embargo, sigue siendo muy informativo para el tema que nos ocupa de relación juego-cuerpo.

Concretamente, se organizan marchas militares, deportes, circos o procesiones. Ahora bien, el público teatral romano, que no difería del que acudía al circo, exige el componente visual, plástico y de entretenimiento a toda manifestación representativa, de donde deriva el éxito de la pantomima y la danza. Posteriormente, el componente visual triunfa también en los juegos del circo, donde solían actuar los *pirricistas*, personajes socialmente famosos, acomodados y con influencia política, como indica la bibliografía y que corrobora cómo trasciende su papel en esa sociedad. Y asimismo sabemos de la importancia de algunos nombres como Pílates, Ildas o Paris, este último íntimo amigo de Nerón.

Durante algún tiempo, la pantomima es más apreciada que el teatro dialogado y en Plauto, por ejemplo, puede apreciarse esta influencia, ya que en sus obras está siempre presente el

gesto, el mimo, la danza o el canto —no en vano, antes de ser escritor, fue actor y mimo. En el siglo I a. C., el mimo se acaba convirtiendo en el género cómico de más aceptación. Estos mimos se presentan sin máscara y llevan a cabo guiones farsescos inspirados en la vida cotidiana. Posteriormente, evolucionan en la pantomima, donde se presentan con un vestuario más adecuado y máscaras. Dichas pantomimas poseen mayor calidad y, aunque no abandonan los temas de la cotidianeidad, añaden los mitológicos.

Más tarde, parece ser que la pantomima se convierte en un arte bastante grosero, aspecto que también influirá en la danza. Por su parte, las danzas de banquete parecen tener más componentes indecentes que coreográficos: se encuentran pinturas y textos que describen bailarinas desnudas realizando bailes lúbricos y libertinos con sus compañeros de baile, por ejemplo. Aunque también existen las danzas de primavera en honor a Marte de los Salios, las más antiguas documentadas y celebradas en Roma. Estas eran danzas de armas de tradición griega que se acompañaban de cantos, reputados banquetes y música, así como de sonidos ejecutados con las lanzas utilizadas de atrezzo (Bourcier 1978). Al principio de la República, la coreografía predominaba sobre el origen religioso de la danza; esto es, se transforman en un arte ornamental. A partir de aquí, serán desacreditadas por voluptuosas. Las danzas de Baco, concretamente, fueron incluso perseguidas y miles de fieles, ejecutados.

En resumen, son muchos los vestigios que recogen la presencia de la danza, el teatro y la pantomima en toda la cultura romana, como monedas, cerámica, alfarería, pintura o textos. De ello se deduce su importancia y presencia social en tanto que acontecimiento laico de ocio, pero, sobre todo, marca el inicio de una retención pública de lo lúdico.

2.5.5 Repercusiones medievales

Desde sus orígenes, los juegos como entreno militar han ocupado un importante lugar en las actividades lúdicas. Veíamos que tanto Grecia como Roma cuentan con una extensa dedicación a los juegos de corte bélico, tradición que se extenderá al medievo para la formación de los caballeros y al Renacimiento para la educación de los gentilhombres. Estos

universos lúdicos como se observaba en el capítulo anterior, concretamente en el apartado de ocio en la época preindustrial, eran muy extensamente cultivados pese al prejuicio existente en torno a la Edad Media, como tiempo de oscuridad y peste. Tanto el profesor Vilanou (2012) como el historiador Cipolla (2003), insisten en que la Edad Media, lejos de lo que se presupone no es únicamente una época terrible y penosa, salpicada por la miseria, las pestes y la ruina, una época pobre y de limitaciones graves en salud, nutrición o salarios, sino también un período rico en el uso del ocio para dedicarlo al juego:

Tanmateix, la imatge d'un Déu lúdic sovinteja en la literatura medieval. Llavors el joc i la festa ocupaven un lloc privilegiat en la visió humana de les coses fins a extrems insospitats com aquelles festes dels boigs que van gaudir d'un gran predicament (Vilanou y Planella 2012:19).

Efectivamente, desde el espíritu militar, se frecuentaron los juegos físicos, dedicados en muchas ocasiones a reforzar el imaginario defensivo de soldados y nobles. Según Chinchilla y Zagalaz (2002:16), se practicaba como deporte la caza, las justas o los torneos, así como algunas rudimentarias adaptaciones de los juegos olímpicos, como el lanzamiento de martillo o de pesos, y el popular juego de pelota por toda Europa. Referido a este Vilanou escribe:

(...) Ja documentat a les darreries del segle XIII (...). Durant molt temps –especialment entre els segles XIV i XV – va ser el joc per excel·lència dels ambients aristocràtics d'Europa (...). El seu origen es remunta a la Edat Mitjana i va quallar a l'Europa continental (Vilanou y Planella 2012:21).

2.5.6 Renacimiento

Pese a que la ascética y la juventud universitaria estaban llamadas a despreciar ciertos juegos y deportes de caballeros por indecorosos, eso no impidió la renovación del interés por las disciplinas de Educación Física en muchas escuelas y una dedicación a la cultura del cuerpo en la formación del gentilhomme. Cedamos la palabra a Vilanou:

(...) Els humanistes del Renaixement van proposar la incorporació de l'exercici físic dins dels seus programes educatius (...). A banda de l'esgrima i l'equitació, exercicis que provenien de l'educació cavalleresca medieval, es recomanen curses, natació, salts i sovint –per no dir gairebé sempre– es troben referències als jocs de pilota (2012:26).

Según recogen Chinchilla y Zagalaz (2002:17-19), la importancia no pudo ser menospreciable si incluso se publican textos escritos sobre el tema como el del Doctor Cristóbal Méndez en 1553: *Libro del ejercicio corporal y de sus provechos, por el cual cada uno podrá entender qué ejercicio le sea necesario para conservar la salud* (Méndez 2015). O bien el *Artis Gymnasticae* (1569) del médico naturalista italiano Jerónimo de Mercurialis, cuya aportación más significativa consistió en la recuperación de las ideas sobre el cuidado del cuerpo humano y de la actividad física como medio para conservar la salud (Mercurial 2015).

Igualmente se sabe que muchas escuelas y maestros renacentistas introducen en sus programas la equitación, la esgrima, los saltos y las carreras. Pedagogos como Vittorio da Feltre en su escuela *Casa giocosa* (Casa alegre), así como Maffeo Vegio o Jacobo Sadoleto recomiendan y usan la educación física en la formación. Nebrija, humanista a caballo entre los siglos XV y XVI habla de educación integral, de belleza y armonía corporal y de la importancia de que el cuerpo esté sano y robusto. Luis Vives, pedagogo coetáneo del anterior, en su obra *Enseñanza de las disciplinas*, considera necesaria la introducción curricular del ejercicio físico, siempre con fin escolar y no militar. Ignacio de Loyola, fundador de los jesuitas, determina que la enseñanza ha de abarcar también el cuidado del cuerpo —“puesto que cuerpo y alma han sido creados por Dios”—, por lo que recomienda higiene, gimnasia y equitación a sus alumnos. Juan de Madariaga, en pleno s. XVI introduce ya un primer método de entrenamiento dosificando la frecuencia y seleccionando los ejercicios según su finalidad. Johannes Sturm funda en Estrasburgo su escuela con el nombre de *Gymnasio*. François Rabelais propone el uso alternativo del cuerpo, del espíritu, del juego y del estudio en la educación. Todos ellos proponen en estos entrenamientos una mezcla de deporte, juego y cuerpo entrenado, aunque el último explicita además el término “cuerpo” (Chinchilla y Zagalaz 2002:17-19).

2.5.7 Del Renacimiento al siglo de las luces

En estos siglos preindustriales, el interés por el juego sigue su curso: el juego de pelota se mantiene, aunque comienza su decadencia respecto del s. XVI, siglo de mayor expansión,

aunque aún se conservará según Vilanou (2012:35-51). El mismo investigador explica que el siglo XVII, con el desarrollo de la ciencia (y particularmente de la medicina), se embarca en una nueva apreciación más mecanicista del cuerpo. Al mismo tiempo reaparece con fuerza la esgrima. Afirma Vilanou que “de mica en mica es va consolidar la visió de l’home-màquina”, aunque reconoce que el manual renacentista *De arte Gimnástica*, de Mercurialis (2015), seguirá siendo clave para difundir el ejercicio físico y, por ende, el juego desde el cuerpo. Por otra parte, Chinchilla y Zagalaz afirman (2002:19) que “nos introducimos en el siglo XVII, en el que se reaviva el futuro religioso que supone un paso atrás en la extensión de la práctica del ejercicio físico”.

Existía ya una idea humanista en los griegos que se va repitiendo cíclicamente en el Renacimiento y en el neoclasicismo, que influye también en la recuperación del cuerpo para el juego. Pero es realmente en el s. XVIII donde se producirán mayores avances en este campo. Así, algunos ilustrados, guiados por sus convicciones humanistas, dedican algún capítulo a la formación corporal, como parte de una educación natural y no religiosa. Valiéndonos de nuevo de la investigación histórica de juego y cuerpo de Chinchilla y Zagalaz (2002:19-20), encontramos una extensa relación de personajes relevantes del siglo XVIII, los cuales recuperan con insistencia los discursos cuerpistas, de espíritu más lúdico que el del filósofo británico John Locke en el siglo anterior. Este reivindicaba “una educación física enérgica y severa para endurecer el cuerpo de sus alumnos”, mientras que, por ejemplo, el naturalista y polifacético filósofo Jean-Jacques Rousseau proclamará desde Francia justamente lo contrario unas décadas más tarde.

En este sentido, tal vez sea el que más destaca desde su *Emilio o de la Educación*, pero también el antropólogo y sociólogo Herbert Spencer propone desde Inglaterra la educación en la naturaleza, el cuidado de la nutrición y el desarrollo de la fuerza física, como condiciones básicas para la prosperidad nacional. El filósofo ilustrado prusiano Emmanuel Kant incide en la idea de educación física, mostrando interés por el cuerpo, sus aptitudes naturales, el juego y la higiene. Desde Alemania, el pedagogo Johann Bernhard Basedow introduce en su escuela la Educación Física y las excursiones a pie, al tiempo que hace aparecer indi-

cativos de movimientos del cuerpo en alguna de sus obras gráficas. En 1774, Johann Bernard, influido por las ideas de Rousseau del “Natural Humano,” abrió la *Philanthropinum* en Alemania, con un énfasis en el ejercicio físico y los juegos, que incluía la lucha libre, la esgrima, el saltar, correr, andar y bailar. Incluso redujo la envergadura de los uniformes de la escuela, que a menudo eran pesados, para permitir a los estudiantes una mayor libertad de movimientos. Llega así el considerado “abuelo de la gimnasia”, Johann Christoph Friedrich Guts Muths¹⁰, quien introduce en el currículum escolar la Educación Física creando un sistema propio de gimnasia muy relacionado con el placer del movimiento y el uso naturalista del cuerpo y del juego, siguiendo también la línea de Rousseau. El título completo de una de sus obras principales, *Gymnastics for Youth: Or a Practical Guide to Delightful and Amusing Exercises for the Use of Schools. An Essay Toward the Necessary Improvement of Education Chiefly as It Relates to Body*, trata claramente de este sentido lúdico del uso del deporte explicitando los términos “placentero” y “divertido” que se irán reelaborando poco a poco entre los siglos XVIII y XIX, para concluir con la recuperación del discurso olimpista y refundar los Juegos Olímpicos de la era Moderna.

2.5.8 Siglos XVIII y XIX

Siguiendo la línea del estudio de Chinchilla y Zagalaz (2002:20), a caballo entre el XVIII y el XIX, encontramos ya a Johann Heinrich Pestalozzi, pedagogo suizo que introdujo de forma explícita en los programas escolares la gimnasia y los paseos para cuidar y fortalecer el cuerpo. Gracias a su discurso corporal en la formación, devino un modelo revolucionario para la pedagogía, aunque no únicamente por ello sino porque también logró completar la erradicación del analfabetismo en Suiza hacia 1830.

También cabe señalar a Friedrich Wilhelm Fröbel, pedagogo discípulo de Pestalozzi, quienes desarrollarán ya en pleno siglo XIX la educación a través del movimiento, la actividad

10 Johann Christoph Friedrich Guts Muths, (Quedlimburgo, 1759 - Waltershausen, 1839) fue un maestro y educador alemán y es especialmente conocido por su papel en el desarrollo de la educación física. Es considerado como el “abuelo de la gimnasia”, el “padre” sería más tarde Friedrich Jahn. GutsMuths introdujo el ejercicio físico sistemático en el currículo escolar, donde se desarrollan los principios básicos de la gimnasia artística.

y el juego. En su método formativo, define el juego como el “trabajo” del niño e incluye actividades lúdicas específicas en la escuela, junto al canto y a la gimnasia. Asimismo, Fröbel desarrolló ciertas ocupaciones muy novedosas en el contexto escolar, como coser, tejer y modelar arcilla; actividades que perseguían siempre el mismo objetivo: formar a través del juego.

Como vemos, la confluencia de formación física sistematizada e integrada en los currículos escolares junto a los discursos del juego avanzan de la mano en la Europa más desarrollada desde el punto de vista pedagógico. Sin duda, esta evolución culmina en el acontecimiento de mayor envergadura en esta confluencia: la recuperación de los Juegos Olímpicos en 1896, en la ciudad de Atenas gracias a Pierre de Coubertin. Tras las crisis de la sospecha sobre Dios, el capitalismo productivo y el consciente tangible, de la mano de Nietzsche, Marx y Freud, respectivamente, como únicas experiencias que habían guiado el pensamiento hasta ese momento en el mundo occidental, una nueva religión laica se abría paso: el “Olimpismo, como ideal de humanidad” (Vilanou 2006), como lugar de encuentro de todas las personas.

El siglo XIX, con la Revolución Industrial, devino un cambio de era de enormes dimensiones a todos los niveles de la organización social, económica y demográfica. Pese a los avances descritos, el discurso físico no llega a toda la población y se sigue desatendiendo mayoritariamente la dimensión corporal humana. Sin embargo, el germen gimnástico sembrado en el siglo anterior no hiberna; muy al contrario, encuentra personas interesadas en su desarrollo. Pero las mezclas sociales son chocantes y junto a esos pocos interesados en la recuperación de juego y cuerpo, entramos en un siglo XIX en el que, pese a la revolución agrícola e industrial, la población sigue siendo fundamentalmente campesina y no propietaria, y una incipiente, pero cuantiosa emigración rural se aglomera en viviendas insalubres trabajando a destajo en las fábricas (más de 15 horas) por unos salarios míseros e inseguros (Cipolla 2003).

Puede decirse que apenas queda tiempo y energías para dedicarse a cultivar el cuerpo y el ocio. Los burgueses y los terratenientes, que aún perduran, dueños de los medios de pro-

ducción rural y urbana y gestores de la administración y la política, se protegen en torno a una aplicación estricta de las leyes y del orden y se aferran a una ideología netamente conservadora. Para calmar sus conciencias, encuentran en la Iglesia un bálsamo sanador, por lo que mantendrán una relación inmejorable de poder con la curia. De este tándem ideológico, no se pueden esperar grandes discursos y menos aún medidas sociales que potencien el juego y la formación física. En todo caso, y pese a no ser la mayoría cuantitativamente, los interesados por la educación del cuerpo sí son suficientes como para dar continuidad al discurso y desarrollar las metodologías.

La sociedad del s. XIX y parte del XX queda desestructurada por la vida industrial, necesita elementos que alejen a su población de los prostíbulos y las tabernas, donde proliferaban la sífilis y el alcoholismo, como única alternativa de ocio al trabajo desmesurado. Un pesimista panorama que era imperativo combatir. Thomas Arnold es uno de los muchos comprometidos con el citado mundo del higienismo, que mezcla cuerpo, juego sano, educación física y formación moderna. Es por eso por lo que tanto el s. XIX como el XX desarrollan una gran recuperación y reintegración del cuerpo y el juego en la vida pública, por lo que quedan profundamente ligados a mi trabajo de investigación. De ahí que haya necesitado describir esta evolución: para comprender la importancia del cuerpo en el universo lúdico social contemporáneo.

L'any 1828 a l'edat de trenta-tres anys Arnold va ser nomenat director (*head-master*) de l'escola de Rugby on va romandre fins a la seva mort. Per alguns pedagogs el moment més important de l'educació moderna més recent cal cercar-lo el dia que Arnold es va treure la jaqueta i es va posar a jugar amb els seus deixebles (Vilanou y Planella 2012).

Esta realidad llega igualmente a Cataluña a través del colegio *Maristas de Valldemia* de Mataró, donde se practica ya en la segunda mitad del XIX la gimnasia, la equitación y el tiro con arco; y en los viajes de los hijos de la burguesía catalana a colegios británicos para recibir formación, de donde importaron deportes como el *hockey* sobre hierba y el *rugby*.

Este siglo vio florecer, también, la llamada Escuela Nueva. Así Joan Llongueras se dejó influir por el método Dalcroze y la *euritmia*, y la escuela horaciana de Mont d'Or promulgó el aprender jugando como método. Alexandre Galí desarrolla el baloncesto en la progresista aunque elitista escuela de Vallparadís de Terrassa, como deporte estilizado frente a un fútbol muy burdo. También queda documentada por el profesor Vilanou en el mismo texto la influencia Europea de la *Institución Libre de Enseñanza*, fundada en 1876 por el profesor Francisco Giner de los Ríos, muy influida por el colegio de Arnold de Inglaterra y el olimpismo de Coubertin.

En este siglo XIX se comienzan a gestar las que serán en el XX las cinco escuelas principales de Educación Física o Deportiva. Cultivar el cuerpo, de formas muy distintas según el país, se introduce por primera vez en el currículum formativo y se extiende la práctica corporal por las diversas redes escolares. Esto revela una apreciación creciente por la fisicalidad. El desarrollo de estas cinco escuelas (escuela del norte, francesa, inglesa, alemana y americana) es importante en este marco teórico, por ello, recojo información pertinente de varias fuentes para explicar cómo las diferentes formas de juego físico y deporte han ido entrando en nuestras sociedades actuales y consolidándose en estas cinco tendencias, todas ellas claramente relacionadas con el universo de los juegos, en este caso físicos. Son las fuentes de este apartado: *Didáctica de la educación física* (Chinchilla y Zagalaz 2002:21-36), *Historia del deporte* (Rodríguez López 2000), *Juegos y ejercicios de acrobacia. La acrobacia como un valor educativo* (Viedma Martínez 2002), *La metamorfosis del deporte. Investigaciones sociales y culturales del fenómeno deportivo contemporáneo* (Pujadas i Martí 2010) y *El acrosport en la escuela* (Vernetta et al. 1996).

2.5.8.1 La escuela sueca o movimiento del norte

Fue creada por Pier Henrich Ling, médico, militar y profesor de esgrima de la Universidad de Lund. En 1813, funda en Estocolmo el Instituto Central de Gimnasia en el que sistematiza y clasifica los ejercicios con y sin aparatos, ordena los calentamientos preparatorios, mezcla ejercicios combinados de columna, brazos, piernas, abdominales y saltos,

con los equilibrios y la respiración. Su idea busca un fin armónico de desarrollo de todas las partes del cuerpo y sus ejercicios tendrán efecto correctivo, serán fáciles de realizar, progresivos en dificultad e intensidad e irán dirigidos tanto al cuerpo como al espíritu. Propone además distintas ramas de entrenamiento: pedagógica, militar, médica y estética (*ballet* y bailes populares). Pero principalmente me interesa su discurso de la gimnasia como preparación para los juegos deportivos. Este es otro punto de conexión entre entrenamiento físico y juego, ya que en muchos casos dicho entreno está dedicado a lo explícitamente lúdico *a posteriori*. Su hijo Hjalmar Ling se hará indispensable en esta evolución como compositor de las famosas tablas de gimnasia sueca, destinadas al entrenamiento deportivo.

La gimnasia sueca tiene un objetivo muy relacionado con las nuevas sociedades posindustriales urbanas: ofrecer alternativas a dos problemas sociales emergentes: por un lado, las deficiencias y los daños corporales y, por otro, el alto porcentaje de alcoholismo, ambos causa directa de las largas jornadas de trabajo en las fábricas. En contra del movimiento alemán que explico a continuación, este sistema sueco promovió una gimnasia suave, que emplea pocos aparatos o ninguno y se centra en ejercicios de calistenia, en la respiración y en los ejercicios de estiramiento y masaje. A pesar de ello, y *a posteriori*, se van generando nuevas tendencias que se oponen al tono repetitivo y estricto de las tablas gimnásticas de Ling. Así A. Santesson, llamado “el hijo descarriado” de Ling, considerará este sistema gimnástico rígido, aburrido y estereotipado por lo que se opondrá a él. Igualmente importante es la aportación de Elli Björkstén (Finlandia) iniciadora de una gimnasia específicamente femenina, frente a la tendencia militar que se estaba abriendo paso. Ella realiza aportaciones como la recuperación de la unidad cuerpo-alma, eleva la cuota artística del movimiento y propone despertar el gusto por la vida sana y enérgica.

2.5.8.2 Escuela alemana o movimiento de centro

Esta escuela parte de Johann Cristoph Guts Muths, preocupado por la celebración de la gimnástica al aire libre y conciliada con el ejercicio y con el recreo de sus alumnos. Posteriormente, Friederich Ludovic Jahn fue quien otorgó a su trabajo un marcado carácter político y social. Este alemán “padre de la gimnasia” fue también un pedagogo nacionalista, perseguidor de un ideal militar y patriótico al servicio del cual se colocará la gimnasia, para formar hombres fuertes. Comenzó con las prácticas al aire libre en espacios públicos y abogó por la destreza con los movimientos naturales tradicionales como los equilibrios, correr, saltar o escalar.

Los festivales de cultura física que patrocinó Friederich Ludovic Jahn, atrajeron a miles de personas y su movimiento gimnástico se desarrolló velozmente. Hacia 1818 se contaban en Prusia con unos 6.000 gimnastas, pero hacia finales del siglo XIX se superaban ya los cien mil. Proponía una gimnasia muy moralizante, como antídoto contra los vicios burgueses y como un camino hacia la austeridad como ideal de vida. Los métodos eran muy gimnásticos y de calistenia; es decir, prácticos y funcionales, sin finalidad artística. Friedrich Jahn creará un grupo llamado “los Gimnásticos” (*Turners*, en alemán) que en realidad es un movimiento deportivo-político del siglo XIX de marcado carácter patriótico.

Ya en 1852 aparece en Alemania el primer gimnasio interior y la vivacidad del fenómeno hace que se extienda rápidamente a los Estados Unidos. Los Gimnásticos construyeron gimnasios en muchas ciudades, donde gran parte de la población era de ascendencia alemana. Tanto adolescentes como adultos practicaban deporte en estos gimnasios. De este movimiento surgirá lo que hoy conocemos como “Gimnasia deportiva de competición”.

2.5.8.3 Escuela francesa o del oeste¹¹

Elaborada por el valenciano Francisco Amorós (Pestalozziano) en Francia, país donde se exiliará tras la invasión napoleónica y donde se especializará en figuras acrobáticas difíciles. Posteriormente, se desarrollarán tendencias como las de Philippe Tissié, investigador del nivel científico de los ejercicios más que del pedagógico o las de Esteban Marey, que aporta ideas biológicas con sus gráficos y cronofotografías.

2.5.8.4 Escuela inglesa

Viene representada por Thomas Arnold, citado anteriormente como referente de la formación física inglesa y director de la escuela de Rugby. Arnold incorpora el deporte en la escuela, deduciendo de la actitud deportiva conceptos educativos como: juego limpio, deportividad o equipo. Esta traducción del deporte en un estilo de vida caballeroso, capaz de formar el carácter, ha sido aceptado universalmente al cabo del tiempo.

2.5.8.5 Escuela americana

Catharine Beecher fue un firme defensor de la inclusión de la educación física en las escuelas, así como los ejercicios diarios para ambos sexos. Beecher estableció un seminario femenino en 1823, la primera gran institución educativa de Estados Unidos para las mujeres para implementar su educación física. Relativamente después, en 1864, ya se incluye la gimnasia obligatoria en la mayoría de centros primarios. Se sabe del uso de los ejercicios *calistenios* (término griego), trabajo de entrenamiento físico con tablas de ejercicios que utilizan como peso únicamente el del propio cuerpo, y fueron usados por las profesoras Genevieve Stebbins y Carrica le Favre combinando también otros movimientos expresivos de emociones y formalmente estéticos, mezclando en ellos fuerza y relajación.

¹¹ Sintetizamos brevemente las diferentes escuelas en cada época. Véase la bibliografía referida o los autores citados en cada apartado para más información.

Por otra parte, es relevante la influencia alemana en Estados Unidos como veíamos líneas más arriba. Muchos “Turner” (practicantes alemanes de sistema de gimnasia de Jahn) emigraron a los EE. UU. En 1824, el alemán Charles Beck abrió un gimnasio al aire libre en Massachusetts, similar al *Turnplatz* de Jahn. Fue el primer gimnasio de la nación y organizó el primer programa de gimnasia escolar en el país.

2.5.9 Siglo XX

El siglo XX acabará de consolidar los elementos emergentes durante el siglo anterior que acaban de citarse, colocando el cuerpo en un lugar de creciente consideración respecto a épocas anteriores, según pasaban los años. Por ejemplo, los programas escolares se implementan con la formación física de forma incuestionable en todos los currículums y con metodologías muy desarrolladas. El deporte, por su parte, gana adeptos entre los ciudadanos y se arraiga la celebración de las Olimpiadas modernas a partir de 1896. Se empiezan a crear gimnasios en centros universitarios y del ejército; se incorporan, según avanza el siglo, múltiples técnicas orientales o de diálogo con el propio cuerpo como el taichí, el yoga o las artes marciales; aparecen nuevas disciplinas de conocimiento corporal: Técnica Alexander, *diafreo*, movimiento consciente, movimiento auténtico, *eutonía* y de conocimiento expresivo como la expresión corporal o la danza libre. Así pues, parece que el siglo XX ha aportado un nuevo renacimiento en lo que se refiere al ennoblecimiento de la materia corporal y del juego físico, reseña evitable en esta Tesis, pues influyó de forma notable en el teatro del siglo pasado y más particularmente en los discursos renovadores.

En el siglo XX, los procesos de formación física se sistematizan aún más a fondo y los grandes Movimientos Gimnásticos o Escuelas se consolidan (Chinchilla y Zagalaz 2002:21-36).

2.5.9.1 Escuela sueca o movimiento del norte

Desarrollan su metodología personas como Elin Falk, con toda una línea de gimnasia suave más destinada a la escuela y con un contenido específicamente lúdico y recrea-

tivo. Junto ella, todo un cúmulo de profesionales como Niels Bunk, Maja Carlquist, Gottfrid Thulin que unificarán las propuestas distantes de la gimnasia sueca, la más deportiva y la natural. Por último, el médico Johannes Lindhard, que hace aportaciones científicas desde la fisiología a la educación física. Como vemos un gran número de profesionales y líneas de trabajo que hablan de una influyente vida corporal en los países escandinavos.

2.5.9.2 Escuela alemana o movimiento de centro

Emile-Jacques Dalcroze inaugura en 1905 con la presentación de su método de *Gimnasia Rítmica* una nueva manifestación artístico-rítmica en la que se pone al cuerpo al servicio de la expresión y de la emoción. Por su parte, su discípulo Rudolf Bode, con su *Gimnasia Expresiva*, pretende dar forma a sentimientos internos, busca un movimiento orgánico y muy conectado con el interior. Su alumno Hinrich Medau añade música a la improvisación y se vale de ciertos aparatos que ayudan a generar el movimiento orgánico. Ambos desarrollan una nueva línea más intuitiva que técnica y se oponen a la gimnasia sueca

Mientras tanto, en Austria, Karl Gaulhofer y Margaret Streicher desarrollan su gimnasia Escolar o Natural Austriaca, como materia formativa de todo el cuerpo humano y mucho menos gimnástica.

2.5.9.3 Escuela francesa o del oeste

Como se ve los profesionales se multiplican en toda Europa, generando toda una liga del cuerpo y el deporte con tendencias diversas como la *científica* en torno a la cual aparecerán Esteban Marey, Fernand Lagrange y Philippe Tissié con un enfoque más científico que pedagógico de los ejercicios. O en una línea más pedagógica: George Hèbert (1875-1957), creador del *Método Natural*, trabaja al aire libre usando como aparatos, piedras, muros o setos, reproduciendo así el entrenamiento de cualquier ser en estado natural e intenta así oponerse radicalmente a la tecnología de la gimnasia sueca. Trabaja: marcha,

carrera, salto, cuadrupedia, trepa, equilibrios, lanzamientos, levantamiento, defensa y natación.

Este autor es especialmente relevante por su vinculación con el teatro a través de Jaques Lecoq, que como sabemos fue un hombre de deporte antes de su vinculación al teatro: “En aquella época yo practicaba el método natural de Georges Hébert: Tirar de, empujar, trepar, andar, correr, saltar, levantar, llevar, atacar, defenderse, nadar. Estas acciones trazan en el cuerpo sensible circuitos físicos en los que se inscriben las emociones” (Lecoq, 1997).

En la escuela francesa encontramos también las contribuciones de George Demeny, el cual, desde un profundo conocimiento de la biología del cuerpo humano, desarrolló nuevos aparatos y técnicas, se preocupó por la ejecución económica del movimiento así como de su forma estética a la vez que se distanciaba de la *Gimnasia Sueca*. Añadió un concepto interesante que tiene que ver con la relación existente entre motivación y resultados proponiendo que la realización del propio ejercicio ha de producir alegría y entusiasmo.

2.5.9.4 Escuela inglesa

El más relevante será Baden-Powell¹², creador del movimiento de los Boys Scouts en Inglaterra, que aboga por el acercamiento higienista a la naturaleza y el uso del cuerpo en la misma.

2.5.9.5 Escuela americana

Un sinnúmero de nombres muestra el perfil de un país que desde 1864 ha enseñado con carácter obligatorio gimnasia en sus colegios. Binet asegura que poner a los niños en movimiento aporta ventajas educativas. Estas y otras teorías desarrolladas muchas veces dentro del

12 Robert Stephenson Smith Baden-Powell (Londres, 1857 - Kenia, 1941), actor, pintor, músico, militar, escultor, escritor... Fue el fundador del Movimiento Scout mundial, y se convirtió en un importante autor en materia de educación y formación juvenil. Sus ideas, plasmadas en *Escultismo para muchachos* y otras obras, inspiraron a los jóvenes británicos a formar *patrullas*, y a partir de ello se inició el escultismo. Tras obtener diversos premios y reconocimientos, se retiró con su esposa a Kenia, donde murió. Fue enterrado en Nyeri en cuya tumba se puede leer el epitafio “Intentad dejar este mundo mejor de como os lo encontrasteis”.

ámbito de la educación física escolar demuestran, como señalaba antes, el interés creciente de este siglo por el cuerpo/movimiento. Por otra parte, poseen todas ellas un potencial interesantísimo extrapolable a otras franjas de edades como la juventud o la edad madura, e incluso al ámbito de la formación actoral. Es fácilmente contrastable de qué forma, tras una sesión de trabajo físico debidamente organizada, el estudiante cambia positivamente su disponibilidad y aumenta su capacidad perceptual. Del mismo modo, resulta que en un espectáculo teatral, muy a menudo, la utilización conveniente del movimiento de los actores sitúa positivamente la mirada del público y hace crecer su capacidad perceptiva.

En el siglo XX en Rusia, tras la Revolución, se introducirán las exhibiciones gimnásticas con intención de espectáculo, igual que en el resto de los países de Europa estudiados (Vernetta, M. *et al.* 1996).

Es por todo ello por lo que todo el conjunto de teorías y hallazgos de la Educación Física tienen un doble interés para mí: por una parte, porque acogen en sí mismas de forma intrínseca toda la información que aportan a los interesados en la investigación corporal de cualquier ámbito. Y, por otra parte, el contexto teatral, ya que tienen una conexión directa en muchas ocasiones con la formación corporal de los actores y actrices, e incluso con la puesta en escena. El teatro cuenta con un elemento esencial sobre el escenario: cuerpos. Por lo tanto, negar que exista una zona de intersección con el trabajo físico sería incomprensible. De ahí que en el desarrollo de la formación corporal esté implícito el desarrollo del universo del juego, así como la influencia en la escena.

Sin embargo, la voz crítica de Huizinga emerge con respecto a la evolución del deporte como juego. Considera que la excesiva tecnificación, la profesionalización, la competencia sin fin último, el rechazo de la condición de inutilidad, o su disciplina y sistematización, lo ha hecho serio en extremo, hasta el punto de considerar que falta la ligereza con que lo jugaría un niño o un adulto en momentos de ocio, o la evasión sacra o espiritual que lo caracteriza en los contenidos rituales.

En el deporte nos encontramos con una actividad que es reconocidamente juego y que sin embargo, ha sido llevada a un grado tan alto de organización técnica, de equipamiento material y de perfeccionamiento científico, que en su práctica pública colectiva amenaza con perder su auténtico tono lúdico (Huizinga 2008:252).

2.6 Los signos como juego de convenciones: semiología teatral

Una vez analizada la conceptualización de lo lúdico en sus dimensiones de juego y de relación con la fisicalidad, debo pasar ahora al tercer binomio: ese destinado a aclarar la relación entre ludismo y juego de signos y convenciones, aludiendo a la escena de manera más directa.

Comienzo ubicando el fenómeno del juego en el proceso evolutivo del individuo, donde ya podemos observar el germen representacional. No se puede evitar citar, aunque no debo profundizar aquí como lo haría un estudio puramente psicológico, a Jean W. F. Piaget, psicólogo y biólogo suizo y padre de la epistemología genética y de la teoría constructivista del desarrollo de la inteligencia en la infancia. Como estudia Ignasi Ivern, profesor de la Universidad Ramon Llull, el juego permite al niño acercarse e interactuar con el medio social, incluso en las etapas previas al lenguaje, según la teoría piagetiana —e incluso en las previas a la inteligencia, añaden los etólogos—. Si bien es cierto que en los primeros meses (hasta los 18-24 meses) el niño se refiere a los objetos de forma directa, la distancia entre significante y significado es mínima. Sin embargo, a partir de esta edad, comienza una evocación de objetos no presentes por medio de símbolos y de signos lingüísticos. Un paso que certifica la aparición de la función simbólica o semiótica de la inteligencia humana. La imitación, la adaptación y el acomodamiento son los comportamientos que permiten la incorporación de nuevos funcionamientos como el citado juego simbólico, hasta llegar a la representación por el lenguaje. “En l’obra piagetiana, el joc —en la mesura que evoluciona de la seva forma inicial d’exercici sensoriomotor a la seva fórmula secundària de joc simbòlic— és el camí de l’acció a la representació” (Ivern 2009:182).

En el primer estadio senso-motor se da

el 'joc d'exercici', que consisteix a repetir per plaer activitats adquirides amb un objectiu d'adaptació" (...) Després ve el 'joc simbòlic' » (punt àlgid entre els 2-3 i els 5-6 anys) (...) Piaget anomena aquestes representacions substituïdòries, i les defineix com aquelles que els nens fan en els seus jocs i que inclouen una dimensió imitativa: 'fer com si...'. La capacitat de simbolitzar comença a aparèixer (Ivern 2009:182).

En este "como si" y en su denominación de "función representativa", descubrimos ya el vínculo con el universo teatral. Sin duda, este es el "como si" de Stanislavski, en un grado diferente de uso y de funcionalidad, por supuesto, pero radicados en la misma base. Posteriormente vienen los juegos de reglas y los juegos de construcción, aumentando el control sobre las normativas y posibilidades del ludismo.

En estos procesos de conducta, el niño juega, aprende la vida y construye símbolos de todo tipo para referirse a las cosas que le rodean. Con estos símbolos nombra a las cosas, y al mismo tiempo aprende qué son y cómo se llaman, aprende el referente, incluso ausente, y aprende la técnica para nombrarlo. Esto es un recurso semiológico, propio del ser humano particularmente con el uso económico del lenguaje. Una capacidad recursiva que nos permite ver lo que no está y aprender el uso del lenguaje en un bucle de retroalimentación de aprendizaje. La consciencia sobre esta recursividad está en la base del uso semiológico posterior en el ámbito escénico: podemos aludir a lo que no está de forma indirecta y que esto aparezca en el imaginario del espectador, sin lugar a dudas. El proceso realizado por la mente humana en estas construcciones evolutivas del uso del signo y el símbolo es un proceso eminentemente lúdico:

Així, doncs, la consciència és possible gràcies a la recursivitat, la qual s'assoleix a través del llenguatge i el joc; se serveix de tots dos i els impulsa al mateix temps. Una anàlisi acurada ens mostra la vinculació entre activitat lúdica i comunicació i ens desvela una mica la seva condició enigmàtica que assenyalàvem al principi de l'article. Jugar és alguna cosa més que desprendre's 'd'energia sobrant' com dirien alguns etòlegs. Tot seguint Perinat (1995); (2007), joc i llenguatge són tant modalitats de comunicació com processos d'activació mental interna (...) (Ivern 2009:187).

Casualmente, este tema nos conecta con la teoría tan citada del juego del lenguaje, del filósofo, matemático y lingüista Ludwig Josef Johann Wittgenstein, austríaco nacionalizado posteriormente como británico, que tras una primera fase de su vida en la que estudió el lenguaje en reposo, de forma estructural, atendiendo a su significante y significados referenciados, pasa en una segunda fase a describir el lenguaje de forma activa y dinámica en función de sus usos y contactos sociales, según los “juegos” que puede desarrollar. Josep Maria Terricabras, filósofo y catedrático de las Universidades de Barcelona y de Münster, ofrece una interpretación ponderada sobre los valores de Wittgenstein, en su artículo “Els jocs de llenguatge en la filosofia de Wittgenstein”:

(...) l'expressió “joc de llenguatge” vol subratllar que, per entendre el llenguatge, cal fixar-se en el seu funcionament; i això es precisament el que no es fa quan es considera el llenguatge en abstracte, o en repòs, sense examinar el «joc» que dóna, el paper que fa. Perquè s'entengui bé aquest punt, Wittgenstein dóna molts exemples de «jocs» (...) (Terricabras 1990:61).

(...) amb joc de llenguatge en Wittgenstein vol subratllar que el llenguatge sempre s'ha d'examinar quan esta en moviment, és a dir, quan funciona, quan s'usa; només així es pot descobrir quin paper fa realment en la nostra vida (Terricabras 1990:64).

No puedo ahondar ni en la formación constructivista del juego simbólico de Piaget ni en la profunda visión del lenguaje como juegos que Wittgenstein investiga, pero sí que he querido citarlos como referentes inexcusables del discurso psicológico y la filosofía del lenguaje en el otro, pues permiten aparecer en sus respectivas disciplinas el juego como concepto básico, fundamental. El primero explicará ampliamente, como base de su formulación constructivista, que el niño no juega para aprender, sino que aprende porque juega. El segundo nos acerca al gran mundo de los juegos del lenguaje, como procesos humanos complejos. Dos apropiaciones del concepto de juego, extremadamente enriquecedoras, que lo posicionan en un grado de utilidad como catalizador intelectual que nunca antes había tenido. Intuyo que la coincidencia en la aparición de estos discursos y todo el caldo de cultivo que se está activando desde principios de siglo XX, como ya he explicado, con el deporte, la educación en los juegos, las primeras investigaciones antropológicas del rito, o las mismas publicaciones de *Homo ludens* de Huizinga, en 1938, o de la *Teoría de los Juegos* de Caillois en

1958, reivindicando un rol renovado para el juego como constructor y gestor de la cultura humana, no son ninguna casualidad.

2.6.1 *Paidia versus ludus*

La evolución del juego descrita por Ignasi Ivern va desde un estado probatorio completamente libre y desordenado, a un juego más normativo. El primer modelo desordenado lo podría mostrar, tanto la etología como el primer juego infantil, como también ciertos momentos del juego adulto cargado de emociones. Por contra, el segundo está más acotado: en él se ponen límites al divertimento por medio de las reglas. Esto coincide con la diferenciación que Caillois desarrolla entre la *paidia*, tratando de referirse a ese juego impulsivo, descontrolado y arrebatador, frente al más domesticado *ludus*, ambos plenamente satisfactorios respecto a la idea de diversión (Caillois 1994:25 y 48). La diferencia es muy orientadora para este trabajo de ahí que lo sintetice en una sola tabla:

<i>Paidia</i>	<i>Ludus</i>
<ul style="list-style-type: none"> • libertad primera, no normativa • distracción, capricho, relajación • improvisación, alegría desbocada • sánscrito <i>kredati</i> – movimientos bruscos, superabundancia, alegría, vitalidad, relaciones eróticas ilícitas, olas con el viento • chino – <i>wan</i> – silencia competición, simulacro, azar o destreza, aporta libre agitación hacia la calma, acariciar jade infinitamente hasta pulirlo, meditación negligente, calma, sueño vano, espíritu distraído y vagabundo • gato – ovillo lana • exuberancia feliz, agitación inmediata y desordenada, turbulencia • recreación espontánea, fácilmente excesiva • carácter improvisado, sin reglas • se puede convertir en el gusto de agarrar, romper, cortar, destruir, desmontar • burlarse, jugar con el propio dolor, excitar con la lengua un diente enfermo • placer con el miedo 	<ul style="list-style-type: none"> • gusto por la dificultad gratuita • gusto por inventar reglas • posee utensilios, objetos, técnicas • escondite, cometa, gallina ciega, deportes, etc. • aquí se instala la clasificación: <i>mimicry</i>, <i>alea</i>, <i>ilinx</i>, <i>agon</i> • resolver con pericia una dificultad creada, crucigramas, etc. • disciplina a la <i>paidia</i> • <i>ludus</i> + <i>alea</i> = casino, juegos electrónicos, solitarios • <i>ludus</i> + <i>mimicry</i> = teatro con convenciones, técnicas, etc. • forma contemporánea del <i>ludus</i>: <i>hobby</i> • orienta la turbulencia de la <i>paidia</i> • exige paciencia, destreza, ingenio, cálculo • somete a la naturaleza lúdica anárquica, a convenciones arbitrarias • pero el resultado sigue siendo inútil, en el sentido de no producir bienes para el consumo

Tabla 2: Características diferenciales entre la *paidia* y el *ludus*.
Elaboración propia a partir de Caillois 1994.

Esta diferencia nos permitirá más adelante contrastar el juego regulado del no regulado, sin por ello negar la pertenencia de ambos a la zona lúdica con la misma autoridad. Ambos

aparecen en los procesos teatrales, seguramente más dominado en las improvisaciones muy abiertas por la *paidia* y en los periodos de montaje por el *ludus*. Y es por esto por lo que devienen conceptos que hay que tener en cuenta y recoger en este momento, ya que en la parte práctica lo veremos aparecer en el escenario.

2.6.2 Juego y poesía

Para abordarlo he de comenzar exponiendo que existe un territorio del juego muy especial que es la poesía en el sentido más amplio de la palabra. A este respecto, Huizinga también posee un discurso coherente:

La poesía, nacida en la esfera del juego permanece en ella como en su casa. 'Poiesis' es una función lúdica. Se desenvuelve en un campo de juego del espíritu. En él las cosas tienen otro aspecto que en la vida corriente y están unidas por vínculos muy distintos de los lógicos (Huizinga 2008:153).

Partiendo de esta idea tan propia de Huizinga de que el fin último de la poesía es, como en el caso del juego, crear un universo paralelo, diferente a la vida corriente, donde las cosas se pueden distorsionar según la convención y darles una nueva forma, vemos que esta poesía alude tanto al arte de la palabra lírica como al arte de los signos dramáticos. Igual que los poetas, el trabajo conjunto, de dramaturgo o escritor, director y actor, profundiza en este mismo universo lúdico de la poesía donde las reglas permiten un orden distinto, seguramente más estético. El tiempo queda igualmente alterado y el entretenimiento prima sobre la utilidad. Nada más que esto puede garantizar el perfil lúdico del arte, en general, y de la poesía, en particular. Este universo paralelo se rige por una serie de signos particulares que han de conocer emisor y receptor para gozar de comunicación. En lo que se refiere al teatro, estos signos creo que los ha estudiado muy esmeradamente Tadeusz Kowzan, historiador y semiólogo polaco, afincado en Francia desde 1972 y que se ha convertido en un referente indispensable del análisis del signo escénico.

2.6.3 Poesía y drama

La poesía utiliza la metáfora para mejorar la comunicación de conceptos complejos o abstractos y para hablar de ellos utiliza imágenes arrancadas de la vida real. Este proceso, muchas veces, suele implicar la animación de seres inanimados o la personificación. Es decir, que no solo la poesía juega con el orden de las palabras o con la forma, buscando rimas o juegos rítmicos, sino también con el complejo significado de los conceptos expresados. Tal vez las metáforas de la poesía o los símbolos de la pintura sean los signos más pactados, pero esas metáforas visualmente se apoderan también de las artes escénicas. El juego de la representación, como la poesía, también está plagado de signos y convenciones: una luz azul representa la noche en escena y una luz tostada, un interior; los vestuarios o la escenografía poseen carga simbólica y comunican por sí solos, al igual que el gesto o el tipo de movimiento de cada actor: un actor encorvado y cojo simboliza vejez, y estirado, arrogancia; una cojera informa de una posible lesión que tal vez sea clave en el transcurso de la obra, etc.

Para mencionar dos casos, uno a principios y el otro a finales de siglo, el suizo Adolphe Apia y el inglés Gordon Craig, respectivamente, influidos por las artes plásticas del momento, llenan igualmente la escena de nuevos signos. Su encuentro en Zurich en 1914 seguramente iniciará un camino de cambio. Despejan el espacio, retiran patas, telones pintados y bambalinas y desdibujan la realidad, crean espacios rítmicos, diáfanos y sugerentes a través de elementos polisémicos. Buscan movimiento, decorados practicables, objetos sugerentes y, respecto a su volumen, biombos móviles para movilizar el espacio y, como consecuencia, el cuerpo del actor. Sus trabajos artísticos fueron escasos en ambos casos, pero su relevancia en la aplicación escénica, riquísima. En definitiva, prolíficos escritores y teóricos cuyos trabajos generarían una profunda influencia.

A finales del s. XX, Peter Brook también profundiza en el teatro no naturalista, con una marcada tendencia a la convencionalidad teatral: "(...) Brook profundiza usando medios oníricos. (...) evita utilizar las técnicas naturalistas, rechaza cualquier tipo de ilusión" (Pandolfi 1993:322).

No son pocos los autores teatrales preocupados por los signos teatrales durante todo el s. XX. Me atrevo a decir que *todos* de una manera u otra. Y podría decirse que, en realidad, se da una actualización y un incremento de signos en este siglo, con el consiguiente aumento del “juego escénico” que ello supone. De hecho, es interesante la reflexión al respecto del profesor de la Universidad Autónoma de Barcelona, Francesc Foguet:

(...) La representació teatral, entre totes les activitats humanes, una de les més riques, variades i denses pel que fa a l'ús dels signes, fins al punt que gairebé no hi ha cap altre llenguatge o forma artística que no s'hi pugui arribar a integrar (Batlle i Jordà et al. 2011:25).

2.6.4 El signo y la metáfora

Partiendo de Kowzan, la definición de signo es “una cosa que esta en lugar de otra” (Kowzan 1997:81). Pero esta realidad se puede manifestar de formas muy diversas y es especialmente importante en la escena. En este juego de analogías que propone el signo, algunos serán *naturales*, como la tos que indica el resfriado o los nervios de un personaje; otros son *artificiales*, como la grabación del ruido de la lluvia para sugerir que llueve la escena; otros serán signos *motivados* por la propia exigencia del guión y usados en sentido propio, como por ejemplo el uso de una flor claramente artificial para la famosa flor de Puck de donde obtendrá el filtro de amor, en *El sueño de una noche de verano*. También pueden ser signos *inmotivados*, por ejemplo si para ese mismo elemento escénico se toma un objeto que nada tiene que ver con una flor, como un *pai-pai*, una daga roja o burbujas de jabón en transposición metafórica de dicha flor. En todo caso, e independientemente de estas características, se podrán comprender gracias a la *convención*, esa gran herramienta teatral que resulta de un acuerdo recíproco entre emisor y receptor, actores y público.

El teatro comparte con la vida ciertas convenciones para comunicar con eficacia: el lenguaje verbal, la entonación, la proxemia, el lenguaje no verbal..., pero posee otras más particulares, como el color, los saltos de lugar o tiempo, el ritmo alterado, la estilización, el cambio de uso de los objetos o de la escenografía, etc. En el proceso de creación de convenciones es esencial que el público comparta el mismo código que los artistas para que se dé la comu-

nicación. En ese entorno, no obstante, los actores y directores tratan a menudo de alterar las correspondencias de significante, significado y referente, para buscar otras nuevas, produciendo convenciones renovadas. En términos de Kowzan: “La lucha de las convenciones nuevas es la dialéctica del arte que procura no anquilosarse” (Kowzan 1997:81).

Igualmente, en teatro también es muy importante la distancia entre un signo y su referente: una silla puede aparecer tal como la imagina el público —aunque entre este también puede haber diferencias (culturales, por ejemplo)— o deformada por el expresionismo, gigantizada si interesa subrayar su presencia o reciclada a partir de otro objeto escénico como una mesa que, según cómo se coloque, se convierte en silla. La lenta flecha que cruza el escenario del *Mahabharata* de Peter Brook —o la sangre— no funcionan exactamente como en la realidad, pero el referente se comprende a la perfección. También podemos aproximarnos al signo con el fin de que evoque el referente: al oírse un avión o un coche que frena o el motivo musical que acompaña cada entrada de un personaje.

Los referentes ponen en contacto paradójico “lo verdadero” y “lo falso”. Kowzan recoge en su libro *El signo y el teatro* una frase muy elocuente de Cocteau: “Soy un mentiroso que dice la verdad” junto a la divisa de Anouilh: “hay que acceder a la verdad a través de la mentira y el artificio” (Kowzan 1997:122). El arte, y particularmente el drama, no puede romper completamente los códigos, porque entonces se rompe la comunicación. Cuando eso ocurre adrede, el referente aludido es justamente esa comunicación dificultosa o imposible en la vida real. A menudo, lo que suele producirse, más que la ruptura de la conexión, es la combinación de los referentes de forma novedosa, creándose así una cadena referencial más descifrable. A este nivel, Gaulier escribe: “¿Mi método? Pretender por el juego, no ser nunca de verdad. Mi consigna: Una mentira bien orquestada es más excitante que la verdad desnuda” (Gaulier 2005:28).

Los signos pueden tener más de un significado, unas veces porque no dejan claro a qué referente aluden (la señaladísima a la par que utilísima *ambigüedad*) y otras veces porque aluden a varios referentes a la vez (la *polivalencia*). Esto es sumamente habitual en teatro y especialmente en el teatro objeto de estudio.

En el dominio del arte en general y en especial del arte teatral, la polivalencia y la ambigüedad semiológicas son fenómenos completamente habituales, inevitables y, hasta cierto punto, deseables (...). No se puede exigir ni desear que aquéllos sean unívocos (Kowzan 1997:160).

Pero, sin duda, uno de los fenómenos semiológicos más atractivos es la *metáfora* o la *metaforización*: una traslación en la que el objeto o idea referenciado viene representado en escena por una idea u objeto diferente. Un juego sutil que Kowzan resume a través de una palabras de Aristóteles: “ser comprensible sin ser banal” (Kowzan 1997:181). La metáfora es un fenómeno connatural a las artes, que, en el caso del drama, pretende “la transposición de los signos verbales del texto en signos visuales (...) por analogía” (Kowzan 1997:188). La metáfora teatral ofrece además movilidad a través de un sistema de transformabilidad. A propósito de una obra de Anouilh, Kowzan cita como ejemplo de ello lo siguiente:

Un vago decorado con pilares por todas partes es la catedral (...) se transforman en árboles desnudos de un bosque de invierno. El acto segundo se abre ‘con el mismo decorado de pilares entremezclados, que simula ahora un bosque de Francia. Y hacia el final del cuarto y último acto (...), la catedral de Canterbury (Kowzan 1997:193).

Este fenómeno acepta también la multiplicación, la ampliación de sí mismo; esto es, la *macrometáfora*. A esta acumulación de signos metaforizantes la denominamos “alegoría” y suele ser más habitual en teatro que la metáfora individual aislada.

Muy cercano a la metáfora se halla el *símbolo*. Kowzan propone apreciar que en el símbolo existe algo más material que en la metáfora y lo explica con los ejemplos del león y la gaviota: una gaviota recortada en cartón en el fondo escénico de una representación de la obra de Chejov simbolizará a la protagonista. Ese cartón no deviene metáfora, sino símbolo. La metaforización lo convertirá a su vez en símbolo de la libertad perdida. De igual modo, en una obra llamar a un personaje “león” será el recurso metafórico para aludir a que es fuerte y poderoso, pero se podría usar el león en general, como imagen material para simbolizar el poder (Kowzan 1997:217). En definitiva, una suma de elementos que van más allá de la complementación o decoración de la escena.

Existe una gran defensa del signo y de la metáfora o del símbolo visual en la escena del siglo XX. Los personajes de este siglo que investigaré más adelante son en general portadores de una gran renovación semiológica en el teatro y es por ello por lo que dedico este apartado a aclarar estos términos. A modo de ejemplo y resumen discursivo, tomo las siguientes palabras de Artaud:

Parece que en la escena (ante todo un espacio que se necesita llenar y un lugar donde ocurre alguna cosa) el lenguaje de las palabras debiera ceder ante el lenguaje de los signos, cuyo aspecto objetivo es el que nos afecta de modo más inmediato (Artaud 1990:121).

Lecoq, por ejemplo, es partidario de investigar esta complejidad de signos que se añaden a las palabras en la puesta en escena. Ariane Mnouchkine (a quien dedico una atención más pormenorizada en el próximo capítulo) también lo expresa ilustrativamente en una entrevista de *Les deux voyages*: “En su escuela (Escuela Internacional Jaques Lecoq), no se iba solo a decir palabras, no era solo un teatro de signos negros sobre un papel blanco” (Roy y Carasso 1999:min 6).

Esta descripción semiológica conecta enseguida con la prevención que señala Kowzan, en el capítulo V de *El signo y el teatro*, ante el riesgo de considerar, cuando hablamos del teatro, solamente los valores semiológicos que aporta la lingüística, achacándolo a su insuficiencia explicativa. Su explicación no solo me parece la más inclusiva de todos los lenguajes escénicos, sino la más destacable porque realmente aporta una valoración autónoma de la teatralidad como arte en sí e incluye la importancia del lenguaje verbal, pero no lo considera el único en la escena.

La mayoría de los semiólogos (...) se sitúan en el punto de vista de la lingüística, actitud no pertinente porque hay que tener en cuenta el enorme universo de los signos más variados, sobre todo aquellos que se manifiestan en un espectáculo teatral (Kowzan 1997:65).

Pero, por si no hubiera quedado bastante aclarada la idea o su postura, retoma la cuestión en los capítulos VIII y XII:

No obstante, al considerar el problema del referente desde el punto de vista del signo teatral, no podemos limitarnos al dominio lingüístico: es preciso verificar cómo funciona el referente por relación al signo en general (Kowzan 1997:102).

Lo que resulta específico del arte de la representación es la trasposición de los signos verbales del texto en signos visuales, transformación susceptible de adquirir carácter metafórico (Kowzan 1997:188).

El semiólogo citado argumenta con soltura que los referentes y la idea referida son muy distantes en el teatro, que la flecha mata clavándose al lado de la víctima, y no dentro de su cuerpo, o que los hiperrealismos construyen una matanza vertiendo lentamente una jarra de sangre sobre quien ha de morir. Todo ello son signos que transmiten un significado muy diferente a lo que realmente son; un significado cargado por la referencia a una parte de la realidad o a una idea del imaginario que el público completa. También, una mezcla de verdad y mentira, de real e imaginado, estableciendo lo que el autor llama una “cadena referencial”, tan larga como el desciframiento del espectador permita antes de que se rompa el acto de comunicación; es decir, siempre que se “convenga” compartir el código, siempre que pueda accederse a la descodificación de los signos. Sin embargo, al arte se le permite que esas cadenas referenciales sean largas y que incluso alcancen lugares de dificultad interpretativa para el público. No se le solicitan signos simples, sino complejos; o mejor dicho, sorprendentes.

Realmente mantengo y refrendo todo el interés en estos aspectos de complejidad metafórica de la escena, en tanto que espacio de cadenas de signos y referentes, pues creo que entroncan a la perfección con la idea de juego, de filigrana poética. Solo desde lo lúdico, el arte puede abandonarse a esta búsqueda del malabar retórico en el caso de la poesía, o visual en el caso del teatro; pero siempre en unión pactada con el público. La metaforización es en sí un fenómeno lúdico. Toda la figuración de signos, símbolos o alegorías son el gran juego del ser humano, sean sobre papel o en el soporte tridimensional de la escena. La descripción según Huizinga del arte, de lo poético, como esfera de lo lúdico es tan extensa como convincente. Y me tomo al libertad de intentar sintetizarla con una de las citas de su libro que más admiro y que, desde mi punto de vista, autoriza y legitima todo el difícil juego de la retórica semiótica en la caja lúdica del escenario —como espacio de poesía, en el sentido

más amplio de la palabra—: “(...) la poesía, nacida en la esfera del juego, permanece en ella como en su casa. *Poiesis* es una función lúdica” (Huizinga 2008:153)¹³.

Creadores teatrales como Jacques Lecoq, Philippe Gaulier, Peter Brook, Ariane Mnouchkine, Complicite, Cheek by Jowl, Romeo Castellucci o, en danza, los ineludibles Sol Picó, Pina Bauch, entre otros muchísimos ejemplos del pasado reciente y de la actualidad, apuestan fuerte por el juego polisémico de los referentes sobre el escenario y las transformación del actor en animal, en objeto, en mueble, en sentimiento, en paisaje anímico. Son artistas capaces de reinventar una y otra vez la fuerza del teatro como juego de metáforas y convenciones polisémicas; capaces de trasladarnos a un lago con un mero espejo enorme sobre el suelo; a la soledad, con un montón de sillas; a la vulnerabilidad, con un cuerpo envuelto en escayola; a los personajes más extraordinarios de Shakespeare, apenas con un cojín sobre la tarima; a una granja de vacas, con cuatro tablonos y unos rústicos mugidos emitidos sin camuflaje por los actores; al infierno, con un coche que arde y personas que se desploman mientras caminan, y un largo etcétera que seguiré tratando más adelante.

El uso de signos que resumo como metáforas me parece, a la luz de lo dicho, la resolución más propia del teatro. El lugar donde el Arte Dramático sistemáticamente vuelve a recargar sus fuerzas, ya que, a mi modo de ver, el juego de las convenciones es uno de los territorios más exclusivos de la fantasía escénica. La sorpresa de la sustitución metafórica oferta un placer profundo cuando esta traslación ni es pobre ni es opaca, sino sorprendente y ocurente; cuando con descaro dicha metáfora desafía al público y le oferta la visión distorsionada de la realidad y aun así el público puede interpretar la asociación de ideas.

2.7 El juego y la escena

Y, así, tras desmembrar los significados de estos tres elementos —de juego propiamente dicho, de juego asociado al cuerpo y al movimiento y de juego semiológico—, he ido aco-

13 *Poiesis*, del griego “creación” o “producción”, derivado de ποιέω, “hacer” o “crear”.

tando indirectamente el lugar donde se ubica el juego teatral, que a mi modo de ver es en la superficie comprendida entre los tres vértices de este triángulo. Por un lado, el juego puro nos regala la improvisación, el azar, el ritual e incluso la parte más sacra del teatro. Por otro, la relación con el cuerpo nos aporta la diversión cinética, la alegría del *ilinx* y la desorientación deseada. Y, por último, el lado referido al juego simbólico, nos proporciona la sorpresa incalculable del juego de signos, símbolos o metáforas, que concentraremos en el término convenciones.

Mi interés por investigar este tema radica en la observación más profunda y multiforme del juego en el teatro. Debe decirse, ante todo, que Patrice Pavis es uno de los autores que más interés presta a esta terminología, aportando numerosos datos tanto lexicológicos como semiológicos en su *Diccionario del Teatro. Dramaturgia, estética, semiología*. Las cinco entradas relacionadas que le dedica, asociadas bien por adjetivación bien por derivación, son indicativo de lo fundamental que es para este autor. A saber: “Juego de lenguaje”, “Juego dramático”, “Juego escénico”, “Juego y prejuego” y “Juglar” (Pavis 2008:265).

Esta idea será también explícitamente defendida por Jacques Lecoq y Philippe Gaulier, así como por la compañía británica Complicite, ya que forma parte de su discurso estético fundacional y de su práctica actoral, siempre enfocadas al uso abundante y profundo del juego en escena (Lecoq 2003); (Gaulier 2005); (Rocamora 2008). A menudo, este juego se traduce en la búsqueda del placer creativo, por eso lo abordan en un sentido multifuncional, que afecta tanto a la palabra como al gesto. Además, lo aplican como herramienta escénica en los diversos contextos del oficio teatral: el pedagógico, el del proceso de creación o el de los resultados escénicos de un proyecto.

Pese a la amplitud del tema, intentaré acotarlo y tratar únicamente el contexto artístico y, en particular, el de la escena, dejando para otra ocasión la enorme transcendencia que este concepto muestra en los territorios de la psicología, la etnografía, la etología, la pedagogía, la sociología, la filosofía o la biología. Tan solo muy puntualmente recurriré a algún argumento de estas disciplinas, pero será siempre por colateralidad, sin ser mi objetivo

adentrarme en ninguno de estos ellos, por ahora. Insisto en que mi límite se concreta en las manifestaciones artísticas escénicas y, más específicamente, al estudio práctico que presento, más acotado a los procesos creativos del teatro dentro de lo escénico que a los resultados, por cuestiones obvias de extensión y relevancia pragmática.

Lo abordado hasta el momento me permite constatar que dos de los referentes que más expresamente han llegado a destacar esta naturaleza lúdica del teatro seguramente han sido Philippe Gaulier y Jacques Lecoq, así como varias compañías de finales del XX, en tanto que pueden citar el juego como referente de sus creaciones. Después de ello no me parece extraño que aparezcan cuando el siglo XX está ya en sus últimas décadas: ha sido necesario recorrer la desestigmatización, la reubicación del juego deportivo y la legalidad del derecho al ocio para que el juego sea mencionado sin ambages. Ambos constituirán la dedicación explícita del siguiente epígrafe pues realmente son los declarantes principales del estado de la cuestión de mi investigación.

2.8 Sacralidad, fisicalidad y representación: de lo etnográfico a lo teatral

A lo largo de mis averiguaciones, late una idea que se repite en diferentes contextos, autores o revisiones: resulta muy difícil en sociedades antiguas, especialmente en las no urbanas, separar las dimensiones religiosa, representacional y motriz. Vemos, además, que ocurre en la Grecia clásica, en los deportes mesoamericanos e incluso en ese segundo renacimiento de los cultos litúrgicos teñidos de juego y fiesta en la Edad Media. Pero creo asimismo que ese elemento nuclear que todo lo une y todo lo mezcla se ha mantenido muy activo en todas sociedades rurales, incluso en las contemporáneas. Percibo los procesos de segregación del *ludus* teatral, del *ludus* deportivo y del *ludus* sacro muy unidos al funcionamiento especializado que propone la urbanización. En las culturas rurales, que a menudo conservan muchos rasgos de procesos germinales de la inculturación, incluso a veces atávicos, este uso de cuerpo, baile, deporte, fiesta, procesión, fiesta mayor, santificación, y teatralización del rito, se manifiesta revuelto en un solo magma hirviente. Son momentos en que el juego

triunfa y se expresa en una sola celebración, que a veces contiene todos los ingredientes, y así ha sido hasta hace relativamente poco. En estos aspectos, la cultura urbana y la rural distan un tanto.

2.9 El rito: mezcla de sacralidad y juego

Existe una vinculación recurrente a lo largo de los siglos entre el ritual y el teatro y no son pocos los autores que investigan y han investigado este asunto. Lo cierto es que existen elementos coincidentes entre acción sacra, acción ritual y acción teatral, y todos ellos, a su vez, poseen zonas de intersección con la acción lúdica. Tratando de averiguar en qué punto nos hallamos respecto al efecto lúdico de lo sacro, se podría observar que comparten algunas características como por ejemplo la separación del mundo cotidiano para acceder a otro más elevado, la demarcación de un terreno de juego: ara, altar, templo, círculo mágico..., o el uso de una liturgia reglamentada que muestra cómo y cuándo intervenir, aunque la tensión, el clímax y la relajación varían a lo largo de los tiempos. En este sentido, se genera orden estético con elementos formativos como la tensión, el orden, el movimiento, frente a una realidad caótica e imprevisible. Dado que el juego infantil genera distancia respecto de la realidad a través del disfraz, se usa a menudo el vestuario, el atrezzo, el maquillaje o la máscara. Son auténticas figuraciones vicarias, o juegos de representación, en las que un oficiante actúa en nombre de un ser superior para poner en contacto a la comunidad con los dioses. Todo ello goza de solemnidad y se produce a menudo asociado a la fiesta, al baile, a la diversión, al entusiasmo, al banquete, incluso a la embriaguez... Por tanto, está dotado de placer y de exceso, ambos elementos nucleares del juego. Se añade en ocasiones el verbo y la poesía, que como sabemos es un lenguaje magnificador y extraordinario que se adapta perfectamente a la “extravagancia” del juego. Son prescindibles o innecesarios para la vida productiva, pero se celebran/juegan con toda seriedad pese a su contenido más mágico que racional, para así unificar culto y juego. Estos protocolos son los ritos, acciones sagradas derivadas de esos encuentros celebrados en comunidad.

Contamos con muestras documentadas de excesos dentro de los diversos cultos y confesiones. A modo de ejemplo, pueden citarse las desmedidas danzas tribales, el trance *sufí*, las carreras y saltos de enmascarados y demonios delante del celebrante católico o de otras religiones o los barroquismos procesionales de la Semana Santa católica. Los mismo fieles usan máscaras, grandes capuchas que eliminan la individualidad en favor de la representación colectiva, gritan, cantan saetas resquebrajadas y procesionan hasta la extenuación, porque la celebración así lo requiere. Dependiendo de la zona, esos ritos solemnes pueden mezclarse con hábitos más relajados, así como intercalar en la procesión la visita a bares y tabernas que pueden ser frecuentadas por los fieles en los espacios de descanso, suministrando el alcohol que viene a unirse a la celebración mística. La Semana Santa sevillana es un buen ejemplo de esta confraternización entre los espacios lúdicos, sacros y profanos. Ahí existe esta práctica seria en convivencia con otra que puede identificarse más bien con la celebración secular comunitaria.

Tratando de discernir qué sucede antes de qué, recorro a Huizinga, quien asegura que lo primero es el juego y que, dentro de él, se inserta *a posteriori* una forma poética, que lo sacraliza cada vez más:

Solo en una fase posterior se adhiere a este juego la idea de que en él se expresa algo: una idea de vida. Lo que antes fue juego mudo cobra ahora forma poética [...]. Va penetrando cada vez más en el juego el significado de una acción sagrada. El culto se injerta en el juego, que es lo primario (Huizinga 2008:33).

Una de las aportaciones más importantes de Caillois a la teoría del juego según mi punto de vista es el descubrimiento de lo que él llama “conjunciones”. A partir de ello, observa que muchos juegos comparten dos o más perfiles. Así, por ejemplo, en la ruleta del casino, el jugador se excita a través de la mezcla de vértigo y suerte, igual que le ocurre al jugador de cartas cuando confluye la suerte y la competición. De todas las combinatorias que él analiza, destaca una especialmente importante para esta investigación, sobre la cual volveremos y ahondaremos. Nos referimos a la mezcla de *mimicry* o representación y *ilinx* o vértigo; esto es, a la unión del juego de fingimiento o simulacro con la inconsciencia del éxtasis. El autor otorga a esta mezcla una importancia principal enunciando:

La alianza del simulacro y del vértigo es tan poderosa, tan irremediable, que pertenece naturalmente a la esfera de lo sagrado y proporciona tal vez uno de los recursos principales de la indecible mezcla de espanto y fascinación que lo define (Caillois 1994:86).

Esta intersección tan relevante aumenta si se observa el juego ritualista con máscaras, donde el desdoblamiento de la representación, mezclado con el paroxismo de la agitación vertiginosa, puede llevar a la enajenación momentánea. Se penetra en estos espacios lúdicos mediante el simulacro, pero la situación desemboca en vértigo cuando los actores son ayudados por la fiesta, la danza o la música. Este trance o frenesí, reencontrado a menudo en mayor o menor medida en cualquier proceso de creación, merece una dedicación especial en esta Tesis, ya que puede aportar datos importantes a la hora de acotar términos como *rito* o *capital lúdico*. Principalmente porque, como bien indica Richard Schechner y aunque mucha gente identifica el ritual con lo sagrado, la vida secular está llena de rituales. De hecho él afirma que existen rituales sagrados y rituales seculares que jalonan la vida, e incluso afirma que muchos de ellos contienen ambas naturalezas a la vez: “Por ejemplo una boda es la escenificación de un contrato sancionado por el Estado, una ceremonia religiosa y una reunión de familiares y amigos” (Schechner 2012:97).

En el inicio todo era todo, como ya he explicado; el ritual contenía rezo, contenía movimiento, contenía secularidad, contenía a veces deporte, representación. Eran zonas de carga variada y completa. Pero con el tiempo esto varió y se segregaron y se especializaron todas estas disciplinas. Sin embargo, quedó un resquicio de cada una de ellas en la demás, de ahí que en los ritos religiosos quede algo de teatro, y viceversa, así como también de respeto sacro en ocasiones. Conviene diferenciar esa parte ritual que hereda también el teatro y le es connatural, sin por ello definirse dentro de la esfera de lo sagrado.

Los rituales son realmente un encuentro atávico de la comunidad en la que se originan: las danzas de cortejo y apareamiento de los animales, con las mágicas pinturas rupestres en los recovecos de las cuevas, con las ceremonias de graduación de los adolescentes del mundo occidental... Es, en definitiva, uno de los lugares más activos de la cultura. Pero los rituales evolucionan con la propia evolución humana y, si bien es cierto que la etología los describe ampliamente, su variedad aumenta en la antropología.

Los animales con sistemas nerviosos simples, como los insectos y los peces, escenifican rituales genéticamente determinados (...). Los humanos han desarrollado el ritual hasta alcanzar sistemas complejos y sofisticados, divisibles en tres principales categorías: el ritual social, el ritual religioso y el ritual estético (Schechner 2012:107).

Francesc Xavier Marín, profesor de la Universidad Ramon Llull, asegura y garantiza el valor trascendental del juego como lugar entre el mito y el rito desde el cual comprender una dimensión más amplia de la existencia. Aquella que nos permita otear un lugar lejos de los límites de la propia biología, acercarnos a la percepción de que algo existe en el terreno de lo irreal —entendiendo irreal como fuera de lo cotidiano. Una idea, en realidad, prácticamente teológica que el autor expresa de forma tan orgánica como sugerente en su artículo “Jugar, un deure sagrat” (Marín i Torné 2009). Un discurso muy ritualista en efecto y muy colindante con los estados liminal y *liminoide* que describe Víctor Turner (1982), como explicaré en este mismo capítulo.

Així, per a passar - traspasar d'allò profà a allò sagrat cal fer un sacrifici (*sacer - facere*), és a dir, travessar un llindar que separa els dos universos. Una marca ha d'assenyalar l'heterogeneïtat entre allò profà i allò sagrat; un llindar que és alhora tall i pas entre el més-enllà i el més - ençà (...). El joc s'instal·la entre el mite i el ritu, és a dir, entre els jocs de paraules que mostren la dimensió simbòlica de l'existència i les actituds i els gestos cerimoniosos clarament pautat (Marín i Torné 2009:33).

El ritual y su recuperación explícita en el s. XX es de alguna manera una nueva reivindicación de lo lúdico para realimentar de nuevo la escena, como lo fue en su momento la psicología del naturalismo o el adiestramiento del cuerpo a principios de siglo. Ante el temor a su inacción o desgaste, a partir de mediado del s. XX, se visitan una y otra vez los procesos rituales con el fin de reactivar la materia escénica y podría decirse artística, en general. Tanto en el caso de Martha Graham como en el de su profesora Ruth Saint Denis, o en el de Grotowski o Peter Brook, el ritual se reivindica específicamente con mucha claridad; un ritual en muchos casos desacralizado, aunque con fuertes contenidos litúrgicos. En ese sentido Schechner (2012:147) afirma que “el binomio ritual-arte” es un “espectro o un trenzado dinámico”; una especie de cohabitación en que vemos que toda representación entretiene y a la vez ritualiza. Sobre este tema, John Dewey aporta un pensamiento crítico y ponderado al debate:

En mi opinión, la dificultad respecto a las teorías existentes es que ellas parten de una separación ya hecha, o de una conexión del arte que lo “espiritualiza” fuera de la conexión con objetos de la experiencia concreta. La alternativa, sin embargo, en tal espiritualización, no es degradar y materializar de un modo filisteo las obras de arte, sino descubrir la senda por la cual estas obras idealizan cualidades que se encuentran en la experiencia común (Dewey 1949:12).

El pensador estadounidense critica de forma implícita las interpretaciones demasiado solemnizadas del arte, pero, por contra, reconoce a las manifestaciones artísticas una calidad espiritual que tampoco conviene negar. Lo que pudo haber ocurrido, a mi modo de ver, es que el nacimiento del arte, de la experiencia mística, del proceso ritualístico y del ambiente lúdico estaban tan unidos en un principio, y aun a veces ahora mismo, que se contagian características propias de unos a otros. Sin embargo, la identidad sagrada es la primera que suele desgastarse y que nos permite ver tanto el juego como el arte y los ritos seculares de forma autónoma.

2.9.1 Erosión de lo sagrado

Este término alude a un fenómeno que se va a observar en numerosas manifestaciones históricas y que comienzan en un contexto que mezcla lo religioso o semirreligioso con lo jocoso, incluso con lo solemne, y poco a poco se van segregando de forma natural todas estas formas entre sí. Por ejemplo, si nos fijamos en el teatro en particular vemos que se suelen describir sus orígenes griegos como un conjunto de las danzas a Dionisos, dios dual que por un lado lo es de la primavera, de la fecundidad, y por tanto que conllevan ritos agrarios y fálicos; y, por otro, dios de la ebriedad, que conllevará entusiasmo, borrachera material y espiritual, y por tanto trance y éxtasis. Las danzas dionisiacas penetran fuertemente en la sociedad griega, cultivan y equilibran la dimensión no racional del ser humano, pero con el tiempo esto evoluciona y las Grandes Dionisiacas serán reconducidas hacia unas festividades de Atenas a primeros de abril. Durante estas, se salía del templo para llegar procesionalmente hasta el teatro en el flanco de la Acrópolis, donde se celebraban durante dos días concursos de *dityrambos* y concursos dramáticos, todo ello jalonado por coros de danzas. La ya mencionada *ley universal de erosión de lo sagrado* va conduciendo estas prácticas del trance colectivo hacia la ceremonia cívica en el teatro de la Acrópolis. Posteriormente, aparece una

figura principal en esos grupos, el *echarchon*, que, aunque en un principio era el encargado de llevar al resto al trance individual, hacia el siglo VI a. C. se desarrollará en Corinto, pero ya con un nombre evolucionado, *exarconte* y con el rol principal de cantar un poema, previamente compuesto, junto con los danzantes. Esta práctica se extiende a Atenas, a Esparta y a otras ciudades, convirtiéndose así el *ditirambo* en género poético, compuesto para ser cantado y bailado en círculo por el coro. Parece derivarse de esta coreografía grupal la forma definitiva circular que tomaría la *orchestra* en los teatros griegos. De hecho, estamos ante el nacimiento de la composición textual, escrita para ser representada. Con este *exarconte* poniendo voz a los personajes nace la tragedia. Este corifeo, en principio único, se doblará y triplicará. Si Thespis usó solo un actor, Esquilo ya usará dos, reducirá la importancia del coro y comenzará a desarrollar el diálogo dramático. Toda una novedad en este momento. Sófocles, por su parte, añade un tercer actor y Eurípides, hasta ocho. Los coristas, de cincuenta en el *ditirambo* se reducen a quince. Esta tendencia deriva en la desaparición del coro (Oliva y Torres Monreal 2008).

Esto mismo ha sido descrito en la evolución de las celebraciones medievales mezcla de parateatro y liturgia. Poco a poco la parte festiva y teatral se emancipa con tanta fuerza que no solo abandona los templos sino que ha de ser reprimida por ostentar una secularidad plena.

Vemos así que, en el Arte Escénico, la sacralidad queda siempre erosionada por la teatralidad o performantividad hasta producirse el cisma y la recomposición de ambas por separado. El arte se va emancipando progresivamente del culto, aunque plagado de dioses en sus argumentos como estelas del pasado que le precede. Queda así consolidado el paso de la teatralidad o performantividad al teatro propiamente dicho, en el cual los actores tienen la intención de interpretar a un personaje ajeno y donde existe un público que acude a ver. “Después de Aristóteles, en las épocas helénica y romana, el aspecto de entretenimiento estético del teatro se hizo más predominante, al tiempo que retrocedían los elementos ritualmente eficaces” (Schechner 2012:75).

En cuanto a las danzas, sucede algo parecido: se observan también representaciones gráficas evolucionadas de jóvenes bailarinas que giran sobre sí mismas, pero que parece que no lo realizan ya con la obstinación paleolítica de conseguir el trance, sino de forma armónica y suave. Parece que hubiera aparecido un nuevo objetivo en el movimiento: “la gracia”. Dicho en otras palabras: la construcción de belleza extracotidiana, o arte, como elemento autosuficiente. Este paso es capital en la desacralización de todas las artes del movimiento que llevan al ser humano a distanciarse de los dioses y a pensar en sus propias construcciones culturales.

La sociedad, en general, y el arte, en particular, tienden a segregar el fenómeno religioso del artístico, atribuyendo a cada uno un contexto específico. De hecho, los cultos religiosos ya suelen introducir en su interior alguna estrategia de descomprensión del poderoso fenómeno místico y albergan una cierta permisividad en las prácticas. Existe en la religión un creer y un no creer, una seriedad y una broma que transcurren, pues, en paralelo durante el culto, entre los fieles, al igual que en el juego. El mismo Huizinga afirma este hecho, aunque no es capaz de delimitarla exactamente: “No es posible marcar el límite en el cual la seriedad sacra se afloja hasta el punto de llegar a ser *fun*, guasa, una broma” (Huizinga 2008:39).

En este sentido, tanto el juego como el culto hacen cohabitar dimensiones opuestas en su interior. Los grados de proximidad entre el fenómeno antropológico de jugar, divertirse, bailar o agitarse hasta el trance, así como el fenómeno de creer y orar son altísimos, especialmente si se retrocede en la historia. Como ya he explicado, cuando avanzamos en el relato histórico sucede el fenómeno inverso: la especialización segregada de juego, fiesta y sacro. Los juegos desarrollan sus terrenos, palestras, *gymnasium* o mesas de juego, sus divertimentos, sus calles o tabernas, los bailes en sus salas y fechas dedicadas, sus creencias y oraciones en los templos religiosos y el arte dramático y la danza en sus teatros. Francesc Foguet indica a este respecto en el capítulo “Dels orígens del teatre a la *commedia dell’arte*”, de *La representació teatral*:

El teatre s'independitza dels ritus i es basa en la figuració de la realitat o de les formes rituals. En aquest procés uns membres de la comunitat se'n desvinculen i esdevenen intèrprets (...) quan els actors i el públic són conscients que l'acció dramàtica és una ficció escènica, la representació deixa de ser la repetició d'un esdeveniment sagrat i es converteix en una mimesis o imitació (Batlle i Jordà et al. 2011:82).

En todo caso, opino que el rito nunca desaparece completamente; ocurre más bien que se desacraliza como ya he expuesto antes. "Separar el 'arte' del 'ritual' es algo particularmente difícil" asegura Schechner (2012:65). Cuando se evoca la dimensión extraordinaria del actor para improvisar o actuar, cuando se solemniza el acto de la representación al abrir el telón o cuando se pacta un nivel convencional de comunicación con el público, el teatro no se está independizando del ritual, sino que se está uniendo a él de manera simbiótica. De lo que se está prescindiendo no es de la forma ritual, sino del contenido sacro. El rito es juego y como tal inseparable del acto teatral en todos sus estadios de gestación. O en palabras de Schechner (2012:90): "el juego y la ritualización están íntimamente relacionados entre sí. En cierta forma, subyacen en todo lo demás a manera de cimiento".

Todo ello nos permite, por un lado, descubrir la conexión latente poesía-mito-drama-sacralidad y, por otro, reconocer estos fenómenos como próximos por su carácter lúdico. Sin embargo, la parte que más me interesa la desvela Huizinga con el argumento de la erosión del perfil sacro, una transición recurrente que transformará el mito en literatura o la celebración mística en acontecimiento dramático: "A medida que el elemento de creencia desaparece del mito, va resonando el tono lúdico que le era particular en su principio" (Huizinga 2008:166). Es importante descubrir de qué manera esto encaja perfectamente con la argumentación de Bourcier para describir el kilómetro cero de la danza y el teatro:

En sus orígenes la danza sagrada, danza de locura mística, la danza dionisiaca, se convertirá en ceremonia litúrgica, de forma fija e inscrita en el calendario, y más tarde en ceremonia civil, antes de convertirse en un hecho teatral, y de disolverse en la danza de mero divertimento. Como en el tiempo del paso del paleolítico a la época de la producción, se verificará aquí también la ley universal de la erosión de lo sagrado (Bourcier 1978:27).

Pero esta erosión puede que llegara a alcanzar los más altos niveles en la Edad Media, dejando entrever cuán endeble es el muro que separa el mito y la sacralidad del juego y lo

lúdico. La documentación investigada por M. A. Gazeau (1998), documentalista reconocido por su investigación sobre los bufones reales (aquellos que existieron en palacios y casa reales), nos describe en torno a *la fiesta de los locos*¹⁴ de qué manera, al relajarse la liturgia católica de la Francia medieval, emerge de forma automática en ese mismo contexto espacio-temporal, un juego grotesco que permitía ver a frailes celebrando con los ornamentos sagrados rotos o puestos del revés, canónigos repartiendo botellas de vino hasta la embriaguez en los oficios o abades concediendo grotescas indulgencias. El autor pudo documentar esta realidad de ludismo extremo gracias a enciclopedias como la citada en el último pie de página (Moréri 1753) y a los múltiples documentos eclesiales que recogen la represión de dichos acontecimientos por las autoridades del clero: “La acción combinada del brazo secular y de la autoridad eclesiástica, consiguió, al fin en el siglo XVII, que fuera un hecho la abolición de la fiesta de los locos y de las demás ceremonias del mismo género que habían formado parte tanto tiempo de las costumbres del clero bajo” (Gazeau 1998:40).

En este caso, la magnitud de la erosión posee tal amplitud, que el juego y la forma teatral en que desemboca es igualmente de carácter blasfemo, lo que nos descubre el parentesco evidente con la teatralidad bufonesca. Gazeau apoya su argumentación incluso valiéndose de las palabras escritas por Erasmo de Rotterdam en *El elogio de la locura*, con las que denuncia esta relajación religiosa hacia finales del siglo XV y principios del XVI, capaz a su vez de transformar de muy diversas maneras lo sacro en lúdico. Algunos párrafos como el siguiente así lo indican claramente:

¿Y qué cómico o qué sacamuelas callejero puede resultar más divertido que estos hombres cuando, en sus sermones, imitan a los retóricos de una manera completamente ridícula, pero divertidísima, cuidando seguir las reglas del arte que aquellos les enseñaron? ¡Por todos los dioses! ¡Y cómo gesticulan!, ¡de que manera más original cambian el tono de voz!, cómo modulan!, ¡y cómo se pavonean!, ¡cómo vuelven los ojos de aquí para allá, de unos a otros, y qué gritos tan horribles sueltan! (Rotterdam 2011:103).

14 Fiesta documentada, junto con la *fiesta de los asnos*, por el historiador y erudito francés Louis Moréri (Bargemon, 1643 - París, 1680), y recogida en su meritorio trabajo enciclopédico del siglo XVII, *Grand Dictionnaire historique, ou mélange curieux de l'histoire sacrée et profane* (Moréri 1753:103), traducido al castellano en el XVIII. Ello atestigua una vez más no solo la veracidad de la fiesta, sino su relevancia en la sociedad de la época. Moréri es muy reconocido por haber empezado a escribir diccionarios de materias graves en lengua vulgar en vez de en latín.

Ya en la Edad Media, la ilustración pedagógica de los misterios de la fe a un público poco instruido requirió grandes dosis de teatralización de las liturgias. Son especialmente destacadas algunas ceremonias como la muerte y la resurrección de Jesucristo, la exhibición del Corpus Christi, la creación del mundo, los milagros de santos o de la Virgen, o la liturgia de la Navidad y Reyes. Estos Oficios, desarrollados en un principio por clérigos, derivan poco a poco a lo profano y a lo jocoso, atendiendo de nuevo al fenómeno de la erosión de lo sagrado.

Estas mismas restricciones de orden moral y religioso han afectado al teatro profano durante siglos. César Oliva considera curioso que el renacimiento del teatro europeo “surja como en Grecia, del culto religioso”, aunque como él mismo añade, de dicho culto “se irá despegando progresivamente desde el siglo X” (Oliva y Monreal 2008:72-96).

Parece, pues, que son numerosas las manifestaciones de rito sacro que con el paso del tiempo han derivado en rito secular. En ambos, el juego está garantizado, solo que con texturas diferentes. Si el juego del rito religioso es solemne y procura la comunicación con los dioses, el segundo puede ser de aspecto más relajado y procura la comunicación entre los miembros de la comunidad. Además, su utilidad recae en la organización social, pero, volviendo a los intereses particulares de esta Tesis, interesa principalmente que hay juego teatral en ellos: vestuario, tensión, silencios, ritmo, derroche, trance (a veces), grandilocuencia, celebraciones de épocas o periodos, etc. De hecho, si leemos al etnólogo Arnold Van Gennep¹⁵, recogido en *Ritos y rituales contemporáneos* de la etnóloga y socióloga francesa Martine Segalen, profesora de París X e investigadora del CNRS, nos aseguran que lo que realmente desempeña el rito es *pivotar*: “Algunos rituales sirven para subrayar el tránsito de lo profano a lo sagrado y luego de vuelta a lo profano. Van Gennep destaca aquí la noción de rotación (*pivotement*) de lo sagrado” (Segalen 2011:47).

15 Folclorista y etnógrafo francés (Wurtemberg, 1873 - 1957), aunque de origen alemán. Su obra más famosa es *Les rites de passage*, publicado en 1909, en la que afirmaba que los rituales clasificados como ritos de paso se dividían en tres fases: preliminar, liminar y posliminar. Utilizó la metodología científica cualitativa mezclando el método comparado y la síntesis etnográfica. Su libro *Los ritos de paso* supuso un hito en el campo de la antropología y de las ciencias sociales. La expresión que le da título, así como el término ‘liminaridad’, y que suponen una referencia importante en mi investigación, pasaron a acuñar conceptos que en lo sucesivo hicieron fortuna. En las sociedades tradicionales, los ritos de paso marcan la socialización de las transiciones más importantes en la vida humana, como el nacimiento, la iniciación, el matrimonio y la muerte, y contribuyen a la estabilidad social al organizar los tiempos y edades colectivamente. Esta propuesta fue retomada por Victor Turner, de suma relevancia en esta Tesis. Turner la desarrollará en una de sus grandes obras: *The Ritual Process* (ver Cap. 3.2).

En realidad, muchos de los ritos religiosos convencionales pasan por este proceso. Pongamos por caso el matrimonio clásico en el que los acontecimientos del cortejo, noviazgo, presentación de las familias, lágrimas, consejos, despedidas de la soltería, etc., adquieren costumbres muy ritualizadas, para acompañar orgánicamente la desagregación de los novios de sus familias de origen, variando en cada cultura la manifestación concreta, pero siempre son ritos seculares. Posteriormente, la sociedad pide a esa unión un rito sacro que lo certifique a ojos de la sociedad y que sirva de contrato irrevocable para ambas partes, y así buscar garantías de seguridad. Este rito sacro o ceremonia religiosa tiene lugar con una riquísima panoplia de rituales litúrgicos. En tercer lugar y tras abandonar el templo, los ritos se suceden de nuevo, pero vuelven a ser profanos, ritos de reagregación de la nueva entidad a la sociedad, banquete, regalos, viaje de novios, cerrándose así el esquema de *pivottaje* de Van Gennep: profano - sacro - profano.

Para Pierre Bourdieu, relevante sociólogo francés contemporáneo, cuando Van Gennep llamó a estos ritos “ritos de paso” y los estudió a fondo, tan solo los nombró, sin cuestionarse la función social del tránsito, según recoge Segalen (2011). Esa cuestión social para Bourdieu significaba la legitimación, la consagración y la institucionalización de esos cambios, fueran matrimonio, proclamación de un rey, bautizo, o inauguración de un nuevo edificio u obra: “El rito no sirve para pasar, sino para instituir, sancionar, santificar el nuevo orden establecido” (Segalen 2011:54). Pero realmente lo que ocurre en esos momentos es más complejo que el mero reconocimiento y autorización de la comunidad: Bourdieu no tiene en cuenta la liberación de emociones ni las fuerzas sensoriales ni la euforia de esos momentos. Lo que se vive en ese momento, además de la institucionalización del evento, es “un momento fundamental de efervescencia colectiva –como habría dicho Émile Durkheim¹⁶” (Segalen 2011:57).

Esa liberación de emociones del período liminal de los ritos de paso, son, desde mi punto de vista, un proceso interno, realmente significativo, que acompaña de manera latente al

16 Émile Durkheim (Épinal, 1858 - París, 1917), padre de la sociología desde principios del siglo XX, creó el primer departamento de sociología en la Universidad de Burdeos, en 1895, y trató de aproximar la investigación social al reconocimiento académico, a través de la adaptación del positivismo científico a los estudios sociales.

proceso externo de la institucionalización. Mientras elaboro este capítulo estoy llegando a la conclusión de que en el proceso teatral, tanto ensayos como actuaciones de obras tienen calidad alta o compromiso artístico, y a menudo se completa también el ciclo ritual de Van Gennep y se libera esa euforia de la que habla Durkheim. Ese derroche de energía para mí lo identifica claramente con el juego, tal vez más que la propia estructura institucionalizadora. Ritos de entrada, de salida al juego de la acción dramática y en el limen de la misma, que es la parte más misteriosa del acontecimiento representacional. En ese paso del mundo real al mundo imaginario, se da un profundo juego del “como si” teatral, unas manifestaciones elevadas de suspensión pseudosacra en las que el actor, aunque consciente, queda poseído en cierto modo. Ese limen es realmente prolífico e insospechado, y paso a explicarlo a continuación valiéndome de los expertos, por ser, a mi modo de ver, el auténtico centro del átomo lúdico en el compuesto teatral. Es el momento de dilatación máxima del cuerpo y del pensamiento, que se encuentra en pleno derroche energético, en la zona nuclear del *pivotaje* o “al rojo vivo”, como diría Eugenio Barba:

El cuerpo dilatado es un cuerpo cálido, pero no en el sentido sentimental o emotivo. Sentimiento y emoción son siempre una consecuencia, tanto para el espectador como para el actor. Antes que nada es un cuerpo al rojo vivo, en el sentido científico del término (...). El comportamiento extracotidiano del teatro y la danza sustenta cada acción, aunque sea minúscula, en el derroche, en un exceso (Barba y Savarese 1990:36-37).

2.9.2 Zona liminar, *communitas* y realidad extracotidiana

Una vez recuperada la idea de juego y rito para el teatro, sin atender a sus cargas sagradas, podemos abordar uno de los fenómenos más interesantes asociados a los rituales: la idea de “liminaridad”, desarrollada ya a principios de siglo XX. Van Gennep (1976) desarrolla su idea de los “ritos de paso” que da título a su obra principal, según la cual los individuos atienden procesos de cambio durante toda la vida para pasar de una edad a otra y de un estatus a otro. Según el autor, estas transacciones se realizan en tres fases: separación, transición o umbral e incorporación o agregación. Estos conceptos son tomados por el antro-

pólogo británico Victor Turner¹⁷ (1988) para construir su propia idea de “liminalidad” y de *communitas*. Según esta, en un rito, como en una peregrinación, hay un lugar de despegue o “zona preliminar” y un lugar de llegada o “posliminar”, pero en medio queda un trayecto que se recorre en comunidad, con otros, y donde no se está en ningún sitio. Es una zona de transición donde todo está suspendido o activado potencialmente. Es un periodo dedicado a la transformación, al cambio. “La fase liminal fascinaba a Turner porque reconocía en ella una posibilidad del ritual para ser creativo, para abrir paso a nuevas situaciones, identidades y realidades sociales” (Schechner 2012:114). En el mismo libro, Schechner cita a Turner en un extracto muy interesante, en el que se constata que fácilmente se puede asociar a la fase de ensayos de un espectáculo: “Las entidades liminares no están ni aquí ni allá; están en medio de las posiciones asignadas y reguladas por la ley, la costumbre, la convención y el ceremonial” (Turner 1988). Esa zona liminar es exactamente la zona creativa más fecunda en los ensayos de teatro, aunque suele traer cierta conflictividad con la memoria. Entregado a la efusividad del momento liminar de paso de la cotidianeidad a la representación de una ficción, el actor siente cierta iluminación que lo unge e ilumina. En esa transición, su creatividad irradia una gran producción de material sorprendente, que puede dejar asombrado incluso al propio actor. Sin embargo, en teatro, hay que poder repetir eso mismo y guardarlo para rehacerlo muchas más veces. Y cuando esa irradiación liminar se pierde en el proceso de montaje, el desconsuelo suele ser notable, pues supone un cambio radical: se pasa de tocar el cielo, a tocar el suelo. Cuando esta experiencia se realiza en una improvisación, nos abriga una la sensación harto poderosa.

Mientras se encuentran en estado liminar, las personas están liberadas de las exigencias de la vida cotidiana. Se sienten uno con sus camaradas (...). La gente se siente elevada, transportada, cautiva. Turner llamaba a esta liberación de la vida ordinaria ‘antiestructura’ y a la experiencia de la camaradería ritual ‘communitas’ (Schechner 2012:120).

En esa zona liminar es donde, enunciándolo de otro modo, se sitúa el cuerpo ficticio o extracotidiano y sobre el que ha reflexionado Eugenio Barba:

¹⁷ Antropólogo de origen escocés, muy relevante en los estudios teatrales por su investigación profunda en el territorio de la semiótica teatral, sus teorías sobre lo liminar, y el drama social.

Se puede observar en todas las culturas otro camino para el actor-bailarín: la utilización de técnicas específicas del cuerpo distintas a las que se usan en la vida cotidiana (...). La 'técnica de aculturación' vuelve 'artificial' (o 'estiliza', como se dice a menudo) el comportamiento del actor-bailarín, pero al mismo tiempo crea otra calidad de energía (...). El actor-bailarín 'aculturado' irradia una calidad energética que es presencia lista para transformarse en danza o teatro según la intención o tradición (...) estos cuerpos no muestran sentimientos, ni tampoco todavía ninguna reacción; pero al mismo tiempo, nos damos cuenta que están preparados ante la posibilidad de poder actuar, como al acecho (...) en realidad es pre-expresividad (Barba y Savarese 1990:224-227).

Un cuerpo dilatado, una energía en expansión, una metamorfosis de cuerpo real a cuerpo actuado, una zona liminal, un "cuerpo imaginario" —como lo llama después el mismo Barba—... Resumiendo, y como decía antes, un núcleo explosivo del juego teatral.

Retomando a Victor Turner, quiero exponer ahora que fue él quien formuló con esta idea de liminaridad, una de las transformaciones más perfectas que pueden ocurrir en rito/juego teatral. Pero además quisiera subrayarlo por su carácter de confluencia de los elementos más sofisticados del teatro. Ya ocurra en ensayo o en actuación, esa sensación reúne el juego completo, a mi modo de ver, pues el sentimiento es de jugar a un "como si" ajeno a la realidad; es decir, representación. Se siente cierto vértigo por la energía casi de trance con la que se juega; el azar lo decide todo si el contexto es una improvisación. Suele haber un derroche brutal de energía, ya sea en agitación corporal o, por el contrario, en retención. La vivencia del presente se vuelve poderosa y desaparece del pensamiento la vida real por completo. Los objetos que están en escena en ese momento se trascendentalizan y poseen una significación extraordinaria.

Además sucede que esta carga simbólica se da cuando el grupo lo ejecuta unido. Si no hay grupo o falta complicidad y creencia en el mismo ritual, no funciona o se diluye. Es un sentimiento espontáneo de funcionar unidos con el resto de la compañía, de entendimiento sin palabras, de estar en la cabeza de todos los demás a la vez, fuera de todo tiempo y de todo espacio, suspendidos en un umbral, en esa mágica zona de paso. Esta sensación, que puede darse cuando un grupo religioso ora en común, pero también cuando un grupo secular juega en común, fue estudiada vivamente por Turner, quien lo conceptualizó finalmente con el término de *communitas*. Dado que este concepto ha alimentado delibera-

damente nuestro trabajo en muchas sesiones de ensayo, volveré sobre él en el capítulo 5, Resultados.

Thus, in the workshop, village, office, lecture-room, theatre, almost anywhere people can be subverted from their duties and rights into an atmosphere of *communitas* (...). Individuals who interact with one another in the mode of spontaneous *communitas* become totally absorbed into a single synchronized, fluid event (Turner 1982:45-48).

Émile Durkheim¹⁸ estudia el mismo fenómeno en toda manifestación social ritualizada, sea un ritual primitivo o contemporáneo, religioso o profano. El sociólogo francés nos explica que esa fuerza grupal proviene de los conmovedores sentimientos de la pertenencia. El rito une y ordena a la sociedad, ya sea en cultos o en celebraciones festivas, deportivas, de graduación o de cualquier otro tipo. Los ritos periódicos dotan de temporalidad a la eternidad, porque siempre vuelven y volverán, sin abandonar a sus sociedades. La Iglesia católica no pudo combatir el poder de los ritos paganos y los mantuvo, pero muchas fiestas religiosas siguen siendo celebraciones de los pueblos antiguos, que unen el presente con el pasado.

(...) El culto tiene como objeto regularizar el curso de los fenómenos naturales, el ritmo de la vida cósmica, arca el ritmo de la vida ritual. Estos calendarios presentan una gran capacidad de resistencia. Varias fiestas cristianas, que siguen muy presentes a finales del siglo XIX, están vinculadas sin solución de continuidad a las fiestas pastorales y agrarias de los antiguos hebreos, aunque ya no tengan ningún carácter pastoral (...). Los ritos tienen como objetivo vincular el presente al pasado, el individuo a la comunidad (Segalen 2011:21).

Segalen igualmente nos recuerda la idea comunitaria de Durkheim de que los ritos “producen estados mentales colectivos suscitados por el hecho de que el grupo está reunido” (Segalen 2011:21), o que “Esa emoción colectiva solo puede surgir si todo el mundo se reconoce en los gestos y símbolos manipulados” (Segalen 2011:113). Considero que la idea de “comunidad ritual” de Durkheim es al concepto de “sociedad” como la de Turner es al concepto de “comunidad teatral”.

18 Émile Durkheim (Épinal, 1858 - París, 1917) es uno de los primeros sociólogos y fundadores de esta disciplina del saber. Se le cita como padre fundador de la sociología junto a Karl Marx y a Max Weber.

2.9.3 La fiesta religioso-pagana y el *potlatch*. Resonancias en la escena

La fiesta supone una suspensión durante un tiempo determinado de la cotidianeidad gris y laboriosa de la producción. Una suspensión en la que se sustituye el orden por el desorden, la calma por la agitación, el silencio por el ruido, la medida por el derroche y la vida ordinaria por su representación mítica. La fiesta despilfarra energía, baile, sudor, gritos, gestos, dinero, banquetes, y así es en cualquier civilización. Hay fiestas más comedidas, pero, por muy limitadas que sean, estos principios se mantienen en algún grado activos. La etnografía, que retrocede en la historia, permite constatar que estos fenómenos se activan constantemente: o bien se pasa de observar el rito urbano al rural o de comparar el primer mundo, o mundo desarrollado, con el tercer mundo, o mundo en vías de desarrollo. Roger Caillois nos informa sobre los procesos de la fiesta y sus procesos ancestrales, así como de su vinculación con lo sagrado, en su obra referencial para el análisis lúdico de las fiestas, *El hombre y lo sagrado*:

En las civilizaciones llamadas primitivas el contraste ofrece mucho más relieve. La fiesta dura varias semanas, varios meses, interrumpidos por periplos de reposo, de unos cuatro o cinco días (...). Se comprende que la fiesta, representando tal paroxismo de vida y resaltando tan violentamente sobre las pequeñas preocupaciones de la vida diaria, parezca al individuo como otro mundo, donde se siente sostenido y transformado por fuerzas que lo rebasan (Caillois 2004:102-103).

Esta es la explicación que proporciona Caillois al punto de unión entre la fiesta y lo ordinario. Este es el lugar de disponibilidad máxima, de fulgor separado de la vida normal, donde los participantes pueden establecer comunión con los dioses, como en los inicios.

Insiste, además, en que es tal el frenesí exaltante que se comparte en la celebración festiva primitiva que se llega al desenfreno total, con manifestaciones moralmente aceptadas en la comunidad, con escenarios orgiásticos, incestos, parodias del poder y la santidad y todo tipo de paroxismos (Caillois 2004:124-135). Todo derroche es poco con tal de acceder al caos regenerador que en el extremo de su saturación demanda la gestación de un nuevo orden. En definitiva, un principio esencial de la vida: morir para que nazca algo nuevo, transformado en formas diversas en todas las cosmogonías sacras, incluida, por supuesto, la más

cercana por proximidad a nuestra sociedad, el cristianismo. Este es el sentido de la fiesta según Caillois:

La fiesta se presenta, en efecto, como una actualización de los primeros tiempos del universo, del *Urzeit*, de la era original eminentemente creadora (...). Nada estaba aún estabilizado. No se había promulgado ninguna regla ni fijado ninguna norma (...). El universo entero era plástico, fluido e inagotable (Caillois 2004:108-109).

Y en ese lugar emergió el cosmos. Y en memoria de aquel pasado líquido primigenio, de ese “Gran Tiempo” mítico, se celebran las fiestas, y también en honor de la virtud creadora de los dioses que transformaron el caos en cosmos. Pero, tras la fiesta, de nuevo la pacificación del mundo, “la historia natural empieza. El régimen de la causalidad normal se establece” (Caillois 2004:110).

Caos, desbordamiento de la actividad creadora, orden y calma; un suceso mitológico repetido una y otra vez en cada celebración festiva, que, desde mi perspectiva, está presente en cada ensayo o improvisación exitosa y con entrega del teatro. Según mi parecer, la exuberancia desordenada de un ensayo o improvisación profundos que acaban de nuevo en la calma y en la vida reordenada, no es sino una repetición fractal de ese mismo protocolo que hemos observado en la fiesta, que es a su vez un modelo fractal que se divide igual en el mecanismo original que convierte el caos en cosmos. El periodo de la fiesta, como el del teatro, es un periodo de excepción, por ello desarrollo ahora este epígrafe con dedicación: porque observo en la parte práctica de mi investigación brotes de *potlatch*, de excesos y frenesí, que tienen mucho que ver con lo que aquí describo.

En las zonas rurales que comparten globalmente ciertas cosmovisiones y ritos atávicos, heredados de muy lejos, se ha mantenido muy perdurable en el tiempo la mezcla de oración, movimiento y representación, mostrándose a menudo eventos que mezclan el hecho religioso y el lúdico. La fiesta primitiva y auténtica ha fusionado muy a menudo cuatro elementos para ser realmente significativa para la comunidad:

1. Lo religioso: procesiones, peregrinaciones, santos, vírgenes, tótems, dioses, o rezos, etc.
2. Lo lúdico desde el movimiento corporal: jotas, pasacalles, bailes, máscaras, disfraces, retos y concursos, danzas colectivas o tribales, etc.
3. Lo representativo o parateatral: gigantes, tarascas, cabezudos, máscaras, vestuarios, roles, etc.
4. Lo excesivo o derrochón: alcohol, banquetes, vestidos caros, joyas, aun entre clases bajas, dulces, ritmos truncados en los tiempos diurnos y nocturnos, sensualidad y sexualidad desmesurada, etc.

El último punto —de derroche y exageración— es el que tanto Huizinga como Caillois relacionarán con el *potlatch*, ceremonia ancestral de los indios *kwakiutl*. Ambos citan a estos indios de la costa del Pacífico en el noroeste de Norteamérica, tanto en los Estados Unidos como en la provincia de la Columbia Británica de Canadá, estudiados por el antropólogo y sociólogo Marcel Mauss¹⁹. Uno de los ritos de estos indios, durante sus grandes épocas festivas de invierno, dedicado a las fiestas espirituales, era y aún hoy se mantienen huellas, el ofrecerse regalos de una tribu a otra, medio que en realidad significaba un intercambio o trueque natural de bienes para compensar los excedentes de unos y las faltas de otros.

El *potlatch*, es una gran fiesta en la que uno de los grupos, con toda clase de ceremonias y con gran despilfarro, le hace regalos a otro, con la intención de demostrar su superioridad (...) la otra parte está obligada a repetir la fiesta dentro de un plazo determinado y a exceder en ella todo lo posible (...). En el *potlatch* no se demuestra la superioridad tan solo con el regalo de los bienes, sino, en forma más decisiva, con la destrucción del patrimonio propio (Huizinga 2008:82).

Tal como lo interpreta a continuación Huizinga, este *potlatch*, relacionado con el rito religioso, es una manifestación muy compartida por otros contextos lúdicos, donde la exaltación de la fiesta unida a la porfía y a lo sagrado deviene absolutamente arrasadora de toda racionalidad, y durante la cual el participante se ve arrastrado a los extremos expresivos. Él lo define como esencialmente juego; fatal, a veces incluso sangriento (el gobierno de Canadá

¹⁹ Marcel Mauss (Épinal, 1872 – París, 1950), antropólogo, sociólogo y sobrino, discípulo y colaborador de Émile Durkheim y considerado como uno de los padres de la etnología francesa, realiza una investigación muy conocida sobre el rito de los regalos que recoge en su famoso libro *Ensayo sobre el don* (Mauss 2009).

llegó a prohibirlo), pero un juego. Este fenómeno del derroche unido a la fiesta y al juego, Caillois lo interpreta como un agotamiento deseado y extremo de todo lo que excede, un vaciado deliberado, para poder comenzar acto seguido una vida nueva. Una purificación por evacuación de *detritus*.

La eliminación de las escorias que acumula el funcionamiento de todo organismo, la liquidación anual de los pecados, la expulsión del tiempo viejo, no bastan. Solo sirven para enterar un pasado que se derrumba, que ha terminado y que debe ceder el sitio a un mundo virgen cuyo advenimiento la fiesta está destinada a forzar (Caillois 2004:107).

Ese mismo derroche o exceso podemos verlo en otras culturas, en sus manifestaciones en sus ceremonias igualmente purificadoras: como la autoflagelación pública, la sangre, los pies descalzos sobre brasas; u otras más cercanas a los juegos de azar, como las dilapidaciones de dinero en carreras de caballos, en fortuitos juegos de dados o cartas; asimismo en la historia, a través de la desmesurada celebración de la *niké* griega, que derrocaba casas para construir arcos triunfales para que volviera el vencedor a la ciudad y al templo. La exaltación de la fiesta requiere frenesí y derroche, provoca el libertinaje y la relajación de las presiones, y en esa manifestación agitada y desmesurada, derrocha energía, dinero, fuerza, comida...

Una mezcla inagotable y nada segregada que de hecho podemos ver acontecer no en pocas fiestas rurales en un único evento al mismo tiempo. Estas representaciones son en esencia muy parecidas, comparten movimiento, descomedimiento, sacralidad y representación, en un mismo juego. Se aprecia de igual modo en numerosas zonas rurales de diferentes partes del mundo, como si lo rural fuera una identidad transnacional ya antes de existir la globalización. Los ejemplos de Caillois sobre los ritos de vuelo *huastecas* en México (Caillois 1994:42) o los de Huizinga sobre el juego agonal griego (Huizinga 2008:98) tienen algo en común con los que a continuación presento: son ritos festivos que comparten lo secular y lo sagrado en su interior. La socióloga y etnóloga francesa e investigadora del CNRS, lo explica muy bien:

Las fiestas presentan caracteres mixtos y siempre llevan asociado un aspecto sagrado o que sacraliza la diversión. En realidad, rito y fiesta se interpenetran, sin llegar a superponerse totalmente: se trata de campos secantes, caracterizados por su definición espacio-temporal (Segalen 2011:102).

La autora además testimonia a favor de la imbricación de la fiesta con la representación: “Hablar de la fiesta es hablar de un espectáculo” (Segalen 2011:104), al tiempo que cita a François-André Isambert (1924), sociólogo y director de la École des Hautes Études en Sciences Sociales, para especificar qué es esa mezcla de fiesta y ritual:

La fiesta es ante todo evidentemente —y no se puede evitar este rasgo— un acto colectivo. Se rodea de representaciones, de imágenes materiales o mentales, que solo le sirven de acompañamiento del elemento activo (...). La noción de fiesta va más allá de la noción de rito, e incluso de ceremonia, entendida como secuencia de ritos. Finalmente, esta acción es simbólica, en la medida que evoca, un ser, un hecho, un grupo (...). La fiesta reviste formas rituales, obligatorias, sin que el rito tenga aquí necesariamente el carácter religioso (Isambert 1982:161-162).

Se puede resaltar el caso que recoge Julio Caro Baroja, antropólogo, folclorista y sobrino del conocido escritor, quien al documentar las fiestas de San Blas y la Candelaria (1, 2 y 3 de febrero) del pueblo conquense de Almonacid del Marquesado, nos relata el uso de los protagonistas de la fiesta, del disfraz multicolor y la máscara a modo de diablos. Estos diablos agitan grandes cencerros colgados en su espalda y se conducen de esta guisa a la iglesia a la cual entran a bailar, aunque tocados con una burlesca mitra de obispo roja y un báculo falso como el del santo. Una procesión denominada “Procesión de la Endiablada”, conservada aún hoy en día con una cofradía que mantiene el culto o la fiesta, o quizás ambos, entre agitación, derroche, divertimento, movimiento semibailado y culto. En ella se describe también que los danzantes, los diablos, entran a la Iglesia así ataviados para lavar al santo, con una toalla en una mano y una botella de anís en la otra. Es de esperar, no obstante, el comentario de Caro Baroja: “No han faltado sacerdotes que se han opuesto a esta práctica” (Caro-Baroja 1968:99). Pero por otra parte nos asegura:

Los diablos son hombres con devoción al santo. Creo que el intenso esfuerzo físico que realizan durante estas fiestas descritas lo pueden ofrecer como penitencia y por promesa. Son sobrios y si llegan a una especie de crisis nerviosa, ésta es debida, ante todo, al esfuerzo muscular, al cansancio. Su piedad, resulta pues, evidente (...) (Caro-Baroja 1968:106).

Aunque el autor nos asegura que no se conservan documentos sobre el origen de esta fiesta, no podemos dejar de pensar en las fiestas medievales de los locos documentadas por Gazeau (1998). De hecho, Caro Baroja arroja una frase a modo de cierre: “(...) subrayar en esta forma de piedad un regusto medieval y Europeo” (Caro-Baroja 1968:106).

Igualmente, más adelante, nos describe la riquísima fiesta de las botargas, con los mismos ingredientes que la anterior; es decir, movimiento, fiesta, culto, teatro, rito de ciclos naturales, etc., pero ahora en diversos pueblos de la Alcarria (Caro-Baroja 1968:115).

Este es un terreno en el que no me voy a indagar tanto por no caer de lleno en el tema del ritual, en aras de la extensión de Tesis, pero, por contra, no deseo ignorarlo, pues el patrimonio etnológico nos mantiene hoy en día cerca de otras muchas mascaradas sacras, con mucho exceso y también agitación cinética en numerosas poblaciones. Podríamos citar dos fiestas del *Corpus Christi*: *La Patum* de Berga (Barcelona), donde los diablos, los ángeles, el fuego, los gigantes y los disfraces, se confunden en puro derroche de energía, pólvora, ruido, religión, fiesta, etc. Igualmente *El Colacho* de Castrillo de Murcia (Burgos), donde más de un diablo corre desaforadamente y pega con *bochinchas* al público que le sigue. El diablo o “colacho” salta por encima de los bebés nacidos ese año, colocados sobre colchones, lo que obliga al sacerdote que procesiona tras él por el pueblo a bendecirlos con la ostia consagrada que lleva bajo palio encustodiada, a fin de retirarles el maleficio. Este es un acontecimiento lúdico-sacro, conservado aún hoy en día, como era hace siglos.

Realmente la mezcla de culto, paganismo, movimiento, *ilinx*, *potlatch*, *mimicry*, seriedad no podría ser más rica: fiestas ancestrales que se conservan en no pocos núcleos rurales hoy en día y que siguen siendo auténticos archivos vivientes de un pasado lúdico colectivo. Todo ello merece la pena conservarlo, para analizarlo y comprenderlo. Estos museos rurales vivos, fondos inagotables de cultura, devienen imprescindibles a la hora de valorar el patrimonio lúdico heredado. Desafortunadamente, nuestra época está contemplando impasible su aniquilación, principalmente por la emigración rural.

En el libro del folclorista vallisoletano, José Luis Alonso Ponga (1984), se vuelven a documentar algunas fiestas que entretienen de forma excepcional los mismos elementos de movimiento, sacralidad y representación, muchas veces unidos a la música y al baile. Además, curiosamente nos describe de nuevo, pero en muy distinta geografía (por varios pueblos de la diócesis de León), las fiestas del 1, 2, y 3 de febrero: “El primero brigidero, el segundo candelero, y el tercero San Blas”, en las que se vuelve a dar el disfraz, la agitación del toque reiterado de campanas, la mida en exceso, el vuelo de palomas, el culto a santa Brígida y a la Virgen y el baile. Cita el autor además que estas fechas son convocatoria de ciclo estacional y que en San Leonardo de Yagüe (Soria) los mozos bailan después de la misa (baile-culto) para propiciar buenas cosechas (ritual); o también en León, donde se bendicen todo tipo de roscos y dulces porque el Santo es conocido por proteger al devoto del mal de garganta y al comerlos, se expande la protección (Alonso Ponga 1984:15-21-27).

Carmelo Lisón Tolosana cita en su estudio etnológico otra gran variedad de fiestas, como las del deporte rural, como Faustino Andrés Martín, quien nos recuerda el carácter lúdico de estas competiciones por lo físico (Andrés Martín 1987). Destacará más tarde la también popular fiesta de moros y cristianos en una extensa cantidad de pueblos de la zona de Alcoi, muy vigente aún hoy en día. De ella se recupera nuevamente el derroche: “Efervescencia festera, los santos patronos, comparsas y trajes (que ha descrito antes como muy caros), rivalidad, música y pólvora” (Lison Tolosana 1977:153). No se debe insistir más sobre el tema, aunque sobrarían los ejemplos, en la antropología rural principalmente, con los que ilustrar un patrimonio que ha acompañado constantemente a todas las sociedades, reconciliando lo individual con lo colectivo, a través de lo lúdico, en una síntesis sacro-profana de fiesta, derroche, excitación, representación o teatralidad del acontecimiento y movimiento expresado a veces en baile, a veces en carrera, a veces en explosión cinética.

Se desvelan por tanto unas zonas y unos tiempos especialmente germinales en las que lo sagrado, lo acrobático, lo bailado, lo dramático, lo disfrazado, lo festivo o lo atlético pueden convivir en un mismo suceso ritual y representacional.

Coincide esto muy bien con las observaciones de Bourcier, que al hablar de cómo es el origen de las artes interpretativas, explica ese contacto con el misterio religioso, con el rito y con lo sagrado a través del cuerpo en movimiento (Bourcier 1978:2). A pesar del paso del tiempo, también se señala igualmente por Erika Bourguignon, en Dils y Albright (2013:97). Aunque pudiera tener una finalidad funcional todo ello: no sería extraña que esta imploración a los dioses, a lo extraordinario y a lo ajeno desarrollara estos primeros cultos para solicitar alimentos abundantes o fecundidad. Pero lo más importante, a mi modo de ver, al analizar la fisicalidad del teatro en sus orígenes debería ser ver cómo afecta el movimiento a estos ritos iniciales, esta mezcla de magia y religión. El autor francés nos habla concretamente de comunidades humanas que 14.000 años a. C. dejan una huella pictográfica de cuerpos que para comunicarse con el trascendente, con “el más allá”, bailan, se agitan, ponen en movimiento sus cuerpos, que constituyen el código y el mensaje para la comunicación ritual.

Esos archivos pictóricos que Bourcier ubica claramente en las cuevas de Lascaux, Gabillou, Sefar en Tassili n’Ajjjer o Trois-Frères en Ariège (Bourcier 1978:14) no son sino rasgos de profunda culturalización rupestre, que utiliza ya los placenteros excesos del juego, para producir movimientos extracotidianos, cuerpos dilatados por el ludismo, antinaturales; es decir, estilizados: piernas plegadas al aire, pies de apoyo y *pivotaje*, brazos armónicamente extendidos, lumbares *cambreadas*, troncos inclinados y, lo más importante, cuerpos que indican un giro sobre su propio eje. Es destacable este último movimiento ya que, ayer como hoy, el giro repetido del cuerpo sobre sí mismo produce mareo, pérdida de la referencia de tiempo y espacio, vértigo y, en último término, pérdida del sentido. Este es reconocido por Caillois como uno de los tipos de juego, como *ilinx* (Caillois 1994:41-43), con ejemplos como el de los Derviches.

Antonino Solmer lo explica perfectamente cuando habla del cuerpo medio para la búsqueda espiritual y existencial del ser humano a través de dos usos diferentes del cuerpo:

Por um lado, utilizam os movimentos corporais para representar o que vêem e o que sentem, a través da Pintura, da Escultura, da Música, do Canto, e da Mímica, para assim, de certo modo brincando, melhor compreenderem o que

os rodeia (...) por outro, podemos ainda detectar a utilização do movimento corporal de forma um poço mais elaborada, se bem que simultaneamente mais orgânica. Desde sempre que as mulheres e os homens se servem do movimento ritmado e repetido para criar novos estados de consciência que possam ajudar a melhor se compreenderem a si próprios (Solmer 2003:254).

Pero no solo los cuerpos bailados, o agitados, han comunicado con los dioses. En Grecia, también los cuerpos *acerosos* de los atletas triunfadores, como he mencionado antes, eran los que ofrecían su *niké* a las deidades para conseguir la protección de la comunidad. Aún existen otros, como los cuerpos de las artes marciales orientales, las cuales, como leemos en el *Diccionario de antropología teatral* de Barba y Savarese, "(...) han influenciado buena parte de la teatralidad oriental". En este sentido de transposición del cuerpo a lo sacro, se da una segunda fase de lo sacro a la representación de forma que, cuando lo sacro cae por el fenómeno de la erosión social, queda directamente relacionado el cuerpo con la representación únicamente.

Barba y Savarese, un poco más adelante, nos hablan de un fenómeno equiparable en occidente a través de las danzas *pírricas* cretenses, las de las fiestas en honor de Marte en Roma o las múltiples derivaciones de danzas populares de espadas o palos. Por otra parte, a principios de los años 60, el Teatro de las 13 Filas, de Grotowski, se entrenaba con ejercicios de artes marciales hindúes, así como el *Odin Teatret* lo hacía con luchas acrobáticas de la ópera de Pekín (Barba y Savarese 1990:272).

Navarro a propósito de esto apunta en su investigación: "El juego motor tiene la misión principal de dar a conocer el propio cuerpo y el medio en que se desenvuelve; ello significa movimiento constante (...). El juego siempre ha guardado un espacio en cualquier planteamiento de desarrollo psicomotor (...)" (Navarro Adelantado 2002:189).

Tenemos además la categorización argumentada por Huizinga del enfrentamiento bélico (en su origen) y el duelo (físico con armas o verbal-judicial) como territorio lúdico, por desarrollarse en territorio y tiempo extramuros de la cotidianeidad, con reglas propias y deseo de proclamar un vencedor (Huizinga 2008:117-137). El entrenamiento bélico también se transportará *a posteriori* a la escena a través de la esgrima, de los juegos de combate o de la hípica principalmente.

Por ahora lo que sí vemos claramente es la unión de la fiesta con los procesos de representación más lúdica, añadiendo como conclusión que la sociedad necesita de esas fiestas de forma irremediable, tanto por su valor de congregación y de identificación comunitaria como para organizar los tiempos vitales. Es curioso en esencia apreciar el valor tan alto de este compuesto químico que es fiesta más movimiento más teatralidad más rito más ceremonia y que si lo transformo en ecuación parece ser igual a juego.

FIESTA + MOVIMIENTO + TEATRALIDAD + RITO + CEREMONIA = JUEGO

2.9.4 Resonancias en la escena

Todo este uso corporal, no obstante, y atendiendo a una realidad más holística, puede relacionarse con el teatro renovador de los años 60 y 70 a través de un puente antropológico como el que representan las investigaciones de Barba y Savarese:

Todo esto fascina y engaña a veces: creyendo que se trata 'solamente de un teatro del cuerpo', que implica solo acciones físicas y no acciones mentales. Pero un modo de moverse en el espacio pone de manifiesto un modo de pensar (...) el actor puede partir del físico o del mental: no importa, siempre y cuando pasando de uno a otro reconstituya una unidad (...) (Barba y Savarese 1990:55).

Tanto el cuerpo usado para movimientos de culto sagrado como el cuerpo que baila o el que practica deporte o el que lleva a cabo una representación teatral, así como el cuerpo en el ritual, son cuerpos lúdicos; cuerpos que no usan su energía y desgaste para producir bienes materiales, sino para abandonarse a ese otro lugar improductivo sea este sagrado o secular.

El atributo del exceso de la fiesta lo es también del juego en la gran mayoría de casos, aunque con manifestaciones más comedidas o controladas, casi siempre, pero no siempre. Este arrebató de los terrenos lúdicos se proyecta centrífugamente hacia el exterior, al tiempo que centrípetamente también se proyecta hacia la propia comunidad de participantes una energía sobrante desmesurada y convertible en tensión, de la máxima eficacia para superar al adversario o vivir la pasión a fondo. Es a la vez un atributo propio también del teatro, razón por la cual lo analizo en esta Tesis. A mi modo de ver, y como voy contrastando en mi propia práctica escénica, es una fuerza que en muchas ocasiones emite la sala de ensayos, o el aula

en improvisación, si es un contexto escolar, o el propio teatro, tras una actuación íntegra y exitosa, tanto en comedia como en drama, tanto en un teatro rico como en el pobre, tanto en un acontecimiento *amateur* como en el profesional. Es curioso observar que el placer del juego no se guía por estos parámetros y es observable de manera transversal a todos los contextos anteriores. Exige un verdadero gozo lúdico y una celebración festiva pura, pero nunca una sala, una escenografía, un estilo, un modelo de puesta en escena o un estatus determinado.

Cabe añadir únicamente que los discursos en el innovador teatro del siglo XX van siempre acompañados de propuestas a favor de la corporalidad, en unos casos, y de la fuerza de la fiesta ritual, en otros. Hemos visto que incluso Stanislavski, encasillado en el teatro naturalista y psicológico, implementa desde el principio en su escuela el entrenamiento corporal; asimismo, Meyerhold, Michael Chéjov, Copeau, Dullin, Grotowski, o Artaud. Existe también el caso de Viola Spolin, la cual propone en los años 60 todo un desarrollo del juego y la improvisación, reivindicando también la necesidad de entrenar primero la expresión corporal: “Nuestra primera preocupación con los estudiantes es animar la libertad de su expresión física, porque la relación física y sensorial con el arte abre las puertas al interior” (Spolin 1963:15).

Por tanto, solo me queda concluir con la idea de que, efectivamente, deporte, teatro, danza, fiesta, juego, ritualidad y sacralidad —hasta que llegan los periodos de erosión de lo sagrado y de especialización cultural— se suelen manifestar promiscuamente fusionados con toda naturalidad en los procesos antropológicos. Muchas formas distintas zambulléndose dentro de la gran esfera lúdica, ese terreno placentero donde el *fluir* es la única coherencia, como explica en su interpretación de lo lúdico Mihály Csíkszentmihályi (1934), profesor de psicología en la Universidad de Claremont (California), conocido por su investigación sobre la felicidad, la creatividad, el bienestar subjetivo y la diversión, ligados a la idea de *fluir* o de flujo y el cual retomaré más adelante:

(...) el estado en el cual las personas se hallan tan involucradas en la actividad que nada más parece importarles. La experiencia por sí misma es tan placentera, que las personas la realizan, incluso aunque tenga un gran coste, por el puro motivo de hacerla (Csíkszentmihályi 2012:16).



**El siglo XX. La cuestión
cambia de estado**

En el capítulo 2 he revisado los conceptos de “juego”, “juego teatral”, la vinculación del movimiento con el juego, signos, metáforas y convenciones escénicas, así como el de “lúdico” y también he presentado algunas posibles causas de la estigmatización del juego y la diversión teatral (ver Cap. 2). Ambos planteamientos obedecen a la necesidad de aclarar cómo se instala en nuestra historia reciente el concepto “lúdico”, de dónde proceden en cuando al uso del juego, así como las implicaciones que todo ello tiene en las artes representativas, en general, y el teatro, en particular. He ido describiendo además cómo el ludismo se manifiesta en la historia en contextos muy diferentes, aunque muy combinados en muchas ocasiones. Observamos pues, su presencia en las ceremonias religiosas, su uso popular en la calle, sus principios semideportivos, las apuestas, los bailes populares, etc. Es muy significativo ver como progresivamente estos contextos —templo, estadio, casino, parque de atracciones, sala de teatro, procesión, o bailes— van desarrollando sus espacios lúdicos de forma cada vez más segregada. El teatro también sufre esa separación instalándose paulatinamente en los llamados “teatros fijos”, con un objetivo de control y censura como ya he explicado en el capítulo anterior (ver el apartado 2.1.3). Sin embargo, a lo largo del siglo XX, se podrá observar una influencia recíproca creciente del juego en el teatro. Para analizarlo correctamente voy a observar primero el juego social en general, cómo ha sido su evolución reciente y en qué estado de la cuestión se halla. Posteriormente, voy a buscar qué componentes lúdicos se han añadido recientemente al teatro, tanto en los discursos teóricos como en las realizaciones artísticas prácticas, para así comprender el estado de la cuestión de la retroalimentación juego-teatro.

Tras esta explicación, en este capítulo pretendo analizar cómo evoluciona en las últimas décadas tanto el juego de modo general, en la sociedad, como el ludismo de modo particular, en las manifestaciones escénicas. Necesito, por tanto, narrar en primer lugar cómo evoluciona el estado de la cuestión en el siglo XX en cuanto al juego para acto seguido ver en qué punto se halla la integración del juego en el discurso y en la práctica escénica. Para examinarlo, revisaré qué relatos recientes han venido a enriquecer ambos territorios desde un punto de vista teórico, generando modelos diversos, recurriendo a algunas experiencias de los propios miembros practicantes del teatro, ya que ellos desde sus praxis también han ido

perfilando los discursos investigadores de la escena y creando modelos plásticos al mismo tiempo. Al observar a los practicantes, tomaré algún caso solamente como ejemplificación para no excederme en el volumen del estudio.

3.1 El estado de la cuestión en torno al juego

3.1.1 Teoría crítica del juego

En el Obituario de La Vanguardia, dedicado al más contemporáneo estudioso del juego, fallecido recientemente, Brian Sutton-Smith¹, y escrito por el periodista Guillermo Álvarez, puede leerse: “El juego, el entretenimiento y la diversión es algo conexo a la humanidad desde sus orígenes. Sin embargo, no fue hasta la segunda mitad del siglo XX que empezó a ser considerado objeto de análisis” (Álvarez 2015). Recogiendo las palabras de este especialista, debo advertir de cierta escasez —aunque no carencia— de historiografía y discurso académico sobre el juego, si no es para documentar su limitación o represión, como ya he explicado. Como asegura el historiador y especialista en juego, deporte y actividad física en la Universidad Ramon Llull, Jaume Bantulà i Janot, el juego es un concepto abandonado por la ciencia, y si en los últimos años se ha recuperado mínimamente su tratamiento, ha sido siempre en el campo del deporte, el cual por su institucionalización y reglamentación ya no alude a la más pura esfera lúdica. En el capítulo 5 del libro *La metamorfosis del deporte*, Jaume Bantulà construye una visión historiográfica sobre el juego en la que comienza enunciando la escasez de “estudios con rigor” sobre el tema.

A pesar de que entre finales del siglo XIX y principios del XX surgen autores preocupados en exclusiva por los orígenes y la historia de los juegos, se puede afirmar que el juego ocupa una parcela muy limitada en la historiografía de los siglos XX. Sirva como ejemplo el constatar que el vocablo juego aparece

1 Teórico contemporáneo del juego, natural de Nueva Zelanda (1924-2015), que trató de acotar el significado cultural de juego en la vida humana, con argumentos amplios y una mirada tan compleja como completa. Ejerce de profesor en el Teachers College de la Universidad de Columbia en Nueva York y en la Universidad de Pennsylvania. Su enfoque de estudio incluye la investigación de la historia en el juego y los estudios culturales cruzados de juego, así como su investigación en la psicología, la educación y el folclore, ya que sostiene que la correcta interpretación del fenómeno del juego debe incluir todas sus formas: un juego de niños, de adultos, deportes, fiestas, la imaginación, incluidos los embelesos sin sentido.

difícilmente en el título de obras o artículos académicos y científicos (Pujadas i Martí 2010:106).

Este documento del profesor Bantulà (2012) resulta muy relevante en mi Tesis porque confirma mi declaración sobre la falta de material bibliográfico, tanto más en el tema específico del teatro que vengo apoyando, y desvela los pocos estudios que también a su modo de ver existen: en su revisión bibliográfica, se ve obligado a retroceder incluso al siglo de las luces para describir qué se ha escrito con rigor sobre el tema. Cita la antiquísima pieza *Memoria para el arreglo de la policía de los espectáculos y diversiones públicas y sobre su origen en España y diversiones públicas y su origen en España*, presentada en 1796 y publicada en 1812 por Gaspar Melchor de Jovellanos (2011).

Esta misma carencia queda recogida por André Michelet, en la revista pedagógica *Perspectives* al intentar acotar el concepto de juego:

La cuestión solo se plantea en una concepción estrecha y anticuada del juego, que únicamente podrá discutirse si unos conceptos más apropiados tienen para todos la misma acepción. Nuestras posibilidades semánticas, tan escasas y tan variables de una lengua a otra, ponen de manifiesto en qué medida se ha despreciado y descuidado el juego en relación con la cultura a incluso en relación con la psicología (Michelet 1986:123).

No obstante, seguiré adelante en la elaboración de este marco, sabiendo que no se centra en aspectos historiográficos como teóricos y conceptuales, de ahí que la revisión de este estudio se incluya, como no podría ser de otro modo, en el estado de la cuestión.

El profesor Bantulà, en su artículo sobre el tema, nos ofrece una buena introducción sobre el juego:

És ficció, ja que hi ha consciència que l'acció lúdica és diferent d'una mateixa acció que succeeix en la vida real (...). El joc actua com a enllaç entre dues bipolaritats contrastades: la realitat i l'esfera d'allò irreal. Sense ell no és possible el trànsit entre ambdós mons sense risc per a la salut, només ell fa possible franquejar les línies. Així, doncs, l'especulació comporta precisar que el joc permet de suportar i transformar la realitat, al mateix temps que és un ajut bàsic per a distingir la realitat de l'esfera d'allò irreal (Bantulà 2009:19).

Esta idea de puerta liminal es realmente una aportación importante para comprender lo especial del fenómeno de jugar.

3.1.1.1 *El afán de jugar* del profesor Vicente Navarro Adelantado

En los textos producidos a finales del XX, estas son aún las referencias más habituales que aparecen en las diversas publicaciones. Ello queda recogido y citado por autores como Vicente Navarro Adelantado, profesor de la Universidad de La Laguna y responsable de la redacción del Diseño Curricular de la Educación Física,

Caillois (1986:37) definió seis características del juego (libre, separada, incierta, improductiva, reglamentada y ficticia) (...). Estas características que enunció Caillois provienen de una de las definiciones de juego más conocidas, de la que ya hemos hablado, y que corresponde a Huizinga (1938) (Navarro Adelantado 2002:113).

En este documento de finales del XX, vemos claramente que los dos autores citados en el marco teórico —tanto Caillois como Huizinga— son realmente referenciales para cualquier escrito sobre el juego. Esto, por una parte, garantiza la calidad de sus investigaciones, aunque, por otra, permite ver que el tema del juego tampoco está saturado de textos e investigaciones. Vicente Navarro Adelantado propone una revisión exhaustiva y muy completa a las diversas teorías que han ido apareciendo de forma disgregada a lo largo de la historia, así como capítulos concretos de publicaciones más generalistas sobre el comportamiento o la psicología. Su mirada cuidadosa recoge muchas de esas páginas sueltas de la historia del juego y lo lleva a cabo con el principal objetivo de evitar una mirada unidireccional al juego, a través únicamente a los dos autores de base. Él propone enriquecer los discursos de los dos referentes clásicos con las aportaciones de otros enunciados: analiza de forma exhaustiva tanto las teorías clásicas y modernas del juego (Navarro Adelantado 2002:68-89) como las teorías del juego animal de Blanchard, Kendall y Alyce Taylor Cheska (1986), publicadas en su libro *Antropología del deporte* y citados también en *Historia del Deporte*, como referentes de la antropología del deporte en los pueblos primitivos (Rodríguez López 2000:11). Asimismo revisa la discusión que ocupó, a los psicólogos Herbert Spencer (1999), Karl Groos (1899),

Granville Stanley Hall (1999) y Harvey A. Carr (1929), a principios del siglo XX, acerca del aspecto instintivo del juego. Según Vicente Navarro, fue una discusión fundamental para garantizar el valor del juego en el aprendizaje, pues una vez garantizado el valor instintivo —añade él—, son los juegos los que se sirven de ese instinto para garantizar el aprendizaje. Y, efectivamente, Groos habla del juego como ejercicio preparatorio. Más adelante, cita también a Chappuis, Raymond y Georges Rioux (1967) en cuanto a la utilización funcional del juego en las técnicas de grupos, para la cohesión de equipos deportivos, en *La Cohesion de l'Equipe*, y a Klaus Vopel (Vopel 1997) por sus investigaciones en técnicas de motivación con jóvenes y adultos.

Después, recoge la teoría del juego como recreo, de Friedrich von Schiller (1976), poeta y escritor alemán del XVIII, el cual, en sus *Lettres sur l'éducation esthétique de l'homme*, explica entre otros muchos aspectos la necesidad del individuo de jugar por placer, sin otro fin que el recreo. Mientras que con la inclusión de Herbert Spencer (1900), argumenta que basará la explicación del juego como la canalización del sobrante de energía.

A principios del XX, Karl Groos (2014) estudia en *El juego de los Animales* la función adaptativa que posee el juego en sí para la vida adulta, en todos los animales superiores y en el ser humano. Esta influyó notablemente en la psicología de su tiempo, dado que su interpretación justificaba una parte del juego infantil: “Hemos de agradecerle a Groos su sentido más amplio del juego, al defender que todo aquello que no tiene sentido o utilidad es juego” (Navarro Adelantado 2002:73).

Sin embargo, todas las teorías más psicológicas o adaptativas no acaban de responder aún a la pregunta de por qué seguimos jugando cuando somos adultos si ya no necesitamos esos aprendizajes de adaptación al medio, pregunta antropológica vigente aún a día de hoy. En 1904, Granville Stanley Hall (1999) explicaba el juego desde la teoría darwiniana como un remanente rudimentario de la evolución de la especie, resumida en la figura del niño. El niño para él recapitula la historia filogenética de la humanidad y su cultura. Sin embargo y ya en 1925, Harvey A. Carr (1929) explicaba el juego como una eliminación na-

tural de energía sobrante en un ejercicio catártico, que de no practicarse sería perjudicial para la persona.

Hasta aquí, las teorías que se sitúan alrededor del siglo XVIII, XIX, e inicios del XX, inspiradas por la profundidad estudiosa del siglo de las luces, pero que aún carecen de voz propia. Son relatos alternados con otros temas, pero que, a mi manera de ver, delatan un interés creciente por el juego por parte de los intelectuales. Abandonados estos prolegómenos ilustrados sobre los principios de la teorización del juego, se accede ya a las llamadas *Teorías modernas del juego*, más propias de nuestra época y que se acercan al juego influidas por el cientifismo que trata de explicar su origen y fenomenología. Navarro las aglutina en 11 bloques temáticos que aclaran enormemente su interpretación y nos las presenta de forma analítica y rigurosamente categorizada (Navarro Adelantado 2002:75-85). Las recojo, no únicamente por facilitar el viaje hacia la comprensión del estado de la cuestión, sino porque aportan además resonancias muy significativas para el teatro:

1. **La teoría de la ficción** sostiene que el juego persigue fines inventivos; refugio donde acceder a lo increíble. Édouard Claparède (1873 – 1940) neurólogo, pedagogo y psicólogo suizo, defiende que el juego es una actitud abierta al “como si” y a la función simbólica, con la que el niño puede adquirir la autoridad social que aún no posee (Claparède 2007). Esta teoría destila ecos teatrales sin demasiada ambigüedad.
2. **La teoría de la infancia** de Frederic J. Buijtendijk (1887 – 1974), antropólogo y psicólogo neerlandés ya del pleno siglo XX, señala en un principio a la infancia como la autojustificación del juego en sí mismo, pero luego incluye el juego animal y el cultural (Buijtendijk 1935).
3. **La teoría psicoanalítica** acerca del juego, obviamente representada por Sigmund Freud (1856 – 1939), cuestiona que todo lo real sea la única realidad posible. Freud intercala un amplio discurso sobre el juego en sus obras, muy bien rescatado por Rosario Ortega en *El juego infantil y la construcción social del conocimiento* (Ortega Ruiz 1992), que resume en su investigación todas las citas al juego de Freud entre 1898 y 1932. Ella nos hace ver el origen lúdico de los sueños más emblemáticos estudiados por el psicoanalista austríaco,

como volar, estar en vaivén, deslizarse, etc. Realmente Freud analiza el oculto mundo del inconsciente, donde habitan esos acontecimientos mentales que no podemos controlar y que emergen en forma de chistes, lapsus, actos fallidos, dramas, catarsis, arte o sueños; todo ello de forma extremadamente lúdica, a mi modo de ver.

4. **La teoría del placer funcional** (Buhler 1930) está vinculada a Karl Buhler (1879-1964), pedagogo, psicólogo y filósofo alemán, emigrado a los Estados Unidos, donde desarrolló su carrera. Este admite junto Groos, el juego como un preejercicio preparatorio y coincide con Spencer en que el juego es muy propio no solo del hombre, sino de todos los animales superiores, y añade también que es el preludio de las artes. Asimismo, defiende el placer como motor del juego, independientemente de sus efectos. Realmente, la aproximación a la dinámica escénica es alta.
5. **Teoría piagetiana del juego**, proviene de Jean Piaget (1896 - 1980), psicólogo suizo adoptado por la pedagogía como una de sus eminencias. Con su psicología evolutiva (Piaget 1961); (Piaget 1987), aporta un conocimiento novedoso y rico de apropiación de los conocimientos no solo al sistema humano, sino también al juego, ya que explica que evolucionan a la par. Así, determina las etapas de progreso del juego infantil: primero, el sensorio-motor, durante los 2 primeros años de vida, aproximadamente, basado en la repetición de movimientos; luego, el simbólico, y, para concluir, las diversas formas de juegos de reglas. Piaget escribió tres obras dedicadas monográficamente al juego: *El criterio moral en el niño* (1987), *La formación del símbolo en el niño: imitación, juego y sueño, imagen y representación*, (1961) y *Response to Brian Sutton-Smith* (1966). En el primero, plantea el recurso de las reglas y convenios para ejecutar el juego, a partir del juego de las canicas; en el segundo, plantea la dimensión simbólica del juego en el niño, y en el tercero, ofrece un breve artículo sobre la suficiencia de su investigación en el juego.
6. **La teoría evolucionista-sociológica** de Henri Wallon (1879-1962), psicólogo francés, a mitad de camino entre el darwinismo y el marxismo (Wallon 2007), explica la teoría del juego en tanto que incorporación al medio social a través de una serie de contradicciones: reglas *versus* libertad, ficción *versus* integración en la realidad, triunfo *versus* fracaso, azar *versus* organización. Wallon nos revela en este estudio del juego infantil muchos de los debates que personalmente he tenido con mis actores en diferentes ocasiones.

Además, sus paradojas resultan extremadamente cercanas a las paradojas escénicas.

7. **Teoría fenomenológica** de Scheuerl (1954) aporta ideas como la “infinitud” del juego (repitiéndose una y otra vez, pero con un final claro) o la “paradoja del cansancio”, porque el juego agota, pero nunca se agota. Una vez más nos es fácil identificar la naturaleza del juego y la del teatro.
8. **Teoría sociocultural** del juego desarrollada a partir de la idea constructivista del psicólogo ruso Lev Vygotski (1896 – 1934), conocido por su obra prolífica como “el Mozart de la psicología”. Igual que Piaget, quien planteó que el niño no juega porque aprende sino que aprende porque juega, el psicólogo ruso propuso que: el niño no juega para madurar, madura porque juega, o jugando. (El juego supone la unión de acción, reglas y símbolos). Este autor diferencia muy claramente el juego humano y el animal, porque asume que para que haya juego real ha de haber una cierta separación entre el pensamiento y los objetos, ordenando las costumbres sociales al pensamiento y este a los objetos lúdicos. Yo, pese a ser muy cercano ideológicamente a todo el pensamiento vygotskiano, particularmente en la teoría pedagógica constructivista, no recojo fácilmente este mensaje, ya que, si bien es cierto que los juegos los impulsa el pensamiento y la cultura, en ciertos juegos y momentos de trance muy pronunciado, el abandono es tal que se trascienden casi por completo pensamiento y cultura. Este trance, que automáticamente identificamos con antropología primitivista, no tiene por qué estar ubicado siempre ahí. En formas menores, incluso se observa fácilmente en la improvisación de las artes representativas.
9. **Teoría del aprendizaje**, que deriva del prolífico trabajo de Jerome Bruner (1915 - 2013), eminencia de Haward y Oxford en el ámbito de la psicología evolutiva. Sus aportaciones al campo del aprendizaje infantil se comparan y complementan con las de Lev Vygotsky y Jean Piaget. Sus pragmáticas ideas atribuyen al juego funciones en el desarrollo, que sirven tanto para explorar como para aprender la manipulación, para entrenar la motricidad, así como otras formas de aprendizaje del lenguaje, de desarrollo de la inteligencia y de la cultura en la que se inserta el individuo (Bruner 1984). Este autor también reconoce que el juego produce placer ligado a la superación de obstáculos. Todo un científico que dedicó mucho tiempo a los experimentos con el juego.

10. **Teoría de la simulación** de Catherine Garvey, catedrática de Psicología de la Universidad de Maine, Estados Unidos, justifica cuán estrecha es la barrera que separa los comportamientos lúdicos de los reales, muchas veces entre humanos y primates. Un sistema comportamental como es el del ataque y la defensa puede transferirse en un momento dado al sistema de simulación para convertirse en juego, aunque provenga del contexto real (Garvey 1985). Otra versión con claras reverberaciones en el Arte Dramático.
11. **Teoría de la supresión** de Francisco Secadas Marcos, catedrático español en Psicología e investigador del Consejo Superior de Investigaciones Científicas. Este contribuyó al desarrollo de la psicología con numerosos trabajos sobre el juego y el dibujo infantil, el desarrollo infantil y adolescente, la creatividad, la psicopedagogía de las matemáticas y de la lectoescritura, el desarrollo intelectual y de la personalidad, la orientación vocacional, y un largo etcétera (Secadas Marcos 2009). Brevemente, entiende que el juego es esa fase en la que el individuo refuerza los comportamientos nuevos hasta perfeccionarlos, momento en que acaba su consolidación. Estudia el juego de forma evolutiva en todas las edades, no solo en la infancia.

Esta completa revisión me ayuda a dimensionar el juego como producto cultural, pues se constata gracias a los investigadores citados que sin ser el juego el centro de sus estudios, sí es una parte que ninguno quiere desatender.

3.1.1.2 “Estudio del juego desde una perspectiva historiográfica” del profesor Jaume Bantulà i Janot

Además de la revisión que acabo de recorrer publicada en 2002, se superpone otra un poco más tardía (2010), que no solo me parece más actual sino más diversificada en sus reconocimientos. Si bien la del profesor Navarro es exhaustiva y minuciosa y con una validez dilatada, me parece muy abocada al ámbito del conocimiento psicológico, y aunque aporta datos selectos y nos ayuda a construir una cartografía del juego, no voy a adentrarme más por no ser la psicología mi área de aproximación. En realidad, mi mirada viene motivada desde el ámbito de los Estudios Teatrales. Sin embargo, sería irresponsable no pasar por esta presentación sintética para localizar los conocimientos sobre el tema, así como para

contrastar su grado de saturación. La apunto por tanto por mostrar una tipología especializada profusamente instruida.

A continuación se expone otra clasificación de perspectiva bastante más diversa, que, sin ánimo de compararla con la anterior, la completa. Nos referimos a la enumeración de estudios que recoge el profesor Jaume Bantulà i Janot, doctor en Filosofía y Ciencias de la Educación y director de los estudios de Ciencias de la Actividad Física y el Deporte de la Universidad Ramon Llull. En el capítulo 5 de *La metamorfosis del deporte*, titulado “Estudio del juego desde una perspectiva historiográfica”, el autor nos brinda un repaso imprescindible: Bantulà comienza señalando que el juego es un territorio con pocas aportaciones de investigación historiográfica; más concretamente, insiste en que los escasos documentos científicos que existen, según él, “suelen dedicarse más a la actividad física y deporte como ciencia, o desde el punto de vista biológico” (Pujadas i Martí 2010:106). Y aunque el autor también reconoce la validez cualitativa de los estudios existentes, en este capítulo nos aproxima a sus variadas contribuciones y nos aporta una buena síntesis al estado de la cuestión en lo que respecta puramente a “juego”. Tras presentarnos a los padres del discurso académico sobre el juego —Huizinga y Caillois, citados en el capítulo 2 y cuyas investigaciones ya se han consolidado como referente—, nos presenta a otros autores más recientes que desde la antropología, la historia, la filosofía, la psicología o la pedagogía han contribuido a enriquecer el discurso existente. Así, el profesor Jaume Bantulà i Janot nos facilita una confiable revisión bibliográfica que destaca por el rigor de sus producciones.

- Emilia Romero, profesora de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos (Lima), en *Juegos del antiguo Perú* (Romero 1943), realiza una aproximación a los juegos y a los juguetes indígenas, así como a algunos aspectos del juego ceremonial y mágico.
- *Jeux à la Renaissance* (Ariès y Margolin 1982) recoge un magnífico estudio sobre el juego y el poder en los siglos XV y XVII, además de sobre el tratamiento del simbolismo y la sociología del juego.
- En *Juegos de chicos en la Grecia antigua* de Julián Calvo, profesor de la Universidad de Barcelona, propone una revisión de la lúdica infantil griega (Calvo Calderón 1982).

- El historiador francés Philippe Ariès (1914 - 1984), en el capítulo “Breve contribución a la historia de los juegos”, señala a qué jugó el joven Luis XIII de Francia y aprovecha para presentar una sencilla taxonomía funcional que divide los juegos en: a) de adultos y de nobles y b) de niños y de aldeanos (Ariès 2001).
- Sobre los juegos infantiles en una Valencia medieval, cabe citar la investigación del historiador Rafael Pérez Contel, *Jocs medievals infantils a València* (Pérez Contel 1990).
- Una obra ineludible en la historiografía según Bantulà es *Les jeux au royaume de France du XIIIe au début du XVIe siècle*, del historiador francés especialista en historia del deporte Jean Michel Mehl (1993), en la que recoge no solo un listado de juegos sino una reflexión completa sobre el tiempo, el lugar o el origen de esas prácticas, así como su función simbólica y ritual.
- *Sports and games of Ancient Egypt* publicado por Wolfgang Decker (1992), catedrático de Historia del Deporte en la Universidad de Colonia, uno de los mayores especialistas mundiales en deporte griego antiguo desde hace más de 40 años y la mayor autoridad en deporte del antiguo Egipto, nos muestra una taxonomía de juegos en los jeroglíficos egipcios, fechados 2000 años antes de las celebraciones olímpicas Griegas. Decker halla juegos de pelota, equilibrios, juegos de fuerza, agilidad y destreza, juegos de lucha y juegos de mesa y tablero.
- Por su parte, el profesor salmantino Saúl García Blanco (1997) nos muestra cómo los juegos mexicanos de los aztecas se encontraban insertos en la sociedad, mezclando juego, ejercicios corporales, ejercicios deportivos y música.
- Eloy Altuve (1997), desde la Universidad de Zulia (Venezuela), también invierte en documentar los juegos precoloniales.
- Ana Pelegrín (1938 – 2008), profesora de la Universidad Politécnica de Madrid – INEF, fue investigadora, escritora, ensayista y pedagoga y a ella debemos el libro *Repertorio de Antiguos juegos Infantiles* (Pelegrín 1998), en el que ofrece una rica taxonomía separando juegos de movimiento y de acción, de niño, de grupo, sorteos, locomoción, lanzamientos, acrobacias, lucha, caza, objetos y juguetes artesano, juegos de corro, juegos en fiestas anuales, invernales, primaverales o estivales. En ella observamos un esfuerzo realmente manifiesto por clasificar el juego para mejor entenderlo.

- Ramiro Jover Ruíz (2000), profesor en el Departamento de Educación física de la Universidad de León, en el *Juego en Grecia*, sostiene que no hay diferencias significativas entre los juegos griegos y los romanos por el simple hecho de que los niños romanos fueron criados por “niñeras griegas”.
- Varios autores van a tener en cuenta el factor “clase” en sus estudios y clasificaciones, para proponer diferencias sociales en los usos de los juegos: juegos nobles y populares, juegos cultos y vulgares, juegos de caballeros y plebeyos... Alguno de esos autores son: M. Vicente (1999) *El juego en la Edad Media* o Álvarez (1999) *El juego en el Renacimiento*. Todo ello documentado ampliamente en Pujades i Martí (2010:105-122).
- Para acabar, desearía añadir únicamente los estudios sobre juego, festividad y fantasía del prestigioso académico y teólogo americano nacido en Pennsylvania, Harvey Cox (1929). Las investigaciones y enseñanzas de Cox se enfocan en los desarrollos teológicos en el mundo cristiano, incluida la teología de la liberación. El libro que deseo citar como parte referencial para este análisis es *The feast of fools: a theological essay on festivity and fantasy* (Cox 1970), donde analiza los divertimentos de la sociedad medieval en torno a esta popular festividad.

Esta revisión nos aporta una recuperación de incalculable valor historicista, antropológico, y etnográfico, que no voy a detallar más en esta Tesis por no ser la etnografía o la historia su cometido, aunque me ayuda sobremanera en dos aspectos: primeramente, me permite señalar que los estudios serios sobre juego, según Bantulà, comienzan en la primera mitad del siglo XX (Huizinga, Emilia Romero), para desarrollarse mucho más a fondo en la segunda mitad (Caillois y el resto de los mencionados). Esta reflexión nos permite observar una coincidencia con el estudio anterior: se puede afirmar que el juego empieza a tener presencia en el estatus intelectual a partir del siglo XIX y sobre todo durante el XX, incluso diríamos que aun más expresamente a finales del XX. El segundo aspecto que se descubre en esta revisión son los temas de interés que se adjudican al juego: juegos infantiles, de adultos, de clase, de épocas diferentes, juguetes, rituales, deportes, juegos de movimiento y acción, de niño, de grupo, sorteos, locomoción, lanzamientos, acrobacias, luchas, caza, fiestas y festejos, objeto o juguete artesano; es decir, una recuperación del juego como concepto diverso que irá conformando progresivamente el mapa del universo lúdico.

3.1.1.3 *The ambiguity of play* del profesor Brian Sutton-Smith

Para completar estas aportaciones sobre los discursos elaborados recientemente sobre el juego, es imprescindible reseñar el pensamiento del ya mencionado Brian Sutton-Smith, al inicio del capítulo. En su obra *The Ambiguity of Play* (Sutton-Smith 2001), realiza una deconstrucción de las teorías clásicas del juego y advierte que los discursos se han ido generando hace tan solo 200 años y de manera poco homogénea, en el sentido de que, en su elaboración, han participado profesionales y académicos de ámbitos muy diferentes, que han ido conduciendo sus discursos hacia los intereses de sus propios contextos: “Different academic disciplines also have quite different play interests” (Sutton-Smith 2001:6). Asimismo afirma que los psicólogos, pedagogos y biólogos han puesto la mirada en el juego como adaptación al crecimiento; los teóricos de la comunicación en el juego, como elemento metacomunicativo; los matemáticos, en los juegos de azar y probabilidades; los antropólogos, en el ritual como juego; los folcloristas y etnólogos, en juegos y tradiciones; los artistas y literatos, en juego como estímulo de la creatividad; los mitólogos y teólogos, en el juego de creación y destino de los dioses; las ciencias físicas, en la indeterminación y el caos; la psicología y la psiquiatría, en el diagnóstico y la terapia, y, por último, las ciencias del ocio, en la relajación y la evasión. Ante esta situación tan diversa y divergente, Sutton-Smith propone un espacio de confluencia para intentar explicar, en pleno siglo XXI, el fenómeno lúdico al completo. Para incluir todos los discursos, utilizará el término “retóricas del juego” que le permita “bring some coherence to the ambiguous field of play theory” (Sutton-Smith 2001:7).

Concretamente, propone diversas definiciones o categorías que integren todos los estudios cruzados de juego, tanto los procedentes de la psicología, como de la educación, del folclore, etc., través de su concepto unificador de “retóricas”. Sostuvo una definición de juego que incluía todas sus formas, desde el juego de niños hasta el juego de adulto, los deportes, las fiestas, las ensoñaciones diurnas o las divagaciones sin sentido. Y es por eso por lo que me resulta tan importante para la Tesis que tienen entre sus manos. El autor, antes de entrar en detalle sobre sus retóricas —contenido real del libro, por otra parte— propone un ordenamiento del juego que incluya nuevos yacimientos en los que aún no se ha logrado consensuar la existencia de actividad lúdica y pone en duda aquellos aparentemente indiscutibles.

Tratando de acotar la definición de juego, nos lleva a reflexionar sobre seis puntos básicos:

1. That play's definition must be broad rather than narrow, including passive or vicarious forms as well as the active participant forms, including daydreams as well as sports and festivals.
2. That it should apply to animals as well as humans, and children as well as adults.
3. That it should not be defined only in terms of the restricted modern Western values that say it is nonproductive, rational, voluntary and fun. These are not concepts that can prevail as universals, given the larger historical and anthropological evidence to the contrary.
4. That play is not just an attitude or an experience; it is always characterized by its own distinct performances and stylizations.
5. That it can be as momentary as a piece of wit, or can endure as long as the one-year cycles of festivals or the four-year cycles of the Olympics. That it can be spatially either as diffuse as a day-dream or as articulate as a sports stadium.
6. That the play is like language: a system of communication and expression, not in itself either good or bad (Sutton-Smith 2001:218-219).

Pero tal vez su mayor o más compleja aportación está en la reconfiguración del *skyline* del juego porque asegura que es necesario aportar coherencia al ambiguo campo de lo lúdico, de ahí el título de su obra. Para realizar esta reordenación, adopta el término de “retóricas del juego”, aplicado a siete campos que sintetizan los conocimientos dispersos. Este concepto de retórica es usado por el investigador para reunir grupos de afinidad: teorías, discursos, narrativas, conocimientos implícitos en las teorías anteriores, conocimientos académicos y sistemas simbólicos como la pedagogía, la política, la psicología, la religión o las ciencias sociales. Estas las siete “retóricas” (Sutton-Smith 2001) —o contenedores, que no señalo entre comillas porque de alguna manera es el contenido sintetizado y novedoso que esta obra explica con detalle en su contenido total y de la cual yo extraigo tan solo una síntesis— me sirven para situar el estado de la cuestión teórica a día de hoy:

1. **La retórica del juego como progreso**, que incluye la versión del juego más relacionada con lo evolutivo, adaptativo y constructivo (Vygotsky, Piaget, Erikson).
2. **La retórica del juego como destino**, la más vieja de las retóricas, que nos habla del juego del azar, de los juegos contra el destino, de los juegos de los dioses y el devenir (Bergler, Fuller, Caillois).

3. **La retórica del juego como poder**, aplicada normalmente al deporte, al atletismo..., explica el uso del juego como representación del conflicto y de status. Acepta incluso en su interior, la política y la guerra (Huizinga).
4. **La retórica del juego como identidad**, recoge las versiones del juego aplicado a lo tradicional, a lo folclórico, a las festividades comunitarias, celebraciones o festivales (Turner).
5. **La retórica del juego como el imaginario**, aplicado al terreno de la improvisación en cualquier área, donde se ponen en juego la imaginación y la creatividad (teatro, arte, literatura).
6. **La retórica del uno mismo (*self*)**, para definir el espacio de juego individual, las actividades placenteras en solitario, los *hobbies*, actividades de ocio, la relajación, los momentos de placentera fluidez individual (Mihály Csíkszentmihályi).
7. **La retórica del juego como frivolidad**, la parte lúdica del no hacer nada, de la insensatez, el juego de los personajes centrales y carnalescos en contra del mundo ordenado. Siempre estuvo ahí, pero nunca fue respetable. Es alegría, carnaval, disfraz, máscara, inversión de valores, el placer de embaucadores charlatanes y estafadores, de comediantes, de bufones (Pop Culture. Harvey Cox).

Como el propio autor reconoce, las retóricas 2, 3, 4 y 7; esto es, los juegos de destino, poder, identidad y frivolidad, son muy reconocidos en los discursos clásicos sobre el juego, de ahí que el autor las denomine “the ancient rhetorics”. Sin embargo, la 1, 5 y 6; es decir, el juego como progreso evolutivo, como juego imaginario o como placer del *self*, suponen aproximaciones más actuales a la idea de juego y componen el grupo “the modern rhetorics” (Sutton-Smith 2001:52). Es muy inspirador observar el discurso global que sobre ellas lleva a cabo el autor: las retóricas antiguas tienden a aludir al grupo y las modernas, más al individuo; las antiguas son más coercitivas, pues se impone la fuerza social en su defensa, y las modernas, más basadas en el uso de la libertad personal.

(...) all of the rhetorics, whether modern or ancient, are based on or are simulacra of play forms, and all should be taken into account in any truly empirical examination of the character and functioning of play (Sutton-Smith 2001:53).

3.1.1.4 *Encyclopedia of play in today's society* del profesor Rodney P. Carlisle

Es muy destacable la aparición de esta gran obra en el ámbito de las compilaciones, la cual, con un discurso integrador y aglutinador, facilita la comprensión desde la hermenéutica que ofrece. Pero, aparte, pretendo citarla con detenimiento porque la considero la obra más extensa y completa jamás dedicada exclusivamente al juego y que atiende y clasifica juegos, juguetes autores, filosofías..., haciendo honor a su título: *La Encyclopedia of Play in Today's Society* (2009), editada por Rodney P. Carlisle, profesor emérito de la Rutgers University, (Camden, New Jersey), donde enseñó en el Departamento de Historia, de 1966 a 2002. Este recurso innovador es un título que aporta, además de detalles minuciosos de la etnografía del juego, el complejo sistema de pensamiento que se alberga tras ellos, poniendo al día la demorada atención al juego. En el prefacio de esta obra de más de 1000 páginas y 450 artículos, escritos por profesores de 22 países diferentes, el profesor revela en las primeras palabras que escribe el importante cometido de la obra:

Frankly, I was in shock when I suddenly received so much new information on play when receive the editor's proofs for the *Encyclopedia of Play in Today's Society* (...) I had the exited feeling that the whole history of play that has baffled us all for so long may be finally solved (Carlisle 2009:ix).

Este título, junto al anterior, *The ambiguity of the play*, y a los dos primeros —el del profesor Bantulà y el del profesor Navarro— me ayudan a construir un lugar recurrente y suficientemente informado de la teoría crítica del juego en la actualidad.

3.1.2 La *gamificación* o la *ludificación* como conceptos emergentes

Hoy en día, en el seno del debate sobre el juego, desde un punto de vista más bien pragmático, se ha desarrollado últimamente el nuevo concepto de “ludificación” o “jueguización”, que en inglés es más conocido como *gamification* (derivado de *game*). Este concepto se está desarrollando en dos ámbitos: por un lado, en el mundo digital, las webs, ciberjuegos, aplicaciones, interfaces, etc. y, por otro, en el mundo de la empresa. En el primero se trata de aplicar técnicas lúdicas para hacer más amenas las interfaces robóticas con las que nos comunicamos todos a diario, y, el segundo, para convertir el árido mundo de la empresa en uno más amable.

En poco tiempo, este nuevo concepto está generando un gran número de entradas bibliográficas, así como expertos en el tema. La “ludificación” o “jueguización” presenta el uso de técnicas propias del juego, pero en el ámbito laboral, a fin de hacerlo menos aburrido y aumentar así la motivación. El auge del mundo digital lo ha favorecido enormemente, dando lugar a nuevas comunidades en las redes sociales, puesto que en gran parte de la población utiliza a diario aplicaciones y webs. En ellas se intenta hacer de esa experiencia un lugar fácil e incluso divertido —en inglés, realidades *user-friendly*. Además, es a través de las técnicas de *gamificación* que se ponen en marcha diferentes propuestas, usando las características del juego y sus virtudes de divertimento para mejorar el sector de ventas de la empresa —aunque supongo que también para mejorar la vida del cliente, como valor añadido—. De hecho, el sector que impulsó esta importación de técnicas de juego para la venta de productos, o para la fidelización de clientes, fue la mercadotecnia, una tendencia muy unida al *marketing*.

El uso del capitalismo de cualquier técnica o compromiso social para aumentar las ventas va en contra de mi parecer; algo roza en mi interior, pero me veo obligado a observar este fenómeno desligado de las connotaciones económico-políticas que contiene y deducir que, igual que el juego recuperó y restauró la escuela y la pedagogía, ahora parece que también tiene poder para conseguir el éxito profesional en la competición empresarial. Esta situación —aunque me inquiete políticamente, insisto— me parece que reconoce en sí misma los valores del juego como poderosos y, por tanto, afianza en general mi investigación. Si empresas como *Banco Santander*, *Google*, *Microsoft* o *Cepsa* no dudan en financiar estas nuevas maneras lúdicas de trabajar y proponer el juego a sus trabajadores, convencidos de que de este modo serán más productivos y creativos, y crearán mejores productos, más novedades, y rendirán más, quiere decir que realmente el juego ha llegado a mostrarse como lo que realmente es: un lugar de eficaz felicidad.

Como se empieza a reconocer, la “ludificación” o “jueguización” está dando tan buenos resultados que se ha puesto de moda. Con todo, Paz Prieto aprovecha su artículo para emitir una duda sobre su correcta conceptualización y uso. Obsérvese en la siguiente frase la cantidad de ámbitos donde se usa:

Aunque la ludificación está en boga y se está aplicando en ámbitos muy diversos (marketing, recursos humanos, servicios y productos en línea, sector de la salud, de la energía, educativo, etc.), hay aún mucha confusión en torno al propio concepto (...) (Prieto Martín 2014:67).

Quede o no aclarado, lo importante es que este reconocimiento tan interesado de las empresas por el juego —objetivo que a mí me incomoda, ya que se pervierte en alguna zona esencial su función primera de desinterés, placer, y mundo ajeno a lo laboral— da cuenta del poder intrínseco del juego.

En el momento de escribir esta Tesis, se está publicitando en Barcelona la próxima celebración de un gran encuentro internacional sobre *gamificación* justamente, en la Feria de Montjuic, del 11 al 13 de noviembre de 2015: *Gamification World Congress 2015* (Gamification World-Web 2015): una gran reunión de expertos en la *ludificación* de los espacios laborales, las aplicaciones digitales y la vida de hoy en día, en general. En la web del evento encontramos la siguiente descripción:

The Biggest event focused on Gamification and Enterprise Solutions based on Games. With 4 days of conferences, talks, success stories, workshops and other activities, (...) offers the vision of the latest and most effective strategies and solutions to solve marketing, human resources and innovation challenges of your organization (...). During *Gamification World Congress 2015* we will attend the *Gamification* success stories of big international companies such as *Santander Bank, Aegon, Cepsa, Mapfre, Pernod Ricard*, etc. Those companies will explain how they have leveraged Gamification to improve several of their most important KPIs (...). During *Gamification World Congress 2015*, the latest Gamification trends will be presented, including other enterprise solutions based on Games (Gamification World-Web 2015).

Reconozco que los documentos que he leído de *gamificación* en la pedagogía, y que he expuesto (ver Cap. 3.2), me han resultado del todo atractivos, pero, con todo, este mismo concepto aplicado al mundo de las grandes empresas y corporaciones me resulta más conflictivo, como ya he explicado. No obstante, detengo aquí la parte crítica y me centro en lo que supone en sí este fenómeno unido a otros que ya voy describiendo: lo que en realidad supone no es en absoluto negativo, ya que si empresas como estas confían en la eficacia del juego, sin duda el juego queda declarado como eficaz. Ningún empresario, corporación o empresa pondría en las oficinas toboganes, futbolines, o hamacas para sus trabajadores si

no se hubiera estudiado de manera muy cuantitativa que *ludificando* la empresa se aumenta la producción. Esto dicho el concepto en sí me parece del todo atractivo. La recuperación del juego en sí, me seduce hasta tal punto que incluso he importado el término para titular esta Tesis.

Como se ha señalado, este fenómeno de reagregación de lo lúdico al contexto laboral, como lo estuvo en las épocas preindustriales, debe estudiarse en cualquier caso unido al resto de capítulos que a partir de aquí expondré y que detallan la recuperación del juego en la pedagogía, en las artes del movimiento, en la educación física y los deportes, en el propio uso de la puesta en escena y en la recuperación de los rituales y de la improvisación. De forma clara, la recuperación del juego es un hecho que influye directamente en lo teatral, que a su vez influye en la recuperación lúdica, ya que todo ello se da en unas coordenadas espacio-temporales coetáneas. Esta simultaneidad nos lleva a pensar en un alimentación mutua de todos estos ámbitos.

3.1.3 Pedagogía y juego. Influencias de una auténtica revolución

3.1.3.1 La renovación pedagógica y el juego

A finales del siglo XIX y desarrollada plenamente durante la primera mitad del siglo XX, aparece la pedagogía progresista, también conocida como “escuela nueva” o “escuela activa”. Esta reúne a varios movimientos pedagógicos, todos ellos muy críticos con la educación tradicional, repetitiva, memorística, pasiva, centrada en los enunciados del maestro y nunca en la recepción del alumno y en muchas ocasiones surtida de autoritarismo, violencia y mala praxis. Frente a esos modelos decadentes, aparece con fuerza un modelo más participativo que activa al alumnado y que le propone un contexto motivador por encima de todo, para que sea él mismo el que decida aprender. En este nuevo modelo, se empieza a hablar además del cuerpo y la formación física que hemos visto antes sobre el juego y el ambiente lúdico necesarios para aprender. La influencia que los discursos progresistas tienen en el medio artístico, y por supuesto en el teatral, son muy importantes, pues forman

parte de un entretejido que evoluciona en el tiempo conjuntamente. Es importante ver en qué estado de aceptación se encuentra el juego en la pedagogía, porque es una radiografía de su salud en la sociedad y, indirectamente, refleja el bienestar o malestar del teatro. Esta cadena de causalidades requiere mi intrusión en la pedagogía, dentro del estudio del estado del juego.

André Michelet asegura, desde la revista de pedagogía *Perspectivas*, en el titular de un apartado de su artículo sobre el tema, que “Las pedagogías activas no existen sin el juego”, para sintetizar a continuación que “juego, libertad, actividad, (son) tres términos que no pueden separarse sin perder su sentido” (Michelet 1986:120). Esta argumentación refuerza fuertemente mi estado de la cuestión, pues aporta la misma conclusión que he descrito, desde el movimiento a la pedagogía, al unión de juego, actividad y libertad; no es sino la definición condensada de lo que yo llamo “atmósfera o zona lúdica”.

André Michelet, en su artículo sobre juego en la escuela, “El maestro y el juego” publicado en la revista de pedagogía, *Perspectivas*, nos menciona algunos estudios sobre la influencia positiva del juego. Sin embargo y pese a aportar unos razonamientos solventes del porqué de la importancia del juego para enseñar y de cómo fue utilizado siempre por la escuela nueva, no me parece necesario basar esta constatación a partir de los estudios cuantitativos, ya que el paso del tiempo, la historiografía, la teoría de la educación y la propia legislación vigentes llevan años reconociéndolo. En cualquier caso, está bien saber a través de Michelet que dichos estudios constatan lo mismo; es decir, la eficacia del juego en el aprendizaje.

Disponemos de investigaciones sobre el aumento de eficacia de la enseñanza cuando se recurre al juego, entre las cuales figuran las siguientes: estudio experimental de los correlativos de la imaginación y las actividades cognitivas [Yawkey y Yawkey, 1982], contribución del juego al desarrollo de la organización espacial [Rost, 1978] y contribución del juego a la adquisición de técnicas intelectuales [Kamenov, 1985] (Michelet 1986:124).

Estas ideas y propuestas de renovación pedagógica se introducen en España a través de la Institución Libre de Enseñanza alrededor de 1880, pero, aunque logra un cierto influjo, no será hasta ya avanzado el siglo XX que llegue a algún puerto. No obstante, es interesante

leer sus postulados de origen para comprender mi interés por señalarlo como un ámbito más de recuperación del ludismo. El primer director de la Institución Libre de Enseñanza, Don Manuel Bartolomé Cossío, es muy relevante como vemos en la cita de Chinchilla y Zagalaz, en la frase en la que entrecorren a este primer director: “La escuela no es, por tanto, como suele decirse, imagen de la vida, sino todo lo contrario: es por esencia y debe ser, lo mismo que el juego, un refugio contra las asperezas del duro vivir y hasta un consuelo de sus iniquidades” (Chinchilla y Zagalaz 2002:42). Posteriormente, dirigida por Giner de los Ríos, se convertirá en un gran referente de pedagogía renovadora.

La Institución Libre de Enseñanza (fundada en 1876 por varios catedráticos y auxiliares de universidad) adoptó para la enseñanza una metodología intuitiva y lúdica. Procuró evitar la rutina y su objetivo fue que el niño no estuviese quieto más que el tiempo estrictamente preciso, aprovechando su actividad para que aprendiera jugando. Los alumnos se educan para todo aquello que sirva para lograr su perfeccionamiento y su preparación para la vida social. Esta Institución, en sus misiones pedagógicas, recopiló juegos y tradiciones populares para trabajarlas en las aulas (Labrador y Morote 2008:72).

Sin embargo, este no es el único modelo, ya que alberga diversidad de tendencias: desde las escuelas católicas del Ave María, del Padre Manjón, a las escuelas libertarias o anarquistas como la escuela racionalista de Francisco Ferrer y Guardia o la inglesa de Summerhill, de Neill, pasando por las escuelas de María Montessori. En todas ellas, no obstante, se cultivarán aspectos relacionados con lo lúdico, como las clases en el exterior, el excursionismo, la práctica de juegos y deportes, etc.

Si bien sus precedentes son los grandes idealistas ilustrados y románticos, como Rousseau, Pestalozzi, Fröbel o Tolstoi, sus más característicos propulsores son John Dewey y Jean Piaget. Dewey, por su parte, propondrá la educación a través de la práctica de sus alumnos, a través de la realización de proyectos o la resolución de problemas a través de la intervención activa y espontánea; un “currículo basado en las ‘ocupaciones’ que para Dewey consistían en actividades funcionales (...) en torno a la madera, el alojamiento, la alimentación y la ropa” (Bernet et al. 2001:29). El enfoque de Dewey era paidocéntrico, con el niño y no las materias como lugar de principal importancia, por eso los conocimientos que se tenían que memorizar eran relativos y la educación democrática y comprometida socialmente cobraba

importancia. Jean Piaget añadirá los contenidos evolucionistas del aprendizaje. Fue famoso por su teoría constructivista del desarrollo de la inteligencia en diferentes etapas, cada una de las cuales se fundamentan en la anterior, y en las cuales los humanos vamos aprendiendo de nuestra propia interacción o juego con el medio. A él le atribuimos la frase de que el niño no juega para aprender, sino que aprende porque juega, en tanto que idea central de su percepción del ludismo. Piaget observa que, a partir de los 2 años, los juegos simbólicos de los niños son constantes, hasta los 6 o 7 años. Es una manera natural de relacionarse con el mundo y apropiarse de la información. Son juegos muy teatrales, con roles, objetos y situaciones que emulan y copian la cotidianeidad observada: las compras, los animales, el cuidado de niños, los trabajos...; todos son temas habituales del juego simbólico, con una gran participación de la *performance* de lo que ocurre. A partir de los 7 años, de hecho, se refuerza esta teatralidad del juego simbólico, con disfraces, por ejemplo. Hasta los dos años, los niños juegan, pero a un juego más primario, basado en la motricidad, con sonidos y onomatopeyas, donde se repite todo aquello que otorga placer. Y, después de los 7, adquirirán mayor protagonismo los juegos de normas y reglas (Bernet et al. 2001:184). Así, vemos que para Piaget las formas que el juego adopta se derivan de las transformaciones que van sufriendo las estructuras intelectuales (Bringuier 2004).

Lev Vygotsky² es un psicólogo influyente en la pedagogía y que últimamente se ha relacionado con Piaget como padres del constructivismo. Su modelo explica que aprendemos las cosas cuando las llevamos a cabo; dicho de otro modo, que construimos los conocimientos al realizar las operaciones reales. Su teoría aporta la idea de los conocimientos previos que todos poseemos sobre las materias y las zonas de desarrollo próximo, como base para incorporar novedades a esos conocimientos primarios a través de la práctica. Su teoría del juego es, como en Piaget, muy funcional. Él añade que, para un niño, al crecer, los objetos pierden su poder vinculante: es decir, que si, al principio, una puerta cerrada había que abrirla y tocar el timbre imaginario, al crecer, el niño deja de hacerlo. Jugando, se independiza de las

2 Psicólogo ruso (1896 – 1934) y uno de los más destacados teóricos de la psicología del desarrollo. Su obra fue descubierta y divulgada por los medios académicos del mundo occidental en la década de 1960. Por el carácter prolífico de su obra y su temprano fallecimiento hicieron que hoy sea conocido como “el Mozart de la psicología”. Su aportación más influyente fue la idea fundamental de que el desarrollo de los humanos únicamente puede explicarse por su interacción social. Padre de las influyentes teorías constructivistas, que serán también citadas en la metodología de esta Tesis (ver Cap. 4).

restricciones de la situación, ya que el objeto comienza a separarse de la acción. Por ejemplo: un trozo de madera es un caballo, pero, con la edad, el niño logrará inventar mediante las palabras todas las situaciones imaginarias que quiera y separarse de aquel trozo real de madera. En realidad, opina que el juego será el motor del desarrollo, ya que crea continuamente zonas de desarrollo próximo y, por ello, en la infancia va muy mezclado el juego con la resolución de problemas reales.

En esta línea trabaja también, desde Estados Unidos, David Ausubel, el cual añadirá el concepto de “aprendizaje significativo”; esto es, el que no llega por la memorización, sino porque significa algo para el que aprende y, gracias a esa motivación, lo atrapa. Para ello, el método pedagógico requerido no es memorizar, sino construir, “hacer”. Contamos también con Benjamin Spock³, elemento clave en Estados Unidos, que solicita la educación en libertad, o Paolo Freire que desde Brasil, con su trabajo sobre los oprimidos, aporta una escuela más activa, más abierta al diálogo y menos impositiva. Este propone no considerar al alumno como un banco en el que se depositan conocimientos, sino un alumno que ha de recrear el conocimiento y apropiárselo para devenir crítico y autosuficiente. Su escuela es más participativa: con todas esas puertas que se abrían, su escuela será un lugar crítico, pero más lúdico que la tradicional. Igual sucede en Francia con Célestín Freinet: con su proyecto de aprender trabajando aumenta los universos lúdicos en el aula, bajo una apariencia de trabajo, pero desde la motivación y la libertad.

En todos ellos, los espacios lúdicos son un elemento común. Digamos que, de una manera u otra, la pedagogía activa y devuelve el juego a las escuelas. Es importante para mí observar cómo los valores lúdicos se extienden por todos los territorios de la sociedad a lo largo del siglo XX. Ya veíamos que es curioso, sin embargo, que desde el inicio de este capítulo no tuvieran un reconocimiento adecuado en el plano de la teoría o del conocimiento académico. Incluso en este terreno de la pedagogía, muy delicado porque es aquel

3 Pediatra estadounidense (1903 – 1998) de gran influencia. Su revolucionario mensaje a todas las madres era “Ud. sabe más de lo que cree”, que en sí es ya un manifiesto constructivista, pues lo que proponen de forma implícita es el uso de los “conocimientos previos”. Sus ideas acerca del cuidado infantil permitieron a varias generaciones de padres ser más flexibles y afectuosos con sus hijos, y tratarlos como individuos, en un contexto en que la sabiduría tradicional propugnaba el uso de la disciplina.

en el que la sociedad ubica la formación de sus herederos que la han de perpetuar, el juego fue propuesto por los pedagogos transgresores o progresistas, pero generó todo tipo de desconfianzas y críticas. Esto me cerciora de que realmente es importante en el estado de la cuestión enfocar la luz hacia espacios diversos de la construcción social y ver que la sospecha sobre el juego era similar y que la superación fue difícil en todos ellos. Patricia Saintmartin cita el juego como característica que define la escuela activa, en un artículo para la Revista *Clave XXI*:

Importancia del juego libre como precursor del desarrollo. El juego libre es la actividad natural en la infancia, que conduce a la integración de vivencias concretas con las facultades simbólicas. Precisamente, esta es la actividad que los adultos suelen coartar más. Se entiende el juego simbólico como una medicina para la falta de atención (Saintmartin 2012:3).

Las tendencias renovadoras e investigadoras se encuentran por todas partes en este siglo. Por ejemplo, la italiana Maria Montessori desarrolla un cuidado método pedagógico al que llamará Método de la Pedagogía Científica (1912), con un diseño muy bien definido, incluso con muebles y materiales creados especialmente para el aula. Fue muy influyente en la renovación pedagógica catalana, concretamente en la creación de los parvularios, seguramente debido a que durante un tiempo fijó su residencia en Barcelona. En su método, prima el aprendizaje espontáneo del alumnado o autoaprendizaje, aunque el papel del profesorado es básico para condicionar el medio. Los profesores o profesoras lo dotarán de materiales para que el niño libremente se acerque a ellos según su ritmo interno y aprenda ejercitando. Entre sus materiales también introducirá el juego y los juguetes. “Montessori elimina el banco o pupitre, la tarima del profesor y adapta el mobiliario a la estatura y fuerza de los niños, creando espacios para jugar, para hablar, para descansar y para escuchar” (Bernet et al. 2001:77). Montessori viajó mucho y tuvo mucha repercusión, aunque también se desconfió de su método pues “su propuesta se valoró como excesivamente laxa en un contexto escolar tradicional” (Bernet et al. 2001:92). Defiende como uno de sus valores el “aprender jugando”: incluso cuando pedía trabajos a sus alumnos, al diseñarlo desde un atmósfera tan cuidada, para los alumnos seguía siendo un terreno lúdico. Esto quiero señalarlo por el valor que representa para mi Tesis. Además, este mé-

todo de 1912 sigue vigente bajo esta misma idea lúdica, por ejemplo en la publicación de la especialista Lesley Britton, cuyo título ya lo refleja: *Jugar y aprender. El Método Montessori: Guía de actividades educativas desde los 2 a los 6 Años* (Britton 2000).

Célestin Freinet, italiano como Montessori, integra el trabajo en los métodos formativos de la escuela, la imprenta y a través de ella, los trabajos de escribir, dibujar, crear ficheros, realizar los cálculos vivos, la biblioteca, etc. Su idea de educar a sus alumnos a través de este trabajo, yo la percibo profundamente lúdica y motivadora, máxime cuando se ven los detalles de la propuesta: insiste en sus textos que la educación ha de ser antiautoritaria, que el libro de texto es un error, que el conocimiento se adquiere mediante el tanteo experimental, que los textos y dibujos de los niños para la revista han de ser libres y que han de poderse intercambiar correspondencia interescolar como motivación para comprender otros contextos y otras personas (Bernet et al. 2001:259-264). Insisto en que para mí es un contexto lúdico, porque no se parte de trabajo remunerado, sino de trabajo que genera placer y diversión desde la actividad implicada de los alumnos.

Una de las vías más dinámicas de la enseñanza actual se inspira en Freinet [1960] y en sus conceptos de juego-trabajo y de trabajo-juego, que analiza detenidamente en varios capítulos de una de sus obras principales (Michelet 1986:119).

Desde Alemania, Georg Michael Kerschensteiner también propone una educación activa desde el trabajo. Fundador de la Escuela del Trabajo, su proyecto pedagógico propone el aprendizaje a través de la experiencia que se consigue en una labor específica profesional, método que destaca en su obra *Concepto de la Escuela del Trabajo* (Kerschensteiner 1928).

En esta escuela nueva, destacan muchos, pero no voy a citarlos a todos. Con todo, Alexander Neill⁴ es indispensable como pedagogo libertario. Con su escuela inglesa de Summerhill, que da título a su popular libro de idéntico título, *Summerhill: un punto de vista radical*

⁴ Educador progresista escocés (1883 - 1973), artífice y fundador de la Escuela de Summerhill en 1950. Su descontento con la pedagogía convencional oficial británica le llevó hasta Alemania en 1921, donde desarrolló los métodos que más tarde implantaría en su escuela tras su regreso a Inglaterra.

sobre la educación de los niños, ha sido un hito muy consultado y admirado en la educación libre. El alumno, interno, podía decidir qué realizar en todo momento: ir a clase o a arreglar una moto en el taller o a pasear, según sus propios impulsos y necesidades.

La lista es larga pues el siglo fue prolífico. Fueron muchos y muchas los empeñados en la labor de una escuela más didáctica, y en la que siempre se tenía en cuenta la recuperación del trabajo corporal, la implicación de los alumnos, y los espacios lúdicos.

3.1.3.2 Cataluña y la Escuela Nueva

En Cataluña, la Escuela Nueva entrará de manera consistente y se materializará en morfologías e ideologías muy diversas. Arranca con una relación importante con la burguesía nacionalista, a diferencia de la Institución Libre de Enseñanza, mucho más vinculada a las ideas políticas progresistas, que de forma ilustrada no tardan en ver en la educación una imprescindible herramienta de país. La propuesta es bien vista y financiada por

(...) el pragmatismo político de Prat de la Riba. El cual no tardó en rodearse de excelentes pedagogos orgánicos como Joan Bardina, Eladi Homs, y, sobre todo, Alexandre Galí. Este programa de reconstrucción nacional exigía una escuela eficaz. Una escuela eminentemente educadora no solo instructora. Una escuela capaz de remover profundamente la personalidad, capaz de inculcar una nueva forma de ser (González-Agapito 2010:141).

Tras la huelga general de 1902 y la Semana Trágica, las ideas cambian y se comienza a pensar que la educación también ha de llegar y de la misma forma al proletariado. A partir de ahora, se desarrollará con debates e intercambios con la Institución Libre de Enseñanza. Las figuras extranjeras más influyentes son Froebel y Dewey y con la mirada en ellas surge ya en 1905 la *Escola Horaciana* de Pau Vila, o el *Col·legi Mont d'Or*, una de las mejores escuelas nuevas de Cataluña (De Borja i Solé 1984:28). Los ayuntamientos de Barcelona y Girona emprenden una fuerte campaña de construcción de escuelas y de parvularios, inspirados por las ideas progresistas de Decroly, Froebel o Montessori.

Barcelona desarrollará una delicada sensibilidad hacia la educación contemporánea y también hacia el respeto y desarrollo del juego. Toda una situación excepcional y ejemplar que nos detalla el profesor de Historia de la Educación de la Universidad de Barcelona, Josep González-Agapito:

La sensibilidad educativa despertada y la visión de educación total, que pretende el movimiento de renovación pedagógica catalán dentro del proyecto político noucentista, conllevó los primeros intentos de organizar el juego infantil en las calles. A ello contribuyó la visión del juego como medio de educación, que proveniente de la tradición educativa naturalista, ahora la psicología ponía de mayor relieve con investigaciones como las aportadas por Charlotte Bühler. La calle empezaba ya a no ser para los niños y era necesario crear espacios específicos para ellos.

La primera iniciativa en este sentido fue el parque infantil de Hostafrancs, barrio obrero barcelonés. Este fue creado en 1913 por la Junta de Protección de la Infancia como un jardín dotado de juegos, juguetes, huertos, cría de animales, un porche donde se explicaban cuentos, etc. (González-Agapito 2010:145).

Pero, en cualquier caso, siempre es el marco de referencia de la pedagogía catalana. Así nos lo explica además María Teresa Codina, de la Asociación Pedagógica Rosa Sensat, al referirse a la realidad de la escuela durante los años 50 en Cataluña:

La pedagogía activa era el marco de referencia común, a veces incluso mitificado. Los contactos con los pedagogos ya mencionados, y las lecturas de autores del movimiento de la Escuela Nueva, como Montessori, Decroly, Dewey, Piaget, Cousinet, Claparède, Ferrière, Descoedres... nos ayudaron a conocer y a precisar conceptos, tendencias, prioridades (Codina 2010:95).

En Barcelona, existen dos experiencias emblemáticas que referencian plenamente la Escuela Nueva: una es la Escola del Mar y otra, la Escola del Bosc. La primera, situada a la actual Barceloneta, fue una escuela creada en 1922 por el Ayuntamiento de Barcelona, con claros fines higienistas, cuyo fundador y coordinador fue el relevante pedagogo Pere Vergés i Farrés⁵. Fue una escuela dedicada a desarrollar por medio de colonias veraniegas el contacto

5 1896 – 1970. Hijo de clase trabajadora, se formó en una Escuela Moderna, de las fundadas por Ferrer i Guàrdia en el barrio de Poble Sec y, posteriormente, en las Escuelas del Districte VI, igualmente progresistas, aunque a diferencia de la anarquista Escuela Moderna, estas no eran laicas. Fue becado para estudiar magisterio, encargándose enseguida de materias de organización además de las de enseñanza. Impulsor de la pedagogía progresista de la Escuela Nueva, se encargó de dirigir la Escuela del Mar, desde sus inicios hasta su ubicación en Guinardó, donde se jubiló en 1965.

lúdico con el mar y estaba dedicada a niños de salud precaria a los que se recomendaba el contacto con la playa para recuperar el buen estado. Pere Vergés realizó una de las concreciones más importantes de la pedagogía *noucentista* catalana, además de una escuela tremendamente moderna y progresista. En ella, implementaría todos los conceptos de la escuela nueva como la participación democrática, el autogobierno, el uso de la biblioteca, los divertimentos como el teatro de títeres o el aprendizaje de los servicios meteorológicos y el juego como vehículo de relación y de educación de unos ciudadanos nuevos, cultos y felices; un juego programado y en el que participaban alumnos y profesores. ¿Cómo no va a suponer un cambio de época y modelo lúdico, una escuela que el primer año de su fundación, ya organiza una fiesta con 5.000 niños invitados, la mayoría del barrio de la Barceloneta, hijos de menestrales y de pescadores, que se basa en 3 actos: un concurso de natación en el mar, una merienda para todo el mundo y una lectura o representación dramática, de Ulises y los griegos?

Como él mismo diría, recogido por Maria de Borja, catedrática de la Universidad de Barcelona, pionera e impulsora de las ludotecas y miembro del GIAD (Grup d'investigació i Assessorament Didàctic): "Fue un acto multitudinario, entretenido, formativo y relacionado con el mar" (De Borja i Solé 1984:57). El año 1938, un bombardeo de la aviación franquista destruyó este primer edificio; fue trasladado a Montjuïc y, posteriormente, al barrio del Guinardó donde continúa actualmente.

En segundo lugar, no se debe olvidar en este estudio de recuperación del ludismo y del cuerpo deportivo en el contexto de Cataluña, la popular Escola del Bosc. Esta fue una institución inspirada igualmente en los movimientos pedagógicos progresistas de la escuela activa y estuvo auspiciada por ese comprometido Ayuntamiento de Barcelona de principios de siglo XX. Fue inaugurada en 1914 en el parque de Montjuïc, con el fin higienista de ubicar a los niños en un lugar sano fuera de los humos de la urbe industrial, que era la Barcelona de principios del XX. Como en la del Mar: "los juegos tenían su espacio en la programación escolar" (De Borja i Solé 1984:58). La Mancomunidad de Cataluña y el Ayuntamiento de Barcelona habían empezado a considerar la cuestión escolar como competencia propia

a partir del 1914: la presencia en el Ayuntamiento de un número importante de regidores republicanos especialmente preocupados por las cuestiones pedagógicas, hizo que el tema escolar aconteciera como uno de los ejes de la política municipal, además de contar con un presupuesto importante para el área de cultura aprobado en 1908. También es cierto que la influyente Escuela Moderna del anarquista Ferrer i Guàrdia había tomado fuerza, así como los centros escolares vinculados a los ateneos obreros, por eso la burguesía industrial consideró conveniente llevar a cabo una oferta propia de plazas gratuitas de enseñanza pública de calidad. La mayoría de las clases se realizaban al aire libre y la expresión corporal y la música tenían un papel importante. Para comprender el alcance del juego en estas escuelas hay que describir que el juego tenía un tiempo determinado en el currículum “que no coincide ni con el recreo ni con los trabajos manuales” (De Borja i Solé 1984:51).

También en el ámbito de los parvularios, el Ayuntamiento de Barcelona optó por una línea muy avanzada enviando maestros becados a aprender el método Montessori y creando posteriormente numerosas guarderías modernas con ese método. El método era muy progresista, pero se adaptó bien a los políticos del gobierno por su carácter humanista y el perfil católico de Montessori.

Era también la época de la Escuela Horaciana de Pau Vila, que fundó en 1905 con apenas 20 años. Una escuela también implicada en la renovación, que fomentaría el teatro, la música, la coeducación, las excursiones, los trabajos manuales, el estudio del entorno...

La Escola Horaciana tenía como lema “enseñar deleitando”, y la intuición de Vila la convirtió en la base de lo que luego serían los grandes movimientos de renovación pedagógica que marcarían las magníficas escuelas de la Generalitat durante la República (Rovira 2006).

Pau Vila, maestro e hijo de obreros del textil, que había empezado a trabajar junto a su padre en las fábricas, conocía muy bien lo penoso de la vida obrera del momento, por eso buscó siempre una escuela luminosa, alegre y en la que, como dice Pere Vergés en sus conversaciones con Robert Saladrigas:

(...) no hi hagués el classisme ni les desigualtats econòmiques, acollí criatures de les classes menys afavorides i va instituir la coeducació, va eliminar el sentit competitiu dels premis i els càstigs va fomentar la participació (...) (Saladrigas 1973:71).

Sobre el juego en la pedagogía afirmó claramente:

Yo casi diría que es prácticamente imposible concebir una vida de niño sin jugar. Creo que no llegaría a hombre. Jugando, jugando empieza a experimentar el placer de crear ¡Qué grado de poder el de nuestro pueblo, si hacemos sentir a nuestros niños un inquietante estímulo creador! (De Borja i Solé 1984:7).

En paralelo a la Escuela Nueva, surge la Escuela Racionalista o Moderna de Francisco Ferrer i Guardia, famoso pedagogo libertario nacido en Alella, Barcelona, pero que daría la vuelta al mundo con sus propuestas pedagógicas. Fue acusado injustamente como provocador de la Semana Trágica de Cataluña, razón por la cual se le condenó a muerte en consejo de guerra, lo que generó una protesta masiva en toda España, Europa y América, donde su obra se había logrado extender. Heredero de Rousseau, antiautoritario, partidario de la coeducación y de una escuela igualitaria y laica, adaptó el anarcosindicalismo a la escuela con un marcado tono adoctrinador que —según se mire y contextualizado— podría llamarse también “liberador”. Pese a ser más crítico con la educación burguesa que la Escuela Nueva y, por tanto, no demasiado tolerado por el poder, coincidió con ellos en muchos aspectos de la renovación pedagógica, en concreto en el que nos ocupa del desarrollo del juego a principios del XX en el marco escolar. Exigía para sus escuelas

(...) valores de libertad, de creatividad, de voluntad (criterio) libre y autónomo, de ayuda mutua, etc. Una sociedad en la que la expresión creativa a través del juego (de gran importancia en el proceso educativo) tendrá su continuación natural en el trabajo (...). Los juegos, paseos y excursiones, así como la ausencia de verdaderos exámenes (...) formarían parte de esta valoración positiva de la práctica cotidiana de un centro que experimentaba e improvisaba sobre el terreno (Bernet et al. 2001:50 y 51).

Realmente el desarrollo del juego por la Escuela Nueva, en general, y en Cataluña, en particular, fue ejemplar. No fue este el único avance. Lógicamente, fueron escuelas de pedagogía envidiable en muchos sentidos: participación, ciudadanía, educación corporal, aprender

por la práctica y desde el placer.... En un contexto así no es de extrañar que se cultivara tanto el juego como las artes expresivas. Y este es el punto que imbrica este capítulo con mi Tesis, porque igual que lo lúdico y lo corporal irrumpían a inicios de siglo, en las artes plásticas, en el teatro, en los fenómenos sociales, vemos también cómo accede al mundo de la pedagogía en los países occidentales y también de forma clara en Cataluña:

(...) las escuelas iniciadas aquellos años intentamos relacionar el cultivo de la música, relacionado con el del ritmo y la danza desde el primer momento e incluso con la educación física más adelante, el dibujo, los trabajos manuales, las representaciones teatrales que conducían y motivaban trabajar la expresión oral conjuntamente con la corporal: la expresión quedaba relacionada con los diversos contenidos de modo que alternaba y se engarzaba con la expresión verbal. El juego, en cuanto a vertiente especial de la expresión y como medio privilegiado de educación (espontaneidad, representación simbólica, autoestima, conocimiento de las propias posibilidades, sociabilidad, aceptación de normas...), en las formas adecuadas a cada etapa evolutiva, desde el parvulario hasta el deporte en los adolescentes, ocupaba un lugar importante en el proyecto de las escuelas, ya fuese como juego libre, ya a partir de propuestas que favoreciesen la iniciativa, la imaginación, la agilidad, el ingenio, el humor, aquel cúmulo de habilidades que solo aparecen cuando se juega (Codina 2010:101).

Los logros conseguidos influirán posteriormente a nivel estatal, seguramente junto a otros, pero las nuevas legislaciones de los últimos años de la dictadura, y posteriormente de la transición, tendrán en cuenta e incluirán muchos de los fundamentos defendidos por la Escuela Nueva, incluido el ludismo como metodología de educación en libertad, los juegos como elemento formativo o el cultivo del cuerpo.

La Ley General de Educación de 1970, en cierta manera significaba que oficialmente se asumía la renovación pedagógica representada por el movimiento educativo que se iba extendiendo. «Hasta 1977 continuó el proceso de implantar y encajar las nuevas orientaciones de la Ley Villar Palasí, que aceptaba muchos aspectos de la renovación pedagógica (Codina 2010:102)⁶.

6 La Ley 14/1970, de 4 de agosto, General de Educación y Financiamiento de la Reforma Educativa fue impulsada por José Luis Villar Palasí, ministro de Educación español desde 1969 a 1973. Esta ley estableció la enseñanza obligatoria hasta los 14 años, se constituyó el sistema de la EGB, Educación General Básica, estructurada en dos etapas, 1ª y 2ª etapa. Esta primera fase de ocho cursos daba paso al BUP, Bachillerato Unificado Polivalente, o a la recién creada FP, Formación Profesional. Con esta ley, se reformó todo el sistema educativo, desde la educación preescolar hasta la universitaria.

3.1.3.3 La ludificación o gamificación en la pedagogía

Como ya he explicado, este concepto pretende aplicar metodologías lúdicas en espacios laborales para mejorar los resultados. Pues bien, en el territorio de la pedagogía se nombra y se usa este concepto también cuando se pretende aumentar la motivación en el aula. Por ahora, el término dominante de uso es el anglófono *gamificación* (derivado de *game* en inglés), aunque se puede ver también en uso “ludificación” o “juegoificación”. Lo que interesa para este estudio es que, se use el término que se use, con ello se viene a reconocer cómo los juegos evocan un rango de poderosas emociones como la curiosidad o la diversión, tan útiles en la pedagogía. La ludificación propone un discurso diferente a la educación mediante los juegos y es muy importante para mí señalarlo por lo que expondré luego. Su objetivo no es introducir juegos en el aula sin más, sino las técnicas que esos juegos usan y que los convierten en apasionantes. Es como encontrar las esencias lúdicas e introducirlas en el aula para que se comporte como en el juego del que han salido. Ello deviene hartamente importante en mi investigación porque quiere decir que los que proponemos la recuperación del juego teatral no proponemos la utilización sistemática de juegos ajenos, reusados en la sala de ensayo, sino que esos juegos nos hacen pasar tan buen rato que abandonamos incluso el presente y que esos juegos se pueden instalar en el lenguaje del ensayo para obtener el mismo efecto de placer e inspiración.

Paz Prieto Martín, miembro del Departamento de Life Science, del Imperial College de Londres, nos explica correctamente esta diferencia, al aclarar que si los buenos juegos se han perpetuado resistiendo la presión selectiva, es porque han acumulado muchos elementos de ellos que resultaban exitosos para el disfrute.

Dichas características se han ido convirtiendo en lo que algunos autores han denominado «ludemas» (Parlett 2015) las unidades fundamentales de los juegos fijadas a través del tiempo y reconocibles independientemente del juego en el que se encuentren. Estos elementos permiten a los jugadores vivir una experiencia interesante y atractiva, y convierten a los buenos juegos de hoy en día en auténticas máquinas para aprender, extraordinariamente adaptadas al ser humano (Gee 2003) (Prieto Martín 2014:65).

Esta recuperación de la esencia lúdica para construir con tales elementos seleccionados del magma de los juegos, procesos pedagógicos enriquecidos con esos activadores de lo lúdico,

me parece un concepto muy evolucionado de transferencia de lo lúdico a lo pedagógico. No obstante, posee un riesgo: que la iniciativa quede reducida a formular un listado de premios de refuerzo positivo, por los logros conseguidos. Además lo relaciono profundamente con el teatro, donde a menudo no se trata de hacer juegos para conseguir un buen ensayo, sino de lograr entender cuál es el espíritu de los juegos y llevarlo a las sesiones de ensayo. Por eso me ha entusiasmado esta idea. En algún momento del proceso práctico, uno de mis actores me comentó que echaba de menos jugar a algún juego al principio para calentar, para aumentar la disponibilidad. Le dije que pese a que suelo realizarlo muy a menudo en mis clases, no me suele gustar cuando dirijo. Y le propuse que encontráramos esos impulsos lúdicos, pasándolo bien con el propio juego teatral, con el “como si” que nos proponían las escenas. A cambio, permito siempre una entrada relajada y lenta a las sesiones, pero siempre con los materiales propios del ensayo. Un ensayo es distinto a una clase, según mi punto de vista. El actor lo entendió perfectamente y en 5 minutos estábamos lanzados en una emocionante improvisación. Al día siguiente, me confirmaba en su diario que realmente no necesitábamos añadir juegos al juego de las propias improvisaciones sobre *Hamlet* que estábamos realizando (ver Cap. 5.4).

3.1.3.4 Reflexión final

Se puede decir que el juego se ha reinstalado en la escuela para devolver a la vida con unos objetivos claros de remotivación y placer por aprender. Este hecho forma parte, por sí mismo, del análisis del estado de la cuestión porque todos estos discursos pedagógicos retroalimentan los del juego en el teatro y, por tanto, son también causa de cómo se encuentre el estado de la cuestión teatral. Aunque la escuela progresista en muchas ocasiones no especifica la palabra “juego”, lo que ella provoca en realidad a través de su metodología práctica y de su no autoritarismo es permitir que el alumnado experimente, juegue, en el sentido más profundo de la palabra. Aunque parece que en ocasiones usan la defensa del trabajo frente al juego con expresiones como “realización de proyectos”, “aprendizaje activo”, “aprendizaje por la práctica” o “trabajos cooperativos” —como los de Freinet, Kerschens-teiner o algunos de Montessori—, en todos los casos lo que se desvela es una activación del

universo lúdico. Si el alumno tiene que imprimir un libro que él mismo ha escrito, no se da en esta realidad la fatiga del impresor real al frente de un pedido, sino el placer increíble del niño que juega una ficción, un “como si él fuera un impresor”. Por eso considero que todos los experimentos activos que se proponen en la Escuela Nueva son en realidad propuestas lúdicas, sin mencionar los paseos por el campo, la recolección de animales o plantas con fines pedagógicos o los baños en el mar, inspirados por el higienismo. Ya sean retos, trabajos o proyectos, se suelen diseñar desde el principio por niveles de dificultad y se identifican con los juegos porque, por un lado, permiten a los alumnos asumir otros papeles o identificaciones y, por otro, suelen proponer la cooperación para llegar a conseguir los objetivos comunes.

Igualmente opina el profesor emérito de Pedagogía de la Universidad de Santiago, Hermilio Barreiro Fernández (1937), en un estudio en el que asegura la identificación que tiene con el juego la Escuela Nueva o activa:

Cuando los nuevos métodos reclaman la actividad, no reclaman una actividad cualquiera, sino una actividad espontánea, la autoactividad. He aquí el núcleo de la pedagogía de Dewey y de Kerschensteiner. “La base de la escuela activa es el juego”. En la primera infancia predomina la actividad lúdica, que a partir de los 10 años sufrirá transformaciones. La escuela del juego pasará entonces a ser la escuela del deporte —dice Luzuriaga—. Y el deporte es juego en equipo (...). Juego y trabajo no son pues juegos idénticos en educación, pero tampoco antagónicos, sino complementarios (Barreiro 1989:29).

Pero además de este juego implícito, se recupera el juego explícito, las horas de dedicación al recreo, a lo lúdico en el sentido más estricto de la palabra. La pedagogía, como el resto de campos que estoy estudiando en este estado de la cuestión, se une plenamente a la recuperación y desarrollo del juego, del placer y de la diversión, en este caso para garantizar la educación y los derechos fundamentales de niños y niñas. Y por ser la pedagogía la encargada de crear el carácter de las generaciones venideras sus discursos son sumamente influyentes, tal como lo fue en la expansión de los discursos del juego.

3.1.4 Movimiento y juego. Evolución de los discursos en el s. XX

Como mencionaba en el capítulo anterior, en el apartado dedicado a juego y movimiento, los universos del juego y el movimiento poseen cierta intersección, ya que el movimiento es una importante vía expresiva del juego. No siempre para que haya juego ha de existir movimiento, pero en muchas ocasiones, sí. Existe gran cantidad de juegos de competición basados en el reto corporal (deportes populares, deportes olímpicos, desafíos motrices...), además de los de vértigo o agitación, casi siempre cinéticos (danzas, deportes de riesgo, parques de atracciones...). Además, el juego cinético posee la capacidad de generar enseguida un mundo aislado de la realidad, que es aquel delimitado por la pista de atletismo, el campo de fútbol, el tablero de ajedrez o el círculo que cercan los corros, sean para los de las "patatas", los de las sardanas, los del ruedo de la tauromaquia, tradicional juego que enfrenta bestias contra humanos, o los de las danzas descritas por los Derviches.

Existe una conexión historicista en la conexión movimiento, juego y sacralidad que da mucha importancia al cuerpo en los contextos lúdicos. En ese pasado histórico, la oración primitiva para conectar con los dioses, comunicarse con ellos y honorarlos eran las danzas y los juegos atléticos, como ya he descrito en el Capítulo 2. Vemos en el siglo XX que parte de la renovación teatral revisita y restaura los ritos y ceremonias ancestrales, con lo que también conllevará de restauración del movimiento en cuanto a reformulación de la danza y la reconsideración social de la educación física o la renovación del movimiento en el teatro.

Antes de centrarme en Lecoq y Gaulier, considero importante, por tanto, contemplar sus antecedentes a fin de comprender cómo el juego que ellos explicitarán en sus discursos estaba ya presente de una u otra manera a lo largo de su siglo, y probablemente influya de alguna forma a estos dos pedagogos franceses en sus postulados teatrales respecto de lo lúdico.

En Lecoq, por ejemplo, es hasta tal punto relevante el binomio juego-movimiento, que forma parte del texto de bienvenida de la página web de su escuela:

L'objectif de l'école est la réalisation d'un jeune théâtre de création, porteur de langages où le jeu physique du comédien soit présent. L'acte de création est suscité de manière permanente, principalement à travers l'improvisation, première trace de toute écriture. L'école vise un théâtre d'art, mais la pédagogie du théâtre est plus vaste que le théâtre lui-même (Escuela Lecoq - Web 2015).

3.1.4.1 La danza en la recuperación de lo lúdico

En general, a medida que transcurre el siglo XX, avanzan con él las simbiosis. Pese a que voy a ir descifrando ahora cómo se va desarrollando de forma independiente el movimiento en la danza, en la educación física y en el teatro, lo cierto es que las influencias mutuas existen, incluso y en ciertos casos la hibridación. Carmina Salvatierra así lo recoge en su Tesis:

La búsqueda iniciada en los albores del siglo XX por los primeros pioneros ha recorrido un camino en el que la danza, el teatro y el mimo han roto sus límites mezclándose en un teatro de la palabra, del gesto y de la imagen en lo que ha sido un fructífero encuentro que ha revitalizado el espectáculo (Salvatierra Capdevila 2006:513).

En el campo de la danza, se revolucionarán todos los patrones académicos vigentes y luchará por liberarse de un encorsetado pasado y recuperar la libertad para reinventarse a sí misma. Una danza abocada durante todo el siglo al universo lúdico de la innovación. En este sentido solo cabe insistir en la idea de que lúdico no implica necesariamente humor, sino los márgenes que he ido definiendo, de excitación, tensión, placer, libertad o alejamiento de la realidad y de la cotidianidad.

Así pues el estado de la cuestión actual se basa en los pioneros de la investigación y la innovación como François Delsarte, importante por su preocupación por el gesto animado desde el espíritu y el sentimiento (Chinchilla y Zagalaz 2002:27) o Mary Wigman, más preocupada por la expresión del cuerpo del ritmo que por la repetición de la técnica corporal preestablecida. La propuesta más libre y radical desde América viene de la mano de Isadora Duncan. Ella comienza por negar la práctica de la danza tal como se realizaba hasta entonces. Recordando un curso dado por Marius Petipa al que había asistido durante su primer viaje a Rusia, Isadora escribió:

La finalidad de todo ese entreno parecía ser un corte completo entre los movimientos del cuerpo y los del alma... Eso es justamente lo contrario de todas las teorías en las que yo he basado mi danza: el cuerpo debe de ser translúcido y no es sino intérprete del alma y del espíritu' (...). El principio esencial quedaba netamente afirmado: la danza, para Isadora Duncan, era el resultado de un movimiento interior. Ese retorno al primer impulso implica el rechazo de la cultura recibida como herencia (Bourcier 1978:104).

Apuntaba antes que la libertad es intrínseca al juego y que esta libertad es una solicitud exigente del arte del siglo XX. Pues bien, en la danza vemos como Isadora Duncan, gran renovadora de la danza americana que también será bien recibida en Europa con admiradores como Gordon Craig o Rodin, explicita el término "libertad" sin ambigüedades: "Isadora se hallará siempre al lado de los pueblos y de los hombres que quieren liberarse. Reclamará con fuerza la liberación de la mujer y dará de ello un ejemplo que será juzgado como escandaloso para la clase burguesa" (Bourcier 1978:104). "La técnica le parece desprovista de interés. Hacer gestos naturales andar, correr, saltar, hacer mover sus brazos, que ella tenía por naturaleza muy hermosos, volver a encontrar el ritmo de los movimientos innatos del hombre" (Bourcier 1978:103). Reflexiones que recuerdan muy de cerca a las que acabamos de explicar al inicio de este capítulo sobre el hombre a mitad de camino entre lo urbanizado y lo salvaje, en *El hombre aproximativo* de Tristan Tzara.

Es importante recordar la figura de François Delsarte, profesor, y músico francés, influyente en Isadora Duncan a través de la discípula de este, Geneviève Stebbins. A pesar de la deficiente lectura que de su codificación gestual para el arte de la interpretación se ha hecho, el interés principal de Delsarte no era tanto esta codificación en sí como la demostración con dichas pruebas de que el movimiento orgánico procede del impulso emocional:

De ahí el corolario clave de la danza moderna: la intensidad del sentimiento ordena la intensidad del gesto. Se trata de una diferencia fundamental – al menos en principio – respecto de la danza académica, que lleva la interpretación al máximo de belleza formal mediante gestos codificados que no tienen relación directa con el estado mental del ejecutante (Bourcier 1978:101).

La tendencia a investigar con el baile los estados emocionales humanos más allá de la coreografía o el virtuosismo en la ejecución será la pauta de la modernidad y también de Ted

Shawn y la alumna de este, Martha Graham, que al igual que Isadora Duncan, tienen una formación intelectual contemporánea intensa y se interesan sobre las teorías freudianas en las que el inconsciente también provoca los fenómenos. Más allá de la coreografía o del virtuosismo en la ejecución, Graham, que se convertirá en la pauta de la modernidad, se aproximará enormemente con la danza a los temas contemporáneos. En realidad, el juego recibe su más profundo impulso del inconsciente, ya que el abandono crece a la que el consciente deja de sobreponerse al ejecutante. Su movimiento aportará formas nuevas como las torsiones y tensiones expresionistas, tal vez derivado de esta introspección en la psicología humana. Varios son sus rasgos lúdicos:

1. La presencia en escena de un solo elemento escenográfico polisemántico, con el que el bailarín juega hasta extraer todas sus posibilidades escénicas (por ejemplo el potro americano que aparece en el espectáculo *Frontiers*, las cuerdas como cordón umbilical en *Night Journey* o el escudo en *Cave of heart*).
2. La fuerza de su gesto que produce a veces movimientos convulsos o violentos o con enormes *pliers*, fruto de un enorme derroche corporal e importados incluso de tradiciones y ritos ancestrales.
3. Su placer por el azar, la improvisación y el vértigo escénico para afrontar el intrigante camino de la innovación.

“Los rituales más antiguos han proporcionado por mucho tiempo la materia prima para los artistas o han sido utilizados como una modalidad de entretenimiento popular” (Schechner 2012:142). Ruth St. Denis descubrirá en 1893 algo parecido a las danzas indias que la impresionará sobre manera y que la impulsará hacia una revolución de la danza moderna junto a su compañero Ted Shawn. Ello desarrollará su inquietud espiritual en la danza, ya que abordará en sus coreografías el tema del hombre y su relación con lo sobrenatural. “El antiguo aspirante a pastor realizaba así sus aspiraciones, intentando una síntesis de la danza y del rito del culto, y a partir de 1917, danzó la totalidad del servicio religioso en la iglesia de Riverside” (Bourcier 1978:212). Seguramente ellos influenciaron igualmente a Martha Graham, alumna y bailarina de su compañía influida por su conocimiento del Teatro *Nôh*,

japonés y por el *Kabuki*. Se puede reconocer también su proyección lúdica clara en el uso del ritual por las entradas muy solemnizadas de los diferentes personajes en escena. Las entradas de los diferentes personajes en la obra son rituales en los que el personaje marca su aparición de manera clara y contundente.

Merce Cunningham (1919), alumno de la anterior, ya explicita su placer de trabajar desde la libertad más absoluta, y permitiéndole al azar dirigir buena parte del espectáculo y del proceso de creación, lo que supone de nuevo emparentar con lo lúdico, concretamente con el *alea* más absoluto. Se forma de la mano de M. Graham y el compositor John Cage, con los que trabajará abundantemente. Para él, la danza prospera en la línea deconstructiva y considera que cualquier espacio es bueno para bailar: gimnasios, campos de deporte, salas de reunión o escenarios. Para Cunningham, la danza es un movimiento sin objetivo concreto, muy influida por el azar por lo que no conviene su estilización. La coreografía queda bastante abierta, aunque puede variar en cada pase (Cunningham 2008:5, min 29); una danza-juego que se verá muy representada además más adelante en *happenings* y *performances*, género en el que él mismo también experimentó. Cunningham será reconocido al extremo por Peter Brook: “Hay muchas personas que intentan a su modo hacer frente al desafío (...) Una de ellas es Merce Cunningham” (2012:81), como uno de los verdaderos artistas “sagrados” que buscan el arte en su profundidad, junto con Samuel Beckett y Grotowski. Este azar es utilizado por seguidores de este como Paul Taylor o Twyla Tharp (1941), que veremos a continuación.

Paul Taylor (1930), bailarín tanto de Cunningham como de Graham y de Balanchine, realizó diversos “experimentos” de puesta en escena, que podríamos calificar de divertimento lúdico por su capacidad de subversión de la costumbre social. Su primer trabajo fue todo un manifiesto de intenciones: *Duet* (1957). Allí él permanecía inmóvil junto a un pianista que “no” tocaba el piano, con una “no-partitura” de John Cage. Esta “actuación” provocó una respuesta análoga del famoso crítico Louis Horst: dejó su sección del *Observer* en blanco. Asimismo, introdujo nuevos juegos escénicos con el espectador, como la aparición de un solista que parece que va a ejecutar un gran movimiento y a continuación desaparece de

escena. El estilo irónico y parodiante de Taylor, a caballo entre la violencia y la hilaridad, ha hecho que se englobe su obra dentro de la denominada danza posmoderna. Su mordacidad e irreverencia han aportado aire fresco y un capital lúdico considerable al mundo de la danza y de la escena. Su unión con John Cage permitió explorar una zona definitivamente lúdica de las artes.

(...) posibilidades creativas que la casualidad y el caos podían tener en el medio gráfico. Inspirado por el budismo Zen y su culto al caos (...) que habían inspirado a otros artistas del Action Painting, como Jackson Pollock o Mark Rothko (Abad Carlés 2012:370).

Es un siglo en continuo movimiento en que el criticismo funciona como motor:

Que Graham pronto contara entre sus filas con un joven, Cunningham, que estaba en total desacuerdo con sus ideas sobre la danza moderna, o que este pronto tuviera en su compañía a otro joven, Taylor, que refutaba los nuevos principios era parte de un momento único en la historia, en que un continuo revisionismo de las nuevas técnicas, constituía parte de la razón de ser de estos artistas (Abad Carlés 2012:367).

Son muchos los participantes de este inacabable juego de la innovación en América: George Balanchine fue otro de los grandes renovadores de la danza americana, en su caso, para crear la variante neoclásica. Curiosamente, Balanchine conseguirá su mayor éxito con un título plenamente ubicado en la descripción del juego realizada por Joham Huizinga. Dicho título, *Agon*, corresponde al ballet creado con Igor Stravinski. “El paso a dos es un ejemplo de lucha, de oposición, de tensión y, en su momento final, de rendición por ambas partes, y rara vez ha sido superado” (Abad Carlés 2012:317).

Charles Weidman, coreógrafo y hombre de teatro al mismo tiempo, aportará la acción dramática y la teatralización. Entrenó en su compañía a famosos coreógrafos como José Limón, Bob Fosse y Louis Falco. Este último se unirá a Martha Graham y a Doris Humphrey, todos alumnos de Shawn, para fundar la escuela moderna americana. Junto con ella, se forma durante 10 años un nuevo continuador de la investigación contemporánea, José Limón, quien aportará también la teatralización de la acción coreográfica.

Por otra parte, Twyla Tharp es una importante coreógrafa estadounidense. “Tharp busca composiciones hechas con secuencias muy construidas pero que pueden superponerse recíprocamente y sucederse en encadenamientos no obligados: una danza ‘aleatoria’ que responde exactamente a la concepción de la música aleatoria” (Bourcier 1978:118). Alumna de Graham y del Cunningham, experimentó desde la técnica con la hibridación de los lenguajes en un juego de alta permisividad:

Las obras de Tharp desde sus inicios como coreógrafa fueron como un cajón de sastre en el que las técnicas más variadas de danzas orientales, contemporáneas, folclore y los estilos más variados de los bailes populares —desde el *rock and roll* al *kick boxing*— convivían en una caótica armonía en la que el desenfado ya la falta de aparente coherencia les daba un atisbo de clara locura estilística capaz de desconcertar al espectador en todo momento (Abad Carlés 2012:404).

En esta explicación vemos claramente la proximidad del juego y la danza contemporánea.

En Europa las novedades aparecen al mismo tiempo, desde Nijinski, Debussy, Ravel o Stravinski, todos ellos aportando descubrimientos que están más relacionados con la descripción interna del ser humano que con la ilustración costumbrista. Atrevimientos formales sin apenas importancia hacen de punta de lanza. Vaslav Nijinski⁷ es juzgado de indecente por proponer una falda demasiado corta a las bailarinas o por mostrarse él mismo semi-desnudo bailando nuevas propuestas en *L'après-midi d'un faune* (1912), donde con una novedosa música de Claude Debussy, el bailarín propone una danza evocación del exotismo griego, con movimientos muy delineados en el perfil, menos armónicos y dinámicos de lo habitual y, además, con insinuantes convulsiones representando el orgasmo. Este tema se trata de nuevo en los agitamientos sensuales de *Le sacré du printemps* (1913), que bailará con música de Stravinski, que experimenta tanto en orquestación como ritmo y melodía, a través de formas expresivas más cercanas al dodecafonismo que a la música clásica convencional.

⁷ Bailarín y coreógrafo ruso de origen polaco (1890 – 1950), Nijinsky ha sido uno de los mejores bailarines en la historia, muy apreciado por su virtuosismo y por la profundidad e intensidad de sus caracterizaciones, además de por su habilidad para realizar saltos que parecían desafiar la gravedad.

Las disonancias que proponía tanto la música como la danza fueron más de lo que la época podía procesar como correcto, causando el más fuerte disturbio que recuerdan las artes escénicas en el Teatro de los Campos Elíseos, de París, como el año anterior lo causó el fauno en el Théâtre du Châtelet en la misma ciudad. Comenzaban momentos de gran radicalidad donde la renovación apostaba por un arte tan diferente que las fricciones podían provocar auténticas batallas campales entre público y artistas. Así llegó la tumultuosa pelea la noche del estreno del *Ubú Rey* de Jarry o de *Le Sacré du printemps* de Nijinski: las nuevas melodías musicales de Stravnski y corporales de Nijinski que hacían sentirse insultado al público, especialmente a músicos y estetas. Pero la batalla, pese al ruido, estaba perdida para los amantes del viejo orden artístico. Los nombres de renovadores se sucedían: Cocteau, Picasso, Satie, Matisse, Balanchine... No había vuelta atrás.

En concreto, en el ámbito de la danza, existe un hombre clave que impulsó en todo momento a los renovadores; un hombre a caballo entre Rusia y Francia, marchante de arte y director de los Teatros imperiales rusos, sin el cual sería difícil comprender este principio de siglo y la evolución de la danza: Serge de Diaghilev, al frente de los nombrados *Ballets* rusos. La danza comienza así con el resto de las artes a investigar nuevas vías expresivas capaces de mostrar lo más oculto y profundo del ser humano. La especulación de la época solo se puede relacionar con un aspecto de libertad lúdica de músicos y coreógrafos dispuestos a divertirse con los elementos propios del su oficio en nuevas cartografías del espacio, líneas sorprendentes para el cuerpo y ritmos desasosegadores para la vista. Se coloca el cuerpo plano, se rechaza el *en dehors* y se sustituye por el paralelo en *L'après midi* o incluso por el *en dedans* en *Le sacré*; se hace bailar en perfil, con manos planificadas o puños cerrados... No me parece extraño que los ensayos fueran un mar de conflictos y que se rematara con la batalla campal y los abucheos de ambas piezas en el estreno y con los reproches mutuos entre Stravinski y Nijinski, culpándose uno a otro del fracaso. Lo que aún no sabían era que, lejos de la percepción de la sala, habían inaugurado una época; lo que el público miope de su tiempo no supo ver, lo aplaudirían los públicos venideros, y la historia les debe así la renovación de las artes. Como detalle que evidencia esta atracción por el juego del coreógrafo, vemos como en 1913,

Nijinski había coreografiado otra obra, *Jeux* con música de Debussy (...). En ella, Nijinski introdujo el tema del deporte. El ballet contaba una partida de tenis entre tres personajes Karsaviana y Ludmilla Scholar con el propio Nijinski-, en lo que parecía más un juego erótico que deportivo (Abad Carlés 2012:191).

Otro déficit de éxito con un público que no entendía el juego, pero que reconocía los tiempos modernos tanto en su lenguaje como en sus referentes.

Las corrientes renovadoras europeas poseen no obstante más nombres y tendencias, que aumentan la sensación clara de recuperación de la libertad creadora, del abandono de las formas aburridas del pasado, de la excitante búsqueda de lo lúdico, a veces, del rito, otras, de la renovación, todas.

Volviendo al suizo Emile Jaques Dalcroze se le ve muy interesado en la formación corporal de los niños a través del ritmo y del solfeo corporal, buscando movimientos limpios y económicos. Afirma: “El gesto en sí no es nada, su valor reside en el sentimiento que lo anima”. Es visitado por Diaghilev, que le hará trabajar con Nijinski, en la Ópera de París, en la convulsa danza de *Le sacré du printemps*. Propone ordenar el movimiento e incluso tecnificarlo, para enriquecer el vocabulario y poderse dedicar solo al sentimiento: “El propósito de mis enseñanzas es hacer que mis alumnos puedan decir al final de sus estudios no que ‘yo sé’, sino que ‘yo siento’ y también crear en ellos el deseo de expresarse a sí mismos” (Abad Carlés 2012:227).

Rudolf von Laban, conocido especialmente por la creación de todo un método de notación de la danza, lo cual le ayuda a aclarar conceptos connaturales al movimiento. Divide el espacio en tres niveles: vertical, horizontal y axial, y sobre ellos define doce direcciones de movimiento. Presta por otra parte atención a la intensidad del movimiento que combinada con la velocidad y la apertura proporciona todo un estudio cinético del movimiento. Investigará en su escuela suiza Arte del Movimiento los esfuerzos humanos por sí mismos, como movimiento no bailado, sino como expresión del movimiento; otra nueva aproximación a la cinética a la expresión corporal. Por su parte Mary Wigman, creadora de la escuela moderna alemana, formada con Dalcroze y Laban montará su propia compañía y escuela. Esta última

será cerrada por los nazis, considerándola “Centro de arte degenerado”. Pese a que en un principio se siente atraída por la danza y el ritmo, posteriormente es capaz de crear baile sin ella, tan solo con ciertos instrumentos de percusión o con los ruidos del pie contra el suelo. Aporta a la danza una dimensión trágica y a los bailarines, una gran libertad de creación, instándolos a liberarse del vocabulario corporal y poniendo su máximo interés sobre la expresión. En ella vemos un elemento claro de paso de la tecnificación a la expresión dramática; un recurso escénico basado plenamente en las libertades que se iban ganando al siglo. No es difícil que se imbuyeran de las posibilidades artísticas del juego, pues tanto Wigman como Laban colaboran en el famoso Cabaret Voltaire en Suiza, rodeados de la influencia dadaísta (Abad Carlés 2012:230).

Finalmente Maurice Béjart coincide en algo con la mayoría de los creadores americanos: entra en la danza cuando su espíritu ya estaba altamente formado, con lo cual no es para él un arte de adiestramiento corporal, sino un entrenamiento más complejo de cuerpo, sensibilidad e intelectualidad al mismo tiempo. Pese a comenzar su trabajo en Francia, pasará luego a Bruselas, donde comenzará realmente su carrera de éxitos. Su manera de enfocar la creación, no desde el adiestramiento técnico del baile, sino desde la importancia de la fantasía es lo que le sitúa en mi trabajo de investigación, como al resto, en el plano de aquellos que creen superior jugar libremente sin importarles el resultado; sin prever el futuro, solo lanzándose al abierto universo lúdico de la fantasía. Por ingenuo que parezca este objetivo, en mi opinión es el motor recuperado por la danza del siglo XX, conectado directamente al juego y motivo de mi detalle en esta parte del estudio. Yo creo que sin esta explicación de la red tan bien tejida por los innovadores, no sería posible hablar como se va a hablar del juego escénico a finales de siglo, ya que ellos y ellas están derribando los muros del academicismo decimonónico y construyendo unas osmóticas y flexibles paredes de aire en su lugar.

Béjart rechaza el academicismo con la misma intensidad que busca desarrollar su danza abstracta, lo cual no le impide en muchos pasajes crear coreografías con mucha presencia de los códigos clásicos, que no le disgustaban en la medida que no traicionarán su pureza original.

Interesado por el desarrollo místico del ser humano, dedica buena parte de sus intereses a investigar este aspecto desde la danza. Su arte está lleno de atrevimientos que el público convencional vuelve a leer como declaraciones insolentes. Sin embargo, Bédart conquistará masivamente al público, especialmente al joven, que aplaudirá notoriamente su estilo renovador. Interesado en encontrar qué hay en el ser humano más allá de su aprensión habitual, renueva los temas a tratar así como el estilo, e intenta recoger tanto del cristianismo como de la meditación oriental o de la árabe, ese interés compartido por encontrar el silencio interior del hombre más allá del materialismo. Otro elemento clásico de esa época, que he tratado de definir como la resacralización de los procesos rituales, es la búsqueda de una reactivación profunda del espectáculo. Más allá de si es sacra o profana la aproximación, lo que es importante es ver cómo renace esa atmósfera de la ceremonia y de la liturgia en las artes, lo que según vimos en Huizinga es ni más ni menos que una parte del relato del *homo ludens*, del hombre en lo lúdico.

No se puede evitar de ningún modo citar la importante renovadora europea, la alemana Pina Bausch (1940), que con una sólida formación en todos los estilos de base se fue a los EE. UU. con una beca de estudios para comenzar su carrera. A su regreso, funda su compañía Tanztheater en Wuppertal desde donde emergerán coreografías extraordinariamente aplaudidas por el público. Su éxito le dará acceso a la Ópera de París y a otros grandes Liceos. Crea un nuevo estilo en el que el movimiento fusiona la danza académica y la moderna, creando un espectáculo muy puro con altas dosis de interpretación actoral y de teatralidad.

También es muy relevante entre los renovadores del siglo XX, el nombre del húngaro Josef Nadj, el cual, junto con Pina Bauch, representan los más definitivos exponentes de un género nuevo que mezcla movimiento y drama, categorizado como danza-teatro. Él es capaz de crear imágenes muy inquietantes y negras en el escenario. El movimiento parece perseguir a los actores para incomodar su existencia, pero en ambos casos se intuye la presencia de la expresión corporal, en aumento desde los 60. Se diría que los nuevos creadores, los citados y otros muchos coetáneos, están pendientes de añadir algo nuevo que remate el trabajo del

bailarín y el coreógrafo, una vez aseguran la negación de las técnicas clásicas. Esta expresión corporal, entendida plenamente desde el punto de vista del Arte Dramático, será la que añada el alto grado de teatralización que aportan sus obras.

Estos son solo algunos de los protagonistas de la renovación corporal del siglo XX. Tal vez son ellos y ellas los más conocidos de un conjunto de luchadores por renovar este arte del movimiento y dotar al cuerpo de nuevos recursos expresivos. Coreógrafos y bailarines y bailarinas inconformistas, algunos con la venia del público y otros desde situaciones de incompreensión incómoda que atienden al encargo principal de su siglo: crear una danza moderna o contemporánea, menos interesada en el exhibicionismo técnico, el virtuosismo o la narratividad, para atender a una explicación interna y profunda del ser humano, de su alma, de sus sentimientos, de su inconsciente o de su espiritualidad.

Maurice Béjart, como Grotowski o Isadora Duncan nos devuelven otra vez al origen sacro de la danza y del teatro, al ludismo en el ritual semisacro, como ofrenda de autoexculpación a los dioses:

Hasta 1973, las preocupaciones religiosas de Béjart, su búsqueda de una vía mística señalaron profundamente sus ballets: *Les vainqueurs* (1969); *Actus tragicus* (1970); *L'oiseau de feu* (1971); *Nijinsky clown de Dieux* (1971) (...) en 1972, inventó una mística del iluminismo (...), en 1973, descubre la mística sufí (...)
(Bourcier 1978:130).

Esto último parece cercano al concepto lúdico de Huizinga por lo que respecta al perfil sacro del juego original.

El juego sagrado se desarrolla al margen de la cotidianeidad —como ya se ha dicho— es una acción fuera de la vida prosaica de la necesidad y de lo serio, tal como la vio Platón. Este juego sacro aporta bienestar a la comunidad, desarrollo social y visión cósmica de la vida. En este ámbito se encuentran a sus anchas el niño, el poeta y el salvaje (Huizinga 2008:43).

Otros artistas inquietos irán sucediendo a los presentados en este apartado, con un afán constante por innovar, por improvisar, por investigar el abandono a los rituales y por entretenerse dando nuevos juegos a la escena. En todos ellos se pueden observar con más o menos intensidad lo que he denominado “características del ludismo”: acción extremadamente libre, desinteresada, absorbente, derrochadora de energía, que crea tensión y se aleja del mundo real durante su desarrollo y que produce un gran placer. Unos inquietos innovadores que se pueden reivindicar como experimentadores de la escena a través del movimiento bailado en este caso. Como se indica reiteradamente en su *Homo Ludens, el artista frente al juego*, toda experimentación artística, particularmente las vanguardias, están plenamente ubicadas en la zona de lo lúdico y por eso me interesa tanto solicitar a los artistas nombrados hasta aquí como parte de la recuperación lúdica en la escena contemporánea:

Los intercambios entre lenguajes y obra plástica, así como el uso de objetos reinterpretados, facilitan un mundo de experimentación que enriquece notablemente el panorama creativo del pasado y presente siglo (...) todo se experimenta en un juego de composiciones, acumulaciones y descontextualizaciones en los que la obra de arte es un juego que oscila entre realidad y ficción (Urtasun, Moraza y González del Campo 2010:41).

3.1.4.2 La educación física y el deporte

En la sociedad del siglo XX emerge un interés creciente por el cuerpo en general que también influenciará al teatro. Una renovación de su uso en ámbitos tan diferentes como el arte, el deporte, la escuela, la salud o la terapia que empieza a tener discursos y prácticas muy solventes en diferentes ámbitos. Aparte de las artes escénicas, aumentará su presencia en espacios sociales de gran alcance como la educación física, la salud y el deporte.

Me interesa investigar esta parte de la corporalidad y el movimiento, ya que posee un fuerte vínculo con la identidad del juego, especialmente el deporte como es lógico, pues son siempre juegos. Estas prácticas deportivas como entretenimiento, a medida que se recuperan para uso social generalizado, extienden como valor añadido la recuperación del juego. Es en este sentido que las considero directamente muy influyentes en esta nueva redefinición de la dignidad de lo lúdico. La difusión de la díada cuerpo-juego puede afectar al teatro

incluso directamente, y así sucederá con muchos de los renovadores teatrales del siglo XX, que suelen introducir los entrenamientos atléticos, acrobáticos o deportivos en muchas ocasiones.

A finales del siglo XIX y principios del XX, se empiezan a distinguir las diferentes escuelas de formación física, como ya he dejado documentado en el capítulo anterior, escuelas que extienden su continuidad en el siglo XX. La Escuela sueca iniciada por Henrich Ling, desarrolla la morfología de la gimnasia, cuyo hijo, Hjalmar Ling, ideó las famosas tablas de gimnasia sueca, criticadas más adelante por su mecanicismo y carácter militar. Sus seguidores dotarán cada vez de más sistematización en la gimnasia y la popularizarán (Viedma Martínez 2002:19-21); (Chinchilla y Zagalaz 2002:13-48). Mientras tanto, la Escuela inglesa lleva a cabo un proceso similar, pero con la difusión del deporte de competición. Thomas Arnold introducirá el placer del juego deportivo principalmente a través del rugby, así como su connotación moral-humanista con conceptos como *fair play* y deportividad (Vilanou 2006). La Escuela francesa se cultiva igualmente desde el XIX por hombres como el valenciano Amoròs, refugiado en el país vecino tras la invasión napoleónica por su afrancesamiento. En Francia, fue encargado de desarrollar la gimnasia acrobática. En una línea más pedagógica, en Francia surgirá George Hebert, creador del Método Natural que propone un entrenamiento corporal al aire libre (Chinchilla y Zagalaz 2002:31). Profundamente higienista y antimecanicista, propone trabajar en la naturaleza con los elementos que esta ofrece: árboles, piedras, ríos, aire (neumología), etc. Organiza sesiones combinando el calentamiento con trabajos sobre la respiración, aeróbicos, fuerza muscular, lanzamientos, carreras, trepa, equilibrios y ejercicios relajantes. Es decir, todo un diseño didáctico del entrenamiento. Es especialmente relevante esta escuela para mi argumentación, ya que fue el primer espacio de formación de Jacques Lecoq: “En aquella época yo practicaba el método natural de Georges Hébert: Echar de, empujar, trepar, andar, correr, saltar, levantar, quitar, atacar, defenderse, nadar. Estas acciones trazan en el cuerpo sensible circuitos físicos en los que se inscribiendo las emociones” (Lecoq 2003).

La Escuela alemana fue muy relevante respecto de la escena por su renovado interés en la expresión por encima de la condición atlética de forma aislada. Como ya se ha señalado, Emile-Jacques Dalcroze, a mitad de camino entre la danza y la educación física, creará en 1905 su método de Gimnasia Rítmica. Su método iniciará una nueva manera de trabajar con la gimnasia, teniendo en cuenta la expresión y la emoción (Chinchilla y Zagalaz 2002:27). Explica que “El gesto no es nada, su valor reside en el sentimiento que lo anima” (Bourcier 1978:235). Es un hombre fronterizo entre la gimnasia y las artes, razón que le lleva a cuestionarse el movimiento mecanizado y influenciar las artes escénicas. Por eso lo cité anteriormente en el capítulo destinado a la danza. Trabaja con Nijinsky en la Ópera de París y muy cerca de Laban. Tiene seguidores importantes como Mary Wigman o Gerda Alexander, creadora del método de la Eutonía (Buen tono) para la conciencia corporal (Alexander 1991). Por otra parte, Rudolf de Bode creará la Gimnasia Expresiva, encargada de dar forma a los sentimientos. (Chinchilla y Zagalaz 2002:27). Busca un movimiento orgánico, conectado con el interior. Se esforzará en cuestionar la mecanización de la escuela sueca (Geiger 2008); (Schinca 2010:5).

Pero tal vez el legado más consistente de las llamadas “escuelas” no fueron únicamente los desarrollos de los diferentes métodos pedagógicos que lograron, sino que a mi modo de ver su aportación más destacada fue que lograron inocular el cultivo de lo corporal en los diferentes sistemas educativos que se habían estado conformando en el siglo XIX y aún seguían en el XX. Aunque su aportación solía ser muy tecnicista, y también en muchos casos sexista y repetitiva, si lo contrastamos dentro de su momento histórico, supuso la integración del discurso corporal en la formación escolar y en el imaginario colectivo. Por ejemplo, la gimnasia sueca se convierte en “el más famoso movimiento gimnástico en el mundo referido a la historia de la Educación Física” y demás es muy influyente “en la gimnasia española de los años 50 y 60” (Chinchilla y Zagalaz 2002:22). Este método se practicaba generalmente de pie, por lo que resultaba ser de gran economía de espacio, ya que se podía organizar una sesión con el alumnado incluso en el aula junto a su pupitre, cuando aún no había gimnasios en las escuelas. Sus evoluciones más eclécticas y desarrolladas se van incorporando a las escuelas europeas durante todo el siglo XX. A España llega muy tarde, pues en realidad

hasta la República no existe un plan extensivo de escuela pública gratuita universal que llegue a todos los lugares, y padece un desarrollo tardío respecto a Europa. Pese a que existen declaraciones favorables desde Jovellanos, *Espectáculos y diversiones públicas* (1796), la irregularidad de las implantaciones de las diferentes legislaciones a favor de la Educación Física en las escuelas es muy irregular, por falta de maestros que conozcan los métodos, por hacinamiento en las aulas e incluso por la falta de escuelas públicas en muchos lugares. Entre los años 40 y 70, deviene influyente en la gimnasia española, la escuela alemana de gimnasia deportiva de Guts Muths.

En el resto de Europa y Estados Unidos, la evolución escolar es mayor en cantidad y calidad. Tras las gimnasias estrictas y semimilitares, será muy influyente la versión opuesta dentro de las escuelas alemanas, la llamada gimnasia orgánica de Rudolf Bode, más relajada y que tiene en cuenta la respiración, la totalidad del cuerpo y la unión cuerpo-mente. Se oponen al esfuerzo riguroso sueco y tiene más contenido artístico. Se extendió principalmente por la zona de influencia germánica. En Francia “Gimnasia Amorosiana (...) en 1850 se introduce en las escuelas públicas, y en 1851 en las escuelas normales, de forma obligatoria” (Chinchilla y Zagalaz 2002:31). El método natural de Herbert ha influenciado igualmente todos los métodos de entrenamiento de casi todos los países europeos. Thomas Arnold, desde la dirección de su escuela de Rugby, hará nacer un movimiento pedagógico relacionado con el deporte y basa su método en principios de recreación, de juego. El Barón de Coubertin no solo logró la recuperación de los Juegos Olímpicos modernos (Atenas 1896), sino que fue un luchador para la introducción de los deportes en los colegios. En 1864, en Estados Unidos, la gimnasia deviene obligatoria en casi todos los estados y hacia 1950 se introducen formaciones más específicas de psicomotricidad que influirán al resto del mundo (Chinchilla y Zagalaz 2002:33-36).

Suponen todos ellos maneras muy diferentes de aproximarse al cuerpo, pero tienen algo en común muy importante: renovación del interés por el juego, el deporte, el ritmo, la flexibilidad, la acrobacia o el entrenamiento, según las diferentes escuelas y tendencias. Todos ellos, no obstante, están centrados en la recuperación de la formación y expresión corporal,

el juego y el deporte, y además, a medida que avanza el siglo, aumenta el interés por las técnicas de movimiento más libre, separándose estos de la tendencia más atlética. En todo caso tanto unos como otros, supondrán una puerta más que se abre en lo lúdico en el siglo XX.

3.2 Estado de la cuestión en torno al juego en el teatro

El siglo XX al completo ha sido un enorme laboratorio de recuperación de la esfera lúdica en el Arte Dramático y, por tanto, un caldo de cultivo dinámico para definir el estado de la cuestión en la actualidad. Un laboratorio repleto de probetas, alambiques y vasos de precipitados en perpetua reacción, que ha facilitado los nuevos compuestos artísticos, desprendiendo luz y calor, como si de una reacción química se tratara. Un siglo en el que la tabla periódica de elementos artísticos se ampliará enormemente y la formulación superará todos los límites conocidos. Estos nuevos elementos y compuestos se dejan observar en aspectos palpables como: la reapropiación del cuerpo de la sociedad por medio de las nuevas pedagogías, el discurso higienista, la consolidación del deporte y los Juegos Olímpicos modernos, la reformulación de la danza desde una necesidad de ruptura con las directrices técnicas estandarizadas en el pasado, el rescate de la improvisación como método en las artes en general, pintura, música o representación, la “usurpación” del espacio público por el teatro de calle, la transgresión lúdica del espacio escénico, como de concepto, por medio de los divertimentos performativos y del *happening*, la “resacralización” del espacio escénico en lucha contra la banalidad, la recuperación del origen ritualístico de la escena y reapropiación de este desde lo profano, las influencias de la renovación pedagógica con sus discursos sobre lo corporal y lo lúdico o, por último, las retroalimentaciones a partir de las obras vanguardistas que conquistarán progresivamente las exposiciones, galerías y museos. Todo ello son tan solo algunas de las manifestaciones que durante el siglo pasado se encargaron de restituir el juego en toda su anchura y redimirlo al mismo tiempo del descrédito. Esta idea se recoge explicada con ímpetu en el libro *Homo Ludens. El artista frente al juego. Artista jolasearen aurrean*, editado por la Fundación Jorge Oteiza, de Navarra, con motivo de la exposición del mismo título de noviembre 2010 a febrero 2011:

La Historia recoge innumerables ejemplos de la presencia del juego en el arte. El artista siempre ha encontrado su carácter más lúdico en el proceso de creación de su obra. Sin embargo, son las vanguardias históricas las que descubren al verdadero artista frente al juego. La búsqueda de nuevos lenguajes y la integración de la poesía, la danza, la música o el teatro en escenario de las artes plásticas encuentran en el juego su mejor aliado. El juego es adoptado por el arte de vanguardia para frenar la normativa rígida del arte academista y afrontar un nuevo modelo artístico acorde a los cambios sociales del momento (Urtasun et al. 2010:22).

Toda esta renovación del estatus lúdico no hubiera sido posible sin un conjunto de personas que apostaron fuerte por la investigación, tanto en la creación de espectáculos, como en el entrenamiento de actores, en la reflexión y escritura de los hallazgos y teorías. Gente del mundo del arte, particularmente esforzada en la difícil labor de especular con el lenguaje más allá del grado de aceptación del público de sus resultados. Uno de ellos es citado de forma elocuente en el mismo documento que anteriormente nombro. Me refiero a Tristan Tzara⁸, uno de los más furiosos iconoclastas creadores en la vanguardia europea del siglo XX. En mi Tesis, tiene una importancia referencial, no solo por lo que supone a nivel individual, sino porque representa toda una generación de artistas que desean el final del arte canónico y exigen comenzar una etapa nueva, libre y juguetona, capaz de volver a especular con todo. Y así lo hicieron. Citado por Urtasun et al., afirma en una Conferencia sobre Dadá, en 1924:

Ya hemos tenido bastante de esos movimientos intelectuales que nos hacían creer, más allá de toda medida, en los beneficios de la ciencia. Lo que queremos ahora es espontaneidad. No porque sea mejor o más hermosa que otra cosa. Sino porque todo lo que brota libremente de nosotros, sin participación de ideas especulativas, nos representa a nosotros mismos (Urtasun et al. 2010:23).

El concepto de “estado de la cuestión” se emplea, por tanto, en mi investigación con una extensión que penetra profundamente en el siglo XX, ya que si prescindo de esa mirada

8 El dadaísta Tristan Tzara (1896 – 1963), nacido en Rumanía aunque casi toda su vida la desarrolló en Francia entregado artísticamente a la revolucionaria tarea de renovar la expresión artística del momento y alejarla del reduccionismo que demandaba la burguesía. Junto con André Breton, Louis Aragon y otros autores se dedicaron a crear un nuevo arte nuevo escandaloso, chocante y provocador que se denominaría “surrealismo”, y que a su vez facilitaría la aparición de nuevas expresiones como el *Pop Art*, por ejemplo. Se permitieron licencias creativas del todo azarosas como la escritura automática, la polisemia, la anulación de la puntuación o el collage, recreándose en el placer del juego con los materiales, y no de sus significados racionales. *El hombre aproximativo*, redactado entre 1925 y 1930, y publicado en 1931, es la obra más referencial de este autor en su época surrealista. En ella intenta proponer una reconciliación entre lo que el hombre es en esta vida indescifrable y un tanto mezquina y podría ser si rescatara del hombre primitivo una mirada salvaje e infantil, para hallar el “hombre aproximativo” que habita en su interior. Tzara propone la poesía como medio para semejante *sínTesis*.

compleja la revisión queda infundada a mi parecer. Por tanto, su explicación apropiada requiere revisar ese magma investigador del siglo pasado donde el volcán artístico, en general, y escénico, en particular, hervía, ocasionando con frecuencia erupciones de diferente intensidad, duración y frecuencia, desde suaves corrientes de lava hasta explosiones violentas y destructivas. Pero, en todo, caso siempre activo en su caprichoso juego tectónico.

3.2.1 Movimiento y juego en la renovación teatral en la primera mitad del siglo XX

Hemos visto la fuerza del cuerpo en la plástica del siglo XX, también la recuperación del deporte y del entrenamiento durante unas nuevas horas aparecidas en la sociedad posindustrial, llamadas “ocio”. Esta recuperación no puede ser otra cosa que la recuperación lúdica como ya he explicado, y esa mezcla de cuerpo y juego viene a provocar a la escena claramente, que reaccionará, denunciando primero el teatro decimonónico como muerto, y pidiendo ayuda a los cuerpistas tecnificadores, en un principio, a la improvisación, más tarde, o a los protocolos de los atávicos rituales, más adelante. Lo que fuera con tal de reactivar una escena que agonizaba.

El movimiento y la sensibilidad corporal son reclamados por todos los creadores-pedagogos del siglo XX. Digo *creadores*, porque efectivamente muestran su interés por la renovación escénica y por la recuperación del cuerpo trabajado y sensibilizado del actor, así como *pedagogos*, ya que todos ellos tienen la necesidad de formar ese “actor renovado” y de expandir su apuesta estética a través de la pedagogía. Lo que me interesa ahora es documentar los hallazgos realizados en torno a la corporalidad que ellos aportan, ya que considero que este aumento del uso corporal redundará en un incremento del capital lúdico escénico a lo largo del siglo XX y que repercute en la fisicalidad de los más cercanos como Lecoq, Gaudier o Complicite. Lo que acontecerá a lo largo del siglo debe incidir en sus intereses, por ello proponen es una renovación profunda originada por el malestar respecto al teatro que estaba menguando su calidad. En la misma línea, Carmina Salvatierra hace una aportación importante en una de las conclusiones de su Tesis doctoral:

(...) A finales del siglo XIX y principios del XX, Konstantin Stanislavski, Vsevolod Meyerhold, Edward Gordon Craig, Adolphe Appia y Jacques Copeau buscan, cada uno motivado por sus propias opciones estéticas, una salida a la situación de estancamiento del teatro que vivían, instalado en la artificialidad, el mercantilismo y el vedetismo (...) (Salvatierra Capdevila 2006:502).

A la inquietud de estos que cita Salvatierra, se unirá la de otros creadores que también revisaré en este apartado, y la de todos ellos se une al mismo tiempo a la de los grandes renovadores del cuerpo en el deporte, artes plásticas o en la danza. Será ese malestar con el estado de la escena de principios del XX, lo que les lleve a proponer un

(...) retorno a las fuentes, a los orígenes y a la tradición donde pensaban re-encuentrar el espíritu y el soplo vital del teatro, encarnados por la tragedia griega, las fábulas atelanas, los autos sacramentales, la *commedia dell'arte*, el drama isabelino, el *clown*, el *music-hall* y el circo, y todas las formas populares que integraban el gesto, la música, el canto, la danza y la palabra (Salvatierra Capdevila 2006:503).

Podemos considerar que esta nueva dinámica comienza principalmente en Rusia con Konstantín Stanislavski (1863 – 1938), en su escuela fundada en 1912 Estudios del Arte de Moscú, donde realiza un profundo trabajo de sistematización de la formación con el interés que relata en voz de su *alter ego*:

Tortsov anuncio que al día siguiente empezaremos a hacer ejercicios destinados a desarrollar la voz y el Dominio del cuerpo: lecciones de canto, dicción, gimnasia, ritmo, Movimientos plásticos, baile, esgrima, acrobacia. Estas clases se impartirían diariamente, pues el desarrollo muscular del cuerpo humano requiere, ejercicio sistemático y perseverante, practicada durante mucho tiempo (Stanislavski 2010:49).

A partir de este momento, formulará conceptos muy nuevos de gran utilidad como la idea de “subtexto” y la popular aportación sobre las acciones físicas que le acerca también en cierto modo al uso del cuerpo y del movimiento, así como la reivindicación de la improvisación, que especialmente en los últimos años colocan su propuesta entre las que potencian el terreno lúdico (Scholte 2010:1). De hecho todo esto se cita en *La teoría dramática* de Jaume Melendres que recoge de los capítulos “Desarrollo de la expresión corporal” y “La voz y el lenguaje” del libro de Stanislavski *El trabajo del actor sobre sí mismo en el proceso creador de la encarnación* la siguiente declaración:

Stanislavski reconoce la importancia de un buen condicionamiento físico basado en la gimnasia sueca y la gimnasia rítmica de Jaques Dalcroze (para conseguir ‘cuerpos fuertes, bien proporcionados, de excelente conformación, pero sin excesos antinaturales; se trata de corregir el cuerpo no de deformarlo’, la danza (que ‘no solo confiere una actitud más erecta al cuerpo, sino que libera los movimientos, los da más amplitud, una determinación y una finalidad, lo que es muy importante, ya que los gestos cortos, cohibidos, no son apropiados para la escena’) y la acrobacia (que ‘ayuda a desarrollar la cualidad de la decisión’), así como la técnica vocal (Melendres 2006:605).

Igualmente determinante es Vsévolod Emílievich Meyerhold, alumno y actor con Stanislavski, amante del simbolismo y la experimentación corporal, que en un momento dado rechaza el academicismo de su maestro y se separa de él para comenzar un camino propio de investigación

(...)Abrió un “estudio – escuela” en 1913, donde desarrolló ideas e introdujo una gran amplitud de técnicas corporales. El reconocimiento pedagógico de la obra Meyerhold se centra en sus experiencias e investigaciones sobre la gestualidad, fundamentalmente, sobre la construcción corporal de la escena basada en la preparación física del actor (Brozas Polo 2003:47).

Puede que el interés renovado por el cuerpo fuera implementado por Stanislavski tras las duras críticas que recibía de su “disidente” Meyerhold:

El teatro naturalista ve en la cara el principal medio de expresión del actor y abandona el resto. Ignora los encantos físicos de la plástica y no obliga a los actores a realizar un entrenamiento físico. Cuando crea su escuela, olvida que la cultura física deber ser la principal materia de enseñanza (Meyerhold 2008:35).

Meyerhold propondrá un ambicioso sistema formativo físico basado en la mecánica del cuerpo y en una elevada preparación física de los actores, los cuales han de ser virtuosos de la mecánica de su cuerpo. Por eso bautiza a su entrenamiento con el nombre de “biomecánica”, un sistema de ejercicios que lo llevarán de su cuerpo externo a la expresión de sus emociones internas (Oliva y Torres Monreal 2008:341). Realmente este es uno de los autores que más importancia dará al movimiento: sus estudios parten del movimiento de negación, de cómo, antes de dar, se toma; cómo, antes de ir hacia adelante, el movimiento ejerce una carrera atrás; cómo, antes de saltar, se pliega. Su condensación particular de esta estética del

movimiento actoral acabará depositando en la biomecánica una docena de movimientos, aproximadamente. A efectos reales son auténticamente juegos en el sentido más propio de la palabra, en los que se ejecuta la ley de la negación. En ellos “a la luz de la antropología teatral, reencontramos en la base del nivel pre-expresivo del actor” (Barba y Savarese 1990:169).

Existe otra aportación de este artista ruso sumamente importante para mi trabajo, pues propone una nueva puesta en escena que investigue la propia convención:

El abandono del Teatro del Arte, en 1902, y su viaje a Italia marcan, según su propia expresión, su ‘etapa de maduración’. En 1905, Stanislavski le da la posibilidad de dirigir el propio Teatro del Arte (...) Allí iniciará Meyerhold su idea de la ‘Convención consciente’, principio del teatro antinaturalista. Su idea antiilusionista viene del simbolismo, principio del teatro antinaturalista (Oliva y Torres Monreal 2008:340).

La idea de convención como detallé en el capítulo dedicado a la semiología supone todo un juego de transmisiones referenciales en el teatro, en el que el emisor (artista) y su receptor (público) son capaces de comunicar un contenido, por un sofisticado sistema de metáforas, alegorías o símbolos pactados intrínsecamente. Como comentario, el contenido lúdico de este fenómeno está detallado en el capítulo dedicado a la semiología y se encuentra también fundamentado en los escritos de Huizinga dedicados al valor lúdico de la poesía y del arte.

El siglo XX, con todo el trabajo de renovación urgente que desarrollar, encontró en la herramienta de las escuelas, sus mejores y más influyentes laboratorios. Y así lo realizó también Mijaíl Aleksándrovich Chéjov. Chéjov lleva a cabo una emigración reiterada por varias ciudades, hasta que al final junto con Beatrice Straight y Deirdre Hurt consiguen en Dartington Hall, en Devon, realizar el sueño de Chéjov, creando el Teatro Estudio Chéjov. M. Paz Brozas especifica en su investigación como M. Chéjov, a partir del desarrollo del gesto psicológico, pretende establecer las conexiones entre la vida interna del actor y sus posibilidades de expresión corporal. Al tipo de formación basado en ejercicios de tipo gimnástico o acrobático pretende añadir una nueva forma de atención que no sea meramente física. Él mismo lo explica en su libro *Sobre la técnica de la actuación* y así lo recoge la investigadora Brozas Polo:

La gimnasia, la esgrima, los ejercicios acrobáticos, calisténicos y de lucha, son indudablemente buenos y útiles de por sí, pero el cuerpo de un actor debe someterse a un género especial de desarrollo de acuerdo con las exigencias particulares de su profesión (Brozas Polo 2003:76).

Según esta investigadora de la expresividad del cuerpo en el teatro del siglo XX, “(...) el método de la ‘acciones físicas’ propuesto por Stanislavski fue desarrollado de forma peculiar por su discípulo Mijaíl Chéjov, aspecto que difundió en Inglaterra y EE.UU.” (Brozas Polo 2003:76). Es especialmente elocuente para entender esta nueva propuesta de cuerpo teatral que se reclama en el siglo XX. En el capítulo en que Chéjov se dedica al cuerpo del actor, afirma:

No hay ejercicios puramente físicos en nuestro método. Sería inútil, dado que nuestro objetivo principal es penetrar en todas las partes del cuerpo con unas buenas vibraciones psicológicas. Este proceso hace que el cuerpo físico sea cada vez más sensible en su capacidad para recibir nuestros impulsos interiores y transmitirlos al público con expresividad desde el escenario. Nuestros ejercicios corporales, por lo tanto son a la vez psicológicos; el actor que desee obtener unos resultados apropiados a partir de los ejercicios propuestos debe recordar esto al trabajar con ellos (Chéjov 2008:121).

Esta declaración tiene una profunda conexión con la ideología del juego profundo de Gaudier, que reivindica cierto abandono en la actuación para recibir los “impulsos” (una de las palabras más repetidas en sus clases) más internos e inconscientes que recibe el actor si improvisa bien conectado.

Por su parte, Adolphe Appia hablará desde la *Bauhaus*, “donde se había desarrollado la actividad del director y teórico suizo”, de la “importancia de la expresión corporal del actor” (Brozas Polo 2003:50), intentando incluirlo y que destaque en su nueva propuesta espacial. “Busca que el movimiento del actor destaque y tome relevancia su corporalidad escénica” (Oliva y Torres Monreal 2008:313).

Gordon Craig también pertenece a ese grupo de renovadores del XX que no conciben un teatro nuevo sin unos actores nuevos que hayan sido previamente formados para ejercer el oficio teatral con profundidad artística. En el centro que funda en Florencia en 1913 (el mismo año que abrió Meyerhold su estudio), la “Escuela del Arte del Teatro”, propone que

se combine en la educación de los actores clases de danza y pantomima con la observación directa de la vida cotidiana. No sabemos si derivado de su relación artística y sentimental con Isadora Duncan, pero el caso es que su interés por el gesto actoral y el respeto que se otorgaba a sus opiniones son el punto de inflexión en la corporalidad del teatro. En sus ensayos, muestra mucho más interés por los movimientos rituales, el movimiento en el teatro griego (de nuevo el cuerpo nos devuelve al rito, a lo lúdico-sacro) o la gestualidad del Nôh japonés, que por la literatura dramática y el realismo (Oliva y Torres Monreal 2008:314). Su compromiso con el cuerpo es claro: “Construiremos y equiparemos una escuela, dotándola de todo lo necesario... Además compraremos aparatos para el estudio del movimiento; algunos serán inventados propiamente para este uso (Brozas Polo 2003:48). Gordon Craig rechaza el naturalismo y en ese sentido propone también un movimiento artificial:

Evita el llamado ‘naturalismo’, tanto en los movimientos como en la escena y el vestuario. El naturalismo ha tomado pie en la escena porque la artificiosidad se había vuelto pedante e insípida; pero no olvides que también existe la artificiosidad ‘noble’ (Gordon Craig 1987:90).

Esta renovación a través de los intentos de recuperación del cuerpo es algo reconocido habitualmente por los estudios teatrales, como dice la investigadora M^a José Sánchez Montes:

No obstante si podemos afirmar que los cuatro teóricos y directores de escena —Adolphe Appia, Edward Gordon Craig, Constantin Stanislavski y Vsevolod Meyerhold— suponen durante el primer tercio del siglo XX, cuatro intentos muy significativos de replanteamiento de la escena teatral, centrados todos ellos de un modo u otro, en la figura corporal, el caso de Antonin Artaud surge como el ataque más directo y probablemente más radical (Sánchez Montes 2004:89).

Estos aires de novedad y reapropiación de la escena por el cuerpo, el rito o lo lúdico, también llegan a Barcelona o a Madrid de la mano de personalidades como Adrià Gual, quien supone la mayor renovación del teatro en el estado español, en Cataluña. Aporta la modernidad a la escena, la inexcusable figura del director y sobre todo el reconocimiento de la puesta en escena como un lugar creativo autónomo a la literatura dramática.

Este es el espacio que investigan todos los renovadores, qué nuevos juegos poéticos se añaden a los ya propuestos por el autor literario en la puesta en escena, qué otros elementos caben en el escenario además de un texto literario... Este es el contexto en el que mi Tesis se esfuerza por profundizar y por eso son todos ellos referentes básicos para describir el estado de la cuestión.

Ubicándonos en Madrid, encontramos a Gregorio Martínez Sierra y su Teatro Eslava. Esta innovación tuvo continuidad con el paso de Margarita Xirgu por el Teatro Español de Madrid. Similar aportación la de Cipriano Rivas Cherif, discípulo de Gordon Craig, intelectual y colaborador de Margarita Xirgu. Fue impulsor del Teatro Escuela Arte, otra aportación que parte de la renovación formativa para llegar a la renovación estética (Oliva y Torres Monreal 2008:320).

Otro coetáneo que manifestó gran interés por la recuperación del cuerpo, de la improvisación y del rito fue Antonin Artaud, quien desde Francia propone un teatro más visceral y menos racional. Su obra *El teatro de la crueldad* aboga por una puesta en escena chocante, salvaje y aderezada con los elementos primitivos del movimiento, evitando las imposiciones culturales de nuestra sociedad. Propone, influenciado por la danza balinesa, una fuerte relación del actor con su cuerpo. Esta danza además de estética poseía elementos espirituales muy atractivos.

En vez de insistir en textos que se consideran definitivos y sagrados importa ante todo romper la sujeción del teatro al texto, y recobrar la noción de una especie de lenguaje único a medio camino entre el gesto y el pensamiento (...). No se trata de suprimir la palabra hablada, sino de dar aproximadamente a las palabras la importancia que tienen en los sueños (Artaud 1990:101-106).

Su propuesta fracasará, aunque el palpitar de su espíritu no muere y será recuperado 20 años más tarde por los renovadores más comprometidos con un cambio radical de teatro, como por ejemplo, Living Theatre, Open Theatre o Grotowski. Encontramos en Artaud varios aspectos lúdicos como la vuelta a la celebración sacralizada, el baile y la agitación como elemento de conexión con el trance (*ilinx*) o el exceso (tomado por Huizinga del *potlach* estudiado por Marcel Mauss).

Por lo que respecta a la sugerencia de conectar la idea teatral de Artaud con la categoría *ilinx* de Caillois, me parece oportuno repetir cómo este la acota:

Tienen por base la persecución del vértigo, y consisten en una tentativa de destruir por un instante la estabilidad de la percepción e infligir a la conciencia lúcida una especie de pánico voluptuoso. Se trata de acceder a una especie de espasmo, de trance o de aturdimiento que aniquila la realidad (...) los derviches girantes (...) los voladores Huastecas o Totonagues en Méjico (...) el niño dando vueltas sobre sí mismo (...). Pero existe también un vértigo de orden moral, un arrebató que se apodera de repente del individuo y que se aparea fácilmente con el gusto normalmente reprimido del desorden y la destrucción, o con las formas rudas y brutales de la afirmación de la personalidad (Caillois 1994:41-45).

Artaud se halla muy próximo a la idea trascendente y mística del teatro: en varias ocasiones, propone una conexión con lo sagrado y destina su propuesta de teatro de la crueldad a conseguir esa conexión de tipo superior. “Todo lo auténtico es sagrado” (Artaud 1990:161). Según la investigadora sobre rito y teatro M^a José Sánchez Montes y autora del artículo “Teoría teatral del siglo XX: el cuerpo y el ritual”, la figura de Artaud es muy relevante, ya que autorizó la relajación de la predominancia del texto, en ventaja del ritual y el cuerpo:

La puesta en escena deja entonces de guardar relación con el drama escrito, deja de ser proyección de un texto y se hace posible así la vuelta a una idea ritual del espectáculo, a una concepción que tiene que ver con la idea de mimesis anterior a Aristóteles. Si la mimesis primitiva implicaba un individuo que a través de la danza se transformaba en otro, el elemento fundamental en esta vuelta al ritual es el componente físico. Espectáculo y recepción son entendidos como manifestaciones físicas (Sánchez Montes 2004:96).

Otro coetáneo francés fue Jacques Copeau, quien crea en París la Escuela du Vieux Colombier, donde solicitará la introducción en la formación “equilibrada de la palabra y el silencio” (Brozas Polo 2003:51) y, más concretamente, propone la introducción en los estudios de ciertas disciplinas físicas:

La gimnasia rítmica, la esgrima, la danza y la acrobacia dentro de un programa equilibrado gracias a la alternancia de la palabra y el silencio, del movimiento y la quietud hacia la valoración de la persona del actor; concibe la expresión corporal del actor como manifestación de su interioridad a través de su sensibilidad (Brozas Polo 2003:51).

Estos ejercicios deberán posibilitar el desarrollo de una expresión corporal del actor en tanto que traducción de la actitud interior, aunque prevendrá de un exceso de atención técnica. Jaume Melendres cita a Jacques Copeau sobre este tema y recoge de él una referencia de su libro de 1920 titulado *Educación del actor*:

L'actor massa desenvolupat físicament és un 'cabotin' del múscul, un virtuós de l'acadèmia, execrable l'escenari com qualsevol altre virtuós, tan desplaçat com el ballarí acadèmic d'òpera o el ritmicista Jacques-Dalcroze, o el cantant en un intermedi de la comèdia (Melendres 2006:600).

El renovador de la escena francesa “forma parte de una cadena de directores directamente influidos por los movimientos vanguardistas que saquean las viejas rutinas y descubren la dimensión física del cuerpo del actor, durante años casi olvidada en beneficio de la oralidad.”, y recoge acto seguido las propias palabras del pedagogo francés “no se trata de formar atletas por medio de los métodos adecuados, ni de desarrollar una actitud o una afectación corporal determinada, de crear hábitos estéticos para substituir hábitos no estéticos” (Melendres 2006:600). Sobre el mismo creador, Carmina Salvatierra insiste en que “el hecho de que el actor pasara a ocupar el centro de atención en esta renovación llevó a considerar el teatro como un acontecimiento físico, tal como lo supo ver Copeau al plantear el problema corporal (...)”, aunque a renglón seguido describe que “La mayor aportación que Jacques Copeau realizaría en el marco de la experimentación será (...) la máscara y la improvisación” (Salvatierra Capdevila 2006:502).

En *L'Atelier* de Montmartre, Charles Dullin buscará una formación corporal a partir del desarrollo de la espontaneidad y de la creatividad corporal, a partir también de la improvisación. Las técnicas corporales más tradicionales se introducen de forma específicamente teatral y combinada con el trabajo expresivo. Asimismo, adquiere una excelente reputación a causa de la calidad de sus clases basadas en la improvisación, el mimo y el estudio de los clásicos. Tuvo destacados alumnos como por ejemplo: Marcel Marceau, Jean Villar, Jean-Louis Barrault (Brozas Polo 2003:51). Es interesante recordar que esta escuela será también el centro formativo de Gaulier, desde donde le llega el chorro de juego e improvisación teatral en primer lugar. Dullin se convirtió uno de los refundadores de la improvisación como

método actoral. Cuando 1915, en las trincheras de la I guerra mundial, le invitan a realizar un espectáculo de entretenimiento para la tropa, propone a su compañía improvisar sobre un *canovaccio* de comedia. Explica Melendres que

(...) a partir de esta experiencia, Dullin se siente obligado a ‘reconsiderar las leyes de la comedia del arte, a investigar los métodos del entrenamiento actoral’. No se trataba, claro, de ‘volver a la improvisación propiamente dicha (...) a una forma de arte dramático ya muerta y que la comedia escrita había eclipsado’. La improvisación ahora —para Dullin—, ya no será una manera de trabajar de cara al público, sino una práctica que ‘obliga al actor a descubrir sus propios medios de expresión’, en lugar de empujarlo a una imitación de su profesor o de sus antecesores (Melendres 2006:620).

Una renovación llevada a cabo por directores-pedagogos que además comparten una mayor aproximación al movimiento y al entrenamiento corporal. Una expansión desde el compromiso social y creativo al mismo tiempo, para la recuperación del teatro. “Escuelas, *ateliers*, laboratorios, centros e instituciones similares, han sido los lugares en los que se ha expresado con mayor determinación la creatividad teatral” (Barba y Savarese 1990:38).

3.2.2 Movimiento y juego en la renovación teatral en la segunda mitad del siglo XX

La primera mitad del siglo XX es un punto de inflexión que nutrirá con sus innovaciones la segunda mitad del siglo. Entonces, la nueva generación de creadores de tendencias teatrales contemporáneas disparan sus novedades. En realidad, todos ellos forman una red de creadores e innovadores que caminan por muy diversos caminos estéticos y, casi siempre unidos a sus propias escuelas y pedagogías divulgativas, muestran una efervescencia colectiva ejemplar. La consecuencia fue la renovación total del teatro y la comprensión global de todas sus formas y expresiones. En este complejo viento renovador, se empujan los unos a los otros consiguiendo en medio siglo que hoy tengamos un teatro saludable desde un punto de vista estético, aunque muy deficitario económicamente. En todo caso, estos creadores además de ser un soplo de aire fresco, recuperan para el teatro definitivamente la corporalidad, la improvisación, la posibilidad de un teatro de convenciones no naturalistas y el juego como palabra explícita. Esta fenomenología acontece de manera muy rápida, y

si bien los primeros años sesenta el juego era aún una mezcla de recuperación de folclore, fiesta o rituales ancestrales o exóticos, a finales de siglo y principios del XXI, la naturaleza lúdica del teatro empieza a ser concebida como propiamente juego y por esta razón forma parte de mi declaración del estado de la cuestión. Dicho estado actual, no es una aparición o un brote, sino una lenta evolución que especialmente en el siglo XX esculpe un camino hacia la recuperación del juego teatral, tras pasar por los áridos siglos en que estuvo perseguido o mal visto.

En una escueta mirada, reviso ahora cómo se da esa reapropiación del juego por la escena, a través de los discursos del movimiento, del cuerpo, de la improvisación o del rito. Sin citar a todos, pues me sería imposible, voy a visitar a los más destacados en esa restauración.

3.2.2.1 Living Theatre

Siguiendo con el juego de la especulación y la renovación, es posible ver de qué modo las propuestas se pueden radicalizar enormemente. Desde Estados Unidos llegan las propuestas iconoclastas del Living Theatre, pese a ser un grupo seducido, en un principio por los textos, no tardará en entregarse al lenguaje corporal, por encontrar que era el mejor medio para expresar sus inquietudes escénicas. Aunque de entrada trabajarán bastante con los textos de Lorca, Jarry, Cocteau, Racine, Pirandello, Brecht y sobre todo Paul Goodman, los irán abandonando a medida que la compañía se adentra por los territorios más cercanos a la reglamentación del *happening*. A partir de *Paradise now*, las escenificaciones abandonan el texto, usando como recurso dramático, los cuerpos, los ejercicios de improvisación o las aportaciones de la pintura, como las *action-painting*, el *happening*, el *collage*, el ensamblaje y el yoga, en lo que se refiere a la entrenamiento físico.

Viven su mejor momento entre los años 60 y 70 y son sin duda unos creadores atraídos por la fuerza de la narratividad corporal. El cuerpo es entrenado, sobre todo con técnicas orientales como el yoga y se busca su expresividad más primitiva, a la vez que espiritual.

La mirada hacia él es insistente incluso en los temas de los espectáculos. En *Paradise Now* (1968), se entrega a los asistentes un diagrama con los chacras del cuerpo humano para que pudieran seguir la representación. Su teatro cinético prescindirá de todo ornamento y se fundamentará en la improvisación, con intensa participación corporal, en muchas ocasiones desnudo.

3.2.2.2 *Happening* y *performance*

Por la importancia que tiene la improvisación en la materialización del juego teatral, he decidido explicarla aparte, en el siguiente apartado. En él he incluido las aportaciones de los imprescindibles y principales juguetones de la escena. Una mezcla de artistas, actores, pintores y músicos que sacudieron los años 60 y 70, a partir de la idea más lúdica que el teatro haya presenciado nunca, desde los tiempos de ménades y orgías dionisiacas. Realmente una fuerza efervescente vestida de rito, irreverencia, jolgorio y placer vital, les rodeaba y supieron aportar las mejores bocanadas de libertad al escenario, aunque no siempre los mejores espectáculos teatrales (Ver apartado 3.2.3).

3.2.2.3 Grotowski

Desde Polonia, Jerzy Grotowski abogará por un teatro pobre y esencial, lo que le lleva a incluir al propio cuerpo físico como materia esencial con la que jugar en escena. Considera que es igual de importante la voz que el gesto en el teatro y que lo mejor de sí lo lleva dentro cada actor.

En un artículo titulado 'Los ejercicios', Grotowski critica el uso de la danza y otras disciplinas corporales como la gimnasia y la pantomima; estas en tanto que partes del proceso formativo del actor pueden suponer un perjuicio para la expresividad del actor si se practican de forma parcializada con el objetivo de potenciar distintos sectores y habilidades del cuerpo... En oposición a este empleo multidisciplinario sobre el cuerpo, Grotowski propone la liberación de la expresión corporal a partir de su concepción unitaria y orgánica del hombre, con un abordaje técnico basado en el concepto de impulso —herencia del expresionismo— y ligado al proceso creativo (Brozas Polo 2003:82).

Grotowski está situado entre la creación, la teoría y la pedagogía porque realmente realizó espectáculos para públicos reducidos, escribió teoría dramática, sin nunca dejar de enseñar e investigar en su “teatro laboratorio”.

Existen muchos escritos de Grotowski sobre el problema de la codificación técnica. Todo su método, muy tecnificador en un principio, va a permitir la aparición de interpretaciones corporales extremas en sus puestas en escena. Progresivamente, superará este interés entregándose a la *vía negativa*, en la que la técnica ha de servir no para dar, sino para obtener; no para imprimir, sino para exponer; no para añadir, sino para facilitar el proceso liberador expresivo y la reacción física auténtica. Me interesa notablemente porque en él vemos que, si en la primera mitad del XX es necesario rescatar el cuerpo por cualquier medio, en esta segunda mitad los creadores teatrales siguen deseando el cuerpo, pero ya no cualquier cuerpo. Piden formación corporal, pero no cualquiera. Añado aquí dos referencias que aclaran este pensamiento. La primera, más ilustrada, la segunda, mucho más cruda, pero ambas igual de claras: “Lo que hay que hacer es liberar el cuerpo y no amaestrarle distintos sectores. Dar al cuerpo una posibilidad de vida” (Grotowski 2009:31).

Este concepto de la “vía negativa” es de una significación importante para la escena a partir de este momento, y de ahí se constituye como concepto, utilizado indirectamente por otros creadores importantes, incluso de estéticas distantes, como Dario Fo, que lo reclaman como necesidad dramática. Cuando Lecoq trabaja con él en su migración italiana —indica Fo— intenta regular la gestualidad de Fo al tiempo que la compañía popular con la que trabajan. Y así reflexiona sobre ello:

Cuando él (Lecoq) entendió que mi desorden era mi fuerza, y que la falta de una disciplina determinada y absoluta, era la fuerza de mi desequilibrio, entonces apostó por liberar aun más definitivamente esta negatividad, que se volvía positiva. El desorden en el orden (Roy y Carasso 1999:42).

Grotowski profundizará notablemente en este asunto de la codificación de la técnica, un sistema más libre para el juego dramático:

La diferencia entre el 'actor cortesano' y el 'actor santificado', es la misma que existe entre la habilidad de una cortesana y la actitud de dar y recibir que surge del verdadero amor: en otras palabras, el autosacrificio. En el segundo caso, el elemento esencial es ser capaz de eliminar cualquier elemento de disturbio, de tal manera que se pueda trascender cualquier límite concebible. En el primer caso se trata de una cuestión de resistencia del cuerpo; en el otro se plantea más bien su no existencia. La técnica del 'actor santificado' es una técnica inductiva (es decir una técnica de eliminación) mientras que la técnica del 'actor cortesano' es una técnica deductiva (es decir, una acumulación de habilidades (Grotowski 2009:10).

Toda su aproximación lúdica se desarrollará desde un plano muy litúrgico y casi sagrado o santificado, como él dice, y que si ha de quedar unido a lo lúdico en algún punto, lo está y mucho, sobre todo en la libertad del uso corporal y vocal que descubriría con sus actores, en la explotación profunda de la improvisación desde los momentos más efervescentes del cuerpo y la mente dilatados, usando la expresión de Barba y desde la recuperación de los ritos.

Such an approach to understanding the essence of the theatrical process lay at the root of many of Grotowski's ideas of communion and the work he undertook during his 'paratheatrical' period. They also inspired a number of attempts to rediscover and recover the ritual elements of drama (Picering 2010:128).

3.2.2.4 Barba

Eugenio Barba, director y estudioso del teatro y especialmente de la antropología teatral, también materializa su interés pedagógico al fundar la ISTA (*International School of Theatre Anthropology*) (Barba y Zarrilli 1988). Es un hombre muy interesado por la formación corporal de sus actores, el cual sufre cierto desencanto, similar al de Grotowski, con el cuerpo diseñado. Explica que si bien al principio su entrenamiento físico se basa en sesiones conjuntas de pantomima, ballet, deporte o yoga, más adelante entenderá que no le sirve ya este principio. "También nosotros al principio de nuestra actividad creíamos en el 'mito de la técnica' (...) Pero a menudo sentía esta composición como algo impuesto, algo externo, pero que carecía de una fuerza trepanadora" (Barba y Savarese 1990:324). Sin embargo, siendo que todos somos diferentes, el entrenamiento también debe serlo e igualmente personalizado. "Una etapa definitiva de nuestra experiencia fue cuando dije a cada uno de los actores:

sigan su propio camino, no hay ningún método, cada actor debe crear el suyo propio” (Barba y Savarese 1990:326). Al final Barba determina que cada actor ha de crearse su propio entrenamiento corporal, pero, llevado por el relativismo, lo que no lleva a cabo nunca es prescindir de él, ya que aún encuentra ventajas en ese proceso: “Por más que sabían que no es el entrenamiento lo que da seguridad (...) con toda nuestra energía e investigación, (sirve para) hacer explotar los marcos de este teatro” (Barba y Savarese 1990:326). Existen en el entrenamiento cadenas de ejercicios que se repiten siempre y en las cuales el actor ha de aprender a dominar la forma y los diversos estados de energía para ejecutarla. De ahí, propone aprovechar las muchas aportaciones del “entrenamiento” sin entregarse en sus brazos a ciegas, como si de la solución actoral se tratara. Una relativización de la técnica que conecta con mi hipótesis de ubicación de lo lúdico por encima de lo técnico en la escena.

3.2.2.5 Decroux

Tras visitar la escuela de Vieux-Colombier en busca paradójicamente de clases de elocución para mejorar sus discursos políticos, Étienne Decroux dedica su vida a la escritura corporal. Una escritura del cuerpo muy técnica y analítica, especializándose en el entrenamiento gestual del mimo contemporáneo, que él llamará “El Mimo Corporal Dramático”. Sus aportaciones al cuerpo en vida y al cuerpo poético profundizan de modo ejemplar, comprometiendo al actor con su escucha interna en todo momento, pero ofreciéndole a cambio los placeres de la límpida comunicación poética no-verbal. Si ha quedado demostrado que el uso del movimiento, particularmente en teatro, explica el gozo de hombres y animales, un gozo primario compartido con la etología, Decroux es un claro restaurador de ese movimiento y gesto desde el compromiso teatral, que reivindicaba para no ser confundido con otras disciplinas escénicas del cuerpo.

3.2.2.6 Los practicantes

Faltarían en este listado los más recientes miembros de la comunidad teatral aún activos, que, por su relevancia y vinculación con la restauración del juego, del rito teatral secular y

del cuerpo lúdico tan importante trataré de manera especial en el siguiente apartado y bajo este mismo título de “los practicantes” (ver Cap. 3.3).

En ese apartado se incluyen también las explícitas aportaciones del juego al teatro, o mejor dicho restauraciones de personalidades como Jacques Lecoq, Philippe Gaulier, Peter Brook, etc. Todos ellos han contribuido realmente a un proceso de recuperación del juego en la escena, una clara (re)gamificación, si nos valemos del lenguaje actual.

3.2.3 La improvisación en el proceso de creación teatral

La improvisación tiene tres realidades muy relevantes en el siglo XX: su aparición en el entrenamiento formativo de las escuelas, su uso en el proceso de creación y su uso directo en el espectáculo. Es uno de los grandes redescubrimientos o reapropiaciones del siglo XX. Ello no es una novedad, ya que se usaba históricamente en más de un periodo, desde la danza espontánea antigua hasta los juglares, pasando por los actores de *commedia dell'arte*, aunque había sido abandonada progresivamente. El grado de ludismo que aporta la identifica fácilmente con el juego y la entrega al ludismo actoral. Hablaré en este epígrafe de las dos primeras y en el siguiente, de la tercera.

En otro orden de cosas, la renovación teatral efectúa una gran aportación: la improvisación como método de trabajo y entrenamiento. Algo tan común para nosotros hoy en día tanto en los procesos de producción como pedagógicos, parecía haber desaparecido con la *commedia dell'Arte*.

Es interesante observar el carácter lúdico de esta al contrastarla con la teoría del juego. La improvisación propone los cuatro tipos de juego de Caillois en uno solo: un juego de simulación, un “como si fuera” (*mimicry*), de trayectoria y resultados desconocidos (*alea*), que supone todo un desafío escénico a uno mismo o a uno frente a los compañeros (*agon*), en muchas ocasiones por medio de la agitación corporal y mental del ejecutante (*ilinx*). Esta hibridación de las categorías de Caillois parece delimitada dentro del ámbito del juego,

por cumplir con el descriptor de cada tipo de ellos. Observando las características complementarias que recoge Huizinga, vemos que en principio es un acto libre y voluntario, que produce placer en el actor, aun haciéndole pasar por la agonía del reto, que se desarrolla en un espacio y tiempos diferentes a los reales, que se ejecuta muy seriamente, aun sabiendo de su fingimiento, absorbente y reglamentado, y que genera tensión por desconocerse el desarrollo y el final. Parece que a pesar de no ser una condición *sine qua non*, el cuerpo y el movimiento externo están muy relacionados con esta. El movimiento interior actoral, siempre.

En la improvisación hay muchos grados: la invención de un texto a partir de un esquema o guión conocido y muy preciso (a modo de la 'commedia dell'arte'), el juego dramático a partir de un tema o una consigna, la invención gestual y verbal total sin modelo alguno en la expresión corporal, la deconstrucción verbal y la búsqueda de un nuevo 'lenguaje físico' (Artaud) (...). La moda de esta práctica se explica por el rechazo del texto y de la imitación pasiva, como también por la creencia de un poder liberador del cuerpo y en la creatividad espontánea. La influencia de los ejercicios de Grotowski, del Living Theatre, del trabajo sobre los personajes realizado por el Théâtre du Soleil (...) (Pavis 2008b:247).

Por tanto, parece que la improvisación cumple con muchos de los preceptos definidores del ludismo, lo que instaría a pensar que la implementación de la improvisación en el Arte Dramático, tan realizada durante el siglo XX, supone otro incremento del capital lúdico de este.

3.2.3.1 La improvisación en la formación y en los procesos creativos

Stanislavski por su parte parece que también dará importancia progresiva a esta herramienta en el proceso de creación. Insisto en el término "proceso de creación", ya que a los espectáculos basados en sí en la improvisación los trataré el siguiente apartado.

Al final de su vida, Stanislavski había abandonado la práctica del análisis de mesa, en favor de los enfoques basados en la improvisación que ahora se conoce como su 'últimos legados': 'Los análisis activos' y 'El método de las acciones físicas' (Scholte 2010:1).

El ya citado Charles Dullin hace renacer las valías de la improvisación como método actoral, herencia que recibirá de Copeau, con quien había fundado *Vieux Colombiers*, hasta que en 1921 abrió su propia escuela, cuyo nombre es una manifiesta declaración de intenciones

sobre el carácter experimentador: *L'atelier*. Cuando 1915, en las trincheras de la I Guerra Mundial, es le invitan a realizar un espectáculo de entretenimiento para la tropa, propone a su compañía improvisar sobre un *canovaccio* de comedia. Explica Melendres que

A partir de esta experiencia, Dullin se siente obligado a 'reconsiderar las leyes de la comedia del arte, a investigar los métodos del entrenamiento actoral'. No se trataba, claro, de 'volver a la improvisación propiamente dicha (...) a una forma de arte dramático ya muerta y que la comedia escrita había eclipsado'. La improvisación ahora —para Dullin—, ya no será una manera de trabajar de cara al público, sino una práctica que 'obliga al actor a descubrir sus propios medios de expresión', en lugar de empujarlo a una imitación de su profesor o de sus antecesores, que le haría caer en 'la artificiosidad y la convencionalidad'. El objetivo de la improvisación es acostumar al actor a 'sentir antes de intentar expresar, mirar y ver antes de describir lo que se ha visto, escuchar y sentir antes de responder al interlocutor (Melendres 2006:620).

Coincidiendo con algunos de los planteamientos de Meyerhold, Dullin se plantea un aprendizaje corporal rico y variado basado en la expresividad corporal del teatro popular. Odette Aslan, citada por Brozas Polo, explica a propósito de Dullin y de su escuela teatral, la importancia de la improvisación en el aprendizaje teatral y de los aspectos rítmicos y expresivos como heredera de sus contactos con la *commedia dell'Arte*. De la escuela fundada y dirigida por Dullin, hay que destacar, sobre todo, el énfasis en el desarrollo de la espontaneidad y de la creatividad corporal a partir de la improvisación. Las técnicas corporales más tradicionales se introducen de forma específicamente teatral y combinada con el trabajo expresivo (Brozas Polo 2003:52).

A propósito de un encuentro con Meyerhold escribe "Pasó de una estilización (...) que le llevaría al uso de la máscara, después sufrió la influencia de la comedia del arte y comenzó a liberar el escenario de todo lo que no servía" (Dullin 1985:69).

Ya hemos visto que para Dullin es un territorio de búsqueda habitual que ya había experimentado anteriormente en Vieux-Colombier. La improvisación le obligará a

(...) componer de entrada toda una silueta del interior ("voz de sí mismo") mientras que el arte de la danza entrena el gesto por la simple belleza del gesto. Sin embargo la necesidad de estilizar los gestos cotidianos o de expre-

sar un sentimiento por una actitud, le hará buscar expresiones corporales propias del arte del comediante (...) Las disciplinas colectivas que impone el trabajo de improvisación a la vez que la cultura individual son excelentes medios para preparar el instrumento favorable a la eclosión de un movimiento teatral moderno (Dullin 1985:118-126).

Todo el relato anterior me resulta indispensable en este marco teórico para aclarar la recuperación de la improvisación como método y el cuerpo como territorio de entrenamiento y uso expresivo. Ambas restauraciones serán tan relevantes para el teatro de la última parte del siglo XX, que si ellas no podríamos comprender esa rehabilitación de lo lúdico.

Es importante agradecer en este punto al teórico del juego Roger Caillois la especial atención que dedica en sus estudios a los juegos de azar, completando ese vacío que había dejado Huizinga. Es importante, creo, porque será esta zona de lo lúdico —la llamada *alea* por Callois— donde encontremos la renovación teatral en muchos casos. Como apunta, improvisar no es sino un tipo de juego, basado en una mezcla de *mimicry* y sobre todo *alea*, representación y azar. Un universo lúdico perfecto. Es tan importante su recuperación en la primera mitad de siglo en el teatro, que, ya en 1963, se publica el libro de Viola Spolin, *Improvisation for the theatre*, que recoge esta materia manifiestamente. Además, conectará directamente los términos “juego”, “jugar”, “improvisar” y “teatro”, de un modo muy directo y explícito. Es una época en la que las primeras implementaciones técnicas del siglo comienzan a mostrar carencias.

En efecto, el teatro más relevante de principios del XX propone una primera renovación corporal basada en las técnicas conocidas, como la danza, la acrobacia, la hípica o la esgrima, y además una renovación interpretativa que bebe de las aportaciones de la psicología, pasada la mitad del siglo. Sin embargo cruzado el ecuador del siglo, estas técnicas, como vimos en Barba, se empiezan a intuir un tanto ajenas al arte dramático. De hecho, desde el principio, Meyerhold ya había intuido que tocaba realizar una aproximación al teatro desde “lo teatral”, inventando su biomecánica, o Copeau, con las aproximaciones a la máscara. Lo cierto es que en el ambiente de los sesenta comienza a calar fuerte el concepto de la improvisación como liberador de la verdad escénica. Grotowski, con la *vía negativa*; Barba, con el entrenamiento como investigación personal no adiestradora y el *happening*,

con su gusto por la combinación desconocida, crean un estado de la cuestión a favor de la improvisación.

En este ambiente, Viola Spolin escribe su libro en cuyo prefacio ya se indica la síntesis del contenido: “Usar la estructura de los juegos como base para el entrenamiento en teatro (...) Progresivamente la palabra ‘jugador’ fue introducida para sustituir a la de ‘actor’ y ‘física-lizando’ por ‘sintiendo” (Spolin 1963:IX). Este texto supone una declaración completa de las ventajas de plantear el teatro dentro exclusivamente del territorio de los juegos, a través de la improvisación, hecho que aporta implicación, espontaneidad, creatividad, alerta, desbloqueo, relajación, libertad, confianza para quien comienza, competición natural, finalidad y organicidad. Es interesante analizar cómo, tras escribir detalladamente una serie de consejos metodológicos para un creador o pedagogo de teatro especializado en la improvisación y un muy considerable catálogo de ejercicios concretos para realizar en el aula o en la sala de ensayo, se detiene a realizar un pequeño diccionario de términos teatrales, entre los que quiero destacar tres, por las fuertes resonancias que tienen con Lecoq y Gaulier:

- *Juego*: actividad aceptada por un grupo y limitada por reglas y acuerdos grupales; divertimento, espontaneidad, entusiasmo y alegría acompañan el juego; semejante a la experiencia teatral;
- *Improvisación*: actuar el juego; ponerse a resolver un problema sin tener preconcebido qué hacer, permitiendo que cualquier cosa en el ambiente (animada o inanimada) intervenga en la solución del problema;
- *Actuar un papel*: actuar como en un juego (Spolin 1963:377-395).

3.2.3.2 La improvisación como espectáculo: el *happening* y la *performance*

Existe en el paso del ecuador del siglo una atención extrema a la práctica de la improvisación. Es muy interesante comprobar cómo esta herramienta propia del proceso de creación ejecutará un salto cuantitativo, y sobre todo cualitativo, transformándose de recurso de entrenamiento y creación, en estilo artístico de la pieza. La improvisación salta de la sala de ensayo a la escena en vivo y se contrasta con el público en muy diferentes formatos. Esto supone un fortísimo avance de terreno para la improvisación y, como consecuencia, del juego en el espacio teatral, por ofrecerse de este modo la unión de representación y azar (*mimicry*

y *alea*) en la propia realización del espectáculo en vivo. Pero, además, estas representaciones pueden usar en ocasiones la agitación corporal para aumentar la sensación de desorientación, vértigo o trance, razón por la cual podemos identificarlos, en esos casos también con el *ilinx*. La unión de estas las tres categorías lúdicas (Caillois 1994) refuerza la visión de los *happenings* y *performances* como territorios lúdicos.

Ya he explicado que algo similar ocurrió en el ámbito de la danza con creadores como Cunningham, el músico Cage o Twyla Tharp (ver apartado 3.1.4.1).

John Cage fue radical en este extremo y más que la improvisación trabajó sobre las combinaciones al azar, que no dejaba ningún margen ni siquiera a la intuición o al gusto de intérprete. En 1952, en Woodstock, Nueva York, sorprende al público con la famosa experimentación.

David Tudor interpretó la pieza silencio 4'33". Con traje de etiqueta, el pianista sentado ante el piano los 4 minutos y treinta y tres segundos, que indica el título, se limitó a cerrar y abrir la tapa del piano, para marcar los tiempos de la composición, pero sin tocar una sola nota (Oliva y Torres Monreal 2008:398).

Un ejercicio de deconstrucción experimental en el que los artistas proponen en un juego casi metateatral, prescindir del propio objeto de representación.

Pues bien, en el teatro ocurrirá algo parecido, a través de las experiencias de la *performance* y del *happening*. Cabe matizar que estos acontecimientos mezclan de tal manera teatro, danza y artes plásticas que todos ellos pertenecen a la vez a todos los géneros artísticos. Estos procesos muestran una predominancia del azar, del juego, del desinterés por el resultado, del placer, del entretenimiento, de la creación un universo ajeno a la realidad basado en lo "no serio" e incluso jocoso en muchas ocasiones, de culto a lo superfluo, del placer transitorio, (algunas veces ayudado por las emergentes sustancias alteradoras de la percepción), absorbente para los participantes, con mucha implicación corporal, con una estética propia e incluso un vestuario potenciador de la idea de mundo ajeno a la realidad. Surgen

de estas propuestas teatrales una serie de tensiones entre los conceptos de “lo público” y “lo privado”, “lo tolerado” y “lo prohibido” o “lo individual” y “lo colectivo” que pueden equipararse perfectamente a la tensión de la trama en el juego dramático, a la tensión por la victoria en el juego competitivo —*agon*—, a la que provoca el vértigo en el *ilinx* o a la que genera jugar altas cantidades de dinero en una apuesta —*alea*—. Como vemos, un contexto que reúne todas las categorías de lo lúdico enunciadas Caillois (Caillois 1994) y muchas de las características taxonomizadas por Huizinga (Huizinga 2008), en sus respectivas teorías del juego.

Unos referentes que amplía Patrice Pavis con datos importantes a nivel relacional, ya que las cosas nunca suceden aisladas sino en contextos mutuamente influenciados.

Encontramos los orígenes próximos del happening en las investigaciones de diversas categorías de artistas. John Cage (‘organizador’ en 1952 de un concierto en el que participaban el pintor Rauschenberg, el coreógrafo Merce Cunningham, el poeta Olsen, el pianista Tudor) puso la primera piedra de esta federación de las artes. Otros ejemplos: el grupo Gutai en Japón, a partir de 1955, en Nueva York, en los años 60, los escultores Oldenburg, Kirby y Kaprow, en Europa Beuys y Vorstell, los representantes del *body art*, G. Pane, M. Journiac, H. Nitsch (Pavis 2008b:232).

Pero estos no son los únicos antecedentes: futurismo, dadaísmo y surrealismo ya habían influenciado notablemente la deconstrucción de la escena al uso, provocando innovaciones lúdicas muy interesantes en los años 20.

El *happening* va conèixer el seu període de màxima esplendor durant els anys seixanta a Estats Units, especialment a la ciutat de Nova York, on va néixer. Troba els seus antecedents a les avantguardes escèniques del primer terç del segle XX (futurisme, dadaisme) i en l’obra provocativa de Marcel Duchamp (Saumell i Vergès 2006:9).

En este sentido, participan en la creación de un estado de la cuestión irreverente, donde la reconsideración de todo es muy posible. El *music-hall* y el circo, nuevas artes popularizadas a finales del XIX, se convertirán en espectáculos altamente apreciados por estos movimientos de vanguardia. No hay que olvidar que compartirán la pasión por el ludismo, una seducción por los momentos de improvisación y el riesgo, así como por la ruptura de la 4ª

pared, en contra del verismo del naturalismo. No se debe olvidar que el surrealismo, futurismo y sobre todo el dadaísmo habían reaprovechado los conceptos de “azar” y de “provocación”. El cabaret Voltaire será un ejemplo de ello con sus *exhibiciones no convencionales*.

Aunque el Dadá y el Surrealismo muestran la poesía como un juego pleno de posibilidades en un escenario de total libertad, bien es cierto que los juegos del lenguaje habían sido ya definidos mucho antes por la famosa obra de Stéphane Mallarmé titulada *Un coup de dés n'abolirá pas le hazard* (*Un juego de dados no abolirá el azar*) publicada en 1987 (Urtasun et al. 2010:27).

Esto implica que la expresión del cuerpo pueda ser reconsiderada, viendo como poco a poco se desvanece el sentido lógico de los textos.

Hacia 1910 se comienzan las *serenates futuristes* (veladas futuristas), donde los artistas mezclan política, arte, provocación y propaganda, con espectáculos controvertidos, con margen de improvisación y donde a menudo el público podía increparlos. Los actores futuristas rechazarán tanto el simbolismo, como el naturalismo y el realismo, inclinándose más por la caricatura farsesca, el maniquí o la marioneta. Progresivamente, la deconstrucción se maximiza, desechan la palabra e incorporan todas las posibilidades que añaden el ruido a la palabra (cacerolas, hierros, gritos, etc.) fundando el teatro abstracto. Hacia 1920, toman el relevo las *soirées dadaïstes*, auténticas batallas contra todo y contra todos. El ludismo se desarrolla profundamente en estos espacios artísticos e influirá notablemente en las ideas del *happening* y por tanto en la escena.

El *happening*, mot que va ser utilitzat per primer cop l'any 1959 per l'artista plàstic Allan Kaprow, (...) té una sèrie de característiques que li són pròpies que podríem resumir en els següents punts: valoració del cos i del que és sensorial, sexualitat, presència de l'atzar en el procés creatiu i desig de trencar amb la passivitat de l'espectador (Saumell i Vergès 2006:9).

El *happening* supondrá toda una innovación escénica, surgida hacia 1950, además de por todo lo dicho anteriormente, porque aporta la multidisciplinariedad, mezclando en la creación artistas plásticos, intérpretes, músicos, o especialistas de luz, vídeo, cine o sonido. Suele aportar una atmósfera muy lúdica a la que frecuentemente se invita a entrar al público.

Por tanto el *happening* tiene muchas intersecciones con el juego, con lo lúdico, porque lúdico es el renovado uso del cuerpo, como ya he explicado, lo lúdico es el sexo y, por supuesto, lúdico es el uso del azar, la cuarta categoría que acotó de forma cuidadosa Roger Caillois en su tipología de los juegos. Este uso de la aleatoriedad es sumamente frecuente en *happening* y *performance*. Por ejemplo, para Cage, este principio es esencial: usaba el libro chino del *I Ching*, para tomar decisiones que, entre otras cosas, por ejemplo, requería el lanzamiento de tres monedas y la posterior meditación sobre el resultado. “La originalidad de Cage reside en los métodos aleatorios que aplicó (...) (Jotterand 1971:95) Igualmente “Marcel Duchamp conocía por experiencia las artimañas del azar. Duchamp había utilizado los métodos aleatorios, inventando un nuevo sistema de medidas, antes que John Cage” (Jotterand 1971:98).

A menudo hay cierta predominancia del arte plástico, más que del teatral, como es el caso de los creadores alemanes Wolf Vostell y Joseph Beuys, pero siempre un arte plástico exhibido, enseñado y actuado.

Los ingredientes con los que los alemanes Wolf Vostell y Beuys componían sus *Happenings* mezclaban extravagancia, originalidad, referencias y percepciones políticas y sociológicas y dotes visionarias, casi proféticas. Aquellos eventos absolutamente insondables que absorbían todos los sentidos, junto a la dedicación eufórica y el compromiso de sus autores, resultaban inaceptables para los amantes del arte en aquel tiempo. En el *happening 24 Horas*, Wolf Vostell se dedicó a lanzar 200 bombillas contra una vidriera de plexiglás montada como barrera entre él y el público, destrozó juguetes bélicos a martillazos y clavó alfileres en trozos de carne cruda. Tomando este ejemplo podemos ver que el *happening* intenta provocar y absorber al público durante su ejecución. Para ello, puede utilizarse a menudo un elemento estudiado específicamente por la teoría del juego de Huizinga y proveniente a su vez de Mauss: el *potlach*, como idea de placer por lo excesivo, por lo desmedido. (Ver apartado 3.2.1, Movimiento y juego en la renovación teatral).

Es interesante considerar la definición que de él hace Patrice Pavis en su *Diccionario del teatro*:

(Del inglés *to happen*, pasarse, llegar) Forma de actividad teatral que no utiliza un texto o un programa fijados de antemano (a lo sumo un guión o un 'manual de instrucciones') y que se propone conseguir lo que sucesivamente ha sido denominado un evento. (Georges Brecht), una acción (*Beuys*), un procedimiento, un movimiento, una performance, es decir una actividad propuesta por los artistas y los participantes recurriendo al azar, a lo imprevisto y a lo aleatorio, sin propósito alguno de imitar una acción exterior, de contar una historia, de producir una significación (Pavis 2008b:231).

Esta definición podría ayudar a argumentar la proximidad entre el *happening* y lo lúdico, ya que integra varios conceptos, anteriormente definidos por Caillois en su teoría de los juegos: *mimicry*, *alea*, o conceptos de Huizinga como los de espacio y tiempo determinado y ajeno a la realidad, movimiento o aparición de la tensión en la imprevisibilidad.

Este perfil de "imprevisión" liga estrictamente con el juego y es literalmente expuesto por Huizinga: "El juego es una actividad incierta sin cuyo desarrollo no podría determinarse, ni conocerse previamente el resultado" (Huizinga 2008:21). La *performance*, igual.

Es necesario llegar tal vez a este nivel de radicalidad para que la improvisación entre a formar parte indiscutible del lenguaje teatral contemporáneo. Ensancha los límites lúdicos del teatro al máximo y es normal que propuestas posteriores relacionadas directamente con la ideología del juego puedan entrar sin roces en la teoría y en la práctica teatral.

Habíamos dicho que el humor no define al juego, sino la falta de seriedad por ser algo superfluo socialmente hablando. Muchas competiciones son, de hecho, extremadamente serias y tensas, pero también ocurre con otros juegos que sí utilizan el divertimento y el humor. Es decir, que el juego sería en todo caso una actividad muy seria que no tiene por qué comportar humor, si bien es cierto que los acontecimientos divertidos muchas veces sí implican ludismo. El *happening* se halla en una ilimitada frontera en la zona de la ironía o el sarcasmo social, y en muchas ocasiones sí contribuye a crear una atmósfera lúdica desde el buen humor y el divertimento. Según Pandolfi,

(el *happening*) no llama a la revolución romántica, sino que propone una liberación conseguida por el distanciamiento al que no le falta una sonrisa (...) al *happening* americano lo que le acabó prevaleciendo fue el divertimento en estado puro (con todo lo que ello tiene de positivo) (Pandolfi 1993:328).

Para Mercè Saumell, el *happening*, si se tuviera que resumir, reuniría como características básicas “valoració del cos i del que és sensorial, sexualitat, presència de l’atzar en el procés creatiu i desig de trencar amb la passivitat de l’espectador” (Saumell i Vergès 2006:10).

La *performance* tiende a significarse como sinónimo del anterior, ya que también está basado en la improvisación, el imprevisto y el azar. Este término se populariza más tarde, en los años 70. “El *happening* halla su continuación en el teatro invisible o en la *performance*; no genera ya el entusiasmo que despertó en la década de los sesenta” (Pavis 2008b:232)..

Es interesante comprobar los amplios márgenes de coincidencia que posee con el *happening*. “La *performance* o el *performance art*, expresión que podríamos traducir como ‘teatro de las artes visuales’, apareció en los años sesenta, por ello no es fácil diferenciarla del *happening* (...) solo llega a la madurez en la década de los años ochenta.” (Pavis 2008b:333). Aunque, en todo caso, y por lo que respecta a esta investigación, supone nuevas y continuas aportaciones al juego teatral.

La creación de espacios lúdicos muy diferentes a la vida normal será otra especialización *performántica* capaz de crear universos lúdicos, muy distantes de la vida real o cotidiana. “La exploración del espacio y del tiempo mediante desplazamientos al ralentí de figuras: por ejemplo, *Walking in an Exaggerated Manner Around the Perimeter of a Square* de Rinke” (Pavis 2008b:333); experimentos que difícilmente pueden eludir su carácter de experimentos lúdicos.

La *performance*, como el *happening*, revisitan a menudo los orígenes sacros del teatro, aquellos orígenes de ceremonia mística de oferta, en ocasiones de carácter cinético, a los dioses de la excelencia humana, donde Huizinga localizaba los más exaltados estados lúdicos del ser humano:

El juego sagrado se desarrolla al margen de la cotidianeidad —como ya se ha dicho— es una acción fuera de la vida prosaica de la necesidad y de lo serio. Este juego sacro aporta bienestar a la comunidad, desarrollo social y visión cósmica de la vida. En este ámbito se encuentran a sus anchas el niño, el poeta y el salvaje (Huizinga 2008:43).

Como ejemplo de *performance* de este tipo Pavis recoge: “La ceremonia ritual y mística; ejemplo: las *Orgies* y los *Mysteries* de Nitsch” (Pavis 2008b:333).

Así emergen compañías que basan en ello su propuesta escénica y que han sido muy abundantes y a veces efímeras en el pasado siglo, aunque hayan aportado una gran liberación al teatro y un enorme capital lúdico. Por su trascendencia, citaré únicamente el Living Theatre, una compañía que catalizará muchas de las aportaciones del *happening* y la *performance*. Fundado por el actor y poeta Julian Beck y la actriz Judith Malina, seguirá los principios de comunidad de creación para ejercer un teatro ciertamente experimental. “En quince años el Living cambió el texto literario por la improvisación colectiva para expresar sus ideas anarquistas sobre el arte y la vida” (Jotterand 1971:119). Parten de cierta idea de aleatoriedad, de hacer participar al público, y de incluso buscar su respuesta inmediata. Estarán influidos por los textos de Artaud.

(...) en busca de vías de mayor autenticidad, se produce un hecho clave, en 1958; la aparición en los Estados Unidos de la versión inglesa de *El teatro y su doble*, de Artaud, cuyo manuscrito cayó en manos de Beck y Malina unos meses antes. A partir de su lectura, el espectro de Artaud les acompañará por doquier (Oliva y Torres Monreal 2008:403).

Este hecho comportará la identificación del Living con ciertos elementos lúdicos que se han destacado al analizar la aportación artaudiana. Oliva recoge en su investigación cómo se entrenan a partir de ese momento los actores en “juegos aleatorios e improvisaciones” (Oliva y Torres Monreal 2008:404). En *Mysteries and smaller pieces* (1964), improvisan por la sala entre los espectadores movimientos y cánticos de salmos, mientras agitan varitas de incienso. El público es invitado a participar del ceremonial, pero no es su única obra que nos informa de su conexión con el mundo lúdico del rito y del trance, lo que nos recuerda el universo sacro solicitado por otros creadores para el teatro, como por ejemplo Grotowski, Isadora Duncan o Artaud. *Paradise now* (1968) nos ayuda a continuar la misma línea argumental pues se ve en él que el Living utiliza de nuevo la liturgia como medio expresivo y además “se expresa en una serie de rituales” (Pandolfi 1993:339).

3.2.3.3 Reflexión final

Toda una maquinaria renovadora y formativa se extiende por Europa. El objetivo es reaccionar contra el anquilosamiento y recuperar el juego del actor y como parte de este, su cuerpo. Su capacidad de actuar más comprometidamente. Su capacidad de improvisar. A mi modo de ver, y por todo lo argumentado, supone una recuperación de un espacio lúdico que se estaba perdiendo en la escena lentamente.

No creo que se pueda llegar a Lecoq sin las renovaciones y divulgaciones de la educación física, sin las caras veladas con gasas de Copeau, sin el redescubrimiento de la *Commedia dell'Arte* de Dullin. Creo que la danza moderna y el *happening* exploran a fondo las posibilidades del juego y de la improvisación. Chéjov viaja por medio mundo trayendo y llevando mensajes actualizadores, Isadora Duncan visita Europa a menudo, Gordon Craig acude al estudio de Étienne Decroux, para conocer de primera mano su trabajo y Decroux a su vez visitará el Pícolo Teatro de Milán. Años después, también Jacques Lecoq se instala por un tiempo junto a Giorgio Strehler, en Milán. Gaulier se forma con un alumno de Copeau, Dullin, además de con el mismo Lecoq. Lecoq asiste a una escuela de educación física natu-rista y practica durante un tiempo el salto de altura en Roland-Garros. Ve realizar *El hombre caballo* a Jean Louis Barrault. Conoce a Jean-Marie Conty, responsable de la Educación física en Francia y amigo de Artaud y de Barrault, además de que realiza el movimiento en los espectáculos Jean Villar. Stanislavski reconoce la importancia de un buen condicionamiento físico basado en la gimnasia sueca y la gimnasia rítmica de Jaques Dalcroze. Una red de complicidades e intercambios de información que, además de conocer, conviene comprender su posible influencia sobre Lecoq, Gaulier y, en un sentido más amplio, sobre la reapropiación de lo lúdico por la escena.

3.2.4 *Performance studies*. Un espacio de confluencias a finales del siglo XX - Schechner - Turner

A finales de los años 60, por tanto, muchos elementos habían fructificado como hemos visto, al menos en los países más avanzados de las democracias occidentales. El resto, incluidos

los que aún padecían dictaduras militares, llegarían un poco más tarde. El juego, era un elemento presente y reconciliado incluso con las pedagogías más convencionales en el caso de la escuela y muy usado también por los adultos. Asimismo el deporte que adquiría cada vez más presencia en las costumbres urbanas. El ocio cotizaba y adquiría un espacio social reconocido. Los ritos religiosos se relajaban y otros más seculares tomaban el relevo como los propios de los deportes, los renacidos carnavales y fiestas, el activismo político y sus diversos protocolos de militancias y manifestaciones, los visitas a museos y monumentos, los conciertos de música, los espectáculos, muchos de ellos basados en procesos muy ritualísticos en esta época o las nuevas actividades de tiempo libre.

Es en este contexto que el juego, el rito secular y el que quedaba de religioso, y la representación se reencuentran para revalidarse todos ellos, casi por primera vez en las ciencias sociales y humanísticas. Ello no hubiera sido posible si no hubiera ocurrido todo lo que anteriormente he mostrado. El siglo XX e incluso finales del XIX son imprescindibles para que emerja, como hemos dicho en los años 60 y 70, un primer discurso académico formal sobre el juego, el rito y la representación. Es en este contexto donde surgirá la reivindicación ese concepto de juego, unido a los anteriores.

Es probablemente Richard Schechner, uno de los pioneros en formular teóricamente este marco de recuperación de esta atmósfera lúdica donde se redime el juego en el teatro, pero es este un lugar amplio, según Schechner, donde no solo estarán los ritos originarios que fundamentan el teatro, como ha venido siendo la teoría habitual defendida por la teoría y la crítica, sino que todos los actos sociales de representación. Entre los actos de representación que Richard Schechner cita, y que también reconoce como zonas lúdicas, además del teatro o la danza, a lo largo de su obra *Estudios de la representación* (Schechner 2012) quedan recogidos los rituales sagrados, los rituales profanos, el deporte, el juego infantil, las manifestaciones políticas, los protocolos establecidos de la vida cotidiana, las manifestaciones artísticas de cualquier tipo, las vidas del mundo de los negocios, la sexualidad, los discursos, las charlas, los mítines, los carnavales, las oraciones colectivas, los cultos lejanos y cercanos culturalmente hablando, los ritos de paso, como las bodas, las graduaciones, la paternidad,

la pubertad, los entierros, las despedidas, así como todos los demás ritos y dramas sociales, las paradas militares, las procesiones religiosas, los acontecimientos académicos, el juego en los casinos, las corridas de toros, los juegos oscuros con apuestas desmedidas, los micro juegos que surgen de forma espontánea en la esfera de la vida corriente o incluso laboral, los parques temáticos, los parques de entrenamiento y simulación profesional, las *performance* o manifestaciones en política de género, opción sexual, etc., los juicios, los conciertos de música de cualquier género, los bailes de salón, trance y chamanismo, el terrorismo como representación, las imágenes de la guerra, los Juegos Olímpicos, desfiles de moda, etc.

Es sencillamente una lista inagotable que trata de situar la representación en su justo lugar. Es cierto que lo que el fin de siglo XX ha aportado al estudio del ludismo y los actos performativos no ha sido el cierre del objetivo para capturar la imagen más perfecta de juego, sino, al contrario, situarla en el punto más lejano de la realidad y tratar de comprender la amplitud del fenómeno. Huizinga, ya amplió el espectro largamente en su mirada cultural sobre el juego para proponer una tercera categoría para completar la identidad reflexiva y la laboral del ser humano: *Homo sapiens* y *Homo faber*. Esa nueva categoría era el *Homo ludens*, creador de cultura. Pero ahora en realidad el detallado inventario de Schechner nos lo muestra en detalle con estudios profundos de cada una de las manifestaciones, de tal forma que no deja dudas de la amplitud de productos que genera la representación. En este punto, propone que tanto el concepto de juego como el de rito, como el de representación “se mezclan unos con otros, sus límites son indistintos. Interactúan entre sí. El *continuum* se extiende como una línea recta para adaptarse a la página impresa” (Schechner 2012:90).

Ritual is one of several activities related to theatre. The others are play, games, sports, dance, and music (...) Sometimes rituals, games, sports, and the aesthetic genres (theatre, dance, music) are merged so that it is impossible to call the activity by any one limiting name (Schechner 2003:7).

En el ensayo de Schechner, así como sus posteriores trabajos fundacionales, facilitaron sin duda la entrada del concepto de juego en el territorio del drama, hasta entonces copado por los géneros estéticos, los historiográficos o los psicológicos. Es, sin duda, y como él mismo reconoce, el encuentro con Victor Turner, en 1977, invitado de hecho por el antropólogo a

participar en una conferencia sobre “Ritual, arte dramático y espectáculo”, cuando se pone en marcha un dominó de efectos consecutivos. Esta conferencia, de gran éxito a escala internacional, fue seguida de otras 3 en 1981 y 1982, y bajo el título “Conferencia Mundial sobre Ritual y Representación” y otra más tras la muerte de Turner. El proceso que las separó fue el que generó este nuevo territorio de los “Estudios sobre la representación”; a partir de ahí, como el propio Schechner indica “los estudios de representación se desarrollaron velozmente” (Schechner 2012:46). Pero lo más importante a la hora de comprender el vínculo que logra Schechner del juego con el debate académico, llega cada vez que cita qué entiende él por “representación” (en inglés el autor siempre usa *performance*). Como por ejemplo en la conclusión del capítulo 2 de su libro *Estudios de la representación. Una introducción*, donde indica claramente qué ámbitos concilia el término y su justificación:

Estos géneros, comportamientos y actividades no se encuentran separados entre sí. Igual que en el espectro de la luz visible, se mezclan los unos con los otros; sus límites son indistintos. Interactúan entre sí. (...) Por ejemplo cuando se encuentran en extremos opuestos del continuum rectilíneo, el juego y la ritualización están íntimamente relacionados entre sí. En cierta forma subyacen en todo lo demás a manera de cimiento (Schechner 2012:90).

Volviendo ahora a las nuevas aportaciones del estudioso del juego Brian Sutton-Smith, del que ya hablamos en el apartado de teoría crítica,(ver Cap. 3.1.1.3), este demuestra finalmente en su libro *The ambiguity of play* que es difícil encontrar el discurso inmóvil sobre este tema escurridizo y que solo en una mirada diversa y multiforme se pueden apreciar sus variadas resonancias. Su visión del juego es compleja y profunda lo que le autoriza exabruptos como los que a veces declaró, recogidos por el periodista de *La Vanguardia*:

‘Estudiamos el juego porque la vida es una mierda, llena de dolor y sufrimiento, y lo único que hace posible levantarse por las mañanas y seguir viviendo es el juego’, explicaba en una convención de expertos en el 2003. Con más de 50 libros editados, su conclusión más nítida fue que el entretenimiento es una necesidad existencial. ‘El juego se parece al sexo y a la religión, dos formas más de salvación humana en nuestra caja terrenal’ (...) ‘Lo opuesto al juego no es el trabajo, es la depresión’, dijo en una ocasión, según recuerda Bernie DeKoven, amigo y experto en la materia que le define como ‘el defensor del juguete’. A pesar de su atención especial al juego infantil, intentó concebir ‘los elementos comunes entre las fantasías de un niño, el crucigrama de una madre y la tarde de golf un padre’ (Álvarez 2015).

Este autor es el más reciente estudioso del discurso y de la práctica lúdica, y realiza una profunda y matizada taxonomía de los juegos. Todo su libro está dedicado a un estudio en detalle de esta clasificación, por lo que me parece imprescindible al menos citarla de forma sintética y presentar sus categorías aglutinadoras, por ser uno de los estudios recientes de mayor rigor:

1. Mind or subjectivity play: dreams, daydreams, fantasy, imagination, rumination, playing with metaphors...
 2. Solitary plays: hobbies, collections (model trains, stamps...) flower arranging, using computers, art projects, watching videos, reading and writing, travel, toys, woodworking, yoga, bicycling, photography, shopping, fishing, bird watching, crosswords, cooking...
 3. Playful behaviors: playing tricks, playing around, playing for time, playing up to someone, playing down to someone, playing fair...
 4. Informal social play: joking, parties, cruising, travel, leisure, dancing, roller-skating, losing weight, dinner play, Saturday night fun, amusement parks, gossip, clubs, bars, taverns, restaurants, Internet...
 5. Vicarious audience play: television films, cartoons, concerts, fantasy-lands, spectators sports, theatre rock music, comic books, folk festivals, museums, virtual reality...
 6. Performance play: playing music, being a play actor, playing Iago, play voices, play gestures, play by play...
 7. Celebrations and festivals: birthdays, Christmas, Easter, Mother's day, Halloween, banquets, roast, weddings, carnivals, balls, Mardi Gras...
 8. Contests (games and sports): athletics, gambling, casinos, horses, lotteries, pool, golf, poker, strategy, physical skill, board games, card games martial arts, gymnastics
 9. Risky or deep play: Caving, hang gliding, kayaking, rafting, snowballing, extreme games, windsurfing, sport climbing, mountain biking...
- (Sutton-Smith 2001:4).

Para mí a la vista de todos estos autores y de los acontecimientos del siglo XX ya presentados, es interesante ver la concurrencia que se da en las épocas de reconocimiento del juego. En 1938 Huizinga publica *Homo ludens*, tiempo en que muchas de las vanguardias y los *ismos* se regocijan en pleno jolgorio lúdico. Caillois por su parte, matiza y completa el discurso de Huizinga, en la *Teoría de los juegos* en 1958. Coincide además con que Lecoq abre su escuela en 1956 y Gaulier la suya, en 1980. En 1968, Peter Brook publica *El espacio vacío*. En 1968, realiza su primera versión de *La tempestad* (que rehízo en 1990). En 1964, *Marat/Sade* de Peter Weiss, o en 1987 su gran puesta en escena, *El Mahabharata*. En 1964, Ariane Mnouckine funda la compañía de vanguardia Théâtre du Soleil. En los años 70, como acabo de

explicar, Schechner y Turner abren la puerta a nuevos temas como el rito y el juego dentro del ámbito de los estudios escénicos, además de otros temas candentes como el género, la opción sexual, lo poscolonial, las migraciones, etc. Si repasamos las firmas de autores que componen la rica nómina de escritores de *The Performance Studies Reader* (Bial 2007), recopilación donde se profundiza en los bloques temáticos de “Performance”, “Juego”, “Ritual” o “Performatividad”, vemos que son casi todos los autores de estos temas, productores de conocimiento también de la segunda mitad del siglo XX.

En este contexto, toma una gran importancia la aportación de Josette Féral, investigadora y artista canadiense, al discurso contemporáneo de la teoría teatral, no solo por sus creaciones o por su aproximación especial a la obra de Mnouchkine, sino por la importancia de sus trabajos alrededor de la recuperación del concepto de juego, particularmente su extensa obra de recogida de entrevistas a importantes hombres y mujeres del teatro, en tres tomos, que reciben el título de *Mise en scène et jeu de l'acteur. Entretiens. Tome 1: L'espace du texte* (Féral 1997), *Mise en scène et Jeu de l'acteur. Entretiens. Tomo2: Le corps en scène* (Féral 2001), *Mise en scène et jeu de l'acteur. Entretiens. Tome 3: Voix de femmes* (Féral 2007). Sería difícil tratar la riqueza de tantas entrevistas importantes en esta Tesis, pero quiero al menos indicar que muchas de ellas están en perfecta sintonía con esta idea de los valores lúdicos recobrados en el siglo XX y declarados expresamente en los últimos años de dicho siglo. Los temas que tratan estas entrevistas no son muchos —son sinceramente todos—, pero el lugar desde donde lo realizan, el tipo de preguntas y respuestas, hablan claramente, como lugar común, de la puesta en valor de un teatro ya renovado de fin de siglo. Una mirada deliberadamente rápida a estos tomos, que adopto por no alargar indebidamente este capítulo, nos mezcla ideas como “Une école sans modèles”, “le territoire de l'intuition”, “Le grand communicateur fait oublier le temps” o “Une approche ludique et poétique” (Féral 2001), nos da una idea, especialmente la última, del grado de interés que el juego ha retomado en la teoría crítica, también francófona de finales del siglo XX. No es extraño oír en sus entrevistas respuestas explícitas como las del director y actor del Quebec, Denis Marleau (1954), entrevistado por Féral. Este, a la pregunta de si él como director tiene un método de trabajo, contesta sobre una idea clara sobre la mutabilidad y el placer del juego

como “no-sistema” o “no-técnica”, lo que viene siendo una de las ideas más contrastadas en los artistas del XX, por esta Tesis.

Les premières années, j’ai trouvé utile de pousser une interprétation que je qualifierais d’authentiquement artificielle’, un jeu qui invente ses propres règles jusqu’à devenir une seconde nature (...). À vrai dire, je suis de moins en moins partisan d’un système (...). Je pense que le plaisir est nécessaire au théâtre, beaucoup plus que le sérieux et que le didactisme, et plus utile encore que l’obéissance à des principes (Féral 2001:197).

Se da pues una coincidencia clara en el tiempo, por citar solo alguno de los referentes que como ya he detallado anteriormente citan y reivindican el juego y el ritual de forma expresa. Una cadena de concomitancias que se suceden ente los años 30 y 80, sin parar y que me permiten acercarme a este final de siglo XX, como el lugar donde la cuestión del juego ha consolidado su apreciación, conceptualización y uso práctico en múltiples territorios sociales, y particularmente en el que abordo sobre el teatro. Trato de añadir al mismo tiempo la importancia que han tenido los estudios sobre representación (*Performance Studies*) en la regeneración del juego y el ritual como fundamentación de dicha representación. Así no me parece peregrino exponer que, según mi aproximación al tema, los acontecimientos de la primera mitad del siglo ponen en marcha la rehabilitación de maltrecho concepto lúdico y, la segunda mitad, le da el alta definitiva y le prescribe hacer vida normal.

3.2.5 Situación del binomio juego-teatro en los estudios de teoría crítica actual

Los actuales *Performance Studies* son el contexto teórico donde enmarco mi Tesis, porque debido a su amplitud de miras han incorporado entre sus áreas de interés el estudio del juego como representación y el discurso lúdico en el Arte Dramático, sin olvidarse de integrar otros elementos como el rito, la investigación-creación, las ceremonias y todo tipos de *performance* sociales.

Tras las diversas renovaciones teatrales llevadas a cabo en la primera mitad del siglo XX como por ejemplo el cuestionamiento de la declamación, la reconsideración del cuerpo, la

incorporación del teatro de convenciones, la irrelevancia de la verdad escénica, las posibilidades simbólicas de escenografía y vestuario, la deconstrucción de los textos, las posibilidades del juego absurdo o surrealista, la incorporación de lo festivo y del teatro popular, se llega a las neovanguardias. En toda esta época, el rito se había impuesto vehementemente como discurso teórico y estético en el campo de la renovación teatral. Faltaba lograr bajarlo un poco de volumen para que se oyera sonar también la voz del juego. Henry Bial⁹ lo certificará en 2002, en su compilación de teoría crítica titulada *The Performance Studies Reader* (Bial 2004), con una referencia clara al rito, como elemento superado por lo lúdico, por lo impredecible e innovador que aporta el juego. En su cita observamos claramente que comparten terreno y que no es necesario prescindir de ninguno de los dos, aunque en la última frase el concepto de rito queda prevalecido por el concepto de juego:

In performance studies, play is understood as the force of uncertain which counterbalances the structure provided by ritual. Where ritual depends on repetition, play stresses innovation and creativity. Where ritual is predictable, play is contingent. But all performances, even rituals, contain some element of play, some space for variation (Bial 2004:135).

El ritual es en mi opinión una gran aportación a la innovación del teatro el siglo pasado. Así lo declaro justamente en el apartado anterior del marco teórico (ver Cap. 2.9). Sin embargo, no he podido dejar de sospechar nunca que, tras esas liturgias, a veces mal entendidas y mal explicadas a menudo, aún se estaba castrando el límpido, simple y directo discurso del juego puro, sobredimensionando la inspirada actuación del artista como hechicero. Al principio de esta Tesis, en el capítulo 1 (ver Cap. 1.1.2), mostraba yo una hesitación sobre la necesidad tradicional del teatro de someterse a las disciplinas académicas de prestigio. Es una duda que hace tiempo albergo y que aún no he logrado descifrar: ¿este acercamiento del teatro a otras zonas sociales mejor vistas o aceptadas

⁹ Henry Bial, editor de este libro, es director de la School of the Arts Associate de la Universidad de Kansas, donde ejerce como profesor desde 2005. Su especialidad es la Performance Theory, sobre lo que versa su investigación y docencia. Doctor en Estudios de Performance por la Universidad de Nueva York, es también licenciado en folclore y mitología por la Universidad de Harvard. Este libro recoge 42 artículos relativos a la teoría crítica sobre Performance Studies. Libro capital para la teoría dramática actual, ejerce de referencia internacional junto a *Estudios de la Representación: una Introducción*, de R. Schechner (2012). Desde su primera publicación en 2002, el *Reader* se ha convertido en la antología de los escritos más importantes claves sobre los estudios de la representación. El *Reader* proporciona una visión general de la teoría de la representación, tratando los siguientes temas: estudios de *performance*, teatro, antropología y sociología de la representación, artes escénicas y los estudios culturales. Se acaba de publicar la tercera edición que es ampliación de la segunda, con nuevos artículos (Bial y Brady 2015).

sería para salvarse de la ignominia y demérito a que había sido condenado en muchas ocasiones?

Esas disciplinas en las que encontró cobijo fueron sin duda la mitología, la literatura, la historia y la pedagogía religiosa medieval, a mi parecer en ese orden. Bastante más tarde, y pasado el siglo de la luz, halló hospedaje también en disciplinas nuevas como la psicología, la sociología o la antropología. Según mis investigaciones teóricas relatadas hasta aquí, a todas ellas les costó encontrar la argumentación favorable al juego en el ámbito académico, pues suponía nadar realmente contracorriente, como ya expuse, aunque finalmente lo fueron logrando progresivamente y particularmente se implicó en ello la psicología (ver Cap. 3.1.1.1). También la etnología, justamente a través del discurso del rito y su metodología, parecía estar llamada a ser la última fuerza aceptada en el ámbito académico que explicara con dignidad el fenómeno teatral, para aproximarlo a un lugar digno en la comunidad del estudio. Los años 60 y 70 se encargaron de ello y se dieron muchas manifestaciones representacionales inspiradas en este estilo. Creo que en este fin de siglo XX y principio del XXI, igual que pasó anteriormente, se está llegando a superar este último aparato que habíamos descubierto para dar prestigio a nuestro oficio: el rito; y lo cierto es que, sin negarlo, sino incorporándolo, pues son muchas sus aportaciones convincentes y se va colocando en un lugar menos dominante.

Parece que las influyentes voces que han clamado a favor del juego como esencia del teatro en el siglo XX van encontrando en el discurso académico reconocimiento a su tenaz propuesta de lo lúdico como parte esencial y primera de la identidad representativa. Hablo de voces como las de Lecoq, Gaulier, los *performers*, el nuevo circo, Complicite, Théâtre du Soleil, los maniqués y danzas redundantes de Kantor, la ironía descontextualizadora del director americano Robert Wilson, la guasa del mejor Boadella, la osada violencia de la primera Fura dels Baus, la enriquecedora danza especulativa contemporánea, con La Ribot (que incluso titula una obra emblemática suya *El gran game*, de 1999), Sol Picó, Mar Gómez y tantas otras. Al hablar de la recuperación del juego por el arte dramático, no se deben olvidar los silenciosos y alambicados recursos del mimo dramático o del clásico, el teatro

juguetón de calle, el de objetos, con compañías emblemáticas como Comediants o Royal de Luxe. Sería imposible señalarlos a todos y a todas. Un sin fin de manifestaciones teatrales contemporáneas, que han jugado con el teatro tanto como han querido, sorprendiendo y seduciendo a públicos muy nuevos, y a veces muy poco acostumbrados al teatro. Por tanto, no es de extrañar que las últimas muestras que dan los *Performance Studies* se presenten claramente reconocedoras del juego y de autosuficiencia escénica de lo lúdico.

La actualización de estudios que supone el *Reader* nos permite ver que la Parte IV del libro está dedicada exclusivamente al juego en las artes performánticas, y es incluso el título del capítulo: "Play". La relevancia de este acontecimiento en la teoría crítica editada es superlativa a mi modo de ver: cinco artículos ocupan este dominio de forma exclusiva e indirecta, y el juego o sus atributos son además referente en otros muchos lugares de los 42 artículos recogidos sobre teoría crítica actual.

Es tan diversa y variada la aportación de estos artículos referenciales en la teoría dramática de finales del XX y principios del XXI, y por tanto para el estado de la cuestión de mi Tesis, que me satisface poder referenciar elementos imprescindibles que estos textos aportan. Suponen una certificación de la evolución de la teoría crítica, ya que asumen, reorganizan los temas de estudio y los focalizan de un modo más contemporáneo, además de ampliar y diversificar los aspectos teatrales. Estos nuevos temas amplían el centro de gravedad de lo teatral exclusivista a lo multimodal del concepto performático, redirigen la mirada hacia el espectáculo y el público de forma definitiva, y no solo hacia el director y el intérprete, añaden temas de estudio como el ritual, la performatividad, el texto performántico, o el juego, que me interesa particularmente, pero que debe comprenderse dentro del cambio global que supone todo el giro que acabo de describir. Estas propuestas estéticas, con sus principios y elementos de debate añadidos, los iré exponiendo a continuación porque, como explicaré, me aluden por completo.

La reconceptualización del concepto de espectáculo y la revisión del rol de director ya es algo de lo que se ha hablado mucho, pero es básico, porque depende de su autoridad res-

pecto a la puesta en escena que sus atrevimientos experimentales, y, por tanto, lúdicos, puedan llegar más lejos o no. A este respecto Patrice Pavis¹⁰ aclara en una entrevista tras el curso ofrecido en 2009 en la Facultad de Artes de la Universidad de Chile, cómo se ha reactivado tanto la figura del director como la del público, como la de lenguajes que implica la puesta en escena:

La figura del director ha ido mutando con el tiempo hasta convertirse en una más de las voces que vehiculizan un sentido a la hora de afrontar la performatividad del acto teatral (...)el marco apropiado para pensar la práctica teatral es la performatividad, en la medida en que ya no es posible aspirar a conservar el teatro en los límites de un arte puro ni de sentidos unívocos sino que por el contrario, el modo participativo que lo caracteriza y en el cual la figura del público cumple un rol fundamental, no queda más que concebir a la práctica escénica como una obra abierta (...) Al mismo tiempo, el desplazamiento teórico desde el espectáculo hacia el espectador (...)la idea es poder ver un espectáculo a la vez como algo que es del orden de una puesta en escena, por lo que puede ser descrita por la semiología, pero al mismo tiempo es necesario habituarse a comprender que hay un aspecto performativo en el cual el público también es absorbido y actúa en respuesta a esas cosas, y por tanto la fenomenología y la *performance* son útiles (Pavis 2009).

Estos dos niveles de juego diferentes ya los había acotado Pavis en su *Diccionario del Teatro* (Pavis 2008b), citando la puesta en escena como esa noción que aparece a mediados del siglo XIX, para ampliar el rol de director, de un simple ordenador de movimientos técnicos y escénicos, al rol actual, mucho más complejo, pues aborda funciones como concretar los objetivos del texto dramático, inventar la ficción escénica que se ha de solapar a la ficción textual, definir su comprensión intertextual, ordenar las demás funciones escénicas, técnicas, interpretativas, corporales, vestuario, escenografía, etc., según lo anterior. Un complejo de acciones para “establecer la relación entre dos ficciones, la textual y la escénica” (Pavis 2008b:364). Hay que decir que en el rol de director, Pavis incluye el de dramaturgo, como él mismo reconoce en la entrevista realizada tras un curso en la Korean National University of the Arts, y recogido en la revista *Estudis Escènics*: “Para mí la función del director incluye la del dramaturgo. Solamente debe ‘traducir’ todas las ideas en decisiones artísticas” (Pavis

10 Patrice Pavis es profesor de Estudios de Teatro en París VIII y en la Universidad de Kent en Canterbury. Ha escrito numerosos documentos sobre teatro y performatividad. Es un investigador muy relacionado con el estudio de la semiología teatral y la interculturalidad. En 1987, Pavis sugirió una nueva teoría, la idea de “verbo-corps” que sugiere una unión específica de la cultura entre el lenguaje y el gesto.

2008a:462) Este nuevo rol del director le habilita para entrar a fondo en el apasionante mundo semiológico de las convenciones, los símbolos, las metáforas, que es una de las bases que yo detecto como zonas potenciadoras del juego teatral. Por tanto, esta autorización al director, es para mí un garantía de expansión del ludismo escénico. Mientras que lo performativo alude más al discurso polimórfico y caleidoscópico de la escena, puede “asociar sin ideas preconcebidas las artes visuales, el teatro, la danza, la música, el vídeo, la poesía, y el cine” y que interpela sin ficción aparente a su público, por lo que la vitalidad del espectáculo es más vibrante. Esta ampliación del discurso escénico es la que aporta a los estudios teatrales la necesidad de discutir sobre la recepción del público y no solo sobre la emisión artística, lo que amplía las fronteras de la teoría dramática. A este asunto de reubicar y empoderar la mirada del público en la producción escénica contemporánea, dedicó Pavis, una buena parte de su obra *El análisis de los espectáculos: teatro, mimo, danza, cine* (Pavis 2000), y ha estado siempre en su discurso.

Para situar los debates teóricos sobre la escena, y las tendencias en la reapropiación de lo lúdico, conviene extraer de Pavis una practiquísima clasificación temporal-temática que nos ofrece en *Vers une théorie de la pratique théâtrale: voix et images de la scène* (Pavis 2007), que el propone como “revisión de los paradigmas epistemológicos de los últimos 30 años”:

1. 1958-1968: Conception plutôt logocentriste du théâtre, malgré l’influence de la dramaturgie brechtienne.
2. 1968-1978: Débuts de la sémiologie théâtrale et insistance sur le discours théâtrale et l’intertextualité.
3. 1978-1988: Pratiques signifiantes, déconstruction et performance, sous l’influence de la théorie poststructuraliste américaine, d’où la promotion de l’inter-artistique
4. 1988-1998: Anthropologie théâtrale (influencé de Schechner et Barba) pratiques spectaculaires et inter-culturalité.
5. 1998-2008: Risquons ce pronostique optimiste. Rehistorisation de la recherche et de la pratique. Écriture et lecture des textes dramatiques, en fonction de notre expérience de la pratique théâtrale (Pavis 2007:11).

La idea que maneja aquí Pavis está relacionada con este apartado porque nos ofrece una cronología de las nuevas autorizaciones, pasando del logo-centrismo de autor o literario, al logo-centrismo de la verdad escénica y el naturalismo, que son los que no aparecen, al

logo-centrismo de fenómeno completo del hecho teatral (señalado en punto 1, y auténtico punto de inflexión para el cambio y la renovación teatral). Posteriormente, se ha incorporado la semiología, la deconstrucción escénica, los polimorfismos performativos, la mirada antropológica y, en último lugar, lo que deja ver es la reconciliación de la investigación y la práctica, a su modo de ver aún carentes de sintonía. En definitiva, resume esta cronología de incorporación de lo que yo creo que son las zonas de potenciación del juego en el teatro: la relativización de la autoría en pro de la creación colectiva, el acceso a la creatividad de la puesta en escena, los enriquecimientos de la teoría de la representación con todos los conceptos de apertura que ofrece, lo performántico en la sociedad, los ofrecimientos de la antropología, como el reconocimiento de valor en ritos, por ejemplo. Otro discurso que empiezo a ver correctamente saturado con esta última aportación bien ordenada de Pavis. “En cette fin de siècle, la pratique comme la théorie (...) ont définitivement dépassé l'étape philologique des textes, pour mieux s'occuper de la scène et de la mise en scène, avant d'en revenir au texte, mais dans une autre spirit” (Pavis 2007:11). Hasta aquí el reconocimiento de aperturas en el teatro que no solo describen una condescendencia laxa al juego, sino que se refieren enérgicamente a la reapropiación del espacio lúdico como necesidad. El nuevo reto que propone Pavis y aún pendiente es su punto 5, que describe la difícil relación de teoría y práctica en el teatro. Este es un punto capital en su obra y lo reseña en cualquier ocasión. Por ejemplo, en la entrevista realizada en la Korean National University of the Arts y recogido en *Estudis Escènics* ante la pregunta de la periodista a ese respecto contesta asertivo:

Qué es teoría y que es práctica: ¿se pueden encontrar?

Por supuesto, y es lo que mi taller se esfuerza en demostrar. En cuanto a la relación entre teoría e interpretación (*acting*), es idéntica a la que existe entre la teoría del texto (o de la escena) y la práctica. No conviene hacer de esta una categoría aparte. Sobre esta cuestión le remito a mi libro *Vers une théorie de la pratique théâtrale* (Lille, 2000; citado en Pavis 2008a:462).

Una vez aclarado gracias a Pavis, la descripción diacrónica y conceptual del periplo de aperturas que nos llevan al espacio de la performatividad, los discursos de la representación y la incorporación del término juego en el debate crítico, deseo regresar ahora al contexto del *Reader*. El primer artículo de esta “Parte IV – Play” es el más histórico y se titula “The nature

and significance of play as a cultural phenomenon” y no es ni más ni menos que el capítulo 1 de *Homo Ludens* (Huizinga 2008:11), uno de los libros de referencia del marco conceptual y teórico de esta Tesis. Respecto este artículo lo más resaltable es que Henry Bial reconozca al erudito académico holandés, como yo mismo he dejado ya dicho en varios párrafos de esta Tesis. Es especialmente relevante para mi estudio por cuatro razones:

1. Porque reafirma mi idea de que es sin duda Huizinga quien ha de encabezar cualquier análisis sobre el juego en cualquier campo de la vida. Su mirada es tan amplia y generosa, tan profundamente cultural y filosófica, que no se puede evitar, ni su relectura, ni su reiteración en las referencias.
2. Porque me satisface ver que el inicio de *Homo Ludens* forme parte de una revisión tan completa como el estudio que hace el *Reader* sobre “Performatividades”, porque avala mi fundamentación teórica y conceptual para esta investigación.
3. Por la redundancia de referentes me ayuda a comprender que estoy llegando a cubrir correctamente la saturación bibliográfica.
4. Porque me emociona personalmente ver que el que ha sido uno de mis libros predilectos durante años es recuperado para fundamentar los actuales estudios sobre representación; ver cómo Bial recupera la idea de que “the pure play is one of the main bases of civilitation” (Huizinga y Bial 2004:140)

El punto tres es muy relevante pues se pueden reconocer estas repeticiones de otros elementos referentes que ya he recogido en esta Tesis y que, por tanto, siguen saturando el discurso favorablemente, como por ejemplo Brian Sutton-Smith (ver Cap. 3.1.1, Teoría crítica del juego), quien aporta un artículo que en nada difiere de su fabuloso libro, ni siquiera en el título *The ambiguity of play* (Sutton-Smith y Bial 2004:152). Es muy interesante, sin embargo, ver que él mismo ha destacado, ante la solicitud de colaborar en una publicación de puesta al día de la teoría dramática, el primero de los siete tipos de juegos que taxonomiza; esto es. el del “fate”, destino, el relativo a lo impreciso, la suerte, *alea* según Roger Caillois. Es también curioso que en una filigrana de pensamiento logra ligarla al arte, como Caillois ligó el *alea* a la *mimicry*, para expresar que azar más representación era de una fuerza explosiva,

porque estaba cercano a las conmociones de la improvisación teatral, de la trancística y de la ritualística, y las tres son de una gran turbulencia arrolladora. Apuntaba: “La conjunción de la máscara (arte representativa) y el trance es temible entre todas. Provoca tales accesos, alcanza tales paroxismos que el mundo real se encuentra aniquilado en la alucinada conciencia del poseído” (Caillois 1994:85).

Sutton-Smith descubre una conexión a través de citar a varios científicos orientados al concepto de la ciencia como un universo predominantemente lúdico. Uno de ellos, Jacques Monod (1910 - 1976) biólogo francés, asegura en el texto de nuestro autor: “Play, art, and science are the spheres of human activity where the action and aim are not rule determined by the aims imposed by the necessities of life” (Sutton-Smith y Bial 2004:157). Esta entrada es repetida y subrayada por Sutton-Smith. Werner Heisenberg, físico alemán muy conocido sobre todo por formular el principio de incertidumbre, básico para descubrir posteriormente la teoría cuántica. El principio afirma que es imposible medir simultáneamente de forma precisa la posición y el momento lineal de una partícula. Heisenberg fue galardonado con el Nobel de Física en 1932 y su principio de incertidumbre ejerció una profunda influencia en la física y en la filosofía del siglo XX. Pues bien, recogido por Sutton-Smith en la misma página, Heisenberg “takes similar position in the comparability of art (and play) and science as complementary modes of knowledge” y aún el más juguetón de los filósofos, como le llama Sutton-Smith, Paul Feyerabend (1924 – 1994). Una clara manifestación de complicidad entre el juego y el arte, que Sutton-Smith quiere asegurar en este artículo y que ayuda a construir el estado de la cuestión del juego teatral como arte que es. Allan Kaprow¹¹ aporta un inspirado texto iconoclasta titulado *Just Doing*, en el que líricamente deja ver, desde él mismo como artista, la indisoluble relación de arte, juego y experimentación y nos aporta un discurso intrigante sobre los casi sinónimos *play* y *game*: “Play, of course, is at the heart of experimentation. Elsewhere, I’ve pointed out the crucial difference in the English language between playing and gaming. Gaming involves winning or losing (...) playing is open-en-

11 Artista de Estados Unidos (1927 – 2006), y uno de los fundadores de la *performance*. Allan Kaprow ayudó a desarrollar la idea de instalación artística y la de *happening* a finales de los años 50. Miembro del colectivo artístico Fluxus que puso en controversia muchas de las normas del arte y su perfil comercial. Estudió composición con John Cage. Relacionado con la investigación práctica y también con la academia, logró publicar profusamente. Fue profesor en el Departamento de Artes Visuales de la Universidad de California, San Diego.

ded” (Kaprow y Bial 2004:161). Y luego nos añade una curiosa reflexión sobre la identidad artística americana que también nos lleva a pensar si no estará en lo cierto: “Experimental art is the only kind of art that Anglo-America can call its own” (Kaprow y Bial 2004:162). Un texto lúdico, sobre lo lúdico en el arte, en el que forma y contenido se funden en un único mensaje que él repite hacia el final y que aclara la denuncia con la gravedad en el teatro, que ya denunciara Dewey, “What’s serious?”, y que ayuda al mismo tiempo a situar la ficción del Arte Dramático, en su justo lugar sin sobredimensionarla, por trascendental que sea la pieza.

Posteriormente se recoge un último artículo sobre juego titulado “Falling apart to stay together: deep play in the Grand Marais Mardi Gras”¹² (Ancelet y Bial 2004), de Barry Jean Ancelet¹³, publicado también por su relevancia en el *Journal of American Folklore* (Ancelet 2001), que relata en boca de este folclorista, una tradición que el propio autor resume así: “En pocas palabras, el carnaval del país proviene de la forma en que el carnaval se celebra en Francia en el mundo rural en comparación con el carnaval urbano. Es una renovación a principios de primavera y es esencialmente una forma que facilita la celebración y el encuentro en comunidad” (Bass 2011). Este artículo aporta dos elementos importantes: uno, la igualación de los términos *game* y *ritual*, utilizándose en todo el relato y de forma igualada *game*, *ritual* y *play*, lo que es toda una interpretación del ritual, desde el marco de lo lúdico; en segundo lugar, el artículo profundiza en el concepto acuñado por el antropólogo Clifford Geertz¹⁴, el de *deep play*, en castellano “juego profundo”. El término se hizo conocido por un ensayo que introdujo Geertz en su investigación sobre las peleas de gallos en Bali titulado: “Deep Play: Notes on the Balinese Cockfight” en el libro *La in-*

12 El Courir de Mardi Gras es un evento tradicional de carnaval celebrado en muchas comunidades Cajun de Luisiana del sur, el martes antes del Miércoles de Ceniza. La celebración del carnaval rural se basa en rituales de mendicidad antiguos, similares a los que aún celebra Halloween. Como el carnaval es la celebración de la última jornada antes de la Cuaresma, los celebrantes beben y comen, y también se disfrazan con trajes coloridos que incluyen máscaras y capuchones. Las convenciones sociales son alteradas y se pone en escena el baile, el consumo de alcohol, la mendicidad, festejos o los azotes.

13 Barry Jean Ancelet (conocido como Jean Arceneaux) es escritor, folclorista y profesor y experto estadounidense de la música Cajún. Obtuvo su doctorado en 1984 en Estudios criollos (antropología y lingüística) de en la Universidad de Provence (Aix-Marseille I). Primer director del Centro de Acadia y Folclore criolla de la Universidad de Louisiana.

14 Antropólogo americano (1926 – 2006), de gran influencia en esta materia en los Estados Unidos. Fue profesor del Institut for Advanced Studies de Princetown. A diferencia del enfoque tradicional de la antropología, que se regía por el modelo positivista de las ciencias naturales, Geertz propone una antropología, cuya tarea principal no sea medir y clasificar, sino interpretar. Es piedra angular del paradigma cualitativo. Es muy conocida una de sus primeras investigaciones sobre el concepto *deep play* en las peleas de gallos de Bali.

interpretación de las culturas (Geertz 1996). Las peleas de gallos eran habitualmente ilegales en Indonesia cuando Geertz realizaba su trabajo de campo en ese país en la década de los años 50. La última parte del ensayo describe los rituales de apuestas desmesuradas y peligrosas, pero que, sin embargo, se mantienen intactas, por lo que Geertz atribuye la fuerza del juego tradicional para crear elementos culturales. El título del ensayo evoluciona como concepto a partir del filósofo británico Jeremy Bentham (1748 a 1832), quien define el “juego profundo” como un juego con apuestas tan altas que ninguna persona racional podría participar en ellas. En este *deep play*, hay un entrar y salir peligroso del territorio del juego.

Eso ocurre mismo narra la investigación de Ancelet sobre el folklore de *Mardi Gras* en Grand Marais de Louisiana. La ceremonia en sí consiste en un acto de falso juicio y simulacro de castigo y burla al acusado, que a veces deriva peligrosamente en realidad al transgredirse la frontera de la ficción, por estar muy alta la energía que genera lo lúdico. Ese concepto de *deep play* es muy importante, ya que cuando el juego se usa en teatro, en la improvisación, esa energía de la turbulencia del juego, no es difícil que se manifieste de forma arrebatadora. Los participantes pueden dejarse llevar por ella y por un momento abandonar la realidad y situarse en una situación de descontrol. Este concepto ha de ser muy cuidado en el contexto teatral, ya que no nos interesa ese límite de descontrol en que la persona puede dañarse o dañar a los compañeros. En el juego de la improvisación teatral, ha de poderse restringir el acceso a esos lugares más productivos en el contexto del trance que en el de extraer material interesante para una escena. Sea como fuere, lo relevante es ver una vez más el poder del juego al mezclar *mimicry* y *alea*, como insistía Caillois (1994:84). Y la energía que esa fuerza natural puede aportar para iluminar el teatro si se colocan las turbinas adecuadas para extraerla.

Esta idea de la recuperación de la teatralidad queda bien recogida en la variedad de artículos que documentan el libro y particularmente la parte del juego y nos relata un siglo XXI multiforme y lúdico al que la teoría crítica, como se observa, empieza a dar respuesta.

Por lo que respecta a Pavis, del cual he hablado antes, es también un claro recuperador de la idea de juego, en el teatro, como elemento específico. Por ejemplo, ya en el diccionario teatral lo incorpora, como he señalado en el capítulo de marco teórico (ver Cap 2.6). Además de ello, son muchas las ocasiones en las que habla del tema y fuerza su especificación. Por ejemplo, en *El análisis de los espectáculos: teatro, mimo, danza, cine*, incluye deliberadamente un pie de página para resemantizar una expresión desgastada por el uso como es la de “juego del actor”, indicando lo que él entiende por ello, a pie de página: “La expresión ‘juego del actor’ pretende recuperar el aspecto lúdico que se da en inglés con ‘to play’ y ‘a play’ y en alemán con ‘spielen’ y ‘Schauspiel’, aspecto que se pierde en términos como ‘interpretación’ y ‘actuación” (Pavis 2000:24).

3.2.6 Cómo se están incorporando estos elementos al discurso teórico

Comienzo por llamar la atención sobre el gerundio que titula este apartado para subrayar la idea de que este proceso se está produciendo en los últimos 50 o 60 años y en absoluto está acabado. Como hemos visto en la cronología de Pavis, ha sido además una incorporación progresiva, que ha pasado por varias fases: desde la reubicación del teatro en el acontecimiento escénico, enriqueciendo el cúmulo de conocimiento que ya había sobre el texto dramático, a la apropiación de la semiología, a la influencias de la antropología, a la deconstrucción del discurso escénico y posterior promoción de lo performántico e interartístico, para llegar, por último, al nuevo campo emergente de convivencia de la investigación-acción, o de investigación desde la práctica. Yo diría, además, que estas fases no han sido consecutivas, acabando una y comenzando la siguiente, sino que han recorrido, como los ríos, lechos inciertos, sorteando curvas, atajando meandros, desapareciendo bajo el suelo casajoso, para emerger ojos portentosos más adelante, de caudal mermado en unos trayectos, o vasto como en otros. Veloces y volubles como el vertiginoso torrente al precipitarse en la montaña, a ratos arroyo pobre de seco, a ratos solemnes y parsimoniosos, como un río opulento y sabio cuando llega a un delta, a veces enormes y a veces joven afluente que se agrega al otro y sigue su camino. Esto ha sido así y de hecho así está continuando hoy día.

El primer punto, ha sido extraordinariamente importante, ya que ha permitido abrir la brecha por la que se colarían el resto: el de hacerse un hueco junto a la posición hegemónica del texto o mejor dicho el de lograr mirar con actitud más positiva hacia la puesta en escena, poniendo en valor las virtudes de la escenificación, logrando acreditar además de la creatividad de la escritura dramática, los valores igualmente creativos de la escritura performántica. Recuerdo perfectamente —si se me permite una cita desde la memoria anecdótica personal y que, por tanto, no podré referenciar entre comillas— a Philippe Gaulier, indicándonos mientras realizábamos uno de los cursos que conforman el curriculum de su escuela, titulado “Chéjov and Shakespeare”, que cada día nos repetía insistentemente. Se trata de aportar nuestra sensibilidad más exquisita como actores o nuestra mejor fantasía como directores, para que brille aún más la suya, como grandes escritores que han sido y son. Sus palabras, sin ser literales, explicaban reiteradamente esa idea de acceder desde la puesta al mismo estatus creativo que el autor.

Poco a poco, el final de siglo fue trayendo las aportaciones del importante teórico Marco de Marinis¹⁵ a esta recuperación de lo intertextual y de la recepción, desde la teoría crítica.

El investigador italiano hace de notario de su época y de los cambios de óptica descritos más arriba respecto a la creatividad en la *performance* del teatro, en su ejecución. Destaca y rescata elementos esenciales del teatro como: la importancia de las sensaciones físicas y del cuerpo, su materialidad expresiva, su posibilidad de salir de la mimesis, de la imitación de la vida cotidiana. Al iniciar la segunda parte de su libro *The Semiotics of Performance*, titulada “The performance text”, formula un planteamiento contundente ya en la primera línea:

I will now definitely shift my attention away from the dramatic text, and turn to the other pole of transcoding of the theatrical event, i.e. to performance itself, which I have already frequently invoke as *performance text* (...). From a semiotic standpoint, the term *text* designates not only coherent and complete series of linguistic statements, whether oral or written, but also every unit of discourse, whether verbal or nonverbal, or mixed (Marinis 1993:47).

¹⁵ Marco De Marinis (1949) es profesor de Humanidades en el Departamento de Artes Teatrales de la Universidad de Bolognia. Es profesor de Historia del Teatro y de las Artes Escénicas. Sus intereses de investigación son: teoría teatral, cuestiones epistemológicas y metodológicas, experiencias teatrales del siglo XX, el director, el mimo corporal, el llamado Nuevo Teatro después de la II Guerra Mundial, el espacio escénico y la iconografía teatro. Director la revista “Cultura Teatro”.

De Marinis supone por tanto una de esas primeras grandes voces capaces de legalizar en la teoría crítica lo que ya hacía años se había autolegitimado la práctica. Estaba, (insisto, y está *aún*) apareciendo una nueva categoría: la *performatividad* o representación, como lo había referido igualmente en Schechner (2012); (2002); (2003), dentro de la cual, además del teatro conocido, se incluyen “celebrations, ceremonies, rituals —all the ‘social dramas’ described by Duvignaud (1965)— contemporary avant-garde phenomena such as *happening* and *performance art* (...)” (Marinis 1993:49). Marco de Marinis, y su concepto de “Performance as Text”, es sin duda, junto con Pavis y Schechner, otro de los grandes padrinos del bautizo en la pila sacramental, que suponen la autoridades académicas. De Marinis, con su interés declarado hacia la puesta en escena, el rol y autoridad del director, el mimo corporal, los signos e iconos en escena y finalmente el por él llamado “Performance Text” deja constituida una nueva mirada hacia el denominado “Nuevo Teatro” que llegaría desde pasada la II Guerra Mundial hasta nuestros días.

I will now definitely shift my attention away from the dramatic text, and turn to the other pole of the transcoding of the theatrical event, i.e., to performance itself, which I have already frequently invoked as “performance text” (Marinis 1993:47).

En su *Teoría dramática* Jaume Melendres, citado anteriormente, viene igualmente a argumentar o a reconocer el fenómeno:

La Semiología, en descobrir que els signes escrits i els signes audiovisuals són distints, per tant, exigeixen mètodes d’anàlisi igualment diferents, reafirma una contraposició del text i de l’escenificació que pot ser només existeix des del punt de vista analític (...) La semiologia teatral renuncia, així, a la possibilitat de considerar que el text dramàtic —el bon text, si més no— sempre és complet i té tot allò que necessita per adquirir sentit a través d’una representació” (Melendres 2006:580).

De hecho, Melendres en el párrafo final de ese capítulo del libro, le reconoce también toda la autoridad transgresora a la semiología:

En qualsevol cas, el veredict de l’arbitratge semiològic (...) és clar; el text ‘T’ (el de la *mise en scène*, segons la terminòloga d’Ubersfeld) s’erigeix a l’escenari per damunt del text ‘T’ (ajagut al paper, horitzontal) i li imposa la seva verticalitat, el seu dret de pas (Melendres 2006:580).

Este reconocimiento es otro pilar que me ayuda a solucionar el posible incremento de lo lúdico en el teatro, pues observo que, a medida que la puesta en escena gana autoridad y autonomía, los juegos escénicos aumentan su uso y la caja del teatro se reinventa como juguete en manos de un director y unos actores libres y creativos. Esta nueva posibilidad de juego, reconocida perfectamente por la semiología y, posteriormente, por los "Performance Studies", viene a explicar este aumento lúdico en el teatro del que yo intento dar cuenta en esta Tesis

Realmente, Schechner consolidó este territorio, y además de un nuevo enfoque para la teoría dramática lo que ha aportado al mundo con ello es una gran amplitud de miras sobre la teoría y también sobre la práctica dramática, así como una puesta al día del debate estético y crítico sobre los territorios dramáticos. Aporta, a mi modo de ver, una gran plataforma estructural desde la que observar más ampliamente el teatro y las teatralidades, el debate teórico y el teórico-práctico, las aportaciones universitarias y las aportaciones de los artistas, ya que él fue extremadamente considerado juntamente con los artistas del siglo XX, mitad practicantes, mitad revolucionarios, mitad pensadores, y así queda recogido en el artículo de Barbara Kirshenblatt-Gimblett "Performance Studies", incluido en la amplia y actualizada revisión del debate escénico que ofrece *The Performance Studies Reader*, publicado por Henry Bial.

En él vemos citado a Schechner como sigue:

(...) long before the scholars took an interest, artists had an expanded view of performance, From futurism through dadaism, in the arts and rituals of Artaud, John Cage, Suzuki Tadashi, Anna Halprin, and Allan Kaprow (to name just a few) (Bial y Kirshenblatt-Gimblett 2004:47).

El discurso de Schechner es claro y su aportación a día de hoy está muy presente en toda la teoría crítica. Él, denuncia la gran desconexión que se está dando entre la Universidad y el crecimiento en el mundo profesional de las artes performánticas. Henry Bial nos recuerda respecto a este asunto que Schechner solicita "a wholesale reconstruction of curricula to include the study aesthetic performance, Schechner and others suggested a de-emphazing

of literary, text-based criticism in favor of performance-based analysis” (Bial 2007:5) y el propio Schechner añade cuál sería el territorio de ese análisis en su artículo: “a broad spectrum of activities including at the very least the performing arts, rituals, healing, sports, popular entertainments, and performance in everyday life” (Schechner y Bial 2004:7) En su más completa publicación, el libro *Performance Studies* incluirá el juego como un capítulo con identidad propia dentro de las artes de representación y, por tanto, dentro del teatro.

Y con estos datos considero que Richard Schechner es un aval imprescindible en mi Tesis porque no solo postula por el desarrollo del análisis basado en la *performance* y reconoce la aportación de resultados de la investigación en los artistas, sino que además, en su ampliación de miras, incluye temas como el que a mí me preocupa: el juego, en el ámbito de áreas de interés de los “Performance Studies”, imprescindible para establecer el estado de la cuestión de una Tesis teórico-práctica como esta.

Tal vez la cuarta voz indiscutible en esta renovación y reapropiación de la escena por nuevas líneas de acción de la *performatividad* sea la de Josette Féral (1949), investigadora francesa instalada en Quebec (Canadá), presentada ya en esta Tesis por su conocimiento del Théâtre du Soleil y de Ariane Mnouchkine. Lo cierto es que Féral es una gran investigadora de teatro contemporáneo y performántico no solo en el plano teórico, sino como artista. Al igual que Richard Schechner, han desarrollado sus carreras en el terreno de la teoría crítica y también en el de la creación dramática y aportan, por tanto, sus experiencias también como investigadores teórico-prácticos. Como ella misma declara en uno de sus libros, cuyo título ya es elocuente, *Teatro, teoría y práctica: más allá de las fronteras* (Féral 2004), llegó al mundo del teatro desde los estudios de crítica literaria. Dado que pronto vio que, a la práctica, necesitaba una aproximación más concreta para poder ofrecer una visión completa del fenómeno, comenzó a investigar activamente el proceso creativo, la recepción y el paso de los textos a la escenificación, con todo lo que ello conlleva. Así lo explicita:

(...) la interpretación del actor, el trabajo del director, los ensayos, los cuadernos de dirección... No es sino a ese precio como los prácticos podían sentirse comprometidos con la teoría (...) En una época en que el texto performativo,

como lo definiría Richard Schechner, está en el centro de la práctica teatral, es importante referirse nuevamente a algunos ejemplos que ilustran la importancia de esos nuevos “textos escénicos” (Féral 2004:9).

Esta nueva tendencia de pensamiento imbricado con la práctica, esa cita directa a Schechner y a su texto concepto base de “Performance as Text”, deja bien patente que esta profesora, investigadora, escritora y también artista creadora escénica, estaría formando parte de ese grupo de teóricos que están definiendo hoy en día un estado de la cuestión comprometido con el cuerpo, el juego, reunión de teoría y práctica. Y es que ciertamente en el terreno del juego también tiene numerosas aportaciones. A través de sus libros de entrevistas (Féral 1997); (Féral 2001); (Féral 2007) y en otro título sobre el tema de la formación relata las diversas escuelas y tendencias en formación de actores: *L'École du Jeu* (Féral 2003).

A estos teóricos y críticos actuales, que están creando un interesante debate sobre las nuevas fronteras escénicas, con los rasgos en común que ya he descrito y que, por lo que respecta a esta Tesis, se unen también los pedagogos y los artistas para acabar de definir en qué punto estamos, como impulso vivo todo ello.

Así, reconociendo la importancia del texto y admirando la creatividad y poesía que derrocha la literatura —como ya he comentado que nos enseñó a sus alumnos Philippe Gauthier—, vemos que en este paso de siglo, tanto la puesta en escena como la *performatividad*, como el discurso amplio del juego, me atrevería a aventurar que logran acceder a la teoría crítica para condicionar incluso su identidad futura.

Estas nuevas ideas de la performatividad como texto son también reconocidas por Christopher B. Balme¹⁶ en el libro *The Cambridge Introduction to Theatre Studies*, donde escribe:

The programmatic foundation for performance theory was outlined in 1966 by Richard Shechner in his essay “Approaches to Theory / Criticism” Schechner proposed a concept of performance transcending text-based drama and embracing the formal relations between play, games, sports, theatre and ri-

16 Catedrático de Estudios Teatrales de la Universidad de Munich. De 2004 a 2006 ocupó la cátedra de Estudios Teatrales de la Universidad de Ámsterdam. Ha publicado ampliamente sobre el teatro alemán, teatro intercultural y el teatro y otros medios de comunicación. Sus intereses de investigación actuales se sitúan entorno al legado de la modernidad en la globalización de las artes, el teatro y la esfera pública y la relación entre medios de comunicación y *performance*.

tual. In the following years Schechner demonstrated in numerous publications the interdisciplinary potential of such a concept (Blame 2008:123).

Balme tras reconocer conceptos tan importantes como el primer texto, el del autor, y el segundo texto, el del director, y tras reconocer la nueva relación que se establece hoy en día entre performance y texto, no le queda sino añadir que “The concept of drama is being seriously challenged by a growing number of performances” y propone acercarlo significativamente al término “postdramatic theatre” que había acuñado el estudioso alemán Hans-Thies Lehmann en su libro de igual título: *Postdramatic Theatre* (Lehmann 2006), que refiere a las tendencias teatrales fuera del paradigma del texto dramático, con ausencia incluso de él, o, si hay texto, puede estar muy subvertido en orden o significados. El caso es que existe un lugar de encuentro en la teoría crítica que reconoce claramente esta zona posdramática del texto performántico, o performatizado.

Dicho esto, y resumiendo, yo creo que la reincorporación del discurso lúdico al teatro, se da por varias puertas diferentes. Por un lado, los acontecimientos teatrales llevan unos cincuenta años colocando el modelo lúdico en los escenarios o en contextos de exhibición de manera reiterada y, por otra, un poco más recientemente, ciertos lugares de la reflexión teórica académica como la zona renovada de *Performance Studies* están validando esa realidad. Por tanto, se está dando una relación entre teoría y propuestas prácticas de los artistas, que está llevando indefectiblemente a este avance. Ambos procesos comenzaron sus caminos respectivos en realidad antes, ya que en la primera mitad del siglo XX hay en primer lugar experimentos varios en el campo de la representación que enredan alrededor de la recomposición lúdica de la escena, como simbolismo, dadaísmo, etc. En segundo lugar, se da incluso en los textos dramáticos, Alfred Jarry, Ionesco, por citar algunos ejemplos solamente, aunque sería una larga lista. Hallamos cierta teoría crítica sobre estas rupturas lúdicas, en el plano del rito o de la artificiosidad como recurso estético, proporcionada por los propios artistas, Artaud, o por Meyerhold sin ir más lejos; o más tarde por Barba, Grotowski. Y, por último, se sucedían los experimentos en la creación artística de la puesta en escena, como Appia, Gordon Craig, Bauhaus o más tarde Living Theatre, Bread and Puppet, *happening*, etc. A ellos los refiero unidos al juego de la experimentación justamente,

de la inquietud e investigación permanente. Es decir, que la idea lúdica en los discursos y en la práctica viene entretejida a lo largo del todo el siglo XX de forma continua y por eso mi estado de la cuestión, como decía al principio, se sitúa longitudinalmente a lo largo de todo el siglo y, transversalmente, recopilando tanto la teoría crítica, por un lado, como los aportaciones prácticas de los artistas, por otro; así como en tercer lugar los discursos de los pedagogos teatrales. Son a mi modo de ver los tres caudales de los que emana la información lúdica más reciente. Antes de cerrar el capítulo deseo profundizar más en alguno de los más recientes pedagogos y artistas teatrales que, como digo, son fuente de información por su obra práctica, porque han aportado la concreción más clara del término juego en sus discursos pedagógicos o estéticos. Son los que llamaré “los practicantes”.

Si la teoría sobre el juego en general no cuenta con un corpus teórico, como ya he mostrado largamente en el apartado 1 de este mismo capítulo (ver Cap. 3.1), he de insistir ahora en que la teoría del juego unido al teatro o explicitado en la praxis dramática, menos todavía. A día de hoy creo que justo comienzan a leerse las primeras conceptualizaciones sobre este principio. Es importante, pues, inferirlo a veces de otros lugares, uniendo así todas las fuentes que podamos. Mi información sobre la situación, discursos teóricos y modelos prácticos del grado de significación del juego en el teatro también se ha extraído o inferido de cuatro lugares:

1. De las primeras aproximaciones de creadores y pedagogos del siglo XX a la idea lúdica.
2. De la teoría crítica, como acabo de realizar ahora.
3. Del reconocimiento de las manifestaciones y representaciones lúdicas, aunque no sean categorizadas siempre con el término “juego”, que es lo que he recogido como folclores, fiestas, ocio, semiología, acontecimientos innovadores en el teatro, etc.
4. De las aportaciones explícitas de algunos practicantes. No son muchas pero sí muy relevantes, porque pueden haber sido influyentes en inicio de este reconocimiento del juego por la teoría crítica actual. De ellas, hay que prestar especial atención a Gaulier en especial por su insistencia monotemática, a Lecoq, de quien Gaulier bebe, y a diferentes creadores que explicitan con la misma precisión el concepto, como Simon McBurney, Mnouchkine, Boadella, etc.

Explicada esta actualización de la relación juego-teatro, poniendo en colaboración la teoría con la práctica, es coherente ahora dar voz a algunos de estos practicantes que han potenciado la recuperación del concepto de juego en el arte dramático de una u otra manera. No podrán ser todos, por falta lógica de espacio, pero con los elegidos comprenderemos esta (re) gamificación del teatro en las puestas en escena recientes.

3.3 Practicantes: para muestra cinco botones

Siguiendo la metodología de la PaR de Robin Nelson, paso ahora a tratar de manera especial con qué miembros de la comunidad teatral la idea de teatro como juego se ha relacionado más y mejor. Para establecer también el estado de la cuestión desde un punto de vista del discurso práctico.

I do not accept that a review of literature is always necessary (even for a traditional arts and humanities PhD) (...) in a PaR project, the location of work in a lineage of practice might be more appropriate than a literature review. I would expect this chapter to give accounts of several practitioners /companies working in a similar territory with a disposition to distinguish what each has achieved. Such writing should set up a platform for the account of the process to bring out the specificity of the practitioners research's own findings (Nelson 2013:35).

Sería imposible relatar en una sola Tesis y en profundidad todos los creadores y compañías que podrían componer este capítulo, por lo que tomaré tan solo algunos casos que ejemplifiquen el modelo de teatro que trato de identificar como referente para mi investigación.

Estableceré un filtro sencillo: aquellos que mencionen expresamente el juego como fundamento del teatro o que así se vea en sus producciones a través del uso de signos, metáforas y convenciones en cantidad y calidad altas.

Esta no es una investigación sobre la historia del juego, ni menos aún de la historia de la representación. Su pretensión es más modesta: se trata únicamente de una revisión exhaustiva de del aspecto lúdico como naturaleza del teatro, y en ese sentido, y por carecer de referentes el tema, he decidido alimentar la parte teórica. En esa misma línea quiero iniciar aho-

ra un capítulo destinado a referenciar practicantes teatrales que lo son teniendo en cuenta el marco que he expuesto; es decir, el del teatro que intensifica el uso de convenciones, de signos, de metáforas, de cuerpos activos, de agitación escénica o de sorpresas visuales, para tratar de ver en qué punto se halla la cuestión de lo lúdico en la escena, también en la práctica. Pero debo insistir en que en este capítulo, una vez más y por deseo propio, no están todos los que son, aunque los que están son los necesarios para encuadrar la práctica teatral que sirva de referente. En ese sentido no tengo más remedio que llevar a cabo una selección de los muchos representantes que podrían iluminar este capítulo y conformarme con unos números *clausus* para no extenderme en demasía. Con los citados, espero elaborar un mapa suficientemente explicativo, tanto desde la práctica pedagógica, como desde la práctica artística, de esta idea del teatro más jugado, entendiendo por “juego” cuerpo, convenciones, signos, metáforas.

Para acotar esta diferencia clásica entre un teatro naturalista o realista y un teatro de convenciones, me valgo de un texto de Barba sobre Meyerhold. Mi intención no es, bajo ningún concepto, juzgar ninguno de estos estilos, sino elegir uno desde el cual puedan divisarse mejor los identificadores del juego.

Es en este estudio que Meyerhold comienza a practicar y definir sus ideas sobre el “nuevo teatro” que llama, “estilizado” o “de convención”. Según él, en el viejo teatro (naturalista, como lo practicaba Stanislavski) los actores encarnaban el personaje sin valerse de medios plásticos (*plastika*) (...) Meyerhold quiere provocar en el espectador un reflejo emocional que no pasa necesariamente a través del aspecto intelectual, sino que se basa en la sensibilidad sensorial y cenestésica (Barba y Savarese 1990:136).

Por tanto, a partir de estas palabras y de lo dicho sobre signos en el capítulo anterior (ver Cap. 2.6), me valdré de la nomenclatura prestada de Meyerhold: teatro naturalista *versus* teatro de convención

Tras acotar y aclarar el concepto, mi esfuerzo recae ahora en elegir a algunos miembros de la comunidad teatral que puedan explicar, desde su práctica, este concepto, para completar así el estado de la cuestión valiéndome de la voz de sus propios artistas y pedagogos,

en este paso de siglo XX al XXI. De ellos, he de extraer en la escena ese líquido lúdico que preciso definir e identificar en esta Tesis. Al mismo tiempo, ellos me aportarán parte de los resultados.

Así pues, elegiré como miembros influyentes de esta pedagogía del teatro más “de convención” o más del juego a Jacques Lecoq y a Philippe Gaulier, por varias razones: han explicitado siempre el término juego, como propio, sin buscar receptáculos más ampulosos; han formado a muchas compañías y actores del teatro llamado ahora por mí de convenciones; han rescatado del olvido todos los estilos no naturalistas de la memoria teatral, y han reclamado el paroxismo de lo lúdico y el placer de jugar como razón autosuficiente para sostener la credibilidad del actor en el escenario, alejándose del discurso de la verdad realista.

Por lo que respecta a los referentes del ámbito de la dirección o la actuación, me gustaría tener en cuenta que, además de usar este amplio marco definitorio de teatro de las convenciones y los signos, fueran también utilizadores de los textos y cuerpos de los actores. Desearía, pues, focalizar la mirada en directores y compañías que aunque usen convención y cuerpo generosamente, tampoco prescindan de los textos, ya sean estos literarios, adaptados, o creados, para obtener tener una mirada del fenómeno completo de la representación. Consciente de a cuántos no incluyo, tomo como ejemplo a Peter Brook, a Ariane Mnouchkine y su Théâtre du Soleil y a la compañía británica Complicite con Simon McBurney como director. Los elijo porque creo que muestran con especial claridad mi idea de teatro del juego, porque son referentes que han generado cierta bibliografía, y porque, además del interés del público, han gozado asimismo del interés de la teoría crítica.

Insisto en que la lista es incompleta y que no pretendo resumir en ellos a los que no están, pero me parece inabarcable introducir los numerosos ejemplos de artistas de la escena que en este final de siglo pueden conjurar lo lúdico y lo teatral en un mismo brebaje. Como desagravio, quiero añadir que bien podrían formar parte de esta selección algunas compañías que han optado por la defensa de un teatro desde el juego y la innovación, e insisto en el sentido de libre, experimental, con uso de convenciones, con cargas fuertes

de textos performativos o deconstruidos, con mezcla de lenguajes, como el gesto, el texto, los objetos... En definitiva, los márgenes ya definidos para referir este teatro del juego de finales de siglo. Esas compañías y creadores podrían ser, además de los que he elegido, *Cheek by Jowl*, en Inglaterra; *Philippe Genty*, en Francia; *Romeo Castellucci*, en Italia, *Tadeus Kantor* en Polonia; *Joglars o Comediants* en Cataluña; *La Zaranda*, en Andalucía, por poner solo algunos ejemplos. Incluso creo que podrían formar parte *La fura dels Baus*, *Marcelí Antúnez*, *La Ribot*, *Mar Gómez*, *Blanca LÍ*, *DV8*, o *Sol Picó*. Así como *Royal de Luxe*, *Robert Lepage*, *Thomas Ostermeier* o el nuevo circo de *Baró d'Evel* y un largo largo etcétera de candidatos que completarían sobre manera esta Tesis. En resumen, una lista inagotable de proyectos que recogen la libertad del juego para acudir a lugares tan insólitos como profundos, sin limitaciones ni estéticas preconcebidas. Desde sus ritos escénicos renovados hasta sus metáforas particulares, sus estéticas de compromiso con la fantasía escénica o sus convenciones sorprendentes, emiten por sí mismos un claro discurso de qué significa juego en el teatro y sintetizan por sí solos el estado de la cuestión de esta Tesis.

3.3.1 Argumentos para la selección de los cinco estudios de caso para concluir el estado de la cuestión

Abro este apéndice enumerando las causas que me han servido para elegir mis son cinco estudios de caso:

1. Por su calidad artística contrastada internacionalmente.
2. Por su autoridad en los discursos, referenciada en artículos, libros y entrevistas sobre ellos.
3. Por manifestar un discurso explícito sobre el juego, a veces compartido con un discurso ritual, pero añadiendo igualmente que ese ritual no es sino juego.
4. Porque con esta selección puedo realizar un viaje coherente, aunque selectivo porque todo no cabe, a través de una zona particularmente lúdica del teatro sumamente interesante para esta Tesis. De entre lo mucho que se produjo en las últimas décadas del siglo XX, trazo una trayectoria de rescate del juego explícito a través de *Lecoq*, *Mnouchkine*,

Brook, Gaulier y Complicite. En esta trayectoria quedan recogidos y mostrados los valores del teatro aleatorio de la improvisación, la recuperación del cuerpo expresivo, la trascendencia lúdica de lo sagrado.

5. Porque todos ellos han argumentado a favor del teatro fundamentado en las narraciones irreales de tiempo y espacio, el teatro de ficción (no el más relacionado con la *performance* en la que el presente real y el presente de la escena son coincidentes).
6. Porque todos ellos abordan el texto teatral sin huir de él, buscándole soluciones expresivas o incluso expresionistas, pero no lo deportan de la escena.
7. Porque sin expatriar el texto, escuchan de forma comprometida el cuerpo expresivo hasta conectarlos a ambos. Usan sus cuerpos y juegan con ellos de modos y maneras amplios o reducidos, según corresponda a la acción, pero muy cuidados y nunca exhibicionistas. La codificación es siempre nueva, no importada de territorios vecinos o de lenguajes preconcebidos por otros.
8. Porque le dan al público toda la libertad que necesitan para sus creaciones, sin condicionarlos de entrada con músicas ni inciensos, o maneras determinadas de sentarse, antes de comenzar el espectáculo. Un modelo seguramente lúdico para quien lo juega desde dentro, pero incómodo e impuro para quien lo observa desde fuera.
9. Porque rechazan la comodidad de repetir todo aquello que han visto, oído y ya conocen, incluida la modernidad precedente.
10. Porque todos ellos definen la improvisación como metodología.
11. Porque recogen la temperatura del rito como ceremonia escénica, sin refugiarse en otras liturgias ajenas a la comedia.
12. Porque salen a escena sin atrincherarse en la sala de ensayos o porque se plantan honestos frente a sus alumnos sin esconder las cartas, ni crear un juego diletante en permanencia. Y, conscientes del riesgo que ello conlleva, afirman, firman y estrenan sus productos.

3.3.2 Jacques Lecoq

Jacques Lecoq (1921 - 1999) crea en París su Escuela de Internacional de Teatro, donde desarrolla una influyente carrera pedagógica desde 1956 hasta su muerte. En el documental *Les*

deux voyages (Roy y Carasso 1999) podemos impregnarnos de su interés por el teatro como juego, además de por el desarrollo del movimiento o por la actualización de estilos casi olvidados. Estilos que componen el programa docente del segundo curso de su escuela: el melodrama, los payasos, los bufones, la tragedia griega, las máscaras y la comedia del arte. Especialmente en complicidad con Philippe Gaulier, exalumno suyo y posteriormente profesor en su escuela de 1971 a 1980 (Gaulier 2000:3), desarrolla una renovada mirada hacia el juego teatral.

Resulta subrayable su dedicación al deporte en sus años jóvenes, así como su formación en educación física, bajo el método naturalista de Herbert, ya que, como él mismo indica, de ella se deriva su sensibilidad por la poesía del deporte: “Me gustaba correr, pero sobre todo era sensible a la poesía del deporte, cuando el sol alarga o acorta la sombra de los corredores sobre la pista, cuando se establece el ritmo de carrera. He vivido intensamente la poesía del deporte” (Lecoq 2003:19).

Una de sus primeras aproximaciones al teatro surge al ver a Jean-Louis Barrault interpretar el hombre caballo, un espectáculo aclamado por Artaud. Esto puede darnos una nueva visión de su conexión con la fisicalidad del teatro, teniendo en cuenta los escritos de Artaud y la formación de Barrault con Decroux. “Descubrí el teatro con ocasión de unas exhibiciones realizadas por Jean-Louis Barrault, que interpretaba el hombre caballo. Aquello me produjo una enorme emoción” (Lecoq 2003:20). Artaud habla impresionado también por la visión de ese espectáculo: “No sé si este espectáculo es una obra de arte; en todo caso es un acontecimiento (...) Hay en este espectáculo una fuerza secreta que gana al público, como un gran amor gana un alma madura para la rebelión” (Artaud 1990:160).

Lecoq recibe influencias de Dullin a través de las clases con un alumno de este, Claude Martin, con quien estudió las *Improvisaciones mimadas*. Gracias a Jean Dasté, descubre nuevas técnicas corporales como el Nôh japonés y el juego de máscara. Luego, tras emigrar a Italia, trabaja junto al escultor Amleto Sartori, quien se hallaba en la fase de recuperar el método de construcción de máscaras de *commedia dell'Arte* en cuero, para evitar que se perdiera, y el

cual se coinvirtió más tarde en el constructor de las máscaras lecoquianas. En Italia, conoce también a Giorgio Strehler y Paolo Grassi y se une al Pícolo Teatro de Milán, donde realiza coros de tragedia griega. Allí, en Milán, entabla amistad con Darío Fo, con quien recuerda una búsqueda muy espontánea a los 25 años, poco protocolarizada aún, poco dirigida desde la estrategia, aunque sí desde la pura creatividad (Roy y Carasso 1999:min 42).

En 1956 regresa a París, donde iniciará el recorrido en su propia Escuela Internacional de Teatro, que abre como si de un homenaje al mundo del entrenamiento deportivo se tratara, “en una antigua sala de boxeo, *La Centrale*, en la calle Faubourg-Saint-Denis” (Knapper 2000:1). De ella surgirán importantes artistas: Mummenschanz, Ariane Mnouchkine, Philippe Gaulier, Yasmina Reza, Anna Lizaran, Sergi López o muchos de los miembros de Complicite.

3.3.2.1 Cuerpo y movimiento

Tal vez lo más interesante de su biografía sea observar la presencia que el movimiento ha tenido siempre en su vida. Primeramente, en su libro *El cuerpo poético*, además del propio título, podemos observar el temario en el que sintetiza el currículum formativo de su enseñanza y en el que destaca ya la idea de estudio profundo del cuerpo y el movimiento. A saber: silencio, máscara neutral, cuerpo de las palabras, máscaras y contramáscaras, técnicas de movimientos, preparación corporal, dar sentido al movimiento, acrobacia dramática en los límites del cuerpo, análisis de movimientos, economía en las acciones físicas, movimiento animal, leyes del movimiento, lenguajes del gesto, paso de la pantomima a la historieta mimada. En cuanto a los estilos teatrales, incluye el melodrama, la *commedia dell'Arte*, los bufones, la tragedia, el coro, los *clowns*, lo burlesco, el absurdo y el laboratorio de movimiento. Todo ello aplicado al texto tanto de creación como de autor. Sin embargo, este es tratado cuando ya se ha estudiado el uso del silencio y del gesto. A este respecto, Simon McBurney, director de Complicite, insiste en que el trabajo de Lecoq ha sido mal interpretado:

No tiene nada que ver con el mimo, sino que es principalmente sobre lo que haces en el escenario, y cómo funciona una obra de teatro físico. En Inglaterra, yo no vi ninguna escuela de teatro que estuviera dispuesta a poner el énfasis en la imaginación. El drama británico ha sido tradicionalmente muy conservador y es así como se percibe en todo el mundo (Wolf 1996:3).

A ello, el investigador Stephen Knapper añade: “Él ofrece un conocimiento formidable de la poesía moderna en la parte dónde se destaca la importancia de unir el actor físico con la palabra vibrante, admite como el que más el acercamiento del training y la palabra hablada” (Knapper 2000:2). “La escritura —añade Lecoq— no es solamente la escritura de las palabras, es también la escritura de los gestos en el espacio” (Roy y Carasso 1999:II-min. 29).

En segundo lugar, por lo que respecta a los estilos teatrales, decide desarrollar los más olvidados, como señalaba antes. Tal vez descuidados por los excesos o por la falta de renovación en que habían caído en época pasada; o tal vez por no acomodarse correctamente a la moda naturalista. Pero coincide en afirmar que son los que suelen ir acompañados de mayor construcción o uso corporal. Sea como fuere, el caso es que él se encarga de su recuperación habitando de nuevo, a través de ellos, los grandes territorios de la expresión dramática. Estilos muy vinculados a la gestualidad y al “artificio”, pero, como hemos señalado al hablar de Craig, el *artificio* bien creado también puede ser noble.

Evita el llamado ‘naturalismo’, tanto en los movimientos como en la escena y el vestuario. El naturalismo ha tomado pie en la escena porque la artificiosidad se había vuelto pedante e insípida; pero no olvides que también existe la artificiosidad noble (Gordon Craig 1987:90).

Su discurso sobre el movimiento aborda previamente la necesidad de silencio, de espacio liberado, de volumen del gesto, así como el estudio de la propia animalidad, la asociación de actitudes y sentimientos al gesto y al movimiento, y la gregariedad del coro. Es, como bien apunta, una cuestión de orden: “Se comienza por el silencio para decidir mejor lo que diremos después” (Roy y Carasso 1999:min 30). Luego, ya se puede añadir la palabra, primero corporalizándola y buscando cómo resuena en el cuerpo; después, creando textos propios, y, finalmente, incorporando los grandes textos de la literatura, “pero con otra óptica, con la aportación del propio juego del actor. Serán actores de juego, que se ponen a disposición de

los grandes textos, y no universitarios que van a hacer la Tesis antes de comenzar la puesta en escena” (Roy y Carasso 1999:II-min 13).

El fin último de ambos signos —cuerpo y verbo— recae en cómo este estudio nos ha de llevar a descubrir ese universo lúdico casi universal:

(...) lo que pertenece a todo el mundo (...), aquello en que nos parecemos a los otros en un fondo poético común (...), la búsqueda del depósito poético común (...). Hay cosas que no se pueden definir, que solo la poesía puede definir, eso que está entre las palabras, eso que es invisible (Roy y Carasso 1999: min 26).

Un cuerpo que para Ariane Mnouchkine tiene sus propias leyes y que “Las leyes del cuerpo están antes que todos nosotros, pero Lecoq las sabe descubrir” (Roy y Carasso 1999:min 11).

3.3.2.2 El juego

En la producción documental de Roy y Carasso *Les deux voyages de Jacques Lecoq*, Jacques Lecoq argumenta sobre el nexo cuerpo-juego: “Es el cuerpo quien es el primer testigo del juego” (Roy y Carasso 1999:min 10).

Tras detectar estos dos ejes iniciales de la gestualidad (cuerpo-movimiento) y los grandes estilos teatrales en tanto que líneas conductoras de su trabajo, observamos la importancia que el autor otorga al juego, que se podría convertir en el tercer fundamento unido a los anteriores. Esto no sorprende, ya que desde el principio observamos de qué forma juego y movimiento a menudo se encuentran en espacios compartidos. El juego es un concepto que pronto entró pronto en su universo de intereses, pues fue alumno de Jean-Marie Conty, responsable de la *Educación Física* en Francia. Debe observarse aquí, de nuevo, la conexión con el capítulo dedicado a la influencia desde el ámbito del deporte (ver Cap. 3.1.4.2).

Jean-Marie Conty estuvo en el origen de 'La Educación por el juego dramático' (EPJD), una escuela basada en métodos no convencionales, fundada por Jean-Louis Barrault con Roger Blin, André Clavé, Marie-Hélène Dasté y Claude Martin –alumno de Charles Dullin. En 1947, yo enseñaría allí expresión corporal (Lecoq 2003:20).

Al comenzar a describir cómo se realiza el trabajo del segundo curso de su escuela, lleva a cabo una perfecta descripción de cómo el uso del gesto debe transferirse de la técnica a la vida. En su libro, insiste en más de una ocasión sobre este aspecto, pero este capítulo es relevante desde el punto de vista que nos ocupa, ya que en esta ocasión explicita el juego como motor de ese puente entre técnica más o menos inerte y dramatización llena de vida: cómo relajar los formalismos y cómo estudiar la técnica del gesto para después poder reconstruirla. Ese paso del formalismo gestual al cuerpo actuado, el juego lo gestiona con suma naturalidad. En esta ocasión, enuncia además el juego como una técnica en sí misma, con un proceso que le es propio. En palabras de Lecoq:

En el plano pedagógico, comenzar el curso con este trabajo (los lenguajes del gesto: pantomima, historieta mimada o figuración mimada, lenguajes mima-dos, narratividad mímica) compromete a todo el grupo a entrar en el juego de manera progresiva y técnica. Es una especie de calentamiento antes de entrar en los territorios dramáticos. Lo importante es no quedarse en la dimensión técnica de los lenguajes, sino sostenerla, permanentemente, por medio de los estados dramáticos (Lecoq 2003:156).

Es importante la reflexión que sobre esto lleva a cabo Knapper: "Este sistema, si podemos llamarlo así, no es sin embargo robótica —como mimo, Lecoq no tiene nada que ver con el mimo robótico que puede ver en una esquina de la calle— por el contrario, se deleita en su humanidad." (Knapper 2000:2).

Existen párrafos en los que, además de ser citada la palabra "juego", lo más relevante radica en la dimensión lúdica del propio acontecimiento narrado; párrafos en los que describe situaciones de la vida que en sí mismos se revelan como juegos. En primer lugar, selecciono algunos que presentan una profunda relación con las dinámicas del juego infantil:

La comedia del arte es un arte de una viveza infantil. Se pasa muy rápidamente de una situación a otra, de un estado a otro. Arlequín llora la muerte de Pantalón y al momento siguiente se regocija que la sopa ya esté servida.

En este sentido la comedia del arte es un territorio de juego teatral (Lecoq 2003:165).

Los bufones se divierten, ya que ellos se divierten todo el tiempo, imitando la vida de los hombres. Hacer la guerra, pelearse, sacarse las tripas, los llena de gozo. Sin embargo, nunca juegan a la guerra con la cronología lógica del desarrollo de una historia. Utilizan una escritura particular: cuando uno de los bufones mata a otro, se divierte tanto que pide que vuelvan a empezar. Y ahí los tienes, matándose mutuamente, una y otra vez, simplemente por placer. ¡Por jugar! (Lecoq 2003:177).

El primer tema propuesto es el de la plaza donde los niños están jugando a policías y ladrones, al escondite. Buscamos todos los comportamientos posibles en esta situación: el juego, la maldad, la ternura, la riña, la posesión, la risa (Lecoq 2003:183).

Si seguimos leyendo, detectamos, en segundo lugar, que relaciona esta actividad lúdica con el teatro, destilando elementos de la técnica teatral directamente del proceso lúdico:

Entonces se pone de manifiesto la síntesis narrativa, las elipsis inherentes al juego interpretativo de los bufones: el que estaba herido era rápidamente atendido y llevado al hospital. Para que el hospital funcionara hacían falta muertos, había que matarse. Para matarse, había que hacer la guerra (...) (Lecoq 2003:174).

La técnica de la elipsis o la síntesis narrativa se deducen de la mecánica del juego, lo cual considero una muestra de la importancia real que el pedagogo otorga al juego en su método.

En tercer lugar, y hablando en particular de la *Commedia dell'Arte*, advertimos un aspecto sumamente relevante: la propia construcción textual en tanto que fenómeno lúdico. En la nota 22, la traductora Mar Navarro nos aclara un término que usa Lecoq para transcribir un elemento textual usado en este género: los *lazzi*, que a menudo se usa como indicación o acotación y que no significa otra cosa en italiano que "Abreviación de *l'azzoni*, 'acciones, juegos de escena', bromas, chanzas y particularmente, pullas ingeniosas que se lanzan los personajes entre sí" (Lecoq 2003:166). A este respecto, Lecoq indica:

Los 'lazzi' constituyen el espacio principal del juego interpretativo de la comedia del arte. En un libreto de comedia del arte, el momento más interesante es aquel en el que no hay nada escrito pero en el que en una sola acotación

está indicado 'lazzi'. Solo el actor, a través de su interpretación y su presencia cómica, puede hacer que esta parte del texto exista (Lecoq 2003:170).

Este concepto es también recogido por Patrice Pavis:

Término de la comedia del arte. Elemento mímico improvisado por el actor y destinado a caracterizar cómicamente al personaje. Contorsiones, rictus, muecas, comportamientos burlescos y apayasados, juegos escénicos interminables constituyen los ingredientes de base. Los lazzi se convierten en números de lucimiento que el público espera del actor. Los mejores o más eficaces son incluidos a menudo en los canevas. O en los textos (alusiones políticas o sexuales) (Pavis 2008b:271).

Parece fácil deducir aquí también la conexión entre lúdico y movimiento o cuerpo. De nuevo resulta destacable que Lecoq se sienta atraído por esta diada.

Los juegos de palabras también los observa considerándolos parte del juego teatral. Así, en el apartado del *clown*, apunta: "Trabajamos con los movimientos *clownescos*: las patadas, los juegos en torno a un sombrero puesto en el suelo; jugamos con las palabras, tomándolas al pie de la letra: si 'la noche cae', el clown busca dónde ha caído" (Lecoq 2003:223).

Pero no solo en los juegos humorísticos con la palabra, pues creo que Lecoq considera igualmente juego la escritura del texto dramático, magnífica aportación que entronca plenamente con el discurso de Huizinga en el capítulo de "Juego y poesía" y en "Papel de la figuración poética" (Huizinga 2008:153-187), en los que describe detenidamente la función poética del lenguaje en cualquiera de sus géneros. La escritura lírica, el drama e incluso lo épico yacen sobre la exageración desatinada, sobre lo inconsciente, sobre las relaciones ilógicas y sorprendentes de palabras y hechos. Son juegos de palabras y ritmos que caen plenamente en la esfera lúdica. La lírica es una de las mayores expresiones del juego humano que se llega a asegurar. Sobre esta cuestión, existe una aportación de Michel Azama, escritor y exalumno de Lecoq, en este documental de Lecoq donde creo que se transmite muy correctamente esta idea: "Comprendí que debía escribir para otros menos paralíticos que yo en la escena, que yo iba a bailar en mi interior" (Roy y Carasso 1999:II-min 27). Me atrevería a decir que

esa es la idea de poesía a la que alude el título de su obra recopilatoria *El cuerpo poético*; así como el cuerpo lúdico o el cuerpo en juego.

Pero la gran alegoría que propone del juego le da un sentido más trascendente en la definición estética de su tipo de teatro:

El juego de la actuación no puede establecerse más que en reacción con el otro... reaccionar es hacer evidente la propuesta del mundo exterior. El mundo interior se revela por reacción a las provocaciones del mundo exterior. Para actuar de nada sirve rebuscar dentro de uno mismo su propia sensibilidad, sus recuerdos, el mundo de su infancia (Lecoq 2003:52).

El binomio juego-movimiento deviene hasta tal punto relevante que forma parte del texto de bienvenida de su página web, en la que sintetiza, a la vez, la labor de la escuela:

La pedagogía de la escuela se lleva a cabo durante más de dos años durante los cuales se persigue un doble camino: por un lado, la pista del juego, la improvisación y sus reglas y por el otro los movimientos técnicos y su análisis. Estas dos pistas se complementan con los 'auto-cursos' en que los estudiantes deben elaborar su teatro. La pedagogía de la escuela da sentido a un recorrido artístico que se refleja en todas las áreas del conocimiento. No se trata de la transmisión de un método, sino de crear elementos de permanencia (Lecoq 2011).

Incluso el espacio es juego para Lecoq, pero siempre un juego que comporta, a la vez, juego emocional: "En el espacio hay un juego abstracto de abstracción, de geometría, siguiendo las líneas oblicuas, horizontales, o bien otras direcciones, en las que se ve circular una abstracción que circula por debajo de las emociones" (Roy y Carasso 1999:II- min 46).

3.3.2.3 El humor como juego

Las palabras de Huizinga son muy estrictas en este sentido: "Puede darse el caso que alguna de estas producciones lúdicas conlleven humor, risa o comedia, pero como acabamos de ver no es una característica identitaria del juego"(2008:18). No obstante, se puede reflexionar más sobre ello para diversificar las opciones. Si bien es cierto que en muchas ocasiones se aproxima a lo que señala Huizinga, lo cierto es que este juego también puede introducir-

se en el terreno del humor, de la comedia, aunque esto no sea su fundamento identitario. Es más, Lecoq recoge con gusto las aportaciones lúdicas del humor —e igualmente Gaulier— y de hecho dedica una parte del programa de estudios a cuatro estilos cuyo juego está bastante en contacto con lo cómico: payasos, bufones, *commedia dell'Arte* y máscaras. Siempre que esta apreciación no escore nuestra mirada hacia la visión reduccionista de juego equivale comedia (juego = comedia=, es interesante contemplar esta sección de lo lúdico.

Su trabajo y amistad con Darío Fo parece argumentada desde ese punto de vista. De hecho, este prolífico hombre de teatro recoge numerosos temas teatrales próximos a Lecoq en su *Manual mínimo del actor: la commedia dell'Arte, las máscaras, la tragedia, la gestualidad y la gesticulación, el gesto y la máscara, el hablar sin palabras, el hacer reír sin saberlo, el grammelot en directo, el papel de los juglares, lo falso en teatro es más fiable, el mimo y la pantomima, la improvisación o el clown* (Fo 1998). El bufón, por ejemplo, jugará, pero jugará a burlarse, y esto a veces puede ser cómico o no. En caso de que lo sea, el actor no se ha apartado del universo lúdico. Por tanto, en su trabajo, muchas veces el juego se podrá conectar también con el humor. Así lo recoge Carmina Salvatierra en su investigación sobre el autor Clapier-Vallado. “L’home et le rire” en *Histoire des moeurs*, Ed. De la Pléiade, t. II, París, 1991, pp. 296: “La risa aporta también a la inteligencia fluidez y juego (...)” (Salvatierra Capdevila 2006:281).

3.3.2.4 La creación

Tal vez un hecho diferencial de Lecoq respecto de sus coetáneos es su propuesta de actor-creador. Sus antecesores ya se habían preocupado de emancipar al actor de la literatura y hacerle más presente, como insistió explícitamente Copeau. Pero Lecoq, va un poco más allá: investiga profundamente sobre las capacidades del actor-creador. Intenta emanciparlo incluso del texto literario y lo declama con una expresión muy conocida suya, que también cita Mnouchkine en el documental: “littérature en costume”, según palabras de Lecoq, (Roy y Carasso 1999) El siguiente paso que Lecoq decide, será que el actor pueda escribir sus propias creaciones y dramaturgias. En mi opinión, creo que Lecoq únicamente buscaba la

activación de las potencias del actor, un tanto adormecidas en los espectáculos más convencionales.

La conexión entre juego y proceso innovador o de creación ya había sido argumentada anteriormente, pero ahora viene a sostener la posibilidad de que esta propuesta de actor-creador de Lecoq suministre más capital lúdico a la escena.

3.3.3 Philippe Gaulier

Philippe Gaulier es pedagogo teatral francés y miembro destacado del equipo de la Escuela Jacques Lecoq desde 1971 (Gaulier 2000:3) hasta su emancipación docente en 1980, año en que funda su propia escuela. En 1991, instala su escuela en Londres hasta 2002, cuando regresará de nuevo a París. Toma gran parte de la experiencia pedagógica de Lecoq, aunque sustituye la exhaustiva dedicación al cuerpo por una dedicación más intensiva al texto de autor, principalmente. Su escuela se organiza por temas monográficos de cuatro semanas que se desarrollan de manera intensiva en torno a los siguientes temas: durante el primer año, se estudian el juego, la máscara neutra, la tragedia griega, el bufón, el melodrama, el juego de máscaras, el personaje, Shakespeare y Chéjov, el *clown* y, finalmente, escribir y dirigir un espectáculo. Con estas palabras lo constató en la revista de su escuela "(...) el primer curso es un estudio de las diferentes maneras de divertirse jugando, de recrearse interpretando" (Gaulier 2000:4).

3.3.3.1 Cuerpo y movimiento

Gaulier toma de la experiencia pedagógica de Lecoq la idea de desarrollo físico del actor. En su pedagogía, apela al cuerpo aunque propone evitar cualquier evocación de entrenamientos basados en el mimo, la danza o el deporte. El cuerpo ha de estar entrenado, pero no precodificado. En su currículum escolar, propone una dedicación diaria a él en la primera parte de una clase de una hora y media de duración.

Siempre le ha dado bastante importancia a este entrenamiento y ha tenido varios colaboradores de Complicite entre sus profesores de movimiento, lo que reitera su interés por el movimiento, aunque de perfil teatral. Han trabajado con él por ejemplo Mónica Pagneux, reputada profesora de su escuela; Annabel Arden, cofundadora de Théâtre de Complicite, además de actriz y directora tanto de teatro como de ópera, así como otros actores de Complicite como Mike Barnfather, Linda Kerr, Antonio Gil Martínez o la protagonista de *Las tres vidas de Lucie Cabrol*, Lilo Baur. En ese sentido, en ocasiones ha completado su equipo con algún bailarín de danza-teatro, como Jordi Cortés (DV8). “Elijo siempre los mejores profesores de movimiento, aquellos que están involucrados en teatro” (Gaulier 2000:3).

Esto podría indicar que, aunque su investigación sobre el movimiento no ha sido tan exhaustiva como la de Lecoq, sí ha querido mantenerse en contacto activo con el cuerpo del actor. Lecoq, que parte del movimiento y desarrolla sobre él su pedagogía, se dedica a estudiarlo en profundidad. Ahora bien, a mi modo de ver, Gaulier, no: creo que este utiliza más a fondo el juego tanto como punto de partida como de llegada. Para ello, recoge el testigo del movimiento que es necesario para defender los estilos y temas teatrales que propondrá, pero no intenta desarrollarlo. Ciertamente, es difícil interpretar la *commedia dell'Arte*, el bufón o la máscara sin una implicación corporal alta. Su opinión sobre la clase de movimiento deja entrever su idea de corporalidad:

Nunca le he pedido a un profesor de cuerpo calentar el cuerpo de un alumno, para así hacer mi trabajo más fácil en la segunda parte: nunca. Siempre le he pedido divertirse con los estudiantes, divertirlos, hacerlos descubrir los abismos, los toboganes y las caídas vertiginosas, los equilibrios precarios y las atemorizadoras zambullidas. Siempre los he pedido que organicen esos juegos a lo largos de los sueños y el placer, de las cascadas y la poesía (Gaulier 2000:3).

La verdad es que parece que de estas palabras se pueda intuir un concepto muy lírico del cuerpo que, al mismo tiempo, no parte tanto de la fisicalidad como de la sugerencia expresiva. Sin embargo, Gaulier no siente una atracción definida por el movimiento en sí, tan solo llega a aclarar los motivos de sus desacuerdos con ciertos usos del cuerpo en la escena. Sin embargo, este rechazo le ha llevado a utilizar en ocasiones un discurso agresivo en con-

tra del movimiento, que según mi experiencia personal como exalumno, refiere más a esta idea de estilo preconcebido, que a la del movimiento en sí, ya que, como señalaba antes, el cuerpo y el movimiento adecuados a la improvisación, al personaje y al momento escénico no solo son indispensables en ciertos géneros, sino muy bienvenidos.

En la edición de 2005 de su revista, publica un artículo para arrojar luz sobre su relación con el teatro de movimiento en el que expone con contundencia su punto de vista:

De niño, nunca me gustó la gimnasia ni el movimiento, ni los profesores de gimnasia ni los de movimiento (...). Siempre he tenido problemas con todo lo que concierne los Deportes y el Movimiento (...). Me aburren enormemente los discursos del barón de Coubertin, la poesía de Montherlant o la de Giraudoux sobre la soledad del corredor de fondo (...). Yo amo las personas que se divierten tomando impulso para ir a donde ese buen impulso les lleve. ¡El impulso! ¡No la fuerza física! (Gaulier 2005:30).

Sin embargo, y aquí radicará la particularidad de su concepto del movimiento del que antes hablaba, antes de finalizar su artículo —y en letra menuda, como indicando que se ha de realizar una aclaración al respecto— añade:

Aún unas palabras: Aprecio cuando los estudiantes de mi escuela, ayudados por el profesor de movimiento, hacen sus cabriolas para ver al mundo al revés. Aprecio cuando toman profundos impulsos para divertirse contando historias de Shakespeare. No me gustan las teorías idiotas sobre el movimiento origen de esto y lo otro, del teatro y del universo y patatín y patatán. Es el impulso quien lleva la voz cantante (Gaulier 2005:30).

3.3.3.2 El juego

Tanto en sus textos como en el aula o al tratar de acotar su estética teatral, utiliza de manera insistente los términos “placer”, “aburrido” y “jugar”, que repite como mantra hasta que el alumno asume la dificultad de ese particular reto. A este respecto, anota en su revista:

Un niño que juega siente placer. Su imaginación está orientada hacia países imaginarios donde la vida se desenvuelve sin que los sentimientos se mezclen con ella. Los juegos libres llevan al teatro. Desgraciadamente lo contrario no es exacto. Demasiado a menudo el teatro lleva a entristecidos academicismos. No hacer teatro con el teatro, sino con el placer de la vida, del juego, de

sus impulsos. El teatro necesita de aquel que le aporte los placeres colosales e inesperados del juego, no de esos otros que le copian servilmente (Gaulier 2005:4).

En este sentido, hereda de Lecoq esta influencia liberadora del juego y la desarrolla. Creo, por mi experiencia en la escuela, que en realidad se ha ido convirtiendo en su aportación personal.

Asimismo, tomará de Lecoq la idea de juego, incluido el infantil. Esta idea ya estaba aprovechada por Lecoq, como bien recoge Carmina Salvatierra en su investigación:

Como es sabido, el actor necesita mantener el contacto con el espíritu de juego propio del niño, no para actuar como un niño, sino para reencontrar el niño que lleva dentro para que le lleve a un estado de disponibilidad y apertura (...) (Salvatierra Capdevila 2006:281).

Gaulier en el estudio del juego no excluye en absoluto el infantil. De hecho, muchos de sus juegos de "calentamiento" lo son, así como no pocas metáforas pedagógicas. También recurre mucho el juego competitivo. Sin embargo, su habilidad para instalarlo, provoca que todo el alumnado lo juegue a fondo, comprendiendo su utilidad lúdica y entregándose a esa competición únicamente en el territorio aislado de dicho juego.

Las clases del primer año se suceden durante 4 horas con una pausa. Normalmente, la primera hora y media se dedica a un calentamiento corporal o de voz, o de la disponibilidad lúdica a través de juegos. Por si ello no fuera suficiente, cuando llega "el maestro", la primera media hora se desarrolla igualmente jugando, pero con él mismo: *ping-pong* en grupo y eliminatorio alrededor de la mesa, luego unos cuantos más: *Baltasar says...*, *comba*, *sillas*, *It wasn't me* y un largo etcétera. Todos sus juegos de entrenamiento son siempre eliminatorios, como cualquier concurso deportivo, como el teatro, como la vida..., aunque en un clima de máxima camaradería y diversión. Así dispuestos, se va dirigiendo la sesión hacia la interpretación más cercana o relacionada con el tema de cada momento.

El primer curso que imparte Gaulier en su escuela es una especie de taller nivelador inicial para todos los estudiantes, en el cual exige el desarrollo del placer de jugar por encima de

todas las cosas. Juegos banales, infantiles o adultos jugados con una entrega y una tensión máxima, a fin de descubrir ese impulso fresco del descubrimiento siempre nuevo. De hecho, este curso iniciático —más que inicial— lo titula de forma monográfica “El juego”, jugando —valga la redundancia— con el doble significado que puede tener *to play* o *jouer*, que asemejan el juego en el sentido más amplio de la palabra con la acepción más acotada de “actuar”. El objetivo básico de este curso no engaña en absoluto: descubrir las leyes del espectáculo y su gramática a través de los juegos infantiles. “¿Por qué empezar por el ‘Juego’? Porque el ‘Juego’ está en el origen de todo: del placer y del deseo de ser un actor” (Gaulier 2000:3).

Las palabras más pronunciadas en este curso son “placer” (y la coloca la primera), “complicidad”, “fraternidad”, “humor”, “impulso” y “belleza” (Gaulier 2005:4). El instrumento evaluador durante todo el proceso de aprendizaje en su escuela, a medida que se van atravesando los diferentes bloques temáticos, suele resumirse con estas preguntas: ¿el estudiante ha jugado bien? (él siempre especifica que al preguntar “jugar” quiere decir exactamente eso “jugar”, no su segunda acepción en francés o inglés de “actuar”); ¿ha mostrado el placer correspondiente a la situación desarrollada?; ¿se ha divertido?, y ¿ha divertido a su público?

Mi enseñanza está basada en el placer del juego, en la insolencia de la luz, en el placer de gritar... El amor por el juego marca la diferencia entre un buen actor y uno malo. El amor por el juego tiene mucho que ver con el amor por la luz, por la vida, por la sensualidad, por el placer, por la voluptuosidad (...) (Gaulier 2005:10).

En otra de sus revistas explica también:

Mi escuela no es una escuela normal en el sentido que aquí se aprende lo que no se aprende en ninguna otra escuela: El placer del juego, el punto fijo y la fantasía. Se aprende que un actor es bueno cuando su deseo de jugar es más fuerte que su misión de interpretar el personaje (Gaulier 2000:5).

Los jugadores incorporan al juego el placer, mientras que la incertidumbre la aporta la estructura del juego; finalmente, es el contexto en el que se desarrolla la situación quien concreta la acción motriz. Estos aspectos están presentes en cualquier tipo de juego (antes ya ha hablado de las diferentes implicaciones del cuerpo en la acción motriz, mínimas o máximas) de forma que son características del corpus lúdico (Navarro Adelantado 2002:62).

Este concepto de placer es recogido netamente por Vicente Navarro en su libro *El afán de jugar*, y su importancia e interrelación con la incertidumbre y la motricidad en el juego convenientemente argumentada:

Huye tanto como Lecoq del teatro naturalista, aunque como ya indicaba antes, no utilizará el cuerpo como vía alternativa, él lo hace a través de la recuperación del juego y del ludismo tal cual. “En mi escuela se aprende lo elemental, lo esencial: cómo revolver en la imaginación, cómo no ser tan pesadamente realista” (Gaulier 2000:5).

La idea del juego de Gaulier es profunda y ha de ser el impulso permanente en escena. Entre sus escritos, que desgraciadamente no son muchos, lo indica con una contundencia que casi intimida a los estudiantes, repitiéndolo una y otra vez en el aula: “Cuando hablo del juego, hablo de una inmensa pulsión de vivir, la misma que nos lleva a respirar” (Gaulier 2005:10).

De esta idea, derivará su división de los estilos teatrales en dos: o bien se rompe la cuarta pared “y se juega directamente con los espectadores: comedia, *clown*. O bien el actor se divierte simulando que no le escucha ni el gato (...). Tanto en un caso como en otro: él juega. Todo es verdad a través del juego. Todo es falso si se tiene en cuenta la realidad.” (Gaulier 2005:10).

Alguna asociación de ideas hace creer al alumnado, y a mucha otra gente, que los dos primeros registros —la comedia o el *clown*— es normal que se circunscriban dentro de la circunferencia que delimita lo lúdico, pero que el resto del teatro también viaja en el mismo barco no es tan fácil de asumir, según Gaulier. En tales casos, él lo explica a través de una elocuente metáfora, una vez más inspirada en el universo infantil: recuerda un juego —al parecer bastante universal, ya que en la escuela lo reconocen nacionalidades muy diversas— en que un niño se esconde debajo de una mesa a la llegada de su padre y este finge que lo busca, finge que lo llama y finge que se preocupa, mientras el niño ríe bajo la mesa.

(...) la misma felicidad que la de un actor que en el teatro se divierte haciendo resonar las palabras para dárselas al público. Al final del juego, el hijo sale de su guarida y grita: '¡Cu-cú, soy yo!'. Besa a su padre como después de una larga ausencia (Gaulier 2005:10).

Ahora, falta una reflexión sobre el vestuario: "Hay en el disfraz (disfrazarse de otro personaje) el placer de desaparecer para casi siempre: el tiempo del espectáculo. La regla quiere que el otro no abandone el juego" (Gaulier 2005:10).

Todas estas declaraciones nos devuelven la mirada sobre los primeros capítulos: el espacio reducido del juego, a la mesa, al escenario; el tiempo en suspensión, la tensión que genera el momento sin saber aún el desenlace, el profundo placer de jugar una pretensión, una representación; el abandono de la realidad, con voces irreales y gestos desacomodados a la realidad, las reglas, el aguafiestas o el tramposo. En cierto modo son las declaraciones de Caillois o Huizinga en estado puro.

A continuación, indica un profundo conocimiento del teatro, por una parte, y toda una declaración estética, por otra. Gaulier no escribirá ni dirá en clase demasiadas palabras sobre el movimiento. Sin embargo, sobre el juego hila muy fino y se atreve con la misma expresión que Peter Brook, *Teatro Muerto*:

Cuando el placer del juego vacila, el personaje de la obra se empobrece, pesado, verdadero, demasiado verdadero para ser honesto. El teatro muere (...) cuando la imaginación se conecta, se divierte creyendo que todo durante el tiempo del juego es verdadero (Gaulier 2005:10).

Como antipsicológica que es, tamizado por lo lúdico, Gaulier nos dirá que, efectivamente, el papel del actor es muy diferente al del sentimentalismo:

¡El juego autoriza a todo!, ¡no los sentimientos! Divertiros haciendo creer que sentís algo. El placer de mistificarlo, dará a vuestra mentira aires de verdad (...). El actor se divierte sugiriendo sentimientos, el público se divierte sintiéndolos. Nada es verdad (Gaulier 2005:11).

Resulta sorprendente leer tan claramente el paralelismo en *La paradoja del comediante*:

¿Por casualidad no habéis visto grabados de juegos infantiles? ¿No habéis observado en ellos a un chiquillo que avanza bajo una odiosa máscara de viejo que le oculta la cabeza a los pies? Bajo esa máscara se ríe de sus pequeños camaradas que huyen aterrorizados. Este chiquillo es símbolo del actor, sus camaradas simbolizan al espectador. Si el comediante solo está dotado de una sensibilidad mediocre y ahí reside todo su mérito. ¿No le consideraréis acaso un hombre mediocre? (...) Se dice que un orador surte más efecto cuando se enardece, cuando se encoleriza. Yo lo niego. Es más eficaz, cuando imita la cólera (Diderot 1986:90-94).

Este placer extremo jugando, a menudo provoca en los alumnos momentos de gran vértigo, casi de trance, de sentir que el actor se trasciende a sí mismo y conecta con otro universo. No voy a decir que esta habilidad para mostrar este lado apasionante de la actuación sea exclusiva de Gaulier, solo quiero decir que él es un excelente conductor de ese medio de “transporte”.

Este principio del placer parece no agotarse todavía y reconocemos un discurso permanente en Gaulier, a pesar del paso de los años. En su página web, recoge algún extracto actual en formato vídeo, donde parecen validarse sus escritos del 2000 o del 2005, previamente analizados:

Tienes que entrar en la imaginación del espectador (...) no se os pide ser verdaderos, se os pide entrar en la imaginación del espectador, y para entrar en su imaginación no necesitáis ser verdaderos (...) necesitas tener un juego especial, una locura especial, una luz especial, y ¡hop! Se abre la imaginación (...) todas esas cosas sobre el personaje, la psicología, y sobre cómo era con siete años, todas estas cosas son mierda, no significan nada y no ayudan a un actor a estar en el escenario (...) (Gaulier 2011).

Esta idea tan poco barnizada del personaje, huyendo del concepto de artificio y buscándolo en el alma interna del actor, en su luz cuando juega desde su yo más auténtico, es una de las más impactantes y de las que más impresionan como alumno de su escuela. Harriet Rubin, exalumno de Gaulier, insiste en ello: “Gaulier dice a sus estudiantes que no tienen que desempeñar un papel, que solo necesitan jugar cómodamente” (Rubin 2000:2). Y también sentir placer, idea que también recuerda perfectamente Rubin: “Gaulier dice a sus estudiantes, (...) si no sientes placer, incluso en las cosas más pequeñas que hacer en escena, entonces no tienes aura” (Rubin 2000:3).

Sobre su rechazo del teatro naturalista y de la formación naturalista para actores, tampoco deja duda:

Amusons-nous à imiter ces éléments! Je dis “s’amuses à imiter”, pas a “être” (...). L’acteur s’amuse à suggérer des sentiments, le public s’amuse à les ressentir. Rien n’est vrai, tout est faux sauf notre imagination... si fragile. Elle naît d’un jeu, meurt de réalité (Gaulier 2012:10).

Gaulier no se cansa nunca de repetir la necesidad de juego para los actores; la necesidad de mostrar al público su placer de estar jugando, pues así le reconoces al teatro todos sus atributos lúdicos y el derecho al artificio. Cuando define teatro como falso, mentira, invento, máscara, adorno, vestuario, coturnos, maquillaje o suposición, añade:

Ce domaine-là est plus joyeux que celui de l’authentique, du vrai, de la sincérité (...). Le jeu autorise aux choses incroyables et merveilleuses! Pas les sentiments! Amusez-vous à faire croire que vous ressentez sans rien sentir. Le plaisir de mentir donnera à votre mensonge des airs de vérités. On vous croira (Gaulier 2012:13-14).

3.3.4 Peter Brook

Este es sin duda uno de los referentes más importantes del teatro del último tercio del siglo XX. Su investigación teórico-práctica ha sido uno de los abonos más activos del último teatro y, actualmente, se extiende un consenso aprobatorio en toda la comunidad teatral tanto sobre su discurso verbal como estético.

Peter Brook propone términos muy explícitos para la desaprobación del teatro intrascendente, superficial y comercial, como el “teatro de la muerte”, contrastándolo con el “teatro sagrado”. Su sacralidad no se ha de referenciar en la resurrección de la mística religiosa, sino en una explícita demanda de la especificidad de la poesía creativa y en la aceptación de la fragilidad del territorio escénico, que, como zona sensible que es, ha de estar consagrada a sus fines más irrenunciables: el rito del teatro en tanto que medio para transportar a actores y público al terreno de la simulación, del “como si”. Es un autor que, a mi modo de ver, hace de puente entre los términos sagrado o ritual, sin ligarlos a ningún aspecto pseudore-

ligioso, sino enlazándolos explícitamente con el juego. Además considero que es el primero en exponer este fenómeno lúdico en toda la profundidad, sensibilidad y delicadeza en la que realmente acontece. Cuando declara “(...) estamos redescubriendo que un teatro sagrado sigue siendo lo que necesitamos. ¿Dónde buscarlo? ¿En las nubes o en la tierra?” (Brook 2012:89), creo que personalmente opta por la tierra, pues cada vez que cita esta sacralidad se afana en aclarar que no lo dice en un sentido religioso, sino aludiendo a la ceremonia teatral de alto calado. Cuando recordamos la flecha que cruza el escenario en cámara lenta en su *Mahabharata* o el agua teñida de *Marat-Sade*, comprendemos que sus declaraciones sobre las convenciones no pueden quedar mejor avaladas desde su propuesta práctica.

El discurso no realista se ha aceptado durante siglos, toda clase de público se tragó la convención de que las palabras podían hacer las cosas más extrañas: en un monólogo, por ejemplo, un hombre permanece quieto pero sus ideas pueden vagar por donde quieran. El discurso bien torneado es una buena convención, pero ¿hay otra? (Brook 2012:74).

Y de nuevo se percibe la calidad retórica de la pregunta, e incluso la respuesta: por supuesto que hay otras convenciones: cualquiera que deje volar la imaginación del público a un referente irreal que cobre credibilidad en el escenario.

Por lo que respecta al término “juego”, sus palabras no son ambiguas ni ocupan un lugar cualquiera en sus discursos. Concretamente, en *El espacio vacío*, cierran el libro a modo de conclusión de su investigación: “Interpretar requiere mucho esfuerzo. Pero en cuanto lo consideramos como juego, deja de ser trabajo. Una obra de teatro es juego” (Brook 2012:189).

Este debate entre la tendencia de teatro naturalista, más propio de Occidente, y la suya, aparentemente opuesta, del teatro formalista, simbólico o de convenciones, más propio de oriente, es citado también con claridad por Kowzan, el cual enriquece la visión con su mirada externa. Habla de las propuestas hiperrealistas del *Mahabharata* (1985), donde las flechas son reales y el barro puro limo. En esos signos, presentes con toda su naturalidad escénica, Peter Brook encuentra un uso metafórico que los trasciende, mezclando naturalidad y artificio en una sola imagen. Al mismo tiempo, “estas dos tendencias opuestas pueden

manifestarse a la par, y tratar de coexistir en un mismo espectáculo. Algunas de las escenificaciones de Peter Brook ofrecen sorprendentes ejemplos de ello” (Kowzan 1997:111 y 112).

3.3.5 Ariane Mnouchkine

La creadora francesa aporta un discurso práctico radical sobre cuerpo y juego. Digo práctico ya que siempre ha rechazado escribir sobre el acontecimiento teatral, insistiendo que ya existen grandes teóricos a los que leer. Su aportación tanto estilística, como de planteamiento estético, nos llega a través de su propias puestas en escena y de del hecho práctico de donde se han de destilar. Aunque investigadoras como Josette Féral, nos la han acercado notablemente.

Ariane Mnouchkine ha elaborado un cierto saber, un cierto conocimiento de las leyes del teatro, descubiertas paso a paso y que ella rechaza poner por escrito, porque ‘todo lo que está escrito sobre el tema es mucho y es suficiente con leer a Zeami, Jouvét, Copeau, Dullin, para convencerse de ello’ (Féral 2010:69).

3.3.5.1 Juego

Son muchas las declaraciones explícitas de Mnouchkine sobre el juego y vale la pena recogerlas en este estado de la cuestión, ya que muestran dos cosas: por un lado, la evolución del concepto de juego que, según nos vamos acercando al final del siglo XX, se va haciendo explícito y, por otro lado, la red que se va entretejiendo de personas del teatro que lo explicitan y examinan las profundidades que esconde la idea lúdica. Las opiniones de Mnouchkine que recoge Josette Féral¹⁷ son elocuentes:

Nada, nunca se hace solo. El trabajo se hace siempre en conjunto a través de la actuación, por el juego (...). Si el Teatro del Sol existe, si tantos actores han hecho allí largas temporadas y algunos de ellos continúan en él, es porque la preocupación primera de todos no es la de hacer un espectáculo, tampoco

¹⁷ Josette Féral es profesora e investigadora de la Universidad de Québec en Montréal (UQAM), ha sido presidenta de FIRT (Federación Internacional de Investigación Teatral) de 1999 a 2003 y ha publicado extensamente sobre estética teatral, el análisis crítico y teatro contemporáneo, por ejemplo: *Reuniones con Ariane Mnouchkine* (1995) *La teatralidad* (2003); *Los caminos del actor* (2001), entre muchos otros.

una producción, y menos aún la de montar un texto. La preocupación primera, constante y permanente, es la de estimular el juego del actor (Féral 2010: 56-69).

No solo estas declaraciones ponen de manifiesto el espíritu lúdico de Mnouchkine, sino que también la estética de sus puestas en escena trata sobre lo mismo, pues en ellas predomina la celebración e incluso la fiesta, como en los orígenes griegos de esta manifestación cultural.

Seguramente, una de las lecciones que nos dan los espectáculos de M. (...): no hay necesidad de hacer escenografías sombrías y tristes para vehicular la denuncia y la resistencia. La belleza, el humor, incluso la risa, tienen que formar parte de la empresa. El teatro debe ser una fiesta para el espíritu y para los sentidos y, a la vez, una obra política (...), un teatro ontológicamente político y profundamente festivo (Féral 2010, 119).

3.3.5.2 Cuerpo y juego

Mnouchkine afirma además la conexión entre cuerpo y juego: “Donde el juego del cuerpo se dota de una extrema presencia y le da al relato la envergadura de una epopeya” (Féral 2010:97).

El trabajo de Mnouchkine ha dedicado una importante atención al cuerpo tanto en su gestualidad como en su diseño del movimiento y de ello ha hablado a menudo la directora: “El cuerpo no sabe mentir”, ha dicho, y así lo ha recogido Féral:

Su teatro es carnal y sensible, lujurioso y exigente, preciso en el detalle y en los movimientos de conjunto y, siempre, muy bello de ver. (...) No se trata de una belleza formal sino más bien de la belleza de las formas, una belleza en la cual el reconocimiento no pasa solamente por la belleza de las imágenes, de los cuerpos, del vestuario o de los colores, sino, sobre todo, por la pertinencia de los gestos, por la presencia de los actores, por la actuación (Féral 2010:92).

Ha vuelto sobre ello, además, inspirada también por el teatro oriental del que destaca que

(...) estas tradiciones diseñan el cuerpo del actor como un ideograma sobre la escena. Son formales, perfectamente estilizados, se alejan del teatro totalmente realista y permiten inscribir así una artificialidad que da a los personajes y a los relatos una dimensión propiamente teatral. Estas formas funcionan sobre la escena como una enorme metáfora (Féral 2010: 94-95).

Mnouchkine tiene además un discurso del cuerpo perfectamente contemporáneo: pese a admirar la codificación oriental del movimiento y el gesto, y considerarla pedagógicamente muy superior a la del teatro occidental, incide reiteradamente en que ella prefiere no imponer los códigos a sus actores, sino ayudarles a que lo encuentren en su interior, en su imaginario:

“A.M. comparte todas estas justificadas razones para admirar el arte de Oriente, aunque —y contrariamente a las prácticas orientales— el actor del Teatro del Sol, debe una y otra vez volver a cero todo su saber (...) su técnica no consiste en trabajar sobre el arte del actor desde el exterior, imponiéndole una forma específica oriental, sino como ella ha dicho siempre, incitar al actor a encontrar él mismo los movimientos, los gestos, los desplazamientos necesarios a esta forma que se le impone (Féral 2010:100).

Esta me parece la característica más sobresaliente de su teatro, pues la convierte en referente para mi Tesis. Ella entrena, dedica horas a estudiar el teatro oriental, pero comprende que al final hay que volver a cero y buscar el material en cada ensayo junto al actor, sin confiar en las técnicas apropiadas de lo ajeno. La fantasía, por encima de cualquier entrenamiento. Y quien dice fantasía, entiende que lo que se está reclamando de nuevo es la libertad del juego primario:

Un actor o una actriz no van a llegar a la cima de la montaña si no sienten una necesidad de poesía, de grandeza, de superación, de humanidad en definitiva (...) hay que tener una gran amplitud, sobre todo una gran amplitud corporal, por cierto. Es decir, un cuerpo lo más libre posible, lo más entrenado posible, pero también una apertura de la imaginación, es decir, una imaginación tan libre y entrenada como sea posible (Féral 2010:15).

3.3.5.3 El teatro no natural

Existe una tendencia en el teatro que reconoce ya a mediados de siglo pasado lo no natural como un estilo posible en teatro, tras las diferentes demostraciones que había logrado inicios de siglo.

Josette Féral cita literalmente a Mnouchkine, el cual, a su vez, cita a Artaud. Con ello vamos viendo que los linajes teatrales también se configuran por afinidades:

Artaud decía: 'El teatro es oriental' Esta reflexión va mucho más allá (...) Yo diría que el actor busca todo esto en Oriente. A la vez, el mito y la realidad, a la vez la interioridad y la exteriorización, esta famosa anatomía del corazón hecha por el cuerpo. Se va a buscar el no-realismo, la teatralidad (Féral 2010:70).

La mirada a Oriente es elocuente en este aspecto y la postura de Mnouchkine no puede ser más clara:

En el teatro oriental no hay ningún trabajo sobre la psicología del personaje, ni sobre el pasado del actor, ni sobre sus recuerdos, ni sobre su inconsciente. Todo lo que está ligado en la escena sobreviene en el aquí y ahora (...) Es una de las convicciones profundas de Mnouchkine que mana de toda su obra y explica a la vez las formas artísticas que ella privilegia y las técnicas de actuación que adopta (Féral 2010: 99).

Ariane Mnouchkine adopta una postura radical en cuanto a la defensa de un uso profundamente teatral del arte dramático. No da concesiones a este respecto y defiende una estética fundamentada en un discurso identitario profundo: reconoce que el teatro no ha de querer parecerse a ningún arte paralelo para lograr su éxito, sino que ha de bucear en sí mismo y expresarse con los recursos líricos, narrativos y dramaturgicos que le son propios. Desde su propia identidad, esto entronca plenamente con el objeto de mi Tesis y es la razón por la cual esta creadora forma parte del análisis del estado de la cuestión:

Yo sigo pensando que el teatro debe hacer aparecer al ser de la manera más teatral posible. El teatro es una forma, una química, una transformación. Para mí, desde que se pretende hablar arriba de un escenario igual que como se habla en la vida, o bien, desde que el teatro se volvió tan pedestremente realista, se tornó una cosa falsa y, por ende, muerta. La única posibilidad de superioridad dentro del teatro es que sea teatro. Hoy más que nunca, es preciso que el teatro escape a todo tipo de pseudo-realismo (De Le Soir, 12 de junio de 1986) (Féral 2010:117).

3.3.5.4 Los signos. Las metáforas escénicas

Al igual que otros aspectos identificadores de su obra y de sus planteamientos estéticos, Ariane Mnouchkine importa de Oriente el gusto por el signo, en general, y la metáfora, en particular. Un teatro tradicionalmente semiológico que seduce a la creadora francesa. Féral recopila de *Le Soir*, 20-21 julio, 1986, unas claras palabras de Mnouchkine:

Lo que me interesa en la tradición oriental es que el actor sea un creador de metáforas. Su arte consiste en mostrar la pasión, en contar el interior del ser humano... Ahí, he sentido que la misión del actor era abrir al hombre, como una granada. No para mostrar las tripas sino para transformarlas en signos, formas, movimientos, ritmos (Féral 2010:70).

La unión de las ideas de teatralidad, cuerpo y uso de todas las formas es insistente en Mnouchkine y viene siempre rematada por la relación causal con la metáfora y de rechazo del realismo en consecuencia:

Cada gesto, cada movimiento, cada desplazamiento, cada tono de voz, cada traje, cada accesorio se vuelven como un diseño, un lenguaje metafórico, mensaje codificado portador de sentidos, un sentido que conoce fuertemente el público y que el intérprete maneja (...). Así concebido, el teatro escapa del realismo y la psicología que siempre lo amenazan (Féral 2010: 95).

Otra de las declaraciones importantes de Mnouchkine recogidas por Féral se resume en esta cita:

El teatro es una metáfora, metáfora del gesto, de la palabra y de lo que es bello en el teatro, cuando un actor transforma un sentimiento, una memoria, un estado o una pasión. Nadie ve la pasión en su estado de pureza si el actor no la transforma en actuación, es decir, en un signo, en un gesto (Féral 2010:98).

Philippe Hottier, antiguo actor del Théâtre du Soleil, confirma esta idea:

Es necesario mostrar ese movimiento interno del sentimiento de la pasión que ocupa al personaje y hacer de él un diseño en el espacio, en la gestualidad. Los desplazamientos del comediante, la calidad de su voz van a mostrar de qué tipo de cólera se trata." (Extraído de: *Un texte masque, entretien avec Georges Bigot et Philippe Hottier. Théâtre / Public*, nº 46-47) (Féral 2010:99).

La función del teatro es aportar placer (...). Se trata de encarnar, en una forma poética, un hecho presente, contemporáneo, y que se vuelva, de una manera muy fuerte, una fábula metafórica" (en *La Croix*, 4 de junio de 1994) (Féral 2010:117).

3.3.5.5 La imaginación

A pesar de la connotación de tópico que este erosionado término pueda sugerir, Mnouchkine lo utiliza y lo reivindica insistentemente, como alternativa al realismo y al psicologismo, que no duda en desacreditar reiteradamente: “el principal aliado del actor es su imaginación. Sobre ella, Mnouchkine dice frecuentemente: *es un músculo que se trabaja*. Una imaginación se cultiva, se entrena” (Féral 2010:72).

Ella utiliza la imaginación además como herramienta necesaria del actor y director, así como elemento que ha de emerger en el público que acude a la representación, para así conseguir un espacio de común unión en el cual disfrutar y celebrar la pieza artística.

Reivindica la imaginación del actor así: “el actor debe dotarse de un cuerpo *lo más libre posible, lo más entrenado posible*”. Sin embargo Ariane agrega que es necesaria “*una imaginación, una imaginación que esté entrenada y que tenga a la vez una inmensa necesidad de superación*”. (Mnouchkine en *Liberation*, 17 de enero de 1984) citada en (Féral 2010:99).

Ella siempre insiste en esta idea de la gramática de la fantasía, al igual que el famoso libro de Gianni Rodari (2008). Josette Féral publica una serie de entrevistas a la directora francesa en su libro: *Encuentros con el Teatro del Sol y Ariane Mnouchkine. Propuestas y trayectoria*. En una de ellas recoge las siguientes palabras de la directora francesa: “Yo me pregunto, también, cuál es el músculo más importante del comediante. Evidentemente, nadie piensa en eso, entonces yo digo: ‘Es la imaginación’. Eso es un músculo, eso se trabaja” La entrevistadora, Josette Féral pregunta a continuación cómo se trabaja ese músculo, a través de qué medio, a lo que Mnouchkine responde:

Por la sinceridad. Por las emociones. Por el juego, verdaderamente, por el juego. No por el recuerdo, no creo para nada en eso... No lo vamos a llevar a la infancia, pero debe consistir en entrar en la infancia, despojarse de las imágenes prefabricadas que son contrarias a la imaginación. Es necesario que haya invención y que también haya descubrimiento (Féral 2010:55).

3.3.6 Complicite – Simon McBurney

3.3.6.1 La compañía Complicite

Esta compañía de teatro británica, cuyo nombre original era Théâtre de Complicite y con sede en Londres, fue fundada en 1983 por Simon McBurney, Annabel Arden y Marcello Magni (Complicite 2015). Componen un grupo muy influenciado por la filosofía de Lecoq, ya que la compañía nace en su escuela, donde un grupo de estudiantes, al acabar sus estudios, deciden poner en marcha este grupo de teatro. Así se documenta en un entrevista de *The Guardian*:

“Complicite surgió en 1983. Él (McBurney) crea el cuarteto de la fundación —el propio director, Annabel Arden y Marcello Magni y Fiona Gordon (...) a comienzos de la década de 1980, en la escuela de Jacques Lecoq. El grupo fue rápidamente un éxito, ganando el premio de comedia Perrier en el Festival de Edimburgo en 1985 por su sátira del capitalismo thatcherista *More Bigger Snacks Now.*”; “Posteriormente, el cuarteto se disolvió, pero McBurney asumió la responsabilidad de Complicite como su director artístico. En las dos décadas siguientes, la compañía ha crecido hasta convertirse en ‘una comunidad en constante cambio, como una tribu de personas que van y vuelven y se van y vuelven de nuevo (Costa 2010:1).

Su relación con Lecoq será, en parte, la causa de que ellos apliquen un interés equitativo por el texto, el gesto y el resto de elementos escénicos:

Pese a su nombre francés, tributo a las enseñanzas del maestro Jaques Lecoq, Théâtre de Complicite nació en Gran Bretaña (...) como una alternativa al teatro de texto de fórmulas más ortodoxas. En los montajes del grupo el lenguaje es un elemento más que, como la iluminación la música o el trabajo gestual se integrarán a la búsqueda de las sensaciones del espectador (Oliver 1995:1).

En esos años y en la misma escuela de Lecoq, reciben influencias importantes de otro profesor, Philippe Gaulier, quien insiste reiteradamente, en sus clases de interpretación, en la lucha contra el aburrimiento. Por ello no deben extrañarnos el producto de Complicite ni las palabras del director:

Los montajes de la compañía tienden a crear imágenes visuales de fuerte impacto, a poseer una potente fuerza evocadora, a sugerir atmósferas, muchas veces a partir de elementos de extrema simplicidad. Como afirma Simon Mc-

Burney, director de la compañía, se trata de atrapar incluso a ese elevado tanto por ciento de espectadores que acuden al teatro a aburrirse (Oliver 1995:1).

Para sus puestas en escena, Complicite elige autores, por una parte, poco conocidos y, por otra, de perfil más narrativo que dramático. Por ejemplo,

The Street of Crocodiles (1992) adaptó el trabajo de Bruno Schulz, un judío polaco asesinado por un soldado alemán en 1942 (...) *Out of a House Walked Man* (1994) fue creada a partir de los escritos de Daniil Kharms, un surrealista de la vanguardia que murió en una huelga de hambre en un hospital psiquiátrico de Rusia también en 1942" (Freshwater 2001:216).

O particularmente la que nos ocupará, *The three lives of Lucie Cabrol*, adaptación de un relato de John Berger. La compañía, tras un inicio más ligero, se adentra enseguida en los grandes temas universales, insistiendo en combinar un trabajo profundo tanto en su forma estética como en el contenido narrativo. Muestras de ello son los efectos destructivos de la II Guerra Mundial que aparecen en *The Street of Crocodiles*, en *Out of a House Walked Man* o en *Mnemonic*. En este último, junto al tema de las grandes migraciones humanas causadas por el Holocausto, resuena también la creación de identidad por la memoria activa. La emigración, en este caso rural, y la pérdida de la cultura del campo, es el leitmotiv en *The three lives of Lucie Cabrol*.

Han realizado otros grandes espectáculos basados también en textos no dramáticos y en la creación propia, como *The Master and Margarita*, novela de Mikhail Bulgakov, sobre la visita del diablo a la atea Rusia. Este espectáculo lograba, con elementos sencillos, pero innovadores de iluminación, crear un juego completamente sorprendente de espacios. Incluso el espectáculo *A Disappearing Number* (2007), escrito por el propio director y los miembros de la compañía, trata sobre la colaboración en 1910 del prestigioso matemático Srinivasa Ramanujan, un pobre Brahmin de India, con Mr. Godfrey Harold Hardy de Cambridge University. Esta es una absoluta delicia en cuanto al juego que puede llegar a dar una simple pizarra reversible colocada en el centro del escenario, con proyecciones muy calculadas sobre ella, que de vez en cuando aparecen, con el fin de ayudar a la narración dramatúrgica, y a la elaboración de espacios.

Su producción es de las más prolíficas en una compañía independiente y, lejos de agotar su creatividad, parece que creciera en cada espectáculo. Todo ello nos da cuenta de una clarividencia al decidir utilizar lo lúdico evitando caer en una posible banalidad. El referente más contundente en esta determinación vuelve a ser, a mi modo de ver, el juego.

Esta compañía se ha caracterizado por su proceso de creación de signos, referentes y convenciones tal como quedan analizados en el capítulo correspondiente (ver Cap. 2.6). A la vista del trabajo de Complicite parece que la convención y la metáfora sean parte de sus especialidades. Pero quisiera añadir que no solo es importante su trabajo sobre la convención, sino su deconstrucción y reconstrucción. La convención en sí, como dice Pavis, es una realidad teatral: “Las convenciones son indispensables para el funcionamiento teatral” (Pavis 2008b:95), por lo que hay que andarse con cuidado porque puede no ayudar, sino estorbar.

Contra eso, Pavis previene de la siguiente forma: “El abuso de las convenciones corre el riesgo de fatigar a un público que ya no espera nada de la acción, de la caracterización y del mensaje de la obra. Por ello la utilización de las convenciones exige ‘manos de plata’ por parte de la gente de teatro” (Pavis 2008b:96). Pero, juzgar por el resultado, parece que Complicite las tiene. En realidad, como explicaba antes, los signos son maleables, reconsiderables y actualizables. Esta trasmutación los convierte en un excelente material de juego artístico, y este es el uso que Complicite hace de ellos y unos de sus méritos más aplaudidos: “La lucha contra las convenciones y la creación de convenciones nuevas es la dialéctica del arte que procura no anquilosarse” (Kowzan 1997:81). Esta es parte de la transcendencia de Complicite y parte de su vínculo con el teatro más lúdico. En resumen, su uso desmedido de las convenciones, de las metaforizaciones y los símbolos. De ahí que sus espectáculos sean siempre de gran riqueza semiológica, especialmente el que he elegido.

Son destacables las influencias de sus maestros directos, Lecoq y Gaulier, en el proceso de creación. Estas son recogidas, por ejemplo, por Clive Mendus, actor de Complicite desde 1983, en la entrevista de Maria Shevtsova para la revista *New Theatre Quarterly*. Cuando ella le formula la pregunta “¿Debe haber sido [la escuela de Lecoq] un buen tratado sobre la im-

provisación?”, él responde “Sí, ¡Enorme! Cada semana durante dos años trabajamos en grupos de cinco a siete personas durante hora y media al día para presentar una obra al final de la semana o del mes. Estas clases sin técnica estaban también basadas en la improvisación”.

De hecho, esta manera de trabajar en Lecoq se transporta idénticamente a la compañía, según explica el actor: “Simon (McBurney) elige uno o dos temas. Normalmente los abordamos en grupos de tres a cinco personas –a veces en parejas– y sacamos algo que Simon nos ha pedido. Luego lo presentamos”. Y más adelante añade: “Tratamos de encontrar un lenguaje compartido en los ensayos, y esto está basado en las enseñanzas de Lecoq. Esto es gran parte del proceso de Simon (director)” (Shevtsova 2006:260).

El juego de esta compañía no solo ha sido apreciado en Europa, sino también en EE. UU. como constata la reseña que reciben en un artículo, donde se relata la buena salud del teatro británico, no solo por el gran número de festivales relevantes, sino sobre todo por sus compañías innovadoras: “Complicite, son sin duda el grupo más conocido en EE. UU. y son percibidos de forma atractiva para un determinado tipo de espectadores —llamados por los articulistas— ‘los *theatre-goers*’ (...) compañía firmemente instalada en el centro cultural” (Abrams y Parker-Starbuck 2005:42).

3.3.6.2 Simon McBurney

Director de la compañía desde sus comienzos nada más abandonar la escuela de Lecoq, ha pasado toda su vida entregado al teatro y a la interpretación. Su pasión por el teatro de perfil no naturalista le permiten absorber sobre manera las clases de Lecoq, cuya influencia veremos en muchos rasgos de la compañía y del propio espectáculo que luego abordo. Clive Mendus, en otro momento de la aludida entrevista, asegura: “Simon es muy bueno usando las dimensiones del espacio teatral. Pienso que ello tiene su raíz en Lecoq, donde solíamos hablar a menudo de lo vertical, lo horizontal y lo diagonal —estas líneas de poder y fuerza en el escenario (...) (Shevtsova 2006:263).

Simon McBurney ha llevado adelante el proyecto de Complicite, aunque ha participado también en numerosos proyectos de cine y teatro, como actor y director, gracias a los que ha conseguido varios premios. Pero en este trabajo lo que más nos interesa de él es la apropiación que ha realizado del antinaturalismo en su carrera teatral, especialmente con Complicite, y por lo que ello ha aportado de ludismo a la escena.

En una entrevista para *The New York Times* es presentado como “Director de la feroz compañía anti-naturalista, con sede en Londres y conocida por el público de Nueva York por sus audaces producciones, visuales y de rigor intelectual” (Piepenburg 2008:1). En este sentido, no es extraño que, tras el estreno de *Las tres vidas de Lucie Cabrol* en Barcelona, el crítico Sagarra evoque dos veces al antinaturalista gallego Valle-Inclán, el cual, tras abandonar un engolado modernismo, fundará las distorsiones más lúdicas del esperpento español: “Alucinante fantasmagoría de una poesía que te deja tieso, y que te fuerza a preguntarte: ¿Qué harían McBurney, Mark Wheatley y el Théâtre de Complicite con Valle-Inclán? ¡Menuda maravilla!”. O bien refiriéndose a la protagonista: “Lucie Cabrol, alias *La Cocodrila*, la criatura menuda, enana valleinclanesca, nacida, dicen, del huevo de una gallina” (Sagarra 1995:1).

McBurney es un artista referencial del teatro de creación propia que, sin entrar en estéticas excesivamente opacas para el público, aplica su afán innovador en crear novedades visuales y de fragmentación narrativa que le alejan también de las concesiones comerciales cuando propone su juego escénico: “Mi trabajo no está generalmente en el sector comercial. Sin embargo, no estoy preocupado por el sector comercial. Rechazo trabajar en cualquier otra forma, excepto la forma en que yo trabajo” (Piepenburg 2008:1).

En 1995, el director de esta compañía afirmaba, en la rueda de prensa previa al estreno de *Las tres vidas de Lucie Cabrol* en Barcelona, una serie de ideas sobre el teatro que convierten sus declaraciones en un auténtico manifiesto estético y que ha generado un estilo de compañía preciso: “Nuestro objetivo es conseguir que lo que hacemos sea teatro y nada más que teatro, es decir, que se diferencie de cualquier otra forma de expresión artística. Tengo

la impresión que el teatro, al menos el inglés que es el que más conozco, no ha encontrado una respuesta adecuada a la irrupción del cine y la televisión”. Sobre el mensaje agrega:

(...) el malestar que está creando en el teatro actual el deseo de que todo tenga un mensaje, como si fuera un crucigrama con unas claves y unos resultados concretos. Las consecuencias han sido nefastas: ha quedado aislado y hoy solo interesa a una clase media intelectual (...). La especialización en departamentos estancos es un concepto moderno y terriblemente destructivo. (...) Quería divertirme y divertir al público. (...) Lo esencial en teatro es utilizar la imaginación. La del actor, puesto que es el instrumento que hacemos servir (...) y otra que se encuentra en el mismo espacio y en el mismo momento, creando esos instantes de imaginación colectiva que nos dan la razón de ser (Sesé 1995:1).

Destacaré esta última idea fechada en 1995 en Barcelona, ya que en 2008 aún repite lo mismo en Nueva York. Esto nos lleva a pensar en que, más que una idea, es una ideología que funciona como “piedra angular” del director.

Pero lo fundamental es la noción de que cuando todo el mundo ríe junto o cuando oigo a la gente a mi alrededor sollozar la última noche, en ese momento es cuando estamos unidos no por el cuerpo sentado en la sala, sino por un imaginario colectivo. En ese momento se entiende la mentira que nos hace creer que lo que creemos es solo nuestro, que nuestras vidas internas son solo la nuestra. En ese momento nuestra imaginación colectiva se convierte en una sola imaginación y mi vida interior se convierte en tu vida interna, que es lo que Aristóteles entendía al analizar la tragedia. Es un acto colectivo en el que, colectivamente, entendemos algo acerca de ser una comunidad (Piepenburg 2008:1).

Y aún insiste en algo similar en 2010: “Lo que me gusta el teatro —apunta— es que todos somos capaces de imaginar la misma cosa al mismo tiempo” (Costa 2010:1).

Sobre este asunto, me parece encontrar una idea común en la identidad del trabajo de Lecoq. Al realizar el sencillo ejercicio de visitar la página de bienvenida de la web de la escuela Lecoq, encontramos la siguiente declaración: “La escuela reúne cada temporada jóvenes actores de 30 países diferentes. Se trata de un foro de intercambios, en el que la mezcla de culturas aporta a la educación una resonancia que profundiza en la búsqueda de un fondo poético común” (Lecoq 2011:1). A mí modo de ver, esta enseñanza del maestro caló muy hondo en el espíritu de Simon McBurney.

La única crítica que ha podido recibir es la de dar más importancia al estilo que a la sustancia, especialmente en su producción japonesa *Shun-kin* (Barbican Center, 2010); de centrarse más en la forma que en el fondo, pero incluso sus detractores “ceden con asombro ante la transformación mágica de una marioneta en un actor de carne y hueso, y se han dejado seducir por la luz crepuscular del espectáculo” (Costa 2010:1).

Su compleja narración es siempre fragmentaria o sobrepuesta, ya que considera que “muy pocas veces me parece una historia lineal que es un reflejo de la vida como yo lo veo” (Costa 2010:1). La periodista de *The Guardian* añade tras eso que él mismo parece una persona difícil de precisar, con varios “yos” en su interior. En este sentido, bebe de las aportaciones narrativas de la discontinuidad o de las realidades posdramáticas, lo cual significa una aportación de juego a la hora de componer la estructura del guión. Dentro de su estilo es muy sugestivo observar su interés por forjar la conexión con el espectador desde el primer momento. A ello, la periodista Maddy Costa parece encontrarle una explicación: “A pesar de que era un niño tímido, lo que McBurney más quería en sus días de escuela era ‘hacer conexiones entre la gente’. Y todavía lo mantiene, trabajando duro en los prólogos de sus obras para hacer explícita la relación de la audiencia a los actores” (Costa 2010:1).

Su idea del juego es bastante detectable entre sus palabras: “No existe un método Complicite —lo esencial es la colaboración, y seguir hacia adelante con los momentos turbulentos”, confiesa McBurney. Él describe su sala de ensayo como llena de todo tipo de documentos de investigación, juegos y equipos de comunicación, con los que los actores interactúan colaborar e improvisar.

La sala está repleta de cosas —imágenes, textos, fotografías, videos, objetos, ropa y papel por todas partes, ‘pero a veces se llega a un momento en que no debe haber nada en la sala. Tiene que estar desnuda, vacía y ordenada. Nada fuera de los límites’, añade. ‘En cuanto al periodo de ensayos’, McBurney lo describe como un ‘proceso de negociación colectiva al imaginar’, y habla del equipo, como un ‘narrador de múltiples cabezas, un enjambre, como un organismo múltiple, como una bandada de estorninos (Rocamora 2008:33).

La crítica sigue resaltando este uso generoso de los lenguajes, las convenciones y el divertimento escénico usado con calculada inteligencia y oportuna sensibilidad artística. Sobre “The Master and Margarita”, *The Guardian* publicaba:

(...) an impressive ability to juggle multiple storylines, not to mention extraordinary visual flair. A refreshment kiosk turns into a tram, swirling projections offer strange perspectives, and satellite maps create a sense of the whole picture while also zooming in on the detail (Gardner 2013).

Y sobre *A Disappearing Number* la misma crítica, Lyn Gardner, tres años antes había subrayado:

McBurney has always had a gift for turning ideas into visual poetry and making the abstract concrete, and this swirling couple of hours is like watching a juggler keep all the balls aloft, with help from a superb cast. It’s not just dazzling theatre, but wise and comforting. Picking up the threads of the company’s masterpiece, *Mnemonic*, it suggests we are all linked to one another, even – or perhaps especially – in death (Gardner 2010).

No deseo hacer ahora el inventario de críticas positivas que acumula esta compañía, pues centrarme solo en eso ya bastaría para elaborar un buen estudio. Lo que me interesa es subrayar que los autores señalan en todas ellas, como excelencia de calidad, nociones como malabares, juegos de espacios, cambios de significados en los objetos, proyecciones que funcionan como signos; esto es, todos aquellos elementos que hemos destacado ya en el marco teórico y que conformarían un dispositivo lúdico del espectáculo.

No es de extrañar, por tanto, que esta manera de crear sea muy aplaudida por los propios actores de sus equipos. Tras el estreno en Broadway de la obra de Arthur Miller *All My Sons* (2008), uno de los actores, Christian Camargo, afirma:

“Desde el primer encuentro todo fue diferente. (...) Simplemente habló de teatro luego se lanzó a cuatro días de talleres (...). Él construyó una familia con nosotros, aprendiendo juntos su idioma desde el principio. Conocer una parte del proceso de *Complicite* fue un sueño hecho realidad. En pocas palabras, el proceso de Simon nos ha fortalecido a los actores a través de su visión. La dinámica es una gran parte de ese proceso —las variaciones de ritmos y patrones que existen en la naturaleza y de nosotros mismos y nuestra forma de trabajar en circunstancias elevadas. He aprendido mucho de él. Él

sabe cómo inspirar, ya sea a través de la música, la imagen o el texto, lo más importante. Simon crea una atmósfera emocionante para jugar el impulso. Él se nutre de eso, como todos nosotros” (Rocamora 2008:89).

3.4 Cuerpo, rito, sagrado, o juego. Tal vez no haya que elegir

Así de contundente se muestra Oscar Cornago Bernal¹⁸ en su libro *La vanguardia teatral en España. (1965 - 1975). Del ritual al juego*, cuyo título es sumamente inspirador para mi Tesis, en general, y para este capítulo, en particular: “El ritual constituyó uno de los modelos más eficaces para la renovación de los lenguajes teatrales en la vanguardia internacional” (Cornago Bernal 2000:25). Acto seguido, resulta curioso que

(...) durante los primeros años con escaso contacto entre ellos— dieron lugar a los principales textos teatrales, prácticos y teóricos, que han abanderado esta corriente. Antonin Artaud, Jerzy Grotowski, Peter Brook, Eugenio Barba, Richard Schechner, Joseph Chaikin, el Living Theater o el Bread and Puppet Theater (Cornago Bernal 2000:25).

La recuperación de la corporalidad y el movimiento es una constante en todos los reformadores del teatro del siglo XX, tanto cuantitativa como cualitativamente. Esta renovación corporal supone un aumento de la presencia lúdica en la escena y del uso del juego en los nuevos procesos de formación actoral y de creación del espectáculo, considerando siempre dicho juego en ese sentido amplio de la palabra. Básicamente, el que le otorgan los teóricos del juego y no el que queda reducido únicamente al ámbito del juego infantil y del juguete; ese que introduce su vínculo con el cuerpo, el movimiento, lo performántico, los signos, símbolos y metáforas, incluyendo el texto visual y el gestual, el videográfico o sonoro y la convención o el rito.

Existe un incremento del movimiento extracotidiano en los entrenamientos y usos del siglo XX. Ese abandono de la realidad para inmiscuirse en el nuevo movimiento, diseñado o improvisado, pero profundamente distante del movimiento natural, se convierte en un

¹⁸ Investigador del CSIC (Consejo Superior de Investigaciones Científicas) y científico del Instituto de Lengua, Literatura y Antropología del mismo centro, en los campos de literatura comparada, literatura del siglo XX, literatura peninsular y teatro.

interés capital para todos estos directores-pedagogos que soñaban con actualizar la escena. El proceso es claro: en la primera mitad del siglo se amplía el discurso estético de la puesta en escena a territorios más simbólicos, con mucha más fluidez metafórica que, como he definido en el marco conceptual, es en esencia el ludismo de los signos.

La propuesta de reducción del naturalismo en el teatro abre la puerta a representaciones de lo sugerido, de lo minimalista, de lo conceptual, que no son sino atractivos resultados del juego lírico del arte. Esas puertas abiertas por Appia, Craig..., son las mismas que abrirán en movimiento Meyerhold o Artaud y en implementación de la improvisación, Stanislavski, Copeau o Dullin; son las mismas que los coreógrafos y coreógrafas de la danza moderna y contemporánea propondrán al rechazar el clasicismo y el ballet. Ellos también necesitan espacios de mayor libertad, donde jugar mucho más con las formas y el movimiento, donde especular incluso con el miedo al silencio, donde entrenar nuevas técnicas menos rígidas, más naturales, reintegrando los procesos rituales, en ocasiones, como he explicado, incluso sagrados o litúrgicos.

En cuanto a la renovación del teatro muerto, este pasa por el mismo proceso y recupera, en la primera mitad de siglo, el derecho a la investigación y a la innovación sobre lo conocido y, posteriormente, grandes dosis de ludismo, en la segunda mitad de siglo, donde ya son varias las voces que desaconsejan la tecnificación del cuerpo o de la interpretación. Barba, Grotowski o Brook no señalan lo contrario, como ya hemos apuntado anteriormente: proponen los entrenamientos vivos y personales, incluso la recuperación del rito como fuerza motor del espacio teatral. De hecho, ocurre que en ese momento no se llegaba a articular la palabra "juego", pero sí la palabra "rito", que resulta ser la más aludida. Posteriormente, con todo, se veía la cercanía o incluso igualdad entre el universo del rito y el universo del juego por Huizinga, Caillois, o Schechner, como queda argumentado en esta Tesis.

Es muy habitual en estudios teatrales actuales recoger profusamente el término "rito" para referirse al cambio estético del teatro del siglo XX. La investigadora sobre rito y teatro M^a José Sánchez Montes y autora del artículo "Teoría teatral del siglo XX: el cuerpo y el ritual"

propone justamente esta idea de renovación del teatro por el cuerpo y el rito en la sinopsis de su artículo: “La autora de este artículo evalúa el modo en que los nuevos teóricos del teatro (Grotowski, Brook, Barba...) coinciden en sus teorías sobre el cuerpo y el ritual en el teatro” (Sánchez Montes 2004:87). Y evoca esa misma propuesta de renovación por el cuerpo y el rito en Artaud:

Tanto en el ámbito de la teoría como de la práctica teatral apenas existe discrepancia alguna a la hora de considerar a Antonin Artaud como artífice de la reivindicación del cuerpo y con él de los aspectos más rituales del fenómeno teatral (Sánchez Montes 2004:87).

Lo mismo argumenta la autora sobre, Grotowski, Peter Brook o Barba; esa misma idea de recuperación del teatro por al fisicalidad y el rito:

Es el teatro propuesto por Grotowski un ámbito físico, el espacio donde el cuerpo ejerce la provocación (...). Dentro de la línea de investigación hacia una ritualización del espectáculo que propone este último, podemos enmarcar las aportaciones teóricas y escénicas tanto de Peter Brook como de Eugenio Barba. El primero considera importante comenzar el trabajo desde el cuerpo y no desde el intelecto, mientras que Barba se interesa por lo que él mismo denomina técnicas extra-cotidianas del cuerpo (Sánchez Montes 2004:98).

Eran momentos, los de estos grandes pensadores del teatro, en los que se mezclaba ilimitadamente el ritual y el cuerpo, e incluso a menudo se hablaba del Teatro Sagrado. Peter Brook elabora cuatro categorías teatrales: el teatro mortal, el tosco, el inmediato y el sagrado en su famoso libro *El espacio vacío* (Brook 2012). En esta parte explica claramente cuán necesarios son la ceremonia y los nuevos rituales en el teatro para recuperarlo. En un capítulo absolutamente imposible de resumir por su vibrante inspiración y porque en él cada palabra tiene un peso específico, Peter Brook denuncia a la clase media por ser la destructora de lo verdaderamente sagrado; aún más, por haber reducido lo sagrado a los valores de control moral “para que los niños sigan siendo buenos” (Brook 2012:66). También denuncia que hemos olvidado el silencio, la celebración, los ritos. No obstante, reclama la invención de nuevos ritos que den sentido a la forma. Con todo, acaba asegurando: “Hoy en día hemos puesto al descubierto la impostura, pero estamos redescubriendo que un teatro sagrado sigue siendo lo que necesitamos” (Brook 2012:89).

Trazando el camino del teatro sagrado, no se puede dejar de citar a otro autor referencial, Christopher Innes, quien realiza una gran aportación a la reflexión teatral en este campo: *El teatro sagrado: el ritual y la vanguardia* (Innes 1992). Este libro es uno de los ensayos más conseguidos y significativos sobre las características especiales del teatro de vanguardia y de la indisolubilidad con los ritos recuperados. Comienza situando la figura de Antonin Artaud como creador del término *teatro sagrado* y, a partir de ahí, pasa a definir las puestas en escena vanguardistas, cuyas premisas son la integración del público y la acción, la búsqueda de nuevos lenguajes por este tipo de teatro y la investigación en el trance.

Esto, según Christopher Innes, comporta dos elementos nuevos respecto de la concepción tradicional del teatro: por un lado, la idea de laboratorio donde se explora de manera directa la naturaleza de la actuación, así como el vínculo entre actor y público; por otro lado, se presenta su estética primitivista, a través de la irracionalidad. Se desarrolla aquí una fuerte experimentación con los estados oníricos, con la emulación de modelos dramáticos arcaicos o con ritos tribales.

Yo, sin embargo, lo que intento constatar en esta Tesis es que todos estos elementos incorporados a través del teatro sagrado no son más que redundancias en lo lúdico. Pretendo, por tanto, explicar que forman parte de las mejores aportaciones que ha recibido el teatro contemporáneo, las que más fuerza renovada le han insuflado, sin que ese término sagrado, conserve connotaciones religiosas necesariamente. Es juego, a mi modo de ver, tan divertido como serio; tan lúdico como sagrado. El rito en el teatro es, en definitiva, un aparato lúdico.

Desde mi punto de vista, todo ello también se observa en una mirada historiográfica, porque una vez evoluciona el teatro y abandona los lisérgicos años 70 y 80, una vez que la estética ritualista, trancística o tribal se relaja, e incluso se empieza a abandonar, vemos que no se entierra con ella el sentido renovador del teatro. Siguen apareciendo discursos implicados y creadores audaces que generan nuevos movimientos convulsivos en la escena. Y todo ello ya nos conecta con el hoy en día. Sin abandonar el concepto de rito, en tanto que

nutriente teatral, se forman nuevos discursos escénicos ya a finales del XX, también sobre el juego. Los pedagogos Lecoq y Gaulier colaboran activamente en construir esos nuevos discursos, aunque desde otros frentes llega el estímulo de Peter Brook al discurso lúdico. Sin dejar de hablar de rito, a menudo cita el juego o lo equipara a rito. Por su parte, Patrice Pavis, Josette Féral o Schechner aluden desde sus escritos al teatro como juego de manera explícita. Además, colaboran desde la escena a extender esta idea de lo lúdico como posibilidad de profundizar una lista larga de creadores que ya mencioné antes como Complicite, Check by Jowl, Philippe Genty, Romeo Castellucci, etc.

En resumen, en este capítulo he intentado definir en qué estado se halla el debate, cómo se ha ido fraguando y con qué elementos se está alimentando desde la última mitad del siglo XX. Repaso las aportaciones que se han hecho desde la propia teoría del juego, desde la reciente incorporación de las técnicas de *gamificación*, desde la danza renovadora y desde la educación física y el deporte, desde la pedagogía y desde las propias aportaciones dramáticas de la segunda mitad del siglo XX, desde las aportaciones de los nuevos discursos de la improvisación, desde la revisión del estudio de los ritos y, en último término, desde las aportaciones del concepto de *performance studies*. Considero, tras elaborar el apartado que aquí dejo, que hoy en día el juego está bastante reestablecido en su presencia discursiva, aunque en el particular ámbito del teatro aún queda un territorio que no le es del todo favorable; concretamente, el reconocimiento descriptivo en la teoría dramática contemporánea de sus aportaciones intrínsecas y extrínsecas a la escena. Lo lúdico nos devolvió el teatro en el siglo XX y considero que sigue siendo la estructura renovadora para este inicio del XXI, ya que sigue configurando la experimentación y la innovación, actuando siempre de sustrato abonado para que nazca lo creativo, lo innovador.

Juego y ritual generan zonas de suspense de sumo interés creativo, en las cuales se para el tiempo y no existe el espacio. En esas zonas, todo es posible y, por tanto, se manifiestan vibrantes y cargadas de potencialidad. Turner las llamó “zonas liminares” y en ellas se favorece la “antiestructura” o liberación de la vida cotidiana, que propicia el cambio. Además, mismo autor el añade que generan una común unión de los participantes en lo que él

llamará “*communitas*”:

This illumination may succumb to the dry light of next day’s disjunction, the application of singular and personal reason to the ‘glory’ of communal understanding (...) Individuals who interact with one another in the mode of spontaneous *communitas* become totally absorb into a single synchronized, fluid event (Turner 1982:48).

De este modo, el proceso anterior desemboca en una creatividad colectiva llena de descubrimiento: “Mientras se encuentran en un estado liminar las personas están liberadas de las exigencias de la vida cotidiana (...). La gente se siente elevada (...). El proceso ritual en sí mismo incita a la innovación ” (Schechner 2012:116-148).

Este germen lúdico es aprovechado para innovar, tanto por artistas como por otros colectivos, tal como afirman Aitziber Urtasun y Richard Schechner: “La presencia de la experimentación lúdica es una constante en la mayoría de los movimientos de vanguardia del siglo XX y supone un componente habitual en el arte de los últimos años” (Urtasun et al. 2010:17). Y “Los artistas, no son los únicos adultos a los que se les permite ‘jugar’. Los investigadores en la ciencia y la industria, e incluso algunos hombres de empresa, pueden integrar el juego en su trabajo” (Schechner 2002:82).

Voy a recordar ahora que el objetivo de esta investigación es observar qué ocurre si retomamos este patrón lúdico para provocar la aparición de esta zona liminar del ritual secular, en la cual los miembros de una comunidad teatral experimentan el placer ancestral de sentirse elevados artísticamente por el juego dramático grupal. Efectivamente, estoy investigando de modo práctico, al mismo tiempo que retengo estas palabras por escrito con mi grupo de actores, para comprobar que juntos podemos acceder a ese estado de *communitas* espontánea que cita Turner; no la convencional, sino “la que se da cuando una comunidad se inflama con el espíritu” (Schechner 2012:120), y descubrir qué elementos aporta dicha “inflamación” a la creación escénica.

Y llego a este punto hablando de espiritualidad, de lo sagrado. Y apenas unas líneas atrás

hablaba del ritual y del juego. Esto es lo que me lleva a pensar que tal vez haya un lugar de intersección entre el juego, lo ritual, y lo sagrado; un lugar de cohabitación donde tanto la teoría crítica como los creadores teatrales nos encauzan una y otra vez por caminos diversos. Ese lugar, a mi modo de ver, es una gran esfera de la naturaleza lúdica de la cultura humana. Y por eso apunto en el título de este apartado que tal vez no se trata de elegir, sino de comprender que en los tres casos se trata de ludismo.

Avanzo en mi estudio con el deseo de descubrir qué novedades ofrecen esos viejos caminos del juego, del rito secular, del movimiento corporal intuitivo, colectivo, agitado y dilatado (Barba y Savarese 2012:72), en esta zona transicional de finales del siglo XX e inicios del XXI, a fin de ver si esas viejas vías pueden desvelar novedades a la escena. Viejas rutas hacia nuevos destinos. Y, a la vez, sigo buscando en mi estudio qué elementos de los que practicamos hoy en día emergen en la escena y son identificadores del juego.

3.5 Reflexión final

Todo lo anterior me ayuda a afianzar el primer planteamiento de justificación inicial y ver claramente en qué momento y lugar nos hallamos. En el cuerpo teórico, he trazado mi propuesta de filogénesis del juego, que lo es a la vez del juego en el teatro, explicando, por una parte, las dificultades que ha padecido y, por otra, las influencias positivas venidas desde la formación física, el juego/deporte, la renovación pedagógica, la antropología de la fiesta, las renovaciones teatrales mismas o la semiología. He mostrado también los procesos evolutivos e involutivos que el juego y el juego en el teatro han ido mostrando. Por eso, llegando ya al final del estado de la cuestión, me agrada observar que realmente las últimas actualizaciones de la teoría del juego son cada vez más autosuficientes y prolíficas, pero me agrada aún más comprobar que, alrededor de las nuevas teorías dramáticas, el juego adquiere una presencia creciente. La publicación especializada *The Performance Studies Reader. Segunda Edición* (Bial 2004) está compuesta por ocho capítulos, uno y 42 artículos, sobre teoría dramática. De ellos, 1 capítulo entero y 5 artículos, están dedicados al epígrafe de “juego”. El empleo de este término y la literatura sobre él, constata la aparición reciente del término en

la teoría teatral de inicios de siglo XXI. Esta es una de las razones de la pertinencia de esta Tesis, pues trata un concepto, como recordaba también en mi capítulo 1, escasamente estudiado hasta hace muy poco y sobre el que todavía queda mucho por escribir e investigar.

Tras este capítulo argumentativo, considero que dejo respondidas tres de las preguntas secundarias que planté en el apartado 1.4 del capítulo 1:

PREGUNTAS SECUNDARIAS	
1	¿Por qué razones tanto el juego como la diversión y la fiesta, a pesar de su presencia social, han soportado un estigma negativo?
2	¿Qué motivos han generado el difícil reconocimiento del juego en el teatro en el discurso escénico?
3	¿Cómo influye la recuperación de los juegos, el deporte, el uso corporal y lo lúdico, acontecida en el siglo XX, en la propia recuperación de elementos lúdicos para la escena?

Solamente queda afrontar las dos preguntas principales de la investigación, que se han de responder de forma imbricada desde la parte teórica que aquí acaba junto con las investigaciones prácticas que en breve comienzo a relatar:

PREGUNTAS PRINCIPALES	
1	¿En qué zonas se interseccionan el juego y el teatro?
2	¿Qué indicadores nos manifiestan el capital lúdico en el espectáculo teatral, tanto en los procesos como en los resultados?

Asimismo queda por responder la pregunta secundaria nº 4, que dado que trata sobre metodología, aún resta pendiente:

PREGUNTAS SECUNDARIAS	
4	¿Qué aporta la metodología práctica a esta investigación?

JUEGO Y TEATRO. UNA PROPUESTA DE (RE)GAMIFICACIÓN ESCÉNICA

**INVESTIGACIÓN TEÓRICO-PRÁCTICA SOBRE LOS INDICADORES DE
LUDISMO EN LOS PROCESOS DE CREACIÓN DRAMÁTICA**

Volumen 2

Juanjo Cuesta Dueñas

Universitat Autònoma de Barcelona
Departament de Filologia Catalana
Doctorat en Arts Escèniques
Directora: Mercè Saumell i Vergés
Tutor: Francesc Foguet
Barcelona, diciembre de 2015

Las páginas 349 a 354, ausentes en este PDF, corresponden al índice, duplicado en las copias impresas por estar estas físicamente divididas en dos volúmenes. Se han eliminado por las razones explicadas al inicio de este fichero.

4

Metodología

Sin apenas preámbulos, quisiera abrir este capítulo enunciando la decisión metodológica para la realización de esta Tesis: fundamentar la investigación en un modelo teórico-práctico.

Por lo que respecta a la metodología de investigación teórica se utiliza principalmente en toda la primera parte de la Tesis, que incluye marco conceptual, estudio teórico, estado de la cuestión, historiografía del juego y de lo lúdico, así como la revisión de la teoría crítica aplicada al juego y al teatro, particularmente los recientes estudios de semiología y el nuevo marco teórico de los *Performance Studies* y de la *Performance Theory*.

En cuanto a la parte práctica, esta se fundamenta en la teoría constructivista y en el modelo interpretativo o cualitativo. Asimismo, en la segunda parte de la Tesis se siguen los planteamientos emergentes de modelos de investigación más contemporáneos que buscan el mejor camino para adaptar la investigación en el arte en los contextos académicos. Sabiendo que esta parte es menos habitual, he deseado dotar de una cierta fortaleza a la parte teórica que acabo de mencionar que me autorice a la experimentación en la parte práctica. Quisiera que esta Tesis fuera una contribución más a la de otros trabajos similares para iniciar un camino más para adquirir conocimiento válido y devolverlo correctamente a la sociedad.

Esta nueva vía de investigación a la que me refiero es la investigación artística desde la propia práctica, validada como explicaré por los protocolos académicos de másteres y doctorados en numerosos países. Aunque no es una novedad en absoluto, pues se practica ampliamente en nuestro contexto, tampoco se conoce ni se testifica suficientemente. Por ello, me comprometo en este primer apartado a documentar sus orígenes y evolución, hasta constituirse en un modelo solvente que hoy día es capaz de extraer el conocimiento de la realidad y de enriquecer con él a la comunidad.

Esta parte dedicada a lo práctico, por contexto, no puede ser tan elocuente, ya que, insisto, estamos en fase inicial y el contexto académico, aún no permite desplegar la metodología al 100%. Creo, no obstante, que dejará ver las posibilidades de futuro del mecanismo teórico-práctico, así como su interés para una comunidad académica de estudios superiores

artísticos, con un alumnado procedentes en muchos casos de dicha práctica artística. No cabe duda de que estamos en el momento y en el lugar adecuados para dar este paso adelante y, aunque mi Tesis no se arroga el reto unilateral de hacerlo, ni quiere validar por sí sola un nuevo paradigma —pretenderlo sería megalomanía— sí desea ser un grano de arena más; una fuerza que de forma colaborativa empuje con el resto a desarrollar las tesis teórico-prácticas de investigación artística en el Espacio Europeo de Estudios Superiores Artísticos.

Acabada esta contextualización y aclarados mis objetivos posibilistas en esta Tesis por lo que respecta a la investigación práctica, paso a describirla.

El método práctico ya acumula a día de hoy muchos nombres¹: Práctica como Investigación (PcI), Investigación Artística (IA), Performance como Investigación (PcI), Práctica Artística como Investigación (PAcI) o Investigación Basada en las Artes (IBA), términos todos ellos próximos en significado aunque con ciertos aspectos diferentes como detallaré más adelante. De todos modos, avanzo que en este trabajo utilizaré preferentemente el término “Práctica como Investigación” (PcI)² (ver Cap. 4.1.5) en apartado posterior.

Por ello, considero oportuno dedicar a la explicación de esta metodología más páginas explicativas de lo que sería habitual en otro contexto más divulgativo. De ahí que este capítulo se extienda también más de lo convencional. Por otra parte, y para poder definir el marco epistemológico de esta investigación, me resulta igualmente necesario explicar, aunque sea de forma sucinta, cómo ha ido evolucionando la teoría de la investigación: partiendo de un protocolo científico clásico, positivista o paradigma cuantitativo, pasando por un paradigma cualitativo o interpretativo, ambos con todas sus variantes, llegando finalmente hoy en día, y en nuestro campo de la Formación Superior Artística, al método de investigación basada en la práctica artística.

1 Dado que el método ha sido desarrollado y comunicado principalmente en lengua inglesa, las referencias que aparezcan a partir de ahora son traducciones propias. La decisión de traducir los términos en la mayoría de casos se debe a la voluntad de poder ir normalizando su uso a lo largo de esta Tesis, prescindiendo del reiterado uso del término en inglés.

2 De ahora en adelante, nos referiremos al término con las siglas PcI, en tanto que correspondencia de las siglas en español de *Práctica como Investigación*, si bien en inglés es PaR en tanto que *Practice as Research*.

Así pues, la imbricación de teoría y práctica son para mí garantías que contribuyen a construir la acción desde el pensamiento, y viceversa. Intento así evitar caer en la reflexión ligera o, aún peor, prescindir de ella, cuando me hallo inmerso en las peripecias de la práctica, dedicando todo mi esfuerzo a la parte creativa de proceso teatral, únicamente. En algunos aspectos puede ser un procedimiento más líquido de aproximación a la realidad, pero creo que Zygmunt Bauman ya nos ha autorizado a emplear el derecho racional en las comprensiones líquidas del mundo (Bauman 2007); (Bauman 2008); (Bauman 2012).

Me acerco así a una metodología móvil, como es la práctica, que basa su posibilidad de acción en la comprensión de la realidad líquida. Y durante la práctica artística se desarrolla y con creces. Posteriormente para mí será necesario explicar cómo atraparla e interpretarla, para incluirla más adelante en el gran banco de datos del conocimiento general. Llegados a ese punto, volveré a citar la heraclitiana *liquidez* de Zygmunt Bauman o la placentera *fluidéz* de Mihaly Csíkszentmihályi³, ambas para justificar mi opción o mi curiosidad en este campo emergente de la Práctica como Investigación. Me adentro en un paradigma novedoso de la práctica, evitando la temeridad y el despropósito, aunque sin acobardar; porque mantener un pie en tierra firme es apasionante si, mientras tanto, con el otro tanteas qué hay delante. Un viejo juego de mi infancia con el que los críos enredábamos sobre la superficie helada del río invernal de mi pueblo y que nos entretenía durante horas sin apenas advertir el frío.

Creo que esta idea de *fluir líquidamente* en la praxis es el camino de conocimiento para muchos investigadores; no solo para los artistas. Sin embargo, para concluir este prólogo, citaré al teórico del juego Brian Sutton-Smith, por el poder de seducción de su epistemología irreverente, cuando advierte que usará la metáfora como aproximación al conocimiento, exigiendo respeto íntegro a su método “de dudoso cientifismo” y ofreciendo a cambio una

3 Mihály Csíkszentmihályi (1934), profesor de psicología en la Universidad de Claremont (California) y encargado de la jefatura del departamento de Psicología en la Universidad de Chicago, así como del departamento de Sociología y Antropología en la Universidad Lake Forest, es conocido especialmente por sus investigaciones en psicología positiva, materia en la que es una autoridad mundial (principalmente sobre felicidad, creatividad y diversión). Muy conocido asimismo por su idea de *flujo* (de hecho, así se titula su obra más divulgada, *Fluir*). Esta describe el *fluir* como un estado de gran motivación, en el que la persona se abandona a su quehacer, sin apenas notar que el tiempo pasa; en esos momentos la sensación del sujeto es de libertad, gozo o plenitud.

límpida modestia. Unas palabras magnéticas a la hora de autorizarse uno mismo a adentrarse por los caminos poco transitados.

(...) What I produce here is a metaphorical *mélange*, representing the possibility of a truth yet discovered. A cynic might say that most of social science is a play of metaphors aspiring to be measurable processes. Since the scholars who create these metaphors hope to take the next steps toward science, we cannot say that they are merely poets or players (Sutton-Smith 2001:218).

Así, acometo yo también mi *metaphorical mélange*, acompañado siempre en todos mis palos de ciego por las precedentes aportaciones del estudio teórico y las que llegan ahora como justificación metodológica.

4.1 Filogénesis del modelo “Práctica como Investigación”

4.1.1 Orígenes de esta nueva metodología práctica

4.1.1.1 Aproximación crítica al paradigma científico

La vida ordinaria está repleta de procesos investigadores que nos permiten recabar los datos necesarios para elaborar nuestra toma de decisiones. A menudo, este “conocimiento vulgar” (*doxa*, según los presocráticos, frente a *episteme*, como ellos llamaban al conocimiento científico) es esencial para la existencia del individuo, aunque carezca de validez homologable respecto de los estándares científicos. Es un proceso que nos regala conocimiento para las ejecuciones propias de la vida cotidiana, pero no lo consideramos un aporte al conocimiento científico, ya que, además de estar alimentado por la intuición en muchos casos, no es proyectable ni repetible ni generalizable, más allá de la estructura individual. Este sistema investigador aporta un conocimiento particular y subjetivo, basado en las creencias previas, en las leyes de la autoridad, en las costumbres o en la intuición, así como en otras influencias, todas ellas sospechosas por su subjetividad.

Frente a estos métodos del conocimiento humano menos acreditado, dentro del mundo occidental, emerge la investigación científica, ya en Grecia. Prácticamente desde Tales de Mileto, 500 años a. C., se abandona la mitología como explicación y se busca en la razón la causa de todo. Esto aporta una vía diferente para llegar a conocer la naturaleza de los fenómenos en forma de *episteme* o conocimiento científico. En este sentido, la investigación científica pasa a desarrollarse y a consolidarse como el proceso más fiable de acercamiento al conocimiento dadas sus garantías de objetividad, la posibilidad de repetición de los fenómenos en igualdad de condiciones, la de formular leyes universales del funcionamiento de la vida, etc. Es la manera de contradecir la *doxa* menos certera y aportar conocimiento más fiable, exigiendo a cambio unas estrictas condiciones tanto en su praxis como en la sistematización controlada, el empirismo como comprobación, las explicaciones estadísticas del fenómeno, la crítica de proposiciones hipotéticas, la medición controlada... Así es capaz de concluir leyes generales que permiten prever el comportamiento de los cuerpos y las materias. Este conocimiento y protocolo, que responde con veracidad y explica sin fisuras los fenómenos naturales o sociales, se ha conceptualizado como conocimiento científico o ciencia y así es reconocido por cualquier teórico de la investigación, sea cual sea su ámbito de actuación (Bisquerra Alzina 2004:20); (Taylor y Bogdan 1987); (Valles 1999).

De esta manera, la investigación consolidó el conocimiento científico partiendo de una metodología predominantemente cuantitativa, de corte positivista, que indicaba con exactitudes numéricas las relaciones causa-efecto de los acontecimientos u objetos observados, a partir de inexcusables herramientas como la estadística y la matemática. Pero cuando las ciencias sociales, principalmente, contrastaron que el margen numérico se les quedaba corto para aproximarse al estudio profundo etnológico, antropológico o sociológico (pudiendo incluso llegar a distorsionar las conclusiones, por omisión de datos), fueron desarrollando nuevas metodologías que exigían un conocimiento más subjetivo del entorno a través de las narraciones de los miembros de los contextos estudiados.

En ese contexto, herramientas como la entrevista, el grupo de diálogo, la investigación participante, la investigación-acción, el estudio de casos..., vinieron a completar a los distantes

científicos que deliberadamente evitaban el contacto con el informante para evitar cualquier sesgo. Sin embargo, pronto se observó que ese modelo, que había sido tan eficaz en la investigación de materias científicas, era muy limitador en materias humanísticas o sociales. La distancia del investigador con el objeto investigado garantizaba la asepsia, pero dificultaba el propio conocimiento en profundidad y la adquisición de la información más compleja que los grupos humanos no liberan si no es por medio del contacto prolongado y de la empatía y la confianza con el investigador.

Y así es como poco a poco el método positivista devino insuficiente para investigar el comportamiento de las sociedades, los grupos o los pueblos de forma holística, componiendo una nueva estructura investigadora: la investigación cualitativa. Este modelo investigador ha sido muy utilizado y corregido, hasta adquirir una prolija diversificación con el paso del tiempo y constituir un paradigma interpretativo que se desarrolló posteriormente de forma muy autónoma. Fue alejándose completamente de la hegemonía del dato numérico y de la lectura estadística del conocimiento en alguna de sus ramas, pero progresivamente fue desarrollando sus propias técnicas de investigación como describen el doctor en sociología Raymond Quivy⁴ y el sociólogo, Luc Van Campenhoudt (1947)⁵ en su popular libro sobre técnicas de estudio cualitativo *Manual de Recerca en Ciències Socials* (Quivy y van Campenhoudt 2007) También la publicación más divulgativa de Julio Alguacil Gómez, profesor titular de Sociología en la universidad Carlos III de Madrid (Alguacil Gómez 2011). Pero, la batalla académica no fue fácil, pues estuvo plagada de enfrentamientos empíricos por este motivo Hoy en día es un método contrastado, confiable y muy usado en combinación con el tradicional positivista, para ofrecer una visión más completa de la realidad observada.

Robin Nelson⁶ ha criticado la hegemonía imperante a este nivel del método científico y,

4 Doctor en Ciencias Políticas y Sociales de la Universidad Católica de Lovaina (UCL). Fue profesor (emérito) en la Facultad de Mons (FUCAM) y enseñó Metodología de la Investigación en Ciencias Sociales.

5 Sociólogo belga, director del Centro de las Facultades Universitarias de Saint-Louis (Bruselas) y también profesor en la Universidad Católica de Lovaina.

6 Metodólogo de investigación práctica y director hasta el año 2014 del Departamento de Investigación de la Royal Central School of Speech and Drama (Universidad de Londres). También está vinculado al modelo Pcl, en su propia acción investigadora. Tiene publicado un libro sobre este modelo, el cual considero uno de los más completos y bien ponderados, entre los que forman mi revisión bibliográfica, con igual calado en la filosofía del asunto que la aplicación concreta en el campo de acción: *Practice as research in the arts: principles, protocols, pedagogies, resistances* (Nelson 2013).

refiriéndose a la obtención de nuevos datos o de conocimiento nuevo por métodos científicamente consistentes, añade de forma clara:

These criteria apply in all disciplines and, while it is possible to challenge established 'doxa' (...) these fundamental tenets of academic research as they have emerged in the modern scientific tradition since the Enlightenment would be hard to shift, even where it is desirable to do so (Nelson 2013:25).

Superado el tema numérico, las ciencias sociológicas lograron ser aceptadas de pleno derecho en la academia con datos más discursivos o verbales. Sustituyeron el cuestionario por la entrevista o por el diario de campo y lograron demostrar una compacta solvencia metodológica para afianzar los nuevos conocimientos que aportaban. En concreto, aportaron la investigación participativa y la investigación-acción, las cuales describen cómo el investigador puede y debe introducirse e integrarse en el campo de estudio para obtener informaciones más profundas y relevante. Estas diferentes tendencias de la investigación cualitativa están también muy cercanas a la frontera con la Pci, tanto que incluso se interseccionan en varias zonas. Sobre investigación-acción, metodología participativa y etnometodología puede encontrarse una gran bibliografía, que señalo porque ha formado parte del diseño de mi observación práctica y que también detallo más adelante (López de Ceballos 1998); (Montañés Serrano 2011); (Coulon 2005); (Latorre 2003); (Sanmartín Arce 2003) (ver Cap. 4.2.2).

Finalmente, se puede afirmar que el paradigma interpretativo, de metodología cualitativa, se ha convertido en un paradigma plenamente asumido por la comunidad científica de hoy en día. Este segundo paradigma ha dado respuestas y ha aportado nuevos conocimientos en diversos campos de trabajo como la etnografía, la antropología, la fenomenología, el interaccionismo simbólico, el análisis del discurso, la investigación participante, la educación o la investigación-acción, de ahí que su consolidación sea indiscutible. Esto puede comprobarse en un sinfín de publicaciones sobre el tema, entre las que yo ahora propongo dos, pues recorren el tema de forma muy completa: por un lado, *Técnicas cualitativas de investigación social. Reflexión metodológica y práctica profesional*, de Miguel S. Valles, profesor del Departamento de Sociología (Metodología de la Investigación y Teoría de la Comunicación)

de la Universidad Complutense de Madrid (Valles 1999:65); y, por otro, el título clásico, pero referencial, *Más allá de la sociología. El grupo de discusión: Teoría y crítica* de Jesús Ibáñez Alonso (1979), catedrático español de Sociología, que profundizó en la metodología sociológica cualitativa y el análisis de la sociedad de consumo.

Sin embargo, el desarrollo industrial requería una nueva oferta formativa en el escenario académico. A saber: los estudios tecnológicos superiores o la ciencia aplicada. Esta nueva formación académica del rango superior, tras un tiempo de desarrollo y consolidación, también solicitó para sí una investigación que le fuera más enriquecedora que la aportada por las ciencias puras o por las ciencias sociales. Estas escuelas politécnicas de Estudios Superiores comenzaron a detectar la necesidad de una nueva investigación aplicada, mucho más práctica que la producida por el conocimiento puro, y orientada a resultados de producto tecnológico. Esto fue abriendo el camino hacia la aprobación de las primeras tesis prácticas, o mejor dicho, teórico-prácticas. La investigación tecnológico-científica aplicada no pretendía aportar un conocimiento interpretativo ni positivista ni teórico, sino que reivindicaba su derecho a la aportación de objetos innovadores —gracias a la investigación teórica, por supuesto, pero sin quedarse solamente en ella. Sin duda, esta realidad contrastable es importante para establecer el marco de desarrollo de posteriores tesis práctico-tecnológicas. Esta realidad puede ser extrapolable, con las debidas precauciones, a las tesis prácticas de corte artístico, y así lo refieren con exigencia y con prudencia José Antonio Sánchez y Victoria Pérez Royo, en su artículo para la revista *Cairon. Revista de Estudios de Danza* (13):

Una vez que la Universidad había dejado de ser el terreno de la especulación y la ciencia pura y había abierto sus puertas a disciplinas eminentemente prácticas como las ingenierías, la pedagogía, la gestión empresarial, la enfermería o el deporte, ¿por qué seguir marginando algunas de las prácticas que en su origen llegaron a estar incluso en el núcleo de la propia Universidad? (Sánchez y Pérez Royo 2010:6).

El interés que muestra para la investigación práctica artística este espacio investigador como referente metodológico e incluso epistemológico es obvio, pues sugiere toda una serie de proximidades que van a permitirme encontrar más adelante un contexto transferible para la investigación práctica del campo artístico. A este respecto, es muy interesante la aporta-

ción de Van Gelder and Baetens, citada en el libro de Robin Nelson, *Practice as research in the arts: principles, protocols, pedagogies, resistances*: “the research methods of the hard sciences are closer to those of research in the arts than methods and models of the humanities” (Nelson 2013:40).

4.1.1.2 El paradigma interpretativo. Un paso adelante para muchos

Ante la supuesta falta de eficacia del modelo cuantitativo para el estudio social, se desarrolla una crítica recurrente que acabará con la segregación de parte de la comunidad científica en torno a una nueva manera de investigar más centrada en recoger información sobre los investigados, en formas de datos verbales, utilizando para ello las técnicas de recogida de datos como entrevistas abiertas, grupos de discusión o técnicas de observación y observación participante. Estos datos tendrán que ser posteriormente interpretados también verbalmente. Esta es una diferencia fundamental respecto al modelo positivista o cuantitativo, el cual solo recoge datos numéricos y los interpreta también numéricamente gracias a la estadística. Este modelo o paradigma, tras consolidarse, ha recibido el nombre de “segundo paradigma de investigación”, aunque también es habitualmente llamado “pospositivista”, “hermenéutico”, “interpretativo” o “cualitativo” (Valles 1999:52); (Taylor y Bogdan 1987:15).

Esta explicación realizada sobre la metodología cualitativa está justificada por dos razones: en primer lugar, porque está en cierta medida en la génesis de la investigación práctica y es, por tanto, parte del fundamento del modelo práctico, y, en segundo lugar, porque algún concepto y alguna herramienta han sido extraídos de este modelo y aplicados en mi investigación (ver el apartado 4.3).

Este modelo interpretativo o cualitativo es complementario al de la PCl, ya que ambos producen el conocimiento en interacción con los fenómenos reales tratando de comprender “lo

que Max Weber⁷ (1864 – 1920) y que denomina *verstehen*; esto es, comprensión en un nivel personal de los motivos y creencias que están detrás de las acciones de la gente” (Taylor y Bogdan 1987:16).

Este modelo nos sitúa en una fuerte apreciación del subjetivismo, de la percepción que cada persona hace de la realidad y cómo los miembros de cada investigación concreta han actuado frente a los acontecimientos desarrollados en el laboratorio y frente a los sujetos con los que han interactuado. No hay que olvidar que actúan en función de sus propias concepciones simbólicas y de sus interpretaciones de la realidad, más que en función de las metas externas. Así, los significados reales son productos sociales y se descubren en los procesos de interacción humana. Aludiendo a Herbert Blumer⁸, padre de la teoría del interaccionismo simbólico, bien explicada en su libro *Symbolic Interactionism: Perspective and Method* (Blumer 1998), Taylor y Bogdan recogen sobre la teoría de Blumer:

El significado que tiene una cosa para una persona se desarrolla a partir de los modos en que otras personas actúan con respecto a ella en lo que concierne a la cosa de que se trata (Taylor y Bogdan 1987:24).

Este marco, por tanto, es un referente teórico muy oportuno para la parte práctica de mi Tesis, ya que constantemente parto de la realidad de los actores en el proceso de creación, donde todo lo observable ocurrirá a partir de la interacción y el intercambio entre los participantes o entre los participantes y yo mismo como creador-investigador. Este intercambio, concretamente, consiste en observar cómo se efectúa y qué ocurre en dicho intercambio. Igualmente importante es extraer información sobre la interpretación que de esas conexiones llevan a cabo los actores y el propio investigador.

7 Filósofo, economista, historiador y sociólogo alemán, es considerado uno de los padres de la Sociología. Él, creía, más bien de sí mismo, que era un historiador, aunque al final de su vida se reconoció como sociólogo y con una identidad además muy antipositivista.

8 Sociólogo de la Escuela de Chicago (1900 – 1987). Estados Unidos y creador de la rama y término interaccionismo simbólico, que nos narra la importancia del entorno y lo social al dar significados a los hechos u objetos individuales.

4.1.1.3 El paradigma constructivista

Para diferenciar los paradigmas reconocidos hasta ahora, seguiré la taxonomía de Valles (1999:48-68), quien muestra y argumenta la existencia de cuatro paradigmas consolidados:

1. Positivista o modelo cuantitativo
2. Pospositivista o modelo cualitativo
3. Teoría crítica
4. Constructivismo

Si bien es cierto que el constructivismo es el más reciente de los expuestos y el que abre la puertas a disciplinas de investigación basadas en la flexibilidad y en la subjetividad del objeto resultante, hay que reconocer que este constructivismo nace de una crítica a su predecesor, el modelo cualitativo. Y este, a su vez, surge como crítica al cuantitativo. Esos procesos de crítica y reacción han sido convulsos, pero el paso del tiempo deja constancia de que, con cierta lógica, cada uno de estos modelos o paradigmas se apoyan en el inmediatamente anterior a él, y pese a que en el momento parecieran muy lejanos, en realidad están próximos. Aceptada esta orientación y clasificación, me centro en el cuarto paradigma, o constructivismo, por ser el más claro y el que ofrece un soporte más resistente a la metodología PCl.

Thomas A. Schwandt, profesor de Metodologías Cuantitativas e Investigación Evaluativa, explica que el constructivismo “surge contra el *objetivismo*, contra el *realismo* empírico, contra el esencialismo. La realidad, la verdad, no solo no se descubren, sino que se construyen; son ‘producto de prácticas discursivas complicadas’ (Schwandt 1994:125)”. En su artículo “Constructivist, interpretivist approaches to human inquiry”, Schwandt genera y expone que son los individuos quienes pueden construir los significados y asociarlos con otros individuos u objetos al realizar una actividad, en la propia construcción de la actividad.

Otro contexto relevante de reconocimiento de la investigación vivencial o a través de la práctica es el *Forum Qualitative Sozialforschung/Forum Qualitative Social Research*. Este foro es uno de los entornos investigadores donde claramente se usa y se defiende el constructivis-

mo en la investigación científica. En el artículo “Desafíos en la generación de conocimiento en la investigación cualitativa contemporánea” de este Foro, aparece una bien argumentada descripción basada en el reconocimiento epistemológico de la subjetividad y del conocimiento, construido a través de una metodología basada en la vivencialidad, en el método dialógico y en el contraste por la reflexividad, que bien podrá servir de igual manera de marco epistemológico y metodológico para la Pci. La narratividad del artículo es clara en cuanto a los términos arriba descritos:

La pretensión de la investigación social ya no es el descubrimiento de la verdad, sino la comprensión de los sentidos y significados que construye un sujeto o grupo de sujetos (...). En este sentido el investigador no registra pasivamente sino que instiga y provoca reflexiones en los participantes (...). Las subjetividades del investigador y de aquellos a los que se estudia, son así parte del proceso de investigación (...). El énfasis contemporáneo en lo vivencial (re)funda un nuevo tipo de lógica respecto al conocer en las ciencias sociales (Cornejo, Besoain, y Mendoza 2011:5).

En realidad, todo este proceso supone un ingente avance hacia el reconocimiento de la metodología creativa:

Nuestra comprensión del trabajo metodológico como un trabajo de creación e implementación de un ‘dispositivo de escucha’ de la voz de tanto participantes como investigadores, considerando las dimensiones ‘condiciones de producción, situación de interlocución y grupalidad’, pueden entenderse como alternativas para responder al desafío de realizar nuestra práctica investigativa desde el lugar paradójico que hemos señalado (Cornejo et al. 2011:25).

Asimismo, es importante destacar que esta investigación se idea en un marco determinado de actuación y para la obtención de unos resultados igualmente particulares, sin pretender que sirva a los grandes fines de los relatos hegemónicos de la ciencia, los cuales, a día de hoy, se han detectado como insuficientes:

Esta sistematicidad hace posible continuar el diálogo con otros miembros de la comunidad y sus distintos puntos de vista, en la medida que la explicitación del proceso tiene el efecto de ofrecer sus productos no como la palabra final, sino como significados y sentidos acerca de un fenómeno, que emergieron de un determinado contexto material y social, y que no pretenden por tanto agotar el fenómeno para todos los contextos posibles (Cornejo et al. 2011:26).

4.1.2 El modelo práctico

4.1.2.1 Del constructivismo a la práctica artística como investigación

Existe un posible vínculo entre un espacio investigador como el constructivista, donde se afirma que “el conocimiento no solo se descubre, sino que se construye” (Valles 1999:59), como acabamos de citar, y la investigación práctica, que reconoce la misma autoridad al proceso como lugar de creación plástica y de conocimiento, y como lugar de acontecimientos informantes. Las resonancias del cuarto paradigma con la Pci son fuertes y, de hecho, el constructivismo se ha convertido en base referencial para la teoría de la investigación artística, de ahí que se cite en diferentes textos. Por ejemplo, Rafael Pérez Arroyo (2012:36), profesor de la Universidad Rey Juan Carlos de Madrid, en su reciente libro *La práctica artística como investigación*, explica tal conexión citando a Dora Fried Schnitnam⁹: “El constructivismo sitúa su énfasis en cómo nosotros, como interlocutores, participamos en la creación de los acontecimientos” (Schnitnam 1999:348-351). Pérez Arroyo prosigue relacionando el paradigma constructivista con el discurso de la subjetividad y con el método dialógico y, nuevamente a partir de Schnitnam, argumenta que ese método se puede denominar también “creación dialógica” y “se basa en la construcción gradual sobre el tiempo de algo nuevo por medio del diálogo reflexivo y el aprendizaje en grupos” (Schnitnam 1999:351).

Pero no es solo esta raíz del constructivismo más vigotskiana la que conduce al modelo práctico; una segunda influencia, tan o más fuerte que la anterior —o tal vez retroalimentadas todas ellas en el magma de la contemporaneidad—, que procede de la proliferación de los *Performance Studies* en tanto que nueva idea, nuevo concepto regulador de la teoría crítica. Como apuntábamos en el capítulo anterior, tanto Richard Schechner (Schechner 2002); (Schechner 2003); (Schechner 2012) como Marco de Marinis (1993:49) y Patrice Pavis, la habían consolidado en el campo teórico, pero faltaba una situación similar en el futuro de la investigación, una investigación en consonancia con ese modelo de estudio teórico alternativo y nuevo que también estaba naciendo.

⁹ Doctora en psicología e investigadora en el campo de los nuevos paradigmas para la psicología, enseña en diversas universidades a nivel internacional como la Facultad de Psicología de la Universidad de Buenos Aires (UBA) o en la Universidad Adolfo Ibáñez de Chile, en diferentes programas formativos.

Audiences are transformed into spectators, witnesses, observers, voyeurs and the rest. Responding to this environment, the methods of theatre and performance studies scholars and practitioners have been revitalized by fresh research demands and opportunities. A new spirit of research and pedagogic innovation in UK university drama, theatre and performance departments has emerged, in part encouraged by the international growth of performance studies during the past few decades (Kershaw y Nicholson 2011:1).

En este mismo sentido, el ya citado Robin Nelson, reputado teórico en investigación artística en el que me detendré más adelante, cita a Marina Abramovic, artista performer desde los años 70: “Marina Abramovic reflects that, for her, ‘knowledge ... comes from experience. I call this kind of experience ‘liquid knowledge’... It is something that runs through your system” (Nelson 2013:52). La alusión de Abramovic al concepto de liquidez, me lleva a evocar al sociólogo y filósofo de origen polaco Zygmunt Bauman, quien ha convertido en categoría intelectual el concepto de *liquid*. La concatenación Nelson-Abramovic-Bauman describe desde mi punto de vista una contingencia consecutiva de causalidades metodológicas que refieren a un espacio de investigación, de creación artística y de liquidez que liberan de golpe una sustancia epistemológica para el paradigma práctico.

Por otra parte, he de añadir que, a mi modo de ver, la conexión entre el constructivismo en la teoría de la investigación y en la del aprendizaje, desarrollada por Lev Vygotsky, padre del constructivismo social en la teoría del aprendizaje, da un paso más allá cuando Robin Nelson la vincula también al paradigma emergente de la Pcl. Para Vygotsky, el conocimiento aparecía tras un proceso de interacción entre el sujeto y el medio, pero un medio entendido en sus nociones sociales y culturales, no solamente físicas. Esta conceptualización coincide plenamente con lo apuntado hasta ahora, pues nos expone la importancia del aprender dialógica y vivencialmente; es decir, a través de la experiencia; según él, nacemos con apenas conocimiento, pues lo vamos adquiriendo al intervenir en los procesos sociales y colectivos. Y así queda subrayado en el libro de Nelson:

Ryle was by no means the first person to allow for intelligence doing-thinking to precede abstract thought or articulation in words. In 1934, Vygotsky proposed that the route to knowledge is through interactive, collaborative engagements based in doing (*Tätigkeit*), but interacting with more abstract thought (words and intellectual ideas). Vygotsky argues that ‘thought and

speech have different roots, merging only at a certain moment in ontogenesis, after which these two functions develop together, reciprocal influence' (...). In what he calls the 'dialogical character of learning' a reciprocal material-ideal engagement 'from action to thought' is in play (Nelson 2013:61).

Reconocer el constructivismo que lleva a cabo Nelson es para mí muy relevante, ya que pone en funcionamiento toda la teoría de la construcción y de las "Zonas de Desarrollo Próximo", al servicio de la Pcl. "I follow Vygotsky and Ryle" (Nelson 2013:62), acaba sentenciando unas líneas más abajo, para disipar cualquier duda que pudiera quedar.

La idea constructivista del método dialógico queda asimismo argumentada por Victoria Pérez Royo (2010:128-130) en su artículo "El perfil de investigador-creador en los estudios de posgrado en artes escénicas", y por Pérez Arroyo:

El construccionismo, sin embargo, sitúa su énfasis en cómo nosotros, como interlocutores, participamos en la creación de los acontecimientos (...). En realidad el método 'dialógico', a que podemos denominar también 'creación dialógica', se basa en la construcción gradual sobre el tiempo de algo nuevo por medio del diálogo reflexivo y el aprendizaje en grupos (Pérez Arroyo 2012:37).

Por otra parte, la publicación por parte del Ministerio de Educación y Ciencia en 2006 de las *Bases para un debate sobre investigación artística* también lo recoge. Fernando Hernández Hernández, catedrático de Bellas Artes en la Universidad de Barcelona, explicita la relación entre constructivismo e investigación artística en el primer artículo de las *Bases*, "Campos, temas y metodologías para la investigación relacionada con las artes":

Si asumimos como hizo Dewey, en su obra referencial, que en las Ciencias Humanas y sociales la investigación es el estudio de la experiencia (Dewey 1949), ¿cómo debería ser la investigación sobre las prácticas artísticas?" (Hernández Hernández et al. 2006:23-28).

Como vemos, este estudio cita como pilar fundamental a John Dewey, presentado en el capítulo primero, así como su obra maestra de 1949, *El arte como experiencia*, por su explícita reivindicación de la experiencia para enriquecer la investigación (Dewey 1949). El profesor Hernández Hernández realiza, además, una aportación muy interesante en sus planteamientos a la hora de establecer la descripción de los tres ejes de la investigación artística a

partir del constructivismo. A continuación, me permito recogerla por su ordenada expresión de un tema esencial para mi planteamiento de investigación:

Si tomamos los tres ejes de análisis planteados por Guba y Lincoln, para caracterizar el paradigma construccionista –que ellos denominan constructivista– nos encontramos con la siguiente configuración:

1. ONTOLOGÍA: Relativista. Se asume que las realidades son aprehendidas en forma de múltiples construcciones mentales intangibles, que están fundamentadas social y experiencialmente, que son locales y específicas en su naturaleza y dependiente en su forma y contenido de las personas individuales o los grupos que mantienen las construcciones. Estas construcciones no son más o menos verdaderas sino más o menos informadas, complejas y elaboradas. Las construcciones son alterables, así como lo son las realidades a las que están asociadas.
2. EPISTEMOLOGÍA: Transaccional y subjetivista. El investigador y el objeto de investigación se asumen vinculados en un proceso de interacción, dado que los ‘resultados’ son ‘literalmente creados’ en el proceso de investigación. Es por eso que la distinción entre ontología y epistemología desaparece como el caso del paradigma crítico.
3. METODOLOGÍA: Hermenéutica y dialéctica. La variedad de construcciones son interpretadas mediante la utilización de técnicas hermenéuticas y comparadas y contrastadas mediante el intercambio dialéctico. El objetivo final de la investigación es destilar una construcción consensuada, que sea más informada y compleja que las construcciones anteriores (Hernández Hernández *et al.* 2006:27).

4.1.2.2 Epistemología de la práctica

En este estudio de la influencia del constructivismo en la *Practice as Research*¹⁰ (PaR), no podemos dejar de lado las grandes aportaciones de Donald A. Schön, profesor de Estudios Urbanos y Educación, en el Massachusetts Institute of Technology. Este viene a demostrar con sus investigaciones hasta qué punto los profesionales de cualquier gremio, así como las personas que nos rodean y nosotros mismo, resolvemos problemas y hallamos soluciones sin sabernos capacitados para ello previamente, ni poder explicar *a posteriori* el método usado. Nelson reconoce la teoría de Schön como muy influyente en conceptos como el de “conocimiento tácito”.

Praxis involves an intrinsically intelligent ‘dialogue with the situation’, nos conecta claramente con el concepto de ‘embodied cognition’ así como con los principios de Schön, y con su idea de ‘knowledge in action’ (Nelson 2013:42).

10 De ahora en adelante PaR, siglas correspondientes al término original en inglés.

Schön, en su libro *El profesional reflexivo*, comienza exponiendo la crisis de confianza que el mundo contemporáneo sufre en el conocimiento profesional, siempre que este sea muestra de una racionalidad técnica sin fisuras y sometida al dominio del positivismo. Resulta que, con el tiempo y cada vez más frecuentemente —describe Schön—, los profesionales se han ido encontrando en situaciones a las que no siempre podían responder o resolver aplicando los conocimientos más técnicos, ya que la “variada topografía de la práctica profesional” mostraba terrenos elevados y sólidos donde actuar, así como otros más confusos y pantanosos. En definitiva, unos lugares muy divergentes donde tenían que ejecutar el conocimiento y solucionar problemas desde una cierta asunción de lo inesperado. Estos profesionales han tenido que cambiar su manera de funcionar y se han puesto “desde la acción” a resolver problemas pensando de forma imbricada y combinando un sinnúmero de sabidurías almacenadas en cajones diferentes de sus recursos intelectuales y prácticos: “Reflexionar sobre la práctica mientras están metidos en ella” (Schön 1998:66).

En su siguiente libro, *La formación de los profesionales reflexivos*, escribe un capítulo completo destinado a aclarar y a describir exactamente a qué se refiere este término: “He utilizado el término arte profesional para referirme a los tipos de competencia que los prácticos muestran algunas veces en situaciones de la práctica que resultan singulares, inciertas y conflictivas” (Schön 2010:33). En realidad, el autor constructivista se está refiriendo a esas habilidades que somos capaces de poner en práctica cuando la situación lo requiere, mediando y valorando la solución a la vez que actuamos. Además de diferenciar a un buen profesional de uno mediocre, son la base para pensar que la acción en sí genera conocimiento de forma implícita: el “conocimiento tácito”, término acuñado por Michael Polanyi¹¹ en *The tacit dimension* (Polanyi 1967).

11 Erudito filósofo húngaro-británico (1891 – 1976), que también trabajó y enseñó Físicoquímica y Economía. Fue un científico desencantado del positivismo, ya que vio la objetividad absoluta como una ilusión. Criticó la noción de prevalencia por la que el positivismo otorga la verdad predominantemente al científico. Pensaba, sin embargo, que el conocimiento es personal, lleno de suposiciones falibles y que no se debe concebir un conocimiento “objetivo” puro, ya que siempre aparecerá sesgado. En definitiva, es muy conocido por haber acuñado el concepto de “conocimiento tácito”, conocimiento integrando a las ciencias de forma inherente y que poseemos sin percatarnos de él.

El ejemplo que aporta Schön, señala la habilidad de un contable cualquiera que con tan solo echar un vistazo a un balance puede obtener importantes deducciones y datos sobre él, aunque sea incapaz de “describir en palabras los juicios y cálculos que intervinieron en la ejecución realizada” (Schön 2010:35). En tales casos, “el conocimiento está en la acción siguiendo. Lo revelamos a través de nuestra ejecución espontánea y hábil; y paradójicamente somos incapaces de hacerlo explícito verbalmente”. Estas habilidades tienen que ver con los “procesos no lógicos”, o con “saber más de lo que podemos decir” (Schön 2010:35).

El autor reivindica la validez y el rigor de la reflexión-acción o reflexión-práctica, como medios óptimos para acceder a un conocimiento, difuso, pantanoso y divergente. Este discurso explica, justifica y afianza enormemente la legitimidad de la investigación práctica, llevando el discurso de lo práctico del campo profesional. Schön suele centrarse en este tipo para aportar más ejemplos al campo de la investigación donde insiste en que el debate y la propuesta serían similares:

Cuando alguien reflexiona desde la acción se convierte en un investigador en el contexto práctico. No es dependiente de las categorías de la teoría y la técnica establecidas, sino que construye una nueva teoría (Schön 1998:72).

La aportación definitiva de Schön ayuda enormemente a construir el territorio de acción de la PCl, cuando dice:

Si el modelo de la racionalidad técnica es incompleto, si fracasa al dar cuenta de la competencia práctica en situaciones ‘divergentes’, mucho peor para el modelo. Vamos a buscar, en lugar de eso, la epistemología de la práctica implícita en lo artístico, en los procesos intuitivos que algunos profesionales aportan a las situaciones de incertidumbre, inestabilidad, carácter único y conflicto de valores (Schön 1998:55).

Pues bien, esta trayectoria a través de la teoría del conocimiento que he pretendido sintetizar desde la *doxa* hasta la investigación práctica, me ha aportado la seguridad suficiente para sustentar mi Tesis en la “epistemología de la práctica” según los textos y autores anteriormente citados (expuestos casi de forma cronológica para mostrar el proceso de génesis del modelo práctico). En resumen, me he permitido adoptar los textos anteriores, particularmente los descriptores del constructivismo, como los cimientos epistemológicos y meto-

dológicos de esta Tesis, pues considero que el modelo constructivista además de padre y madre de la Pcl, es también muy influyente en ella por su coincidencia en numerosos conceptos y enfoques: perfil experimental y realidad construida, lo experiencial como objeto, participación del investigador cercana, activación del conocimiento previo, recogida del conocimiento tácito, técnicas dialógicas, etc. Existe una manera de aproximarse al conocimiento, una idea de cómo generarlo y extraerlo que forma parte una “epistemología de la práctica”, como la ha llamado Donald A. Schön y que da paso a un paradigma práctico como intentaré mostrar a continuación.

4.1.2.3 Paradigma emergente de la práctica como investigación

Tanto en la Pcl como en el constructivismo, se reconoce que es en el contacto con la realidad donde el conocimiento se “construye”, ya sea en el campo profesional como en el investigador, o incluso en la vida cotidiana. Una vez que se comprende esta realidad compleja, ya se puede aceptar cualquiera de los eslóganes del constructivismo: “aprender haciendo”, “conocer haciendo” o “reflexionar haciendo”; cabe reconocer, con todo, que queda testificada una nueva estructura epistemológica. El siguiente paso sería comprender si esa plataforma epistemológica es una base suficiente para hablar de un nuevo modelo o paradigma en los términos de Kuhn.

Desde Australia, el profesor Brad Haseman, Director de Estudios de Arte y de Teatro de la Facultad de Industrias Creativas, de la Universidad de Tecnología de Queensland, en Brisbane, animó el debate en 2006 con la publicación de “A Manifesto for Performative Research”¹² (Haseman 2006).

[T]here is evidence enough to recognise that we stand at a pivotal moment in the history and development of research. Practice – led researchers are formulating a third species of research, one that stands in alignment with, but separate to, the establish quantitative and qualitative research traditions (Nelson 2013:22).

¹² Artículo controvertido por la calidad reivindicativa que expresa hacia la autonomía de la investigación práctica, publicado en *Media International Australia, Incorporating Culture & Policy*.

Brad Haseman ofrece un reconocimiento a la metodología cualitativa, optimizando la amplitud de miras que generó, sobre todo, al acercar al observador y al observado a la búsqueda de resultados. Sin embargo, considera que, pese a trabajar en el terreno, desde la acción, etc., no ha logrado adaptarse lo suficiente a la investigación que los artistas podían y debían aportar: “However, in recent years some researchers have become impatient with the methodological restrictions of qualitative research and its emphasis on written outcomes” (Haseman 2006:4). Haseman ha agradecido en su *manifiesto* la fresca aportación de los investigadores artistas, reconociéndoles su cuestionamiento del proceso a partir del problema que resolver; es decir, ha reconocido su negación al motor de la hipótesis o de la pregunta de investigación, proponiendo que la investigación pueda ser también motorizada por la emoción y el entusiasmo de “bucear y ver qué se encuentra de nuevo durante la inmersión”. También da la razón al gran cambio que suponen las aportaciones simbólicas, artísticas o plásticas, que superan los documentos numéricos de la cuantitativa y los textuales de la cualitativa. De hecho, aquí radica la diferencia principal entre la cuantitativa – cualitativa y la práctica: “The principal distinction between this third category and the qualitative and quantitative categories is found in the way it chooses to express its findings” (Haseman 2006:6).

Tras las detenidas explicaciones sobre el constructivismo y lo dialógico como referentes metodológicos, Rafael Pérez Arroyo, profesor y director de trabajos de investigación artística basados en la práctica, en la Universidad Rey Juan Carlos, concluye de forma explícita la pertinencia de asociar la práctica artística investigadora a esta corriente de pensamiento.

Razonablemente, es la opción del modelo constructivista o constructorista la que nos permite aproximarnos al estudio del significado de la experiencia vivida y al estudio del proceso de creación (...). Esta elección nos lleva, inevitablemente, a hablar de un cambio de paradigma en la educación y la investigación académica en las dos últimas décadas, especialmente en las Artes, como consecuencia de la incorporación de los trabajos de práctica artística en el contexto de los programas de posgrado de las universidades (Pérez Arroyo 2012:38).

Sin duda, este marco paradigmático es complejo y en algunos aspectos sorprendente, pero, en todo caso, sin suplantarse la autoridad previa de otros paradigmas, ni simular un trabajo

diferente al que realiza, lo único que intenta es expresarse con autoridad dentro de su transparencia y e incluso de sus limitaciones. Fernando Hernández Hernández, catedrático en Educación Artística en la Universidad de Barcelona (2006:27) prosigue añadiendo:

Quienes se orientan por este paradigma (que sugiere direcciones hacia las que mirar y no que facilita descripciones de lo que hay que ver) tienen como finalidad ‘comprender el mundo complejo de la experiencia vivida desde el punto de vista de quienes lo viven’ (Schwandt 1994:118). Lo que quiere decir que se dirige hacia el mundo de la experiencia vivida (...). Esto quiere decir que son los actores específicos, en lugares y tiempos delimitados quienes forman significados a partir de eventos y fenómenos, a través de prolongados y complejos procesos de interacción social (Hernández Hernández 2006:27).

Bad Haseman también alude en varias ocasiones a este modelo como nuevo paradigma y de él se hacen eco en diversas ocasiones otros autores como Robin Nelson, cuando de hecho intenta sintetizar los objetivos de su libro *Practice as research in the arts* al final del capítulo 4: “What this book has proposed is a model of a methodology with accompanying illustration of methods, practices and issues which falls within its paradigm” (Nelson 2013:92).

Existe poca bibliografía metodológica en este campo, aunque cada vez más abundante, especialmente en lengua inglesa, sobre la validación del método práctico con sus particularidades, limitaciones, ventajas y desventajas, a la hora de aportar conocimiento relevante a la sociedad, así como nuevas miradas sobre los procesos humanos. En esta bibliografía y en las diferentes posturas de los metodólogos, comienza a estar presente el uso del concepto de la Pci en tanto que nuevo paradigma, ya a la altura de la investigación cualitativa o cuantitativa.

Pero de los autores que han tratado el tema metodológico, Bad Haseman es uno de los que reivindica de forma más tajante ese tercer paradigma: “(...) especially in a environment preoccupied with innovation and commercialisation, Performative Research will become recognised and valued as one of the three major research paradigms” (Haseman 2006:9).

Sustentado por este estado de la cuestión metodológica, yo propondré una Tesis con una parte teórica, de metodología más conocida, con otra parte práctica, elaborada siguiendo este tercer paradigma emergente.

Este modelo práctico está vinculado con otros estudios más antiguos, pero no por ello menos emblemáticos. Estos apuntan a menudo que el conocimiento se aprende, se toma de la práctica con el propio cuerpo. El conocimiento del arte, también. A ello dedicó en parte John Dewey su famoso libro, del que ya he hablado, *El arte como experiencia*, en el que insistía una y otra vez en la proximidad que existe y que ha de existir entre una manifestación artística y la cotidiana:

La danza y la pantomima, fuentes del arte, del teatro, florecieron como parte de ritos y celebraciones religiosas (...). Aun en las cavernas, las habitaciones humanas se adornaban con pinturas en color que conservan vivas para los sentidos (...). Pero las artes del drama, música, pintura, arquitectura, así ejemplificados, no tenían conexión peculiar con teatros, galerías y museos; eran parte de la vida significativa de una comunidad organizada (Dewey 1949:87).

Con ello, Dewey insiste en la necesidad de “recobrar la continuidad de la experiencia estética con los procesos normales de la vida” (Dewey 1949:11). Pero si así opinaba sobre las emisiones artísticas (tenían que estar plenamente vinculadas al individuo), lo mismo pensó y afirmó respecto a las recepciones: propuso igualmente hacer vivir las experiencias concretas a los individuos y que de ellas infieran el conocimiento. En definitiva, un padre de los valores de la conexión de la experiencia viva, con las teorías del conocimiento humano. Pero ¿por qué insistir en Dewey al plantear esta metodología? El vínculo con Dewey nos lo recuerda el profesor Hernández Hernández en el prólogo de *La práctica artística como investigación*, cuando une en una sola argumentación tres autores referenciales de épocas muy diferentes; esto es, la validación para generar conocimiento desde la experiencia:

En el trasfondo de la reivindicación de Sullivan (2010) se encuentra una forma de entender la investigación que bajo el influjo de autores como Elliot Eisner (1988) considera, en la tradición de Dewey (1949), que el conocimiento puede derivar también de la experiencia. Y una forma genuina de la experiencia es la artística (Pérez Arroyo 2012:12).

4.1.3 ¿Qué es?

Las aportaciones documentales para construir este paradigma práctico en torno a la investigación en las artes es bastante rico, especialmente teniendo en cuenta lo joven que es la

disciplina. En los últimos años diversos artículos y libros han venido a configurar un perfil bastante definido de la práctica artística como investigación, su naturaleza, sus retos, sus protocolos, sus asuntos pendientes y su campo de actuación. La definición de qué investigar con este método, por qué, para qué y cómo podría catalogarse de una auténtica declaración epistemológica y metodológica. Desde Australia, Brad Haseman (2006); desde EE. UU., Graeme Sullivan¹³ (2010), desde Reino Unido, Baz Kershaw¹⁴ (2011), o el ya mencionado en el capítulo primero Robin Nelson (2013); todos, por su parte, han ido publicando obras monográficas sobre el tema, las cuales han ayudado enormemente a definir un corpus teórico alrededor de este concepto de la PCI; recordemos, la práctica artística como investigación.

Parece que la metodología práctica se adapta bien a la investigación artística, sobre todo pese a las exigencias formales que se le deban exigir. En realidad, es una buena noticia en sí misma, porque aporta más mentes alrededor de la prospección artística y valida a los artistas para el reconocimiento de la obra como materia de conocimiento intrínseco. Es en definitiva una aportación que no resta ni niega lo que existe, sino que se añade a lo previo. Hazel Smith y Roger T. Dean insisten en que los creadores que han llegado a este marco de la enseñanza superior han propuesto y justificado que sus actividades pueden ser tan importantes para la generación del conocimiento como las que se basan en métodos más teóricos, críticos, o incluso empíricos. A este respecto resulta cordialmente esclarecedora su aportación:

Traditional courses in English departments, for example, were concerned with the study of literature. They rarely, if ever, included creative writing or discussion of the creative process and if academics wrote novels this was regarded largely as a hobby. However, in the last two to three decades the idea that arts practice might be a form of research has been developing ascendancy (Smith y Dean 2009:2).

4.1.3.1 Graeme Sullivan

Graeme Sullivan, en su destacable libro sobre este tema, *Art practice as research. Inquiry in visual arts*, sitúa a la metodología práctica de la siguiente forma:

13 Artista, teórico y actualmente director de la School of Visual Arts en la Universidad del Estado de Pensilvania, EE. UU.

14 Profesor emérito del departamento de Theatre and Performance Studies de la Universidad de Warwick (Reino Unido).

In mapping an agenda for educational inquiry, most arts based researchers in the United States locate new directions within the domains of educational and the social sciences (...). Generally, however, the arts continue to be seen as agencies of human knowing that are drafted into service according to educational practices already in place (Sullivan 2010:Int-17).

Una cierta convivencia entre la metodología cualitativa y la artística se cita en el libro *Bases para un debate sobre investigación artística*, donde su autor, Fernando Hernández Hernández, atribuye la idea a Sullivan, quien “considera que la indagación creativa y cultural llevada a cabo por artistas puede ser considerada como una forma de investigación. Con este propósito se pueden utilizar diferentes metodologías tomadas de las Ciencias Sociales” (Hernández Hernández et al. 2006:21).

El aparente conflicto entre investigación teórica de perfil convencional, frente a investigación práctica de perfil artístico, a veces ha sido especialmente tangible en las facultades, donde parte del profesorado, contratado por sus competencias artísticas, era posteriormente relegado o excluido de la carrera universitaria por no estar preparado para realizar Tesis investigadoras teóricas. Esto nos lleva a detectar como urgente la necesidad de desarrollar esos ámbitos y métodos de estudio de identidad artística sobre el arte, desde el arte y desarrollados por los artistas. De no ser así, Hernández Hernández nos alerta de uno más de los peligros de esta omisión:

(...) Supone que algunos de estos profesores abandonen las instituciones artísticas, por su discrepancia con tener que realizar una actividad de investigación académica, que no les reconoce por lo que inicialmente habían sido contratados por las universidades: por sus méritos en el campo profesional de las artes (Hernández Hernández et al. 2006:19).

Aunque él mismo nos alerta del riesgo del “paninvestigacionismo” según el cual cualquier indagación, desde las búsquedas mediante Google del estudiante hasta la inquietud por experimentar recetas nuevas del cocinero o el director de teatro, deberían ser consideradas investigaciones. Por contra, para la investigación universitaria, afirma que “se requiere recorrer otros caminos y realizar otras investigaciones” (Hernández Hernández et al. 2006:20). Para vincularla a aquello más propio de una investigación universitaria, sería necesario satisfacer ciertas exigencias, como la claridad del proceso y del resultado, la perti-

nencia de las preguntas e indagaciones, la posibilidad de transferirlo a otros investigadores, así como la contribución que la investigación realiza al progresos del conocimiento es ese área.

El trabajo de Sullivan ha sido analizado por otros investigadores como Christine Thomson¹⁵, quien publicó un artículo crítico sobre el libro en la revista *International Journal of Education & the Arts*, con el título de “Art practice as research: A Review Essay”. En general, es un artículo favorable al libro de Sullivan, pero con una pequeña añadidura crítica hacia el final. Tras reconocer el valor de las aportaciones de Sullivan, su pasión y la ausencia de carácter doctrinario, le critica con ciertos epítetos relativizadores, atribuyéndole cierto grado evasivo, así como algunas vacilaciones e incertidumbres:

Although concrete examples and suggestive concepts are offered freely here, no clear and decisive principles for the practice of research appear. Sullivan’s work rests comfortably with uncertainty and openness. It is passionate, but never doctrinaire (...). It is, however, a text that does not yield its secrets easily: Sullivan has a tendency to offer intriguing tangential comments, and to veer into new topics midway through a compound sentence. Between the large exciting ideas that ground the text and the small observations that punctuate it, there is a substantial middle ground where the theory and practice of art practice as research remains to be explored, its contours mapped, and landmarks constructed. Graeme Sullivan waves us toward paths still largely unmarked, and encourages us to proceed (Thompson 2006:9).

Estos debates han sido frecuentes también en las Facultades de Bellas Artes y probablemente pronto serán un debate propio de las Escuelas Superiores de Arte Dramático, Música o Diseño: “el dilema de si la práctica artística – el trabajo de taller – podía ser considerada como una práctica investigadora” (Hernández Hernández 1998:11). Para evitar la parte innecesaria del debate obligatorio, Hernández indica que a partir de ciertos límites no hay nada que hablar:

(...) excluyendo de la investigación aquellos productos sobre los que no se muestra el proceso que se ha seguido para obtenerlos. En buena medida excluye considerablemente, por ejemplo, que un cuadro, una partitura o una pieza de danza son el resultado de una investigación si no se hace evidente el proceso seguido para llevarlos a cabo (Hernández Hernández et al. 2006:21).

15 Christine Thompson es profesora en la School of Visual Arts.

4.1.3.2 Robin Nelson

Durante años, Robin Nelson se ha dedicado a investigar y a colaborar en investigaciones basadas en la práctica, así como a validar esta metodología para que esta fuera aceptada por los protocolos académicos del máster y doctorado de la Universidad de Londres. De ahí su profundo conocimiento del tema, principalmente en tres aspectos: tanto su dimensión artística, como su vertiente investigadora, como de gestión académica. Históricamente ha trabajado en el contexto de la Pci. También Nelson ha desempeñado una serie de puestos en el sector de la Educación Superior y es profesor emérito de la Universidad Metropolitana de Manchester.

Su libro *Practice as research in the arts* se ha convertido en un texto referencial y casi fundacional del protocolo de la Pci aplicado a los estudios formales de Doctorado en la investigación artística, y particularmente en la investigación teatral en el Arte Dramático. Esta publicación trata de definir los orígenes de esta metodología, así como su actual marco de actuación y perfil de operatividad.

La definición que da Nelson sobre esta metodología es sencilla y afirma que una investigación pertenece a este tipo si se explica a sí misma a través de sus evidencias prácticas (2013:9): “PaR [Pci] arises only when an insightful practice is submitted as a substantial part of the evidence of a research inquiry”. De hecho afirma en la misma página que para él seleccionar un estudiante como doctorando, “I would need to be convince that the proposed inquiry necessarily entailed practical knowledge which might primarily be demonstrated in practice”.

Nelson explica que la investigación basada en la práctica, ha de estar, no obstante, relacionada con los procesos de lectura, de escritura y de reflexión crítica. De hecho, en un momento del capítulo 2 se define a sí mismo como un conciliador de los protocolos investigadores más clásicos sintetizados por el término “teórico” con los más contemporáneos que él mismo defiende formulándolos como “prácticos”: “I recognize and acknowledge that my approach to PaR has involved a reconciliation of the new with the old. I have sought to esta-

publish a model for PaR which is consonant with academic research as established and meets its criteria" (Nelson 2013:27). Y de hecho, más adelante, lo vuelve a aclarar en una declaración de procedimiento que añade un definitivo protocolo investigador: "My use of 'praxis' is intended to denote the possibility of thought within both 'theory' and 'practice' in an iterative process of 'doing-reflecting-reading-articulating-doing" (Nelson 2013:32). Nelson afirma que siempre ha propuesto procesos que "imbriquen teoría y práctica", donde uno informe al otro, y viceversa. Asimismo, otorga una importancia reiterativa a esta idea de "acomodación" de la metodología práctica con la "tradicional", según su propia terminología. A pesar de ello, reconoce en diversas ocasiones que existen exigencias más radicales sobre la autoridad de la evidencia práctica sin parte teórica en una investigación y cita varias veces a Haseman como muestra de esta opción, quien incluso afirma que la exigencia de una parte teórica puede "result in the dilution and ultimately the impoverishment of the epistemological content embedded and embodied in practice" (Nelson 2013:69).

Nelson descarta una supuesta ilegitimidad de la Pcl, al ser cuestionada a veces por su falta de enunciación al final de los procesos de grandes leyes o respuestas consistentes. Nos recuerda Nelson que, desde Einstein, el conocimiento científico ha pasado de duro y objetivo a relativo, subjetivo y fluido. Las ciencias puras han ido sufriendo fisuras constantemente y las consecutivas investigaciones han negado y niegan sus propias teorías anteriores, con lo cual los científicos del siglo XX y XXI han aceptado "that the knowledge they produce is not as hard or objective as XIXth century positivism assumed" (Nelson 2013:39). Y aquí es posible ubicar o localizar la Pcl, como acertadamente afirma Nelson, en este extenso territorio del conocimiento amplio y diverso, que ya no se ve obligado a situarse en el excluyente binomio decimonónico de "conocimiento" o "no conocimiento".

4.1.3.3 Baz Kershaw

Research Methods in Theatre and Performance es una publicación esencial hoy en día en el campo metodológico (Kershaw y Nicholson 2011). Efectivamente, en un momento en que los Estudios sobre Teatro y Representación están creciendo notablemente y más particular-

mente la Investigación basada en la práctica, este libro de Kershaw aborda frontalmente las cuestiones más interesantes sobre metodología e innovación metodológica, para poder adaptarse a las demandas más contemporáneas. Propone conceptos fundamentales, prácticas referenciales, estudios de caso concretos y herramientas propias de la metodología práctica tan útiles para la reflexión como para encuadrar pragmáticamente un proyecto.

4.1.3.4 IFTR - Practice As Research Working Group

Dentro del numerosísimo grupo de investigadores reunidos en torno a la Federación Internacional de Investigación Teatral, en sus siglas en inglés IFTR¹⁶, existe un subgrupo dedicado a la Pcl, llamado Grupo de Trabajo Práctica como Investigación, creado en 2006 por Baz Kershaw, el investigador que he presentado anteriormente. También miembro del grupo, Robin Nelson, uno de los autores referenciales que han escrito sobre ello y que incluyo en todo caso como referente de mi Tesis, en la parte metodológica. Sus coordinadores actuales son Annette Arlander, profesora e investigadora de la Theatre Academy de Helsinki (Finlandia) y Jonathan Heron, profesor e investigador de la Universidad de Warwick (Reino Unido). En su web, que recoge una cantidad importante de información sobre esta metodología, el grupo se presenta como:

The Performance as Research Working Group explores issues related to performance (and creative practices) within scholarly research and is engaged in investigating methodologies where performance (or creative practice) is used as a central part of the research process (IFTR 2015b).

A mi modo de ver, es especialmente relevante la explicación que el grupo nos ofrece del término *performance*, para comprender el porqué de su elección para denominar así a su grupo. Un concepto que reúne la teoría de la representación de Schechner, bien revisada en el capítulo anterior, lo que proporciona también una idea del vínculo que subyace tras los

¹⁶ Es la organización más grande del mundo para los investigadores de teatro, la IFTR no solo ha sido responsable de muchas publicaciones sobre investigación teatral, sino que organiza encuentros anuales de gran envergadura entre investigadores teatrales provenientes de todos los campos y países. Y se definen a sí mismos del siguiente modo: "The International Federation for Theatre Research exists to promote collaboration and the exchange of information between individuals and organizations concerned with theatre research. To this end the Federation supports conferences and publications and assists its members in all such activities and projects" (IFTR 2015a).

conceptos de la *Performance Theory* y *Performance as Research*. En definitiva, una tendencia suficientemente dotada de aparato teórico crítico, como de paradigma investigador, para considerarla autosuficiente.

‘Performance’ in performance as research is understood in several ways by members of the group from classical definitions like showing doing (Schechner 2004) via performance as an onto-historical formation of power and knowledge (Mckenzie 2001) or phenomena as the material performances of the world (Barad 2007), to the everyday understanding of performance as the act of performing or the thing performed (IFTR 2015b).

Por lo que respecta al término “investigación” es igualmente definido por este grupo, indicando la amplitud de miras que ofrece hoy en día:

‘Research’ in performance as research is understood, if possible, in even more varied ways, depending on the methodologies foregrounded, from action research, participant observation, fieldwork, workshop-based and studio experiments, collaborative research, documentation, articulation through performance, oral dialogue or written debate and more, to the commonsensical idea of finding out something, which is not previously known in a methodical way (IFTR 2015b).

Yo mismo participé del trabajo de este grupo durante la conferencia que tuvo lugar en IFTR-Barcelona, del 22 al 26 de Julio de 2013, acogido por el Institut del Teatre y organizado por Mercè Saumell y Boris Dausà. Afortunadamente, puede ver la relevancia del nuevo paradigma, así como el tono alternativo de su manera de acometer tanto el debate como la diseminación de resultados, casi siempre buscando trasgredir cualquier parámetro formal o académico. Una de las tardes, en un momento dado, se nos pidió levantarnos y realizar una determinada dinámica que sustituiría la presentación convencional de un artículo de uno de los ponentes. Esa ruptura, he de confesar, que no era ocasional, sino el lenguaje habitual o la manera de trabajar del grupo. Mientras la dinámica evolucionaba, se nos indicó que nos pusiéramos a realizar una consigna determinada por el espacio, que evolucionaría en una pequeña creación teatral muy seductora. Cuál no sería mi sorpresa al ver que la pareja que se acercó a mí a compartir la práctica era el reputado profesor, semiólogo e investigador, Patrice Pavis, que esa tarde participaba en nuestro grupo como visitante invitado, aunque no pertenece a él. La sorpresa no la indico, por el hecho anecdótico de trabajar en un terre-

no creativo con una eminencia teórica, sino porque me parece realmente sorprendente que Patrice Pavis estuviera en ese grupo, interesado por la investigación práctica e implicado en una observación participante. Añadiré en un tono más lúdico, además, que Pavis supo resolver la improvisación propuesta con garbo, e ironía fina, y su participación fue apreciada desde un punto de vista performántico. Aparte de este distendimiento, la presencia de Pavis en ese Foro nos hacía madurar la idea de que algo realmente relevante se está generando en este territorio.

4.1.4 Características de la práctica como investigación

El artículo de Fernando Hernández Hernández titulado precisamente “La investigación basada en las artes” ofrece algunas pistas, sobre la adecuación de la Pcl y, junto con Barone y Eisner (2006), construye un marco para dicho modelo investigador, del cual cita ahora sus características básicas:

- Utiliza elementos artísticos y estéticos. Mientras que la mayoría de la investigación en Humanidades, Ciencias Sociales y Educación utiliza elementos lingüísticos y numéricos, la IBA emplea elementos no lingüísticos, relacionados con las artes visuales o performativas.
- Busca otras maneras de mirar y representar la experiencia. A diferencia de otras perspectivas de investigación la IBA no persigue la certeza sino el realce de perspectivas, la señalización de matices y lugares no explorados. Por eso no persigue ofrecer explicaciones sólidas ni realizar predicciones ‘confiables’, sino que pretende otras maneras de ver los fenómenos a los que se dirija el interés del estudio.
- Trata de desvelar aquello de lo que no se habla. Tampoco pretende ofrecer alternativas y soluciones que fundamenten las decisiones de política educativa, cultural o social, sino que plantea una conversación más amplia y profunda sobre las políticas y las prácticas tratando de desvelar aquello que se suele dar por hecho y que se naturaliza (Hernández Hernández 2008:94).

4.1.5 Cartografía y terminología en torno al modelo práctico

Existe una gran diversidad de nomenclaturas para aludir a este nuevo modelo de investigación que proviene principalmente de términos anglosajones. Si atendemos a la bibliografía, solo por

los títulos de algunas de las publicaciones al respecto ya podemos ver la variabilidad, producto más del momento emergente en que está el asunto que de un interés real por crear diferentes corrientes en su interior. Esto, no obstante, no me impide pensar en que algunas de estas propuestas pudieran crear una tendencia en un futuro. Hoy por hoy no es posible deducirlo, ya que esencialmente las propuestas son muy similares, aunque con bautizos diferentes según el país o continente donde aparece la proposición. Solo constatar que casi todas ellas combinan los términos: “Investigación”, “práctica” y “arte”, en órdenes de predominancia diferentes y con combinaciones preposicionales que matizan igualmente la hegemonía entre ellos.

Desde el Reino Unido, Robin Nelson utiliza en el título de su libro *Practice as research in the arts: principles, protocols, pedagogies, resistances* (Nelson 2013), arrojando el término “practice as research”. También desde el Reino Unido, Baz Kershaw y Helen Nicholson proponen para su publicación y conceptualización el título *Research Methods in Theatre and Performance* (Kershaw y Nicholson 2011). Kershaw, por su parte, quiere ser más reivindicativo de la idea de método y del contexto teatral al que nos referimos.

Sin abandonar el Reino Unido, la Royal Central School of Speech and Drama, conservatorio de teatro de referencia en Londres, ha desarrollado igualmente y bajo la batuta de Robin Nelson, entre otros, su propio departamento de investigación, que propone el objetivo siguiente para la investigación: “Because of the institution’s history in theatre training and performance training much of the research undertaken at Central is interdisciplinary and based in practices” (Central School London 2015). Su metodología se cita en la misma web como “Practitioner Research Network”.

El departamento de *Theatre and Performance Studies* en la *Faculty of Arts* en la Universidad de Warwick, situada entre las ciudades Británicas de Coventry y Birmingham, no propone una terminología concreta, aunque suele referirse a su perfil investigador en la web, alineada con las nuevas tendencias: “Our research is transnational, collaborative and interdisciplinary, and follows new directions in historical studies as well as contemporary performance trajectories” (Universidad de Warwick 2015); (Research Warwick 2015).

Si nos desplazamos hasta Australia, encontramos la publicación de Brad Haseman, del que hemos hablado anteriormente, más contundente en su planteamiento: *A Manifesto for Performative Research* (Haseman 2006). Él, además de comenzar con el término “manifiesto”, que de por sí connota un tono reivindicativo, elimina por completo las preposiciones y el amplio término de práctica, para centrarse en lo performativo únicamente como proceso autosuficiente de investigación. “Performance research” es de nuevo el término seleccionado.

Graeme Sullivan¹⁷, desde EE. UU., propone *Art practice as research: Inquiry in visual arts*. Está en la línea del uso del primer autor, únicamente que tanto éste como el anterior insisten en la necesidad de concretar que hablamos de un contexto determinado: el de las artes. Este investigador utiliza la combinación de las palabras *practice* y *arts* para abarcar la misma idea.

Hazel Smith¹⁸ y Roger Dean¹⁹, desde la University of Western Sydney, reúnen en su título a un grupo de académicos y practicantes para repensar el paradigma. Por lo que informa el título de la obra, los mismos conceptos se vuelven a rizar en una comprensible pirueta: *Practice-led Research, Research-led Practice in the Creative Arts*, (Smith y Dean 2009). Este título nos empieza a hablar de la reversibilidad de los términos; es decir, los ponen en igualdad de condiciones y añaden *Arts* como contexto.

En Helsinki, la Theatre Academy conserva la tradición de utilizar como nomenclatura *Artistic Research*, como he podido comprobar personalmente en varias visitas a este centro, que documento más adelante. Pero también por lo que cita Annette Arlander²⁰, al definir la tradición investigadora práctica de esta escuela, que como ella indica data de hace 30 años,

17 También citado y presentado en el capítulo 1, es un investigador australiano relacionado habitualmente con universidades tanto de su país (es profesor en la University of New South Wales y también en el College of Fine Arts) como con las de los EE. UU. (concretamente es profesor del Teacher's College at Columbia University) y actualmente director de la School of Visual Arts en la Pennsylvania State University.

18 Profesora de Investigación en Writing and Society Research Group en la University of Western Sydney.

19 Profesor de Investigación en MARCS Auditory Laboratories en la University of Western Sydney.

20 Artista, profesora y exdirectora del departamento de investigación de la Theatre Academy de Helsinki (Finlandia).

a fecha de publicación del libro, o sea en 2009. Annette Arlander, indica que en estos años han sido muchas las tendencias, pero que todas ellas se han recogido siempre bajo el concepto de *Artistic Research* (Riley y Hunter 2009:77). Esta institución siempre ha perseguido un objetivo claro: que sean los propios artistas los que investigando aporten conocimientos a la sociedad, así como innovaciones artísticas, aunque hoy en día, constituida como Universidad de las Artes con otras dos escuelas artísticas, defiende un modelo más aglutinador que aspira a contemplar una investigación de perfil “multidisciplinary, artistic, artist-based, and rooted in art pedagogy” (Theatre Academy 2015).

Este concepto de “investigación artística” lo encontramos también en el Estado español en la publicación del Ministerio de Educación y Ciencia, *Bases para un debate sobre investigación artística*, (Hernández Hernández et al. 2006)²¹. En esta publicación, veremos que se alterna este término con el de “Investigación en las artes”, pero no aparece la palabra “práctica”. En el *Llibre blanc de la recerca a la Facultat de Belles Arts* (Hernández Hernández 1998), por ser una publicación antigua, no se advierte un deseo de nombrar aún, aunque el término más usado en toda la publicación es “Investigació o recerca, en el camp de les arts”.

Este mismo autor diferencia tres tipos de nomenclaturas en la plataforma digital *Grid_Spinoza*, “Investigación Creativa”, utilizada previamente a la elaboración de una obra de arte, como por ejemplo un novela. Su particularidad es que no necesita publicar esta parte del proceso creativo y enseña solo el resultado, la novela. Luego habla de la “Investigación Artística, en la que se investiga una problemática procesual de un aspecto de la creación en el arte, donde la declaración del proceso es justamente lo que cuenta en la investigación. Y, por último, la “Investigación basada en las artes” que no tiene por qué ser sobre materias de arte ni siquiera, pero en la que se usa alguna técnica artística para documentar o enseñar la investigación, como el relato literario o de imagen, etc. (Hernández Hernández WEB 2015). Apunta que todas ellas, al igual que las ciencias experimentales presentan un proceso, esta

21 Este libro es de 2006 y estuvo encargado por el Instituto Superior de Formación del Profesorado del Ministerio de Educación y Ciencia. Es importante no confundirlo con otra publicación más primigenia de los mismos autores, titulado *Llibre Blanc de la Recerca a la Facultat de Belles Arts* (Hernández Hernández 1998), encargado por el Vicerrectorado de Investigación de la Universidad de Barcelona en 1998.

declaración pública del proceso para construir un conocimiento es “lo que nos vincula con las ciencias experimentales (...) solo que cambiamos la temática y la problemática a estudiar”.

En el Dossier Scanner de la Revista *Estudis Escènics*, número 35 del Institut del Teatre, en concreto en el artículo de Josette Féral “Recerca i creació” (Féral 2009:79), encontramos un apartado dedicado exclusivamente a las nomenclaturas, donde se diferencian tres, dos de carácter teórico práctico, según lo que ella indica: “recerca basada en la pràctica”, destinada a reflexionar aspectos teóricos tras una creación *ad hoc*, y la “recerca-creació”, destinada a reflexionar y crear al mismo tiempo, entrelazando los procesos teóricos y los prácticos. El tercer concepto que distingue es la “pràctica com a recerca”, que lo define como un modelo radical y que critica con contundencia por “subvertir la recerca tal com s’efectua habitualment”.

Según la bibliografía descrita en este apartado y a día de hoy, podemos ver que Josette Féral, a quien ya presentamos al tratar el capítulo sobre el estado de la cuestión como especialista del teatro de Mnouchkine (ver Cap. 3.3.5), se alarmó en exceso, ya que si bien es cierto que la Pci pretende incorporar la voz de los artistas al *statu quo* del derecho a generar conocimiento e innovación, muchos de los padrinos de este término, como Robin Nelson, han declarado muchas limitaciones y advertencias. Así, lo propone Féral y asimismo han propuesto muchas precauciones para prevenir el error sistematizado o la falta de riesgos, como por ejemplo: la redacción de un documento escrito sobre la investigación, la triangulación con expertos, las visitas-control de un tribunal al proceso, entre otras, de modo que no se cumplan las profecías que cita la investigadora canadiense en su ponencia. También es cierto que ella misma indica en su artículo que la que utiliza su Facultad es la segunda terminología: “investigación-creación” y es coherente que la defienda con todo lujo de detalles, ya que la conoce bien y es con la que se siente más familiarizada. A mí me sigue resultando muy curioso a día de hoy leer casi lo mismo en las características que narra a partir de su concepto “investigación-creación” que las que narra Robin Nelson para “practice as research”, o sea “práctica como investigación,” que es el que rechaza Féral.

Asimismo, es curioso observar lo contrario en Victoria Pérez Royo²², en su artículo para *Cairon 13*, quien, pese a tener una óptica muy cercana a la validación de la voz del artista, propone el mismo término de “investigador-creador” que Josette Féral. En realidad, lo que observo es que la terminología baila bastante caprichosa y que lo que se va consolidando detrás del debate terminológico es la idea de ¿cómo autorizar al artista con su práctica para qué genere conocimiento?, ¿qué filtros poner para establecer unos márgenes de confianza en los resultados? Pérez Royo habla extensamente de la triangulación entre iguales: reuniones de seguimiento de la práctica artística por compañeros doctorandos o investigadores (según el contexto investigador) que confrontan al artista investigador en un modelo dialogal posterior. Propone igualmente la redacción de una parte escrita y la valoración de la práctica no por la calidad artística, sino por el conocimiento generado en el proceso de creación (Pérez Royo 2010:137).

Yo, sinceramente, y a la vista y lectura de todas las publicaciones que voy citando, no detecto, como afirmaba al principio, que haya tantas diferencias de contenido, sino meras matizaciones según las costumbres de unos y otros a los términos con los que se sienten más habituados, por serles más cercanos. Creo, por otra parte, que esta falta de consistencia en un solo término narra su juventud, sin más pecado añadido que el de ser un concepto brotando que aún no ha sido estandarizado. Ni el término, ni la metodología en sí. Por eso es fresca aún. Incluso cuando he comprobado *in situ* cómo funcionan diferentes aproximaciones, con distintos programas, con profesionales pedagogos, métodos y nomenclatura en Londres, Helsinki o Warwick. Y ahí no he distinguido grandes diferencias entre las praxis, como parecería deducirse de solo leer las orientaciones de cada escuela. Pero de estos viajes y las enseñanzas que me han proporcionado doy cuenta más adelante.

En el siguiente número de *Estudis Escènics*, el 36, Mercè Saumell utiliza el término “Recerca per a creadors” (Saumell i Vergès 2010:152), que podría conciliar el objetivo de todos los términos anteriores: la investigación de los creadores en el marco académico.

22 Profesora de Estética y Teoría de las artes en la Facultad de Filosofía de la Universidad de Zaragoza, investigadora en Artes Escénicas y miembro del grupo de investigación ARTEA.

En la revista *Cairon*, Jose Antonio Sánchez²³ y Victoria Pérez Royo, proponen un término sin más intención que la de ser el título de su propio artículo, “La investigación en Artes Escénicas” (Sánchez y Pérez Royo 2010:5). Sin embargo, el artículo lo llena de sustancia:

La investigación en artes no es algo que funciona al margen de o en paralelo a la práctica, sino una dimensión de esa misma práctica. Y por tanto la función de las Academias y Universidades responsables de abrir oficialmente el espacio de la investigación no es otra que la de crear las condiciones que aseguren el desarrollo y la continuidad del trabajo de los buenos artistas (Sánchez y Pérez Royo 2010:12).

De modo individual, Sánchez, en otro artículo de *Estudis Escènics* número 35, formula otro título de alta declaración terminológica en sí mismo: “Investigació y experiència. Metodologies de la investigació creativa en les arts escèniques” (Sánchez 2009:83).

Una de las últimas apariciones bibliográficas en castellano, también vuelve a proponer un nuevo título y concepto: *La práctica artística como investigación. Propuestas metodológicas* (Pérez Arroyo 2012). El autor, Rafael Pérez Arroyo²⁴, nos propone una visión también muy artístico-céntrica, aunque interesante en el repaso histórico que realiza de este modelo y cómo sitúa alguno de los conceptos, como por ejemplo *Art Based Research*, en los años 70 del siglo pasado, época en la que también sitúa el término *Artistic Research*: “En este caso surge (...) cuando las escuelas de arte pasan a formar parte de las Universidades” (Pérez Arroyo 2012:11). Esto pone sobre la mesa cierta tendencia o moda en las terminologías. El autor se atreve con una comparación de tres nomenclaturas, asignándoles un valor de contenido que yo no osaría realizar, pero que recojo por parecerme ilustradoras de las tendencias y, en consecuencia, válidas. Apunta que debe diferenciarse la “investigación sobre las artes”, la “investigación basada en las artes” y la investigación en las artes”. Pérez Arroyo indica que este es un modelo de corte “positivista” que se ha venido usando en las ciencias sociales y en las humanidades. El segundo término, según explica, se basa en buscar herramientas, como aplicaciones informáticas o materiales concretos, para aplicarlas a las artes. Y, por úl-

23 Investigador referencial, autor de libros relacionados con las prácticas escénicas contemporáneas y catedrático de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Cuenca.

24 Atención: No confundir los apellidos en las citas por su extremo parecido con Pérez Royo, Victoria.

timo, el tercer modelo, que en su denominación es “desde las artes”, no asume separación entre el sujeto investigador y el objeto investigado: “Una idea basada en la relación inseparable entre teoría y práctica que articula el conocimiento a través del proceso creativo y el objeto artístico”(Pérez Arroyo 2012:24). Partiendo de este escueto resumen, este modelo se me aproxima mucho a la descripción que construyen Nelson, Kershaw o Nicholson en sus respectivas publicaciones (Nelson 2013); (Kershaw y Nicholson 2011), aunque con nomenclaturas también diferentes entre ellos y con respecto a Pérez Arroyo.

Desde Chile, nos llega un importante artículo de Milena Grass Kleiner²⁵, en el que se usa el concepto de Josette Féral “investigación-acción” y que asume dos de los conceptos citados hasta ahora como posibles: “El presente artículo establece el estado actual de la investigación-creación y la práctica como investigación en las artes” (Grass 2011:1). En su artículo, describe genéricamente los términos, propone las problemáticas con que suele topar el modelo (validación, dificultad en la concreción de objetivos, diseminación o veracidad) y explica el rico modelo de investigación práctica que lleva (a fecha de escritura del artículo) 14 años funcionando en la Universidad Católica de Chile.

Por lo que se refiere a las organizaciones internacionales, la IFTR utiliza el término *Performance Research*. Concretamente recurre a *Performance Reseach Working Group*, para denominar al grupo de investigadores alineados con este paradigma de investigación-creación, o práctica como investigación o investigación artística. Al forjar este nombre, su idea es la de aglutinar también el concepto de “investigación” junto al complejo y contemporáneo uso del término *performance*, el cual, más allá de la práctica artística cercana al *happening* de los 70, aunque la incluye, aglutina todo el territorio amplificado por las publicaciones *Performance Studies* (Schechner 2002), así como de la *Performance Theory* (Schechner 2003), definida por personas relevantes ya citadas como Schechner, Turner, de Marinis o Pavis. El hecho de elegir *performance* aglutina en su investigación cualquier tipo de arte con finalidad representativa.

25 Escritora y analista teatral de la Universidad Católica de Chile, miembro de proyectos de investigación y creación artística en torno a la relación entre teatro y rito, y teatro, historia y memoria. Como pedagoga, imparte clases de Metodología de la Investigación Artística. Entre el 2008 y el 2014, fue Directora de la Escuela de Teatro UC.

A este nivel consolida el pensamiento emergente de este modelo la International Federation of Theatre Research. Su trabajo está dividido por grupos para poder abordar los temas acotado, de modo más profundo. Hoy en día, uno de esos grupos es el Performance as Research Working Group, que reúne expertos en investigación práctica que publican y debaten a nivel internacional sobre este modelo investigador. Este grupo propone:

The Performance as Research Working Group explores issues related to performance (and creative practices) within scholarly research and is engaged in investigating methodologies where performance (or creative practice) is used as a central part of the research process (IFTR 2015b).

En la web del Grupo de Trabajo sobre Performance as Research, de la Federación citada, se recoge una enumeración de nomenclaturas, y se incide en la variabilidad del nombre que aún recibe el método, lo que nos da idea del proceso de consolidación en que encuentra:

The place of performance or creative practice in research endeavors has evolved in various parts of the world and in shifting contexts, leading to a diversity of terms that evoke the research content of creative work. These include performative research; practice-led research and practice-as-research; artistic research; artistic science and research-creation (IFTR 2015b).

Las decisiones que se han tomado en esta Tesis concluyen en optar por el término “Práctica como investigación” (PcI) por varias razones:

- Considero que es el mejor definido por los autores que lo proponen
- Es el más abundante en la bibliografía consultada
- Es el que mejor recoge la evolución epistemológica del modelo constructivista.
- Empieza a ser frecuente el término en la bibliografía anglosajona, ámbito en el que se están publicando más libros. Así lo reconoce Rafael Pérez Arroyo: “Podemos asegurar que a día de hoy la práctica como investigación, *Practice as Research (PaR)* denominada así en la mayor parte de la bibliografía anglosajona (...)” (Pérez Arroyo 2012:31)²⁶.

26 Sin embargo, deseo insistir en que ni el bautizo me parece tan importante, pues es muy voluble de contenidos, ni los matices en las expresiones programáticas, ya que en la praxis muchas cosas se adaptan a las contingencias de la realidad diferentemente. Ni siquiera las praxis que he podido ver son tan definitorias de cambios entre una tendencia u otra. Aunque confieso, igualmente, que ni mucho menos las he visto todas todavía, así que no es materia de esta Tesis el estudio crítico o la teoría comparada de cada una de ellas. Me parece más amplio y como mínimo puede incluir otras artes cercanas, como las Bellas Artes, el diseño, la música, o incluso territorios tecnológicos con los que establecer complicidades a este respecto.

4.1.6 La práctica artística como investigación en la Universidad

En la plataforma *Dixit-Entrevistas a Hacedores Teatrales*, encontramos una estimulante entrevista a Oscar Cornago, investigador del Centro de Ciencias Humanas y Sociales del Consejo Superior de Investigaciones Científicas (CSIC) de Madrid. En esta entrevista, divulgada ampliamente por la web *Youtube*, nos presenta el tema con un irónico contraste crítico al debate investigador sobre este modelo:

Digamos un diálogo más estrecho entre artistas que están en el campo de la creación, y no sé si un diálogo más estrecho o más bien una necesidad del artista de reflexionar sobre su propia obra. Porque esta historia es como, digamos un movimiento de ida y vuelta, lo puedes ver desde el campo artístico o desde el campo teórico. Porque podemos pensar que desde el campo teórico también hay una necesidad de convertir el trabajo teórico en algo más práctico. Y en utilizar herramientas más artísticas o estéticas para reformular la investigación teórica. Y a lo mejor un campo de la propia Universidad que se ha ido apartando de ... o ha perdido pertinencia o utilidad o no se... (...). Pero en el campo de la creación escénica hay una cierta necesidad del artista para reflexionar sobre su obra o quizá incluso para encontrar otros interlocutores (...). En realidad es esa necesidad del artista de no renunciar a sus herramientas escénicas o actorales, pero al mismo tiempo hacer una flexión, casi explícita, sobre su propio arte, sobre su proceso, sobre política, sobre otras cosas (Cornago-Web 2010:min 00:07).

En la revista digital chilena *Al Filo*, en 2011, le preguntan también sobre el sentido de la teoría y la utilidad de la propia investigación doctoral. Su respuesta es nuevamente de una complejidad crítica que debo evitar sintetizar:

El doctorado, como estructura universitaria, en principio tiene ese problema que tiene toda la Universidad, como una especie de empresa para producir títulos. Para mí esa no sería la función de la Universidad. Si es para algo, es para la práctica de pensar, del hacer de manera más autoconsciente para permitir a la gente un espacio de libertad, de cierta facilidad para pensarse a sí mismo como artista, como profesional, como ingeniero, pero no desde la urgencia que el medio requiere, sino el de tener unos años para generar esa utilidad. Frente a la violencia del mundo económico hay que pensarse desde otro lugar, con más nivel de consciencia. Creo que las jornadas, y también los doctorados, deben ser como vasos comunicantes entre una cosa y la otra. La historia de este tipo de espacios, como las jornadas, tienen que ser para romper guetos profesionales, incluso guetos humanos: esto de que los estudiantes por un lado, los profesores por el otro; lo que nos pone en común no es que tú seas teórico y yo sea teórico, porque podemos ser diferentes, sino una actitud humana y desde ahí se permite el diálogo entre cosas muy distintas. Creo que estos espacios académicos, en este momento, deberían buscar caminos y pensar desde los

otros profesionales. Si eres artista piénsate como teórico, si eres teórico piénsate como artista. Es buscar salir de los límites, sino uno se queda en lo correcto y creo que desde ahí no hemos llegado muy lejos (Cornago Bernal 2011:1).

Realmente, la relación emergente entre la investigación y la Universidad con el mundo práctico, no es algo que podamos reclamar más o menos intensamente los colectivos procedentes de la práctica artística; es una demanda de la nueva filosofía del Plan Bolonia (quizás la mejor parte y la más defendible de ese gran plan educativo-económico). Ese plan ha requerido a la Universidad activarse y procurar titular a personas competentes para actuar al acabar sus programas de estudios, y no solo pensar. Es la sociedad la que le está requiriendo a la Universidad un cierto cambio, y no los prácticos. Es la propia renovación pedagógica constructivista la que pide programas universitarios comprometidos y comprometedores, creativos y no memorísticos o reproductivos. Una enseñanza práctica, como la que he presentado de la Escuela Nueva, que aún no ha llegado a los Estudios Superiores y no viene a quemar los libros, sino a ponerlos en movimiento. Lógicamente en esa Universidad Activa y renovada, una investigación práctica es la pieza clave para que el arco luzca de forma esbelta toda la hermosura de su desafío en curva. Está llamado a convertirse en un modelo consolidado en breve y no son pocos los autores y personalidades, en diversos países, que solicitan esta nueva inclusión académica.

Debe añadirse que el crecimiento del método práctico en las Escuelas Superiores y Centros Universitarios está permitiendo ver un gran aumento de planes de investigación, tanto en másteres, como en doctorados y posdoctorados, basados en esta nueva metodología. Según explica Rafael Pérez Arroyo, la causa de esta evolución puede analizarse como derivada de

la contratación en las universidades europeas de artistas profesionales en activo como personal docente investigador (PDI) o de profesionales procedentes de otras disciplinas afines al área de las artes escénicas y la música, como la producción, la escenografía o las artes visuales, ha provocado un mayor interés por la exploración de la investigación artística basada en la práctica (Pérez Arroyo 2012:30).

Todo ello viene a constatar que existe una nueva necesidad real emergente en las facultades y en las Escuelas Artísticas Superiores; una necesidad de aproximarse a la investigación de otra forma alternativa a la tradicional, que reconozca, no obstante, unos estándares académicos que permitan ejercitar esta nueva metodología en el máster y doctorado. Parece que ya puede comprobarse que numerosos estudiantes procedentes ellos mismos del campo de la producción artística desean investigar desde la práctica que ejecutan. El hecho de investigar una materia artística, mediante metodologías cualitativas o cuantitativas, no siempre se adapta a estas inquietudes estéticas de los investigadores-artistas. La vía ensayística, crítica o historicista, dominante hasta ahora en la investigación humanística, parece que se está completando con una nueva metodología que está atendiendo ya en estos momentos a la creciente diversidad de intereses e inquietudes investigadoras, incluyendo los propios procesos y obras de creación.

4.1.7 ¿Dónde localizar este modelo en funcionamiento?

No estamos seguros de cómo sería el emplazamiento para ese nuevo laboratorio de lo artístico y desde lo artístico en la academia, pero algunos expertos aseguran que el interés por esta metodología es extraordinariamente creciente en países como Finlandia, Reino Unido, Canadá, Australia, Nueva Zelanda, Sudáfrica, EE. UU. o Suecia y, dentro de esos países, concretamente en los entornos de Universidades o Escuelas de Estudios Superiores. Hazel Smith y Roger T. Dean al inicio de su libro *Practice-led Research, Research-led Practice in the Creative Arts*, dedicado a esta realidad emergente, aseguran: “The turn to creative practice is one of the most exciting and revolutionary developments to occur in the university within the last two decades and is currently accelerating in influence” (Smith y Dean 2009:2).

Lo cierto es que, aunque a día de hoy el paradero está delimitado por unas fronteras un tanto líquidas, la mejora de sus aspectos metodológicos y el reconocimiento de la ayuda que ofrece la combinación teórico-práctica, le están otorgando a esta metodología credibilidad y solvencia por su aportación de novedades de aproximación al conocimiento incluso

tecnológicas. Así pues, a medida que estas fronteras se van aclarando, principalmente en los países o escuelas en los que se han decidido con determinación y sin dudas a desarrollar planes de doctorado desde esta perspectiva, la investigación artística práctica se ha convertido en un territorio de ampliación del conocimiento extraordinario. Ahora bien, las dudas persisten y lo que el profesor Hernández Hernández aporta sobre ello es la afirmación falsacionista de donde no está:

Se trata de garantizar a los graduados en dichas artes y sin obligarlos a alejarse de su propia práctica creativa e interpretativa (es decir, sin alejarse de su propia necesidad de acudir, y adaptarse mejor o peor, a otros campos disciplinares más o menos próximos, desde la estética a la historia del arte, de la sociología a la pedagogía, etc.) (Hernández Hernández et al. 2006:10).

Robin Nelson sitúa sus orígenes en Finlandia, a mediados de los años 80, y trata asimismo su posterior extensión:

PaR may have originated in Finland in the mid 1980s and was emergent in the UK about that time. Australia has become a significant force in developing PaR and there are strong pockets of activity in Nordic countries, South Africa, France, and Canada (Nelson 2013:11).

Cada una de estas partes del planeta ha contado con una teorización solvente a su favor y con un contexto académico que ha potenciado su desarrollo

Rafael Pérez Arroyo cita igualmente: “concretamente en el Reino Unido, Bélgica, Holanda y Finlandia” (Pérez Arroyo 2012:31).

Mapping Landscapes for Performance as Research (Riley y Hunter 2009) es un libro dedicado a establecer una actualización de la conceptualización y localización del modelo práctico. El resultado ha derivado en un encomiable trabajo de síntesis sobre los diferentes modelos emergentes y el perfil investigador en cada parte del mundo donde se está aplicando ya el modelo. Muchos de los elementos recogidos están tratados con detalle en esta Tesis y aluden a los autores que cito. Sin embargo, me gustaría añadir un concepto aún sin acuñar que provienen de esta publicación: primero, la existencia en Sudáfrica de un fuerte polo de

desarrollo de esta metodología bajo el atributo de *Research in the arts*. La particularidad en este caso es que está financiada con el resto de investigaciones del National Research Foundation, aceptando en el campo de las artes específicamente tanto investigación convencional (la historia y análisis del teatro) como los productos artísticos:

To their credit, the NRF included the arts (creative arts, performing arts, and dressing) in the process and altered their definition of research to include conventional research (for example, the history and analysis of theatre) as well as artistic output (Riley y Hunter 2009:43).

4.1.8 Límites problemáticos de la práctica como investigación

Esta metodología posee a día de hoy ciertas lagunas reconocidas por sus propios defensores, por ello se considera una construcción en proceso de mejora: “al utilizar un producto artístico para dar cuenta de una investigación se crean más ‘lagunas’ y entradas en escena que sentencias acabadas o conclusiones” (Hernández Hernández 2008:110). El mismo autor reconoce problemática la relación interna del investigador, en tanto que objeto y sujeto de la investigación; es decir, en tanto que creador de la pieza artística y observador del proceso de creación al mismo tiempo. O bien la dificultad de lograr la colaboración de las entidades narrativas textual y artística. Pero no son las únicas: el autor reconoce otras y utiliza para ello el término “Investigación Basada en las Artes” (IBA), pero es transferible al término “Práctica de la Investigación” que yo he convenido en usar en mi Tesis:

- a. La IBA está poco fundamentada teóricamente, lo que hace que en ocasiones se plantea de una manera ingenua o se convierte en vehículo de un evidente narcisismo.
- b. La IBA termina siendo ni buena investigación ni un buen ejemplo de arte.
- c. Los investigadores que se adscriben a la IBA no realizan suficientes conexiones con las disciplinas (artísticas, sociales, educativas, terapéutica) a las que hacen referencia.
- d. Los investigadores no comunican de manera adecuada los resultados de su investigación, anclados en la idea de que las imágenes o los textos pueden hablar por sí mismos (Hernández Hernández 2008:113).

Ante esta problemática, el autor no propone abandonar la investigación basada en las artes, sino superar los límites por consenso. Dicho de otro modo, dar más importancia al proceso que a las conclusiones, ser claro y lógico como investigador, pero apasionado como artista, narrar con eficacia las conclusiones metodológicas (no solo las de contenido), generar buenas preguntas como resultado investigador y proponer no solo una obra artística creativa como evidencia, sino aportar imaginación a la investigación en sí: “No se trata de buscar una inspiración del contacto con la imagen, sino que la manera de llevar a cabo la investigación debe ser en sí misma imaginativa. Esto supone estar abierto no solo a la cognición científica sino también a la imaginación artística” (Hernández Hernández 2008:114).

4.1.9 ¿Hipótesis o preguntas de investigación? ¿Líneas de investigación u objetivos?

Cualquier investigación ha de seguir una búsqueda determinada, ha de tener un objetivo, o más de uno. Tradicionalmente, la hipótesis ha hecho las funciones de guía de la investigación, para evitar perderse en las sucesivas digresiones del camino. Sin embargo, Robin Nelson indica que el concepto de hipótesis podría no adaptarse correctamente, pues “evoke perhaps ‘the scientific method’ in which data lead to the resolution of the hypothesis” (Nelson 2013:30). Y, por lo que se refiere a la pregunta de investigación, esta también le parece un término poco adaptable a la Pci, ya que una pregunta busca una respuesta, mientras que la “Pci typically affords substantial insights rather than coming to such definite conclusions as to constitute ‘answers’” (Nelson 2013:30).

Sin embargo, el autor, sabiendo que las investigaciones artísticas pueden ser juguetonas e incluso erráticas, propone establecer “a line of inquiry” que no condiciona tanto la necesidad de respuestas concretas a preguntas concretas, pues el proceso creativo raramente lo consigue. Lo que sí recomienda, además de marcar una línea de investigación, es determinar conceptos como la finalidad de la investigación, el tipo de estudio que será y cuáles serán sus objetivos. Para evitar la navegación desorientada, recomienda igualmente determinar en qué aspectos del estudio llevado a cabo aportarán conocimiento

nuevo o nuevas ideas o puntos de vista sobre algo ya conocido. Para ello es necesario definir previamente qué se conocido en esa área y si aportará alguna novedad, como en un planteamiento clásico.

4.1.10 Sobre la parte escrita en una tesis práctica

El debate entre la conveniencia o no de aportar una parte de la investigación en formato escrito sigue vivo, aunque la mayoría de las instituciones e intelectuales que en la actualidad defienden las investigaciones prácticas, sugieren la conveniencia de utilizar una parte escrita en la presentación de estas. Dentro de la bibliografía especializada, se encuentran muchas voces que enuncian la conveniencia y que explican que esa parte escrita no solo es necesaria, sino conveniente para enriquecer el proceso. Los autores antes citados, por ejemplo, así lo indican en la misma revista *Cairon. Revista de Estudios de Danza* (13):

Y es que del mismo modo que el pensamiento práctico ha ido ganando terreno en el ámbito social y laboral, provocando una borradura de los límites entre teoría y práctica, también la Universidad se ha adaptado a esta nueva situación, entendiendo la inutilidad de una especulación sin base práctica, pero también los riesgos de una práctica sin reflexión (Sánchez y Pérez Royo 2010:6).

Los programas de doctorado no difieren mucho entre sí; todos ellos se basan en una investigación original realizada de forma autónoma por el doctorando; no se trata de que el estudiante adquiera una competencia profesional, sino de que produzca conocimiento. Todos los programas de los que tenemos referencia exigen en la actualidad un suplemento escrito aparte de la obra final o las obras finales resultantes del proceso de investigación artística (Pérez Royo 2010:135).

Considero igualmente importante la opinión de Hernández Hernández al respecto. Este formula el argumento, pero al revés, afirmando que no solo se ha de aceptar el formato escrito de la presentación, sino que puede abrirse dicha presentación a otros relatos más oportunos:

La IBA (Investigación basada en las artes) no se basa solo en la utilización de representaciones visuales, sino de diferentes medios con valor artístico o estético. Esto significa aceptar, de una forma normalizada, la utilización no solo de diferentes formatos de escritura, sino también la combinación de varias modalidades narrativas en un relato de investigación (Hernández Hernández 2008:97).

Al mismo tiempo, insiste en el “escrito complementario” como pieza esencial para una investigación artística, sobre todo por haberse demostrado útil en la mayoría de los casos para la correcta exégesis, para articular las vías investigadoras y para evidenciar los procesos de la investigación:

On rare occasions I do believe the practice alone may evidence a research inquiry (...) By way of complementing the practice, writings assists in the articulation and evidencing of the research inquiry (Nelson 2013:36).

Como se observa, en Nelson existe un territorio recurrente muy conciliador entre lo artístico y lo académico, donde se le reconoce a lo escrito la importancia debida y a lo artístico, igualmente su seriedad generando conocimiento. Recojo estos argumentos, ya que coinciden con mi predisposición investigadora en esta Tesis, destinada a obtener la debida información fenomenológica del hecho creativo, pero sin negar la gran valía y ayuda que la teoría construida a través de la reflexión escrita presta a la hermenéutica de los acontecimientos, así como a la comunicación de estos. Así pues, mi investigación pretende utilizar ambas modalidades narrativas para su disseminación: la obra artística y la reflexión escrita; es decir, el discurso teórico y el práctico, intentando que ambos no funcionen en secuenciación o como ilustración uno de otro, sino entrelazados en su presentación de los fenómenos.

Rita Irwin (2006), señala que estar implicado en el proceso de la “a/r/tography”, significa indagar en el mundo a través de un continuo proceso de hacer arte en cualquier forma artística y escrita de manera que no estén separadas ni sean ilustración una de la otra, sino que estén interconectadas y entretejidas una con la otra para crear significados nuevos y/o relevantes (Hernández Hernández 2008:104).

De este modo, parece que el debate sobre la investigación artístico práctica va tomando forma. Es más, ciertas experiencias doctorales lo vienen avalando en los últimos años, principalmente con una presentación dual al final del trabajo: práctica y escrita. Y es en este contexto emergente en que se sitúa este trabajo de investigación.

4.2 Diseño metodológico de esta Tesis

Ya en el diseño metodológico de esta Tesis teórico-práctica, quisiera recordar únicamente que compartirá forzosamente diferentes técnicas: por un lado, la parte teórica obliga a una revisión bibliográfica y a un trabajo sobre los archivos, relativo a los temas del juego y del juego en el teatro; por otro, la parte práctica compartirá ciertas técnicas que propone la Pcl, y otras que propone la investigación social o cualitativa. Me gustaría además indicar que la Pcl se define de entrada como multimodal, ya que los objetos de estudio son tan imprevisibles, que la aproximación a ellos ha de ser flexible.

4.2.1 Técnica multimodal o mixta para un modelo teórico-práctico

Siguiendo los fundamentos enunciados por Rafael Bisquerra, catedrático de la Universidad de Barcelona (Bisquerra Alzina 2004:37) y según la naturaleza de la investigación existe una pluralidad de métodos que aplicar, los cuales se pueden dividir en dos grandes grupos: aquellos orientados a obtener conocimientos básicos frente a aquellos orientados a obtener conocimiento aplicado. Los primeros persiguen más bien la creación de teorías y ponen énfasis en la validación empírica. A su vez, pueden tener dos objetivos: la validación numérica, dotándose de los recursos experimentales del laboratorio (cuantitativos); la descripción de conclusiones generales, o el descubrimiento teorías a partir de observaciones sistemáticas de la realidad: *ex-post-facto* (cuantitativos), estudio de casos o investigación etnográfica (cualitativos). Los segundos están orientados al conocimiento aplicado o a la comprensión de la realidad, más pensados para la intervención, a la toma de decisiones tecnológicas o sociales y para responder a cuestiones concretas de la intervención profesional. Sus herramientas investigadoras son la investigación-acción o la investigación evaluativa.

Mi investigación particular sobre las manifestaciones lúdicas en la creación teatral y las consecuencias en el teatro por el incremento de estas se acomoda en mayor medida a la segunda categoría que enuncia Bisquerra, ya que ciertamente pretenden extraer consecuencias aplicables a los procesos creativos teatrales y, por tanto, obtener un conocimiento con el cual intervenir en el contexto elegido; es decir, el del montaje teatral, tanto técnica como sociológicamente.

En mi proceso es importante señalar cómo se han utilizado las diversas técnicas, por lo que la metodología se puede afirmar que tiene una identidad híbrida. Esto queda expresado como corriente en más de una publicación sobre investigación:

Cualquier estudio sugiere una cantidad casi ilimitada de líneas adicionales de indagación. Hasta que uno no se compromete realmente en el estudio, no puede saber cuál de esas líneas será la más fructífera (...). El fenomenólogo lucha por lo que Max Weber (1968) denomina *verstehen*, esto es comprensión en un nivel personal de los motivos y creencias que están detrás de las acciones de la gente (Taylor y Bogdan 1987:34).

En efecto, la hibridación o mezcla de metodologías, y también de técnicas, es una reflexión y propuesta habitual de la Pci. Nelson habla en diversas ocasiones de ello, aunque reconoce que este trabajo multiforme puede producir ciertos choques con las maneras tradicionales:

I recognize that PaR projects require more labour and broader range of skills to engage in a multi-mode research inquiry than more traditional research processes (...) The multi- model approaches of PaR and the inclusion of substantial practice seem to entail an erosion or dilution of established knowledge because is not possible (...) to pay as much detailed attention to art history or art theory as it would be in traditional PhD, based in those sub disciplines (Nelson 2013:9-13).

En concreto, el metodólogo dedica varios apartados completos a perfilar este asunto: “The PaR submission” (Nelson 2013:26-27) o bien en “Documentation of the process” (Nelson 2013:86). Habla de cómo la investigación práctica puede ser documentada a través de su producto: exhibiciones, películas, espectáculos o performances, con su correspondiente grabación perdurable en CD, DVD, etc., o bien a través de materiales complementarios como atrezzo, objetos fabricados, e incluso por medio de reflexiones críticas, notas, capturas de momentos de introspección, diarios, grabaciones de audio, etc. Reconoce como válidas tanto las técnicas más clásicas de la cualitativa como la entrevista o el *focus group* con video-grabación, y aporta como novedad la posibilidad de entrevistar tanto a los actores y actrices como a los observadores, y las técnicas más actuales de la era digital, como los debates en espacios digitalizados o los discursos sistematizados en un blog. El conocimiento producido de forma multimodal deja huellas igualmente multimodales de conocimiento, que evidencian el resultado de la investigación: “since de inquiry is multi-mode, so the documen-

tation and writing -up of the inquiry is likely to be multi-mode" (Nelson 2013). Haseman, a pesar de situarse en el polo más reivindicativo de autonomía para la Investigación Práctica, manifiesta que esta puede albergar mezcla de métodos y técnicas en su interior, a la vez que reconoce el carácter multiforme y complejo de esta:

Of course it would be foolish to argue for a water-tight separation of qualitative research from performative research for they share many principal orientations. Certainly, performative research is derived from relativist ontology and celebrates multiple constructed realities. Its plurivocal potential operates through interpretative epistemologies where the knower and the known interact, shape and interpret the other (Haseman 2006:8).

Mi tesis se fundamenta justamente en una hibridación de técnicas, entre la Pcl y algún aspecto de la investigación cualitativa. Defino como híbrida precisamente la tecnología, porque uso ciertos soportes verbales, además de un marco propio de la investigación-acción y de la observación participante, así como una mezcla de técnicas para la recogida de datos, el tratamiento del campo y la elaboración del informe escrito.

Según avanzo más y más en la investigación, la naturaleza bicéfala de este proyecto se hace cada vez más evidente. Por lo que respecta a los resultados, estoy obteniendo resultados y conclusiones tanto de tipo teórico como práctico.

4.2.2 Diseño

Lo primero que sentí necesidad de realizar para orientarme en la aplicación de una metodología práctica en una parte de esta Tesis, fue viajar a tres centros europeos de Enseñanza Superior Artística. Desde mi punto de vista, estos resultaban relevantes por haber sido muy citados en la Conferencia International Federation Theatre Research (IFTR) dentro de mi grupo de trabajo: Performance as Research Working Group, pero sobre todo porque declaraban desarrollar el modelo práctico en el marco de sus programas de doctorado. Es decir que mi protocolo de actuaciones prácticas ha tenido cuatro partes: comprobar por medio de los viajes ya descritos la aplicación de la Pcl en el contexto doctoral, para consolidar el método que yo quería probar también. Segundo, recoger los resultados previos del

Trabajo de Suficiencia Investigadora, que fue un primer contacto con el tema investigado ahora. Tercero, contrastar esos resultados con dos creaciones teatrales ajenas, y, cuarto, realizar luego mi propio laboratorio, donde acabar de comprobar la respuesta a la pregunta principal de esta Tesis.

Por tanto, mi primera metodología cualitativa fue la técnica de la observación no-participante, con entrevistas no estructuradas o informales, *in situ*. Con todo, no hay material grabado, ya que la finalidad no era recoger la voz de un determinado experto, sino tener unas visiones próximas y experienciales de la aplicación real de los doctorados prácticos en estos tres centros. En segundo lugar, daré validez a una parte del estudio de ludismo que realicé para mi Trabajo de Suficiencia Investigadora sobre Complicite: en aquel momento, extraía en mi investigación un inventario de elementos lúdicos o potenciadores en el estudio de un espectáculo acabado: *Las tres vidas de Lucie Cabrol* de la compañía británica Complicite, a partir de un texto de John Berger, dirigido por Simon McBurney.

En tercer lugar, he realizado otras dos observaciones de este tipo, para completar la taxonomía primaria que elaboré en el trabajo de Suficiencia Investigadora a partir de la obra de Complicite. He decidido que esos dos trabajos fueran de nuevo dos espectáculos relevantes en crítica y recepción de la audiencia, para intentar aproximarme cada vez más a la tarea de elaborar una lista de identificadores del juego en el teatro, investigando aquí sobre elementos escénicos de alta calidad teatral y reconocidos así por los expertos (ya sea por la crítica o por los premios). Los dos espectáculos que analizaré son:

1. *Urtain*. Animalario. Dirección: Andrés Lima. Texto: Juan Cavestany
2. *Luces de Bohemia*. La Perla 29. Dirección: Oriol Broggi. Texto: Ramón María del Valle Inclán.

Mi intento es deducir estos parámetros lúdicos de las zonas más reconocidas del teatro y no tanto de las expresiones marginales, que daría lugar a otro estudio sin duda interesante, pero no como parte de mis objetivos actuales. En esta ocasión, he podido contrastar la información también con una entrevista en profundidad.

Por último y en cuarto lugar, recojo los datos del proceso último de laboratorio, referido como, *Hamlet Plays*, que ha sido preparado *ad hoc*, como parte práctica de esta Tesis. En esta parte, contrastaré el modelo de indicadores deducido en el apartado anterior y lo completaré con las datos obtenidos del proceso de creación, ya que los análisis anteriores lo eran del proceso de exhibición. Analizaré, a partir del estudio de caso titulado *Hamlet Plays*, cómo se generan los motores lúdicos durante la creación, cuáles son los resultados performativos relacionados con mi tema de investigación sobre lo lúdico, y cómo se ha realizado desde el concepto de “metodología práctica”. La técnica para la recogida será la grabación de ensayos en vídeo y mi presencia como director del proyecto. He aplicado también técnicas de la investigación cualitativa para recoger información, como la observación participante, el *focus group*, y los textos reflexivos de los participantes.

Quisiera dar continuidad y coherencia a mi línea de investigación, tratando de profundizar en los temas sin dejar de lado los resultados obtenidos previamente. Trato así de reunir datos de las dos partes que se pueden observar en la creación escénica: de los procesos de ensayo, con sus pruebas, aproximaciones, selección y montaje, y de los procesos de acabado y exhibición. Todo ello supone un relato en presente y en primera persona porque realmente este análisis lo es en realidad de mi propio ejercicio como practicante. Esta es una de las particularidades de este modelo, el de ser investigador y objeto de la investigación al mismo tiempo. Sigo claramente en este sentido la idea de Schön (1998), “knowledge in action” y la de Nelson (2013), “embodied cognition”.

Es por eso por lo que en esta parte de la Tesis se puede percibir como prioritaria la intencionalidad propia del investigador respecto de los hechos, puede aparecer más a menudo la voz del investigador, la autorreflexión y la creación de significados personales tras dicha reflexión. Esto ocurre así no solo en el método Pcl, sino que pasaría lo mismo en cualquier estudio cualitativo basado en la investigación-acción, en la observación participante, ya que en ambas el investigador es parte del grupo, por definición, y habla desde dentro, con un doble papel: de investigador y de participante, al mismo tiempo.

Sintetizando, lo que describiré a este respecto será la información obtenida de las grabaciones y de las preparaciones de los ensayos, además de los debates y reflexiones. Se trata de detectar qué resultados se muestran, así como qué tipo de debate proponen para responder a las preguntas de investigación. Posteriormente se lleva a cabo una interpretación de esto, relacionándolo con lo que aportan en cada caso al discurso lúdico que rige la investigación.

4.2.3 Aportaciones del modelo interpretativo o cualitativo a esta tesis

He hablado mucho hasta ahora del modelo práctico, pero lo cierto es que esta Tesis también se apoya en el modelo cualitativo, por lo que es obligatorio explicar las técnicas que de él importo.

En esta investigación, los resultados harán referencia a la deducción de los procesos lúdicos durante el proceso de una creación teatral, según las vivencias e impresiones del equipo de actores. Esto me obliga a obtener datos plásticos, o performativos como decía antes, pero también verbales. Estos últimos, serán tratados e interpretados con ciertos protocolos de la investigación cualitativa. En este sentido, creo preciso recordar las dos principales características esenciales de este modelo cualitativo:

La primera de estas características es el diseño flexible, e incluso emergente al iniciar la investigación, no para validar una hipótesis sospechada, sino a través de algún interrogante de aproximación, incorporando los cambios que la propia evolución de la investigación sugiere. Miguel S. Valles, profesor de Sociología, en su compendio *Técnicas cualitativas de investigación social. Reflexión metodológica y práctica profesional*, nos aporta una buena explicación al respecto, recuperando las voces de otros sociólogos de referencia:

El concepto de *diseño emergente*, así como la clave de la *flexibilidad* del diseño en los estudios cualitativos aparecen hoy en día ya recogidos en los textos sobre metodología cualitativa (el de Lincon y Guba (1985) es uno de los que ha actuado de difusor). Marshall y Rossman (1989:45) aconsejan que se elabore un plan de investigación que incluya muchos de los elementos de los planes tradicionales, pero reserve el derecho a modificar, alterar y cambiar durante

la recogida de datos. Patton (1990:196), transmite que 'los diseños cualitativos continúan siendo emergentes incluso después de que comienza la recogida de datos' (Valles 1999:77).

Por otra parte, importo también del modelo cualitativo, coincidente en este aspecto con el modelo Pcl, la proximidad máxima con el contexto empírico: tanto en las obras que presento como en las investigaciones previas, como en *Hamlet plays*, he sido investigador de máxima proximidad con el contexto, hasta el punto de ser parte yo mismo de él. Además, en el último laboratorio, he partido de las personas observadas en el proceso real, en la cotidianidad del proceso de creación, escuchando y anotando sistemáticamente lo que expresaban y llevaban a cabo durante los ensayos. Estos datos son declarados en esta Tesis, de forma correctamente seleccionada en el siguiente capítulo 5.

4.2.3.1 Recogida de información

Los campos y los participantes de cada elemento práctico que observo, tanto como no-participante como siéndolo, serán descritos al relatar los resultados. Llegado ese momento, se concretarán más las técnicas que se han aplicado.

La recogida de información de este proyecto de investigación, en lo que respecta a uso de la metodología cualitativa, se ha llevado a cabo utilizando diversas técnicas de uso común en las ciencias sociales (Báez y de Tudela 2007); (Berg 2000), a saber: *focus group* o grupo de discusión, observación participante, entrevista en profundidad y textos reflexivos de los actores participantes (Bernard y Ryan 2010:17). Dos son los motivos que me han movido a utilizar esta diversidad de técnicas: en primer lugar, y sobre todo, porque es una realidad connatural al enfoque que utilizo, como acabo de describir anteriormente. En segundo lugar, el hecho de utilizar diversas técnicas me ha permitido recabar la información más completa posible gracias a la diversificación de enfoques. Así pues, mediante estas técnicas he podido combinar mi propia percepción e interpretación con la de los actores participantes; es decir, que se combina la perspectiva interna con la externa (Corbetta 2003:252), aumentando de esta manera la riqueza de puntos de vista. A continuación explico con más detalle los fundamentos de las técnicas utilizadas.

Los *focus groups* o grupos de discusión (Ritchie et al. 2013); (Bickman y Rog 2008) han sido clasificados como entrevistas semiestructuradas realizadas a un grupo, a diferencia de las entrevistas en profundidad que son aquellas realizadas a un solo individuo y constituyen una técnica ampliamente utilizada para la recogida de datos en las investigaciones cualitativas (Atkinson, Bauer, y Gaskell 2000). Debido a lo laborioso del proceso de transcripción, durante una escucha atenta de las grabaciones, se han marcado los fragmentos más relevantes de las conversaciones (King y Horrocks 2010:144). El investigador ejerce de moderador y de catalizador en estos grupos para que los participantes hablen sobre una serie de temas y para observar cómo interactúan y se responden los unos a los otros, de manera que emerja una o varias interpretaciones del tema que está siendo analizado (Atkinson et al. 2000:46). En general, se recomienda que los participantes en un grupo de discusión sean homogéneos y que conozcan bien el tema que se tratar (Corbetta 2003:276). Los grupos de discusión organizados en el marco de esta investigación cumplían ambos requisitos, ya que todos los participantes han sido alumnos del Institut del Teatre de Barcelona y todos han participado en el proceso de creación teatral.

También la observación participante es una técnica ampliamente utilizada en la metodología cualitativa y considerada la técnica cualitativa más clásica, ya que fue codificada por el antropólogo Malinowski²⁷ a principios del siglo XX, constituyendo el comienzo de la antropología moderna y trayendo consigo una auténtica revolución, ya que aspiraba a comprender el punto de vista de los nativos (Corbetta 2003:235-237). Esta técnica exige la integración total del investigador en el fenómeno estudiado, de forma que el investigador se convierte en participante, por eso no se habla simplemente de “observación”, sino que se trata de una observación “participante”. Esta situación se corresponde de lleno con el presente proyecto de investigación, ya que el investigador es al mismo tiempo el director del grupo de actores, con lo cual es un participante activo del proceso de creación teatral. Como método de recogida de las observaciones, se ha utilizado el vídeo para la grabación de los ensayos y las notas de ensayo, con una descripción de lo ocurrido y una interpretación subjetiva del investigador.

27 Bronisław Kasper Malinowski (1884-1942), antropólogo de origen polaco, instalado en el Reino Unido, que formuló las teorías de la Antropología Social a partir de su renovación metodológica basada en la experiencia personal y del trabajo de campo, modelo que le trascendió por su relevancia.

La entrevista constituye una técnica ampliamente utilizada en metodología cualitativa (Atkinson et al. 2000:7); (Atkinson et al. 2000); (King y Horrocks 2010). Las entrevistas pueden ser de tres tipos según el grado de homogeneidad de planteamiento a los diversos informantes: no estructurada, semiestructurada y estructurada (Bernard y Ryan 2010:28-33). En esta ocasión, se ha optado por la entrevista semiestructurada, ya que se ha confeccionado un guión de entrevista (ver Anexos), con el fin de adaptarse flexiblemente a su desarrollo, tal como ocurre en la mayoría de los estudios cualitativos (Richards 2009:42). A este tipo de entrevista se le denomina también “entrevista en profundidad” (Atkinson et al. 2000:38).

Los textos reflexivos de los actores se han planteado como alternativa a la entrevista individual (Corbetta 2003:287). El investigador, al igual que en una entrevista, planteaba una serie de preguntas a los participantes, pero en lugar de recoger una respuesta oral se les animaba a que lo expresasen por escrito, puesto que lo que pretendía era obtener una respuesta reflexionada sobre los cuestiones planteadas. De ahí que se optara por la redacción, pues se consideró que era el medio que favorece en mayor medida la reflexión. Para ello, se ha facilitado un espacio al final de algunos ensayos, para que las reflexiones escritas pudieran realizarse sin solución de continuidad con la práctica actoral, utilizando para ello el mismo ámbito espacio-temporal.

4.2.3.2 Análisis de los datos

El análisis de los datos, y por tanto de la información recogida, se ha realizado de forma simultánea a la recogida, lo cual ha permitido la reformulación continua de las estrategias de recopilación de la información (Coffey y Atkinson 2005:2); (Miles, Huberman, y Saldana 2013:70).

La primera fase del análisis ha consistido en la simplificación o criba de la información para después ser estudiados (Coffey y Atkinson 2005:47). Como técnica para la selección de la información se ha utilizado el análisis temático, mediante el cual se identifican los principales tópicos que emergen en los materiales analizados, entendiendo por ello aquellos elementos

recurrentes y diferenciados del relato de los participantes (King y Horrocks 2010:149). Hay que señalar que del mismo modo se ha aplicado la técnica de análisis temático y agrupación de datos a los estudios de material grabado en vídeo, fundiendo sus aportaciones en muchos casos en un sólo texto, por referir a los mismos conceptos emergentes.

En aras de la practicidad, la información se ha compilado en varias tablas que relacionan las cuestiones investigadas con las respuestas obtenidas mediante todas las técnicas utilizadas. Tras la reducción de la información, se ha procedido a la fase de descripción de los fenómenos más relevantes, para finalmente pasar a un estadio interpretativo de los resultados obtenidos durante la investigación a partir de esa agrupación de temas.

5

Resultados

Tras la exposición del procedimiento metodológico, a continuación se expone el relato de las partes prácticas o experiencias de las que se nutre esta Tesis. Antes, pues, es preciso recordar en qué punto nos quedamos al final del capítulo 3: este se cerraba con toda la documentación teórica que había sido necesaria convocar para contextualizar, por una parte, el tema de investigación y para buscar respuestas desde el estudio teórico, por otra. Indicaba de hecho en ese momento que el propio estudio teórico ya daba respuesta a tres de las preguntas secundarias de la investigación, que detallaré más adelante en las conclusiones.

PREGUNTAS SECUNDARIAS	
1	¿Por qué razones tanto el juego como la diversión y la fiesta, a pesar de su presencia social, han soportado un estigma negativo?
2	¿Qué motivos han generado el difícil reconocimiento del juego en el teatro en el discurso escénico?
3	¿Cómo influye la recuperación de los juegos, el deporte, el uso corporal y lo lúdico, acontecida en el siglo XX, en la propia recuperación de elementos lúdicos para la escena?

Quiero recordar ahora, para dinamizar la lectura de esta Tesis, qué queda aún pendiente. Sin olvidar que todavía me faltaba responder a las dos preguntas principales de la investigación, que se tienen que contestar necesariamente de forma imbricada desde la parte teórica y práctica; es decir, tomando información de ambas. Eso será lo que se haga a través de la interpretación de datos, discusión y redactado de conclusiones.

La parte que aquí empieza, por tanto, alude ante todo a las preguntas principales que eran las que siguen:

PREGUNTAS PRINCIPALES	
1	¿En qué zonas se interseccionan el juego y el teatro?
2	¿Qué indicadores nos manifiestan el capital lúdico en el espectáculo teatral, tanto en los procesos como en los resultados?

También indicaba al final del Capítulo 3 que quedaba en el aire la pregunta secundaria nº 4, que por ser sobre metodología todavía está pendiente, pero que será atendida una vez quede perfectamente narrado todo el proceso teórico y práctico; es decir, que volveremos sobre ella en las conclusiones, lugar donde podrá evaluarse correctamente:

PREGUNTAS SECUNDARIAS

4 ¿Qué aporta la metodología práctica a esta investigación?

Así pues, procedo ya a recoger los resultados de mis investigaciones sobre todo lo expuesto, comenzando por la recolección de datos relativa a la investigación *in situ* sobre la propia metodología, para posteriormente estudiar los elementos lúdicos en dos artistas referenciales para esta investigación, por su cantidad de recursos lúdicos en escena: Oriol Broggi y Andrés Lima. Sus obras me ayudarán a deducir un sistema inicial de identificadores del juego, que luego trataré de contrastar en mi aplicación práctica, *Hamlet Plays*.

5.1 En metodología: viajes de recogida de información sobre el modelo práctico en Helsinki, Londres y Warwick

En 2013 yo ya me hallaba inmerso en el proceso de mi Tesis cuando un relevante acontecimiento se organizó en el Institut del Teatre de Barcelona: la celebración de un importante congreso internacional de investigación organizado por la Federación Internacional de Investigación Teatral, la ya citada IFTR. Concretamente, es encuentro anual dedicado a “facilitar el intercambio de experiencias, puntos de vista e investigaciones teatrales entre organizaciones dedicadas a la escena”, como se recoge en diferentes documentos web publicados sobre este evento (Teatralnet 2015); (Festival Grec 2015); (Escena Ibam 2015).

Informado y animado por mi directora de Tesis, Mercè Saumell, decidí participar mediante la presentación de una comunicación durante el congreso que versaría sobre mi trabajo de investigación en curso: El universo lúdico en el teatro. Accedí y presenté una comunicación titulada “*Old Routes to New Destinations: From ‘Ludic universe’ to Performance*” (Cuesta-Dueñas 2013a) y cuya sinopsis se encuentra publicada en el *Book of Abstracts*, de la organización de la conferencia (Cuesta-Dueñas 2013b:293).

Para poder inscribirme, me leí detenidamente la información sobre el acontecimiento, los requerimientos y la presentación de la propia Federación organizadora: La *International*

Federation for Theatre Research nació en 1955 con el fin de promover la colaboración y el intercambio entre instituciones teatrales de 45 países. La definición de su misión, publicada en su web, era y es:

The International Federation for Theatre Research exists to promote collaboration and the exchange of information between individuals and organizations concerned with theatre research. To this end the Federation supports conferences and publications and assists its members in all such activities and projects (IFTR 2015).

Pero, si detallo este recorrido inicial es porque para mí y para mi tesis fue notoriamente relevante: enseguida tuve que elegir grupo de trabajo para poder inscribirme y fue entonces cuando descubrí que existía un grupo dedicado a una disciplina sobre la que últimamente yo estaba leyendo. Este era el Grupo de Trabajo sobre la *Performance as Research*. Un contexto de investigación que proponía la propia práctica artística como espacio de búsqueda y como recurso para generar conocimiento, que debía ser contextualizado en el ámbito académico, pero sin que esto le impidiera gozar de un cierto corpus autónomo. De alguna manera, esta aproximación sería decisiva para mi futuro inmediato en el campo de la investigación, ya que me abrió las puertas a una metodología tan nueva como deseada. Suponía realmente un modelo epistemológico que explicaba una nueva manera de acercarse a la realidad para generar conocimiento, una forma de reflexionar intelectualmente en cohabitación con la propia ejecución artística. Esta descripción de un modelo generador de conocimiento desde las prácticas escénicas propias, para de diseminarlo y compartirlo con una comunidad de investigadores e investigadoras interesadas en estos saberes, me interesó y me sedujo —insisto— desde el primer momento.

Luego, no tardé en acercarme a las lecturas especializadas, que me relataron la teoría y la praxis (incluso, en algunos casos, las técnicas y herramientas propias de él) sistematizadas hasta hoy en día en este nuevo modelo de investigación. Sin duda, esta biblioteca me ha ayudado y aún me ayuda a entenderlo y a apropiármelo. Hubo un momento, sin embargo, en el que la lectura se me hizo insuficiente. Entonces, mi propia inquietud me obligó viajar y a visitar algunos de los lugares donde esta metodología se estaba usando

ya dentro del contexto académico. Particularmente interesado por descubrir en qué realidad se había materializado dentro del marco de los Estudios Superiores, o de doctorado, programé una serie de visitas a algunas escuelas europeas. En estos dos últimos años he buscado a través de diversos viajes a Londres o Warwick (Reino Unido) y Helsinki (Finlandia), cómo se desarrolla esa práctica de la investigación artística en el marco doctoral de la Formación Superior Oficial de Arte Dramático. Mi interés era completar la información escrita con otra vivencial, de modo que me permitiera observar de cerca las propuestas, imágenes o dificultades del modelo en aplicación, a través de conversaciones y contactos con algunos de los miembros implicados en este método PaR (*Performance as Research*).

El fondo documental bibliográfico me ha ayudado enormemente a describir los fundamentos metodológicos en el capítulo anterior. Con todo, considero de un gran aporte novedoso en el caso de esta Tesis detallar algunos aspectos de las visitas *in situ*, para enriquecer la presentación de esta metodología, pues aún hoy en día supone una innovación en el contexto doctoral. En consecuencia, he decidido dedicarles este apartado a los viajes exploratorios, por la particularidad de lo que enseñan y cómo lo desvelan.

Los centros visitados han sido:

1. School of Theatre and Performance Studies de la Universidad de Warwick, Reino Unido
2. La Theatre Academy de Helsinki, Finlandia
3. La Royal Central School of Speech and Drama de Londres, Reino Unido

5.1.1 School of Theatre and Performance Studies de la Universidad de Warwick – Reino Unido

La Universidad de Warwick en Inglaterra, se estableció en 1965 como parte de programas del gobierno de expandir la enseñanza superior. La Universidad está ubicada en las afueras de Coventry, cuenta actualmente con más de 15 000 estudiantes y más de 4 000 empleados en el campus, así como con numerosas facultades situadas en un enorme Campus, entre las que se halla la Facultad de la Artes, dentro de la cual se sitúa el mencionado Departamento

de Estudios Teatrales, en su nominación original: *School of Theatre, Performance and Cultural Policy Studies*, que ofrece un recorrido universitario completo, con grados, posgrados, másteres y estudios doctorales.

5.1.1.1 Los viajes

Mis dos viajes al Departamento de Estudios Teatrales de esta Universidad, se realizaron dos años atrás: El primero fue del 17 al 19 de octubre de 2013, y el segundo del 11 al 12 de diciembre de 2013. En el primero mi objetivo fue ver cómo funcionaba la investigación práctica en los doctorados de Arte de esta Universidad y, en el segundo, asistir al visionado del trabajo práctico de una alumna doctoranda. En ese tiempo, yo ya estaba leyendo libros y documentos sobre este modelo de investigación, pero no llegaba a comprender cómo se plasmaba ello en una realidad de doctorado. De ahí que decidiera ponerme en contacto con ellos, quienes amablemente me invitaron a visitar su centro de estudios y me acompañaron durante todo el viaje. Pude además entrevistarme distendidamente¹ con varios de los profesores del equipo, para hablar del programa de estudios y de sus particularidades. Fueron conversaciones informales en las que yo tomaba algunos apuntes y recogía la información que me daban impresa, que sintetizo a continuación. En ese viaje me explicaron además, que durante el siguiente mes de diciembre se presentaría por segunda vez ante un tribunal el trabajo práctico de una de las alumnas doctorandas, que estaba realizando un trabajo performántico sobre desplazamiento y emigración, y me invitaron igualmente a regresar para ser miembro observador de esta sesión. Es uno de los elementos clave de este programa de doctorado práctico, la visita del tribunal al proceso de trabajo en 2 o 3 ocasiones. Este se desplaza, observa, otorga *feedback* y contraste respecto de los objetivos de investigación y sigue de este modo la evolución de la propuesta.

5.1.1.2 El centro frente a la investigación práctica

¹ Aprovechamos esta nota para marcar una observación sobre las diferentes entrevistas realizadas a lo largo de esta investigación. Concretamente, se quiere advertir al lector que las citas procedentes de todas ellas, así como de los textos reflexivos de los participantes, han sido transcritas literalmente sin más adición que los signos de puntuación, para ser fieles a las palabras de los entrevistados, de ahí que puedan detectarse algunos errores, repeticiones, concatenaciones, etc.

Varias personas del departamento de investigación teatral que había conocido en el congreso IFTR de Barcelona 2013, aceptaron cordialmente mi solicitud de conocer en vivo el funcionamiento de su trabajo diario y facilitaron desde el primer momento todo el protocolo de la visita. Lo cierto es que este fue el primer aspecto que me sorprendió: la rapidez y disposición para comunicar, para obtener respuestas, propuestas de actividades o entrevistas, desde el primer contacto vía correo electrónico. Tengo que añadir que una vez en el centro, la atención fue igualmente excelente, además de impecablemente organizada, pues habían comprendido desde el primer momento mi objetivo de optimizar la visita.

5.1.1.3 Entrevista con la profesora Nadine Holdsworth

En esa misma jornada, me recibió la profesora Nadine Holdsworth, docente de la *School of Theatre, Performance and Cultural Policy Studies*, situada en el edificio Millburn House del campus. La profesora Holdsworth me habló tanto de la estructura del Departamento, como de los Estudios de Investigación que este desarrollaba, los fundamentos de su proyecto de investigación y algún que otro tema de interés paralelo.

El trabajo de doctorado en esta Universidad consiste en un proyecto de investigación individual y supervisado, que debe culminar en la producción de una tesis textual o en una combinación de tesis textual con una de componente práctico. Ambas opciones son posibles. El que no se contempla es el de una entrega de objeto performántico, sin reflexión escrita que lo acompañe. El tiempo de matriculación será 4 años para un estudiante a tiempo completo y de 7 años a tiempo parcial, aunque se puede autorizar una prórroga en circunstancias excepcionales.

La parte práctica de la tesis será examinada por al menos tres verificadores, normalmente dos del Departamento o de la Universidad (internos) y otro de fuera (externo). Tras la exhibición de la práctica, los examinadores requerirán al estudiante asistir a una defensa oral, durante la que se pueden plantear preguntas sobre cualquier aspecto de la investigación. Al final de esta prueba, los examinadores notifican el resultado: el veredicto puede que sea

reescribir ciertas partes en una mayor o menor extensión durante las entregas parciales durante el proceso. Después de otorgarse la superación, el estudiante será autorizado para usar el título de “Doctor”.

Es necesario superar un paso anterior, vía la redacción de una tesis más breve: el grado de MPhil, Máster en Filosofía. Y es recomendable incluso la matrícula anterior en el máster: *MA in Theatre/Performance Studies*.

El MPhil también se puede llevar a cabo a través de un trabajo en parte práctico, que consta de una investigación en una escala más pequeña que el PhD (Doctorado) y también puede ser en parte práctico. Las extensiones oscilan entre 30 000 y 40 000 palabras (Sin notas al pie, bibliografía ni anexos) el MA; entre 50 000 y 60 000 palabras, el MPhil; Anexos: no más de 5 000 palabras.

En cuanto a la Tesis, la escuela permite tanto tesis convencionales, únicamente teóricas, o mejor dicho diseminadas en un documento escrito; o teórico-prácticas o diseminadas en dos objetos: actuación y documento escrito. Este último modelo es el ya conocido Pcl, y que en ambos casos es el objetivo final del proceso de investigación; es decir, la producción de una Tesis que se presenta para demostrar un amplio y profundo conocimiento sobre un tema concreto, sin especificarse las cantidades para la parte escrita, aunque se espera que el documento final ronde las 70 000 palabras aproximadamente.

Suitably qualified candidates may pursue practice-based research at MA, MPhil and PhD levels, submitting both a written thesis and a body of creative practice as outcomes of their studies. Candidates will be expected to demonstrate a proven track record of professional standard practice or other relevant practical experience and competencies to be considered for practice-based research (Universidad de Warwick 2015).

La profesora me comentó detalladamente lo que para ellos era una clave metodológica: la necesidad de que los investigadores consideren estos proceso como un viaje personal, en el que intenten responder a una pregunta clara de investigación que realmente les preocupe, lo cual no dista de discursos tan solventes como el que yo citaba de Eco al inicio de esta

Tesis: “Que el tema corresponda a los intereses del doctorando” pues pese a parecer una banalidad, dice él, hay “Tesis dramáticamente abortadas precisamente por no haber sabido plantear el problema inicial en estos términos tan obvios” (Eco 2000:25).

Los investigadores seleccionados para el programa de doctorado de esta Universidad suelen ser artistas con práctica a sus espaldas. A menudo su investigación doctoral se conforma como una autorreflexión sobre la propia obra y conceptos, un posicionamiento del propio trabajo, totalmente bienvenido por los directores del programa. Así la investigación se convierte en una reflexión sobre cómo trabaja la propia persona, más que sobre sus productos. Igualmente se pide que la investigación sea alimentada por la teoría y la práctica. Es interesante igualmente saber que todos los investigadores e investigadoras son ayudados con un soporte económico de 1 500 libras.

5.1.1.4 Entrevista con el profesor Jim Davis

Igualmente me recibió el profesor Jim Davis, profesor también de la School of Theatre Studies, Performance and Cultural Policy Studies, de la Universidad de Warwick que además ostentaba el cargo en ese momento de Director del programa de investigación. La entrevista con el profesor Jim Davis estuvo vinculada a una visión general del contexto de estudios doctorales de carácter práctico en el Reino Unido.

Me informaba de que el Reino Unido ha sido uno de los países pioneros en la realización de este tipo de Tesis, de ahí que sus Universidades, dentro del marco de estudios teatrales, han dado un paso adelante a la hora de aceptar la creación artística como una forma válida de investigar, creando protocolos específicos para la inclusión de la Pcl dentro del marco académico.

Aparte de algún conservatorio de formación actoral, como la Central School of Speech & Drama, dependiente de la Universidad de Londres, son muchas las Universidades británicas basadas más bien en los estudios teatrales teóricos, que ofrecen la posibilidad hoy en día, de realizar “Investigación basada en la práctica”, combinando ambos programas

doctorales. A saber: Universidad Queen Mary-Londres, Glasgow University, Bristol (Simon Jones), Exeter, Manchester, Kent, Royal Holloway-Londres.

Me informó también de los protocolos académicos que su Universidad seguía para admitir y hacer seguimiento de este tipo de Tesis. Según el profesor, se da esta investigación de tipo práctico tanto en los másteres como en los estudios de doctorado, y se pide a los estudiantes potenciales que demuestren un historial en la práctica profesional o en la experiencia práctica, y que tengan conocimientos previos relevantes en la práctica artística. Cada candidato, adecuadamente cualificado, y sujeto a la aprobación del Departamento de Estudios de Teatro y *Performance*, deberá presentar una investigación que tendrá dos componentes: una Tesis escrita y un trabajo práctico de creación (Este podrá ser hecho a partir de *performances*, obras de teatro, traducciones u otros productos digitales). El producto creativo constituirá una contribución original y creativa en el campo de estudio, cumplirá con los estándares de profesionalidad y será meritorio de una publicación revisada por pares. La parte práctica exhibirá una metodología y una implicación clara con los marcos críticos del campo de estudio y supondrá un medio para alumbrar o comprometerse con la investigación contenida en la Tesis escrita. La presentación en su conjunto demostrará el vínculo entre la investigación práctica y la teórica, tanto en su proyecto, como en su realización y conclusiones. El regreso del trabajo práctico será integrado dentro de los patrones normales de supervisión. El departamento permite flexibilidad respecto a la norma del 50% para cada parte teórica y práctica, pero tanto los estudiantes como los supervisores deben garantizar que están manteniendo un diálogo sobre estos procedimientos, sin olvidar que siempre habrá una parte sustancial de componente escrita que sustente la práctica. Si hay alguna duda se debe consultar al Director de Estudios Superiores.

La entrega de la parte práctica tendrá lugar normalmente dentro del último año de matrícula y es entonces cuando se llama a los examinadores para que asistan a la presentación del trabajo creativo. También puede adquirir la forma de pequeñas presentaciones que llevarán un tiempo, y que como muy pronto comenzarían en el segundo año de tesis. Cualquier trabajo práctico que se presente a examen requerirá la presentación de antemano de un resumen de los

objetivos, preguntas y contexto de la investigación, así como una razón de ser del experimento específicamente práctico que se ha realizado. La presentación en su conjunto estará sujeta a un examen oral. Si fuera necesario, los examinadores podrían pedir su corrección o revisión, así como una nueva exposición tanto de la parte teórica como de la práctica o bien de ambas. Los examinadores visitan al doctorando en más de una ocasión durante todo el proceso de realización de la creación práctica o de la escrita. Estos visionados de material en proceso no son un examen en sí mismo, sino que permiten a los examinadores seguir y entender la investigación y el camino que sigue el candidato. Dado que este no es un material de examen, el examinador no hará ningún retorno formal al candidato. El número máximo de visitas previas en un proceso de tesis doctoral práctica será de tres. Por último, es responsabilidad del candidato incluir en la Tesis escrita un archivo adjunto con las grabaciones de ensayos, de diseño de espacio y de vestuario, de fotos, textos o anotaciones, o cualquier otra fuente electrónica.

Asimismo, al doctorando se le asigna un supervisor, o director principal de Tesis, y opcionalmente un segundo supervisor. Estos lo visitan y se reúnen con él en diferentes momentos, generalmente antes de las presentaciones prácticas y habiéndose leído antes los textos presentados. Tanto los supervisores como los examinadores conducirán al doctorando hacia una discusión racional sobre el tema y buscarán entender la posición del investigador y sus pensamientos y creencias personales. Finalmente, el documento final será de aproximadamente 70 000 palabras y en él debe quedar claro el proceso de investigación, con los objetivos planteados y su realización, explicitando qué se quería descubrir y qué se ha descubierto a través de un trabajo bien estructurado.

5.1.1.5 Entrevista con el doctorando y profesor Jonathan Heron

Tuve la oportunidad de entablar una entrevista con el por entonces doctorando y profesor Jonathan Heron. Actualmente ya ha completado su Tesis basada en la metodología PCl, sobre el teatro experimental y la representación transdisciplinaria. Es profesor de la Universidad de Warwick en el grado de Estudios de Teatro y Representación, así como miembro

del equipo directivo del grupo *Performance as Research Working Group* de la Federación Internacional de Investigación teatral (IFTR) (Universidad de Warwick 2015).

Con él, visité las instalaciones de la Universidad, principalmente las aulas dedicadas a la formación teatral, visita durante la cual me contó parte de su proceso de investigación. En la conversación mantenida, él señalaba que pese a ser una metodología relativamente nueva, había un pasado que había que agradecer a sus antecesores y que se habían encargado de fundamentarla y explorarla para evitar que fuera algo más que una moda postmoderna. En ese sentido me acercó generosamente a cierta documentación especializada sobre la metodología Pcl. Este grado de reconocimiento, lo expresa explícitamente en su artículo “‘First both’: Introduction to ‘the Performance Issue’”, en el que además de reconocer en la publicación a numerosos predecesores su trabajo, desmitifica la metodología por si pudiera ser mal juzgada como moda o movimiento propio de la modernidad solamente: “This spirit of open experimentation through performance is not a new movement or a fad (...) This would never have been completed without substantial trans-cultural and transgenerational support” (Heron y Johnson 2014:8). Entre esas referencias, menciona reiteradamente de su codirector de Tesis, Baz Kershaw, y persona clave en la generación de documentos metodológicos y al cual regresaré más adelante.

5.1.1.6 Visita a sesiones de trabajo: 2ª presentación de tesis doctoral (parte práctica) de Natasha Davis ante su tribunal

Como avanzaba al principio, en mi segundo viaje tuve la posibilidad de asistir como observador a la segunda presentación ante el tribunal, compañeros y público, de la Tesis doctoral teórico-práctica en curso, de Natasha Davis, titulada: *Identity, body and memory in contemporary interdisciplinary performance and live arte*. Un trabajo muy performántico y plástico, cercano al teatro visual contemporáneo. En este tipo de Tesis, es obligatoria la visita continuada del tribunal a la parte práctica, estableciendo algún marco dialógico sobre el trabajo de investigación del candidato al acabar.

Natasha Davis nació en Croacia y, aunque actualmente residente en Londres, ha vivido también en Serbia, en Grecia, en el desierto sirio o en Japón, pero decidió cursar su doctorado en Warwick, justamente para poder hacer una investigación muy práctica sobre su propio proceso personal y artístico. Su trabajo artístico, como puede imaginarse, queda definido por sus experiencias personales migratorias y de desplazamiento.

Según la autora-actriz, su actuación investiga la historia de las llegadas, de la identidad personal, de las migraciones y de las memorias de los exiliados, como su propia historia. Hija de padre serbio y madre croata, vivió en sus carnes el desplazamiento debido a la cruenta guerra del siglo pasado en la antigua Yugoslavia. En el programa de mano, ella ofrecía su propia explicación de la actuación. En su *performance* el escenario estaba iluminado y lleno de recuerdos, con objetos perdidos en los múltiples viajes que han llevado a la artista hasta aquí, así como otras cosas encontradas y llevadas con mucho cuidado: un pájaro, una máscara, una espada, una jaula, un metrónomo, un violín... Las bombillas colocadas cuidadosamente en un amplio círculo que, a los pies del artista, demarca el espacio y se mueven lentamente, para guiarnos y guiar esta ruta interna del viaje del artista, simulando las luces de varias ciudades que iluminan un paisaje imaginario. Simultáneamente, la oímos hablar de sus recuerdos a través de una pantalla, pero con su voz. Y al mismo tiempo vemos que se está preparando el terreno para otra llegada; la llegada de otros que vendrán a compartir este espacio de deseo y pertenencia con la artista.

Terminada la actuación y tras un breve descanso en que se nos ofrece un aperitivo, mientras la artista-investigadora se cambia de vestuario, comienza una sesión de 30 minutos de reflexión colectiva: la artista pide al público un retorno de todo lo que este libremente quiera expresar sobre lo que nos acaba de ofrecer: impresiones, asociaciones de ideas, críticas, comentarios positivos o negativos, emociones o preguntas sobre la interpretación del material presentado... Ella nos cuenta que este retorno formará parte de la recogida de material para su Tesis, ya que su metodología de Pcl acepta este tipo de debates después del momento performántico, y nos cede la palabra. Como apunte, hay que señalar que, solo si es interpelada directamente ofrece explicaciones, si no, se limita a tomar nota de los comentarios.

Entre el público: compañeros y compañeras investigadoras, parte del profesorado del programa, el supervisor de su Tesis, los dos examinadores miembros de su tribunal (uno vinculado al mundo teatral y en la Universidad de Londres y el otro únicamente del mundo de la práctica teatral. Los requisitos exigen que tan solo uno de los examinadores sea doctor) y algún que otro conocido del artista.

Al acabar la presentación un caluroso debate estético y filosófico se abrió a partir de la propuesta de la artista-doctoranda, así como varias interpelaciones. Los temas de reflexión fueron muy diversos:

1. Identidad, cuerpo, memorias y exilio en la representación contemporánea
2. Semiología del violín en la *performance*, como sonoridad no melódica y desacompasada, exiliado del orden musical convencional
3. Conocimientos que aporta la *performance* sobre el proceso migratorio del exilio
4. Desplazamiento en el espacio que implica desplazamiento en el tiempo. Iconografía del tiempo: metrónomo, reloj de arena, narraciones en video
5. *Performance* por acumulación de objetos y textos
6. Inexpresividad emocional de la actriz sin la luz convencional del teatro, solo bombillas
7. Topografía de una vida expuesta en el espacio
8. Espacio que evoca suavidad, calidez, peligro, electricidad
9. Supresión expresa de las barreras en el espacio, moviéndose dentro y fuera del espacio
10. Autobiografía que mezcla partes reales, fantasmagóricas o construidas desde la imaginación y partes que son imágenes de la memoria
11. Dramaturgia poco teatral, ya que no ata los episodios, solo los suma uno tras otro: esgrima, pájaro, jaula, metrónomo, violín, video 1, video 2. Después de su trabajo en escena, son completamente abandonados. (A raíz de ello, un examinador le propone volver a los objetos con más intencionalidad, no abandonarlos. Volver desde el eco, desde la transformación, desde la pequeña resonancia. Esto daría más dramaturgia a la propuesta)
12. Se analiza como una *performance* basada en la asociación mítica de ciertos aspectos personales y patriarcales

13. Fuertes iconografías: cuervo negro, material de esgrima, radio transmisor, jaula
14. Narrativa visual, no textual a pesar de tener mucho texto. Abundancia de metáforas visuales y asociaciones de ideas.
15. Referentes: la escritora y ensayista norteamericana, Susan Sontag (que vivió unos meses en Sarajevo durante el asedio, en los que dirigió la representación de la obra *Esperando a Godot* en un teatro de esta ciudad)
16. Semiología del círculo: Movimientos en círculo y espacio de bombillas en círculo.

5.1.1.7 David Williams

Al día siguiente, pude entrevistarme con el profesor de la asignatura Performance Practices, David Williams, miembro del Department of Drama. Su investigación —tanto académica como práctica— se ha centrado en la teoría y en la práctica de la *performance* contemporánea. Además, es editor colaborador de la revista *Performance Research*, desde su creación a mediados de la década de 1990, director, dramaturgo, actor, escritor, editor, periodista y traductor. Actualmente también dramaturgo y director asociado a la compañía Lone Doble Teatro. Su mundo profesional se encabalga entre la teoría y la práctica, atendiendo puestas en escena como director, bien colaborando con la revista mencionada, bien, como en este caso, como parte de tribunales de doctorados prácticos.

La conversación que mantuvimos giró en torno al perfil de la escuela y del tipo de alumnado que recibían. Me aseguró que la Pci en el Reino Unido está completamente implantada en todas las escuelas de arte y que ha sido un programa de mucho éxito tanto en posgrados como en doctorados.

5.1.1.8 Entrevista con profesor Nicolas Whybrow, director de la tesis de Natasha Davis

El profesor N. Whybrow trabaja y enseña también en la misma School of Theatre Studies, Performance and Cultural Policy Studies, en la University of Warwick. En nuestro encuentro, el profesor comenzó contándome que los alumnos de doctorado pueden optar llevar a cabo doctorados de “tipo clásico” —por así decirlo— con metodologías convencionales, o

bien por doctorados de investigación relacionada con la práctica. Ellos utilizan la siguiente clasificación:

1. *Practice Based Research* (PBR) o “Investigación Basada en la Práctica” (IBP); es decir, cualquier práctica propia o ajena, pero sin desarrollarla. En este modelo, el estudiante debe llevar a cabo una investigación sobre elementos de la puesta en escena, o de alguna puesta en escena en particular, pero la metodología de análisis y escritura que impera es más bien la clásica. De hecho, los alumnos que optan por esta tendencia, no están obligados a presentar una parte performántica, sino solo la escrita, cuantificada en 70 000 o 80 000 palabras.
2. *Practice as Research* (PaR) o “Práctica como investigación” (PcI). En esta, la parte de creación práctica toma tanta importancia que debe trazarse un seguimiento de la creación, y se debe llevar a cabo una presentación final ante el resto de compañeros doctorandos, los supervisores y los evaluadores como público, sobre todo antes de empezar a escribir sobre ella. *A posteriori* y por considerar que buena parte de la investigación es la propuesta práctica, el texto escrito debe reducirse a 35 000 o 40 000 palabras. Más adelante volveremos sobre esta opción.

El rol del profesor-supervisor es de poco liderazgo. En realidad, este liderazgo debe ser alcanzado por el doctorando, el cual debe demostrar creatividad no solo en la creación de preguntas, respuestas y contenidos, sino también en la creación de metodologías nuevas y adecuadas a la realidad investigada. Suele darse el caso de que la Tesis así planteada tiene muchos rasgos de intereses artísticos personales del autor, y en cierto modo a menudo también, una parte autobiográfica.

La parte experimental es bienvenida, ya que se plantea muy a menudo el paralelismo con las ciencias, en las que en muchas ocasiones el investigador, tras horas de laboratorio y experimentos prácticos, redacta los procesos y resultados por escrito, donde se muestre el alto nivel de competencia. Para dar solvencia investigadora al doctorando, se le exige una gran autonomía y que genere preguntas sobre sus propios conceptos y realizaciones estéticas.

5.1.1.9 Investigaciones actuales

El departamento de Estudios Teatrales, School of Theatre Studies, Performance and Cultural Policy Studies, en la University of Warwick, cuenta en la actualidad con 25 proyectos doctorales, de los cuales cinco son del tipo Pcl. Algunos de los temas que se desarrollan o se han desarrollado en el pasado reciente son:

1. Proceso de transición identitaria de las mujeres alemanas del este tras la caída del muro de Berlín. El proyecto está vinculado a la práctica comunitaria en talleres de mujeres en Alemania y también en el Reino Unido por medio de experiencias en talleres de mujeres. Toda la investigación se ejecuta a través de realizaciones de representaciones.
2. Materiales de ensayo. El proceso de creación y ensayo vinculado a la obra de Samuel Becket.
3. Textos teatrales en espacios alternativos a las salas de teatro. Lugares urbanos fuera del territorio habitual de la sala, y algunas veces con textos improvisados, lo que significa: No texto dramático, no sala dramática. Cómo escapa el teatro del teatro.
4. Escritura social o en grupo. Cómo puede crear un texto dramático un grupo de personas a través de la representación y la escenificación.
5. Teatro aplicado con gente joven en institutos, tratando temas conflictivos como el sexo, la identidad o el género.
6. La danza vinculada a la especulación para investigar el consumo.
7. Investigación a través de la actuación de los conceptos de migración, memoria, identidad y exilio.

5.1.2 Theatre Academy – Helsinki (Finlandia)

Fundada en 1979, la Theatre Academy es una institución emblemática en la ciudad de Helsinki, dedicada a la formación de actores, directores y escenógrafos. Es una institución de gran prestigio en el país y la mejor reconocida para la formación de profesionales de las Artes Escénicas. Siempre ha desarrollado igualmente un objetivo de investigación e innovación que la ha convertido en un foco reformador de las artes escénicas con una unidad de investigación muy activa. La escuela ofrece cursos de grado, posgrado y doctorado: los de grado son de Iluminación y diseño de sonido, Danza, Coreografía, Pedagogía teatral,

Pedagogía de la danza, Actuación, Dirección, Dramaturgia y Arte en vivo. Además de en finlandés, la escuela cuenta con un segundo programa de formación en sueco.

5.1.2.1 Los viajes

He visitado esta escuela en tres ocasiones, por su interés y por la variabilidad de actividades que desarrollan. Mi primer viaje tuvo lugar entre el 24 al 27 de octubre de 2013, para establecer un primer contacto con la realidad de su doctorado y concretamente para observar la aplicación de sus programas. La segunda visita fue en enero de 2014, para asistir a un congreso investigador internacional "Platform Helsinki", en esta ocasión dedicado a la pedagogía contemporánea de Arte. Y el tercer viaje, del 10 al 14 de Junio de 2015, para asistir al congreso bianual CARPA, donde se elabora un profundo debate internacional sobre la teatralidad.

5.1.2.2 El centro frente a la investigación práctica

Adentrándome en alguno de los documentos orgánicos que ha generado la propia Theatre Academy para regir y dirigir los estudios doctorales, leemos lo siguiente:

In the Theatre Academy's doctoral programme, you will undertake research into the performing arts that is multidisciplinary, artistic, artist-based, and rooted in art pedagogy. The Theatre Academy's doctoral graduates are practitioners and researchers committed to the development and renewal of arts and practice, research and teaching. As experts in their fields, they create information and insights based on art-related practices that can also be applied outside of the arts (University of the Arts Helsinki 2015).

El objetivo del curso de posgrado es crear nuevo conocimiento a través del desarrollo de la propia expresión de uno mismo, de la experimentación práctica del arte del teatro y la danza, de la problemática inherente a la obra artística, así como de la práctica de la enseñanza en estos campos. Con regularidad, se celebran actuaciones y manifestaciones de la obra artística de los estudiantes de posgrado. Este objetivo general del programa se articula en cuatro más concretos:

1. Extender el alcance de las actividades artísticas para incluir las instituciones sociales y reevaluar sus estructuras básicas y operaciones
2. Crear contextos totalmente nuevos para la creación escénica
3. Producir nuevos tipos de profesionales artísticos
4. Provocar el desarrollo de las instituciones de las artes escénicas.

El centro tiene una estrategia clara: fomentar un mayor conocimiento y una comprensión más profunda de las Artes Escénicas y de su enseñanza, mediante la propia expresión artística y la creación. El Performing Arts Research Centre TUTKE es también el hogar de los investigadores visitantes y sus proyectos de investigación.

En cuanto al presupuesto, el centro de investigación se financia a través de:

1. La propia Academia de Teatro
2. La Academia de Finlandia, organismo de financiación gubernamental para la investigación científica, que administra más las actividades de investigación finlandesas. Más de 5 000 investigadores trabajan en los proyectos apoyados por la Academia de Finlandia que no tiene dificultad alguna para considerar los proyectos artísticos dentro del protocolo de investigaciones financiadas.
3. Tekes, la agencia finlandesa de financiación de tecnología e innovación
4. Sitra, el fondo de innovación de Finlandia
5. Diversas instituciones de investigación
6. La Unión Europea, UE

En la documentación de la escuela se especifica que los doctorados del Centro de Investigación se basarán en la práctica artística y, por lo tanto, pueden ser de temas cercanos a la actuación, la dirección, la dramaturgia, el sonido, la iluminación, la escenografía, las manifestaciones performánticas, la danza y la pedagogía de las artes.

Concretamente, la investigación incluye una parte escrita de carácter teórico o reflexivo, interpretativo y comunicativo, y otra parte práctica o artística, con las respectivas variaciones

en los formatos y soportes. Al principio, al doctorando le son asignados uno o dos supervisores (directores de tesis), uno de los cuales debe ser al menos de la Theatre Academy. Ambas partes, supervisores y doctorando, firman un contrato de derechos y obligaciones: el doctorando debe llevar la iniciativa para contactar al supervisor, para indicarle las partes del plan que se van realizando y para convocar los visionados o lecturas, tanto de partes teóricas como prácticas. El supervisor se encarga de aconsejar al doctorando para que la investigación se adapte a un formato evaluable. Se puede trabajar sobre una sola pieza artística, en el proceso, o sobre más de una (es habitual que opten por presentar más de una pieza artística), explicando al tribunal y al director las argumentaciones para dar coherencia a una u otra opción.

El equipo de dirección del Consejo de Investigación, por su parte, convocará al final de cada proceso o de cada parte, si hay más de una, a dos examinadores externos de la práctica a petición de los supervisores. El doctorando puede sugerir examinadores de forma justificada, teniendo en cuenta que al menos uno de los examinadores externos debe ser doctor. El doctorando se encarga de concertar adecuadamente con los examinadores la fecha y el tema que será mostrado en la parte práctica, justificando cómo encaja en el plan previo diseñado. El proceso será similar para el resto de partes prácticas. Únicamente cuando los examinadores han visto todas las partes prácticas, el coordinador permitirá la presentación de la parte escrita y su defensa pública. Huelga decir, no como comentario banal, que el Centro Investigador se encarga de los gastos de los desplazamientos de los miembros del tribunal examinador.

5.1.2.3 Entrevista con Pauliina Hulkko

Conocí a Pauliina Hulkko en el grupo Performance as Research Working Group de la conferencia anual de la IFTR, en Barcelona 2013. Hulkko es una conocida artista e investigadora en Helsinki, lugar donde cursó su doctorado basado en la práctica artística en la Theatre Academy, la escuela superior de teatro de la ciudad, donde sigue siendo miembro del centro de investigación llamado TUTKE. Actualmente, desarrolla el cargo de directora catedrática

tica de Estudios de Práctica Teatral en la Universidad de Tempere, también en Finlandia. Ella, además de enseñarme detenidamente la Theatre Academy y su funcionamiento, fue la encargada de presentarme a numerosos doctorandos y profesores, mostrarme el contexto artístico de la ciudad y me facilitó además la participación en diversas actividades académicas del programa de doctorado.

5.1.2.4 Entrevista con Esa Kirkkopelto

De entre los contactos que Pauliina Hulkko me facilitó, voy a destacar una entrevista inicial con el profesor, filósofo, artista-investigador y dramaturgo Esa Kirkkopelto, responsable en la Theatre Academy de Helsinki del programa de formación doctoral e investigación artística.

Comenzó definiéndome cómo entienden en su centro académico el modelo de investigación práctica, no tanto ligado a la investigación convencional, ni tampoco específicamente a la producción de conceptos textuales, sino a la producción de espectáculos o *performance* que aporten innovación escénica o performativa.

Tras mi visita, se crea en Helsinki la Universidad de las Artes, que aúna tres escuelas artísticas de artes plásticas, música y teatro: Academy Of Fine Arts (Bellas Artes), Sibelius Academy (conservatorio de música) y Theatre Academy, en un solo centro que les permite entre otras cosas elaborar sus propios programas de doctorado e investigaciones posdoctorales, con la estructura y metodología que consideren oportunas. Con todo, en la propia presentación del programa de investigación de la Universidad, aceptan la práctica como metodología: “Research at the University of the Arts Helsinki focuses on the arts and art pedagogy; it can be artistic or developmental”² (University of the Arts Helsinki 2015).

² La investigación en la Universidad de las Artes de Helsinki se centra en las artes y en el arte de la pedagogía; esta puede ser artística o de desarrollo.

Estas investigaciones deben presentarse con la correspondiente reflexión escrita, pero el motor y núcleo principal es la aportación de novedad artística que consideren los alumnos. Siguiendo este principio, la Theater Academy considera que el nombre que debe recibir su modelo investigador doctoral es el de *Artistic Research* (“Investigación Artística”), y generan una logística destinada al seguimiento y a la correcta evaluación de todo el proceso artístico del doctorando, a través de una serie de encuentros recurrentes del profesorado, coordinadores o directores de Tesis y evaluadores.

La institución tiene un departamento dedicado exclusivamente a la investigación llamado *The Performing Arts Research Centre*, TUTKE, que es el responsable de toda la actividad de investigación y de estudios de posgrado. Este centro se considera de vital importancia para el desarrollo y la innovación en la danza, el teatro y las artes performánticas.

La Academia de Teatro alienta tanto la investigación artística como la basada en el arte, la dedicada a la pedagogía del arte y es sumamente flexible en conceptos, teniendo en cuenta que este tipo de investigación es, por naturaleza, altamente multidisciplinar y provoca el cruce de fronteras entre los enfoques académicos o científicos y procesos creativos. Además, la investigación artística invita a los estudiantes de doctorado a crear nuevas conexiones pedagógicas, prácticas y metodológicas.

5.1.2.5 Visita a las sesiones de trabajo del TUKE y a la actividad académica de doctorado

CURSO INTENSIVO DE MICETOLOGÍA

El miércoles 27 de octubre 2013 pude asistir a uno de los cursos destinados a los fundamentos teóricos o filosóficos de los doctorandos. A pesar de ser un curso de formación teórica, se desarrolló con una parte de realización práctica.

La sesión de 4 horas se desarrolló en cuatro partes:

1. Clase magistral con soporte power point e Internet

2. El profesor propuso un ejercicio de improvisación, para profundizar en la explicación anterior de forma vivencial
3. Sobre estas dos partes, se abrió *a posteriori* el debate para descubrir y aclarar las conexiones
4. Al final se pidió una valoración oral de la sesión desarrollada

Por otra parte, allí pude hablar por primera vez con algunos de los doctorandos sobre sus investigaciones. Posteriormente, fui invitado por ellos mismos y su profesor a continuar la conversación de forma informal en el bar de la escuela. Pude hablar más a fondo sobre sus inquietudes de investigación, contrastando que efectivamente estaban ligadas a una vida, en algunos casos profesional, artística en los ámbitos de la danza y el teatro.

SEMINARIO DE INVESTIGACIÓN PRÁCTICA

El mismo miércoles participé en un seminario de investigación: este convoca solamente al doctorando con una investigación ya avanzada a explicar en qué punto de la investigación se encuentra y a presentar una sección de la investigación debidamente acotada. Previamente, él mismo debía haber enviado el tema que expondría —normalmente una parte de su investigación—, a sus supervisores (en nuestro contexto, director de Tesis). Estos suelen ser normalmente dos personas de ámbito diferentes y complementarios, las cuales previamente han podido leer la reflexión escrita sobre la práctica que visualizarán. Además son convocados otros doctorandos que formarán parte de la presentación. Una vez realizada la práctica y explicado el contexto y objetivos de esta parte de la Tesis, el doctorando recibe un comentario crítico de los supervisores, y posteriormente recibe también una valoración o preguntas de los compañeros investigadores, a las que debe responder. A veces no son solo valoraciones, sino sugerencias, ideas, nuevas líneas posibles, o bibliografía.

El debate se articula en un contexto comunicativo que hace convivir con una gran agilidad el código intelectual y el artístico, incluida la participación performativa. A lo largo de la realización y desarrollo de su investigación, el doctorando debe atender tres convocatorias

similares. El espíritu crítico de los supervisores y del resto de compañeros, garantiza una triangulación del proceso y mejora los márgenes de calidad.

Se desarrolla en una hora y media y en cinco partes:

1. Presentación performativa o en video, libro, fotos, etc. de propuesta escénica sobre la que se basa la investigación
2. Discurso verbal sobre el propio interés investigador de la parte presentada
3. Preguntas y reflexiones del coordinador de la actividad y supervisores
4. Preguntas y reflexiones de los compañeros
5. Debate.

ARTISTIC RESEARCH PRAKTIKUM

Esta actividad doctoral, forma parte de un protocolo de presentación del proyecto de investigación de los nuevos alumnos doctorandos y se desarrolla de forma muy activa y participativa. El objetivo es presentar a los compañeros y supervisores, el propio interés y zona de investigación, de una forma dinámica y mediante el lenguaje artístico.

1. Discurso verbal sobre el propio interés investigador y el porqué del ejercicio presentado
2. Preguntas y reflexiones del coordinador de la actividad y supervisores
3. Preguntas y reflexiones de los compañeros.
4. Debate

5.1.3 Algunas investigaciones en curso en 2013 y 2014 en la Theatre Academy

Durante esos días, pude hablar con varias personas que me ofrecieron generosamente entrevistas para conocer sus perfiles personales y temas de investigación:

5.1.3.1 Jussi Lehtonen

Actor del Teatro Nacional e investigador en el Centro de Investigación de la Theatre Academy.

TEMA INVESTIGACIÓN

¿Cómo influye la mirada del público en la actuación? ¿Cómo puede cambiar la actuación y el espectáculo la recepción del público?

INTERESES

Actuación en contextos de tipo asistencial o de reclusión.

PROCESO

Fase final. Ha realizado ya tres presentaciones de trabajo prácticos al tribunal examinador en seminarios:

- Trabajo práctico 1: Dirigido por Pauliina Hulk. Había desarrollado un espectáculo con los sonetos de Shakespeare que había mostrado ya en más de 150 actuaciones. El espectáculo había sido pensado y orientado para mostrar a públicos alternativos a los más habituales, en centros de reclusión o asistencia social (cárceles, tercera edad, enfermos mentales, etc.) El tribunal ya había ido a ver una de estas actuaciones.
- Trabajo práctico 2: Ha escrito y publicado un libro ilustrado, con las experiencias vividas en esta gira. El tribunal ya se había leído el libro.
- Trabajo 3: Ha creado un nuevo departamento dentro del Teatro Nacional para la creación de proyectos mostrables en centros sociales, que ya está llevando a cabo producciones. El tribunal ya había ido a ver una de las producciones.

Seminarios en los que, adicionalmente fueron sometidos a debate sus 3 procesos.

PROCESO ESCRITO

En este momento se encuentra redactando el documento que deberá defender para finalizar ante el tribunal evaluador. (En este momento se recomienda que los documentos sean de entre 150 y 200 páginas, sin tener en cuenta los anexos).

5.1.3.2 Mikko Bredenberg

Actor, director de teatro y pedagogo con compañía propia, Teatteri Sipe, e investigador en el Centro de Investigación de la Theatre Academy.

TEMA INVESTIGACIÓN

Su investigación doctoral investiga el proceso psico-físico de la actuación y la imaginación esencia.

INTERESES

Según sus propias palabras: “Mi investigación doctoral, ‘La imaginación escénica. Método de Escenario Interior. Una aproximación fenomenológica a la actuación psicofísica’. Se centra en el trabajo que realiza el creador actor de teatro dentro de su propia vida interior. La actuación psicofísica se aborda desde dos enfoques: las actuaciones artísticas y la investigación fenomenológica. La hipótesis es que, antes de una actuación, “el motor” se puede construir en el interior del actor / *performer*. Desde mi experiencia como actor / *performer*, describo una conceptualización alternativa del trabajo interpretativo, que no se basa en actuar como representación, sino como un lugar de trabajo desarrollado en el interior del cuerpo-mente. En el método de actuación que él desarrolla, las sensaciones corporales e imágenes mentales forman el ‘resultado’ de la actuación. Este fenómeno se puede llamar “El escenario interior”.

PROCESO

Tareas principales de la investigación:

- Describir en qué tipo de habilidades o técnicas se basa el trabajo de un creador. Introducen ejercicios propios para cultivar “The Stage Interior”.
- Explorar como las imágenes mentales y sensaciones corporales sentidas forman los resultados de la performance y ver también como “The Stage Interior” funciona en el cuerpo-mente el actor / *performer*. ¿Cuál es la relación entre la física y psíquica tanto interior como exterior, en este tipo de conceptualización del actor / *performer* obra artística? La discusión teórica se basa principalmente en la fenomenología de la imaginación de Jean-Paul Sartre.

- Crear *performances* y materializar como es compartido este “The Escenario Interior” entre los artistas y el público, o entre un intérprete y el público.

5.1.3.3 Otso Kautto

Dramaturgo, director, músico e investigador en el Centro de Investigación de la Theatre Academy, con compañía propia de teatro, Quo Vadis.

TEMA INVESTIGACIÓN

La corporalización de la voz en el teatro como proceso ritual

INTERESES

Poesía, rock, procesos ritualistas

PROCESO

Primer año.

5.1.3.4 Mirva Makino

Bailarina, video-artista e investigadora en el Centro de Investigación de la Theatre Academy.

TEMA INVESTIGACIÓN

Danza en espacios exteriores, contacto, influencias, experiencias

INTERESES

Danza contact.

PROCESO

4-5 años.

5.1.3.5 Davide Giovanzana

Actor y director, formado en Lecoq e investigador en el Centro de Investigación de la Theatre Academy.

TEMA INVESTIGACIÓN

From the play, within the play, to play, with the play

INTERESES

El juego, la máscara.

PROCESO

Primer año.

5.1.4 Viaje: Helsinki - CARPA - Colloquium on Artistic Research in Performing Arts 2015

En Junio de 2015, tuve la ocasión de asistir a la cuarta edición del congreso sobre Investigación Artística en las Artes Performativas, llamado CARPA. Este congreso es un encuentro europeo puesto en marcha por la desarrolla Theatre Academy de Helsinki hace 8 años. Más concretamente, es un coloquio internacional bianual que se centra en el arte de la performatividad y la investigación artística. El coloquio está organizado por el Centro de Artes Escénicas de Investigación (Tutke) de la Academia de Teatro de la Universidad de las Artes de Helsinki y su organizador es Esa Kirkkopelto, coordinador y profesor de Investigación en la Theatre Academy.

En esta edición, el Coloquio reunió a 70 expertos en sus campos, procedentes de 13 países diferentes de la Academia de Teatro perteneciente a la Universidad de las Artes, para debatir sobre el tema "The Non-Human and the Inhuman in Performing Arts. Bodies, Organisms and Objects in Conflict". El tema del III Coloquio fue "The Impact of Performance as Research", lo que nos da idea del estricto perfil de investigación práctica del acontecimiento.

Artistic research, art-based research, practice-based research, practice-led research, performance as research – these are just some of the terms and approaches that have been developed to describe knowledge production ori-

ginating from artistic concerns. This colloquium is the fourth in a series of biannual colloquia, organised by the Performing Arts Research Centre at the University of the Arts, Theatre Academy Helsinki, aimed at addressing the problems and possibilities of artistic research, particularly those involving the performing arts. The term 'performing arts' is here understood in a broad sense that encompasses a variety of different creative practices. The purpose of these colloquia is to contribute to the development of research practices in the field of the performing arts (University of Arts Helsinki-Web 2015).

La Web ofrece todos los pormenores del proyecto, pero he de señalar que lo que personalmente más me llamó la atención, fue el fiel seguimiento de la identidad práctica, en los trabajos presentados, y en la manera de presentarlos, ya que muchos de los ponentes lo realizaron de modos completamente alternativos a los convencionales; la filosofía del encuentro realmente así lo declaraba y así lo cumplía. El coloquio se acerca a su área temática sin encuadres disciplinarios específicos, en complicidad con lo performativo, en un intento de apoyar la fructífera reunión de diversos puntos de vista. Se busca puntos comunes de contacto, superficies de resonancia y la interferencia rítmica entre sus partes heterogéneas pero constituyentes.

5.1.4.1 Mis objetivos en este viaje

Mis objetivos al desplazarme hasta Helsinki para participar en este congreso, no diferían a los de los otros viajes: conocer de primera mano las diversas técnicas y paradigmas emergentes a nivel europeo de investigación doctoral, de carácter práctico, y entrar en contacto con los profesionales y personajes relevantes de esta disciplina, también a nivel europeo. Deseaba igualmente comprender desde dentro el desarrollo actual de esas formas innovadoras usadas en la investigación práctica para crear conocimiento artístico.

Pude comprobar que el Centro de Investigación de las Artes Escénicas de la Universidad de las Artes, Theatre Academy Helsinki, está muy implicado en este modelo de la investigación artística práctica, en particular los relacionados con las artes escénicas. Su escuela es una escuela de tradición no teórica, sino más bien conservatorio o formación de actores, directores y escenógrafos. Desde los años 80, han emprendido de forma pionera este camino práctico, y me atrevo a señalar que es un modelo que hoy en día dominan y desarrollan

con plena confianza y sin miedo a los caminos erráticos de la experimentación. Su escuela, sigue siendo el mejor conservatorio de actores, directores y pensadores del teatro de Finlandia, y algunos de sus diplomados comparten su vida profesional como artistas con la vida académica doctoral.

No puedo dejar de ver los paralelismos y el acierto que han tenido en implantar esta metodología que permite a los *alumni* continuar con su especulación artística en el marco doctoral. Como docente en un centro similar —Escuela Superior de Arte Dramático del Institut del Teatre, escuela de formación profesional de actores, directores y escenógrafos—, creo que programas similares al de Helsinki encajarían perfectamente en el Institut del teatre, por el perfil de profesorado y alumnado relacionado con la práctica artística que compone nuestra escuela. Cuando visitaba estas jornadas y en los viajes previos pensaba lo especialmente conveniente que sería para el Institut del Teatre situarse cerca de este paradigma investigador, ya que cuenta con una plantilla susceptible de alcanzar con normalidad esta metodología tan próxima a nuestro perfil, para implementar su proceso doctoral. Como visitante, me daba la impresión que aquella realidad realmente facilitaba el marco investigador para desarrollar nuevas formas y técnicas investigadoras para crear conocimiento artístico, igualmente nuevo.

En el encuentro, se señalaba la correspondencia entre los *Performance Studies* y la investigación artística, con los estudios dramáticos y las prácticas dramatúrgicas de tendencia posdramática europeas. Paralelamente, se debatió sobre la influencia de la cuestión de la performatividad, así como el impacto de la investigación artística en la sociedad creadora; se abordó el debate sobre la metodología en sí, abordando incluso la cuestión de si este modelo debe entenderse como una extensión de la investigación cualitativa o si realmente se ha constituido ya en un diferente paradigma.

5.2 Royal Central School of Speech & Drama (RCSSD), Londres (Reino Unido)

The Royal Central School of Speech & Drama fue fundada en 1906 para ofrecer una nueva forma de entrenamiento en el habla y el drama de los jóvenes actores británicos. Hoy en día sigue siendo una escuela dentro y fuera del Reino Unido. Se convirtió en un componente de la Universidad de Londres en 2005 y entre sus exalumnos destacados están Laurence Olivier, Harold Pinter o Judy Dench, entre otros. En la actualidad, la escuela ofrece formación de grado, posgrado, títulos de investigación y cursos de corta duración en la actuación, entrenamiento actoral, teatro aplicado, artes teatrales y escritura.

5.2.1 Los viajes

Estos viajes a la Royal Central School de Londres fueron dos y acontecieron, el primero del 10 al 12 de diciembre de 2014 acompañando a Anna Estrada, directora de la Escuela Superior de Arte Dramático del Institut del Teatre. Y, el segundo del 15 al 16 de enero de 2015, con el objetivo de participar también en la Central, en el evento anual del programa de doctorado “Intersections”.

5.2.2 El centro frente a la investigación práctica

Encabeza el título de la web en el apartado de investigación el término *Practitioner Researcher Network*, lo que nos da idea de su aprobación y uso del modelo práctico.

En la Evaluación de la Investigación del año 2008, la escuela fue considerada por el Research Assessment Exercise, “líder mundial” o “internacionalmente excelente” (Royal Central School 2015). La escuela ha sido altamente clasificada por *The Guardian*, colocándola en la sexta posición en la tabla de la liga de las instituciones especializadas en drama y danza.

La escuela cuenta con más de veinte estudiantes de doctorado y el primer graduado del programa, Broderick Chow, recibió su doctorado en la ceremonia de graduación en diciembre 2010. Asimismo, su propia web indica la tendencia dominante:

Because of the institution's history in theatre training and performance training much of the research undertaken at Central is interdisciplinary and based in practices. Research at Central addresses various domains of knowledge, including artistic creation, advanced technical capability, social application and performance theory (Royal Central School 2015).

5.2.3 Algunos nombres

5.2.3.1 Andrew Parsons

Encargado de coordinar los programas de investigación de la escuela, nos informó de cómo la Central posee una comunidad investigadora muy activa en estos momentos, tanto en posgrados como en doctorados. Asimismo, es una escuela muy unida al paradigma de investigación práctica, con la mayoría de los doctorandos inmersos en investigaciones que se desarrollan bajo este modelo. Una institución, en definitiva, muy centrada en las tendencias de estudio actuales y emergentes.

Nos confesó que la estrategia de investigación de escuela tiende a conseguir un buen *ranking* en la agencia de calificación de la investigación británica. Se reconoce siempre entre las personas con las que he conversado un fuerte interés por un modelo de investigación de pedagogía activa y sumamente centrado en la práctica creativa, en las prácticas emergentes y en los discursos acerca del impacto de la investigación. Por último, señalar que la investigación se entiende siempre que incluye el concepto de “a través de la práctica” y esta puede ser realizada en estilo “laboratorio” o como “trabajo en el campo”.

5.2.3.2 Geoff Colman

Director de la Escuela de Interpretación. Con él las conversaciones giraron más en torno al concepto de escuela de interpretación: ¿cómo debería ser en el siglo XXI?, ¿qué actores formamos y para qué?, etc. Con todo, no se abordó el tema de la investigación.

5.2.4 Investigaciones actuales

Durante mi estancia, me presentaron diversas investigaciones de tipo práctico, si bien muchas de ellas todavía se hallaban en un estadio embrionario. Para no extenderme demasiado, cito solo dos como muestra una vez más las posibilidades temáticas del método práctico. Abunda la diversidad de temas: el tratamiento de la *performance* telemática, el estudio del teatro líquido de creación *in situ*, vida y muerte de los objetos en el arte de la marioneta, laboratorio de música y sonidos, todos abordados desde el punto de vista práctico.

5.2.4.1 Kiki Selioni

Su foco de la investigación se centra en una investigación sobre la forma de actuar, empleando como filtro metodológico el análisis del movimiento del maestro de danza moderna y creador del famoso sistema de notación para la danza, Rudolf von Laban.

5.2.4.2 Nenagh Watson

Su proyecto se resume en su título, “Conversation with the dead object: and engagement with post-traditional puppetry, archive and practice”; proyecto colectivo de investigación desarrollado por siete investigadores sobre la animación de objetos. Los integrantes son Nenagh Watson, líder del proyecto, y otros seis artistas procedentes de diversos campos creativos.

5.2.5 Evento *Intersections*

La Central realiza dos encuentros de este tipo al año: *Intersections*, al cual puede acudir, centrado en el lenguaje verbal, con ponencias más o menos convencionales sobre los temas de investigación, y otro, denominado *Collisions*, al que por incompatibilidad con las fechas aún no he podido asistir, pero que se basa en explicar la obra artística desde la actuación. En este evento se muestran las Tesis Artísticas, que hay en ese momento del año en proceso investigador, en las salas de teatro de la propia escuela. En ese momento, todos los doctorandos muestran sus artefactos performáticos en un programa de actuaciones previamente anunciado, estableciéndose un debate *a posteriori* entre todos los miembros de la comunidad investigadora, profesores, directores y doctorandos.

Este encuentro busca intercambiar opiniones con los discursos teóricos actuales de la PCl, señalando los puntos en común entre disciplinas, campos y modalidades de investigación. Las ponentes eran mayoritariamente doctorandos, cuyos trabajos pueden ya llegar a conceptualizar ideas o percepciones, más allá de la parte práctica. Es un momento de gran intercambio entre la PCl y la llamada investigación “convencional”, ya que allí se veían además de las ponencias, videos, canciones, o alguna pequeña muestra de la parte práctica que se estaba documentando.

Es una investigación sumamente desarrollada en Inglaterra, incluso financiada con presupuesto público de ahí que se le exijan también ciertas cotas de valor y de impacto social.

En definitiva, un viaje que, como los anteriores que he redactado, fue muy enriquecedor, pues realmente me permitía ver de nuevo las grandes posibilidades para un centro formativo que muestra este nuevo paradigma, como es el Institut del Teatre.

5.3 Reflexión final

Tras estos viajes, deduzco que realmente en los tres centros que he visitado se ha dejado de desconfiar en la metodología práctica, pues, en lugar de adoptar una estrategia de evitación,

han decidido abordarla, contrastando sus aspectos positivos y problemáticos para rescatar los primeros y dar solución a los segundos. Compruebo también que han logrado recuperar una alta cantidad de capital intelectual, de creadores venidos de la práctica, que, al volverse a vincular con el ámbito universitario, están depositando en ella una parte importante de sus conocimientos, a la vez que se enriquecen con el estudio formal. Las ganancias son, por tanto, notorias para ambas partes y así lo narran.

Coinciden las tres escuelas, y cada una a su modo, en dar mucha relevancia a los encuentros entre profesores, doctores y doctorandos. En todos los niveles de los estudios superiores de estos tres centros, las técnicas más utilizadas transversalmente son los encuentros y foros de diversos tipos, donde impera intercambiar información, conocimiento o puntos de vista, además ser de espacios creados específicamente para que los doctorandos expliquen sus procesos de investigación en curso. Tanto los seminarios de Helsinki, como los eventos *Collisions* o *Intersections* de Londres, así como las presentaciones abiertas al público, de Warwick, no son sino foros facilitadores del debate, donde además de transferirse protocolariamente y en un marco favorable el conocimiento, se ejerce un control adecuado de la calidad de la investigación, para evitar la banalización de esta metodología práctica.

Y tras describir los datos propios de la investigación intrínsecamente metodológica que he desarrollado en el interior de esta Tesis, casi prácticamente como una segunda investigación en paralelo, encauzo nuevamente el relato de los resultados propiamente dichos sobre ludismo y teatro, que es el tema central de mi estudio.

5.4 Punto de partida: el trabajo práctico de Suficiencia Investigadora

Recordaré que el núcleo de mi investigación aspira a obtener un conjunto de categorías organizadas que nos expliquen cuáles son las dimensiones del juego en el teatro; es decir, cómo se identifica lo lúdico en la creación teatral. El objetivo más concreto, por tanto, se ha centrado en la construcción de un conjunto de Identificadores lúdicos en los procesos de creación escénica.

Tras recordar esto, deseo declarar el protocolo tecnológico concreto que he abordado para el manejo de datos pertinentes que me permitan declarar al final dichos “identificadores”. Así, explicaré en primer lugar que he partido de los conocimientos o aproximaciones previas que obtuve en la redacción de mi trabajo de Suficiencia Investigadora en julio de 2011, consultable en formato digital en Recercat.cat (Cuesta-Dueñas 2011). Ya entonces este era mi afán investigador y permanece hoy en día igualmente como eje vertebrador de mis inquietudes teóricas, estéticas y pedagógicas.

Cuando concluí mi trabajo de Suficiencia Investigadora, mediante el cual trataba de aproximarme por vez primera a la naturaleza lúdica del teatro de forma sistemática, pude extraer ciertas conclusiones que ahora necesito recuperar porque vuelven a ser útiles. Entre otras actuaciones y estudios, me dediqué en ese momento a analizar la obra *Las tres vidas de Lucie Cabrol*, estrenada en 1994 con notable éxito internacional por la compañía de teatro británica Complicite, a partir de un texto del novelista y ensayista contemporáneo John Berger. Concluí, entonces, que este era un buen ejemplo de teatro con elementos de ludismo. Entendía que el hecho de que hubieran sido los miembros de la compañía, alumnos de Philippe Gaulier y de Jacques Lecoq afectaba a esta realidad, de ahí que estudiara también muy a fondo estos pedagogos. Pero el resultado que en aquel momento más me satisfacía era el de haber sido capaz de desgranar una lista de lo que en ese momento convine en denominar “manifestaciones lúdicas del espectáculo”: un inventario de juegos escénicos que había podido extraer de la observación tanto de Complicite, como de Lecoq y Gaulier, pero que aún no había podido relacionar con una historiografía de los procesos lúdicos compleja ni tampoco con la teoría crítica ni con mi propia práctica creadora, de forma organizada y comunicable. En ese momento, tampoco fui capaz más que de enumerar dichas manifestaciones, sin llegar a deducir agrupamientos o categorías que permitiera hacerlos más pragmáticos en su comprensión y uso. Sin embargo, lo que sí pude apreciar en aquel estudio primero fue la relevancia semiológica que tomaba el juego de convenciones, particularmente en el teatro menos naturalista, aunque todo el teatro en sí está marcado por ella. Así, no es de extrañar que esta fuera la acepción más importante que señaló Meyerhold para diferenciar estas dos tipologías principales en la actuación, como bien recoge Eugenio Barba:

Es en este Estudio que Meyerhold comienza a practicar y definir sus ideas sobre “el nuevo teatro” que llama *uslovny*, “estilizado” o “de convención”. Según él, en el viejo teatro (naturalista, como lo practicaba Stanislavski) los actores encarnaban al personaje sin valerse de medios plásticos (*plastika*) (Barba y Savarese 1990:136).

La importancia de este elemento de “la convención” queda igualmente recogido por Mercè Mateu, en su Tesis Doctoral *Observación y análisis de la expresión motriz escénica. Estudio de la lógica interna de los espectáculos artísticos profesionales: Cirque du Soleil (1986 - 2005)*, concretamente en el apartado 3.1.5, donde se estudia “la convención” como punto primero del título que explica la lógica interna de los espectáculos artísticos motores, que además destaca la naturaleza lúdica de dicho elemento convencional:

Como hemos señalado en el capítulo anterior, en los juegos tradicionales y en los deportivos existe un pacto de las condiciones en las que se va a desarrollar la situación (...) De forma similar, la *convención teatral* es el pacto tácito mediante el cual la escenificación parte de unas normas conocidas y aceptadas por el protagonista y por el espectador que permitirán una interpretación correcta de la representación. Algunas de estas especificidades normativas están muy ligadas a su esencia ritual, por ejemplo la disponibilidad del espectador a recibir como ficción la materia de la representación, a aceptar la *cuarta pared*, que hace que la acción transcurra al margen de la presencia del espectador. Cada espectáculo es una convención formulada de manera implícita y unánimemente admitida. Dicha convención es de naturaleza lúdica: se hace *como si*... Define la condición existencial del espectáculo y aparece en el momento de oscurecer la sala. Cuando se hace el *oscuro*, entra en juego la convención hasta que se encienden de nuevo las luces al final de la representación, señalando la finalización del juego escénico. (Mateu Serra 2010:208)

En todo caso, el protocolo de análisis más profundo, sobre todo mi inventario inicial, llega ahora con el desarrollo de esta Tesis en que por una parte, he podido relacionar los procesos lúdicos con su evolución —o involución histórica, según el caso—, también con la teoría crítica sobre el juego, más concretamente con la teoría crítica que existe sobre el juego en el teatro, y por otra, además, probarlos en un laboratorio diseñado a tal efecto.

Me quedaba también pendiente ampliar y desarrollar mi inventario primigenio de “manifestaciones lúdicas”, que es lo que llevo a cabo en el punto siguiente, observando detenidamente otros dos espectáculos actuales con este tipo de juego teatral, basados en las convenciones y en una formulación no naturalista de la puesta en escena. Para desarrollar mi investigación, era objetivo primordial definir y perfilar aún más los conceptos extraídos inicialmente,

hasta transformarlos en “categorías” para poder pasar de ahí a enunciar los “Identificadores lúdicos del teatro”, pregunta central como ya he dicho, de mi investigación.

Pues bien, mi primera técnica ha consistido en elaborar esa taxonomía que he mencionado, de *Las tres vidas de Lucie Cabrol*, para aplicarla posteriormente a la observación de *Urtain* —este último espectáculo de la compañía madrileña Animalario, dirigido por Andrés Lima, queda descrito más adelante con detalle— y procurar ya en ese paso una mejora en la organización y un enriquecimiento de los conceptos. En este resultado se matiza alguno de los identificadores y se añade una nueva categoría aglutinadora que enseguida describiré.

Tras esta operación, mi siguiente actuación, vuelve a ser otra criba con enriquecimiento posterior, de los resultados obtenidos tras la observación analítica de *Urtain*, contrastando dichos resultados con otra observación posteriormente, del espectáculo *Luces de Bohemia*, de la compañía catalana La Perla 29, dirigido por Oriol Broggi, por considerarlo también como un referente en valores de juego teatral, similar al anterior. En esta destilación, obtengo como resultado otra categoría nueva que completará mi taxonomía.

Mi propuesta de agregar a estos dos espectáculos el atributo de “teatro basado en el juego” o “teatro de convención” lo tomo de las declaraciones de la entrevista que realicé a ambos directores con objeto de esta Tesis y que adjunto en el DVD de materiales audiovisuales. Propongo unas citas breves al respecto, citas que recojo de forma más amplia por su importancia, más adelante, al analizar cada espectáculo.

Sobre las convenciones, Andrés Lima comenta: “Tengo una relación muy sincera y muy bonita con la mentira, por llamarlo de alguna manera, quiero decir con la teatralidad, al fin y al cabo” (Lima 2015:min 32:54). Y a la pregunta definitiva de “¿qué supone el juego para ti en teatro?” asegura: “Es la base de todo (...). Hay que jugar a hacer teatro (...). No está reñido además con la profundidad. La seriedad lo único que hace es ser “exclusiva” (de excluir), te quita el juego, te quita la comedia (...). Es fundamentalmente juego el tea-

tro, es un entretenimiento” (Lima 2015:min 42:41). En cuanto a Oriol Broggi, en el mismo sentido afirma: “L’obra de teatre són coses de convenció però també són coses de plàstica, de poesia plàstica” (Broggi 2015b:min 00:34). Sobre el juego, la aportación es igualmente clara: “Jo per a mi, el joc és la base del joc teatral. O sigui, el teatre és un joc” (Broggi 2015b:4:15). También más adelante trataré más a fondo estos dos cortes de la entrevista presentados aquí sucintamente.

Así pues, con esa definición de juego y convención más corroborada por ambos creadores de importante referencia en el teatro actual y con la parte de indicadores más consolidada, acudo a la declaración de la parte estrictamente práctica de mis propios ensayos, en los que pongo a prueba desde dicha práctica esa lista de elementos lúdicos que he ido extrayendo progresivamente de los datos previos.

El protocolo establecido regirá unos procesos de ensayo con actores en formato laboratorio, el cual ha arrojado un producto escénico, que hemos titulado por ahora *Hamlet Plays*. El proceso en sí y sus resultados se muestran más adelante en el cuarto punto (ver Cap. 5.4) y añade las últimas mejoras a la nomenclatura. Mi última propuesta de “Identificadores” deducida de estos resultados se muestra como una de las conclusiones en el capítulo siguiente.

Volviendo al encabezado de este punto, que era el listado sin tratar que obtuve de la realización de mi trabajo de Suficiencia Investigadora, muestro aquí en concreto cuáles fueron los resultados entonces y que ahora se han convertido en punto de partida:

MANIFESTACIONES LÚDICAS EN EL PROCESO DE CREACIÓN DRAMÁTICA

1	Trasfondo lúdico del espectáculo. Atmósfera general lúdica
2	Uso profuso de metáforas y convenciones
3	Uso continuo del movimiento, juego motor Tratamiento del cuerpo en su estética Uso del cuerpo en coros
4	Narración no diacrónica y desordenada respecto a la sucesión cronológica
5	Cuerpo extremadamente experimental de la protagonista en sus formalismos de personaje
6	Uso de ritos como la muerte, el entierro, el pésame, la escuela...
7	Objetos polisemánticos, que cambian su significado propio
8	Ironías
9	Grotesco
10	Elementos naturales en escena: agua, leche...
11	Los espacios son construidos con elementos escenográficos sencillos: mesas, taburetes o tablones
12	Adaptación de obra narrativa a drama
13	Silencios
14	Juegos corporales como carreras para cambios de escena o pivotar 180° para cambio de espacio
15	Juego constante de luz y sonido
16	Los juegos descritos no tienen relación biunívoca con el humor; el humor es un juego más
17	Uso de las voces, además de para actuar el texto en sí, también para crear atmósferas (cuadra de vacas), canciones (canción popular) y músicas tarareadas
18	Juegos con el texto en su adaptación de la novela a diálogos

Fuente: conclusiones del Trabajo de Suficiencia investigadora, Juanjo Cuesta Dueñas (2011).

Tabla 3: Lista de elementos lúdicos en Las tres vidas de Lucie Cabrol

5.5 Análisis de dos espectáculos referenciales en cuanto al uso del ludismo

He decidido analizar dos espectáculos actuales para obtener referencias a la hora de elaborar las categorías finales, como ya he comentado anteriormente. Esos dos espectáculos

son: *Urtain* de Juan Cavestany³, dirigida por Andrés Lima⁴, y *Luces de Bohemia* del universal dramaturgo y escritor en lengua española Ramón María del Valle-Inclán, dirigida por Oriol Broggi⁵.

Por una parte, he de decir que no pretendo forjar un análisis literario, mucho menos dramático completo de las obras, menos aún de sus autores, básicamente porque por su repercusión y relevancia estética, trascendencia social y dignidad artística excedería todo objetivo de esta Tesis. Tampoco estoy pretendiendo extrapolar datos del estudio de estos dos casos a todo el teatro de principios de siglo, sino solo analizar un teatro que recoge, a mi parecer, muchos de los elementos que he ido definiendo en la parte teórica como elementos lúdicos de la escena. Únicamente pretendo despegar aquellos elementos concretos de la puesta en escena que signifiquen juego o ludismo a estas dos creaciones. Estas capturas me ayudarán a conformar las categorías necesarias para aunar los resultados de mi Tesis. Así pues, expuesto todo lo anterior, la motivación de llevar a cabo el estudio de estos dos espectáculos deviene múltiple:

1. Conecto la dotación teórica explicada en la primera mitad de este documento de Tesis, con las prácticas escénicas de los artistas en los que se centra la segunda.
2. Enumero los elementos de juego que presentan estos artefactos teatrales.
3. Contrasto lo anterior con las categorías que aproximadamente he deducido en la parte teórica con dos piezas teatrales concretas, dando también voz a la realización práctica.
4. Posteriormente, esas categorías las pongo en diálogo con el elemento propio de creación en laboratorio, *Hamlet Plays*, a fin de concluir un modelo concreto de identificadores o intensificadores, basado en observar esos juegos que deliberadamente sobrepasan la realidad.

3 Juan Cavestany es guionista, además de director de cine y dramaturgo. En 2008 ganó el premio Max al mejor autor en castellano por *Urtain*, de la compañía Animalario, con la que colabora desde que dicha compañía comenzó su andadura. Para Animalario, también ha escrito las obras *Alejandro y Ana* y *Penumbra*, ambas en colaboración con Juan Mayorga.

4 Actor y director teatral español (1961), el cual ha conseguido tres Premios Max a la mejor dirección con la compañía de teatro Animalario y ha contribuido en los últimos años a la renovación de los conceptos de la puesta en escena del teatro español. Artista prolífico con una larga lista de obras de teatro, series de televisión y películas en su haber, como actor y como director.

5 Actor y director de teatro catalán (1971). Se licenció en dramaturgia y dirección escénica en el Instituto del Teatro de Barcelona en 1997; también cursó estudios de imagen y sonido. En el año 2002, creó La Perla 29, una plataforma teatral desde la que ha dirigido numerosas obras con notable éxito de crítica y público. Aaprte, entre 2003 y 2007, dirigió el Centro Dramático del Vallés.

El propio Andrés Lima, entrevistado en el programa “Atención Obras” de Televisión Española, programa emitido el 14 de junio de 2013, alude a esa variedad de juegos en escena y se manifiesta a favor de ellos en dos momentos de la entrevista:

Todas esas licencias del espectáculo a mí me parecen muy interesantes: La música en directo, hacer espectáculo de una obra de arte, porque no necesariamente son dos conceptos que vayan siempre unidos (Lima 2013:min 9:26).

Lo que me gusta del teatro es que reúne muchas artes diferentes. Es un gran arte por eso. Se puede establecer un diálogo con pintores, con video creadores, con cantantes con músicos, el teatro puede aglutinar, y canto más moderno, quiero decir, cuanto más avanza o progresa el teatro, más abierto se hace, tanto ética como estéticamente. Y eso me gusta mucho (Lima 2013:28:00).

5.5.1 *Urtain* de Juan Cavestany, dirigido por Andrés Lima

5.5.1.1 Breve presentación del espectáculo

Una obra emblemática de la compañía madrileña Animalario, estrenada en 2008 en el Teatro Valle-Inclán de Madrid y escrita por Juan Cavestany que narra la vida del boxeador vasco José Manuel Ibar “Urtain”. El espectáculo fue coproducido por el Centro Dramático Nacional, dirigido por Andrés Lima y protagonizado por Roberto Álamo. El resto del reparto estuvo compuesto por Raúl Arévalo, Luis Bermejo, Luis Callejo, María Morales, Alberto San Juan, Alfonso Lara, Estefanía de los Santos y Luz Valdenebro.

Esta obra logró alzarse con 9 de los 12 Premios Max a los que optaba, en su XIII edición. Logró, entre otros premios, el de mejor espectáculo, mejor director (Andrés Lima) y mejor actor protagonista (Roberto Álamo). La obra estuvo de gira durante más de un año por toda España. Para enmarcar de qué se trataba la apuesta, se pueden leer las palabras del propio director en la web de la compañía sobre cuál era la idea del espectáculo:

(...) hablar de una época de España salida del franquismo hasta el final de su famosa transición marcada por las Olimpiadas de Barcelona 92 (...). Y por otro lado: La historia de un hombre pequeño, peleándose de verdad con el mundo, intentando saber quién es (...). Los políticos y la prensa se ocuparon de auparlo y cuando estaba en lo más alto del trapecio lo dejaron solo y sin

red. Finales de los 70, la transición. Cada cual arrima el ascua a su sardina (Cavestany-WEB y Lima-WEB 2008).

El propio autor describe el proyecto en la misma web como sigue:

La historia de “Urtain” no podía ser meramente la historia de un “juguete roto” que culmina con un salto mortal al vacío. Decidí empezar por el final, conocido por todos, y caminar hacia el origen, envuelto en las tinieblas atávicas de la España profunda (...). “Urtain” es un viaje a través de una España que se mueve por un camino marcado por la sangre y la política, el destino y la fabricación, la inocencia y la mentira, el deseo atormentado y la posibilidad siempre fugaz del éxito (Cavestany-WEB y Lima-WEB 2008).

5.5.1.2 Diseño del análisis para el proceso experimental

Tuve la oportunidad de asistir al espectáculo en el Teatro Romea de Barcelona en octubre de 2009, y la recogida de datos procede tanto de mi memoria como del visionado gracias al archivo digital de TVE⁶, donde se recoge una grabación excelente para el programa de teatro Estudio 1 (Urtain 2011).

Con todo, antes de comenzar el visionado de *Urtain*, ya había realizado la primera transformación de mi lista de elementos de partida para agruparlos de modo más funcional. Además, conforme iba viendo el espectáculo, los apartados se me quedaban cortos y me veía obligado a ampliarlos y a matizar o a retocar aspectos iniciales. Al acabar de verlo mi ficha de identificadores se había ampliado y organizado como sigue:

⁶ Archivo disponible en línea en <http://www.rtve.es/alacarta/videos/estudio-1/estudio-1-urtaim/1273366/>

DIMENSIÓN 1	CONVENCIONES	De espacio
		De mezcla de espacios
		De tiempo
		Actores en cambio de personaje
		Significados del objeto
		Símbolos: metáfora, ironía, paradoja, reiteración
		De silencios
		De teatro visual
DIMENSIÓN 2	CUERPO MOVIMIENTO	Movimiento coral
		Crear espacios corporalmente
		Crear atmósferas corporalmente
		Crear personajes corporalmente
		Movimientos prediseñados (de danza, acrobacia, esgrima, orientales, etc.)
		Voz como sonido corporal sin texto
DIMENSIÓN 3	ARTES ESCÉNICAS INTEGRADAS	Escenografía. Espacio jugado
		Vestuario: vestuario jugado
		Iluminación y video
		Música o ambiente sonoro
DIMENSIÓN 4	RITO	Elementos ritualizadores
		Elementos de ceremonia
		Elementos de fiesta
		Elementos de deporte
		Reiteraciones como ritual
		Elementos de espectáculo dentro del espectáculo
DIMENSIÓN 5	DRAMATURGIA Y RITMO ESCÉNICO	Desorden narrativo
		Ritmo visual

Fuente: elaboración propia

Tabla 4: Lista de elementos lúdicos aumentada y clasificada a partir del análisis de Urtain de Animalario

5.5.1.3 Resultados del análisis del proceso experimental: elementos lúdicos en *Urtain* aglutinados por categorías

La manera cómo extraje esa lista fue atendiendo a los materiales visuales que la obra me ofrecía y que de forma muy concreta declaro en la siguiente tabla. Lo que presento a con-

tinuación son los datos detallados que he recogido, aglutinados en torno a las categorías mostradas en la ficha anterior. Deseo insistir solamente en un aspecto: estos datos concretos del visionado son los que me han permitido construir las categorías *a posteriori* y no a la inversa.

CONVENCIONES (CÓDIGOS DE LECTURA, SIGNOS, SÍMBOLOS, METÁFORAS, ETC.)

DE ESPACIO

- 1:30 Ruptura espacio radical. Mucha gente llega voceando, unido a sonido de flashes. Supone la entrada en escena de muchos actores a la vez.
- 4:30 Suena un tiro de pistola. Urtain suspendido en lo alto se convulsiona secamente. Comienza el descenso. El entierro.
- 6:10 El narrador le entrega el micrófono un Urtain moribundo. De pronto, oímos los últimos pensamientos de Urtain antes del suicidio, narrados al micrófono, como si hasta el último de sus pensamientos fuera parte de un espectáculo denigrante.
- 43:37 El espacio del *ring*, sitúa perfectamente a los periodistas (fuera, a ras de suelo) y a Urtain (dentro, encima del *ring*). La variación de encuestadores permite a la escena ir girando para que, pivotando sobre el protagonista, le regale aún más foco el director, así como mejoras la visibilidad de un público que envuelve el escenario por los cuatro costados.
- 48:26 Coreografía de *Mi Gran Noche* de Raphael, mezclada con Urtain boxeando, mientras les tiran banquetas desde abajo, sin ocultar en ningún momento la preparación de la siguiente escena y espacio, para acabar oyéndose un *irrintxi* (grito vasco muy anclado en tradición rural para exaltar una celebración homenaje o fiesta) y todos los actores sentados en taburetes. El espacio ha vuelto a mudar: estamos en una reunión de los supuestos amigos de Urtain celebrando un triunfo del boxeador. La canción de Raphael desaparece y vuelve a aparecer durante toda la escena. Un histriónico actor, cada vez que la música retoma, se afana en ilustrar con la parodia de Raphael al público, omitiendo la escena en sí. Nuevamente se solapan el espacio narrado de la escena y el espacio imaginario de la puesta en escena.

1:35:44 El padre de Urtain, tras mucho beber en la taberna, desafía al resto de parroquianos a que salten sobre su tripa para demostrar que él es más fuerte aún que su hijo. Ese desafío queda resuelto con una convención de espacio, que en nada molesta y en mucho ayuda a la ilusión teatral. El padre se tumba en el suelo y ellos van subiendo ritualmente a una banqueta y saltándole por encima caen al suelo justo delante de él, que acusa el golpe con un gran estremecimiento y contracción corporal. Este punto es rico en teatralización, por eso se puede situar en tres dimensiones diferentes: espacio, cuerpo y rito.

DE MEZCLA DE ESPACIOS

- 1:05 Mezcla de espacios simulados. Urtain entrena en un *ring*, mientras llaman a la puerta de su hotel voces en *off* agitadas.
- 7:46 Mezcla de conversaciones mezquinas de los periodistas con el personaje protagonista cayendo golpeado en un *ring*, entre esos periodistas.
- 9:25 Mezcla de lo anterior, con la conversación de Urtain con Manolo, jefe de la redacción del periódico.
- 16:10 Estamos en el bar del barrio del Pilar, donde ahora vive Urtain, pero sigue pasando la chica del contador de asaltos en sentido regresivo.
- 1:01:09 Tras la escena del anuncio de Soberano, acelerada, histérica casi, suenan tres tiros; la escena se paraliza y solo se oye una suave voz de mujer cantando la mítica canción *Baga Biga Higa* de Mikel Laboa. El dramatismo es máximo de nuevo: Urtain se queda hablando con su mujer, en casa, sobre si combatir como él quiere o retirarse, que es lo que quiere ella; ser una familia.
- 1:21:35 Urtain se quita los vendajes de sus manos sentado en una banqueta en el centro del escenario. Mientras, en otro espacio imaginario, tiene una interesada conversación con Vicente Gil, Presidente de la Federación de boxeo de España y médico personal de Franco, para pedirle que el propio gobierno esponsorice al boxeador a cambio de su imagen de fuerza.

DE TIEMPO

- 1:05 Mezcla de espacios simulados. Urtain entrena en un *ring*, mientras llaman a la puerta de su hotel voces en *off* agitadas.
- 1:30 Ruptura espacio radical. Mucha gente que llega voceando, unido a sonido de flashes.
- 3:35 Mezclado con el *ring*, se oyen nuevamente voces que llaman a la puerta del hotel de Urtain.
- 7:21 Los periodistas en pantomima insisten en narrar que se ha suicidado a cuatro días de comenzar los Juegos Olímpicos, en una información metafórica, que nos habla de una España de la transición que fenece y, con ella, los oscuros personajes del pasado, ante la modernidad de una España 92, que pone al país de nuevo en el mapa internacional.
- 15:23 Convención con el tiempo. El presentador le enciende un cigarro a Urtain y nos anuncia directamente el cambio de tiempo de la narración: “Todo empieza en un bar” y ya estamos en Zestoa (Guipúzcoa), pueblo natal del personaje, antes de que todo comenzara. Marca definitiva: un toque en la campana del *ring*, que de pronto es una señal para subrayar el *flashback*, únicamente.
- 38:20 A ritmo de musical, pasamos al Urtain del éxito de los años 70.

ACTORES EN CAMBIO DE PERSONAJE

En los 10 primeros minutos del espectáculo, ocurre que los mismos actores han hecho de animadores de *ring*, de presentador, uno de ellos; de jefe de redacción de periódico, otro; de periodistas, de aves carroñeras.

- 22:42 Los personajes cambian a veces de personaje explicando narrativamente a público quién son o qué está pasando en la escena en ese momento. El público acepta la convención de que el personaje, en lugar de actuar la convención, les narre el resumen de la situación, saltándose la dramatización de esta. El personaje se convierte en narrador, directamente.

SIGNIFICADOS DEL OBJETO

- 1:11:15 La toalla. 1:08:38 – Es la final contra el boxeador británico Henry Cooper. Un altísimo montante de pesetas está en juego, además de su propia familia y él mismo. Los golpes han llevado a Urtain al máximo, el público pide a su manager que tire la toalla. El manager toma lentamente la toalla blanca, y finalmente la lanza al aire y como ave muerta, cae. La vida entera de Urtain, se desploma para siempre con esa toalla blanca. Tal como el él, un ser puro, manchado por la sangre ajena, cae inerte.
- 1:27:06 La bola de espejos, como piedra del levantador vasco, el *harrijasotzaile*. Momento en el que Urtain se sincera y declara que ese deporte vasco es el que el verdaderamente ama, no el boxeo, puro espectáculo brutal. Espectáculo sugerido por esa bola de discoteca, brillante por fuera, hueca por dentro. Uno de los momentos más líricos del espectáculo potenciado por la síntesis de símbolos. Un cañón de seguimiento azul y uno de los actores contando en vasco del 1 al 12 y dando latigazos en el suelo con un cinturón, realzan el poder semiológico del momento.
- 1:29:53 El padre le sigue azotando a Urtain con el cinto, por levantar piedras. La bola, sostenida en alto por una actriz, corona la escena.
- 1:31:58 Los números de combate se están acabando. Durante todo el espectáculo y paseados por la animadora, han narrado la cuenta atrás. Sin esconder que se acerca el final pasa ceremonioso el número 1.

SÍMBOLOS: LA METÁFORA, LA IRONÍA, LA PARADOJA, LA REITERACIÓN

- 3:35 A Urtain se le atan unos arneses y lentamente se le eleva hacia el techo de la escena. En postura muerta, asciende. Metáfora de una muerte escénica, pero el actor no cae, se eleva.
- 8:11 El texto del narrador es muy superficial y banalizador. Pero un segundo narrador, el jefe de la redacción, desde otro lateral del *ring*, y mientras los actores quedan en cámara lenta de nuevo, recuerda textos filosóficos, sociológicos, psicológicos, y poéticos sobre el suicidio, que se intercalan con la miseria de las conversaciones de los periodistas y sus máquina de escribir.

Los asaltos en este espectáculo no se cuentan hacia adelante, sino hacia atrás. Sabiendo como sabemos desde la escena 1 que todo será la narración de un suicidio, el contador descendente solo puede subrayar la misma idea.

DE SILENCIOS

10:42 Largo silencio expresivo, tras pronunciar su nombre completo; cambio de luz en silencio, azul lateral. Convención para reforzar el lirismo del momento.

1:11:42 Tras tirar la toalla, el silencio llena el escenario durante unos 8 tensos segundos. Finalmente, Urtain cae de bruces como una mole, acompañado por un sonido violento del *off*.

DE TEATRO VISUAL

Todas las escenas referidas en la sección de iluminación, tienen mucho que ver con esta, ya que en todos los juegos de iluminación, o de proyección de imágenes con el proyector subyace un elemento de teatro visual.

1:08:38 Es la final contra el boxeador británico Henry Cooper. Los golpes con el guante de boxear mojado, a la cara de Urtain, salpicando un derroche gotas de agua en todas las direcciones. Subrayada esta agua por los focos de candilejas, que mueven velozmente su encendido y apagado rotatorio intenso, presencian una de las metáforas más intensas y líricas sobre la violencia, el sudor y la destrucción al límite, que conlleva el boxeo. Refuerzan la tensión de la violencia, la música de *txalaparta* (instrumento vasco de percusión sobre tablones de madera) y las últimas palabras de su mujer dándole a elegir entre el boxeo o la familia.

USOS CUERPO, MOVIMIENTO

MOVIMIENTO CORAL

1:30 Llegada de la muchedumbre al *ring*. Agitación frenada en seco por dos cortes en el sonido de ambiente, y continuidad de movimiento, en esos cortes de los actores en cámara lenta.

- 6:30 Actores transformados en bichos a cuatro patas entran y atacan a Urtain. Un grupo de carroñeros que ya muerto vienen a aprovecharse de sus despojos.
- 10:39 El coro de actores, sentados alrededor del *ring*, le miran y escuchan hablar. Le escuchan, pero no hacen nada, como en la vida real del personaje: le escuchaban pero nadie hacía nada.
- 1:13:01 El cuerpo de Urtain, tras el combate, ciego, herido, sangrante, sin poder ver. Un cuerpo realmente que solo un actor santificado, como diría Grotowski, puede compartir con el público. La escena vibra y el público se rasga ante la visión del juego físico de Roberto Álamo.

CREAR ESPACIOS CORPORALMENTE

- 6:37 Por medio de la pantomima, cuatro actores simulan escribir la necrológica en las máquinas de escribir de un periódico con el cuerpo del boxeador aún yacente en el centro del escenario.
- 1:15:13 La llamada telefónica. Las miradas y la situación en escena nos permiten ver una conversación de un Urtain abatido en Madrid con su mujer escuchando en Zestoia, Guipúzcoa. Ella no habla, tan solo sentada en un taburete le mira de frente y reacciona. La parte de la conversación de la mujer, la imaginamos. Ella se va sin contestar. Él aún más abatido vuelve a llorar. Es como los crustáceos, duro por fuera, pero blando, demasiado blando por dentro.
- 1:35:44 El padre de Urtain, tras mucho beber en la taberna desafía al resto de parroquianos a que salten sobre su tripa para demostrar que él es aún más fuerte que su hijo. Ese desafío es resuelto con una convención de espacio, que en nada molesta y en mucho ayuda a la ilusión teatral. El padre (esta escena se recoge en más de un apartado porque contiene elementos pertenecientes a más de una categoría, lo cual ocurre en otras ocasiones también) se tumba en el suelo y ellos van subiendo ritualmente a una banqueta y, saltándole por encima, caen al suelo justo delante de él, que acusa el golpe con un gran estremecimiento y contracción corporal. Este punto es rico en teatralización, de ahí que se sitúe en espacio, cuerpo y rito.

CREAR ATMÓSFERAS CORPORALMENTE

- 3:35 Animadores de *ring* actúan a cámara lenta cuando se oye texto, cargado de dramatismo.
- 25:00 Melodrama con su mujer. Ella sigue narrando a público la situación complicada en que se halla el matrimonio, encaramada en el cuerpo vigoroso y frágil, a la vez, de un Urtain que solo la hace girar en un baile simple de monotonía. La escena en esa gestualidad simple transpira dolor intenso.

CREAR PERSONAJE CORPORALMENTE

- 22:32 Urtain enseña algunas de sus construcciones corporales de personaje tan finas como histriónicas: respiración dificultosa, violencia, tic en un ojo, golpes violentos contra su pecho, desplazamientos torpes y veloces, mirada casi siempre hacia el suelo con cuello doblado, agarrado casi siempre a las cuerdas del *ring*, apoyándose en las cuerdas todo el espectáculo. Todos los gestos de este personaje son símbolos de una psicología que se transparenta en lo físico.
- 41:52 Un momento de gran atrevimiento al forzar las convenciones de los personajes. En la visita a casa de Urtain, Vicente Gil y Adolfo Suárez van acompañados por otros políticos, entre ellos el Ministro de Vivienda, quien sin ningún problema encarna la chica de tacones en bikini. Tan solo por el hecho de cruzar las manos tras su espalda atendiendo al estereotipo, de "Señor".
- 44:33 Mímesis con la gestualidad del boxeador y con un cuerpo sobremusculado, que impacta visualmente y atemoriza por su sensación de tosquedad. Los ganchos, las poses 'brazos en alto', se ven como puro divertimento del actor en su construcción, dejando un poso de credibilidad tras el histrionismo admirable.
- 47:05 Acariciarse el pelo a toques secos con la mano derecha, como identificador del personaje.

MOVIMIENTOS PREDISEÑADOS DE DANZA, ACROBACIA, ESGRIMA, ORIENTALES, ETC.

- 3:35 Acrobacia de uno de los animadores del *ring*.
- 25:17 No está exactamente prediseñado, pero todos bailan en una sala de fiestas por parejas. Es un coro de tres parejas bailando. Noche triste.

- 34:12 Entrada al *ring* del presentador con una voltereta.
- 1:03:24 Sexo. Luces rojas agreden al público. Pantomimas de los actos sexuales en todas las parejas. Acabado forzando el grotesco irreal. Muy eficaz escénicamente. Podemos relacionarlo ahora claramente con el artificio y el grotesco del que habló Meyerhold.

VOZ COMO SONIDO CORPORAL SIN TEXTO

- 0:37 Recreación de una atmósfera de entrenamiento con el uso de sonidos guturales.
- 40:15 Juego manifiesto con las llamadas exageradísimas de Vicente Gil, médico de Franco y presidente de la Federación Española de Boxeo, que aparece acompañado del entonces director de RTVE, Adolfo Suárez. Llama a la puerta de Urtain, en lo que pudiera ser una digresión *clownesca* que acaba en un *crescendo* distorsionado al máximo, sin concesión alguna al naturalismo.

OTRAS ARTES INTEGRADAS (VIDEO, ILUMINACIÓN, SONIDO, LUZ)

ESCENOGRAFÍA. ESPACIO JUGADO

El elemento más relevante escenográfico es el *ring*. En los 10 primeros minutos del espectáculo se convierte de *ring* a lugar de la muerte de Urtain al pie del hotel del suicidio y en redacción de periódico.

Ring implica escenario circular y actuación circular. El público ve el drama de la vida violenta en el *ring* de Urtain y la disposición de la escena es magnética.

VESTUARIO Y VESTUARIO JUGADO

- 1:30 La persona que llega con la muchedumbre vestida de segundo boxeador es una chica en bikini y tacones, que al quitarse el albornoz se convierte en la chica que anunciará el número de combate.
- 1:00:01 Momento excelente de juego con el vestuario. Para acabar de redondear la radiografía de una España decadente tardofranquista, faltaba la foto de la folclórica.

Una actriz se coloca por delante de su cuello, como si de un delantal se tratara, un traje de faralaes y se sube en un banquete, moviendo sus brazo y manos al modo flamenco, mientras la escena sigue. Todo ello, completamente desplazada del espacio, completamente artificial en su caracterización, lo cual aumenta la fuerza expresiva de la ironía. Ha llegado para ilustrar un anuncio de brandy Soberano; otro icono más.

- 1:05:31 Pasa el avión. Un solo giro de focos hacia el techo con el sonido de la aeronave, cambian nuevamente de golpe la escena y vemos realmente cómo el avión se hace presente, un juego de luz y sonido, tan rápido, como irreal, como eficaz.

ILUMINACIÓN Y VIDEO

- 0: 10 Primera aparición de Urtain. Luz expresionista de foco frío en diagonal. Juego muy dramático.
- 3:20 Proyecciones cenitales de fuego sobre el suelo del *ring*.
- 3:46 Proyecciones de las Olimpíadas en el suelo del *ring*.
- 47.48 Urtain firma el contrato. Se descorcha el champán. Un golpe seco en sonido. Un gran *flash* cenital. En el eco de ambos efectos, silencio escénico. Una acción minúscula como es tirarle el corcho un actor y a otro toma el foco principal de la escena.
- 1:00:52 Unas luces expresivas ascienden desde candilejas por los cuatro costados y chocan con los cenitales subidos a máximo. Es el anuncio de Soberano, la irrealidad onírica es explosiva. En ese paroxismo suenan tres tiros fuertes y todo se detiene de golpe, luz texto y movimiento.
- 1:03:24 Sexo. Luces rojas agreden al público. No es necesario quitarse nadie la ropa. El coro se une y todos en pareja desarrollan actos de sexo repartidos por el *ring*. Escena violenta con luz derrochando violencia.
- 1:05:31 Pasa el avión. Un solo giro de focos hacia el techo con el sonido de la aeronave, cambian nuevamente de golpe la escena y vemos realmente cómo el avión se hace presente, un juego de luz y sonido, tan rápido, como irreal, como eficaz.

MÚSICA Y AMBIENTE SONORO

- 1:05 Sonido no musical. Atmósfera tensa, mezclado con voces en *off*.
- 1:30 Ruptura de luz radical. Voces de mucha gente que voceando, unido al sonido de *flashes*. Sonido de muchedumbre.
- 4:30 Tiro seco que mata a Urtain. Golpe seco cuando toca el suelo. El viaje con aire gélido que sopla.
- 5:16 Aparece un narrador. Voz, dramáticamente amplificadas por el uso de un micrófono inalámbrico.
- 15:30 Campana: un toque en la campana del *ring*, que de pronto es una señal para subrayar el *flashback* hacia el mesón del barrio del Pilar a principios de los 90.
- 33:39 La campana vuelve a sonar. Suena *rock and roll*. Pasa la animadora con el cartel de número de combate: el 8. Sigue la cuenta atrás y todo lo ha desatado un seco sonido de campana de *ring*. Pero a punto de desarrollarse, lo frena su mujer y la escena frena en seco. El matrimonio tiene que hablar. Pausa, campana y todo sigue adelante.
- 34:04 Musical acompañado de música muy dinámica y expresiva, entre *rock* y musical macarra.
- 47:48 Urtain firma el contrato. Se descorcha el champán. Un golpe seco en sonido. Un gran *flash* cenital. En el eco de ambos efectos, silencio escénico. Una acción minúscula como es tirarle el corcho un actor y a otro toma el foco principal de la escena.
- 57:42 La escena deviene melancólica: recuerdos de infancia, amistades, agradecimientos. El sonido es un juego cómico, para evitar el melodrama innecesario. Sonará irónico *Como yo te amo* de Raphael (1980). Todos cantan a coro con la grabación. Se transforma por el *acting* generoso de los actores en melodrama real, ahora sí, tras el chiste, curiosamente. Su mujer se separa. Lloro. Solo llora. El imitador de Raphael sigue sobreactuando y divirtiendo al público. Todo sucede a la vez.
- 1:01:09 Tras la escena del anuncio de Soberano, acelerada, histérica casi, suenan tres tiros, la escena se paraliza y solo se oye una suave voz de mujer cantando la mítica canción *Baga Biga Higa* de Mikel Laboa. El dramatismo es máximo de nuevo. Urtain se queda hablando con su mujer.

- 1:02:46 Como otras veces en espectáculo, se recurre a los ambientes sonoros, muy sugestivos, pero poco figurativos, para no invadir la acción.
- 1:03:24 No han pasado ni 2 minutos del tono dramático, de la pelea de la pareja, que Urtain le propone sexo. Y con violencia la sitúa en el suelo sobre manos y rodillas mientras le hace una violenta penetración por detrás, a ritmo de nuevo de Raphael. Luces rojas agreden al público. No es necesario quitarle la ropa; el dolor es el mismo. El coro se une y todos en pareja desarrollan actos de sexo repartidos por el *ring*.
- 1:08:38 Es la final contra el boxeador británico Henry Cooper. Un altísimo montante de dinero está en juego, además de su propia familia y él mismo. Los golpes con el guante de boxear mojado. La tensión es máxima y se refuerza con un sonido desasegador, y la voz grabada que suena en *off* con frases aisladas que los personajes han dirigido a Urtain durante toda la obra.
- 1:23:26 Momento para el presentador que interviene ahora con una narración *rapeada*. La chica anuncia el combate 2. Al penúltimo. *Txalaparta* y tono de cabaret mezclados. Incredibilidad extrema y llevada al límite.

RESONANCIAS PERFORMATIVAS (RITO, DEPORTE, ESPECTÁCULOS, FIESTA)

ELEMENTOS RITUALIZADORES

- 0:10 Preparación del boxeador para el combate.
- 1:30 Llegada de muchedumbre; paso de la chica que anuncia los combates.
- 8:11 El texto narra: "esta noche todo va a ser de verdad sin trampa ni cartón, la sangre, los golpes, el dolor".
- 1:35:44 El padre de Urtain, tras mucho beber en la taberna desafía al resto de parroquianos a que salten sobre su tripa para demostrar que él es aún más fuerte que su hijo. Ese desafío es resuelto con una convención de espacio, que en nada molesta y en mucho ayuda a la ilusión teatral. El padre se tumba en el suelo y ellos van subiendo ritualmente a una banqueta y saltándole por encima, pero caen al suelo justo delante de él, que acusa el golpe con un gran estremecimiento y contracción

corporal, sin que, por supuesto, le hayan ni rozado (este punto es rico en teatralización, por eso se sitúa en más categorías a la vez como: espacio, cuerpo y rito).

ELEMENTOS DE CEREMONIA

- 5:16 Aparece un narrador que oficiará de maestro de ceremonias y nos conducirá por los datos más épicos con su voz, dramáticamente amplificada por el uso de un micrófono inalámbrico.
- 1:28:53 Urtain a vista de público después de la escena angustiosa de la bola de espejos, es vestido con camisa blanca, zapatos, se le retira la peluca que llevaba para hacer de personaje joven. Se convierte en una transformación lenta, ceremonial, litúrgica. El dolor de Urtain en el suelo se ha hecho insoportable, verlo recuperarse como persona alivia tanto, que aceptamos esta liturgia extrema de llevar a cabo el cambio de vestuario como un acto litúrgico. Pero para sorpresa del público, al ponerle la *txapela* o boina vasca y darle el cinto, el personaje que aparece no es Urtain sino su padre, al cual se ha oído en *off* en dos contadas ocasiones pasar levemente por escena. Ahora por fin toma cuerpo y vida. La ceremonia valía la pena. El padre le sigue azotando con el cinto, por levantar piedras. La bola, sostenida en alto por una actriz, corona la escena.
- 1:31:58 Los números de combate se están acabando. Durante todo el espectáculo y paseados por la animadora, han narrado la cuenta atrás. Ha sido un ritual, tan protocolarizado y potenciado desde la connotación ampulosa que ha quedado inscrito por su potencia en acto ceremonial. El público siente el temor del destino ante ese cronómetro lento que camina hacia el cero, hacia el destino nulo. Sin esconder que se acerca el final, pasa ceremonioso el número uno, el último.

ELEMENTOS DE FIESTA

- 1:30 Llegada de la muchedumbre al *ring*. Se recupera el ambiente festivo de un combate de boxeo y el texto en *off* lo subraya: "Ambiente festivo en Barcelona. En toda España".
- 3:20 Los animadores del *ring* bailan desenfrenados.

- 10:40 Los periodistas comienzan a bailar y a cantar la canción “Amigos para siempre” de Los Manolos.

ELEMENTOS DE DEPORTE

- 4:20 25 de Julio de 1992 – Se están narrando en directo las Olimpiadas de Barcelona 92. Todo el espectáculo gira alrededor del boxeo y su corporalidad. Hacia el final, también existe una narración rica sobre el deporte rural vasco de los levantadores de piedras o *harrijasotzaile*. Esta última narración nos lleva a descubrir otro juego del que se ha hablado mucho en el capítulo 2 de esta Tesis: las apuestas y su condición de juego de tipo alea, según Caillois.

REITERACIONES COMO RITUAL

- 10:47 Segunda vez que dice: “yo no sé qué he hecho yo para que todo lo que hago sea tan sucio”. La primera fue al caer desde el techo y ponerle el micrófono el animador para que hablara. La tercera, hacia el final de la obra (1: 27:06).
- 1:18:29 Reiteración del gag de llamar a la puerta haciendo un *crescendo clownesco*.

ELEMENTOS DE ESPECTÁCULO DENTRO DEL ESPECTÁCULO

- 34:04 El maestro de ceremonias adopta el papel de presentador de cabaret y da paso a una serie de acontecimientos sociopolíticos de la España de los 80, como si se tratara de un gran espectáculo de variedades, mezclado con circo decadente: Otan, 23-F, dimisión de Suárez, Autonomías, pactos de la Moncloa, constitución de 1978, Eugenio, el humorista, explicando la matanza de los abogados de Atocha...
- 48:26 Se promete a Urtain que va a ser campeón del mundo de boxeo. Cambia la luz a *rockers* azules de discoteca y entran todos los actores bailando una coreografía y tirando billetes de dinero que destila ironía: *Mi Gran Noche* de Rapahel (2012).
- 51:23 Lizarazu, empresario de boxeo, zona norte. Por tercera vez, reitera su frase: “¡Ay madre mía, madre mía, con el cuerpo que tiene! Con su fuerza. Podría matar”. Y por supuesto, el boxeo en sí, como espectáculo permanente dentro de la obra teatral.

DRAMATURGIA Y RITMO ESCÉNICO

DESORDEN NARRATIVO

Los 10 primeros minutos de espectáculo, nos ofrecen una gran experiencia posdramática, donde las informaciones llegan entrecortadas y desordenadas respecto al tiempo real. Son breves cápsulas informativas sobre el suicidio, sobre el combate, sobre la visita a la redacción del periódico, sobre la muerte del boxeador, etc., que el espectador/a ha de poner en orden mientras las recibe. Una propuesta clara de juego para el receptor a quien se anima a componer el rompecabezas informativo.

1:38:30 Tras ir recorriendo la vida de Urtain en una cronología invertida, partiendo de su suicidio, llegamos en el último momento de la última escena a su nacimiento. Tras la muerte de su padre en el bar del pueblo por causa del temerario desafío, pues que le saltaran a la tripa 16 personas, el presentador, de nuevo ceremoniosamente, entra en escena: toma su chaqueta blanca, se la pone como el cura se pone el alba para consagrar bautizos y despedir muertos. Y certifica el nacimiento en el caserío de Urtain, topónimo que da origen de su apodo, José Manuel Ibar Azpiazu. Era un 14 de mayo de 1943. El espectáculo acaba en seco. Sin concesiones.

RITMO VISUAL

Hasta el minuto 20, el director no desarrolla una escena larga ni completa verdaderamente: La taberna del Barrio del Pilar. Hasta ese momento, todo han sido veloces cortes y cambios, invitando al espectador a ligar cabos, deleitándose con la belleza de las convenciones encabalgadas. Cuando se detiene a explicar esta escena, el imaginario del espectador está ya muy lejos de la vida, pero muy dentro del escenario.

Tras esta, aumentan las escenas más desarrolladas en el tiempo. Como la conversación con el director del diario deportivo Marca, para conseguir la foto con Franco.

Es un ritmo antirrealista que invita a la imaginación del espectador a participar.

5.5.1.4 Análisis e interpretación

Los resultados recogidos invitan a pensar que realmente se da una confluencia de todos los elementos que he ido destilando como lúdicos en el proceso de investigación teórica. Estos elementos se alinean perfectamente con la idea de *Performance as Text* (Marinis 1993), que he estudiado en Marco de Marinis, ya que la puesta en escena es tan o más importante que el propio texto en sí, al tener una riqueza creativa tan dramaturgica; es decir, los juegos anteriormente descritos no son entretenimientos banales, sino que explican o ayudan a explicar con eficacia verbal, corporal y rítmica toda la historia. Por otra parte, se da también, como acabo de detallar, una vasta riqueza semiológica, por lo que el signo toma una presencia constante en el escenario. Como ya he hablado en el estudio teórico, los semiólogos Kowzan en *El signo y el teatro* (Kowzan 1997) o Pavis, *Vers une théorie de la pratique théâtrale: voix et images de la scène* (Pavis 2007), ya nos habían hablado ampliamente de esta fenomenología. Es un espectáculo alineado perfectamente con las declaraciones estéticas que Ariane Mnouchkine le hace a Josette Féral en *Encuentros con el Teatro del Sol y Ariane Mnouchkine. Propuestas y trayectoria* (Féral 2010). En una entrevista telefónica realizada para esta Tesis al director Andrés Lima, este habla justamente y sin haber preguntado específicamente sobre el tema:

Esa libertad me la dio a mí, el haber visto teatro, buen teatro. Y yo recuerdo una de las compañías que más me ha marcado ha sido el Théâtre du Soleil. Y recuerdo concretamente un montaje que me acordé mucho mientras hacía, miento, me acordé antes y después, no durante, y que creo que marca muchas de las cosas de *Urtain*, es *La historia del príncipe Sihanouk, rey de Camboya*, un espectáculo increíble. Eso para ser sincero, eso, me marcó. Ariane Mnouchkine es una creadora en continua evolución de lenguajes y en continua conexión con el mundo que vive. Para mí es increíble (Lima 2015:min 36:22).

Respecto a la predominancia de lo performático en un espectáculo por encima del texto o viceversa; es decir, al debatir sobre quién predomina al realizar el espectáculo —si el director, o el escritor del texto—, la respuesta de Lima sobre la flexibilidad con que él mismo vive esto es muy esclarecedora:

Creo que no debería haber norma en eso. Yo intento no tenerla. Hay obras en las que el texto pesa realmente y hay obras (...) que lo que hay son sugerencias (...). Es verdad que el texto patente o latente, aunque sea una coreografía, es decir qué estás contando, es siempre la base de un espectáculo, pero no tiene que ser lo que más peso tenga. Y buen ejemplo es la literatura post-dramática

para que Bob Wilson o cualquier otro, vuele con el texto y la puesta en escena sea parte de la escritura, es decir del cuento que cuentas (Lima 2015:min 38:06).

No es de extrañar que la música sea tratada como un juego más, pues a favor de ello se manifiesta el director en el programa “Atención Obras” de Televisión Española: “A mi la música en el teatro siempre me ha gustado porque directamente entra en tus vísceras y en tu corazón. No se razona se siente” (Lima 2013:min 5:00). Igualmente en esa misma entrevista telefónica para esta Tesis, menciona la importancia de la música: “muchas veces la idea te la da la música, el autor de la música. Llega Nick (se refiere a Nick Powell, creador del espacio sonoro del espectáculo) con algo para esa escena, y de repente dices: no, es que tienen que bailar” (Lima 2015:min 24:47).

Existe un lugar común para el grotesco, para el humor mordaz, que combinado con el drama produce un patetismo escénico constante. El propio autor define esa mezcla como sigue, en el citado programa de TVE:

Te ríes casi al mismo tiempo (que lloras) y eso produce diversos efectos: uno es liberador porque la risa siempre lo es y otro es que la risa para mi gusto, la comedia, te distancia y te hace ver objetivamente más las cosas. Así al mismo tiempo que te estás acercando a través de la emoción tienes un cierto juicio crítico de poder ver las cosas con cierta distancia, la que te da la ironía (Lima 2013:min 6:19).

Roberto Álamo, por su parte, eleva el juego actoral al terreno más impactante que hubiera descrito del santificado actor Grotowski, creándose un territorio mágico realmente atraído por la teatralidad, el artificio, el rito, la fiesta, el deporte y la alegoría, en una zona insolentemente atrevida que, a mi entender, es la que desencadena el juego, jugado a pecho descubierto y a fondo. Existen escenas de violencia y de dolor tal, silencios tan elocuentes en el espectáculo, que quizás sí podemos llegar a estar de acuerdo con todos aquellos que han señalado el teatro como un lugar cruel, pero sagrado al mismo tiempo. Son elementos convulsivos del juego superlativo, con un Roberto Álamo tan absolutamente entregado, en unas escenas tan alegremente llevadas de lo más cínico a lo más cruel, de lo más tierno a lo más salvaje, que nos hace recordar los análisis del investigador Óscar Cornago, cuando analiza la profundidad lírica del rito teatral que lo convierte, bien armonizado, en arte sacro:

En la estela abierta por el autor de *El origen de la tragedia griega*, Artaud reivindicaba el lugar del teatro en la sociedad como un espacio para la expresión extrema del ser esencial, instintivo y preadánico de la condición humana, oponiéndose así al efecto castrante de la civilización y la moral occidental. La vuelta a un teatro primitivo y sagrado, tal como lo expuso Nietzsche, suponía la recuperación de la esencia última del hombre, la vuelta a una expresión total de la vida en el espacio cerrado de la escena (...). El teatro ritual se presentaba así como la forma moderna de la tragedia en el siglo XX, una tragedia renovada y a menudo concretada histórica e ideológicamente, que volvía a enfrentar al hombre con lo invisible y lo sagrado, devolviéndole una expresión mítica originaria (Cornago Bernal 2000:124).

Y, como dejó bien aclarado y jerarquizado Huizinga, “la acción sacra queda comprendida, en lugar importante, dentro de la categoría juego, sin que por eso pierda, en esta subordinación, el reconocimiento de su carácter sagrado” (Huizinga 2008:44).

En la entrevista telefónica realizada a Andrés Lima, también saca a colación varios de los puntos destacados en este análisis lúdico del espectáculo empezando por el reconocimiento del teatro como lugar intrínsecamente relacionado con la improvisación: “Cuando me meto en un proceso es como digamos meterse en una piscina a bañarte y a bucear... pero tienes que tener, eso me lo ha enseñado el tiempo, la relajación para poder abandonar cosas y poder aceptar cosas que salen sobre la marcha” (Lima 2015:min 24:00). Además, sobre el estilo del espectáculo afirma:

Histriónico es un buen ejemplo. A mi no me gusta hablar de estilos cuando estoy haciendo una función, pero histriónico no es un estilo, es una manera de definir muy bien lo que se hace, ¿no? El histrionismo. A mi me gusta establecer una serie de pautas cuando estamos trabajando, establecer cual es la verdad del asunto, y una vez que sabemos cual es, si yo le voy sumando intensidad o le voy bajando intensidad o manejo diferentes ritmos, esa verdad puede ir cambiando mutando, distorsionándose, estructurándose o desestructurándose, pero siempre conservas el mismo alma, el mismo germen de lo que estás contando (Lima 2015:min 35:26).

En concreto, es importante añadir que el director reconoce los valores teatrales que la convención y el juego aportan al teatro. Ello ha sido comentado al presentar esta compañía como referencial para esta Tesis, pero ahora lo rescato con un desarrollo más completo de la cita, por su calidad, en la que dice sobre la verdad y la mentira escénica: “Tengo una relación muy sincera y muy bonita con la mentira, por llamarlo de alguna manera, quiero decir

con la teatralidad, al fin y al cabo. Falstaff la define muy bien en *Enrique IV* cuando habla sobre la mentira” (Lima 2015:min 32:54). Y a la pregunta definitiva de “¿qué supone el juego para ti en teatro?”, con la que acabo la entrevista, asegura sin titubeos:

Es la base de todo, pero es curioso que para jugar bien hay que establecer unas normas, porque jugar alocadamente se gasta enseguida (...) Los espacios que proponemos normalmente son espacios de juego, muy serios pero de juego. En *Marat Sade*, esas toneladas de ropa que hacían que los actores corrieran se revolcaran casi de una manera infantil. *Hamelin*, era una pizarra para pintar cosas, que el niño pintaba dragones y todas sus pesadillas más oscuras. *Urtain* es el juego deportivo por excelencia, el boxeo, la pelea y *Tito Andrónico*, era una plataforma giratoria basada en un tío vivo. El juego es básico. Hay que jugar a hacer teatro (...) No está reñido además el serio con la profundidad. La seriedad lo único que hace es exclusiva, te quita el juego, te quita la comedia (...) *Medea* ahora los ensayos han sido puro juego, nos hemos divertido muchísimo y sin embargo lo que sale ahí es guerra oscuridad y tragedia (...) Es fundamentalmente juego el teatro, es un entretenimiento (Lima 2015:min 42:41).

5.5.2 *Luces de Bohemia* de Ramón María del Valle Inclán dirigido por Oriol Broggi

5.5.2.1 Breve presentación del espectáculo

Luces de bohemia es una obra angular de la literatura española, escrita en 1920 por Ramón María del Valle-Inclán. Con esta obra, el autor gira su estilo literario hacia una zona realmente expresionista y simbólica a la vez, que por su tono mordaz e incondescendiente, él mismo bautizó con el término de “esperpento”. La obra, que transcurre en una noche, muestra de forma grotesca un Madrid bohemio y nocturno, y fotografía sin piedad todas las carencias de un pueblo atrasado e inculto.

La puesta en escena que yo trato es una producción de la Perla 29, estrenada en la *Biblioteca de Catalunya*, durante el *Festival Grec* de Barcelona en 2011. Concretamente, fue dirigida por Oriol Broggi y actuada por Lluís Soler, en el papel principal de Max Estrella, además de Xavier Boada, Màrcia Cisteró, Manel Dueso, Camilo García, Marissa Josa, Jordi Martínez, Jacob Torres.

Su propio director sintetiza el montaje con las siguientes palabras:

Max Estrella es un personaje que habita un espacio extraño. Un espacio que se encuentra entre la vida del orden y la bohemia, la vida del arte. Fuera del sistema, el gran poeta español ha renunciado para siempre a la Academia y al estilo de vida obediente. Es el artista, el payaso y el escritor perfecto. Viaja por Madrid con un Don Quijote que juega con la suerte, que cuestiona lo que ve y que mira y ve cosas desde otro punto de vista. Y desde su ceguera ve claro. Cruza al otro lado y es capaz, como pocos, de ver más allá de la uniformidad que le rodea (Broggi 2011).

En la entrevista realizada al director de la obra para esta Tesis y que fue conducida mí mismo (la grabación se adjunta en el archivo de DVD), él define su idea de montaje así:

La vaig llegir i la vaig trobar fantàstica, preciosa. I, ostres, no la recordava tan bonica i tan lliure, i amb tantes possibilitats. Per tant l'obra, per una mica d'atzar, ha acabat tenint les dos coses, una obra que jo podia fer una *locura*, que podia crear un món màgic, podia intentar investigar, podia canviar les escenes com volgués, la obra semblava que et llencés sobre la taula – fes lo que puguis amb això – (...) i això em feia pensar, si ho hem de desacomplexar, fem una companyia petita, que ja venim fent-ho fa temps, nosaltres, ara aquest actor fa aquest paper, després aquest altre, com que la obra va saltant de quadre en quadre i és el viatge del Max Estrella i Don Latino, pues, tots els altres actors seran com una espècie de peces, com quan agafes una barca i la pugues a la sorra, que la poses en tres rotllos, només en tres, o tres fustes, estiren, i llavors posen una, dos, i com que la barca va pujant, la una ja sobra, la tornen a posar davant, sempre s'aguanta en dos, i aquesta es va canviant, es a dir, quan un actor ha acabat de fer la seva feina i de sostenir el viatge d'aquella escena, pot sortir i es canvia d'una altra cosa i apareix fent, i torna a sortir i torna a posar el peu, com si algú, caminés a sobra de les mans dels actors que es van col·locant (Broggi 2015a:min 3:03).

Realmente, de esta primera cita y de términos como “locura”, “investigar”, “món màgic”, ya podemos deducir que el estilo del espectáculo puede ser bastante personal y libre, contexto oportuno para ver aparecer esos juegos sorprendentes en escena que yo busco.

5.5.2.2 Preparación del proceso experimental

Partiendo, como en el paso anterior de las últimas categorías deducidas, el visionado de *Luces de Bohemia*, me hizo darme cuenta de que no había apreciado ni en *Las tres vidas de Lucie Cabrol*, ni en *Urtain*, el enorme juego que suponía también el propio texto del autor. Me di

cuenta de que el hecho de escuchar la literatura de Valle-Inclán, me descubría un mundo de extraordinario juego verbal, en este caso, y me hacía recordar perfectamente el capítulo 7 del libro de Huizinga: “Juego y poesía”, incluso el 8: “Papel de la figuración poética”, que versan precisamente sobre ello (Huizinga 2008). El divertimento de este autor cuando escribe es terriblemente lúdico en sí mismo, ya que Valle-Inclán posee una gran riqueza y habilidad con el juego de palabras, mezclando las más modernas con las más añejas, con neologismos, con refranero, capaz de sorprender en sus malabares terminológicos, a cualquier lector o espectador sensible al verbo. Así aparecía una nueva dimensión en mi taxonomía, la número 6: el texto.

DIMENSIÓN 6	TEXTO	Juegos de estilo: ampuloso, metafórico...
		La ilustración deliberada de la acción con el texto
		Derroche poético
		Juegos del lenguaje

Fuente: elaboración propia

Tabla 5: Dimensión 6. Añadida a la lista de dimensiones lúdicas del teatro, a partir del análisis de Luces de Bohemia de La Perla 29.

Posteriormente, me percaté en que los personaje de Broggi mezclaban dos tipos de interpretación: una más histriónica y otra más natural, según las necesidades de la puesta en escena. También observé que cada una de ellas era un motivo de juego en sí para los actores, particularmente, transparente en el caso de las más expresivas, pero también en la ceguera naturalista del protagonista. De hecho, ante mi pregunta en la entrevista, el director lo corrobora:

El personatge d'en Lluís (fa referència a en Lluís Soler en el paper de Max Estrella) i les acotacions eren molt naturals ... i llavors tots els altres eren bastant exagerats. El varen treballar molt, i després algú el varem reduir una mica. Però el cambrer era un cambrer, que havia d'estar alt, i el varem fer un vestuari així, i jugaven a que no es movien, el borratxo era borratxo, la Marissa fumava (fa referència al nom de l'actriu que feia a aquest personatge) era divertit de veure al borratxo , molt borratxo, perquè tu poguessis riure i poguessis reconèixer-se'l. El policia era policia, els policies borratxos inclús feien coses de pallaso, i en Don Latino estava com entremig (Broggi 2015b:10:42).

Y, así, deduje que me faltaba otra dimensión lúdica más, que añadí a las que ya tenía: el *acting*, ya que me estaba dando cuenta, al ver el espectáculo, que era un elemento claro con el que tanto actores como director estaban jugando constantemente. Pero además de jugar, se estaban divirtiendo mucho con los cambios de registros interpretativos y de personajes, por lo que el concepto *acting* debía conformar la nueva categoría número siete.

DIMENSIÓN 7	ACTING	Combinación de naturalismo y no-naturalismo en la interpretación
-------------	--------	--

Fuente: elaboración propia

Tabla 6: Dimensión 7. Añadida a la lista de dimensiones lúdicas del teatro, a partir del análisis de Luces de Bohemia de La Perla 29.

5.5.2.3 Resultados del proceso

DE CONVENCIONES

DE ESPACIO

Las convenciones no son tantas en este espectáculo, pero son fuertes. La convención principal: nada se le ocultará al público, es un espectáculo sin trampa ni cartón, ni apariciones y desapariciones mágicas de nada ni de nadie, ni cartón piedra escenográfico. Todo se enseña. La contención en número las convierte, a las convenciones digo, en más eficaces en significación escénica, cuando aparecen.

La otra convención: todo partirá de un espacio vacío cubierto de tierra y "lo que haga falta ya lo pondremos". Ante una escena tan despejada, se promete un juego profundo para divisar tantos paisajes como la obra describe.

El espacio como posibilidad: se usa la sala tal como es: una nave gótica, de piedra, alargada y con una antigüedad noble, sus portones de madera, su ventanal, las bóvedas cruzadas... Todo lo que hay se usa y se le permite al espacio entrar al espectáculo. Ya lo hemos dicho: nada se oculta a la vista del público; sin embargo, el director nos engaña concienzudamente y entramos desde ahí, perfectamente, al Madrid del callejón de la calle del Gato. Una mentira muy bien armada que en su transparencia se convierte en verdad.

- 1:15 Entran los primeros actores y con ellos los primeros textos y los primeros muebles que no están en escena. Como si de un homenaje a los cómicos de la legua se tratara, los actores acarrean su escenografía y se construyen su espacio: la casa de Máximo Estrella, poeta, que entra guiado por su lazarillo y amigo íntimo toda la obra: Don Latino de Híspalis.
- 7:16 Y de nuevo la manipulación de los objetos por los propios actores, que construyen un nuevo espacio: la tienda de libros de Zaratrusta.
- 14:45 Unos movimientos de mesas, sillas por los propios actores que llegan a actuar en esta escena y ya estamos en la taberna de Pica Lagartos. Mientras, el narrador sigue describiendo el espacio, los personajes y el momento que llega.
- 29:44 Mientras los guardias han detenido a Max Estrella, una actriz coloca una mesa de lado sobre otras dos y detrás, una silla. Los actores solo con girarse y verla, se encuentran en comisaría automáticamente ante la tribuna del inspector, con Max Estrella detenido. Un guardia sube a una silla y parece haberse encaramado al estrado con el Inspector, a acusar de los cargos al poeta.
- 33:30 La celda de la prisión. Un portazo grabado, la luz se cierra de golpe sobre el actor y nada más.

DE MEZCLA DE ESPACIOS

Un suelo de tierra rancia y polvorienta, pobre, que aceptará todos los lugares necesarios para la narración.

- 1:02:01 Momento rico en espacios, porque por un momento vemos al ministro dormido en su sofá, mientras un actor entra cantando una canción y nos deleita con su voz melancólica; otro actor pone manteles porque ya está situado en el bar de la escena siguiente y, finalmente, llega Max Estrella de la calle, meras puertas de la mampara abierta y un humo espeso tras ellas. Y todo ocurre a la vez, como la vida misma, que no narra desmembrado su paso, sino que los acontecimientos los suma los unos a los otros, en un crisol ilegible. Aquí, sin embargo, el falso desgobierno del director está bien establecido y todo se lee de un vistazo.

- 1:26:30 Y al mismo espacio de calle insalubre, purificada por el poder de una alfombra vieja donde caerse muerto, a ese mismo lugar llegan el cura y familiares y amigos al entierro, mientras aún vemos salir a Don Latino, automáticamente ya es el cementerio último.
- 1:37:27 Convención fuerte de espacios: el entierro. El muerto se levanta y camina hacia el humo blanco tras la mampara, en el que se pierde. Al mismo tiempo, los enterradores, con sendas palas, arrojan tierra sobre su tumba. Al mismo tiempo hija y madre ven caminar al muerto hacia la nube de humo, que al girar están ya en el cementerio atendiendo los últimos deberes del entierro.

ACTORES EN CAMBIO DE PERSONAJE

- 7:55 Un solo actor con un sencillo juego de niños nos muestra quién habita esa cueva de Zaratrusta, además de los poetas: el ratón, el gato, el can y el loro: "¡Viva España!", dice el personaje, emulando a este último animal.
- 8:00 Y ya empieza el baile de personajes, cambiamos de narrador; el que lo fue primero, ahora es Zaratrusta. Aparece por la mampara de cristales sucios, Don Peregrino Gay.
- 14:30 Nueva narración, nuevo actor narrador.

SIGNIFICADOS DEL OBJETO

- 1:15 Los actores acarrean su escenografía: una mesa y dos sillas, y al plantarlos en escena mientras el narrador también instala la acción, aparece la casa de Máximo Estrella, poeta, ciego.
- 7:16 Y de nuevo la manipulación de los objetos por los propios actores, construyen un nuevo espacio: la tienda de libros de Zaratrusta, el librero. Una segunda mesa con una jarra de vino y libros, muchos libros.
- 14:01 Al abrir y cerrar la mampara de vidrios tristes, suenan unas campanillas, ni son mecánicas ni grabadas. Allí están y a cada entrada, es la actriz o el actor quien de darles un golpecito con la mano como si sonaran solas, pero nada se esconde: el objeto se manipula con convicción y descaro.

- 20:30 Hay jaleo en la calle; una simple bandera republicana, agitada tras la mampara, funciona de tumulto.
- 49:55 El teléfono negro encima de la mesa en el centro del escenario suena. Un actor lo mira. Sigue sonando. El resto se ha ido. El actor se acerca y antes de cogerlo con las manos se atusa el pelo como un gato. Lo descuelga finalmente y, ahí, sin más aparatos nace un nuevo personaje.
- 50:23 Un actor entra a escena un sofá de orejas sobre una carretilla vertical de almacén, que deposita tal cual, sin retirar el carrete; ahí queda la escena montada. Muy práctico para desmontarla al acabar, pues nos ahorraremos la entrada de una carretilla desprovista de sofá, que viene a recogerlo. Esa carretilla sin sofá sobraría. El mismo actor-maquinista le trae otra silla al del teléfono, se la pone con descaro tras sus posaderas y el conversador telefónico se sienta; de nuevo, otro gesto tan simple como creíble. Parece como si así funcionara esa casa: a base de criados que transportan muebles en carretillas para sus señores. Solo falta la alfombra regia que se desenrolla, como no, a vista de público. Por fin se nos informa de que estamos en la casa del ministro. Ya nos parecía a nosotros mucha servidumbre para ser menos.
- 56:21 El ministro finalmente invita a Max Estrella a quedarse un rato a charlar y no tarda en aparecer otra actriz con otro carrete y otro sofá para la visita. Nunca lo sabré, pero mi intuición me lleva a sospechar que esos carretes eran material que yacía inerte en el local hasta que una tarde loca de ensayos e improvisaciones les otorgó el elogioso honor de entrar en escena y hacer inmortales para siempre.
- 57:46 El lápiz sin papel. La ausencia del soporte, no impide que el secretario del ministro use un lápiz real sobre un papel inexistente, casi rozando la mesa, para tomar nota de la dirección de Max Estrella y girarle un sueldecito de su antiguo amigo de juventud, que dejó las letras por el Ministerio y, como insinúa el poeta, mejor le fue.
- 1:41:58 Las flores de la tumba: un simple ramo de flores rojas de plástico se convierte en un objeto tremendamente solemne cuando es clavado sobre la tumba. En nada rechina el material barato, dignificado por la solemnidad de la tierra natural. Tan

solemnes que son el telón que cerrará el espectáculo, la última luz sobre la tumba del poeta.

SÍMBOLOS: METÁFORA, IRONÍA, PARADOJA, REITERACIÓN,

Ironía: el loro.

DE SILENCIOS

1:25:30 En este espectáculo, no se abusa del silencio, pero hay uno que es plenamente aprovechado. Max Estrella se ha echado, roto para siempre, sobre la alfombra; se ha despedido del amigo inseparable Don Latino y al pronunciar con pausa indebida entre las dos palabras: “buenas...noches”, se cierne un silencio largo sobre la escena. La significación de este silencio es completa: el protagonista nos ha dejado libres de la carga de seguir levantándose cada día, para nada. En esa mudez se produce una elipsis y cada espectador ve como su alma abandona su cuerpo y se eleva al techo abovedado de la biblioteca. Justo después, un gesto mínimo. Los brazos que cruzaban cadavéricos su abdomen se deslizan ahora por los costados y caen inertes sobre sus codos, al suelo. Es grotesco de nuevo, pura bufonada. Su amigo se acerca rápido, no para llorarle, sino para quitarle la cartera. No hay tregua en la burla dañina de una sociedad mezquina.

DE CUERPO MOVIMIENTO

MOVIMIENTO CORAL

23:15 Escena de coro: jolgorio de poetas de la noche bohemia. Cantan desordenados “con mucho gusto, se la vería, pero esas macetas no me dejan ver...”. Entre borrachos e inspirados y ya estamos inmersos, arrastrados por la masa cantarina, en la siguiente escena.

25:44 Escena coral: el grupo de poetas canta una canción de taberna; entra un actor con guitarra que acompaña. Los cuerpos añaden la pantomima al texto de la canción. Juego.

- 1:26:30 Una alfombra vieja donde caerse muerto; a ese mismo lugar llegan el cura y familiares y amigos al entierro, cementerio último creado por la coralidad de personajes que entran parsimoniosos a la última celebración y rito, todos juntos, a la despedida.

CREAR ESPACIOS CORPORALMENTE

- 1:19:04 Los actores, como la madre vendedora de verduras del chico muerto en las revueltas, entran, ejecutan su escena a la luz de un foco y salen corriendo sin más justificación que el cuerpo que corre. Y la velocidad, el cuerpo agitado en sí, funcionan como ligazón y la escena, de forma orgánica y con una simple carrera, queda enlazada. El espacio aparece porque una luz rasante acentúa de forma aislada el cuerpo histriónico de la madre que pierde a su hijo. Se apaga el cuerpo y se desvanece el espacio; y ya estamos a otra cosa. Pueden caminar sobre esa misma arena, Max Estrella y Don Latino, sin que en nada nos parezca que pisan la acción anterior ni a su protagonista, que hasta hace décimas de segundo usaban esa misma ubicación escénica.

CREAR PERSONAJES CORPORALMENTE

- 9:30 Don Peregrino Gay: un cuerpo doblado a la altura del cuello, un tanto rígido, cargado por una vieja mochilita, el cuello retorcido mira a derecha e izquierda. Un cuerpo antinatural del todo que hace emerger un verdadero personaje de carne y hueso, más creíble que verdadero poeta en vida.
- 10:55 Un borracho, que es una de las actrices que hace un momento era la esposa de Max Estrella, llega con una mesa dando tumbos; no ha hablado, pero ya todas las miradas se dirigen hacia él.
- 16:47 Y abandono la enumeración de los cambios de personajes: todos se mueven y por arte de magia todos entran con autoridad y abundan en el engaño. Todos vemos que son los mismos actores, pero está tan construido el juego de personaje que todos entran nuevos y diferentes. Uno entra cojo, otra, chulapa; el siguiente, enjuto; la otra ahora es bohemia con el pelo recogido y fuma..., un juego, sin fin, disfrutado, y enseñado.

De principio a final, ese personaje ciego, ese Max Estrella deja su mirada vacua y su cuerpo perdido y vulnerable, se mueve por escena con la misma decisión que desconcierto. La sensibilidad de la fisionomía, de la cara y de los ojos del actor que lo representa están completamente transformados por el trance del teatro. Y, otra vez, todo en esa construcción estilizada se traduce en verdad, por la fuerza del placer del actor que se divierte jugando esa comedia.

DE ARTES ESCÉNICAS INTEGRADAS

ESCENOGRAFÍA. ESPACIO JUGADO

Tan solo tierra vieja sobre el suelo. Pobre y llana tierra seca, es toda la escenografía, con un ambigü al fondo, otro en el lateral, y en el contrario, una gran escalinata que desemboca en un ventanal real del edificio. Al fondo, en el único lateral que no hay público, una gran mampara de cristal que recoge el enorme y polisémico espacio de la biblioteca. En una esquina, también una farola vieja.

VESTUARIO: VESTUARIO JUGADO

1:33:43 Existe cierta variación de vestuario en toda la obra, pero este momento es realmente un juego escénico, ya que uno de los actores entra a escena con un chal de punto, echado por los hombros; eso es todo lo que necesita para convertirse en la Sra. Portera. Una leve variación en el cuerpo y en la voz, pero apenas nada. La pieza del vestuario lo hace todo.

ILUMINACIÓN Y VIDEO

Excelente por su casi ausencia, la luz es tan tibia que propone el juego de penumbras y luces mustias de gas que se extingue todo el rato. Jugar a que no se vea el foco, un juego ahora antiexpresionista extremo. Hay escenas que realmente quedan iluminadas por una bombilleja cubierta por su platillo de porcelana blanca. Y nada más. El juego del teatro que juega a no usar la tecnología del teatro. Y de ello nace un Madrid del 1920.

Muchos de los focos, tenues, apenas si levantan 2 metros del suelo, deformando con sus sombras más si cabe ese espacio enrarecido por la ausencia de todo. Nada es previsible y

todo se puede investigar, como investiga un niño debajo de la mesa. Asimismo la línea horizontal de iluminación, a vista de público.

33:40 La celda. Todas las escenas son de iluminación tenue, pero esta pasa en auténtica penumbra y en esa intimidad da toda la verdad al encuentro del obrero anarquista y el anarquista poeta. De nuevo, la exageración, en este caso por demasiada poca claridad, es más creíble que la verdad.

39:20 Se abre la puerta del fondo: es tan baja la luz de la escena, que el rayo que acompaña al verdugo que busca al obrero catalán, pincha con magistral estocada la escena y, como la luz del rayo que fulmina, expresa a la perfección la pena justiciera sobre el preso. Es un simple cachito de luz que se cuela por la puerta y, de pronto, es un cuchillo, un tiro, la hoja afilada de una guillotina. Un efecto tan sencillo como dramático que no se consigue añadiendo, sino suprimiéndolo todo. Al salir el obrero de la celda, tras él un portazo.

MÚSICA O AMBIENTE SONORO

33:40 Un leve sonido de gotas de agua es de los pocos efectos que ayudan a crear atmósferas; su ausencia lo hace pertinente.

1:02:01 Un actor entra cantando una canción, le acompaña una guitarra, que nos escolta los minutos que dura el encuentro en la taberna. Casi no apreciamos los acordes sueltos que serpentean el ambiente y, sin embargo, están ahí enganchados a la roña de las mesas, para darles brillo. Una música alegre que, sin embargo, deviene quejumbrosa y doliente al cabo de un rato, y nos llena de significado la dura vida del poeta, que no quiso dejar de ser un canalla ni un muerto de hambre —ni tan canalla, el pobre, solo ciego, ciego y fiel a sí mismo, creo yo—. Un héroe de la escena de principio de siglo, en una España atrincherada en el pasado y hambrienta de cultura. Uno de esos ciegos teatrales a los que su negrura perpetua les despierta el alma para guiarse y les convierte en clarividentes visionarios, como los de Saraguro⁷, como los de Buero Vallejo⁸, y tantos otros.

7 Referencia a la novela: *Ensayo sobre la ceguera*.

8 Referencia a la obra dramática: *En la ardiente oscuridad*.

DE RITO Y PERFORMANTIVIDADES

ELEMENTOS RITUALIZADORES

- Este espectáculo es una fotografía de varios ritos sociales en numerosos momentos que se alargan, por lo que no puedo elegir minutos y segundos. Se describe la vida bohemia de la noche, los rituales del vino en las tabernas, los rituales del coqueteo con las prostitutas, los rituales de la protesta callejera, con sus carreras delante de la policía, y detenciones. Los rituales de la comisaría, del calabozo, de la vida de un ministro, los rituales del empeño de lo propio por hambre y, finalmente, los rituales más trascendentes de todos que siempre vienen acompañados de otros miserables. Hablo de rito de la muerte y del marcharse más allá, del paso adelante que viene acompañado de médicos forenses, certificados de defunción, velatorios, contratos de coches fúnebres, parsimonia del paleo de la tierra cubriendo la tumba las flores, las últimas visitas. El rito último —rito de paso, que lo llamaría Van Genep (1976) —, del paso último. Valle-Inclán me perdone, pero su obra, la más moderna, es una condensación de costumbrismo ritual. Superiormente torturado por los espejos cóncavos, esos sí.

- 12:30 Crítica de los ritos católicos del pueblo español, que bajo el espejo retorcido de Valle-Inclán, recibirá un universo monstruoso de epítetos que lo descalifiquen: al término del catolicismo español añade: "calderón de aceite, pecadores que se achicharran como boquerones, cuento de beatas costureras, la religión es chochez de viejas que disecan al gato cuando se les muere".
- 1:26:30 Al entierro, cementerio último, creado por la coralidad de personajes que entran parsimoniosos a la última celebración y rito, juntos todos, a la despedida.
- 1:27:10 Dos actores arrastran a Max Estrella muerto, tirado de la alfombra simplemente. Un entierro más pobre que el entierro de una rata se dibuja en esa foto escénica. Y con ello ya están en la casa, en el velatorio, esperando el coche fúnebre que se lo ha de llevar para siempre. Su hija enciende a una vela y la deja en el suelo, a sus pies. La mujer, en la cabecera, sentada sobre una silla de respaldo curvo, de madera oscura.

ELEMENTOS DE CEREMONIA

- 1:18:34 “Debe de estar amaneciendo”, proclama Max Estrella en su ceguera visionaria, mientras cae borracho sobre la alfombra que vimos que construyó la casa del ministro y que, sin embargo, nadie ha retirado. Su caída en la única zona del suelo terroso dignificada por este trozo de tejido raído, intuye un principio de ceremonia. El altar del cura también lo decora una alfombra, o la mezquita entera y la pista de circo, y una más pequeña bajo el juego de naipes. Muchos de los juegos sagrados se aíslan del suelo mundano, con alfombras aislantes del mundo corrupto por la iniquidad humana. Apenas puede levantarse.
- 1:21:00 Este lugar ceremonial se reserva como ara para que su sumo sacerdote, Max Estrella proclame la teoría dramática más moderna del siglo, la del deber de la deformación, para lograr el acercamiento a la expresión. Van Gogh, Munch, Franz Marc, Ernst Ludwig Kirchner, Otto Mueller, Paula Modersohn-Becker, Egon Schiele, Modigliani, Frits Van den Berghe, *El gabinete del doctor Caligari*, y un largo etcétera de artistas de este siglo habían descubierto que la realidad fotográfica de la burguesía no explicaba ni el esfuerzo de la vida, ni el paso de la humanidad sobre la Tierra, y habían declarado la guerra al arte figurativo para retorcerlo como un trapo y sacarle la líquida materia oculta en su interior, para exprimirlo como un limón y destilar así sus zumos más amargos. Era principios de siglo y Valle-Inclán le regala la modernidad del nuevo arte al teatro; la posibilidad de caminar por la irrealidad deforme hacia la verdad oculta.
- 1:24:18 Se prepara a vista y oído del público la muerte y entierro de Max Estrella. Ni esto se esconde. Ni el destino final. Toda la mecánica de su fallecimiento estilizada en una borrachera canalla sobre una alfombra ajada. Una ceremonia chusca, pero ceremonia al cien por cien. Con cortejo, rito, culto y formalidad y fórmulas litúrgicas al caso. E ironía: el muerto proclama “estoy muerto”, aunque añade una vez cadáver: “los muertos no hablan”.

ELEMENTOS DE FIESTA O JOLGORIO POPULAR

- 0:15 Está a punto de empezar el espectáculo y aun bajando luces de sala se oye una

música festiva: es una versión flamenca de *Calle Melancolía* de Joaquín Sabina. Un primer gag añadido para pedir que el público apague los teléfonos móviles. Se instala una cierta atmósfera de fiesta que empieza. Bajan las luces.

- 23:15 Jolgorio de poetas de la noche bohemia. Cantan desordenados “con mucho gusto, se la vería, pero esas macetas no me dejan ver...”. Entre borrachos e inspirados, ya estamos inmersos, arrastrados por la masa cantarina, en la siguiente escena.

REITERACIONES COMO RITUAL

Una y otra vez, los poetas iconoclastas de la noche madrileña se enseñan jugando a la vida toda la noche. Van y vienen, juntos e inseparables de un lado para otro, sin parar, como bolas de billar chocando en carambolas contra el resto de habitantes de la noche: taberneros, serenos, guardias, redactores de periódicos, ajusticiados, revolucionarios, prostitutas... Parece que esas noches estuvieran más llenas de ritos nocturnos que la luz del día. Es el rito de la poesía el que rebota en carambola una y otra vez.

Se repiten las bebidas, se refieren los descatos, se reiteran las idas y venidas de los poetas bajo la farola desacrystalada.

ELEMENTOS DE ESPECTÁCULO DENTRO DEL ESPECTÁCULO

- 1:01:27 Entra un actor cantando, otro en escena le acompaña a la guitarra. Y la escena respira. El tercero, una vez más, recoloca las cuatro mesitas de metro cuadrado, cuando se está desarrollando todo el espectáculo.
- 1:07:10 El poeta sube al escenario y declama sus versos. Su nombre es Rubén, seguramente homenaje a Rubén Darío, maestro modernista, pues, teniendo en cuenta los profundos orígenes modernistas del mismo Valle-Inclán y sus *Sonatas*, y la cita expresa en el texto al Marqués de Bradomín, no sería desorbitada la relación. La guitarra acompaña al rapsoda.
- 1:08:00 Escuchamos una delicada versión acompañada aún por la guitarra de la poesía que popularizó Paco Ibáñez de Gabriel Celaya, *La poesía es un arma cargada de futuro*. Para muchos emocionante.

DE DRAMATURGIA Y RITMO ESCÉNICO

DESORDEN NARRATIVO

Licencia poética dramatúrgica: Se inventa un narrador. Las licencias con el texto. Una autorización contemporánea al director y a la puesta en escena, como hemos reiterado en Schechner, Pavis o De Marinis.

RITMO VISUAL

- 1:26:30 Tras una obra de tono grotesco, aparentemente burlesca, en este momento la calidad del escenario gira, se pone seria. Una alfombra vieja donde caerse muerto llegan el cura y familiares y amigos al entierro, cementerio último, creado por la coralidad de personajes que entran parsimoniosos, juntos todos, a la última celebración y rito, a la despedida. Se desarrolla la escena del entierro, más doliente por la guasa mordaz que ha perdurado desde el inicio de la función hasta ahora.
- 1:29:02 Pero Valle-Inclán no nos va a dejar ahí, en el melodrama blando de siglos pasados. Él es incondescendiente y vuelve enseguida a la carga, y con él lo subraya su director, que hace entrar al velatorio, completamente borracho, tras una noche dando tumbos por los tugurios, a Don Latino.
- 1:35:52 Para Valle-Inclán la fiesta no acaba nunca y para el director tampoco, si no teníamos poco con el desfile de personajes patéticos que el autor hace llegar al sepelio de Max Estrella, ahora resulta que el director los aprieta un poquito más hacia el esperpento natural que traen, y añade particularmente una Sra. Portera, interpretada por un comiquísimo actor con tocado de chal de lana. Permítanme la licencia: si eso no es jugar con la dramaturgia, vuelva a venir Dios y lo vuelva a ver, como dije antes.

DERROCHE DE POESÍA

- 10:19 “España, en su concepción religiosa, es una tribu del centro de África”³ “La miseria del pueblo español, la gran miseria moral, está en su chabacana sensibilidad ante los enigmas de la vida, y de la muerte”.

- 24:27 “Para medrar, hay que ser agradador de todos los Segismundos”.
- 24:47 Valle-Inclán en su *alter ego* Max Estrella, declara violento sus principios: “Yo soy el verdadero inmortal y no esos cabrones del cotarro académico”.
- 53:31 “Las letras no dan para comer. Las letras son colorín, pingajo, y hambre” Si eso no es jugar con las palabras, ¡venga Dios y lo vea!
- 1.19:30 “La tragedia nuestra no es tragedia: el esperpento” es toda una declaración de teatro moderno que lleva a cabo Valle-Inclán. Su interés no solo recae en fotografiar la realidad figurativa, sino convenientemente deformada en versión artística, grotesca en este caso. Es la teoría del teatro como ilusión, como convención, el teatro que huye de la representación formal de la vida burguesa y sus problemas, para adentrarse en la crueldad de la vida misma. Una vez más, ahora en el texto, reforzado por la puesta en escena que juega al mismo juego, a más deformación, a más manipulación estilizadora, más cercanía a la verdad, la que el espectador recibe.
- 1:20:28 Más claro aún, más transparente en la declaración del teatro como manipulación de la realidad, no como realidad. Se necesita la representación esperpéntica para atinar: “Los héroes clásicos, reflejados en el callejón del Gato, dan el esperpento. El sentido trágico de la vida española solo puede darse con una estética sistemáticamente deformada. España es una deformación grotesca de la civilización europea (...). Mi estética actual es transformada con matemática de espejo cóncavo las normas clásicas (...) latino, deformemos la expresión”. Y hay que recordar que esto se escribía como teoría dramática en 1920. Ni el país, ni sus académicos más ilustres estaban preparados para interpretar esta visión.

LA ILUSTRACIÓN DELIBERADA DE LA ACCIÓN CON EL TEXTO

- 1:01:01 Curiosa habilidad de Valle-Inclán, como todas las suyas. En teatro se suele reprimir duramente la ilustración con gestos lo que el actor expresa. Son las viejas leyes básicas de la actuación que hoy en día pasan por el mismo arco del triunfo que ha pasado prácticamente toda la retórica costumbrista de una ciudad sin ley. Las leyes del teatro nacen por la noche y se desvanecen al amanecer. Esa ley de no ilus-

trar, el director en este caso la pervierte a su gusto desde la puesta en escena, que es el nuevo liberador de la escena, como ya hemos dicho largamente en el apartado teórico. Así, de pronto, uno de los criados del Ministro al verle dormir describe la situación con todo lujo de detalle valleinclanescos, ilustrando ingeniosamente lo que ya vemos y, sin embargo, no sobra: "Su excelencia, tripudo y mantecoso, se hunde en una poltrona, tiene una lágrima detenida en los párpados, cabálgase los lentes, y con un arranque de cómico viejo en el buen melodrama francés, coge la gaceta".

TEXTO AMPULOSO

DERROCHE POESÍA

- 10:19 "España, en su concepción religiosa, es una tribu del centro de África" "La miseria del pueblo español, la gran miseria moral, está en su chabacana sensibilidad ante los enigmas de la vida, y de la muerte".
- 24:27 "Para medrar, hay que ser agradador de todos los Segismundos".
- 24:47 Valle en su *alter ego* Max Estrella, declara violento sus principios: "Yo soy el verdadero inmortal y no esos cabrones del cotarro académico".
- 53:31 "Las letras no dan para comer. Las letras son colorín, pingajo, y hambre" Si eso no es jugar, con las palabras, ¡venga Dios y lo vea!
- 1.19:30 "La tragedia nuestra no es tragedia: el esperpento" es toda una declaración de teatro moderno que lleva a cabo Valle-Inclán. Su interés no solo recae en fotografiar la realidad figurativa, sino convenientemente deformada en versión artística, grotesca en este caso. Es la teoría del teatro como ilusión, como convención, el teatro que huye de la representación formal de la vida burguesa y sus problemas, para adentrarse en la crueldad de la vida misma. Una vez más, ahora en el texto, reforzado por la puesta en escena que juega al mismo juego, a más deformación, a más manipulación estilizadora, más cercanía a la verdad, la que el espectador recibe.
- 1:20:28 Más claro aún, más transparente en la declaración del teatro como manipulación de la realidad, no como realidad. Se necesita la representación esperpéntica para

atinar: “Los héroes clásicos, reflejados en el callejón del Gato, dan el esperpento. El sentido trágico de la vida española solo puede darse con una estética sistemáticamente deformada. España es una deformación grotesca de la civilización europea (...) mi estética actual es transformada con matemática de espejo cóncavo las normas clásicas (...) D. Latino, deformemos la expresión”.

Hay que recordar que esto se escribía con connotaciones de teoría dramática, en 1920. Ni el país, ni sus académicos más ilustres estaban preparados para interpretar esta visión.

ILUSTRACIÓN DELIBERADA DE LA ACCIÓN CON EL TEXTO

- 1:01:01 Curiosa habilidad de Valle-Inclán, como todas las suyas. En teatro se suele reprimir duramente la ilustración con gestos lo que el actor expresa. Son las viejas leyes básicas de la actuación que hoy en día pasan por el mismo arco del triunfo que ha pasado prácticamente toda la retórica costumbrista de una ciudad sin ley. Las leyes del teatro nacen por la noche y se desvanecen al amanecer. Esa ley de no ilustrar, el director en este caso la pervierte a su gusto desde la puesta en escena, que es el nuevo liberador de la escena, como ya hemos dicho largamente en el apartado teórico. Así, de pronto, uno de los criados del Ministro al verle dormir describe la situación con todo lujo de detalle valleinclanesco, ilustrando ingenioso, lo que ya vemos y, sin embargo, no sobra: “Su excelencia, tripudo y mantecoso, se hunde en una poltrona, tiene una lágrima detenida en los párpados, cabálgase los lentes, y con un arranque de cómico viejo en el buen melodrama francés, coge la gaceta”.
- 21:45 Y una actriz abandona su personaje de borracha y automáticamente se dirige al público en narradora. Histriónica, veloz, agitada, magnética, es imposible que le haya dado tiempo a poner en marcha un proceso deliberado psicológico para encontrar el personaje. Solo el divertimento de la declamación ampulosa mueve su placer de actriz y así se ve. Y la cinética de su cuerpo veloz.
- 32:00 Y pese a no haber previsto esta categoría del *acting* cada vez que esta actriz sale en escena, su histrionismo veraz es tan auténtico que no puedo dejar de subrayarla como la que enseña el placer más desmedido y, sorprendentemente, de calidad suprema. Es una pura sobreactuación, en la que la actriz muestra tal placer que veo

en ella las palabras reiteradas de Philippe Gaulier, así como las de los otros citados en mi parte teórica sobre el juego. Aquí se comprende a la perfección: el público quiere el placer del actor, no su verdad. Es el corazón del actor el que seduce al público y su entrega al juego, y no un estilo u otro. Conseguirlo en un registro tan histriónico, además de un mérito, es divertido: "¿creerán esos niños modernistas, que aquí se reparten caramelos?", cruzando a la larga el escenario de punta a punta. Hay frases en una función que se le quedan a uno grabadas. Por el autor, y por el actor también.

1:09:59 Y de nuevo el desparrame de esa actriz de raza desmedida. Ella exagera la expresión y el placer del juego se transforma en actuación magistral de prostituta vieja. Otro actor se disputa este noble título del histrionismo magnético con la actriz. Todos sus personajes son extremos, increíbles y, sin embargo, creíbles plenamente en su entrega escénica. Un actor no necesita técnica psicológica, ni corporal especiales para sacar este brillo, tan solo un juego loco y una dirección confiada. Su poeta modernista, su jefe de redacción del diario y, sobre todo, la vecina, no tienen contención alguna. Se sitúan completamente fuera de las leyes de la interpretación de todo el naturalismo. Matarían de un ataque de corazón a más de un académico y, sin embargo, son vibrantes y sensibles, desde su pirueta extrema. Su exageración es su gloria y hacen las delicias de un público, no necesariamente analfabeto. Son un monumento, como la actriz anterior, al actor "santificado" por el juego escénico. Abandonado al juego histriónico.

ACTING

INTERPRETACIÓN NATURALISTA

Es contrastable un juego muy polivalente en todo el espectáculo con los estilos interpretativos. Mientras el personaje del Max Estrella trabaja con una profunda naturalidad, el resto lo hacen desde la dimensión más expresiva del teatro histriónico.

Confirmado por Oriol Broggi: "El personatge d'en Lluís estava treballat molt, molt, molt natural... el personatge d'en Lluís i les acotacions eren molt naturals" (Broggi 2015b:min 10:44)

INTERPRETACIÓN NO-NATURALISTA

“Tots els altres (personatges) eren bastant exagerats” (Broggi 2015b:min 11:00)

Esto provoca una dinámica interpretativa confrontada y dinamiza enormemente el ritmo escénico.

5.5.2.4 Análisis e interpretación

Vemos como el juego se diversifica según los espectáculos y se añaden dimensiones. Esos parámetros, que van dentro de cada una de las siete dimensiones en las que he agrupado el valor lúdico del espectáculo, serán los que puedo llamar ya los “identificadores del ludismo en la escena”.

Este proceso sobre tres espectáculos teatrales ha sido completamente enriquecido en todo momento con los elementos teóricos explicados en los primeros capítulos de esta Tesis, con una imbricación máxima, hasta tal extremo que no podría señalar ahora qué categorías me ha inspirado la observación de los espectáculos en sí y cuáles nacen de mis lecturas y estudios sobre lo lúdico y sobre el juego en el teatro. Pero es cierto que el estudio teórico ha colaborado en igual medida que la observación a elaborar los identificadores de los que vengo hablando.

En concreto, es importante añadir que el director reconoce los valores teatrales que la convención y el juego aportan al teatro, comentados al presentar esta compañía como referencial para esta Tesis, pero que añado ahora con un desarrollo más completo de la cita, por su calidad:

L'ús o no ús de les convencions crec que quan les faig, quan les faig fer, quan les moc, quan les genero, no hi penso gaire, no penso, va hauríem de buscar una cosa que trenqués una convenció, o que la vingués a reforçar ... es molt intuïtiu, es a dir, tu estàs assajant i dius, ah doncs ara aquí el mort em molesta, seria molt bonic, la paraula molt bonic és una paraula que funciona molt, seria molt bonic que ara doncs el mort marxés. L'obra de teatre són coses de convenció però també són coses de plàstica, de poesia plàstica (Broggi 2015b:-min 00:34).

Sobre el juego la aportación es clara:

Jo per a mi, el joc és la base del joc teatral. O sigui, el teatre és un joc. Clar la vida en general és com una espècie de joc, de joc, vull dir que un no sap mai que és del tot en serio (...) no veig la diferència entre joc i teatre (Broggi 2015b:4:15).

Sobre el estilo de su teatro en general, el director nos confirma un punto de mezcla harto curioso entre naturalismo y teatro de convenciones:

La interpretació és molt naturalista sempre i aleshores està dintre d'un marc que no és naturalista, perquè normalment les escenografies no ho són i això ja predisposa a dir *bueno*, doncs ara no passa res. M'agrada aquest equilibri, sí, entre lo naturalista de la interpretació i lo que està en allà, i per tant allà és igual, en un teatre és igual, una piràmide no cal tenir-la si tens *algo* que et recordi. Sí, jugaria amb això (Broggi 2015b:min 14:07).

Esta última intervención nos aporta esa posibilidad de no tener que decantarse por un estilo u otro, sino por poder mezclarlos, aunque la última declaración es un propósito semiológico en toda regla, que efectivamente suele descubrirse a menudo en sus juegos con los espacios escénicos.

5.6 En el proyecto actual, *Hamlet Plays*

Este proyecto se realizó en la recta final del desarrollo de esta Tesis, en junio de 2015, para contrastar y concretar los datos previos y las investigaciones teóricas. Esta pieza constituye una parte necesaria de la Tesis para tener datos de laboratorio sobre el mismo objetivo: definir los indicadores del juego y la zona de intersección del juego y el teatro. Si bien es cierto que ya había realizado yo algún proceso previo para comenzar a investigar la parte práctica, no los había dotado de una observación sistemática hasta este momento. Consideraba oportuno repetir estos experimentos con esa sistematización y esas herramientas observadoras.

La propuesta era realizar una investigación sobre el proceso de montaje de diversas escenas del *Hamlet* de William Shakespeare, prestando especial atención a los componentes lúdicos

que se manifestaban. Esta parte contribuía especialmente a completar la observación sobre el proceso de montaje o ensayos, ya que sobre los resultados acabados poseía la información necesaria en video que acabo de describir en los apartados anteriores. Sin embargo, me faltaba observar protocolariamente el proceso de creación. Es por esto por lo que la propuesta que lancé a los actores que voluntariamente quisieron acompañarme en este laboratorio fue siempre la de realizar el proceso de ensayos de un espectáculo, con toda la normalidad posible, aun sabiendo que el objetivo no era el de una producción con fecha de estreno, sino el de una investigación para una Tesis doctoral. Antes de continuar, debo agradecer profundamente la entrega con que este grupo de actores ha venido a trabajar para esta investigación de forma voluntaria y enormemente profesional, poniendo todo su esfuerzo y talento en cada sesión. Sin su presencia y sin la calidad de su entrega en los ensayos, mi esfuerzo hubiera quedado muy mermado en la parte de los resultados.

La propuesta realizada a este grupo de actores y actrices fue deliberadamente abierta y muy poco predeterminada, para permitir que el material creativo emergiera en los ensayos desde la improvisación. El equipo ha estado compuesto por seis actores y actrices y una observadora, que más adelante presentaré. Este equipo se eligió durante junio y julio de 2015, entre mis exalumnos del recién acabado curso académico 2014/2015. Todos ellos han sido alumnos en mis clases de Expresión Corporal 2, de la Escuela Superior de Arte Dramático, Institut del Teatre, de Barcelona y esta era la primera premisa que deseaba que cumpliera el equipo. Así, al elegir los alumnos que formarían parte del grupo tuve en cuenta que:

1. Hubieran asistido recientemente a mis clases para poder partir de ciertos entrenamientos y códigos sin necesidad de dedicar tiempo a volver sobre ello.
2. Habían desarrollado una comunicación fácil con mis propuestas y que lo habían demostrado a lo largo del curso.
3. Fueran alumnos capaces de sentirse muy cómodos en los diferentes registros interpretativos que habíamos probado en clase, desde los más naturales a los más histriónicos, para poder saltar en las improvisaciones rápidamente de unos a otros.

4. Fueran alumnos con mucha disponibilidad creativa a la hora de afrontar la creación propia, para poder llevar a cabo propuestas menos preconcebidas de la puesta en escena de *Hamlet*.
5. Tuvieran la capacidad de desprender placer en las improvisaciones y no solo en la interpretación.

A partir de aquí no se buscó ningún método interpretativo en particular, sino tan solo acompañar a los actores durante el proceso de calentamiento y lanzar propuestas diferentes cada día de improvisación en torno a diferentes momentos o escenas de *Hamlet*. Diariamente se ha usado el texto como material de partida, pero no de llegada; es decir, que después de leer la escena varias veces, siempre hemos abierto un juego franco para inventar una manera de improvisarla, poco prediseñada. Y si bien los textos iban apareciendo y desapareciendo, los guiones de fondo, la historia en sí y sus tensiones, sí han sido nuestro alimento diario. El objetivo era que se filtrara una atmósfera de libertad creativa, en todos los ámbitos del ensayo, desde la dramaturgia al modelo de reparto, desde la adaptación del texto al uso de cuerpo y objetos.

Por tanto, este laboratorio supone un estudio de caso con informantes previamente señalados como importantes por su grado de sensibilidad al juego creativo y su grado de madurez para garantizar los protocolos de recogida de datos relacionados con la aplicación de las técnicas de investigación. En todo momento, el equipo era consciente de que estaba participando en un laboratorio de investigación para la Tesis doctoral que estoy presentando y de que los datos recogidos solo se utilizarían a tal efecto.

5.6.1 Planteamiento estético

Planteamos pocos elementos de partida para que el espectáculo se pudiera ir cargando poco a poco de las definiciones que nacieran del propio ensayo, y no antes. Aun así, y para poner unos ciertos límites que aseguren al actor, sí se propusieron algunos elementos relevantes.

1. El espectáculo nos describe una familia poco ejemplar, de moral dudosa en un entorno claramente mezquino, con un rey asesinado por su hermano, que a los dos meses ya se está desposando con la reina viuda. Participan con su silencio una corte que peca de adulación y pleitesía, probablemente por la rentabilidad de su comportamiento, al poder así vivir al amparo de las arcas monárquicas. Esta situación decadente no la podemos ni la queremos omitir. Es más, será uno de los ejes de nuestro laboratorio.
2. Sobre vestuario y escenografía proponemos no articular nada especial, más allá de unas ropas neutras, una mesa y varias sillas, así como algún elemento clave como la corona real, que manifieste las tensiones hegemónicas y los conflictos de poder.
3. *Todos contra Hamlet* hubiera podido ser otro título para este laboratorio, ya que lo que transpira la obra una vez leída es una grave sensación de claustrofobia para este joven que acaba de perder a un padre amado y queda en manos de una turba de rapaces más o menos molestos.
4. En el personaje principal, es definitiva la idea de duelo profundo por la pérdida de su padre. Esto nos remite a una dimensión igual de profunda que el amor.
5. Abordamos la obra con la presunción, por tanto, de que Hamlet no está loco, no es desproporcionado ni tampoco vengativo, sino que es un alma pura y fuerte que, en medio de una esteparia soledad, trata de legitimar el comportamiento honesto y digno del ser más humano.

5.6.2 Proceso

5.6.2.1 Fase 1

Tras las nueve primeras sesiones de 1 hora y 30 minutos de ensayo cada una, realizadas entre el 12 de julio y el 5 de agosto de 2015, con un solo actor, Francesc Cuéllar, llegué a varias conclusiones que afectan tanto al espectáculo como a la investigación: en primer lugar, que el proceso se estaba instalando en una atmósfera muy positiva en cuanto al entendimiento estético y las improvisaciones resultaban muy productivas. En segundo lugar, que era adecuado partir de una propuesta completamente en blanco, sin prejuicios creativos, ni objetivos concretos. En tercer lugar, que era correcto no poseer otra premisa inicial, más que

la de trabajar sobre la obra de *Hamlet*, como ya he explicado hasta aquí, pero con la particularidad de que hubiera un solo actor, y que él pudiera actuar todos los personajes.

Realizamos así, durante esta primera fase, una primera lectura sobre toda la obra, mezclando la lectura con la improvisación. No era extraño vernos a los dos leer esos días e interpretar al mismo tiempo. Él multiplicando los personajes y yo ayudándole con estímulos de dirección o dándole réplicas. Así, fuimos rescatando momentos especialmente significativos, por su carga dramática o por su capacidad explicativa sobre el tránsito del argumento. Quiero decir que se iba realizando una selección natural de qué textos o escenas nos interesaban más que otras. La idea de estilo tampoco estaba preconcebida en absoluto, aunque la propuesta fuera aproximarse a un espectáculo un tanto deconstruido o desordenado respecto a su forma original, pero, en todo caso, con suficientes referentes como para ser comprendido. Se propone una adaptación translúcida, gracias al símil con el vidrio; es decir, ni transparente, ni opaca, dejando que el grado de translucidez pueda variar y acabar de definirse en los sucesivos ensayos.

En estas primeras horas iniciales, se nos desveló una trama parateatral para arropar la adaptación: la conferencia o clase magistral en la que un personaje aparece para exponer un trabajo de investigación sobre Hamlet. Aún no sabemos si será un profesor que imparte una clase magistral, un investigador especialista en un congreso específico del tema o un alumno que presenta una exposición como trabajo final de asignatura, ante sus compañeros. Aunque nos tienta tras las primeras improvisaciones más este último tema, decidimos no cerrarlo.

Cuando el tema apareció, decidí guardarlo por ciertas resonancias con alguno de los discursos teatrales más notables de Albert Boadella, en los que habla de la relevancia que tienen los distintos ritos o *performances* sociales en escena, y la conferencia es sin duda una de ellas. Albert Boadella ha tomado más de una vez este recurso dramaturgico para sus espectáculos, como el encuentro ecuménico de *Tele-deum*, la conferencia de *Olímpic man*, los protocolos de la atención hospitalaria en *Daaalí* o el centro psiquiátrico de *Tengo un tío en América*.

Nuestra manera de llevar a cabo el trabajo de mesa se fue convirtiendo poco a poco en una técnica; una manera de leer que de forma natural nos exigía o provocaba levantarnos y actuar enseguida. Una lectura activa que generalmente evolucionaba a una improvisación.

Apareció poco a poco también la necesidad de más actores, de una interlocución con el actor principal. Una cierta necesidad de compañía. Yo notaba que mi intervención sobre él le provocaba momentos álgidos de improvisación y que el caudal de su juego no se veía completado por falta de interpelaciones. De hecho, él podía profundizar mucho más si yo mismo le daba réplicas semiactuadas, que si solo él tenía que proporcionárselas a sí mismo. Pero igualmente deseaba seguir explorando el doblaje de personajes por él mismo. No quería renunciar a ese divertimento todavía.

La solución que se propuso fue continuar con un grupo de actores que actuarían como coro. Un coro con el que investigar, además de la escena de los cómicos en la que necesariamente una *troupe* entraba a escena, las reacciones de los personajes alrededor de Hamlet como una microsociedad incapaz de comprender al joven príncipe. El coro se propuso para intervenir como antagonista, o como *partenaire* del actor principal, con el que se había iniciado este laboratorio. Pero, además, para poder desarrollar ciertos elementos de teatralización, como la transformación del espacio, la creación de elementos emotivos transportados a la fisicalidad actoral o la elaboración de determinadas digresiones creativas como podían ser la aparición del espectro o la creación de dos espacios a la vez. El objetivo de la investigación era claro: analizar los elementos de juego en escena y los elementos potenciadores de este. Esta era la inquietud principal derivada de los objetivos investigadores y, sin embargo, echaba en falta ya de partida el grupo para poder jugar. Es cierto que son muchos los juegos individuales, pero también es verdad que son muchos más los colectivos. En todo caso, con el grupo además podía añadir la investigación sobre el juego individual, pero al revés, no; es decir, si solo tenía un actor, no podría nunca investigar el juego colectivo. En un primer momento pensé en introducir un "equipo de apoyo", que trabajara con nosotros realizando un *training* inicial que serviría de "calentamiento lúdico", por así decirlo. Sin embargo, pronto deseché la idea en mis apuntes, ya que no tenía sentido jugar fuera de la creación, pues este

trabajo no es una investigación del juego en el *training*, ni en la formación del actor, sino una investigación del juego en la creación escénica, por tanto, el equipo tendría que participar del espectáculo teatral como actores.

La solución que se me ocurrió fue categorizar el experimento bajo el epígrafe de “trabajo de coro y protagonista”. Así fue que al llegar al final de nuestras primeras sesiones de tanteo nos despedimos durante vacaciones de verano, con varios objetivos cumplidos:

1. Haber leído e improvisado con el actor principal toda la obra de principio a fin.
2. Haber definido el esqueleto de la primera parte en la cual nos centraríamos a la vuelta.
3. Haber definido el argumento parateatral o “juego envolvente” de la presentación de un alumno de su trabajo sobre Hamlet en clase.
4. Apostar por un laboratorio más colectivo, con más actores y por tanto más posibilidades de juego.

5.6.2.2 Fase 2

En esta segunda fase, añadido a cinco actores que constituyeron el coro. Durante el verano pienso que pese a ser un trabajo sobre el texto, prefiero incorporar actores de la especialidad de interpretación-gesto. No sabría decir muy bien por qué, pero una intuición en ese momento difusa me anima a pensar que todo el trabajo pendiente de desarrollar con este coro sería principalmente de creación propia, muy basado en las escenas no escritas de la obra. Necesitaba, por tanto, actores y actrices muy acostumbrados o entrenados en la invención de escenas sin necesidad de un texto literario previo. Asimismo, tenía la sensación de que el vínculo entre el cuerpo y el juego era patente en mis referentes teóricos de juego y, aunque no se manifestaba como condición *sine qua non*, sí aparecía así en mis estudios teóricos. Por tanto, decidí construir el coro con actores capacitados, motivados y entrenados para el uso corporal en escena, a los cuales el gesto y el movimiento teatral les fuera un territorio escénico familiar. Así, los cinco actores elegidos y que accedieron fueron: Pol Para, Agnès Jabour, Hodei Arrastoa, Julia Clarà, Carlos Ulloa.

En esta segunda fase hemos realizado 17 sesiones, de dos horas y media cada una, que suman un total 42 horas y media, dedicadas principalmente a improvisar de nuevo, pero esta vez en grupo, si bien íbamos cerrando alguna de las escenas. Las sesiones se desarrollaron, concretamente, entre el 3 de septiembre y 5 de octubre de 2015.

Con ellos generamos material dialógico y reflexiones escritas muy ricas que me ayudan enormemente en la investigación y que declaro tanto en la descripción que iré mostrando más adelante como en los anexos de DVD (ver Anexos).

5.6.2.3 Fase 3

No es una fase demasiado diferente a la anterior, pero sí aparece algún cambio porque detecto que mi percepción sobre el proceso está muy dentro del mismo. He de confesar que, a veces, me cuesta distanciarme para tener una reflexión distante; por ello, decido pedir a una persona más que se incorpore al equipo con el solo fin de observar los acontecimientos diariamente y realizar una reflexión completamente externa a los actores-participantes y a mí mismo. Una mirada complementaria y confrontadora, que supone una estrategia de validación de la investigación. Necesito, por otra parte, que sea una persona que conozca los códigos en que estamos trabajando y nuestro contexto de investigación. Me decido por Gaia Bautista, una alumna mía del curso académico 2014/2015, que destacó durante todo el año por su habilidad creativa y su reflexión profunda, pues antes de cursar estudios de Arte Dramático había cursado estudios de Filosofía, lo que le convierte en una creadora-reflexiva, perfecta para el papel que ahora necesitaba. Ella también vierte su observación en un cuaderno-reflexivo y del que destilo en este apartado los datos más relevantes.

Cambiamos también en esta fase la dedicación invirtiendo más tiempo a la creatividad en el montaje y menos en la improvisación abierta, dedicación principal en las fases 1 y 2. El objetivo es observar cómo se mueve el placer de los actores de la fase primera de ensayos completamente permisiva y abierta, a la segunda, más centrada en seleccionar el material, guardarlo y limpiarlo por medio de las repeticiones.

Esta última fase la dotamos de otras 17 sesiones de hora y media cada una, que suman un total 42 horas y media más y se desarrolló del 6 de octubre al 6 de noviembre de 2015.

5.6.3 Descripción de los datos de textos reflexivos del participante en la primera fase

Analizados por fases, obtengo los siguientes resultados de los participantes mientras realizan la práctica. Sus resultados pese a ser aportaciones escritas, son completamente vivenciales, ya que se recogieron justo al final de las sesiones de ensayo. Esta es una de las razones por las que la práctica se hacía imprescindible, porque los “datos en frío”, los podíamos obtener de entrevistas a cualquier actor, pero no me parecían ni tan reales ni tan creíbles (porque creo que se podrían responder desde espacios comunes generalistas) como los “datos en caliente” sobre experiencias muy concretas y recién vividas. Estos datos vienen a completar las respuestas a la pregunta principal de la investigación.

¿QUÉ INDICADORES NOS MANIFIESTAN EL CAPITAL LÚDICO EN EL ESPECTÁCULO TEATRAL, TANTO EN LOS PROCESOS COMO EN LOS RESULTADOS?

Insisto en ello, ya que es importante declarar que, pese a haber analizado datos muy completos sobre los productos acabados, yo no poseía aún datos analíticos sobre los procesos generadores de la pieza artística, donde se albergan piezas de estudio clave como la improvisación y la repetición o montaje.

TEXTOS REFLEXIVOS FRAN FASE 1⁹

Ahorro las comillas para no hacer dificultosa la lectura de esta tabla pero todos los extractos son literales del actor-participante Francesc Cuéllar.

⁹ Para la transcripción de los textos, procedemos del mismo modo que para las entrevistas a los diferentes directores y profesores: incluimos cambios mínimos de puntuación para facilitar la lectura, pero mantenemos literalmente las palabras personales, sin corregir errores, ni concatenaciones, por ejemplo. Las cursivas se emplean para destacar en el comentario alguna parte del texto.

Coment.	12-julio-2015	13-julio-2015	24,25-julio-2015	26-julio-2015
1	Es el primer dia. Si amb lletres pogués expressar un crit eufòric, aquest diari començaria d'alguna forma semblant.	Es el segon dia; retiro lo dicho, de moment no ens calen escalfaments, ens escalfem solets amb 5 minuts de lectura. No sé si ho fa Shakespeare o la nostra energia i les nostres ganes.	Definitivament no ens calen escalfaments, només 5 minuts de lectura i tot es comença a aixecar.	Varem començar fent lectura i com sempre ja em va sortir aixecar-me, però es que m'aixecava i la panxa m'obligava a baixar perquè estant de peu era un desastre. I va ser una merda perquè em sentia malament. Alguna part de mi volia aixecar-se però l'altra part m'obligava a seure'm. I em <i>rallava</i> perquè veia que era una cosa lenta i no sé què ..., però va arribar un punt que va poder més la meua part de dir <i>vamos a jugar</i> que no la del mal de panxa i en aquest sentit pues varem aprofitar.
2	No hem durat ni una escena sencera asseguts i l'hem començat a moure.	Estic pensant que les nostres lectures són assajos. I ben bé, m'agradaria saber què passarà en els assajos.	Tenim càmera, captarà totes les hores de viatge jugant.	Em recordo del moment que va fer el CLIN, que varem <i>apretar</i> el botó de <i>vamos a jugar</i> , i era quan com a Laertes, havia de treure la meua germana Ofèlia de l'aigua ofegada.
3	Quan llegeixes un text assegut no s'activa la mateixa part del cervell que s'activa quan estàs llegint un text de peu i en moviment.	Pot ser espectacular. M'hagués agradat tenir una captura d'aquestes hores perquè han aparegut petites meravelles.	Crec que en el moment que comencem a fixar / montar / assajar es podran recuperar molts moments d'aquests dies.	Anar a fons en el joc és, en aquest cas era, que realment fos la germana i no un tros de cortina. Agafar les manetes, ajuntar-li. Rentar-li les ungles una a una. Treure-li alguna branca del cabell.
4	Que jo preferia començar amb un escalfament per iniciar el treball.	Me n'adono de la importància del treball i el joc en equip.	És ben bé que podríem deixar venir al tribunal de la tesi a un assaig. En el joc improvisant amb d'intenció de crear surten meravelles.	Quan comences a ser particular i concret i concís i no general, el joc agafa molta més força i per tant tu com a jugador vas molt més a fons.
5	A ser gamberro! I jugar! Enlloc està escrit que Hamlet no sigui <i>gamberro</i> .	En Juanjo, des de fora pot anotar i aprofundir més en un moment per treure-li tot el suc possible, que des de dins no veus.	Sessions amb troballes perquè els dos tenim clar el concepte spectacle, per tant quan juguem, ja ho fem amb aquests recursos teatrals escènics.	Sent molt precís i concret i això funciona i això funciona, i a partir d'aquí que varem fer això, va fer un clic, i tot va començar a volar, a volar, a volar...

Fuente: elaboración propia

Coment.	12-julio-2015	13-julio-2015	24,25-julio-2015	26-julio-2015
6	Només és el primer dia, però hem (fet) uns primers passos molt frescos i encoratjadors.	Tu estàs anant a <i>tope</i> amb les regles del joc i el teu ego no et permet jutjar.	Un rodatge i amb una base i fonaments sòlids que fan de xarxa per no caure.	Quan ja has instaurat bé una cosa, quan a l'inici del joc ja es va veure clar que era, <i>vamos</i> a jugar, a partir d'aquí tot va sol. El text ja ens ajuda.
7			Quan jugues per crear, funciona si ho defenses tot a <i>tope</i> , a <i>muerte con ello</i> , perquè les troballes inesperades són molt més interessants que les pensades, ens sorprenen, i si ho fan amb nosaltres ho podran fer a un futur i probable públic.	O sigui, tu vas provant, vas provant, en aquest cas jo estava malalt i el Juanjo m'anava burxant per diferents llocs, per veure si em podia treure d'aquest pou.
8				A la que va veure que eh, <i>hemos salido del pozo</i> , aleshores va començar a burxar diferent i es nota no? I <i>vale</i> , de cop tot agafa altra dimensió.
9				El que puc fer és dir, vaig gaudir-ho molt o no. I en aquest cas la lluita entre Laertes i Hamlet la vaig gaudir molt, enterrar la meva germana i tapar la tomba, o el <i>mausoleo</i> , vaig disfrutar molt i això, vaig disfrutar tant que el mal de panxa es va passar fins que varem tornar a parar q se'ns va passar la hora, que casi arribo tard a treballar als micro teatres, i això, i que vaig sortir com amb molta energia i renovat
10				Crec que en aquest cas la figura del director o simés no la figura externa que de cop veu quan el joc funciona i quan no, quan estàs jugant i quan no

Fuente: elaboración propia

Tabla 7: Resultados obtenidos a partir de los textos reflexivos del participante Francesc Cuéllar - Fase 1

5.6.4 Análisis e interpretación de los datos de textos reflexivos de los participantes en la fase 1

El proceso, como se deduce de la actitud del participante, que corroboro, no pudo empezar con mejor atmósfera: no solo el clima y la motivación eran positivos, sino que desde la primera improvisación se instaló una profundidad enorme en la manera en que el actor se entregaba a las improvisaciones. Es imprescindible describir este clima para atender a la improvisación, pues sin él se convertiría todo en un simulacro y los datos que obtengo se verían así autoanulados, pero gracias al actor-participante con el que tuve la suerte de contar, la situación era la contraria. La excitación y entrega era máxima, permanente y con muchas dosis de inteligencia teatral. Tengo que decir que lo más sorprendente es que así ha seguido hasta el último día, por lo cual las interpretaciones o análisis que hago desde esta observación participante, poseen un grado de fiabilidad alto, ya que el nivel de actuación era óptimo. También destacar el aumento progresivo de las reflexiones en cantidad y profundidad.

De la narración del día segundo, destaca esta sensación del participante hacia la posibilidad de prescindir del calentamiento. Lo cierto es que yo deliberadamente no quise hacerlo, para comprobar si las energías actorales se activan igualmente sin él. Lo cual significaría que el placer profundo de jugar no está en los juegos expresamente declarados en el calentamiento, sino que se alberga en otro lugar, más propio del ensayo en sí. El participante me señala dos de esos posibles lugares de albergue:

- En el propio texto.
- En la energía de director y actor.

Creo que acierta, porque en la sala no había nada más. Encuentra importante además que el juego tenga reglas para ser profundo. Esta información es básica, ya que si decimos “juego” se instala un subtexto de banalidad a veces en nuestro imaginario, y estas reglas le dan la complejidad necesaria para que se convierta en un rompecabezas o crucigrama complejo y divertido por su complicación. El participante me informa de que el actor, para improvisar, necesita no perderse, precisa acotar mucho las reglas.

En la tercera sesión con texto reflexivo, se corrobora en los textos reflexivos del participante, la independencia del juego profundo teatral del de los calentamientos o *training*. Seguramente este facilita, pero no garantiza nada. Es el entrar a fondo al juego mismo de la improvisación con los materiales escénicos, lo que garantiza obtener buenas escenas de ensayo, apunto en mis reflexiones escritas. Pienso como él porque no solo me ha ocurrido en este laboratorio, sino muy a menudo también en mi practica escénica. Por tanto, no lo incluiré como identificador del juego. Impartiendo clase ocurre exactamente lo contrario, pero esta Tesis no es sobre pedagogía teatral, por tanto, lo dejo aquí sin más profundización. Me llama poderosamente la atención que cuando el actor participante manifiesta su sensación de calidad de los ensayos y de interés para que un tribunal lo viera, le he de reconocer que yo estaba anotando lo mismo en mis reflexiones.

Se siente un placer desmesurado encontrado a partir de un juego libre y abierto, pero aco- tado por los temas de cada escena. Creo que el actor también destaca “la defensa a muerte” de las propuestas; es decir, entrar a fondo al simulacro de lo que estamos inventando en cada momento. Y creo que tanto la idea de libertad como la de límites o concreciones, como la idea de defensa fuerte, han de entrar a definir la improvisación. Esta palabra, “improvi- sación”, es tan abundantemente usada en mi trabajo, como en el de los directores que he entrevistado, como también en los que he presentado en el estudio teórico, por lo que hay razones suficientes para consolidarla como otra de las categorías que definen el juego tea- tral y que añadiré a la lista creada hasta ahora:

DIMENSIÓN 8	IMPROVISACIÓN	Libertad
		Límites, consignas o contex- to improvisador
		Nivel de defensa del actor del simulacro
		Ser particular, preciso y concreto en la simulación de verdades improvisadas
		Rol del director o figura ex- terna que anima y orienta el potencial creativo del actor improvisando

Fuente: elaboración propia

Tabla 8: Dimensión 8. Nuevo componente de la lista de elementos lúdicos aumentada y clasificada a partir del análisis teórico, entrevistas y textos reflexivos del participante y del investigador.

Esta idea de improvisación, en mi modo de intervenir como director, tanto en esta fase como en la siguiente, yo la compongo de la siguiente manera: leemos de una forma tranquila el texto original; en algún momento alguna de las frases leídas toma relevancia o adquiere un peso especial; la repetimos; le pido al actor que me la explique y ahí comienza un juego de insistencias que llevan al actor a jugar lo que él mismo está imaginando.

Otras veces le pido que tras leer la escena, ocupe el escenario y la realice sin hablar, solo pensando en lo que hemos leído. Otras veces, que haga una entrada a escena con lo que está imaginando del personaje y una música que puede ser que yo mismo añada, pero aún sin texto. Hasta que percibo que el actor ha comenzado a cabalgar y se siente confortable en lo que actúa. Ello se suele percibir bien cuando el placer del simulacro invade al actor. En ese momento, lo agitamos un poco más, a través de acelerar o disminuir la energía o movimiento emergente en el actor, lo que si se hace con sensibilidad y escucha hacia él, suele multiplicar su divertimento. En ese momento su cabeza está repleta de imágenes nutritivas e imaginarias sobre la situación y el personaje; solo en ese momento, empezamos a recitar el texto. Unos días improvisado emulando el original, otros días el actor lee el libro puesto en situación, a la vez que juega el personaje. Yo apunto en mis reflexiones que este proceso se podría sintetizar así:

1. Estímulo externo —consigna— para provocación de movimiento.
2. De ese movimiento, al actor le aparece una fantasía: Una imagen mental.
3. Esa fantasía provoca que vuelva a moverse y a producir nuevas formas corporales.
4. Esa retroalimentación —cuerpo, forma, fantasía— va desarrollando unas emociones asociadas en el interior emocional del actor que también se añaden a los motores de la improvisación.
5. Llega un punto en el que se mezclan en una retroalimentación constante las tres: cuerpo, fantasía y emociones latentes. Ese punto liminal ya genera claramente situaciones expresivas.
6. Es el momento ideal para que el actor incorpore el texto a la improvisación.
7. El esquema del proceso sería: cuerpo - forma - fantasía - emoción - texto

5.6.5 Descripción de de los datos de textos reflexivos de los participantes en la fase 2

Concretamente, les propongo que vayan recogiendo sus impresiones de una manera estructurada pero abierta. Quiero que sea abierta para que aparezcan temas que probablemente yo no haya enfocado todavía. Y también porque el grupo está recién constituido y no me puedo apresurar a instalar la dinámica investigadora muy inquisitiva, sin haber instalado antes la propia dinámica teatral sobre la cual ha de responder. Responden a una cuestión abierta y única: “Descripción abierta de tus impresiones tras la improvisación”. Mi sorpresa recae en que, desde el principio, su aceptación de los cuestionarios y la escritura sobre el tema es muy participativa y percibo una gran concentración y motivación al final de las sesiones cuando antes de acabar dejamos un momento para abocar estas sensaciones sobre el papel. Los *focus group* no los he reflejado porque siempre que he realizado alguno he completado *a posteriori* un texto reflexivo, y he observado que lo que ocurría es que los datos eran redundantes. No obstante, he seguido realizando el *focus group* bastante a menudo, porque detecté que ayudaba a los participantes a entrar en un nivel de reflexión y contraste entre ellos muy profundo. Además, derivado de esta técnica de grupo, los escritos personales posteriormente eran más ricos en contenidos y más meditados en conclusiones. Después del *focus group*, he percibido además que aumenta notablemente la motivación para realizar los escritos personales, pues la conversación les anima, participan en ella de modo confortable y, posteriormente, desean dejar constancia de sus puntos de vista sobre los temas tratados. En todo caso es una combinación de técnicas que a mi investigación le ha funcionado muy bien. Únicamente añadir que en esta fase preferí recoger datos del coro, por dos razones: para ellos todo era una novedad, incluso el reflexionar por escrito, y porque el protagonista había participado muy activamente tanto de las improvisaciones como de la parte reflexiva en la fase 1 y su información quedaba muy bien saturada.

Actores	7/8-09-2015	09-09-2015
Hodei	<ul style="list-style-type: none"> escucha colectiva colaboración mutua: más ideas, olvidar errores de hacer el “tonto” a clima denso (seriedad y realidad) varios caminos para producir buen material camino inconsciente: sin pensar ni análisis 	<ul style="list-style-type: none"> tiene vida dentro de la historia, sin efecto negativo de indicaciones externas grupo = tren en marcha; meta de cada instante (dirección desconocida) avance en delicadeza de cada momento: parte visual más limpios en movimientos ilusión, expectativas
Júlia	<ul style="list-style-type: none"> intenso, dentro, magia cómico intenso pérdida de noción de espacio y tiempo seguir impulsos propios sin miedo a equivocación energía (persistente) cualquier propuesta defendida = punzante necesidad de revivir internamente fácil, colectivo 	<ul style="list-style-type: none"> chispa inicial = animal, jugar con el cuerpo ensayo orgánico: loco poético sentir a compañeros menos fluida que ayer, más riesgo regalo texto, poesía no lugar, no tiempo explorar más las carroñeras
Agnès	<ul style="list-style-type: none"> contenta con grupo nuevo hay tiempo; sin presión; las cosas surgen compañeros: cuerpos disponibles, cabezas creativas director: mente abierta, no judicial diversión en improvisaciones cómicas y en dramáticas lenguaje compartido: ilusión 	<ul style="list-style-type: none"> catártico; enamorada de compañeros condiciones para disfrutar = juego me lo paso muy bien; las horas pasan volando universo paralelo a la vida real surgen, fáciles, no impostar, no egos, no protagonismos, sino un coro unanimidad (también externa): mismo barco sin rumbo) expectativas: creación de grupo y espacio
Pol	<ul style="list-style-type: none"> trabajo de extremo: monstruosidad de personajes fácil coro compacto conectado siempre, aun con pérdida del hilo destaca ojos tapados disponible y agradecido por compañeros y juego; atmósfera todo defendido y justificado: buena sesión voltereta Hamlet 	<ul style="list-style-type: none"> cómico y dramático muy vivo coro y él mismo “trance”: dejar de ser nosotros mismos y pasar a ser los personajes (alimentar el personaje) momento Hamlet flotando muy agradable
Carlos	<ul style="list-style-type: none"> sorpresa por juego de comediantes personajes autónomos personajes con burla y sin vergüenza sonidos propios, no pantomima toque personal en pantomima sueño Hamlet fascinante, macabro 	<ul style="list-style-type: none"> propuestas externas del director sin interrupción de impro bipolaridad: actor recogiendo información + personaje comienzo improvisación con imagen clara: fácil

Fuente: elaboración propia

Tabla 9: Lista de resultados extraídos de los textos reflexivos en la Fase 2, de los participantes nuevos. Tema: Reflexiones al acabar el ensayo.

Actores	10-09-2015	16-09-2015
Hodei	<ul style="list-style-type: none"> diferencia de lenguajes: cubista, Nôh: otros ritmos, esencializar momentos papel individual + piña colectiva gran día 	<ul style="list-style-type: none"> contraste dramático + bufón equipo: misma dirección motor del trabajo: expectativas
Júlia	<ul style="list-style-type: none"> fascinació per fer de Hamlet: bon equip amb cor lectura = comprensió joc a 4 bandes: molta informació en poc temps moment del cubisme atmosfera juganera = calma interior, estat meditatiu; dilatació del temps escoltar al grup i al propi cos sensació agradable, bona entesa amb equip 	<ul style="list-style-type: none"> avui tots totalment en joc (ahir, no): carronyaires investigant veus canvi del tràgic agraït confiança Hamlet còmics súper units còmics final pantomima, nou llenguatge fem d'esponges: rebre i tornar; per director, corifeu o còmics conèixer més els còmics: agraït i plaent
Agnès	Nc	<ul style="list-style-type: none"> compenetració amb Hamlet: dóna impulsos, text amb més sentit molt material: ganes de crear hores i hores (limitació temps) seguretat perquè moments de no fer res no són buits organització = resultats
Pol	<ul style="list-style-type: none"> millora: grup ficat en joc, més material vol portor, però més còmode d'àgil (sur de natural) Nôh 	<ul style="list-style-type: none"> més content: sincronització corifeu i tots defensa de propostes canvis de registre: sarcàstic, dramàtic, còmic bona adaptació de tothom alegria per moltes pantomimes disponibles
Carlos	<ul style="list-style-type: none"> Sorpresa: 1. locura, máximo 2. cúbico barroca: burla + compostura 3. energía y atmósfera: no poder salir fuera de lugar, pero activos siempre (estáticos o en movimiento) 	<ul style="list-style-type: none"> compenetración coroHamlet réplica provoca cambio ganas de investigar / jugar; muy interesante

Fuente: elaboración propia

Tabla 10: Lista de resultados extraídos de los textos reflexivos en la Fase 2, de los participantes nuevos. Tema reflexiones al acabar el ensayo.

Tras las reflexiones abiertas y tras varias sesiones trabajando, el grupo ya tiene la sensación de compañía teatral consolidada, para la siguiente tabla les propondré que contesten aspectos estrictamente relacionados con el juego a través de un cuestionario de seis ítems:-
Teniendo en cuenta los ensayos que hemos realizado, responde a las siguientes preguntas referentes al juego teatral:

1. ¿Cuándo aparece?
2. ¿Cuándo no aparece?
3. ¿Cómo lo sientes mientras trabajas?
4. ¿Qué características tiene?
5. ¿Cuándo empieza y cuando acaba?
6. ¿Qué forma tiene en una improvisación y qué forma tiene en una sesión autónoma?

Actor	1. ¿Cuándo aparece?	2. ¿Cuándo no aparece?	3. ¿Cómo lo sientes?	4. Características	5. Inicio y final	6. Forma en improvisar y en sesión autónoma
Hodei	<ul style="list-style-type: none"> instrumento no prejudicis dejar de pensar todo sirve muchas posibilidades aceptación, acompañamiento no negación compañeros, a pesar de externo 	<ul style="list-style-type: none"> sin profe (pero efectivo) 	<ul style="list-style-type: none"> de “hacer tonterías” a tono dramático: cambia sensación, pero no ruptura siempre jugando: mucha escucha en el grupo 	Nc	Nc	Nc
Júlia	<ul style="list-style-type: none"> no control gaudir no espai ni temps no cansament entrega 100% 	<ul style="list-style-type: none"> negació no avanç improvisació			<ul style="list-style-type: none"> inici: igual que el son; transició final: poc a poc 	<ul style="list-style-type: none"> més fàcil entrar en sessió dirigida (no et fa sortir) més difícil en autònoma: necessita unanimitat
Agnès	<ul style="list-style-type: none"> direcció comuna no fer per fer 	judici (extern o intern)	<ul style="list-style-type: none"> flueix tots 	<ul style="list-style-type: none"> incoant no expectatives ni ambicions col·lectiu 	<ul style="list-style-type: none"> no detectable no pensament: passa i prou 	<ul style="list-style-type: none"> improvització: pilota que gira sola autònoma: equilibrista que s'intenta posar damunt la pilota de la impro
Pol	<ul style="list-style-type: none"> actor viu atmosfera a l'entrar en vida 	actitud actoral anecdòtica	<ul style="list-style-type: none"> no em jutjo no qüestionament defenso a mort el que es genera 		<ul style="list-style-type: none"> capaç de sorprendre actor i espectador sempre sincer 	<ul style="list-style-type: none"> improvització: fàbrica de material, pluja d'idees Autònoma: ordenar idees, posar en comú, picar pedra
Carlos	et deixes emportar per regles: súbdit, modejable	<ul style="list-style-type: none"> raó impediments, aproximació a realitat tu portes el joc, no et porta ell 	<ul style="list-style-type: none"> llibertat interna (dins les regles) confiança per equivocarme i trobar solució 	<ul style="list-style-type: none"> no sóc manipulador del temps mana joc sobre el temps 	inici: disposició de cos i cap per a un altre estat (sorpresa, rituals... que controles per ull extern, però amb espontaneïtat i tranquil·litat	<ul style="list-style-type: none"> improvització diferent autònoma Impro: guia externa; treball per fer material, no per establir-lo Autònoma: s'ha d'establir-lo; l'ull extern ets tu; consciència temporal real.

Fuente: elaboración propia

Tabla 11: Lista de resultados extraídos de los textos reflexivos en la Fase 2, de los participantes nuevos. Tema el juego en la escena.

5.6.6 Análisis e interpretación de los datos de textos reflexivos de los participantes en la segunda fase

Muchos comentarios sobre la improvisación se reiteran una y otra vez: No pensar, no juzgar, no miedo... Se concreta definitivamente la ilusión o motivación como elemento básico para que surja el juego, y es reiterado con diversas expresiones.

Aparece reiteradamente el término “escucha” y es normal que aparezca más ahora que hay más de un actor en escena y no antes. “Trance, dejar de ser nosotros mismos y pasar a ser los personajes”: este identificador debe ser explicado, pues podría dar una imagen distorsionada del ensayo, pseudochamánica, y no es así. Corresponde más a la entrega excelente que están dando los actores y en la cual les emerge una sensación real de trance, pero derivada de su placer de juego simulado. En mis reflexiones como investigador he destacado en varios escritos cómo proponer el juego desde mi rol de director, siendo motivador pero no muy directivo, para permitir a los actores esa entrega desde su propia libertad y placer. En los debates siempre les he solicitado que conecten con su propia sensación de placer al jugar, principalmente. Veo en los resultados del vídeo de ensayos que las mejores aportaciones teatrales de la improvisación aparecen cuando el juego es libre y placentero. Veo también en los vídeos que las propuestas del director pueden alimentar de sorpresa a los actores para reactivar su entrega. Con las participaciones reflexivas del coro en esta fase 2, puedo completar ya la dimensión 8. Aparece también la palabra “locura” que como la palabra “trance”, necesita ser explicada, si no parecería que se provocan estados peligrosos de alienación en los actores y, sin embargo, esa palabra se refiere, como el propio participante indica, a las posibilidades de sorprenderse, de entregarse a lo que pase sin prejuicios, va unida para mí a libertad y a trance.

DIMENSIÓN 8	IMPROVISACIÓN	LIBERTAD Y PLACER: libertad sin juicios, trance, locura
		REGLAS DEL JUEGO CLARAS: límites, consignas o contexto improvisador
		ENTREGA DEL ACTOR: nivel de defensa del actor del simulacro
		SER CONCRETO EN EL JUEGO: ser particular, preciso y concreto en la simulación de verdades improvisadas
		MOTIVACIÓN: ilusión, expectativas, ganas de investigar
		DIRECTOR RECEPTIVO: rol del director o figura externa que anima y orienta el potencial creativo del actor improvisando. Abierto también a la escucha de lo que pasa en improvisación
		COMPLICIDAD: escucha activa, buen entendimiento en grupo, compenetración
		ALIMENTAR ENSAYOS CON SORPRESAS: cambios de registro. Propuestas ricas y variadas.

Fuente: elaboración propia

Tabla 12: Dimensión 8: La improvisación. Nueva componente de la lista de elementos lúdicos aumentada y clasificada a partir del análisis teórico, entrevistas, vídeos y textos reflexivos de los participantes y del investigador.

Por lo que respecta a su opinión sobre el juego, los actores también responden y sus respuesta alimentan, junto con la teoría, la respuesta a una de las dos preguntas principales de la investigación:

¿EN QUÉ ZONAS SE INTERSECCIONAN EL JUEGO Y EL TEATRO?

Zonas de intersección de juego y teatro

<p>1. ¿Cuándo aparece?</p>	<ul style="list-style-type: none"> - no prejuicios, no pensar - entrega, no cansancio, no espacio, ni tiempo - confianza en las reglas del juego - actor vivo - abanico abierto de posibilidades - súbdito a las propuestas, moldeable
<p>2. ¿Cuándo no aparece?</p>	<ul style="list-style-type: none"> - autojuicio externo crítico sobre las ejecuciones - actitud anecdótica del actor - negación de la improvisación
<p>3. ¿Cómo lo sientes mientras trabajas?</p>	<ul style="list-style-type: none"> - mucha escucha - todo fluye - libertad interna - confianza para equivocarse y buscar solución nueva
<p>4. ¿Qué características tiene?</p>	<ul style="list-style-type: none"> - inocente, no expectativas, sincero - tiene poder y manda sobre el actor y sobre el tiempo - aporta sorpresas
<p>5. ¿Cuándo empieza y cuando acaba?</p>	<ul style="list-style-type: none"> - es como dormir, poco a poco te duermes y poco a poco te despiertas, sin notarlo, pasa sin más - dejas que llegue y lo recibes con tranquilidad
<p>6. ¿Qué forma tiene en una improvisación dirigida y qué forma tiene en una sesión autónoma (sin director)?</p>	<ul style="list-style-type: none"> - es más difícil en sesión autónoma - en una improvisación dirigida la responsabilidad es externa, en una improvisación sin director más difícil porque tú propones, ejecutas, y valoras los cambios. Estás dentro y fuera

Fuente: elaboración propia

Tabla 13: Tabla reflexión sobre las zonas de intersección del juego y el teatro

La riqueza de estos resultados radican, en primer lugar, en que todos los actores no solo consensuan que efectivamente todo lo que se hace es jugar, sino que detallan por qué. Realizan una descripción del juego como un lugar liviano, fácil, con un principio y final imperceptible, que requiere de mucha confianza para poder entregarse completamente, pero que una vez es así, todo fluye —reminiscencias claras del ya citado Mihaly Csikszentmihalyi (2012)— y desaparece el tiempo o el pensamiento. Provoca en el actor-jugador un desarrollo de la confianza y la escucha del grupo, de la *communitas* que refería Víctor Turner (1982). Un

lugar que los actores narran de sorpresas de posibilidades, inocente, que parece no mandar y, sin embargo, tiene un gran poder ya que hace abandonar lugar, tiempo y una parte de la consciencia sobre lo real. Un lugar que los actores describen como de abandono como obediente a las propuestas, al propio juego. Realmente los parecidos de lo que narran los actores con la teoría del juego que he anotado en el capítulo 3 de Huizinga (2008) o Caillois (1994); (2004), o algunos de los estudios realizados sobre ellos (Morillas González 1990), es muy similar. Vemos que los actores corroboran también este parecido entre el juego normal que se da en cualquier espacio de la vida cotidiana y el juego particular del teatro, y describen experiencias similares. Además de esta corroboración he podido comprobar como en este laboratorio se define el juego en las fases más iniciales del montaje, a través de esta dimensión lúdica del teatro que es la improvisación teatral. Me falta solamente contrastar con los actores cómo se transforma el juego cuando se empieza a montar, a cerrar los pactos. Esto es lo que muestra el punto siguiente, pues en ello se ha centrado nuestra fase 3 del laboratorio.

5.6.7 Descripción de los datos de textos reflexivos de los participantes en la tercera fase

Por ser la fase en que mudamos hacia el montaje poco a poco, hemos dialogado mucho sobre las diferencias entre el descubrimiento que suponen las improvisaciones y la fijación-repetición que supone el montaje. Tras varios debates, y la víspera de acabar nuestro laboratorio, el día tres de noviembre de 2015, decidí consolidar la información en un texto reflexivo que solicité a todos los participantes, incluida la observadora externa con la siguiente pregunta:

A menudo se abandona el dominio de libertad total de la improvisación, donde los actores derrochamos placer divagando y construyendo, porque todo todo es posible, para empezar a dimensionar teatralmente un espectáculo. En este proceso, normalmente más repetitivo, más mental o menos impulsivo... ¿queda aún juego? ¿Dónde queda? ¿Desaparece? ¿Se evapora? ¿Se cambia de lugar? ¿De forma? ¿De tamaño?

Los resultados obtenidos son los siguientes. Tampoco uso las comillas para no hacer farragosa la tabla pero son cortes literales.

Francesc Cuéllar

- No és el mateix joc el del principi que el del final o part més avançada.
- En la primera part comences a pujar, crear nou material, trobar moments i moviments, amb total llibertat i una idea de joc molt àmplia.
- Ara (a la fase de muntatge es refereix) la creativitat no està oberta a crear nou material, sinó que serveix per endreçar i classificar
- Ara no tens la llibertat de moure els braços com sigui, ara has d'aixecar el dret sense doblegar el colze. Però aquí torna a pujar, tens la llibertat d'omplir com vulguis aquesta aixecada de braç dret
- Pots seguir jugant amb el contingut i la forma
- D'alguna manera, la regla, les regles, quantes més, més llibertat
- (Dibuixa un petit embut) Comences obrint moltes possibilitats i vas acotant, definint un llenguatge, un codi fins anar concretant i quedant amb l'essència, l'esquelet d'allò bo. Filtrant i sent minucios. Precís. I la precisió és la punta de l'embut.

Fuente: elaboración propia

Tabla 14: Texto reflexivo del participante Francesc Cuéllar, sobre las diferencias entre fase improvisación y fase montaje.

Hodei Arrastoa

- En el proceso de creación todo tipo de juego es válido, existe la improvisación, el azar (...) *agon*, *mimicry*, *ilinx* y *alea* están presentes
- Cuando empiezas a montar, a definir pasos, a atar movimientos existe un cambio. Empieza a desaparecer el *alea*, o al menos queda infinitamente más reducido que en la fase inicial.
- El *agon* también ocupa menos espacio ya que las competiciones que ahora se hagan serán falsas.
- Respecto al *ilinx*, tengo mis dudas. Ese momento de trance, es real – ejemplo de Persepolis – (se refiere el participante a un montaje breve que realizamos en clase durante el curso) porque nosotros estamos dentro al 100%, pero de todos es sabido que es mentira lo que hacemos, es teatro, no es real.
- Lo que está claro es que nos queda el *mimicry*, (...) encontramos placer en la mentira. ¡Dios mío, Juanjo!

Fuente: elaboración propia

Tabla 15: Texto reflexivo del participante Hodei Arrastoa, sobre las diferencias entre fase improvisación y fase montaje.

Carlos Ulloa

- Creo que, por momentos, el juego queda más en esencia, cuando caemos o vamos hacia la repetición de algo pactado.
- Al partir de un proceso de creación con la improvisación, en el momento que se pacta alguna escena, siempre queda la esencia de la improvisación. Creo que nosotros como actores podemos rescatar esto y hacer de ello un juego propio.
- ¿Cómo? En buscar pequeños momentos de sorpresa o de libertad, como por ejemplo en miradas o pequeños movimientos que hagan reaccionar al resto de alguna forma u otra.
- El dar vida a alguna imagen ya sea pactada anteriormente, cada vez que la haces se remueve algo dentro que te provoca el mismo placer de juego que en la libre creación.

Fuente: elaboración propia

Tabla 16: Texto reflexivo del participante Carlos Ulloa, sobre las diferencias entre fase improvisación y fase montaje.

Júlia Clarà Badosa

- Segurament el joc canvia
- Estàs jugant, però tens present que hi ha unes marques i una partitura que s'ha de respectar.
- En aquest cas en concret (és a dir el que fem amb tu) el joc segueix molt viu, ja que tot i marcar alguna coseta, penso que segueixes deixant-nos molta llibertat i la improvisació i cap.
- Si montes una obra on n'hi ha moltes marques, està més concentrat en la tècnica, el joc ha de fer un tomb (com un canvi de llenguatge).

Fuente: elaboración propia

Tabla 17: Texto reflexivo de la participante Júlia Clarà Badosa, sobre las diferencias entre fase improvisación y fase montaje.

Agnès Jabbour

- Per mi es canvia de lloc, però quan es troba el lloc és igual o més agradable que durant la improvisació.
- Aquest lloc és el de la meticulositat.
- És encara més joc i més agraït quan hi ha un cert risc, quan la "mena" de vida depèn de l'altre.
- Si algú arriba un temps tard, si algú posa el braç on no ha de ser, allò desencadena una catàstrofe
- Perquè no passi això les parts han d'estar clares i alhora hi ha d'haver una escolta brutal per si algú s'adelanta.
- És això el que em sembla joc, un joc molt bonic i emocionant que crec que s'agraeix tant per part de l'actor com del públic

Fuente: elaboración propia

Tabla 18: Texto reflexivo de la participante Agnès Jabbour, sobre las diferencias entre fase improvisación y fase montaje.

Gaia Bautista (Observadora externa)

- En este momento del proceso, lo que queda de juego se halla en habitar la posición.
- Es el juego de ser la pieza que toca ser, para que encaje con las demás.
- En el montaje hay un placer estético (un “vértigo” generado por el nacimiento de una criatura), cada decisión contribuye y perfila los rasgos de la “criatura”. Es la emoción de escribir el patrimonio genético de nuestro hijo.
- El nivel de concentración necesario para “ejecutar correctamente” la partitura, está impregnado del *agon*. Una especie de competitividad del actor hacia el grupo (o él mismo). El juego de hacerlo correctamente.
- Más adelante, cuando la partitura esté lo bastante clara y fijada, vendrá el *ilinx* de habitar (y redescubrir como algo nuevo) la criatura nacida.

Fuente: elaboración propia

Tabla 19: Texto reflexivo de la observadora no participante Gaia Bautista, sobre las diferencias entre fase improvisación y fase montaje.

5.6.8 Análisis e interpretación de los datos de textos reflexivos de los participantes en la tercera fase

Después de provocar algunos debates sobre el tema y recoger los datos, me atrevo a descubrir una nueva dimensión lúdica del teatro, que no está ni en los placeres abiertos de las libertades iniciales, ni en los placeres últimos de la exhibición al público, sino, en el placer intermedio y más difícil de descubrir en general, de la repetición y el montaje.

DIMENSIÓN 9	PLACER EN EL MONTAJE	HABITAR LA POSICIÓN: habitar los pactos, las marcas, llenar la acción, dar vida a imágenes pactadas.
		JUEGO DE LA METICULOSIDAD: placer de jugar con precisión las marcas o técnicas fijadas
		HABITAR LA MENTIRA: el placer de ejecutar la “mentira”
		MINIJUEGOS DEL MOMENTO: implementar nuevos juegos muy pequeños entre los actores: miradas, pequeños gestos, que quedan abiertos al juego de cada momento
		PLACER DE CREAR: placer creativo estético de crear una criatura

Fuente: elaboración propia

Tabla 20: Dimensión 9. Nueva componente de la lista de elementos lúdicos aumentada y clasificada a partir del análisis teórico, entrevistas y textos reflexivos del estudio de caso.

5.6.9 Descripción de los datos de textos reflexivos de Gaia Bautista, la observadora externa

No uso las comillas en esta tabla tampoco para aligerar la lectura, pero son intervenciones literales de la observadora externa, que paso a describir, porque esta información alimenta una de las dos preguntas principales de la investigación: “¿en qué zonas se interseccionan el juego y el teatro?”. Esta recogida de datos diacrónica ha sido realizada por la observadora tras asistir a todos los ensayos de la fase tres, escuchar y participar en los *focus group* y visionar vídeos de las fases anteriores. Es una selección de los datos más importantes para la investigación.

En este caso ella se refiere al investigador, o sea a mí, como el “guía del proyecto” y a ella, como “segunda observadora” o “segunda”.

Fecha	Comentarios sobre juego y teatro
12.10.15	<ul style="list-style-type: none"> • El guía pone música • Empieza, en círculo, la fase de calentamiento • Han establecido un código que, no solamente tiene la función explicativa de significar un ejercicio concreto, sino que ese “dar nombre a las cosas” genera una broma. • Crea un universo verbalmente lúdico, que hace del momento del ejercicio un momento de risa, estableciendo una relación de correspondencia entre el trabajo y el juego. • El actor principal interpreta (Hamlet, Rey Claudio, la madre, Polonio, Ofelia). El guía contesta, provoca, pide que el personaje repita, se explique mejor... Se ríe, le tira de la capa. En breve... el guía molesta. En este proceso se podría entonces decir que el guía pasa a ser el molestador. • Los elementos son pocos y precarios: una mesa, unas sábanas que hacen de capa, una corona construida con el papel de plata que anteriormente envolvía el bocadillo de un actor. Otra corona de goma espuma enroscada con un trozo de celo.
14.10.15	<ul style="list-style-type: none"> • Al cabo de pocos minutos el actor empieza a hablar. Guía: “¡No, no! Sigue jugando, vuelve a subir al piano, ponte la capa, deja que tu personaje se presente”. El guía busca un punto a partir del cual poder trabajar. No era ese el punto. Todavía. Cuando el guía ve el momento propicio grita “adelante”. Cuando el guía ve en el juego del actor una propuesta interesante le propone volver a ella, repetir, construir a partir de allí. La voz entra en el juego ya con un reto: el doble personaje. El actor dialoga consigo mismo a través de Gertrudis y Claudio • La música, que ha llegado a un volumen considerable, obliga al actor a salir de su tono “normal” y a entregar su voz con una energía extracotidiana. • El guía le “devuelve” la voz cuando parece llegar al momento más “alto” de su juego, antes de que la energía vuelva a bajar. Ahora el actor recoge y reordena la histriónica explosión, conteniéndola en un nuevo universo expresivo. • El guía cambia la música, expresión del cambio de atmósfera y de lenguaje. Vemos al actor tan exhausto —después de un ensayo tan intenso físicamente— que ya no cabe espacio para el formalismo, la mentira. Conmueve no porque él se conmueve sino porque empatizamos con su extremo cansancio. Toda la tragedia que habita el personaje se condensa y se expresa en el sudor del actor. • La trianguladora concluye que donde hay juego no hay ahorro energético.

Fuente: elaboración propia

Fecha	Comentarios sobre juego y teatro
19.10.15	<ul style="list-style-type: none"> • Nace una nueva fase del recorrido en la que se va abandonando el juego del continuo improvisar (donde todo vale y todo es plausible) y se acerca la a veces frustrante y aburrida fase de la fijación y consecuentemente de la repetición • La siguiente fase del tercer día es volver a jugar con dos escenas: las que hacen interaccionar el protagonista y el coro. • Diciendo “jugar” intento, en mi continuo ejercicio de nomenclaturas, dejar lo más abierto posible el concepto de lo que ocurre en estas sesiones. No lo puedo llamar ensayo porque no hay todavía nada definido que se pueda repetir. Pero tampoco es del todo improvisación porque no hay ya un universo ilimitado de posibilidades
20.10.15	<ul style="list-style-type: none"> • El investigador, inspirado por la nueva disposición espacial, va corriendo de un actor al otro, interviniendo, contestando, chinchando y sugiriendo a partir de las actitudes lúdicamente propuestas en la improvisación. Se van perfilando nuevos códigos gestuales: la reina indica con el dedo y habla con un acento raro que acaba siendo ruso, el investigador recoge la propuesta aleatoria y pide que todos se contagien de este nuevo recurso: “M’agrada estrangera! Russa! Tothom rus!”. • La <i>segunda</i> apunta “Rosencrantz y Guildenstern (flecha) Frostran y Eslirten, Crosencraf y Cronenberg, etc.”. Estos desgraciados personajes son bautizados a cada ensayo con nuevos nombres, al límite entre ser nombre y ser onomatopeyas • Reconocernos como una comunidad lingüística a la que le cuesta pronunciar según que palabras, reconocer la menor importancia de los dos personajes riéndose de sus nombres... El que nos interesa —o interesa la <i>segunda</i>— es el discurso de crear un grupo de trabajo que se reconoce en la comprensión de esa o aquella broma. Un grupo que va sumando a cada ensayo un poco más de locura sin darse cuenta que se ha constituido como comunidad
23.10.15	<ul style="list-style-type: none"> • Cuando algo ya esta instalado con relativa seguridad, los actores se divierten a subir el nivel de dificultad, molestándose recíprocamente. En esto creo ver una componente fundamental del juego. O sea que realmente hay participación cuando hay reto, si es tan fácil que no constituye un esfuerzo no hay una real participación
26.10.15	<ul style="list-style-type: none"> • (comentario del investigador): “Exacto! Es cazarlo, seguir la pista (...) lo que alguien propone (...) cazarlo porqué es chulo! • Se acercan a Hamlet a cuatro patas, silenciosos y lentos como predadores, le dan vueltas al rededor. Cuando llega el primer contacto “¡Stop! Ok. Volved a vuestras sillas. Quiero más juego con vuestras propias sillas”. Entonces despacio las sillas empiezan a deslizar hacia Hamlet. El coro huele a Hamlet. “Ofelia! Text!” Júlia abraza el pie de Fran, Pol el otro. Los demás por detrás y por encima le han circundado. • Hamlet se libera del grupo. Cada uno de pie en su silla intenta seguir a Hamlet con pequeños saltitos. Se crea una manada de bestias ridículas que lo atormentan. El investigador cambia el color de la luz y de la música (más acelerada y más alta). “Venga Ofelia! Desde el principio! • “Asseguts! Stop! Moviment! (...) Gertrudiiiiiiiis!” • El investigador apaga la luz y deja solo la proyección amarilla. Cada miembro del coro, despacio, va hacia el fondo del escenario mientras Hamlet sigue su monologo. Agnes (que en la escena “bichos” representa la madre de Hamlet) se acerca y le pone la mano sobre la frente. “Fiebre! (...) Hamlet! Estas sol”. • Fran: estic sol • Investigador: ¿que? • Fran: estic sol • Investigador: soc...? • Fran: [llorando] ...un esclau sense ànima
28.10.15	<ul style="list-style-type: none"> • Los participantes preparan el espacio de trabajo, apartando el material abandonado por la anterior clase. “Actores que ordenan! Que guay ver los actores que ordenan ... cuando nos vamos nunca ordenamos la sala” • Hay que organizar mejor la escena de los soldados. Hay que “enrarecer la procesión”.

Fuente: elaboración propia

Fecha	Comentarios sobre juego y teatro
30.10.15	<ul style="list-style-type: none"> • “Bien! Vamos a unirlo todo. No tiramos nada! Más es más!” (...) “Más a veces es demasiado” (ríe) • Poco después Pol, bromeando, sacude la capa del rey. Este impulso llega hasta la cabeza del actor, que lo recoge para enunciar su réplica. Todos ríen. “Vale! Lo guardamos!” • La última parte del ensayo ya se dedica a la articulación: lo que hemos “comprado” como idea se limpia, se corta, se define en términos de tiempo, espacio etc... cada uno recibe indicaciones cada vez más precisas respecto a lo que hace
2.11.15	<ul style="list-style-type: none"> • Se presiente que algo electrizante va a ocurrir. Se advierte como un regalo. “Cuando digo <i>uno</i> entran bailando Carlos y Agnes, cuando digo <i>dos</i> entran Julia y Hodei. Y cuando digo <i>Pol</i>, entras y dejas un guirnalda al rey. Y cuando digo <i>cadires</i> entráis y hacéis lo que tenemos hasta ahora” • Se advierte un estado totalmente diferente desde que ha empezado el ensayo. Todos hierven de curiosidad y expectativa. Hamlet da pié para que empiece el experimento con su monólogo “<i>canalla, oncle canalla...</i>” y empieza la música: “Rata inmunda, animal rastrero, escoria de la vida, adefesio mal hecho (...)” El experimento encanta a todos los participantes. Esta canción resulta no solo apropiada en su significado sino necesaria, después de tanta información, para que el público tenga un momento de “pausa” y asimilación de lo que ha visto y oído hasta ahora. • leo en los apuntes “no ir de marca en marca, sino habitar la marca. Ese habitar es la nueva forma de placer”. • Antes de salir del aula alguien reclama información sobre la música de la nueva escena. “¡Paquita la del Barrio! ¿No la conocéis?”... Encuentro entre generaciones.
3.10.15	<ul style="list-style-type: none"> • Se hace un pase “a medio gas” de todo lo que hay hasta ahora. El investigador por primera vez empieza a dar directivas de interpretación. Trabajo que desde hace tiempo hace con el actor principal y que finalmente ha llegado el momento de hacer con el coro también • Hodei- (...) <i>el rei passa tota la nit de festa</i> (...) Investigador- Hodei! ¿Que subtexto tienes? Hodei- Asco Investigador- ¿Te produce asco? Ok. Más. Y más volumen. Pol! Más macarra. Eres demasiado educado. • Y queda bien que bailéis raro, no cotidiano...como bailarían los de gesto vaya...
4.11.15	<ul style="list-style-type: none"> • El investigador ha hecho cambios al guión: hay partes que ha cortado para que la escena vaya mas rápida, ha añadido alguna intervención para que la situación sea clara al público... digamos que ha limpiado el discurso. • Se está llegando al punto de delirio colectivo donde las bromas son cada vez peores, y la reacción a las bromas es siempre más enfática. Durante los cinco minutos siguientes, cada vez que alguien dice algo, todos aplauden. Llegados a estas alturas parece que solo a partir del “buen rollo” todo puede ir a su sitio.
6.11.15	<ul style="list-style-type: none"> • Tenemos visita... Se crean muchas convenciones. A través de éstas el espectador lee el espectáculo a base de convenciones. • -¿Y todo el material no utilizado? El investigador contesta que se ha tratado de una selección darwinista. A veces lo deciden los actores, a veces uno...no se sabe porqué al final nos hemos quedado con esto. • El momento de las manipulaciones es el más patoso. Sí, dice, porqué siempre es improvisación. No he querido cerrarlo todavía porqué creo que se filtrará solo.

Fuente: elaboración propia

Tabla 21: Tabla de recogida de datos de la observadora no participante del proceso en la fase 3, Gaia Bautista, sobre las zonas de intersección del juego y el teatro

5.6.10 Análisis e interpretación de los datos de textos reflexivos de Gaia Bautista, la observadora externa

Procedo a analizar e interpretar los datos obtenidos y contrastarlos con los míos propios, así como los aportados por el estudio teórico, para organizar la obtención de resultados respecto a las zonas de intersección del juego y el teatro. Después de todo lo explicado en el proceso de elaboración de esta Tesis me parece oportuno no extenderme más que en la muestra estricta de los resultados obtenidos, por las técnicas cualitativas que ya mencioné en el diseño metodológico.

Zonas de intersección de juego y teatro

Música	La música propone una predisposición al juego
Atmósfera distendida	Bromas o contexto verbal lúdico
To tease	Molestia como juego dentro de las improvisaciones. Philippe Gaulier lo llamaba <i>to tease</i> y viene a ser bromear, burlarse, embromar al actor, para darle juego. En su libro aparece un personaje <i>alter ego</i> , que provoca diálogos de estética teatral complejos. Este <i>alter ego</i> recibe por nombre también <i>le gèneur</i> , que abunda en la misma idea, de molestar de bromas para obtener material sincero. (Gaulier 2012)
Teatro pobre	La idea proviene de Grotowski (2009) y se trata de dar todo el foco a los recursos actorales, sin distraerle con los elementos ajenos.
La caza del momento	Se trata de estar muy dentro del juego teatral como director, para poder así detectar el momento óptimo de abandono lúdico del actor, o bien encaminarlo hacia ese momento, para que una vez ahí, actúe el texto o momento deseado.
Energía extracotidiana	Como detecta Barba (1990), se trata de alzar al actor a un lugar de uso de su voz y su cuerpo fuera de lo cotidiano donde el actor se coloca en la zona de paso hacia un mundo paralelo, el del juego teatral. Llegar a la zona liminal (Turner 1982). Una vez subido a ese medio de transporte es más fácil ya reordenar las materias propias del juego teatral desde una energía actoral muy disponible y orgánica.
El cuerpo dilatado	El uso del cuerpo es normalmente extremo, pero no por requerimientos deportivos, sino por la propia agitación que le solicita el juego. El juego pide cuerpo. Ese cuerpo agitado en sus partículas internas es el que ha descrito Barba como cuerpo dilatado, al rojo vivo (Barba y Savarese 1990).
Equipo	Crear equipo siempre forma parte de los objetivos deportivos. También es el objetivo del ritual, que la comunidad se reconozca en una ejecución propia. En la nomenclatura de Turner es la fuerza de la <i>communitas</i> (Turner 1982).
Los objetos	En el mundo real infantil, son los juguetes. En el mundo del juego adulto son las cartas, los dados, las fichas de dominó, la ruleta, la máquina del parque de atracciones, el balón, etc. El juego se suele dotar de algún objeto que manipular, con el único fin de divertirse luchando por la destreza o como elemento de transmisión de la mecánica del juego. En teatro suele haber elementos en escena ignorados, pero si no se ignoran los actores en estado de improvisación extraen significados muy sorprendentes de ellos. En nuestro caso, una mesa, cinco sillas y unas telas viejas.

Fuente: elaboración propia

Zonas de intersección de juego y teatro

Zona aislada	El terreno de juego se activa de carga lúdica cuanto más se lo aísla. En esa separación del mundo el actor puede sentirse menos expuesto a la vida externa. Nosotros lo hemos investigado mucho con las proyecciones de diapositivas de los colores básicos por un proyector de imagen, únicamente. La luz es enrarecida, y el mundo que emerge facilita a los actores a estar más dentro de ese mundo nuevo de la representación.
El cuerpo expresivo	El cuerpo ha estado muy presente en nuestra investigación, no solo como producto excitable o dilatado, sino también como estructura sensible y poética (Lecoq 2003), con la que elaborar personajes, más o menos extremos (Schinca 2010).
Enrarecer la procesión	Cuando un niño juega, nunca va de una esquina a otra de la sala por el camino más corto, sino por el más costoso. Salta una silla, pasa por debajo de la mesa, se esconde un rato tras el sofá, etc. Sus protocolos son intuitivamente de derrochar las energías y no ser ahorrador. Recorre los caminos más raros respecto a lo eficaz, eficiente o normal. El rito igualmente se esfuerza en crear protocolos fuera de lo cotidiano y raros respecto a esa cotidianeidad, por eso son especiales los acontecimientos que pasan en su interior (Innes 1992); (Cornago Bernal 2000); (Segalen 2011); (Schechner 2012).
Ir de compras	Se trata de filtrar los materiales. En improvisación todo vale, en montaje una parte vale y otra, aunque valga, no se compra, se descarta. El momento investigador es puramente lúdico (Urtasun, Moraza, y González del Campo 2010). Sin la investigación la tienda ahora carecería de productos.
El “como si...”	Jugar a la interpretación concreta del carácter de un personaje es otro divertimento más. Es dejar que fluya ese “canalla”, ese “macarra”, etc., sin ideas preconcebidas.
El subtexto	Otra localización lúdica. Es jugar a lo que no se dice. No hemos aplicado ningún aparato psicológico para descubrirlo, solo leer la escena varias veces y permitir que al unirse ese texto con las interacciones de los personajes, aparecieran posibles rasgos de personalidad. Actuándolo, no en trabajo de mesa.
Baile raro	Nuestros hallazgos escénicos, en esta fase, hemos deseado obtenerlos del juego, por eso si queremos bailar con la música durante una escena, debe ser de una forma sorprendente. “Raro” solo significa que aparece en el juego, y no viene dictado por una técnica preestablecida.

Fuente: elaboración propia

Tabla 22: Tabla de análisis sobre las zonas de intersección del juego y el teatro. Realizada a partir de los datos de Tabla 21, de los datos del ensayo (vídeo) y los referentes teóricos.

5.7 Reflexión final

Este capítulo, basado en el estudio práctico en cohabitación con las técnicas del modelo cualitativo descritas en la metodología (ver Cap 3.2) me ha permitido concluir una taxonomía contrastada de 9 dimensiones lúdicas del teatro, con sus indicadores internos en cada una de ellas, declarada por su relevancia primordial en el próximo capítulo de conclusiones.

Por otra parte, me permite expresar basándome en una combinación de los datos conseguidos en el proceso práctico y unidos a aquellos datos obtenidos en la parte de estudio teórico, una segunda taxonomía correspondiente las zonas de intersección del juego y el teatro. Este elemento también se ofrece en el próximo capítulo de conclusiones.

Llegados a este punto y con todos los materiales teóricos y prácticos declarados, estudiados, analizados e interpretados, solo falta responder una por una y de forma concreta, y desde los datos que poseo, a las preguntas de la investigación. Esta última labor, la realizo como ya he dicho, en el próximo y último capítulo de conclusiones.

6

Conclusiones

Y así vamos llegando al final de este periplo investigador del motivador mundo del juego en la escena. Han sido muchos los paisajes, teorías, autores, artistas y especulaciones visitadas durante este viaje, pero realmente lo que uno puede extraer al llegar a este punto de la investigación se ha ido presentando en realidad, con más detalle a lo largo de todas las páginas que componen esta tesis.

Como director, actor, profesor, doctorando y aprendiz permanente, el juego se ha presentado en mi vida teatral de múltiples formas: corpóreo, estético, teórico, irónico, ético, crítico, dramático, escenográfico, didáctico... Debo reconocer que litúrgico o psicológico, pocas veces, y eso por ser cierto también lo debo declarar al concluir esta Tesis, por si alguien ha encontrado estas carencias. Esto no discute en absoluto la existencia del mismo juego que yo razono en esos territorios recién mencionados de los ejercicios litúrgicos o los alambiques psicológicos, ni impide que espíritus más sensibles que el mío en estas penetraciones lo descubran ahí, solo manifiesto que si alguien encuentra lagunas en mi estudio en esos campos, son acotaciones deliberadas por mi perímetro investigador, determinado por una mezcla de iliquidez personal y falta de interés propio por bucear en terrenos que ni le son familiares, ni tampoco considera cardinales en la orientación teatral. Sea como fuere, lo cierto es que tanto en las zonas que declaro como propias, como en las que digo que me son ajenas de la esfera performántica, el juego se expresa con palabras de presencia esdrújula, como se habrá apreciado en la acentuación de la terminología.

Confieso también que he tenido la suerte de aprender en su día con Philippe Gaulier, de quien proviene todo mi interés por esta materia y, por tanto —incluso el fondo y parte de la forma de esta Tesis—, de haber aprendido con este maestro teatral el ingente potencial para la escena de dicho juego, al igual que para la interpretación. Un juego prohibido antaño; un juego distorsionado algunas veces; un juego que estigmatizamos a menudo acusándolo de ingenuo, de pueril o de insolvente, que tal vez vaya demostrando poco a poco que viene a ser la piedra angular del eje argumental del mundo del teatro.

No obstante, para elaborar un capítulo de conclusiones menos declamatorio que lo que llevo enunciado en esta introducción, me obligo ahora a responder de forma ordenada y concreta, a

las preguntas de la investigación de la propia Tesis, con la única alteración que será, comenzar por las secundarias y acabar por las principales.

6.1 Respuesta a la pregunta secundaria 1

¿POR QUÉ RAZONES TANTO EL JUEGO, COMO LA DIVERSIÓN Y LA FIESTA, COMO EL JUEGO DENTRO DEL TEATRO, A PESAR DE SU PRESENCIA SOCIAL, HAN SOPORTADO UN ESTIGMA NEGATIVO?

Esta pregunta ha ido respondiéndose en la primera parte del estudio teórico (ver Cap 2.1) por lo tanto, tan solo recogeré una breve conclusión sobre las verdaderas dificultades que ha tenido el juego para dignificarse a sí mismo en la sociedad, y derivado de ello o unido a ello, el grave estigma que ha acompañado al teatro. A mi modo de ver, los estigmas mal resueltos conllevan casi siempre una cierta falta de autoestima en quien los padece, con lo cual, esta batería de ataques que recitaré a continuación, han tenido que afectar de algún modo a las actitudes sociales hacia el juego y hacia el teatro.

Existe una problemática clara a lo largo de la historia para aceptar lo lúdico como concepto, aunque su praxis invadiera la vida de las personas. Existía una parte fundada, pues había un abuso destructivo en el juego de apuestas que no hacía ningún bien a los individuos y otra parte menos fundamentada en la protección de los derechos civiles del individuo, como pudiera ser su mejor calidad de vida, no perdiendo el dinero en el juego, y mucho más orientada a la protección de los derechos morales de mantenimiento de las costumbres.

Comenzaba la narración explicando que las sociedades preindustriales, aunque relativamente condicionadas por su precariedad económica, no lo eran tanto en capital lúdico. Paradojas de la complejidad del mundo, pues una sociedad ruralizada, y con altas carencias materiales como la medieval, no tenía un compromiso tan elevado con el tiempo dedicado al trabajo como la industrial, pues dedicaban casi la mitad de tiempo de sus vidas al mundo laboral, en comparación con lo que le dedica una sociedad como la nuestra (Cipolla 2003).

Incluso sin disgregar ocio y negocio¹ de forma tan drástica como lo venimos haciendo nosotros desde el siglo XIX. Una sociedad que, como documenta el profesor Vilanou, desarrolló un estrecho vínculo con el mundo del juego (Bantulà Janot y Vilanou Torrano 2009) e hizo tronar a los fundamentos eclesiales con sus entretenimientos y burlas (Gazeau 1998). No era sino una continuidad lúdica inacabada, connatural al devenir humano, que en esos siglos se expresaba en el *jeu de paume* o en la fiesta de los locos, en cientos de *performances sociales* como el carnaval, las procesiones anuales dedicadas a un largo rosario de santos o las grandes fiestas paganas seculares de tiempos pasados, recién adaptadas a culto cristiano por eficaces monoteísmos. Rescatar de los archivos esa presencia histórica de lo lúdico me ha llevado un tiempo. Lo he podido documentar finalmente a través del legado de la *agónica* Grecia que lo había manifestado de modo amplio y sofisticado particularmente con el desarrollo de sus Juegos *mayus*. El profesor Vilanou trata de manifestar en sus documentos, que lejos de la oscuridad con que se presenta el medievo, es esa una época con un perfil lúdico claramente destacado, un perfil que también hemos visto que pudo dibujar la sociedad romana, desde su relación con el entretenimiento en las muestras pírricas, o sus libertinas pantomimas, danzas *salienas* o en honor a Baco, calificadas por la historia de decadentes, pero que desde la crítica lúdica tal vez se analizan como un baúl del tesoro en capital lúdico. He repasado como la sociedad del XVI, en su afán de profundizar en el desarrollo humano, aportaría en 1569 libros capitales como el *Artis Gymnasticae*, del médico naturalista italiano Jerónimo de Mercurialis, o la irónica obra sobre lo divino de lo vacuo, *El elogio de la locura*, impresa por primera vez en 1511 y que tanto influirá en la enseñanza de la retórica renacentista y el arte de la adoxografía, uno de los entretenimientos más locuaces de la retórica, desde Grecia.

Hemos apreciado igualmente una sociedad barroca, que si bien retrocede en el juego corporal (Chinchilla y Zagalaz 2002), multiplica el rizo de todas sus expresiones y despilfarros formales estéticos, desde las enroscadas columnas ornamentadas por parras, uvas y pájaros sin fin, a los retorcidos cuerpos de la imaginería religiosa, con la combinación expresiva de todos los triples y *anilés* que Decroux definiría más tarde, amontonados en cada una de

1 Del latín *negotium*, negación del ocio.

las imágenes que esculpían, o a la exitosa literatura áurea, con especial desarrollo de la dramática (Vilanou 2006). Pese a la escasez certera de bienes materiales y al exceso de mortandad, no era sin embargo capital lúdico lo que les faltó a esas sociedades. Efectivamente lo lúdico se dilapidaba en todo tipo de ceremonias, ritos sociales, religiosos, folclore, juegos populares y costumbres etnográficas sin reservas. No así en los hacinamientos urbanos al servicio de la producción fabril, durante 14 o 16 horas al día, a partir del descubrimiento de la mecánica del vapor (Cipolla 2003); (Vilanou 2006). De hecho, es el deterioro producido por esa deshumanización, lo que moverá a personajes como el Marqués de Coubertin a intensificar la recuperación del juego a través del deporte, hasta lograr la reedición de las Olimpiadas Modernas en 1896. Un movimiento higienista que corría parejo al desarrollo de las cinco Escuelas de Educación Física, que hemos presentado con detalle y que determinaron un cambio definitivo en la implantación del juego deportivo y motor en las sociedades contemporáneas.

Sin embargo, estas sociedades lúdicas no habían sido únicamente embestidas por la Revolución Industrial, sino que la moral, principalmente la religiosa, venían hostigando esta idea del divertimento desde siglos atrás. De hecho hemos podido comprobar en esta Tesis a través de los rastreos históricos, desde la Edad Media y sin descanso *a posteriori*, un acoso demostrado con las documentaciones eclesiales (Gazeau 1998) y civiles (Moltmann 1972); (Domínguez Ortiz 1983); (Pujadas i Martí 2010), que hemos detallado con meticulosidad en el arranque de este estudio, y que cohabitaron con jesuitas insignes como el del inolvidable título *Tratado contra los juegos públicos*, reeditado recientemente para prevenir la desmemoria (Mariana y Suárez García 2004); (Strosetzki 1996), hasta una activa Inquisición que por más que se esforzaba, no lograba poner puertas al mar. Este rodillo se aplicó con especial peso al mundo del teatro, denostado hasta el extremo por su supuesto libertinaje inmoral (Contreras Elvira 2015); (Loperena 2003) con explícitas regulaciones represivas que ya han quedado documentadas al principio de esta Tesis (Mendoza Díaz-Maroto 1984); (Mariana y Suárez García 2004); (Oliva y Torres Monreal 2008); (Domínguez Ortiz 1983); (Roldán Pérez 1998); (Mena 1994); (Rumbau 1990); (Vitse 2005).

El juego invertía de forma peligrosa el lugar del poder y lo desafiaba en no pocos casos con sus bromas o inversiones de roles como “fiestas de los locos”, o permisiones demasiado tolerantes, como explican los documentos que muestro en el capítulo 2. A veces, incluso agredía directamente al *statu quo* de la iglesia, por una parte, y a la moral puritana por otra, razón por la cual la Iglesia se ve obligada a reprimirlo especialmente, como vemos en todos los documentos que he mostrado. Y, en tercer lugar, el juego se convertía en un desequilibrador del sistema económico, pues en una sociedad demasiado ludificada, el mundo laboral se relaja tanto que acudir al trabajo puede ser secundario. Esto se iba convirtiendo en un problema cada vez mayor para los empleadores, pero con la Revolución Industrial, se transformará en un defecto imposible de asumir por los patronos. La producción mecanizada de bienes no podía estar pendiente de si el trabajador acudiría o no cada mañana a su puesto.

Así, como he mostrado ya, no solo la Iglesia, sino el poder civil, se implica también en la causa antilúdica, comenzándose a legislar políticamente en su contra. Este tercer punto también lo he argumentado por medio de referencias que a ello aluden. Mala prensa unida a religión y a políticas muy activas en la retracción del fenómeno, producen como consecuencia principal, una desafección hacia el término “juego” y una actitud negativa hacia su reconocimiento como valor positivo del ser humano. Aunque, como ya he mostrado también, el protocolo represivo es tan antinatural, que se dará siempre una relación incongruente ante esta realidad por ser el comportamiento humano en buena parte lúdico; es decir, mientras aparecían edictos, encíclicas, leyes o bien opiniones desacreditadoras de dicho juego, todo el mundo las esquivaba a la perfección y seguía jugando, incluso sus legisladores de forma hipócrita, incluso a los más destructivos juegos de apuestas. Es esa naturaleza indómita del juego en el comportamiento natural —no solo humano, sino incluso animal y, por tanto, de naturaleza atávica— la fuerza principal para su recuperación a finales del XIX, principios del XX, como relato a continuación.

6.2 Respuesta a las preguntas secundarias 2 y 3

Las preguntas 2 y 3 nacen imbricadas entre sí, por tanto su respuesta es más orgánica si se realiza también al mismo tiempo.

¿QUÉ MOTIVOS HAN GENERADO EL DIFÍCIL RECONOCIMIENTO DEL JUEGO EN EL TEATRO Y EN EL DISCURSO DE LA TEORÍA DRAMÁTICA Y CÓMO EVOLUCIONA ESTE RECONOCIMIENTO DIACRÓNICAMENTE?

¿QUÉ ELEMENTOS INFLUYEN EN LA RECUPERACIÓN DE LOS JUEGOS, DEL USO CORPORAL Y DE LO LÚDICO EN EL TEATRO DURANTE EL SIGLO XX?

Sin duda la primera razón que responde a ambas cuestiones, como decía al acabar el apartado anterior, es que el juego en sí mismo no puede ser reprimido, pues es —como demostró científicamente la ciencia de la psicología desde principios del siglo XX y a la cual aludo en el texto (ver Cap. 3.1.1)— una identidad connatural a la naturaleza humana, y por tanto imposible de separar de la cultura. Pero, aparte de esta razón de impulso interno, existen acontecimientos concretos en la historia de finales de los siglos XIX y XX, relatados con detalle en el capítulo tres, que van ayudando a esta recuperación del juego en la sociedad, así como de sus valores aplicados al teatro. Lo cierto es que querer detener lo que Huizinga (Huizinga 2008), secundado poco después por Caillois (Caillois 1994); (Caillois 2004) reivindicó como motor de la cultura humana, no parecía una empresa abocada al éxito. Y, de hecho, así fue su fracaso.

Primero, al menos en el ámbito de la educación, los pedagogos más avanzados de la Ilustración impulsaron definitivamente la recuperación del discurso lúdico en el siglo XIX, defendiendo el regreso del juego corporal, del ludismo... A ese estado de opinión, se unirían también los cuerpistas del deporte, como ya hemos dicho, y una ciencia emergente desde finales de este siglo XIX, como la psicología. De hecho, los estudios etológicos y los discursos derivados de esos estudios sobre el juego, como base para el aprendizaje del mundo de Karl Groos, supondrían un punto de inflexión: Groos, cuando afirmaba que el gato jugando con su ovillo de lana, aprende a cazar ratones, como el niño aprende a controlar su cuerpo al jugar con sus manos (Groos 2014), estaba aportando un impulso definitivo desde el ámbito de la psicología a la recuperación lúdica. Piaget no tardó en fijarse en él para comenzar su investigación sobre la eficacia del juego en la apropiación y adaptación de las estructuras de aprendizaje nuevas que aparecen en la vida del niño o de la niña (Piaget 1961); (Piaget 1987); (Bringuier 2004) Asimismo, recoge el conocimiento donde lo dejó Groos, llevándolo lejos, junto con Vygotsky

hasta acabar fijando toda la teoría científica del constructivismo, en la cual el juego emerge como herramienta inexcusable para el desarrollo del conocimiento. De hecho, Piaget como hemos explicado, asociará los tipos de juego infantil con la evolución del pensamiento humano, dividiéndolo en tres etapas de crecimiento: el juego inicial como simple actividad motora; el juego simbólico, ya con capacidad de abstracción y el juego reglado, mucho más complejo y desarrollado. Y aunque no fueron ellos tres los únicos psicólogos que lo desarrollaran, como ya se ha descrito ampliamente en el estudio historicista de la Tesis (Navarro Adelantado 2002; ver Cap. 3.1.1), tal vez sí fueron de los más influyentes en su campo.

Igual de influyentes en el terreno del juego motriz fueron la gimnasia sueca, los *Turners* alemanes o el desarrollo del entrenamiento acrobático de Amorós, por citar solamente tres también a modo de ejemplo, en el ámbito de la educación física (Chinchilla y Zagalaz 2002) o Montessori (Bernet et al. 2001); (Montessori 2013), Dewey (1949) o Pere Vergés (Saladrigas 1973), desde la pedagogía. El caso es que el inicio del siglo XX, con notable esfuerzo, espanta definitivamente la persecución moral que recaía sobre el cuerpo y sobre cualquier idea de placer lúdico. Cuando el profesor Bantulà (2009) o Sutton-Smith (2001) insisten en la poca teoría crítica que existe sobre la materia del juego, debemos comprender cuál es su pasado.

Ya hemos visto la gran influencia que esta recuperación del juego tendrá en el teatro, como no podía ser de otro modo, ya que los discursos intelectuales así se iban desarrollando a la vez. Hemos destacado cómo esa atmósfera lúdica se va filtrando desde focos diversos: ya sea a través de los discursos corporales, con Meyerhold, Decroux o Lecoq, por citar una tría ejemplar nuevamente, o a través de los rituales, con Grotowski, Brook, Inner o Barba, o bien por medio de los discursos más explícitos de finales del XX y principios de XXI sobre el juego y la *Performance Theory*, construida en un principio gracias a los encuentros de Victor Turner y Richard Schechner. De todo ello, la teoría crítica se ha ido haciendo un eco notable, y así lo hemos anotado en los teóricos citados en este terreno como los que acabo de señalar unidos a Marinis, Pavis o Féral, (Schechner 2002); (Schechner y Bial 2004); (Schechner 2012); (Turner 1982); (Turner 1988); (Pavis 2007); (Pavis 2008); (Marinis 1993); (Féral 2004).

Hemos visto igualmente que esta tendencia a la recuperación lúdica ha ido llegando también a las manifestaciones de los artistas sobre el escenario a lo largo del siglo pasado, y ha ido desarrollando igualmente por esos tres lenguajes, muchas veces imbricados por el cuerpo, el rito y el juego puro. Podemos hablar de los lejanos personajes del teatro performántico, a los ejemplos más recientes de la danza contemporánea. Decíamos que desde DV8 al Living, o desde Martha Graham a Complicite, o desde Peter Brook a las más explícitas explicaciones del juego de Gaulier, toda la cadena de creadores del siglo XX han ido defendiendo esta reincorporación del juego, el cuerpo y el rito a la escena de una manera muy nítida. Ello muestra claramente que la teoría no puede deslindarse de la práctica, ni esta de la primera, si bien es cierto que en práctica nos deja una herencia cultural más penetrante en cuanto a la estética tangible.

Es importante concluir a la luz de una de las más recientes teorías críticas del juego un enunciado actualizado de sus características. Yo sin duda me decanto por las modernas aportaciones de Sutton-Smith a este respecto, cuando señala en su excelente libro *The Ambiguity of Play*, cuáles son esas fronteras que acotan el juego hoy en día y qué nos lleva a mirar hacia las manifestaciones lúdicas, no catalogadas claramente hasta la llegada de su estudio más que por Schechner. Y no todas, como las ensoñaciones diurnas, los juegos largos de ciclo olímpico o los breves como un momento de inspiración o un *lapsus* de ingenio, los festivales de todo tipo, el juego animal, o incluso lo que tiene de lúdico el mundo laboral, sobre todo cuando se realiza de forma abandonada y placentera, *fluida* que diría Csíkszentmihályi (1998); (Csíkszentmihályi 2012). Las recupero aquí por su importancia conclusiva para esta Tesis:

1. That play's definition must be broad rather than narrow, including passive or vicarious forms as well as the active participant forms, including daydreams as well as sports and festivals.
2. That it should apply to animals as well as humans, and children as well as adults.
3. That it should not be defined only in terms of the restricted modern Western values that say it is nonproductive, rational, voluntary and fun. These are not concepts that can prevail as universals, given the larger historical and anthropological evidence to the contrary.
4. That play is not just an attitude or an experience; it is always characterized by its own distinct performances and stylizations.
5. That it can be as momentary as a piece of wit, or can endure as long as the one-year cycles of festivals or the four-year cycles of the Olympics.

- That it can be spatially either as diffuse as a day-dream or as articulate as a sports stadium.
6. That the play is like language: a system of communication and expression, not in itself either good or bad (Sutton-Smith 2001:218-219).

Así, por una parte, los discursos eutrapélicos, referidos a las bondades del juego jugado con prudencia y sentido de la moral, ya habían comenzado a sonar desde el Renacimiento (Bantulà Janot y Vilanou Torrano 2009). Con este filtro, no se veía tan desafortunado dicho entretenimiento, aunque siempre se recomendaba mucho control y comedimiento moral. Así se incluye en más de un manual pedagógico de formación de jóvenes caballeros en la Edad Media incluso, o en la formación del gentilhombre del Renacimiento.

La ilustración aporta muchos valores a ello y también, como hemos dicho, la recuperación del cuerpo y del deporte para mejorar la vida de los seres humanos. Este impulso se desarrolla en las cinco escuelas de formación física que he detallado (Inglaterra, Francia, países nórdicos, Alemania y Estados Unidos), que llegan incluso a influenciar en los diseños de los currículums escolares, hecho clave para la expansión y recuperación del juego deportivo. El deporte recibe el espaldarazo definitivo en cuanto al cambio de actitud social, con la recuperación de los Juegos Olímpicos Modernos (1896).

A partir de este momento y con la entrada de la Psicología y la Antropología al mundo de las ciencias, se comienzan a entrever ya las primeras teorizaciones sobre juego. La bibliografía que recojo y comento en el capítulo tres así lo demuestra, y nos aporta una información de incalculable valor tanto científico como etnográfico. En particular da respuesta en sí misma a esta pregunta investigadora de cómo se recupera el ludismo y cómo se codifica dentro del ámbito más teórico. Pues bien, releyendo la parte del siglo XX en el capítulo tres, el panorama descrito lo aclara todo, ya que la bibliografía analizada nos señala tanto libros sobre juegos infantiles como de adultos, por clase, en diferentes épocas, juguetes, rituales, deporte o las aproximaciones más propias de los psicólogos, que lo observan como rasgo para estudiar del comportamiento humano. En ese siglo, surgen, bajo mi punto de vista, los dos autores más influyentes en la recuperación y dignificación académica del juego. De ellos no añadiré más que tres nombres ahora, pues han sido materia fundamental en esta

Tesis, y por ello profusamente tratados: Johan Huizinga y Roger Caillois, a mediados de siglo, y Sutton-Smith más recientemente, de quien recojo por su visión de conjunto, su categorización clarificadora de los discursos lúdicos en siete retóricas aglutinadoras:

1. *La retórica del juego como progreso*, que incluye la versión del juego más relacionada con lo evolutivo, adaptativo y constructivo (Vygotsky, Piaget, Erikson).
2. *La retórica del juego como destino*, la más vieja de las retóricas, que nos habla del juego del azar, de los juegos contra el destino, de los juegos de los dioses y el devenir (Bergler, Fuller, Caillois).
3. *La retórica del juego como poder*, aplicada normalmente al deporte, al atletismo... Explica el uso del juego como representación del conflicto y de status. Acepta incluso en su interior, la política y la guerra (Huizinga, Spariousu, Scott).
4. *La retórica del juego como identidad*, recoge las versiones del juego aplicado a lo tradicional, lo folclórico, a las festividades comunitarias, celebraciones o festivales. (Turner, Anthropología, Folclore).
5. *La retórica del juego como el imaginario*, aplicado al terreno de la improvisación en cualquier área, donde se ponen en juego la imaginación y la creatividad (Teatro, Arte, Literatura).
6. *La retórica del uno mismo (self)* para definir el espacio de juego individual, las actividades placenteras en solitario, los *hobbies*, actividades de ocio, la relajación, los momentos de placentera fluidez individual (Mihály Csíkszentmihályi).
7. *La retórica del juego como frivolidad*, es la parte lúdica del no hacer nada, de la insensatez, es el juego de los personajes centrales y carnalescos en contra del mundo ordenado. Siempre estuvo ahí, pero nunca fue respetable. Es alegría, carnaval, disfraz, máscara, inversión de valores, es el placer de embaucadores charlatanes y estafadores, de comediantes y bufones (Pop Culture. Harvey Cox), recogido en (Sutton-Smith 2001:9, 52 y 215).

Esta influencia de la restauración lúdica llega a la sociedad de forma palpable y también, como es lógico, al teatro. No es casual que en esos principios del XX, al proponerse los renovadores teatrales como Stanivslaski, Meyerhold, Artaud o Mijaíl Chéjov, las respectivas innovaciones en su teatro y en sus escuelas, cuenten todos con la inclusión de materias

relacionadas con el movimiento en muchos casos derivado del deporte o educación física, según los contextos históricos. Ya vimos la relación explícita de Stanivslavski con la gimnasia sueca y con la rítmica de Dalcroze; la influencia en Meyerhold de las técnicas corporales del momento, para construir sus técnicas de la biomecánica; la predilección de Chéjov por la gimnasia, la esgrima, los ejercicios acrobáticos, calisténicos, y la lucha para una parte del entrenamiento actoral o el discurso compulsivo y constante de Artaud y el cuerpo. Por otra parte, la danza moderna también había alcanzado mucha importancia ya a principios de siglo. Isadora Duncan había bailado de forma completamente nueva en Europa, y su renovación de la danza acarrea una notable influencia que se suma a la de la educación física, por un juego más motriz en los entrenamientos corporales, casi siempre implementando la danza como materia nueva en todas las escuelas teatrales renovadas del XX. En otros casos, se retomarn los contactos con los movimientos menos codificados del ritual arcaico o oriental, como puede ser la atracción de Gordon Craig por las danzas originarias griegas o por el *Nôh* japonés, o el caso de Artaud por las danzas balinesas.

En la segunda mitad del siglo XX, lo lúdico se insertará por diversas vías en la cultura teatral, aunque hasta finales de siglo no se incluye con el término específico de “juego”, gracias a Jacques Lecoq y a Philippe Gaulier, particularmente. Sin embargo, ya antes de ellos, el *happening*, la *performance*, Living Theatre, Bread and Puppet, o toda la danza contemporánea, así como los experimentos teatrales más propios del absurdo o del iconoclasta dadaísmo y futurismo, habían rehabilitado lo lúdico también como materia propia del teatro, sin lugar a dudas influidos o retroalimentados todos mutuamente desde las vanguardias de principios de siglo, y las neovanguardias de los 50 y 60. Copeau, Dullin, Grotovski, incluso Decroux, desde su método más tecnificador, recuperan la improvisación. Viola Spolin escribe específicamente sobre ello y, como decía antes, la *performance* y el *happening* llevan dicha improvisación de la sala de ensayo a la exhibición delante del público, incluso. Los creadores emblemáticos como por ejemplo Brook o Mnouchkine, la utilizan constantemente para la creación de sus espectáculos, y la declaran, como ya he explicado en el apartado que hablo de ellos de forma específica.

Numerosos ejemplos que van emergiendo durante todo el siglo XX podrían aludirse en este sentido, como Dario Fo o Joan Brossa, o más adelante la escritura posdramática que recogen ya para la literatura ese juego explícito con textos y dramaturgias. También la semiología añade una de las informaciones más valiosas de finales de siglo para el teatro: el juego de los signos en escena, con documentos que hemos visto como esenciales de Patrice Pavis y de Kowzan para comprender el teatro de hoy en día. Realmente, a estas alturas a dicho juego solo le faltaba ya llamarlo por su nombre, tal como comenzarán a realizar las nuevas teorías críticas de los Performance Studies y Performance Theory, liderados especialmente por Victor Turner y sobre todo por Richard Schechner. En la escena, su manifestación ya es extensiva a numerosas compañías, como la que estudio particularmente en esta tesis de Complicite, que tan solo es una de las numerosas muestras que el cambio de siglo ofrece, tanto en el teatro como en la danza y que podríamos contemplar también en Check by Jowl o DV8 también desde Inglaterra; Philippe Genty, desde Francia; Romeo Castellucci, desde Italia; Tadeus Kantor desde Polonia; o los modernos clásicos de La Zaranda, desde Andalucía, por poner solo algunos ejemplos. Mirando más detenidamente, en un contexto más próximo al nuestro, vemos también muchos nombres relacionados con este teatro más lúdico de estilos muy diversos: Els Joglars, Comediants, Tricycle, Vol-Ras, La Fura dels Baus, o compañías de danza como Mar Gómez, Sol Picó, Nats Nus... Todos ellos, los pocos citados y la lista de no citados, presentes en nuestra memoria colectiva, son novedades lúdicas muy explícitas, que especulan cómodamente, con la *Performance as Text*, que “legalizará” Marco de Marinis.

Por tanto, mi conclusión señala que, a pesar de que el juego ha permanecido unido a la cotidianeidad de todas las épocas, su valor no ha sido reconocido académicamente hasta hace muy poco y de forma aún iniciática y menos tiempo aún hace que lo alberga tímidamente la teoría dramática. Esta evolución del discurso del juego lo es a la vez del juego en el teatro. Eso es lo que trato de sintetizar en esta conclusión, y de aportar en este punto de la Tesis, pues tras superar sus dificultades derivadas del estigma social, ha venido posteriormente la recuperación gracias a influencias como la presencia positiva de la formación física, el juego/deporte, la renovación pedagógica, la antropología de la fiesta, las renovaciones teatrales mismas o la semiología.

Por mis observaciones desde la investigación teórica, puedo concluir también que las últimas actualizaciones de la teoría del juego en el arte dramático son cada vez más autosuficientes y prolíficas, y se manifiestan de forma más desacomplejada tanto en el espacio práctico como en el de la teoría crítica, que se palapa, entre otros lugares y publicaciones, en el referencial *The Performance Studies Reader. Segunda Edición* (Bial 2004), que recupero por su carácter compilador.

A modo de cierre de esta cuestión, no parecería desencaminado correlacionar históricamente los acontecimientos y observar cómo las sociedades más permisivas y democráticas de la última parte del siglo, con menos intervencionismo de la Iglesia, tanto en la sociedad como en las esferas de poder, han evolucionado parejas con teatros más renovados, libres y disponibles al cambio y a la automodernización, reincorporando el juego en sus lenguajes y prácticas. De ahí el título de esta Tesis, que quiere proponer una (RE)Gamificación del Teatro, y no una mera *gamificación* ya de por sí connatural a lo escénico. Quiere ello decir que se trata de permitir la reaparición del juego, en todas sus vertientes y con toda dignidad dentro del ámbito teatral. En esta Tesis no se trata de descubrir una obviedad como que el teatro es juego en sí, sino de proponer un discurso de aceptación y soberanía de ello, idea que como hemos ido observando, no es tan obvia.

No solo se trata de recuperar las esencias y las técnicas de los juegos para el teatro, hecho que lo convierte en apasionante, sino también de influir en el discurso sobre ello creado teóricamente. Proponer el prefijo “re-” delante de la palabra *gamificación*, en el título de esta Tesis, en mayúsculas indica solo que esa recuperación es importante porque implica experimentación e innovación, aunque deja entrever al mismo tiempo que dicha *gamificación* ya estaba implícita en el teatro desde siempre, reconociendo así que el objetivo de este estudio no va a ser la obviedad de redescubrir el juego, pero sí la no tan obvia aportación de recolocar el foco que lo ilumine de nuevo, sobre él. En un momento de *regamificación* total de la sociedad, el teatro no podía quedar al margen, y de hecho no ha quedado al margen hasta ahora, ya que el teatro del siglo XX ha recuperado y potenciado el juego en la escena por todos los medios. El reto para este inicio del siglo XXI creo que puede ser que ese

juego recuperado pase a jugar un papel cada vez más específico e importante también en la construcción de la teoría crítica, desde un lugar profuso en las manifestaciones artísticas escénicas y añadiendo un discurso influyente en la pedagogía teatral.

6.3 Respuesta a la pregunta secundaria 4

Cuando me planteaba al inicio de esta Tesis cómo enfocar la investigación desde una parte también práctica, supe que al final del proceso debería contestar qué me había aportado esta metodología práctica a la investigación. Pues bien, siendo honesto creo que todo: me ha aportado el cien por cien de mi proceso investigador, porque he podido contrastar desde la sala de ensayos todos los resultados que pretendía analizar; porque he podido inferir un aporte de conocimiento desde estos procesos prácticos del teatro tanto míos como de otros creadores bien reconocidos; pero, además, porque la propia dinámica de lo práctico es la que me ha llevado a buscar toda la información teórica que detallo. Por tanto, ha supuesto un motor e impulso de todo el proceso global, sin el cual yo nunca hubiera llegado a ejecutar ni a redactar esta Tesis sobre el juego teatral.

Este mismo impulso es el que me ha llevado a realizar los siete viajes a escuelas europeas que describo, que si bien han diezmado mi economía, porque las subvenciones a la investigación todavía no son algo fácil en nuestro país y contexto, sí han aportado una implicación expresa con el mundo de la investigación práctica del que hoy en día me considero ya bastante más experto que antes de comenzar esta Tesis. Por tanto, este es otro aporte tangible con el que debo concluir también.

El proceso práctico creo que también ha sido muy enriquecedor, no solo para mí, sino para la extracción de conocimientos. Los resultados que acabo de presentar en el capítulo anterior son resultados tomados de la experiencia vivida, en la mayoría de los casos, recién vivida. Son resultados, como los he denominado “en caliente”, que si bien han de ponderarse un poco justamente por su carencia de distancia, son mucho más elocuentes que los resultados fríos, repletos de información a veces muy interesante, pero otras veces repro-

ducida o citada desde los presupuestos más generalistas o desde las analíticas distantes y preconcebidas.

Creo que un proceso teórico-práctico, ahora que ya acabo el mío, es profundamente enriquecedor al combinar ambas posibilidades, porque esos datos “fríos” del discurso, el historicismo y la teoría crítica aportan firmeza y estabilidad. Por contra, los “calientes” aportan evidencias fluidas, llegando la investigación, si se realizan ambos protocolos al mismo tiempo y de forma imbricada, a temperar unos con otros, para tener una visión más esférica u holística de la realidad estudiada. Sin los procesos reales, yo podría haber documentado el estudio historiográfico del juego, o bien las opiniones declaradas al respecto por la teoría crítica, o por la estética, pero no hubiera declarado ninguna aportación con conocimiento de causa, con informaciones llegadas de los participantes desde el trabajo interno en compañía teatral, desde la observación de lo que ocurre en el ámbito lúdico en los ensayos. No hubiera tampoco podido comprender los materiales aportados por los procesos de otros creadores como los que he presentado, refiriéndome aquí a las contribuciones a esta Tesis de Andrés Lima o Oriol Broggi, como casos elegidos por mí para profundizar. Es un camino muy inexplorado aún, y por inexplorado, muy cerrado, muy ocupado por la vegetación salvaje, en estado selvático, que habrá que podar a fin de trazar caminos que nos permitan el paseo contemplativo e incluso botánico por estos bosques.

No obstante, en mi caso concluyo que ambas partes me han dado la información necesaria, tanto teórica como práctica. Las dos partes son realmente imprescindibles y no me parece extraño si me vuelvo a fijar en esa evidencia histórica del siglo XX, en la que todos los investigadores lo eran desde la práctica, con un conocimiento intelectual profundo de la teoría y en la mayoría de los casos, además, con un centro pedagógico donde diseminar los resultados. Hablo, claro está, de Stanivslaski, Meyerhold, Mijaíl Chéjov, Grotowski, Appia, Craig, Lecoq, Brook, Decroux, Brech, Copeaux, Dullin, Jouvet, etc.; todos ellos investigadores, todos ellos creadores, todos ellos innovadores, todos ellos maestros. Mantenían sus escuelas muy activas, participaban de las creaciones prácticas, de una u otra manera, y publicaban sus deducciones investigadoras, tras ejecutar las prácticas, a

posteriori, con una notable influencia sobre todas las generaciones venideras. Entonces, el método en sí no es tanta novedad: solo hay que volver a ceder la voz a los practicantes, en los foros contemporáneos del conocimiento, como puedan ser los contextos académicos, los congresos, o en las publicaciones especializadas, para que aporten su conocimiento de la causa.

La pregunta obligada de cara al futuro me parece que tiene que ver con descubrir cuáles son las nuevas plataformas para la investigación teatral que se han de habilitar en el siglo XXI. Creo que en dos de ellas estaríamos fácilmente de acuerdo muchos investigadores: la inversión en compañías teatrales, no tan preocupadas por aspectos comerciales como por la experimentación e innovación y la potenciación de la investigación teórico-práctica, correctamente regulada, en el seno de unas futuras Facultades de Arte o Escuelas Universitarias de Teatro que, atendiendo como siempre han hecho a los programas de Grado, que ya desarrollan perfectamente, puedan diseñar e implementar también sus estudios autónomos de tercer ciclo con la identidad propia que requiere este ámbito del conocimiento artístico. Niveles educativos tan compatibles como complementarios por lo que respecta a la gestión del conocimiento.

6.4 Respuesta a la pregunta principal 1

¿EN QUÉ ZONAS SE INTERSECCIONAN EL JUEGO Y EL TEATRO?

Realmente, al preguntarme ¿En qué zonas se interseccionan el juego y el teatro? Lo que me estoy preguntando realmente es qué tienen en común juego y teatro, que espacios prácticos comparten, qué características poseen que sean similares o iguales. Pues, bien, como conclusión y a la vista de los datos emergidos, considero que los indicadores que he detallado en el capítulo anterior son la materialización o la objetivación o la operativización de esas zonas de intersección y, por tanto, quedan perfectamente asociadas las dos preguntas de forma operacional.

Diré para comenzar este punto de conclusiones que el encuentro detallado del juego con el teatro, lo he declarado en el estudio teórico. He argumentado también sobre cómo muchos autores también lo unen. Quiero tan solo añadir a otro de esos autores del cual no he hablado demasiado en esta Tesis, pese a haber realizado importantes aportaciones en este campo de estudio, desde la práctica escénica. Me refiero a Albert Boadella, director durante casi toda su carrera artística de la compañía de teatro catalana *Els Joglars*. Sobre esta idea de juego dentro o identificado con el teatro, dicta en una conferencia del 25 de mayo de 2010, en la Fundación March de Madrid de forma contundente:

No comprendo por qué nuestra lengua, el español se llama siempre trabajar en el teatro, yo también lo utilizo muchas veces sin querer, de hecho no trabajamos, jugamos. Las otras lenguas, francés, inglés, alemán es jugar hacer teatro. La idea del juego en el sentido más profundo del término, eso quiere decir mucho. Un día yo le pregunté a un torero muy amigo mío, malogrado maestro Manolo Vázquez: '¿Manolo las tardes en que trabajabas ...?' Me dijo, 'Yo no he trabajado en mi vida!' Nosotros decíamos las tardes que trabajábamos en el teatro. Me gusta esta idea del juego, y lo hemos practicado, de hecho, trabajar, trabajar lo he empezado a hacer a los 65 años, cuando me han dado la dirección de los Teatros del Canal. Esto ya sí que es trabajar, es otra cosa. He comprendido lo que es el trabajo, pero hasta ahora por muchas horas que empleaba en ello ha sido siempre un juego, un juego formidable porque ha sido un juego colectivo. El teatro es un arte colectivo. Alguna individualidad puede ser muy importante pero en la medida en que lo colectivo consigue alguna armonía, la función teatral siempre tiende a llevar un nivel muchísimo más alto. Hemos conseguido, pues, jugar en cuadrilla, que llamamos nosotros, nos hemos divertido una barbaridad, porque uno en cuadrilla todavía se divierte muchísimo más (Boadella 2010:min 1:04:02).

Con esta introducción quiero explicar el grado de naturalidad con el que se suele referir la comunidad teatral al hecho de que el juego es teatro, sin embargo tras oír la frase muchas veces, era uno de los objetivos de esta Tesis dotarla de un contenido más argumentado, es decir, describir mejor las zonas compartidas por ambos. La combinación de tablas obtenidas en el capítulo de resultados a este respecto (realizadas a través de las técnicas cualitativas explicadas en el diseño de la metodología), unidas a datos del estudio teórico, son las que consolidan mi respuesta a la pregunta principal número uno sobre las zonas de intersección juego – teatro.

ZONAS DE INTERSECCIÓN DE JUEGO Y TEATRO

LIBERTAD

- Narrado por todos los participantes de manera reiterada, el concepto libertad pienso que se da en el contexto juego de igual forma que en el contexto teatro
- No juzgar, es uno de los conceptos más repetidos

EUFORIA

- Relatado en más de una ocasión por los participantes, creo que se corresponde perfectamente con la descripción de *ilinx* de Caillois y que se da de igual forma en el juego, que en la escena. En momentos de improvisación y de actuación.
- La idea de defender la propuesta, muy mencionada en la recogida de resultados, no es sino defender la mentira, la fantasía imaginada, y ahí, hemos comprobado, aparece la verdad. Es exactamente el ejemplo del niño de Huizinga, que mientras hace de tren recibe un beso de su padre, y automáticamente le responde que porqué besa a una locomotora de tren. Esa idea de defensa de la fantasía, es similar, en el juego infantil, en el adulto o en el contexto que estudiamos del proceso de creación teatral.
- Algún texto reflexivo ha indicado el término “catártico” para referirse al proceso, que por mi interpretación de datos asocio con la euforia del *ilinx*.
- “Locura máxima” ha sido una expresión de los textos reflexivos que me ha gustado particularmente, sabiendo que no hemos realizado ningún juego peligroso, ni tampoco forzando trances inadecuados, este término solo puede referir a una euforia desmedida que lleva al actor a improvisar hasta el extremo. Sin embargo he elegido para mi equipo un grupo de personas sanas y con altas dotes intelectuales mostradas en sus procesos académicos. El hecho de contar con participantes muy bien equipados intelectualmente, me había de garantizar que estos accesos a esa referida locura, eran plenamente realizados dentro del juego y las reglas teatrales. Aspecto claramente observable en la prueba videográfica.

NO CALENTAMIENTO LÚDICO

- Ha sido una de las pruebas de esta investigación analizar hasta qué punto se puede prescindir de los calentamientos, como en los juegos. Yo he pretendido considerar, que

el ensayo en si es juego, y que no hace falta calentar con más juegos previos, como en el contexto de aula y formación. Como narra un participante, es importante deducir que la propia energía del *como si*, y el texto son suficiente juego.

- En todo caso se ha utilizado y en relación con lo anterior la propia lectura como calentamiento, y si hay entrega rápida al simulacro, igual que en el juego enseguida se ponen en pie los actores y comienzan su *mimicry*

LA FANTASÍA

- Se narra a menudo la no consciencia plena de lo que está fuera de la fantasía, o mejor dicho, el teatro como el juego, en nuestro proceso se ha descrito a menudo como “dejar de pensar” o “no control” que es tan solo rebajar la realidad racional, para permitir que aparezca la fantasía

FLUIR

- Este concepto se me ha repetido a menudo en mis estudios teóricos y curiosamente también en las prácticas ha sido muy referido. Tiene que ver con el ítem anterior, pero es más explícito, en cuanto a su expresión de la disponibilidad, estar abierto a reaccionar y accionar a lo que pase en el juego. Zona completamente compartida entre la escena y cualquier otro contexto lúdico
- Se narra más de un día con la palabra aceptación, incluso súbdito de lo que surja, te dejas llevar, o entrega
- Camino inconsciente
- Creo que se manifiesta un gran consenso entorno a este elemento compartido del juego teatral, y el resto de juegos

LAS REGLAS DEL JUEGO

- Es muy citado por los teóricos de juego, también explícitamente citado en la entrevista a Andrés Lima, y reiterado por los participantes
- Conocer las reglas de la improvisación, las consignas claras y acotadas, ayudan a improvisar

- Conocer la regla del teatro, saber que se está buscando y hasta donde se quiere llegar ayuda al actor a confiar y entregarse más a fondo al juego
- Entre esas reglamentaciones se halla la figura del director, que constantemente va dando terrenos donde jugar, o donde no, va aclarando consignas, frena a los participantes cuando hay una frontera que no hay que atravesar, etc. Es el árbitro constante del partido.

LOS DETALLES. JUEGO CON LA PRECISIÓN Y LA CONCRECIÓN

- Es realmente importante en los juegos para evitar pasar por encima, jugar atentamente cada detalle, si no se banaliza. El tenista no golpea de cualquier modo la pelota, está muy atento a la velocidad, lugar de impacto de la raqueta, impulso necesario, distancia, fuerza, un conjunto de análisis muy precisos y minuciosos, tan sólo para conseguir que el juego sea más divertido. Un golpe descuidado con la raqueta, mata el juego de forma inmediata. Estos son los detalles que se juegan con tanta precisión también en teatro. Los participantes los describen tanto en la improvisación, como en el montaje, cuando se fijan estructuras o movimientos, o tonos, muy cuidadosamente detallados.

PLACER

- No sólo lo ha referido extensamente Philippe Gaulier, esta palabra es patrimonio de todo el universo lúdico. Es la auténtica regla para comprender si está o no apareciendo el juego. En nuestro laboratorio, es reiterado constantemente, verbal y no-verbalmente. Se ha dicho “salí del ensayo con mucha energía y renovado”, “no hay cansancio cuando juegas”, “pasarle bien”...
- Se ha manifestado verbalmente un estándar de ilusión. El juego hace ilusionarse a sus participantes y es otro ítem claramente compartido
- Cuando un texto reflexivo indica una frase como “me lo paso muy bien” o “pasan las horas volando”, sólo se está hablando de este término tan compartido por los universos lúdicos, sean estos deportivos, bailados, jugados, ritualizados, o actuados.
- Explicitado en la palabra alegría en el recogida de datos

PÉRDIDA DE LA NOCIÓN DE TIEMPO Y ESPACIO

- Los participantes a menudo se sorprenden al acabar las improvisaciones porque ha pasado una hora y no son conscientes de ese volumen de tiempo. No es necesario ejercer ninguna fuerza alienadora al actor para que pierda la noción de tiempo o de lugar, es sin embargo al revés, porque juega, olvida los tiempos y espacios reales.
- Alguna de las referencias de los participantes dice “manda el juego sobre el tiempo”, y en mi observación puedo corroborar que este elemento ha sido expresado muy a menudo al acabar las improvisaciones.

DERROCHE DE ENERGÍA

- El juego no escatima esfuerzos, derrocha y así se ha visto y declarado ampliamente por los participantes. De ello se recoge prueba explícita en el vídeo adjunto de ensayos.
- Energía muy altas que narran los participantes como trabajos de extremos

EL CUERPO EXPRESIVO

- El cuerpo ha estado muy presente en nuestra investigación, no solo como producto excitable o dilatado, sino también como estructura sensible y poética (Lecoq 2003), con la que elaborar personajes, más o menos extremos (Schinca 2010). Recogido en los ensayos a través de vídeo igualmente.

ENRARECER LA PROCESIÓN

- Cuando un niño juega, nunca va de una esquina a otra de la sala por el camino más corto, sino por el más costoso. Salta una silla, pasa por debajo de la mesa, se esconde un rato tras el sofá, etc. Sus protocolos son intuitivamente de derrochar las energías y no ser ahorrador. Recorre los caminos más raros respecto a lo eficaz, eficiente o normal. El rito igualmente se esfuerza en crear protocolos fuera de lo cotidiano y raros respecto a esa cotidianeidad, por eso son especiales los acontecimientos que pasan en su interior (Innes 1992); (Cornago Bernal 2000); (Segalen 2011); (Schechner 2012).

IR DE COMPRAS

- Se trata de filtrar los materiales. En improvisación todo vale, en montaje una parte vale y otra, aunque valga, no se compra, se descarta. El momento investigador es puramente lúdico (Urtasun, Moraza, y González del Campo 2010). Sin la investigación la tienda ahora carecería de productos.

EL "COMO SI..."

- Jugar a la interpretación concreta del carácter de un personaje es otro divertimento más. Hemos de relacionarlo claramente con el discurso teórico que ya expusimos de Stanislavski, que utilizó esta expresión siempre (Stanislavski, 2009); (Stanislavski, 2010). Es dejar que fluya ese "canalla", ese "macarra", etc., sin ideas preconcebidas.

EL SUBTEXTO

- Otra localización lúdica. Es jugar a lo que no se dice. No hemos aplicado ningún aparato psicológico para descubrirlo, solo leer la escena varias veces y permitir que al unirse ese texto con las interacciones de los personajes, aparecieran posibles rasgos de personalidad. Actuándolo, no en trabajo de mesa.

BAILE "RARO"

- Nuestros hallazgos escénicos, en esta fase, hemos deseado obtenerlos del juego, por eso si queremos bailar con la música durante una escena, debe ser de una forma sorprendente. "Raro" solo se refiere al hecho de aparecer en el juego teatral, y no viene dictado por una técnica preestablecida.

MÚSICA

- La música propone una predisposición al juego y ha sido citado en el apartado dedicado a Andrés Lima, ya que él lo refiere explícitamente (Lima, 2015).

ATMÓSFERA DISTENDIDA

- Bromas o contexto verbal lúdico
- Muy referido por los participantes en mis observaciones

TO TEASE

- Molestia como juego dentro de las improvisaciones. Philippe Gaulier lo llamaba *to tease* y viene a ser bromear, burlarse, embromar al actor, para darle juego. En su libro aparece un personaje *alter ego*, que provoca diálogos de estética teatral complejos. Este *alter ego* recibe por nombre también *le gêneur*, que abunda en la misma idea, de molestar de bromas para obtener material sincero. (Gaulier 2012)

TEATRO POBRE

- La idea proviene de Grotowski (2009) y se trata de dar todo el foco a los recursos actoriales, sin distraerle con los elementos ajenos. Es un motor infinito de juego esta explotación máxima del mínimo de elementos.

LA CAZA DEL MOMENTO

- Se trata de estar muy dentro del juego teatral como director, para poder así detectar el momento óptimo de abandono lúdico del actor, o bien encaminarlo hacia ese momento, para que una vez ahí, actúe el texto o momento deseado.

ENERGÍA EXTRACOTIDIANA

- Como detecta Barba (1990), se trata de alzar al actor a un lugar de uso de su voz y su cuerpo fuera de lo cotidiano donde el actor se coloca en la zona de paso hacia un mundo paralelo, el del juego teatral. Llegar a la zona liminal (Turner 1982). Una vez subido a ese medio de transporte es más fácil ya reordenar las materias propias del juego teatral desde una energía actoral muy disponible y orgánica.

EL CUERPO DILATADO

- El uso del cuerpo es normalmente extremo, pero no por requerimientos deportivos, sino por la propia agitación que le solicita el juego. El juego pide cuerpo (ver Cap. 2.5 y cap 3.1.4). Ese cuerpo agitado en sus partículas internas es el que ha descrito Barba como cuerpo dilatado, al rojo vivo (Barba y Savarese 1990).

EQUIPO

- Crear equipo siempre forma parte de los objetivos deportivos. También es el objetivo del ritual, que la comunidad se reconozca en una ejecución propia. En la nomenclatura de Turner es la fuerza de la *communitas* (Turner 1982).
- La escucha colectiva, la fuerza del coro, el juego en equipo, coro compacto, sentir a los compañeros, equipo en la misma dirección, colaboración, etc. Tal vez este haya sido uno de los ítems más repetidos en la recogida de datos

IMPULSO

- Muy referido en el juego motor (Vopel, 1997); (Pujadas i Martí, 2010); (Navarro Adelantado, 2002).
- Muy referido en la escuela y discursos de Philippe Gaulier (Gaulier, 2005); (Philippe Gaulier, 2015)
- Muy referido en expresiones de los participantes del laboratorio como motor, el actor da impulsos al coro. Cuando un actor refiere que la réplica provoca un cambio, de lo que habla es del impulso que manda la pelota en otra dirección, siguiendo con un símil anterior con respecto al tenis. El juego actoral, es divertido cuando los impulsos son regidos, salvados, rebotados, etc. con precisión. Es esto también se parece mucho al juego motriz.

6.5 Respuesta a la pregunta principal 2

¿QUÉ INDICADORES NOS MANIFIESTAN EL CAPITAL LÚDICO EN EL ESPECTÁCULO TEATRAL, TANTO EN LOS PROCESOS COMO EN LOS RESULTADOS?

Y paso ya a concluir esos indicadores que nos manifiestan el capital lúdico en el espectáculo teatral, tanto en los procesos como en los resultados. Durante toda la investigación, me he esforzado por distinguir una serie de elementos que identificaran el juego en el teatro. Unos elementos que una vez obtenidos y ya hacia el final de la investigación he decidido agrupar en lo que he llamado “dimensiones”: las categorías que condensan mis elementos lúdicos; es decir, los diferentes elementos que iba enumerando y clasificaba en grupos de valor semántico similar, además de titular con un tema diferente a cada grupo. Ha sido así que he descubierto el término “dimensión”, el cual me facilitaba enormemente esta labor de —valga la redundancia— dimensionar la expresión lúdica en el teatro. Finalmente, he deducido, como ya se ha leído en el capítulo de resultados, nueve dimensiones tras aplicar unos contrastes sucesivos tanto en el laboratorio propio como en las observaciones de piezas ajenas:

DIMENSIÓN 1	Convenciones
DIMENSIÓN 2	Cuerpo movimiento
DIMENSIÓN 3	Artes escénicas integradas
DIMENSIÓN 4	Rito y performatividades
DIMENSIÓN 5	Dramaturgia y ritmo escénico
DIMENSIÓN 6	Texto
DIMENSIÓN 7	<i>Acting</i>
DIMENSIÓN 8	Improvisación
DIMENSIÓN 9	Placer en el montaje

Fuente: Elaboración propia

Tabla 23: Dimensiones lúdicas del teatro

Estas dimensiones han sido deducidas como ya he manifestado tanto de la parte teórica como de la práctica, por medio de la aplicación de técnicas propias de la investigación práctica en sí y de la investigación sociológica, y vienen expresadas cada una de ellas por los indicadores internos que poseen y que las da otorga contenido. Por todo el grado de detalle análisis y discusión teórica, mantenido hasta este momento, no considero oportuna su reiteración en estas conclusiones, sino la nítida exposición de la taxonomía de dimensio-

nes e indicadores del juego que apporto a continuación. Estos indicadores que yo he podido concluir expresados dentro de cada dimensión son los siguientes:

6.5.1 Dimensión 1: convenciones

Dimensión 1	Indicadores
Convenciones	De espacio
	De mezcla de espacios
	De tiempo
	Actores en cambio de personaje
	Significados del objeto
	Símbolos: la metáfora, la ironía, la paradoja, la reiteración
	De silencios
	De teatro visual

Fuente: Elaboración propia

Tabla 24: Dimensión 1: Convenciones

6.5.2 Dimensión 2: cuerpo movimiento

Dimensión 2	Indicadores
Cuerpo movimiento	Movimiento coral
	Crear espacios corporalmente
	Crear atmósferas corporalmente
	Crear personajes corporalmente
	Movimientos prediseñados de danza, acrobacia, esgrima, orientales, etc.
	Voz como sonido corporal sin texto

Fuente: Elaboración propia

Tabla 25: Dimensión 2: Cuerpo y movimiento.

6.5.3 Dimensión 3: artes escénicas integradas

Dimensión 3	Indicadores
Artes escénicas integradas	Escenografía: espacio jugado
	Vestuario: vestuario jugado
	Iluminación y vídeo
	Música o ambiente sonoro
	Movimientos prediseñados de danza, acrobacia, esgrima, orientales, etc.
	Voz cantada

Fuente: Elaboración propia

Tabla 26: Dimensión 3: Artes escénicas integradas

6.5.4 Dimensión 4: rito y performantividades

Dimensión 4	Indicadores
Rito y performatividades	Elementos ritualizadores
	Elementos de ceremonia
	Elementos de fiesta o juego popular
	Elementos de deporte
	Reiteraciones como ritual
	Elementos de espectáculo dentro del espectáculo

Fuente: Elaboración propia

Tabla 27: Dimensión 4: Rito y performatividades

6.5.5 Dimensión 5: dramaturgia y ritmo escénico

Dimensión 5	Indicadores
Dramaturgia y ritmo escénico	Desorden narrativo
	Ritmo visual
	Juego posdramático

Fuente: Elaboración propia

Tabla 28: Dimensión 5: Dramaturgia y ritmo escénico

6.5.6 Dimensión 6: texto

Dimensión 6	Indicadores
Texto	Juegos de estilo: cotidiano, ampuloso, metafórico, realista...
	La ilustración deliberada de la acción con el texto
	Derroche poético
	Enredos y tramas
	Juegos del lenguaje

Fuente: Elaboración propia

Tabla 29: Dimensión 6: Texto

6.5.7 Dimensión 7: acting

Dimensión 7	Indicadores
Acting	Juegos de estilos
	Naturalismo
	No-naturalismo
	Combinación y regulación de ambos

Fuente: Elaboración propia

Tabla 30: Dimensión 7: Acting

6.5.8 Dimensión 8: improvisación

Dimensión 8	Indicadores
Improvisación	Libertad y placer: libertad sin juicios, trance, locura.
	Reglas del juego claras: límites, consignas o contexto improvisador.
	Entrega del actor: nivel de defensa del actor del simulacro
	Ser concreto en el juego: ser particular, preciso y concreto en la simulación de verdades improvisadas.
	Motivación: ilusión, expectativas, ganas de investigar.
	Director receptivo: rol del director o figura externa que anima y orienta el potencial creativo del actor improvisando. Abierto también a la escucha de lo que pasa en improvisación.
	Complicidad: escucha activa, buen entendimiento en grupo, compenetración.
	Alimentar ensayos con sorpresas: cambios de registro. Propuestas ricas y variadas.

Fuente: Elaboración propia

Tabla 31: Dimensión 8: Improvisación

6.5.9 Dimensión 9: placer en el montaje

Dimensión 9	Indicadores
Placer en el montaje	Habitar la posición: habitar los pactos, las marcas, llenar la acción, dar vida a imágenes pactadas.
	Juego de la meticulosidad: placer de jugar con precisión las marcas o técnicas fijadas.
	Habitar la mentira: el placer de ejecutar la “mentira”.
	Minijuegos del momento: implementar nuevos juegos muy pequeños entre los actores: miradas, pequeños gestos, que quedan abiertos al juego de cada momento.
	Placer de crear: placer creativo estético de crear una criatura.

Fuente: Elaboración propia

Tabla 32: Dimensión 9: Placer en el montaje

6.6 Sobre los protocolos de improvisación usados. Descubriendo la propia técnica

Esta investigación me ha servido para estructurar mi propia técnica de trabajo práctico. Las sesiones están diseñadas de forma que entramos a ellas a través del movimiento articular o muscular (a excepción de la fase uno que se quería comprobar el juego puro sin nada de calentamiento). De este movimiento fisiológico, pasamos a usarlo de forma más expresiva en una segunda fase que suele repercutir en un ejercicio final con implicaciones emocionales, no tanto orientadas al debate psicossomático, como al terreno de la observación interpretativa o teatral. En todo caso parece que el camino recorrido en la práctica de estas primeras sesiones es:

1. Del cuerpo al movimiento
2. Del movimiento a la imagen y a la emoción o estado de ánimo
3. De la imagen y el estado emocional a la expresión con fin comunicativo-artístico

Parece como si del recurso externo del movimiento del cuerpo, pudiera inspirarse una expresión mucho más interna y profunda de la persona. Aunque creo que este enunciado no es del todo completo, ya que no es un camino unidireccional que vaya en un solo sentido, del movimiento al estado anímico, sino que si bien es cierto que el cuerpo nos despierta diversas emociones al usarlo, estas mismas emociones provocan a su vez nuevas ejecucio-

nes corporales, ya sean estas de movimiento, de gesto o de pausa, con unas determinadas calidades, amplitudes, ritmos y velocidades.

Creo haber percibido que esta estructura general de la sesión se reproduce en cada proceso de improvisación de movimiento que hemos realizado. Partimos de un trabajo de conciencia del esquema corporal que nos lleva a detenernos un poco más en alguna parte muy aislada del cuerpo: una articulación, un hueso. Desarrollamos un trabajo atento y vivencial del movimiento que puede producirse en torno a ese elemento corporal. Este trabajo de observación puede llevar ya a movilizar el cuerpo en torno a esa parte y convertirse en impulso para desarrollar la improvisación de movimiento. En otros casos hemos partido de un impulso, también de movimiento, de voz o de recreación en una situación o en una música. Un estímulo muy formal al principio que nos va conduciendo a un movimiento más trasgresor respecto a la norma base y mucho más flexible, para dejar que aparezcan las primeras emociones ligadas a dicho movimiento.

Posteriormente, son estas emociones las que se imponen y toman relevo al movimiento guiando la improvisación. En un estadio final, entra la palabra, suavemente, produciéndose una especie de retroalimentación muy libre y semi-inconsciente en la que es difícil averiguar ya quién impulsa la improvisación, si el movimiento, el texto, las emociones que van apareciendo o todos a la vez.

Se me ocurre una pequeña estructura en la secuencia de improvisación según mi propia experiencia, y resumiendo lo explicado anteriormente, que podría resumirse como sigue:

FASE 1: DEL MOVIMIENTO A LA EMOCIÓN

Esta primera fase es bastante larga en duración y creo que se podría subdividir en varias etapas:

- Etapa 1^a: vivencia del **esquema** corporal.
- Etapa 2^a: uso de estas partes de la estructura corporal para interactuar entre ellas o vivenciar cómo actúan al seguir una **consigna** determinada: apoyo en el texto, en un rasgo del personaje, en una mirada, en la música, etc.

- Etapa 3ª: sentimiento de **emoción** que aparece como resultado de este movimiento inicial provocado por la consigna.

FASE 2: DE LA EMOCIÓN A NUEVAS EMOCIONES

En ella se desarrollan más y más movimientos y se sigue observando qué otras emociones surgen. Esta es para mí la fase liminal, tal como la explica Turner, el rito de paso de Van Gennep (Van Gennep 1976) (Turner 1988); (Schechner 2012).

FASE 3: DE ESTA O ESTAS EMOCIONES AL MOVIMIENTO

Llega un momento en que quien improvisa va dando coherencia a estas emociones emergentes y busca ahora el movimiento que se adapte mejor a ellas, incluso la quietud o el movimiento que pasa a la voz y ahí se instala, o en el caso último de la implicación del *acting*, emergiendo ya el personaje. Es el momento de la encarnación.

FASE 4: MIXTA

Basada en la retroalimentación mutua. En este momento, a veces el movimiento impulsa la aparición de emociones y en otras ocasiones son las emociones emergentes las que crean y generan movimiento. O el texto o la música, impulsan un gesto, o viceversa. Se mezclan todos los impulsos de forma aleatoria, impredecible y un tanto inconsciente.

- En este momento la entrega al juego es absoluta. El nivel de organización racional del pensamiento, baja. El seguimiento y comprensión de la consigna de partida también baja. En este momento predomina el *homo ludens* (juego) sobre el *homo sapiens* (pensamiento) e incluso, aunque este sea nuestro trabajo, sobre el *homo faber* (construcción-trabajo).
- Es decir la dimensión lúdica ocupa por completo la sala de ensayos o el escenario si hay representación con público. Esta dimensión supone un abandono al juego, dentro de un universo paralelo y absorbente, aislado del mundo real, en el que el tiempo se detiene y el análisis racional se relaja. Un mundo lúdico dominado y ordenado en torno a unas reglas particulares del juego, o de la improvisación en este caso, en el que se desarrolla

una ocupación sin intencionalidad productiva. El trabajo desaparece superado por el deseo ancestral de jugar. En concreto, en este caso no sería un juego competitivo, ni de riesgo, de azar o de vértigo, sino un juego dedicado al “como si...”, a la representación de algo ajeno o bien a un entretenimiento puramente cinético que, dicho sea de paso, no es exclusivo de las personas, sino también de los animales, capaces de jugar durante horas moviéndose, saltando o corriendo.

SÍNTESIS DEL PROCESO:

1. Estímulo externo - Consigna
2. La imagen mental
3. La forma corporal
4. El interior emocional
5. Situaciones expresivas. Cuerpo con forma y emoción = cuerpo expresivo

En las improvisaciones, uno de los resultados más acariciados suele ser la obtención de un movimiento orgánico y significativo.

El concepto “orgánico” no es sinónimo de fisiológico, ya que este refiere más bien al movimiento derivado del uso natural de esquema corporal, dentro de unos ciertos márgenes de respeto a la ergonomía y la cotidianeidad del gesto. El movimiento orgánico señala más bien ese, que pese a distar de los recorridos más naturales del gesto humano, se realiza con una calidad tal que no resulta aparatoso ni ortopédico. El movimiento orgánico refiere a aquel que sin ser necesariamente natural ni cotidiano, parece coherente con el movimiento del ser humano o al menos coherente con el cuerpo ejecutante, en un momento y espacio determinado.

Por otra parte, la ejecución teatral corporal observa con particular dedicación la obtención de un movimiento “significativo”. A diario, vemos cientos de cuerpos que se mueven con un objetivo puramente funcional: correr, tomar un café, sentarse, desplazarse, ir en bici, pasear el carrito de un bebé, limpiar cristales, pelar patatas, fregar suelos, atender el teléfono...

Casi ninguno de los gestos y movimientos que se derivan de estas actividades corrientes llaman nuestra atención. No son gestos que signifiquen nada para nosotros. O, mejor dicho, no significan nada especial. Son o “cotidianos” o “normales”. Para que nuestro cerebro les atribuya una significación relevante; es decir, para que nos llamen la atención y entren a formar parte posteriormente de nuestro debate reflexivo consciente o inconsciente, es necesario que sean por alguna razón o “extracotidianos” o “anormales”.

Este carácter extraordinario se lo pueden otorgar la manipulación estético-artística del movimiento o los protocolos deportivos, ambos derivados del juego antropológico de los seres vivos y en particular de los humanos. Pero, muchas veces, ni siquiera esas dos ejecuciones específicas corporales aportan este carácter significativo al movimiento. Podemos ver saltos increíbles en un campeonato deportivo o complicados pasos en un espectáculo de baile y no atribuirles ningún carácter “extraordinario” en nuestro interior, de forma que al abandonar el lugar de representación no hayamos incorporado lo visto a nuestra construcción memorística ni emocional. En ese sentido para nuestro intelecto han sido acontecimientos no significativos. Obviamente, este hecho carece de importancia en la vida cotidiana, pero no así en la vida teatral, en la que construir un movimiento y una improvisación significativa y orgánica es el reto de toda ejecución. El *acting* que buscamos en las improvisaciones de nuestro laboratorio es aquel que va repleto de significado. Aquel que nos magnetiza al ser ejecutado y observado. Aquel que además de estar emancipado de los parámetros estilísticos predeterminados, como por ejemplo los de la danza, la acrobacia o el mimo, contiene la organicidad que antes mencionábamos. Un *acting* sin codificación previa, que ofrezca resultados de gran franqueza, además de adaptarse fácilmente al grado de estilización perseguido por el director/a o creador/a, en obediencia única a la consigna teatral propuesta.

Es en resumen, una técnica que oferta una plataforma de improvisación desde el juego, cuyo fin no es imprimir en los participantes-actores, impulsos conceptuales y técnicos con los que amplíen y formen sus ejecuciones, sino exprimir sus interiores para recoger lo que estaba dentro o, mejor dicho, dejar que esos interiores se expriman; es decir, se expresen solos, por el placer de continuidad de un impulso lúdico.

6.7 Conclusión y preguntas futuras

Y hasta aquí la parte de dimensionar e identificar el juego en el teatro. Hasta aquí mi investigación. Es tan solo un paso el que se ha pretendido dar. El de documentar y (RE)situar el juego en el discurso de los estudios teatrales, y fuera oportuno y posible, influenciar también la teoría crítica en este sentido. Faltaría ahora, pero eso constituye una pregunta interesante para otra investigación de tipo más estrictamente sociológico cuantitativa, poder diseñar a partir de los indicadores y dimensiones descritas una asignación de valores numéricos debidamente ponderados por la ciencia cuantitativa, que permita asignar valor a cada indicador, de forma que la suma de todos ellos fuera el “Índice de Capital Lúdico”. Si asignamos por ejemplo valores a cada indicador del uno al diez, hecho que no es más que un ejemplo, y pasamos esta medición a los procesos de creación, podríamos fácilmente concluir, haciendo un sumatorio de los valores obtenidos, qué índice de capital lúdico muestra el proceso analizado.

Como apunto, la construcción de dicho Índice requeriría una investigación mixta, con profesionales del teatro como especialistas de contenidos, metodólogos para transformar la medición en números ponderados, y técnicos cuantitativos que elaboraran el aparato estadístico para mostrarlo, lo que me parece un campo de continuidad estimulante para esta Tesis que tal vez algún día pueda ser contemplado.

Ciertamente, lo que realmente uno puede extraer al llegar a este punto de la investigación se ha ido extrayendo a lo largo de todas las páginas que componen esta Tesis. Pero ya casi al acabar uno se percata de lo mucho que han aportado los diferentes autores al conocimiento y a las argumentaciones realizadas: eruditos teóricos, creadores prácticos, escritores, actores, directoras, *performers*, bailarines, pedagogas, deportistas, semiólogos, psicólogos, ensayistas, a los que yo solo he convocado a esta asamblea, con un único punto para tratar en el orden del día: la (RE)apropiación por parte del teatro de la fuerza lúdica y del placer de jugar, sin más adornos. Esta era mi única pretensión con esta Tesis: aportar una contribución más a esta definición del teatro como juego. Un juego serio, adulto, cómico, fingido, auténtico, histriónico, falso y verdadero al mismo tiempo.

A lo largo de estas páginas, he intentado exponer tantos frunces como he sido capaz de recorrer en esta tela tan plisada que es el concepto “lúdico”, pasando de los archivos históricos, a las participaciones de la teoría crítica, los estudios del arte, las teorías interpretativas, las manifestaciones de los practicantes contemporáneos; abriendo el fuelle de algunas de las taxonomías conocidas y mostrando las contribuciones propias desde mi práctica escénica. Incluso he intentado ayudar con unas cortas pinceladas de su relación contemporánea con la innovación, no solo porque los protocolos doctorales requieran este dispendio intelectual, sino porque como dije al principio de esta Tesis, mi tipo de investigación venía motivado por la primera lectura que realicé de Umberto Eco: “Que el tema corresponda a los intereses del doctorando” (Eco 2000), y por esa razón el derroche me ha sido fácil.

Pero ciertamente, para poder acotar este concepto, me he tenido que salir de las convenciones, trabajando más allá del papel y de lo textual, experimentando fuera, en la práctica, en los ensayos, con el cuerpo, el movimiento, con los textos de *Hamlet*, completamente impregnado de juego y de ludismo, no por una pose epistemológica posmoderna, sino porque lo poco que de verdad sé sobre teatro, me lo ha dado la práctica y lo que me falta es en la práctica dónde creo que podré contrastarlo y aprehenderlo también. Sería, por lo tanto, un acto de violencia contra mí mismo no recogerlo intensamente en uno de los trabajos más complejos y de mayor esfuerzo que he realizado en mi vida teatral; hablo, claro, de esta Tesis.



Bibliografía

Bibliografía, videografía, web y archivos de sonido

- Abad Carlés, Ana. 2012. *Historia del ballet y de la danza moderna*. Alianza Editorial (Publicación original 2004).
- Abrams, Josh y Jennifer Parker-Starbuck. 2005. «London Calling.» *PAJ*, 38-44.
- Alexander, Gerda. 1991. *La Eutonía. Un camino hacia la experiencia total del cuerpo*. Barcelona: Paidós. Técnicas y lenguajes corporales.
- Alonso Ponga, Jose Luis. 1984. *Tradiciones y costumbres de Castilla y León*. Valladolid: Castilla Ediciones.
- Altuve, Eloy. 1997. *Juego, Historia, Deporte y Sociedad en América Latina*. Venezuela: Universidad del Zulia. Centro Experimental de Estudios Latinoamericanos. CEELA.
- Altuve Mejía, Eloy. 2009. «Juego y revolución en América Latina.» *Revista de História do Esporte* 2(2).
- Álvarez, Guille. 2015. «Brian Sutton-Smith: Académico del recreo.» *La Vanguardia*, marzo 17. (<http://www.lavanguardia.com/obituarios/20150317/54428226136/brian-sutton-smith-academico-recreo.html>).
- Ancelet, Barry Jean. 2001. «Falling Apart to Stay Together: Deep Play in the Grand Marais Mardi Gras.» *Journal of American Folklore* 114(452):144-53.
- Ancelet, Barry Jean y Henry Bial. 2004. «Falling Apart to Stay Together: Deep Play in the Grand Marais Mardi Gras.» *The Performance Studies Reader* 164-75.
- Andrés Martín, Faustino. 1987. *Juegos y deportes autóctonos*. Salamanca: Centro de Cultura Tradicional, Diputación de Salamanca.
- Archivo Municipal, Madrid. 2015. «Real Cédula de 1765 prohibiendo la representación de Autos Sacramentales.» *Archivo Municipal de Madrid*. (http://www.hemisphericinstitute.org/cuaderno/censura/html/t_profano/docs/05doc.htm).
- Ariès, Philippe. 2001. *El niño y la vida familiar en el antiguo régimen*. Taurus.
- Ariès, Philippe y Jean Claude Margolin. 1982. *Les jeux à la Renaissance. Actes du XXIIIe Colloque International d'Études Humanistes à Tours, - Juillet 1980*. París: Librairie Philosophique J. Vrin.
- Artaud, Antonin. 1990. *El teatro y su doble*. Barcelona: Edhasa (Publicación original 1938).
- Aznar Pina, Marisa. 2015. «Teatro de finales del s. XIX. Teatro Psicológico.» *Teatro en la web. Licencia por Estudios del Departamento de Educación, Cultura y Deporte del Gobierno de Aragón*. (http://www.catedu.es/escena/index.php?option=com_content&view=article&id=47&Itemid=78).
- Balius Juli, R. 1980. «Relieves de juegos y deportes en el coro de la Catedral de Barcelona.» *Apuntes de Medicina Deportiva*, 159-63.
- Balme, Christopher B. 2008. *The Cambridge Introduction to Theatre Studies*. Cambridge. U.K.: Cambridge University Press.
- Bantulà Janot, Jaume y Conrad Vilanou Torrano. 2009. «Joc, humanisme i pedagogia: la virtut de l'eutrapèlia.» *Aloma: revista de psicologia, ciències de l'educació i de l'esport Blanquerna* (25):53-90.

- Bantulà, Jaume. 2009. «Una mirada a l'home que juga.» *Aloma. Revista de Psicologia, Ciències de l'Educació i de l'Esport. Universitat Ramon Llull, FPCEE Blanquerna, Departament de Psicologia* 25:15-27.
- Barba, Eugenio y Nicola Savarese. 1990. *El arte secreto del actor. Diccionario de antropología teatral*. México DF: Escenología A.C.
- Barba, Eugenio y Nicola Savarese. 2012. *El arte secreto del actor. Diccionario de antropología teatral (1990)*. Bilbao-Bizkaia: Artezblai.
- Barba, Eugenio y Phillip Zarrilli. 1988. «Eugenio Barba to Phillip Zarrilli: About the Visible and the Invisible in the Theatre and about ISTA in Particular.» *TDR* 32(3):7-16.
- Barden, Javier. 2008. «Noticia de diario El Mundo: El Sindicato de Actores concede a Javier Bardem el premio al Mejor Actor Secundario.» *elmundo.es*.
- Barden, Pilar. 2015. «La Bardem, una actriz de saga.» *Academia de las Artes y de las Ciencias Cinematográficas de España*.
- Barreiro, Herminio. 1989. «Lorenzo Luzuriaga y el movimiento de la Escuela Única. De la renovación educativa al exilio (1913 - 1959).» *Revista de educación. La enseñanza comprensiva y sus reformas*. 289, 7-49.
- Bascetta, Carlo. 1978. *Sport e Giuochi. Trattati e scritti dal XV al XVIII secolo*. Milano: Edizioni Il Polifilo.
- Bass, Erin Z. 2011. «Courir de Mardi Gras.» *Deep South Magazine*. (<http://deepsouthmag.com/2011/02/courir-de-mardi-gras/>).
- Batlle i Jordà, Carles, Francesc Foguet i Boreu, y Mercè Saumell i Vergès. 2011. *La representació teatral*. Barcelona: Editorial UOC.
- Bauman, Zygmunt. 2007. *Tiempos líquidos: Vivir una época de incertidumbre*. Edición: Tra. Barcelona: Tusquets Editores S.A.
- Bauman, Zygmunt. 2008. *Múltiples culturas, una sola humanidad*. Madrid: Katz editores.
- Bauman, Zygmunt. 2012. *Vida Líquida*. Barcelona: Planeta.
- Bernet, Jaume Trilla et al. 2001. *El legado pedagógico del siglo XX para la escuela del siglo XXI*. Grao.
- Bial, Henry. 2004. *The Performance Studies Reader. Edición 2*. Reino Unido, USA, Canadá: Routledge.
- Bial, Henry. 2007. *The Performance Studies Reader*. London; New York: Routledge.
- Bial, Henry y Sara Brady. 2015. *The Performance Studies Reader. Edición 3*. Edición: 3. Abingdon en Reino Unido; Nueva York en USA: Routledge.
- Bial, Henry y Barbara Kirshenblatt-Gimblett. 2004. «Performance Studies.» *The Performance Studies Reader* 43-55.
- Blanchard, Kendall y Alyce Taylor Cheska. 1986. *Antropología del deporte*. Bellaterra.
- Blanco, Saúl García. 1997. *La Educación física entre los mexica*. Gymnos.
- Boadella, Albert. 2010. *Conferencia «Decálogo de Joglars» (Audio en Web)*. Fundación Juan March. Madrid.

- De Borja i Solé, Maria. 1984. *El juego como actividad educativa: instruir deleitando*. Barcelona: Edicions Universitat Barcelona.
- Bourcier, Paul. 1978. *Histoire de la danse*. París: Seuil.
- Brantley, Ben. 2012. «'Stella Adler on America's Master Playwrights,' Lectures.» *The New York Times*, agosto 30. (<http://www.nytimes.com/2012/08/31/books/stella-adler-on-americas-master-playwrights-lectures.html>).
- Bringuiet, Jean-Claude. 2004. *Conversaciones con Piaget*. 4.a ed. Barcelona: Gedisa.
- Bringuiet, Jean-Claude. 2004. *Conversaciones con Piaget. Mis trabajos y mis días*. 4.a ed. Barcelona: Gedisa, S.A.
- Britton, Lesley. 2000. *Jugar y aprender. El Metodo Montessori: Guia de actividades educativas desde los 2 a los 6 años*. Paidós.
- Broggi, Oriol. 2011. «Luces de bohemia | La Perla 29.» *La Perla 29*. (<http://www.laperla29.cat/portfolio/luces-de-bohemia/>).
- Broggi, Oriol. 2015a. *Entrevista a Oriol Broggi-1, para Tesis Doctoral Juanjo Cuesta*. Biblioteca de Catalunya.
- Broggi, Oriol. 2015b. *Entrevista a Oriol Broggi-2 para Tesis Doctoral Juanjo Cuesta*. Biblioteca de Catalunya.
- Brook, Peter. 2012. *El espacio vacío: Arte y técnica del teatro*. Barcelona: Ediciones Península S.A. (publicación original 1968).
- Brozas Polo, M. Paz. 2003. *La expresión corporal en el teatro europeo del siglo XX*. Ciudad Real: Ñaque.
- Bruner, Jerome S. 1984. *Acción, pensamiento y lenguaje*. editado por J. L. Linaza. Madrid: Alianza Editorial (Publicación original 1989).
- Bryon, Experience. 2014. *Integrative Performance: Practice and Theory for the Interdisciplinary Performer*. Nueva York: Routledge.
- Buhler, Karl. 1930. *The Mental Development of the Child*. 1st Edition in English edition. Londres: Kegan Paul (Publicación original 1984).
- Buijtendijk, Frederic J. 1935. *El juego y su significado*. Madrid: Revista de Occidente.
- Cahusac, Louis de. 2004. *La danse ancienne et moderne, ou traité historique de la Danse, par M. Louis de Cahusac*. Paris: Éditions Desjonquères. Centre National de la Danse (Publicación original 1754).
- Caillois, Roger. 1994. *Teoría de los juegos*. Barcelona: Seix Barral, SA (Publicación original 1958).
- Caillois, Roger. 2004. *El hombre y lo sagrado*. Méjico DF: Fondo de Cultura Economica.
- Calvo Calderón, Julián. 1982. *Juegos de chicos en la Grecia antigua*. Barcelona: Edicions Universitat de Barcelona.
- Cambridge University Press. 2015. «Cambridge Dictionaries Online.» *Cambridge Dictionaries Online*. (http://dictionary.cambridge.org/es/diccionario/ingles-espanol/play_1).
- Camus, Albert y Jacqueline Lévi-Valensi. 2008. *Ceuvres complètes: 1949-1956*. París: Gallimard.

- Carbonell, Xavier, *et al.* 2009. «Cuando jugar se convierte en un problema: el juego patológico y la adicción a los juegos de rol online.» *Aloma. Revista de Psicología, Ciències de l'Educació i de l'Esport. Universitat Ramon Llull, FPCEE Blanquerna, Departament de Psicologia* 25:201-20.
- Carlisle, Rodney P. 2009. *Encyclopedia of Play in Today's Society*. LA, London, New Delhi, Singapore, Washinton DC: SAGE Publications.
- Caro-Baroja, Julio. 1968. *Estudios sobre la vida tradicional española*. Barcelona: Ediciones 62. Publicación original 1966.
- Caro, Rodrigo. 1626. «Días geniales o lúdricos de 1626.» <http://www.rae.es>.
- Carr, Harvey A. 1929. *Psychology: A Study of Mental Health*. Londres: Longmans, Green (Publicación original 1925).
- Cavestany-WEB, Juan y Andrés Lima-WEB. 2008. «Urtain - Animalario.» *Animalario- WEB*. (<http://www.animalario.eu/shows/Urtain.html>).
- Chappuis, Raymond y Georges Rioux. 1967. *La Cohesion de L'Equipe*. París: Vrin.
- Chejov, Michael. 2008. *Sobre la técnica de la actuación*. 4.a ed. Barcelona: Alba Editorial. Artes Escénicas.
- Chinchilla, Jose Luis y Maria Luisa Zagalaz. 2002. *Didáctica de la Educación Física*. Madrid: Editorial CCS.
- Cipolla, Carlo M. 2003. *Historia económica de la Europa preindustrial*. Barcelona: Editorial Crítica. Publicación original de 1974.
- Claparède, Edouard. 2007. *La educación funcional*. Madrid (Publicación original 1931): Editorial Biblioteca Nueva S.L.
- Codina, María Teresa. 2010. «Rosa Sensat y los orígenes de los movimientos de renovación pedagógica.» *Historia de la Educación* 21. (http://revistas.usal.es/~revistas_trabajo/index.php/0212-0267/article/view/6857).
- Complicite. 2015. «Complicite.org.» *Complicite Web*. Recuperado (<http://www.complicite.org/>).
- Contreras Elvira, Ana. 2015. «De las fiesta al espectáculo: hambre y exceso en el cambio estético teatral del siglo XVIII.» *Biblioteca nueva. Sobremesas literarias en torno a la gastronomía en las letras hispánicas*, 251-60.
- Cornago Bernal, Óscar. 2000. *La vanguardia teatral en España. (1965 - 1975). Del ritual al juego*. Madrid: Visor Libros.
- Coromines, Joan. 2010. *Breve diccionario etimológico de la lengua castellana*. Madrid: Editorial Gredos SA (Publicación original 1961).
- Costa, Maddy. 2010. «A life in theatre: Simon McBurney.» *The Guardian*, septiembre 11.
- Cox, Harvey Gallagher. 1970. *The Feast of Fools: A Theological Essay on Festivity and Fantasy*. Massachusetts, Estados Unidos: Harvard University Press.
- Csíkszentmihályi, Mihaly. 1998. *Aprender a fluir*. Barcelona: Editorial Kairós.
- Csíkszentmihályi, Mihaly. 2012. *Fluir: Una psicología de la felicidad*. Barcelona: Editorial Kairós.

- Cuesta-Dueñas, Juanjo. 2011. «El juego como motor en el proceso teatral. Proximidades en los discursos de Huizinga, Caillois, Lecoq, Gaulier y Théâtre de Complicite. (Directora: Mercè Samuel).» (www.recercat.net).
- Cuesta-Dueñas, Juanjo. 2013a. «Old Routes to New Destinations: From 'Ludic universe' to Performance.»
- Cuesta-Dueñas, Juanjo. 2013b. «Old Routes to New Destinations: From 'Ludic universe' to Performance.» P. 293 en. Barcelona: Institut del Teatre. Diputació de Barcelona.
- Cunningham, Merce. 2008. «Interview to Merce Cunningham by Barbaralee Diamonstein.» *About the Arts: Merce Cunningham - YouTube*. (<https://www.youtube.com/watch?v=4t9xgk1frvk>).
- Decker, Wolfgang. 1992. *Sports and Games of Ancient Egypt*. New Haven - Estados Unidos: Yale University Press.
- Dewey, John. 1949. *El arte como experiencia*. Primera. México, D.F.: Fondo de Cultura Económica, 1934.
- Diderot. 1986. *La paradoja del comediante*. Madrid: Ediciones del Dragón.
- Dils, Ann y Ann Cooper Albright. 2013. *Moving History/Dancing Cultures: A Dance History Reader*. Middletown - USA: Wesleyan University Press.
- Domínguez Ortiz, Antonio. 1983. «La batalla del teatro en el reinado de Carlos III (I).» *Anales de Literatura Española*. [Dialnet.unirioja.es](http://dialnet.unirioja.es) 2:177-96.
- Dullin, Charles. 1985. *Souvenirs et notes de travail d'un acteur*. Paris: Librairie Théâtrale.
- Duvignaud, Jean. 1965. *Sociologie du théâtre : Essai sur les ombres collectives*. París: Presses Universitaires de France. (<http://www.amazon.fr/Sociologie-th%C3%A9%C3%A2tre-ombres-collectives-Duvignaud/dp/B0014X0I90>).
- Eco, Umberto. 2010. *El nombre de la rosa*. Lumen (Publicación original 1980).
- Eisner, Elliot W. 1979. «Cross-Cultural Research in Arts Education. Problems, Issues and Prospects".» *Studies in Art Education* 21(1):27-35.
- Escena Ibam. 2015. «La FIRT/IFTR y el Institut del Teatre: un foro de investigación en las artes escénicas.» *escenaIbam*. *Portal iberoamericano de Artes Escénicas*. (http://escenaibam.org/recursos_det.asp?id=203&cat=29).
- Escuela Lecoq - Web, Jacques. 2015. «Ecole internationale de théâtre Jacques Lecoq, École théâtre de création Paris.» (<http://www.ecole-jacqueslecoq.com/>).
- Féral, Josette. 1997. *Mise en scène et jeu de l'acteur. Entretiens. Tome 1: L'espace du texte*. Montréal, Canada / Carnières, Belgique: Éditions Jue / Éditions Lansman.
- Féral, Josette. 2001. *Mise en scène et Jeu de l'acteur. Entretiens. Tomo2: Le corps en scène*. Montréal, Canada / Carnières, Belgique: Éditions Jue / Éditions Lansman.
- Féral, Josette. 2003. *L'école du jeu. : Former ou transmettre... les chemins de l'enseignement théâtral*. Saint-Jean-de-Védas: L'Entretiens Editions.
- Féral, Josette. 2004. *Teatro, teoría y práctica: más allá de las fronteras*. Buenos Aires: Editorial Galerna.
- Féral, Josette. 2007. *Mise en scène et jeu de l'acteur. Entretiens. Tome 3: Voix de femmes*. Montréal, Canada: Québec Amérique.

- Féral, Josette. 2010. *Encuentros con el Teatro del Sol y Ariane Mnouchkine. Propuestas y trayectoria*. Buenos Aires: Ediciones Artes del Sur.
- Festival Grec. 2015. «Congreso Anual del IFTR.» (<http://lameva.barcelona.cat/grec/es/congreso-anual-del-iftr>).
- Festival Lazarillo, Ayuntamiento Manzanares. 2007. «“Aventis” de Cal y Canto inaugura los espectáculos de sala del FITC Lazarillo 2007 - Manzanares.es». (<http://www.manzanares.es/noticias/ver/id/aventis-inaugura-los-espectaculos-de-sala-del-fitc-lazarillo--id-4612#.VeWTl-pfPVko>).
- Fo, Darío. 1998. *Manual mínimo del actor*. Guipúzcoa: Argitaletxe Hiru, SL.
- Freshwater, Helen. 2001. «The Ethics of Indeterminacy: Théâtre de Complicite’s “Mnemonic”.» *New Theatre Quarterly*, agosto, 212-18.
- Gamification World-Web. 2015. «Gamification World Congress 2015.» *Gamification World*. (<https://gamification.world/congress/gwc-2015>).
- García Valdés, Celsa Carmen. 1983. *El teatro en Oviedo (1498-1700): a través de los documentos del Ayuntamiento y del Principado*. Oviedo: Universidad de Oviedo.
- Gardner, Lyn. 2010. «A Disappearing Number.» *The Guardian*, septiembre 15. (<http://www.theguardian.com/stage/2010/sep/15/a-disappearing-number-review>).
- Gardner, Lyn. 2013. «The Master and Margarita – Review.» *The Guardian*, enero 8. (<http://www.theguardian.com/stage/2013/jan/08/master-and-margarita-review>).
- Garvey, Catherine. 1985. *El juego infantil*. Madrid: Ediciones Morata.
- Gaulier, Philippe. 2000. «Journal “Ecole Philippe Gaulier”-2000.»
- Gaulier, Philippe. 2005. «Journal “Ecole Philippe Gaulier”-2005.»
- Gaulier, Philippe. 2011. «Web-Escuela Philippe Gaulier.» *Escuela Philippe Gaulier*. (<http://www.ecolephilippegaulier.com/>).
- Gaulier, Philippe. 2012. *Mes pensées sur le Théâtre. Ex-Gégéneur. My thoughts on Theatre. Ex-Tormentor*. Paris: Éditions Filmiko.
- Gazeau, M. A. 1998. *Los bufones*. Barcelona: Editorial Daniel Cortezo (Publicación original 1885).
- Gee, James Paul. 2003. «What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy.» *Comput. Entertain.* 1(1):20-20.
- Geertz, Clifford. 1996. *La interpretación de las culturas*. Barcelona: Gedisa (Publicación original 1973).
- Geiger, Theodor. 2008. «El primer programa alemán de sociología de la educación.» *Revista de la Asociación de sociología de la Educación*, 74-79.
- Van Gennep, Arnold. 1976. *Les Rites de Passage*. Johnson Reprint Corporation (Publicación Original 1909).
- González-Agapito, Josep. 2010. «Educación infantil e industrialización en Cataluña.» *Historia de la Educación* 10(0). (http://rca.usal.es/~revistas_trabajo/index.php/0212-0267/article/view/6916).

- Gordon Craig, E. 1987. *El arte del teatro*. Méjico: GrupoEditorial Gaceta S.A. de C.V.
- Groos, Karl. 2014. *The Play of Animals*. Whitefish, USA (Publicación original 1898): Literary Licensing LLC.
- Grotowski, Jerzy. 2009. *Hacia un teatro pobre*. Madrid: Siglo XXI Editores, SA.
- Hagen, Uta. 2014. *Un reto para el actor*. Barcelona: ALBA Editorial (Publicación original 1991).
- Hall, Granville Stanley. 1999. *Adolescence: Its Psychology and Its Relations to Physiology, Anthropology, Sociology, Sex, Crime, Religion and Education*. Londres: Adegí Graphics LLC (Publicación original 1904).
- Hernández Hernández, Fernando. 1998. «Llibre Blanc de la Recerca a la Facultat de Belles Arts.»
- Heron, Jonathan y Nicolas Johnson. 2014. «'First both': Introduction to 'the Performance Issue'» *Journal of Beckett Studies* 23(1):1-10.
- Huizinga, Johan. 2008. *Homo ludens*. Madrid: Alianza Editorial/Emecé Editores (Publicación original 1938).
- Huizinga, Johan y Henry Bial. 2004. «Nature and Significance of Play as a Cultural Phenomenon.» *The Performance Studies Reader* 137-40.
- IFTR. 2015. «International Federation for Theatre Research.» (<http://www.firt-iftr.org/>).
- Innes, Christopher. 1992. *El teatro sagrado: el ritual y la vanguardia*. Méjico: Fondo de Cultura Económica.
- Isambert, François-André. 1982. *Le sens du sacré: fête et religion populaire*. París: Editions de Minuit.
- Ivern, Ignasi. 2009. «El joc en el desenvolupament infantil.» *Aloma. Revista de Psicologia, Ciències de l'Educació i de l'Esport. Universitat Ramon Llull, FPCEE Blanquerna, Departament de Psicologia* 25:179-89.
- Jotterand, Franck. 1971. *El nuevo teatro norteamericano*. Barcelona: Barral Editores ((año de publicación del libro original: 1970).
- Jovellanos, Gaspar Melchor. 2011. *Memoria para el arreglo de la policía de los espectáculos y diversiones públicas y sobre su origen en España*. Biblioteca Cervantes Virtual (Publicación original 1812).
- Jover Ruíz, Ramiro. 2000. «El juego en Grecia.» Salamanca.
- Julià Viñamata, Josep Ramón. 1992. «Jocs de guerra i jocs de lleure a la Barcelona de la Baixa Edat Mitjana.» *Revista d'Etnologia de Catalunya* 1:10-23.
- Kaprow, Allan y Henry Bial. 2004. «Just Doing.» *The Performance Studies Reader* 159-63.
- Kerschensteiner, Georg. 1928. *Concepto de la escuela del trabajo*. Madrid: Ediciones de la Lectura (Publicación original 1912).
- Knapper, Stephen. 2000. «The moving body. Teaching Creative Theatre, by Jacques Lecoq.» *London: Metliuen*, 169.
- Kowzan, Tadeusz. 1997. *El signo y el teatro*. Madrid: Arco/Libros, SL.
- Labrador Piquer, María José y Pascuala Morote Magán. 2008. «El juego en la enseñanza de ELE.» *Glosas didácticas: revista electrónica internacional de didáctica de las lenguas y sus culturas* (17):71-84.

- La Guia Go. 2011. «“El sueño de una noche de verano” llega a Burgos - La Guía Go!» *La Guía Go!* (<http://balears.laguiaigo.com/teatro/el-suentildeo-de-una-noche-de-verano-llega-a-burgos/>).
- La Parrala. 2015. «La Parrala.» (<http://laparrala.net/?author=1&paged=20>).
- Lecoq, Jacques. 2003. *El cuerpo poético*. 3.a ed. Barcelona: ALBA Editorial (Publicación original 1997).
- Lecoq, Jacques. 2011. «Web-École International de Théâtre Jacques Lecoq.» <http://www.ecole-jacqueslecoq.com/>. Recuperado (<http://www.ecole-jacqueslecoq.com/>).
- Lehmann, Hans-Thies. 2006. *Postdramatic Theatre*. Nueva York, Canadá, Reino Unido: Routledge (Publicación original 1999).
- Lima, Andrés. 2013. *Andrés Lima, de actor a director*. 2013: TVE. (<http://www.rtve.es/alacarta/videos/atencion-obras/andres-lima-actor-director/1873494/>).
- Lima, Andrés. 2015. *Entrevista telefónica a Andrés Lima para Tesis Doctoral de Juanjo Cuesta*. Madrid-Barcelona.
- Lison Tolosana, Carmelo. 1977. *Invitación a la antropología cultural de España*. A Coruña: Adara.
- Loperena, Josep María. 2003. «Malditos cómicos, ¡abajo el telón!» *El Periódico Mediterraneo*, febrero 23. Recuperado 19 de octubre de 2015 (http://www.elperiodicomediterraneo.com/noticias/opinion/malditos-comicos-abajo-telon_38860.html).
- López von Vriessen, Carlos. 2009. «La prohibición del palin o chueca en Chile entre los siglos XVII y XVIII.» *Aloma. Revista de Psicología, Ciències de l'Educació i de l'Esport. Universitat Ramon Llull, FPCEE Blanquerna, Departament de Psicologia* 25:91-117.
- Maceres, Adolfo Perinat. 1995. «Prolegómenos para una teoría del juego y del símbolo.» *Cognitiva* 7(2):185-204.
- Mangolini, Fabio. 2015. «Fabio Mangolini.» *Fabio Mangolini.com*. (<http://www.fabiomangolini.com/spa/maschere.php>).
- Mariana, Juan de y Jose Luis Suárez García. 2004. *Juan de Mariana: Tratado contra los juegos públicos*. Granada: Universidad de Granada. Publicación original 1609.
- Marinis, Marco De. 1993. *The Semiotics of Performance*. Bloomington, Indiana, USA: Indiana University Press.
- Marín i Torné, Francesc-Xavier. 2009. «Jugar, un deure sagrat.» *Aloma. Revista de Psicología, Ciències de l'Educació i de l'Esport. Universitat Ramon Llull, FPCEE Blanquerna, Departament de Psicologia* 25:29-38.
- Markessinis, Artemis. 1995. *Historia de la danza desde sus orígenes*. Madrid: Lib Deportivas Esteban Sanz.
- Marquès, Josep M. 1994. *Concilis Provincials Tarraconenses*. Barcelona: Proa.
- Martínez Cadena, M. I. 2008. «La arquitectura: Un sistema simbólico dentro de la totalidad de la cultura.» *Revista D.A.D.U. Revista de Arquitectura, diseño y urbanismo. Méjico* 5:215-21.
- Martínez Gorriaran, Carlos. 2011. *Jorge Oteiza, hacedor de vacíos (Memorias y Biografías)*. Madrid: Marcial Pons Ediciones de Historia, S.A.

- Marzioni, Alejandro. 2007. «Alejandro Marzioni: Ensayística. Innes: El Teatro Sagrado.» *Alejandro Marzioni blog*. (<http://alejandromarzioniensaystica.blogspot.com.es/2007/12/innes-el-teatro-sagrado.html>).
- Masa, Javier. 2014. «Casa de Europa BURGOS: El sueño de una noche de verano.» *Casa de Europa BURGOS*. Recuperado 1 de septiembre de 2015 (<http://casadeuropa.blogspot.com.es/2014/02/el-sueno-de-una-noche-de-verano.html>).
- Mateu Serra, Mercè. 2010. «Observación y análisis de la expresión motriz escénica. Estudio de la lógica interna de los espectáculos artísticos profesionales: Cirque du Soleil (1986-2005).» *TDX (Tesis Doctorals en Xarxa)*. (<http://www.tdx.cat/handle/10803/132584>).
- Mauss, Marcel. 2009. *Ensayo sobre el don*. Madrid: Katz Editores (Publicación original 1925).
- Medina Vicario, Miguel. 2003. *Veinticinco años de teatro español, 1973-2000*. Madrid: Editorial Fundamentos.
- Mehl, J. M. 1993. *Jeux, sports et divertissements au Moyen Âge et à l'Âge Classique*. Éditions du CTHS. París.
- Melendres, Jaume. 2006. *La teoria dramàtica. Un viatge a través del pensament teatral*. Barcelona: Institut del Teatre de la Diputació de Barcelona.
- Mena, José María de. 1994. *Historias notables de Barcelona*. Barcelona: Plaza & Janés Editores.
- Méndez, Christóbal. 2015. «Libro de ejercicio corporal y de sus provechos por el cual cada uno podrá entender qué ejercicio le sea necesario para conservar su salud.» *Inventarios y Bibliotecas del Siglo de Oro (Publicación original 1553)*.
- Mendoza Díaz-Maroto, Francisco. 1984. «El Concilio de Aranda (1473) y el teatro medieval castellano.» *Críticón. Centro Virtual Cervantes*.
- Mercurialis, Girolamo. 2015. «Hieronymy Mercurialis... De Arte Gymnastica.» *Biblioteca Universitaria. Universidad Politécnica de Madrid (Publicación original 1569)*.
- Meyerhold, V. E. 2008. *Teoría teatral publicada en revistas de vanguardia de 1906 a 1913*. Madrid: Editorial Fundamentos.
- Michelet, André. 1986. «El maestro y el juego.» *Perspectivas*, 117-26.
- Moltmann, Jürgen. 1972. *Sobre la libertad, la alegría y el juego. Los primeros libertos de la creación*.
- Montessori, Maria. 2013. *The Montessori Method*. Transaction Publishers.
- Moréri, Louis. 1753. *El gran diccionario historico, o Miscellanea curiosa de la Historia Sagrada y profana*. París: A costa de los libreros privilegiados (Publicación original 1674).
- Morillas González, Carlos. 1990. «Huizinga-Caillois: Variaciones sobre una visión antropológica del juego.» *Enraonar. Quaderns de filosofia. Departament de Filosofia de la UAB*. 16:11-39.
- Navarro Adelantado, Vicente. 2002. *El afán de jugar*. Zaragoza: INDE Publicaciones.
- Nelson, Robin. 2013. *Practice as Research in the Arts: principles, Protocols, Pedagogies, Resistances*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- Nexo 5. 2008. «Cía. Cal Y Canto celebra su 5o Aniversario con AVENTIS, tragicomedia en tres actos.» *nexo 5. magazín digital de cultura contemporánea*. (<http://nexo5.com/ent/1137/cia-cal-y-canto-celebra-su-5-aniversario-con-aventis-tragicomedia-en-tres-actos>).

- Ocampo Hurtado, Juan Gabriel. 2012. «El juego de pelota prehispánico y los juegos olímpicos.» *Revista U.D.C.A. Actualidad y divulgación Científica* 15:17-25.
- Oliva, César y Francisco Torres Monreal. 2008. *Historia básica del arte escénico*. 10.a ed. Madrid: Cátedra. (Publicación original 2003).
- Oliver, Ramon. 1995. «Una invitación a la complicitad.» *Barsalona. Revista Independiente para vivir Barcelona*, mayo.
- Ortega Ruiz, Rosario. 1992. *El juego infantil y la construcción social del conocimiento*. Sevilla: Alfar.
- Pandolfi, Vito. 1993. *Història del teatre*. Barcelona: Institut del teatre. Diputació de Barcelona (Publicación original 1964).
- Parlett, David. 2015. «What's a ludeme?» *The incomplete Gamester*. (<http://www.davidparlett.co.uk/gamester/ludemes.html>).
- Pavis, Patrice. 2000. *El análisis de los espectáculos: teatro, mimo, danza, cine*. Barcelona: Editorial Paidós (Publicación original 1996).
- Pavis, Patrice. 2007. *Vers une théorie de la pratique théâtrale: voix et images de la scène*. 4.a ed. Villeneuve d'Ascq: Presses Univ. Septentrion (1a edición 1982).
- Pavis, P. (2008). Corea 2003 - 2007. Recuerdos. Entrevista a Patrice Pavis en la Korean National University of Arts. *Estudis escènics: quaderns de l'Institut del Teatre. Entrevista (Publicación original de 2004, en Théâtre Public, 175)*, 33-34, 458-463.
- Pavis, Patrice. 2008b. *Diccionario del Teatro. Dramaturgia, estética, semiología*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, S.A. (Publicación original 1987).
- Pavis, Patrice. 2009. «El público también debe aprender a mirar un espectáculo, en Facultad de Artes de la Universidad de Chile.» (<http://www.artes.uchile.cl/noticias/50137/pavis-el-publico-tambien-debe-aprender-a-mirar-un-espectaculo>).
- Pelegrín, Ana. 1998. *Repertorio de antiguos juegos infantiles: tradición y literatura hispánica*. Michigan: Consejo Superior de Investigaciones Científicas, Departamento de Antropología de España y América.
- Pérez Contel, Rafael. 1990. *Jocs medievals infantils a València*. València: Ajuntament de València. Delegació de Cultura i Educació, Delegació de Descentralització i Participació Ciutadana.
- Perinat, Adolfo. 2007. «Comparative development of communication.» *The Cambridge handbook of sociocultural psychology*. (<http://online.anyflip.com/jqfw/yxpf/yxpf.pdf#page=161>).
- Piaget, Jean. 1961. *La formación del símbolo en el niño: imitación, juego y sueño, imagen y representación*. México DF (Publicación original 1946): Fondo de Cultura Económica.
- Piaget, Jean. 1987. *El criterio moral en el niño*. Barcelona: Martínez Roca (Publicación original 1932).
- Pickering, Kenneth. 2010. *Key Concepts in Drama and Performance*. Hampshire, England: Palgrave Macmillan.
- Piepenburg, Erik. 2008. «An Expert in Audacity Tries Arthur Miller.» octubre 22, *The New York Times*.
- Prieto Martín, Paz. 2014. «La aplicación de la ludificación y las TIC a la enseñanza de español en un contexto universitario japonés.» *Cuadernos Canela* 25:65-83.

- Pujadas i Martí, Xavier. 2010. *La metamorfosis del deporte. Investigaciones sociales y culturales del fenómeno deportivo contemporáneo*. Barcelona: Editorial UOC.
- RAE. 2015. «Real Academia Española.» *Real Academia Española Web*.
- Raphael. 1980. *Raphael - Como yo te amo (en directo)*. Chile: Programa Vamos a ver. Recuperado 23 de noviembre de 2015 (<https://www.youtube.com/watch?v=ZznCF9z8Z38>).
- Raphael. 2012. *Raphael - Mi Gran Noche (Video Oficial)*. Madrid: VideosDelAyer. Recuperado 23 de noviembre de 2015 (<https://www.youtube.com/watch?v=GhIs2AyODMA>).
- Ratium 1999. *Ratio Studiorum: L'ordenació dels Estudis dels Jesuïtes*. Barcelona: Eumo Editorial SAU. Publicación original 1559.
- Red, Artes escénicas. 2015. «Cal y Canto Teatro.» *La Red. todo sobre las Artes Escénicas*. (<http://www.redescena.net/compania/8542/cal-y-canto-teatro/#>).
- Revista Artez. 2008a. «Historias que recuperan el pasado y el presente. Cal y canto.» *Artez, Revista de las Artes Escénicas*. (<http://www.revistadeteatro.com/artez/artez140/engira/historias-recuperan.htm>).
- Revista Artez. 2008b. «Novedosas producciones con el mar como telón de fondo.» *Artez, Revista de las Artes Escénicas*. (<http://www.revistadeteatro.com/artez/artez135/festivales/Lekeitioko-Jaialdia.htm>).
- Rocamora, Carol. 2008. «Mc Burney meets Miller.» *American Theatre*, 32-89.
- Rodari, Gianni. 2008. *Gramática de la fantasía: introducción al arte de inventar historias*. Buenos Aires: Ediciones Colihue SRL (Publicación original 1973).
- Rodríguez López, Juan. 2000. *Historia del deporte*. Barcelona: INDE Publicaciones.
- Rodríguez-San Pedro Bezares, Luis Enrique y Roberto Martínez del Río. 2001. *Estudiantes de Salamanca (Historia de la Universidad)*. Ediciones Universidad de Salamanca.
- Roldán Pérez, Antonio. 1998. «Censura civil y censura inquisitorial en el teatro del siglo XVIII.» *Revista de la Inquisición* (7):119-36.
- Romero, Emilia. 1943. *Juegos del antiguo Perú: contribución a una historia del juego en el Perú*. Lima: Ediciones Llama.
- Rotterdam, Erasmo de. 2011. *Elogio de la locura*. Madrid: Ciro Ediciones, S.A. (Publicación original 1511).
- Rovira, Bru. 2006. «Escuela horaciana.» *La Vanguardia*. (https://www.google.es/search?q=escuela+horaciana&ie=utf-8&oe=utf-8&gws_rd=cr&ei=oG1BVv36Kcr3UqvRtsgK).
- Royal Central School. 2015. «Research | The Royal Central School of Speech and Drama.» *Royal Central School of Speech and Drama*. Recuperado (<http://www.cssd.ac.uk/research>).
- Roy, Jean-Noël y Jean-Gabriel Carasso. 1999. *Les deux voyages de Jacques Lecoq*. La Sept Arte-OnLine Productions-ANRAT.
- Rubin, Harriet. 2000. «Boooooorriing!» *Fast Company New York*, mayo 31.

- Ruiz, Borja. 2008. *El arte del actor en el siglo XX. Un recorrido teórico y práctico por las vanguardias*. Bilbao: Artezblai, SL. (<http://www.casadellibro.com/libro-el-arte-del-actor-en-el-siglo-xx-un-recorrido-teorico-y-practico-por-las-vanguardias-i-premio-internacional-artez-blai-de-investigacion-sobre-las-artes-escenicas/9788493633189/1485574>).
- Rumbau, Montserrat. 1990. *La Barcelona de fa 200 anys*. Barcelona: Tibidabo Edicions.
- Sagarra, Joan de. 1995. «¿Quiere usted emocionarse conmigo?» *El País*, junio 4.
- Saintmartin Sierra, Patricia. 2012. «Otra educación infantil: la escuela activa.» *Revista Clave XXI. Reflexiones y Experiencias en Educación*.
- Saladrigas, Robert. 1973. *L'Escola del Mar i la renovació pedagògica a Catalunya: converses amb Pere Vergès*. Barcelona: Edicions 62.
- Salvatierra Capdevila, Carmina. 2006. «Tesis Doctoral: La escuela de Jacques Lecoq: Una pedagogía para la creación dramática». Universidad de Barcelona, Barcelona.
- Sánchez Montes, María José. 2004. «Teoría teatral del siglo XX : el cuerpo y el ritual.» *Teatro : revista de estudios teatrales*, 87-101.
- Saumell i Vergès, Mercè. 2006. *El teatre contemporani*. Barcelona: Editorial UOC.
- Schechner, Richard. 2002. *Performance Studies*. London: Routledge.
- Schechner, Richard. 2003. *Performance Theory*. Nueva York: Routledge.
- Schechner, Richard. 2012. *Estudios de la representación. Una introducción*. 1a en Español. México, D.F.: Fondo de Cultura Económica (Publicación original 2002).
- Schechner, Richard y Henry Bial. 2004. «Performance Studies: The Broad Spectrum Approach.» *The Performance Studies Reader* 5-9.
- Schiller, Friedrich von. 1976. *Lettres sur l'éducation esthétique de l'homme*. París: Aubier (Publicación original 1862).
- Schinca, Marta. 2010. *Expresión Corporal. Técnica y expresión del movimiento*. 4.a ed. Madrid: Wolters Kluwer.
- Scholte, Tom. 2010. «The Stanislavski Game: Improvisation in the Rehearsal of Scripted Plays.» *Canadian Theatre Review*, 72-85.
- Secadas Marcos, Francisco. 2009. *EOD, Escala Observacional del Desarrollo*. Barcelona: TEA Ediciones, S.A. (publicación original 1988).
- Segalen, Martine. 2011. *Ritos y rituales contemporáneos*. Madrid: Alianza Editorial (Publicación original 1998).
- Serrano, Sebastià. 2004. *El instinto de seducción*. Barcelona: Anagrama.
- Sesé, Teresa. 1995. «Théâtre de Complicite evoca el mundo rural en "The tree lives of Lucie Cabrol" .» *La Vanguardia*, junio 2.
- Shevtsova, Maria. 2006. «"Competitive Co-operation": Playing whith Théâtre de Complicite». *New Theatre Quarterly*, 257-67.
- Solmer, Antonino. 2003. *Manual de teatro*. Lisboa: Temas e Debates.

- Spencer, Herbert. 1900. *Principios de Psicología*, 2. Madrid (Publicación original 1855): La España Moderna.
- Spolin, Viola. 1963. *Improvisation for the theatre*. Illinois-USA: Northwestern University Press.
- Stanislavski, Konstantín. 2010. *El trabajo del actor sobre sí mismo en el proceso creador de la vivencia*. 3.a ed. Barcelona: Alba Editorial. Artes Escénicas (Publicación original 1938).
- Strosetzki, Christoph. 1996. «Ocio, trabajo y juego. Aspectos de su valoración en algunos tratados del Siglo de Oro.» *Actas del IV Congreso de la Asociación Internacional Siglo de Oro. Centro Virtual Cervantes IV:1548-53*.
- Sullivan, Graeme. 2010. *Art practice as research: Inquiry in visual arts*. California USA: Sage Publications, Incorporated, 2005.
- Sutton-Smith, Brian. 2001. *The Ambiguity of Play*. Cambridge, Massachusetts, London, England: Harvard University Press (Publicación original 1997).
- Sutton-Smith, Brian y Henry Bial. 2004. «The Ambiguity of Play.» *The Performance Studies Reader* 152-58.
- Teatralnet. 2015. «Inaugurat el Congrès IFTR Barcelona 2013 el més gran del món del gènere - Notícies.» *Teatralnet*. ([/ ca / noticies / 14576 / inaugurat-el-congres-iftr-barcelona-2013-el-mes-gran-del-mon-del-genere](http://ca/noticies/14576/inaugurat-el-congres-iftr-barcelona-2013-el-mes-gran-del-mon-del-genere)).
- Terricabras, Josep Maria. 1990. «Els “jocs de llenguatge” en la filosofia de Wittgenstein.» *Enrahonar: quaderns de filosofia* 16:057-064.
- Turner, Victor. 1988. *El proceso ritual: estructura y antiestructura*. Taurus (Publicación original 1969).
- Turner, V. W. 1982. *From ritual to theatre: The human seriousness of play*. New York: Performing Arts Journal Publications.
- Universidad de Warwick. 2015. «Research degrees.» *Theatre Studies*. Recuperado 15 de septiembre de 2015 (http://www2.warwick.ac.uk/fac/arts/theatre_s/applying/postgraduate/research/).
- Universidad de Warwick. 2015. «Research Jonathan Heron.» *Theatre and Performance Studies*. (http://www2.warwick.ac.uk/fac/arts/theatre_s/current/postgraduate/students/current_students/jonathan_heron/).
- University of Arts Helsinki-Web. 2015. «CARPA. The Colloquium on Artistic Research in Performing Arts.» *University of the Arts Helsinki – Uniarts.fi*. (<http://www.uniarts.fi/en/carpa?language=en>).
- University of the Arts Helsinki. 2015. «Research in University of the Arts Helsinki.» *University of the Arts Helsinki – Uniarts.fi*. (<http://www.uniarts.fi/en/teak>).
- Urtain. 2011. *Estudio 1 - Urtain*. TVE. Recuperado (<http://www.rtve.es/alacarta/videos/estudio-1/estudio-1-urtain/1273366/>).
- Urtasun, Aitziber, Juan Luis Moraza, y Julio González del Campo. 2010. *Homo ludens. El artista frente al juego. Artist jolasearen aurrean*. Navarra: Fundación Museo Jorge Oteiza.
- Vernetta, Mercedes, Jesús López Bedoya, y Francisco Panadero. 1996. *El acrosport en la escuela*. Barcelona: INDE Publicaciones.

- Viedma Martínez, José Manuel. 2002. *Juegos y ejercicios de acrobacia. La acrobacia como un valor educativo*. Sevilla: Wanceulen Editorial Deportiva, S.L.
- Vilanou, Conrad. 2006. «Olimpisme i pedagogia.» *Catalunya i l'olimpisme: esport, identitat i jocs olímpics (1996-2006)*, 137-52.
- Vilanou, Conrad y Jordi Planella, eds. 2012. *Cos, esport i pedagogia. Històries i discursos*. Barcelona: Universitat Oberta De Catalunya.
- Vitse, Marc. 2005. «El teatro religioso del Quinientos: su (i) licitud y sus censuras.» *Criticón. Centro Virtual Cervantes* 94-95:69-105.
- Vives, Joan Lluís. 1992. *Introducció a la saviesa i altres escrits*. 1a Edició. Barcelona: Proa. (Publicación original 1524).
- Voltaire, Francois Marie Arouet. 1962. *Cándido o el optimismo*. San Juan de Puerto Rico: Editorial de la Universidad de Puerto Rico.
- Vopel, Klaus W. 1997. *Juegos de interacción para adolescentes, jóvenes y adultos: Motivación, confianza, sinceridad*. Madrid: Editorial CCS.
- Wallon, Henri. 2007. *La evolución psicológica del niño*. Barcelona: Editorial Critica.
- Wolf, Matt. 1996. «Death becalms her.» *American Theatre* 13(5):28.

Metodología

- Alguacil Gómez, Julio. 2011. *Cómo se hace un trabajo de investigación en sociología*. Madrid: Los Libros de la Catarata.
- Atkinson, Paul, Martin W. Bauer, y George Gaskell. 2000. *Qualitative Researching with Text, Image and Sound: A Practical Handbook for Social Research*. LA, London, New Delhi, Singapore, Washinton DC: SAGE.
- Báez, J. y P. de Tudela. 2007. *Investigación cualitativa*. ESIC Editorial.
- Bauman, Zygmunt. 2007. *Tiempos líquidos: Vivir una época de incertidumbre*. Edición: Tra. Barcelona: Tusquets Editores S.A.
- Bauman, Zygmunt. 2008. *Múltiples culturas, una sola humanidad*. Madrid: Katz editores.
- Bauman, Zygmunt. 2012. *Vida Líquida*. Barcelona: Planeta.
- Berg, Bruce L. 2000. *Qualitative research methods for the social sciences*. 4.ª ed. Boston: Allyn and Bacon.
- Bernard, H. R. y G. W. Ryan. 2010. *Analyzing qualitative data: Systematic approaches*. SAGE.
- Bickman, Leonard y Debra J. Rog. 2008. *The SAGE Handbook of Applied Social Research Methods*. LA, London, New Delhi, Singapore, Washinton DC: SAGE Publications.
- Bisquerra Alzina, Rafael. 2004. *Metodología de la investigación educativa*. Madrid: Editorial La Muralla, S.A.
- Blumer, Herbert. 1998. *Symbolic Interactionism: Perspective and Method*. Berkeley - Los Ángeles: University of California Press, 1969.
- Central School London. 2015. «Research in The Royal Central School of Speech and Drama.» *Royal Central School of Speech and Drama*. (<http://www.cssd.ac.uk/research>).
- Coffey, Amanda y Paul Atkinson. 2005. *Encontrar el sentido a los datos cualitativos*. Alacant: Universitat d'Alacant.
- Colobrants, Jordi. 2001. *El doctorando organizado: La gestión del conocimiento aplicada a la investigación*. Mira Editores, SA.
- Corbetta, Piergiorgio. 2003. *Social Research: Theory, Methods and Techniques*. SAGE.
- Cornago Bernal, Óscar. 2011. «“Hoy es más difícil ser artista que hace 40 años”.» *Revista Digital Al Filo*. (<http://www.ffyh.unc.edu.ar/alfilo/anteriores/33/sin-fronteras.html>).
- Cornago-Web, Cornago. 2010. «Entrevista a Óscar Cornago.» (<https://www.youtube.com/watch?v=SwI6w35OXDQ>).
- Cornejo, Marcela, Carolina Besoain, y Francisca Mendoza. 2011. «Desafíos en la generación de conocimiento en la investigación cualitativa contemporánea.» *FQS Forum Qualitative Sozialforschung / Forum Qualitative Social Research* 12(1).
- Coulon, Alain. 2005. *La etnometodología*. Madrid: Ediciones Cátedra (Publicación original 1988).
- Dewey, John. 1949. *El arte como experiencia*. Primera. México, D.F.: Fondo de Cultura Económica, 1934.
- Eco, Umberto. 2000. *Cómo se hace una tesis. Técnicas y procedimientos de investigación, estudio y escritura*. (Original, 1977). México, D.F.: Gedisa, S.A.

- Féral, Josette. 2009. «Recerca i creació.» *Estudis Escènics. Quaderns de l'Institut del Teatre* 35:75-82.
- Grass, Milena. 2011. «La investigación de los procesos de creación en la Escuela de Teatro UC.» *Cátedra de Artes* 9:87-105.
- Haseman, Brad. 2006. «A Manifesto for Performative Research.» *Media International Australia incorporating Culture and Policy* 118:98-106.
- Hernández Hernández, Fernando. 1998. «Llibre Blanc de la Recerca a la Facultat de Belles Arts.»
- Hernández Hernández, Fernando. 2008. «La investigación basada en las artes. Propuestas para repensar la investigación en educación.» *Educatio Siglo XXI*, 85-118.
- Hernández Hernández, Fernando, Mari Carmen Gómez Muntané, Instituto Superior de Formación del Profesorado (España), y Héctor Julio Pérez López. 2006. *Bases para un debate sobre investigación artística*. Madrid: Ministerio de Educación y Ciencia.
- Hernández Hernández WEB, Fernando. 2015. «Fernando , catedrático en educación artística.» *GRID_SPINOZA*. (<http://www.gridspinoza.net/mediabase/1005>).
- Ibáñez, Jesús. 1979. *Más allá de la sociología. El grupo de discusión: Teoría y crítica*. Madrid: Siglo XXI España. (<http://www.sigloxxieditores.com/libros/MAs-alla-de-la-sociologia-El-grupo-de-discusiOn-TeorIa-y-crItica/9788432303517>).
- IFTR. 2015a. «International Federation for Theatre Research.» (<http://www.firt-iftr.org/>).
- IFTR. 2015b. «Performance as Research.» (<http://www.firt-iftr.org/working-groups/performing-practices/performance-as-research/teamblog/listings/performance-as-research?limit=-2>).
- Kershaw, Baz y Helen Nicholson. 2011. *Research Methods in Theatre and Performance*. Edinburgo. UK: Edinburgh University Press.
- King, Nigel y Christine Horrocks. 2010. *Interviews in qualitative research*. London: SAGE.
- Latorre, Antonio. 2003. *La investigación-acción: Conocer y cambiar la práctica educativa*. Barcelona: Grao.
- Lincon, Y. S. y E. S. Guba. 1985. *Naturalistic Inquiry*. Beverly Hill, California: Sage.
- López de Ceballos, Paloma. 1998. *Un método para la investigación-acción participativa*. Madrid: Popular, SA (Publicación original 1994).
- Marshall, C. y B. Rossman. 1989. *Designing qualitative research*. Newbury Park, California: Sage.
- Melendres, Jaume. 2007. «Del making of a la creación experimental. Algunas consideraciones sobre la investigación en Artes Escénicas.» *Cairon. Revista de Estudios de Danza* (13).
- Melendres, Jaume. 2009. «Dues aportacions a les jornades "Scanner: recerca i creació".» *Estudis Escènics. Quaderns de l'Institut del Teatre* 35:73-74.
- Miles, Matthew B., A. Michael Huberman, y Johnny Saldana. 2013. *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook: A Methods Sourcebook*. LA, London, New Delhi, Singapore, Washinton DC: SAGE Publications.
- Montañés Serrano, Manuel. 2011. *Metodología y técnica participativa: Teoría y práctica de una estrategia de investigación participativa*. Barcelona: Editorial UOC (Publicación original 2009).

- Nelson, Robin. 2013. *Practice as Research in the Arts: ,principles Protocols, Pedagogies, Resistances*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- Patton, M. Q. 1990. *Qualitative Evaluation and Research Methods*. London: Sage.
- Pérez Arroyo, Rafael. 2012. *La práctica artística como investigación. Propuestas metodológicas*. Madrid: Editorial Alpuerto, S.A.
- Pérez Royo, Victoria. 2010. «El perfil investigador-creador en los estudios de posgrado en artes escénicas.» *Cairon. Revista de Estudios de Danza* (13).
- Performance Research. 2015. «Performance Research - CPR.» *Performance Research*. (<http://www.performance-research.org/index.php>).
- Polanyi, Michael. 1967. *The tacit dimension*. Nueva York: Doubleday.
- Quivy, Raymond y Luc van Campenhoudt. 2007. *Manual de recerca en ciències socials*. Barcelona: Herder (Publicación original 1995).
- Research Warwick. 2015. «Research - Theatre & Performance Studies - University of Warwick.» *Research in the Faculty of arts. niversity of Warwick*. (http://www2.warwick.ac.uk/fac/arts/theatre_s/research/).
- Richards, L. 2009. *Handling qualitative data. A practical guide*. 2.a ed. London: Sage.
- Riley, Shannon Rose y Lynette Hunter, eds. 2009. *Mapping Landscapes for Performance as Research*. Basingstoke: Palgrave Macmillan. (<http://dx.doi.org/10.1057/9780230244481>).
- Ritchie, Jane, Jane Lewis, Professor of Social Policy Jane Lewis, Carol McNaughton Nicholls, y Rachel Ormston. 2013. *Qualitative Research Practice: A Guide for Social Science Students and Researchers*. Londres: SAGE.
- Sánchez, José Antonio. 2009. «Investigació i experiència: Metodologies de la investigació creativa en les arts escèniques.» *Estudis Escènics. Quaderns de l'Institut del Teatre* 35:83-95.
- Sánchez, José Antonio y Victoria Pérez Royo. 2010. «La investigación en artes escénicas. Introducción.» *Cairon. Revista de Estudios de Danza* (13):5-13.
- Sanmartín Arce, Ricardo. 2003. *Observar, escuchar, comparar, escribir: la práctica de la investigación cualitativa*. Barcelona: Editorial Ariel.
- Saumell i Vergès, Mercè. 2010. «Temtatives per als historiadors i teòrics de les arts escèniques: com repensar-les i reescriure-les.» *Estudis Escènics. Quaderns de l'Institut del Teatre*, 151-61.
- Schnitnam, Dora Fried. 1999. *New paradigms, New practices*. New Jersey: Hampton Press.
- Schön, Donald A. 1998. *El profesional reflexivo*. Barcelona: Paidós, 1983.
- Schön, Donald A. 2010. *La formación de profesionales reflexivos: Hacia un nuevo diseño de la enseñanza y el aprendizaje en las profesiones*. Barcelona: Ediciones Paidós 1987.
- Schwandt, Thomas A. 1994. «Constructivist, interpretivist approaches to human inquiry.» *Handbook of Qualitative Research Thousand Oaks, California: Sage* 118-37.
- Shön, Donald A. 1998. *El profesional reflexivo. Cómo piensan los profesionales cuando actúan*. Barcelona: Paidós.

- Smith, Hazel y R. T. Dean. 2009. *Practice-Led Research, Research-Led Practice in the Creative Arts*. Edinburgo, Reino Unido: Edinburgh University Press.
- Sullivan, Graeme. 2010. *Art practice as research: Inquiry in visual arts*. California USA: Sage Publications, Incorporated, 2005.
- Sutton-Smith, Brian. 2001. *The Ambiguity of Play*. Cambridge, Massachusetts, London, England: Harvard University Press (Publicación original 1997).
- Taylor, Steve J. y Robert Bogdan. 1987. *Introducción a los métodos cualitativos de investigación*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, S.A.
- Theatre Academy. 2015. «Theatre Academy.» *University of the Arts Helsinki – Uniarts.fi*. (<http://www.uniarts.fi/en/teak>).
- Thompson, C. 2006. «Art practice as research: A Review Essay.» *International Journal of Education and the Arts* 7(3):1-12.
- Universidad de Warwick. 2015. «Research degrees.» *Theatre Studies*. (http://www2.warwick.ac.uk/fac/arts/theatre_s/applying/postgraduate/research/).
- Valles, Miguel S. 1999. *Técnicas cualitativas de investigación social. Reflexión metodológica y práctica profesional*. Madrid: Editorial Síntesis, S.A. 2009.



Anexos

Almacén

SESIÓN	FECHA	NOMBRE	TEXTO REFLEXIVO DE TRABAJO	Fase 2
			Parte práctica de la tesis doctoral : <i>Hamlet Plays</i>	

ELEMENTOS TEATRALES DESTACADOS DE LOS 2 DÍAS PRIMEROS	TIPO DE MATERIAL
	Visual, metáfora, movimiento, gesto, sonoro...

Bitácoras

SESIÓN	FECHA	NOMBRE	TEXTO REFLEXIVO- IMPRESIONES PERSONALES	Fase 2
			Parte práctica de la tesis doctoral : <i>Hamlet Plays</i>	

FICHA DE RECOGIDA DE DATOS - DIARIO
DESCRIPCIÓN ABIERTA DE LAS IMPRESIONES TRAS LA IMPRO

Bitácoras especiales

SESIÓN	FECHA	NOMBRE	FICHA - RECOGIDA IMPRESIONES PERSONALES	Fase 3
			Parte práctica de la tesis doctoral : <i>Hamlet Plays</i>	

FICHA DE RECOGIDA DE DATOS - DIARIO

DESPUÉS DE ESTOS DÍAS TRABAJANDO, Y DERIVADO DE TUS EXPERIENCIAS,
¿QUÉ ES PARA TI EL JUEGO EN EL TEATRO?

1. ¿Cuándo aparece?
2. ¿Cuándo no aparece?
3. ¿Cómo lo sientes mientras trabajas?
4. ¿Qué características tiene?
5. ¿Cuándo empieza y cuando acaba?
6. ¿Qué forma tiene en una impro, y qué forma tiene en una sesión autónoma ?

Proceso de investigación

SESIÓN	FECHA	NOMBRE	TEXTO REFLEXIVO DE TRABAJO	Fase 3
			Parte práctica de la tesis doctoral : <i>Hamlet Plays</i>	

TEMA: “El placer durante el montaje”

A menudo se abandona el dominio de libertad total de la impro, donde los actores derrochamos placer divagando y construyendo, porque todo, todo, es posible, para empezar a dimensionar teatralmente un espectáculo.

En este proceso, normalmente más repetitivo, más mental o menos impulsivo... queda aún juego?

Donde queda? Desaparece? Se evapora? Se cambia de lugar? De forma? De tamaño?

Sesión

SESIÓN	FECHA	NOMBRE	FICHA - RECOGIDA IMPRESIONES PERSONALES	Fase 3
			Parte práctica de la tesis doctoral : <i>Hamlet Plays</i>	

FICHA DE RECOGIDA DE DATOS - DIARIO

DESPUÉS DE ESTOS DÍAS TRABAJANDO EN MONTAJE, MÁS QUE EN IMPROVISACIÓN, Y DERIVADO DE TUS EXPERIENCIAS...

1. ¿Qué recuerdo te despierta?
2. Tras ello , estamos comenzando estos días el proceso de “montaje”, ¿qué sensaciones íntimas te despierta el proceso ahora?
3. ¿Crees que montar mata el juego?
4. ¿Qué pensamientos íntimos te despierta?

Guió entrevista – Oriol Broggi

IMPRO

1. *Luces de Bohemia*... Com va ser aquell procés? Per què volies fer aquella obra? Quin estil creus que buscaves?
2. Com vas treballar molt treball de taula?
3. Improvises molt amb els actors, abans de muntar? Segueixes improvisant mentres muntas?
4. Què significa per a tu la improvisació en un procés? Quina relació tens amb la improvisació?

MOVIMENT

5. Com vas pensar el moviment? Havies pensat que els actors es presentessin des del text només o també fent servir l'expressió del cos?
6. El cos l'imagines a casa? O et va venint, o surt de les improvisacions? Dissenyat o improvisat?
7. T'agrada posar música... Ball també? Vull dir, escenes molt ortografiades de moviment? Per què?

CONVENCIONS

8. Hi ha imatges molt sorprenents...
9. D'on surt la portera amb el xal de llana blanca? D'on surt aquesta idea?
10. I la idea de fer entrar en carretilles els sofàs de la casa del ministre i deixar les carretilles allà?
11. I la idea de les 3 taules per fer la tribuna de l'inspector de la policia?
12. I el terra de sorra que has fet servir en més obres?
13. I la idea del mort que s'aixeca i marxa caminant?
14. Què penses de les convencions teatrals?
15. Què penses de les metàfores teatrals?

INTERPRETACIÓ

16. Diria que es veuen dos registres diferents segons el personatges, un més histriònic, la *puta*, el poeta que torna de Londres, el director de diari... I un altre més natural: el ministre, el mateix Max Estrella.... Estàs d'acord amb aquesta barreja d'estils interpretatius?
17. Per què penses que l'estil no naturalista, o histriònic, o etc. Sol ser menystingut en la interpretació?

GUIÓ

18. Perdona que no hagi contrastat això, però... Els narradors son adaptacions teves, o surt a la obra?
19. Penses que el director té autoritat per manipular el text?

LA PERFORMANCE AS TEXT

20. Què es més l'espectacle que veiem... El text o les decisions que va prenent el director?

ESPAIS

21. El treball amb l'escenografia i els objectes i els canvis d'espai escènic no és molt realista? Per què?

EL JOC

22. Sembla que el teu teatre no està molt preocupat perquè tot sembli natural. Com ho penses tu això? M'equivoco?
23. Quan són així els espectacles... Com molt plens de convencions de canvis de personatge, de no amagar les construccions...Què tenen aquests espectacles que no tenen els "altres"?
24. Podríem dir que hi ha companyies com la teva que esteu recuperant el joc a la escena... Una posada en escena més plena d'elements lúdics?

25. Penses que s'està recuperant també per fer "obres de alt nivell cultural"
26. En quins elements de la posada en escena penses que apareixen aquests jocs teatrals?

UNA ÚLTIMA PREGUNTA

27. Aquests sofàs q entren a escena a casa del ministre sobre carretons, eren al magatzem i els assalt el director o un actor en una tarda d'improvisació per convertir-los en attrezzo o són una idea pensada i es van comprar expressament?

Guión entrevista – Andrés Lima

IMPRO

1. *Urtain*... ¿Cómo fue aquel proceso? ¿Por qué querías hacer aquella obra? ¿Qué estilo estabas buscando?
2. ¿Cómo te ocupaste del trabajo de mesa?
3. ¿Improvisas mucho con los actores, antes de montar? ¿Sigues improvisando mientras montas?
4. ¿Qué significa para ti la improvisación en un proceso?

MOVIMIENTO

5. ¿Cómo pensaste el movimiento? ¿Habías pensado que los actores se presentaran desde el texto solo o también usando la expresión del cuerpo?
6. ¿El cuerpo lo imaginas en casa? ¿O te va viniendo, o sale de las improvisaciones? ¿Diseñado o improvisado?
7. Te gusta poner música... ¿Baile también? Quiero decir, ¿escenas muy coreografiadas de movimiento? ¿Por qué?

CONVENCIONES

8. Hay imágenes muy sorprendentes...
9. Hay imágenes muy poéticas en *Urtain*, ¿te gusta este aspecto plástico?
10. También convenciones intensas... La redacción del periódico, la chica de los números, la bola de espejos. ¿Por qué usas esas convenciones tan intensas?
11. ¿Qué piensas de las convenciones teatrales?
12. ¿Qué piensas de las metáforas teatrales?

INTERPRETACIÓN

13. ¿Estás de acuerdo en mezclar de estilos interpretativos?
14. ¿Por qué piensas que el estilo no naturalista, o histriónico, o etc. suele ser menospreciado en la interpretación?

GUIÓN

15. ¿Piensas que el director tiene autoridad para manipular el texto?

LA PERFORMANCE AS TEXT

16. ¿Qué es más el espectáculo que vemos? ¿El texto o las decisiones que ha tomando el director?

ESPACIOS

17. El trabajo con la escenografía y los objetos y los cambios de espacio escénico no es muy realista? ¿Por qué?

EL JUEGO

18. Parece que tu teatro no está muy preocupado porque todo parezca natural ¿Cómo lo ves tú esto? ¿Me equivoco?
19. Cuando son así los espectáculos... como muy llenos de convenciones, de cambios de personaje, de no esconder las construcciones... ¿Qué tienen estos espectáculos que no tienen los "otros"?
20. ¿Podríamos decir que hay compañías como tú que están recuperando el juego en la escena? ¿Una puesta en escena más llena de elementos lúdicos?
21. ¿Piensas que se está recuperando también para hacer "obras de alto nivel cultural"?
22. ¿En qué elementos de la puesta en escena piensas que aparecen estos juegos teatrales?



Convenciones estilísticas de la tesis

En estas últimas páginas he querido plasmar aquellas mínimas convenciones que he tenido que adoptar a lo largo de la escritura, redacción, corrección y revisión de mi investigación. En realidad podría compararse a un libro de estilo interno de la Tesis, aunque también encontrará el lector decisiones terminológicas que, si bien ya se han justificado a lo largo de los diferentes apartados, quedan aquí recogidas en aras de la practicidad y de facilitar la lectura. Las fuentes de autoridad que he consultado para tomar una decisión en cuanto a las diferentes posibilidades u opciones han sido la Ortografía de la Real Academia de la Lengua española (2010), Diccionario de la lengua española (2014), aunque principalmente se han seguido las sugerencias de la Fundación del Español Urgente, más conocida como Fundéu.

Persona narrativa

Desde la primera página, en esta Tesis se emplea deliberadamente la primera persona del singular (en alternancia con la primera persona del plural), plenamente conscientes de la dislocación que esto supone respecto de las tesis convencionales. Pero ya es parte del cometido de esta Tesis proponer algunas alternativas a la estructura de los doctorados actuales para investigación del ámbito del Arte Dramático. Así pues, plenamente conscientes de ello, opté por dirigirme al lector en primera persona, a fin de transmitir desde el Yo todo el proceso creativo que surge, asimismo, desde el Yo.

Abreviaturas y siglas

- Abreviaturas: págs.
- Siglas: a lo largo de los diferentes apéndices se ha ido avisando al lector sobre las diferentes siglas que iban apareciendo, como Pcl, PaR, IFTR, etc. Sin embargo, hay que señalar la decisión que se esconde tras ello: brevemente, se ha intentado no abusar de las siglas puesto que no suelen facilitar la lectura cuando se acumulan. Por ello, únicamente se ha usado de forma profusa Pcl. Asimismo, la forma PaR tan solo se ha mantenido en

las citas originales, usando PCI solo el texto propio en español, aunque el autor que se referenciaba fuese de lengua no española.

Citas

- En cuanto al formato, cabe distinguir entre aquellas integradas en el texto (marcadas mediante comillas altas y menores de tres líneas) y aquellas que, por ser más extensas, se han escrito aparte (con tamaño de letra e interlineado menor que el texto general).
- Las referencias bibliográficas siguen las convenciones de la American Sociological Association, tanto en las señaladas en el cuerpo de texto, como en la recopilación bibliográfica final.
- Hay que señalar además que hemos optado por mantener las citas en la lengua del texto consultado, ya sea inglés, francés, catalán, alemán, etc.
- El año que aparece en las llamadas bibliográficas es el de la versión que se ha consultado y, por tanto, al que corresponde la paginación indicada. En la bibliografía se indica el año de la primera edición.
- La puntuación final de las citas se coloca tras la referencia bibliográfica.

Notas a pie de página

Otras de las decisiones relacionadas con la presentación y maquetación del texto, es el orden y la numeración de las notas a pie de página. Si bien se han incorporado en la misma página que se refiere —y no al final del trabajo—, la numeración se inicia en cada capítulo, evitando así que se alcancen cifras elevadas.

Dobletes acentuales

La RAE admite términos con doble posibilidad acentual. En esos casos hemos optado por: *video*, *periodo*, por ejemplo y no se acentúan *solo* ni los demostrativos *este/a*, *estos/as*, etc.

Ortografía

Asimismo, se ha optado por la reducción del prefijo como *pos-*, en términos como *posindustrial*, *posgrado*...

Puntuación

- Tras los dos puntos, iniciaremos la oración con minúscula.
- Los cursos o asignaturas se marcan con mayúscula inicial. En aquellos casos en los que el curso sea en otra lengua, no se marca en cursiva, pero sí las mayúsculas iniciales.
- Los títulos de conferencias se entrecomillan¹.
- Los nombres de las diversas compañías de teatro, no se marcan en cursiva².
- Los términos “máster(es)” o “doctorado(s)” se escriben en minúscula³. Asimismo, dado los recientes cambios en este ámbito, anotamos una serie de locuciones que hemos consensuado respecto a las mayúsculas: *estrecho de Gibraltar*⁴, *Imperio romano*, *Revolución Industrial*, *Revolución francesa*, *Antiguo Régimen*, *casa real*, *Barroco*, *Renacimiento*, *cristianismo*, *santo Tomás*... Por último, los nombres de teorías se mantienen en minúsculas⁵.
- Suprimimos guiones como marca de prefijos: *semisacro*, *psicoemotivo*, *extrateatral*⁶, *posindustrial*⁷, *sociopolítico*, *sobreactuación*, *exalumno*...
- Mantenemos guion en palabra compuestas: *teórico-práctico*, *político-económico*...
- Para los usos metalingüísticos, se han empleado las comillas altas; aunque no cuando el uso metalingüístico se refería a un término en inglés, que entonces se ha recurrido a la cursiva, en tanto que lo hemos considerado un extranjerismo. Ciertamente, a veces

1 <http://www.fundeu.es/noticia/la-esquina-del-idioma-los-titulos-de-conferencias-ponencias-y-exposiciones-llevan-cursivas-o-comillas-7275/>

2 <http://www.fundeu.es/consulta/comillas-o-cursivas-en-los-nombres-de-companias-extranjeras-3711>

3 Consulta realizada el 27/11/2015 a través del servicio de consultas lingüísticas que ofrece Fundeu en su propia página web.

4 A modo de ejemplo, <http://www.fundeu.es/recomendacion/el-estrecho-de-gibraltar-o-el-estrecho/>

5 Por ejemplo, <http://www.fundeu.es/consulta/aparato-de-golgi-6401>

6 Tómese como ejemplo, <http://www.fundeu.es/recomendacion/extra/>

7 A modo de ejemplo, <http://www.fundeu.es/recomendacion/pos-y-post-uso-correcto-612/>

la distinción no es tan clara, aunque se ha intentado ser riguroso. En el caso concreto de *Performance as Research*, por ejemplo, se mantiene cursiva por ser en inglés, pero si se señala por el nombre en español se emplea en letra redonda o PcI. Ahora bien, quizás pueda formar parte de un título de libro, en cuyo caso prevalecen las cursivas.

- Para extranjerismos, básicamente anglicismos y latinismos, se usa la cursiva: *a posteriori*, *flashback*, *ad hoc*, *ring*, *acting*...

Traducciones

- En cuanto a la traducción de las citas, ya nos hemos posicionado.
- En cuanto a nombres de instituciones, intentamos seguir el mismo criterio y mantenerlo en la mitad de lo posible. Tal es el caso de “Institut del Teatre” que mantenemos en catalán.

Terminología

- Complicite/Complicité. Dado que esta compañía ha cambiado más de una vez la grafía de su nombre, optamos por emplear la última: sin tilde.
- Performativo/a: etimológicamente, este término proviene del anglicismo *performance*, pero la bibliografía consultada y contrastada emplea la traducción “performativo/a” (incluso “performativo/a”), como puede observarse sin “n”. Por ello, optamos por emplearla de tal forma, por consenso con obras del mismo ámbito. Si bien consideramos que queda pendiente una revisión del término. Siguen el mismo criterio, los derivados como “performatividad”.
- Gamificación: toda creación se permite alguna licencia, esta es una de ellas en esta Tesis. Si bien ya se ha explicado en el cuerpo del trabajo, volvemos sobre ello: del inglés *game* > *gamification*, se adapta ortográfica y fonéticamente al español como “gamificación”, plenamente conscientes de la preferencia de la Academia por el término en español

“ludificación”⁸. Aparecen en la Tesis otros conceptos como “(re)gamificación”, si bien se alternan con “ludismo” y sus derivados.

Este apartado pretende mostrar la voluntad de cohesión del texto, si bien su extensión puede dar lugar a alguna incoherencia con lo aquí expuesto, consecuencia directa de un trabajo de esta envergadura. No obstante, los criterios existen, así como la intención de homogeneizar y armonizar el texto en su totalidad, siguiendo unas convenciones establecidas por la Academia.

⁸ Véase <http://www.fundeu.es/recomendacion/ludificacion-mejor-que-gamificacion-como-traducion-de-gamification-1390/> sobre este anglicismo evitable.