

# *Los procesos de creación a partir del juego*

*¿Cómo genera el juego estados esenciales para la creación escénica?*

*Por*

*Ana María Mutis*

*Modif. 13 de Noviembre, 2018*

*Puesta en Escena de Vanguardias y Teatralidades*

*Artes Escénicas*

*Universidad Javeriana*

*Maestra: Elena Sterenberg*

*Índice:*

<i>I. Prólogo.....</i>	<i>2</i>
<i>II. Introducción.....</i>	<i>3</i>
<i>III. Marco Teórico.....</i>	<i>5</i>
<i>IV. Hipótesis.....</i>	<i>9</i>
<i>V. Desarrollo.....</i>	<i>11</i>
<i>VI. Conclusión.....</i>	<i>17</i>
<i>VII. Bibliografía.....</i>	<i>18</i>

---

## PRÓLOGO

Esta investigación surge principalmente de una inquietud mía sobre la capacidad o el potencial de creación escénico que se manifiesta de forma particular durante los eventos del juego. Los juegos para la escena concretamente están articulados y han sido diseñados específicamente para despertar ciertas cualidades en el ejecutante o disponerlo a determinados estados en donde la espontaneidad, la atención y la creatividad se manifiestan de manera orgánica y natural. En mi experiencia personal, a diferencia de los espacios de creación escénica expresamente diseñados para componer, el juego presenta un evento donde la creatividad surge de manera indirecta, como consecuencia de múltiples estímulos. Estoy particularmente interesada en comprender cómo surge el “estado de juego” y en cómo se podría lograr trasladar este estado a espacios de creación concretos y formales.

Esto quiere decir, no necesariamente espacios de improvisación o juego, sino aplicado a procesos dramáticos estructurados. En esta investigación se entiende el concepto de “estado de juego” como aquel estado en el que la mente y el cuerpo se encuentran cuando suspenden los patrones y comportamientos de su ‘realidad’ para adentrarse en las nuevas pautas, lógicas o códigos que propone el juego. Sin embargo, era importante para mi investigar no solamente lo que sucede dentro del individuo al encontrarse en el estado de juego sino también qué puede pasar en el encuentro con el otro en este tipo de espacios. En esta medida decidí profundizar no solamente en los juegos teatrales sino en los espacios de la improvisación.

## INTRODUCCIÓN

El objetivo de esta investigación es principalmente identificar y definir de manera concreta el concepto de “estado de juego” y determinar cómo, a partir de este estado, puede surgir la creatividad como iniciativa transformadora. Se entiende a partir de esto que la dinámica que surge orgánicamente, a partir del juego y el encuentro con el otro, invita a generar propuestas creativas que pueden cambiar los códigos dentro del mismo juego y en esta medida transformarlo. Existe también un interés por determinar cómo estas propuestas creativas que surgen en aquel estado pueden convertirse en material para la puesta en escena.

En esta medida se hizo una aproximación a las estrategias del juego teatral y la improvisación desde los textos “*Improvisation for Theater*” escrito por Viola Spolin, “*Impro: Improvisation and the Theater*” por Keith Johnstone y “*Performance Studies*” escrito por Richard Schechner . Estos autores fueron seleccionados para esta investigación en primer lugar porque han contribuido a nutrir el concepto de juego dentro de los estudios del performance y en segundo lugar porque se busca la aproximación al ‘estado de juego’ desde el campo de las artes escénicas específicamente.

Viola Spolin tiene un lugar muy importante en la historia de las artes escénicas por las innovadoras propuestas que hizo sobre el planteamiento de ejercicios de dirección que podían llevar al actor a un estado presente y atento, y a encontrar dinámicas en las cuales la improvisación se convirtiese en una herramienta de creación. Estos ejercicios luego fueron recopilados y Spolin los llamó ‘*Theater Games*’, se convirtieron en su primera línea de entrenamiento para actores y directores en los procesos de creación de teatro de improvisación.

Keith Johnstone es un pionero de la improvisación teatral por haber creado los ‘*theater sports*’, que son parte de su propuesta de dinámicas de improvisación el ‘*Impro System*’. El theater sport es distinto de los theater games por varias razones que se explicaran más adelante, sin embargo cabe aclarar que los theater sports son un formato completamente nuevo de la improvisación que Johnstone propone como estímulo creativo y también como método de entrenamiento didáctico. Él apropió varias de las propuestas de Spolin y revolucionó la improvisación escénica a partir de sus propias propuestas de conceptos y juegos.

Finalmente, Richard Schechner es un teórico especializado en los estudios del Performance, su libro “*Performance Studies*” revisa de manera crítica la forma en la que el

comportamiento confluye con el arte performático, estableciendo que cualquier acción puede considerarse performance. También se aproxima al concepto de juego como elemento prioritario en el performance. En su libro, Shechner define el juego de la siguiente manera:

*“Playing, like ritual, is at the heart of performance. In fact, performance may be defined as ritualized behavior conditioned/permeated by play. (...) Play is looser, more permissive – forgiving in precisely those areas where ritual is enforcing, flexible where ritual is rigid. To put it another way: restored behavior is playful; it has a quality of not being entirely “real” or “serious.” Restored behavior is conditional; it can be revised. Playing is double-edged, ambiguous, moving in several directions simultaneously.”*

–Shechner, p.89

Desde mi experiencia personal con el juego, más específicamente con los juegos teatrales, me di cuenta de una afirmación que no tenía los medios para definir si era posible o no, sin embargo había algo más allá que me hacía afirmar que eso que empíricamente definí como ‘estado de juego’ generaba un espacio que se convertía en el origen de la creación de contenido. Más específicamente, es un estado que nos permite recurrir a nosotros mismos como fuentes creadoras con mayor libertad precisamente porque ese estado nos lo permite. Pero todo esto era simplemente una hipótesis sin fundamentos, era más una sensación que provenía de la intuición. Me di cuenta, a medida que comencé esta investigación, que el error que no me permitía consolidar estos conceptos en teoría estaba en el lenguaje.

## MARCO TEÓRICO

Es necesario partir de la aclaración de que en el español solo existe una palabra para juego, mientras que en el inglés se puede referir a la palabra “*play*” o a la palabra “*game*”. Que son muy diferentes. Schechner (2013) en su libro “*Performance Studies*” habla sobre la diferencia entre estas dos palabras. “*Game*” refiere a un juego estructurado con reglas muy específicas que funciona dentro de un margen de tiempo y espacio, cuyo objetivo en él es ganar. Ej: Fútbol, Baseball, Volleyball, etc —Johnstone refiere a este concepto por otro lado con la palabra ‘*sport*’, es por esta razón que su propuesta de formato para la improvisación se llama “*Theater Sports*”— Por otro lado, “*play*” refiere a un evento sin estos tipos de limitaciones:

*“Play can take place anywhere at any time engaging any number of players who may abide by or unexpectedly change the rules.[...] Both child play and adult play involve exploration, learning, and risk with a payoff in the pleasurable experience of “flow” or total involvement in the activity for its own sake.”*

—Schechner, p.92

En esta investigación utilizaremos la palabra “juego” en relación al concepto de ‘*play*’, no del concepto “*game*”. En la cita superior aparece una palabra que reemplaza nuestra idea inicial de ‘estado de juego’ y es el que Schechner denomina el ‘*flow*’ o *flujo*. El *flujo* es precisamente ese estado en el que entramos al jugar, en el que se comienzan a desdibujar los márgenes de lo real para crear nuevo:

*Players in flow may be aware of their actions, but not of the awareness itself. What they feel is close to being in trance [...]. Flow occurs when the player becomes one with the playing. “The dance danced me.” At the same time, flow can be an extreme self-*

*awareness where the player has total control over the play act. These two aspects of flow, apparently contrasting, are essentially the same. In each case, the boundary between the interior psychological self and the performed activity dissolves.*

–Schechner, p.97

El flow aparece siempre que el juego está presente en tanto el ejecutante se lo permita, y es el factor que estimula la transformación en el jugador.

Dentro de esta misma lógica entra Viola Spolin. Spolin planteó los *Theatre Games* (1963), que se convirtieron en la base de lo que hoy se conoce como teatro de improvisación. Spolin consideraba que el juego era el medio para trascender los procesos de pensamiento y adquirir nuevo conocimiento a través de la intuición, ella consideraba que esta era la herramienta fundamental para crear (1987). La improvisación comienza a adaptarse en consecuencia de las propuestas que aparecen durante el juego y por lo tanto estas mismas (las propuestas) se convierten en nuevas pautas para re configurar los códigos dentro de la improvisación. Es decir que a partir de los juegos en la improvisación es posible crear un sistema dramático que está constantemente re inventándose a si mismo.

*The game is a natural group form providing the involvement and personal freedom necessary for experiencing. [...]. Skills are developed at the very moment a person is having all the fun and excitement a game has to offer- this is the exact time he is truly open to receive them. Ingenuity and inventiveness appear to meet any crises the game presents, for it is understood during playing that a player is free to reach the game's objective in any style he chooses. [...]. In fact, any unusual or extraordinary way of playing is loved and applauded by his fellow players.*

–Spolin, p.35

En el proceso que Spolin plantea, el juego permite incorporar información. Es un proceso en el cual se desestructura un modo de pensar para incorporar nueva información a través del juego y re estructurar nuevamente con nuevos entendimientos. Esto en consecuencia, y porque sucede en un estado de *flow*, permite que esta revolución didáctica nos permita crear nuevo contenido.

Los juegos teatrales son una vanguardia dentro de la creación de contenido escénico, no porque se transformen los juegos como tal, sino porque transforman activamente las dinámicas de pensamiento y acción de sus ejecutantes. Esto en consecuencia permite crear contenido nuevo a través de la intuición y de manera orgánica. No se puede jugar el mismo juego dos veces y a pesar de que cada juego tiene un objetivo normativo, el resultado nunca es el mismo. El juego crea un espacio en donde todo es posible. En donde el “hacer como si” permite un universo entero de posibilidades de creación que de otra manera no podrían surgir ya que el juego es permisivo y precisamente por esta razón es la fundación que permite la creación. Porque trae una ilusión de libertad. Es aquí donde se convierte en el origen de la transformación. La ilusión de un espacio de libre creación permite la invención. Los juegos teatrales están diseñados para ser vistos, son performativos, de manera que la teatralidad es inherente al juego y las creaciones que surgen de éste también lo son. Siempre hay alguien que observa el juego, bien sea quien lo propone o lo lidera, quien participa activamente o quien lo guía paralelamente como Viola Spolin lo hacía con el side-coaching y precisamente porque es un proceso de transformación en quien lo vive, es observado y está hecho para ser observado.

Johnstone propuso sus propios ejercicios de improvisación direccionados también hacia la libertad creativa y la construcción de narrativa. Dentro de sus construcciones están los ‘Theater Sports’ que eran competencias organizadas entre improvisadores, que consistían en una

serie de juegos dentro de los cuales los equipos de improvisadores competían y ganaban puntos. Como un torneo. Los theater sports, a diferencia de los theater games de Spolin. Están diseñados expresamente para ser una competencia, mientras que el objetivo de Spolin con sus games es la experiencia didáctica y la libertad. Theater Sports, sin embargo, no es lo único que creó Johnstone. En ejercicios de él como ‘The Life game’ ‘Escritura Automática’ o ‘Personajes’, los ejercicios están diseñados para que los improvisadores, en el proceso de encontrarse con el otro y a partir de pautas específicas, pueden construir narrativas. De modo que recurre al juego como herramienta, lo manipula para generar pautas que inviten a los ejecutantes a crear de manera orgánica. En el capítulo “Habilidades Narrativas”(p.101-p.135) de su libro “Impro”, Johnstone se enfoca directamente en pautas y estrategias que él propone dentro de varios ejercicios de su improvisación que preparan al ejecutante para crear sin que el propósito explícito sea crear. Por un lado, lo primero que Johnstone dice es que no es importante el contenido. No importa lo que se hace sino cómo se hace. En esa medida el ejecutante se libera de la preocupación del concepto de “ser original”, se libera de la presión de “proponer algo bueno”. En esta medida liberando al ejecutante de juzgar su participación.



## HIPÓTESIS

A partir del conocimiento teórico de Spolin, Schechner y Johnstone, y la experiencia personal en mis procesos de creación de dramaturgia y contenido para la puesta en escena, el objetivo es lograr determinar cómo surge el estado de “flow” y si este estado de “flow” puede traducirse a espacios de creación formal con el propósito de construir dramaturgia de manera orgánica. De aquí surge mi pregunta: ¿Cómo puede utilizarse el juego como un recurso para la creación de dramaturgia?

Mi hipótesis es que en la medida en la que el juego es un agente liberador para un ejecutante, en donde este está expuesto a un espacio en donde los códigos sociales de la razón no son la primera prioridad, en donde el juego estimula el instinto, la libertad y la inmediatez, el ejecutante se encontrará activamente aprendiendo y creando para ser partícipe de un colectivo en pro de los objetivos que conformen el juego. En esta medida estará activamente proponiendo y creando. Al cabo de estos ejercicios podrá verse si el ejecutante ha desarrollado habilidades o propuesto contenido que sea nuevo dentro de las pautas del juego. Específicamente busco la aproximación al juego desde la improvisación ya que esta es la forma en la que mejor se expresa el juego como puesta en escena. También es desde la improvisación que se puede llegar de manera mas efectiva a la creación de dramaturgia ya que esta está planteada tanto para desarrollar habilidades determinadas en el ejecutante como para crear narrativas de corta o larga duración.

De acuerdo con lo que establecen Schechner y Spolin, el juego es un espacio que permite la libertad creativa. Shechner establece que el juego se comporta como ritual en la medida en la que los jugadores, al participar de una conciencia colectiva, entran en una especie de trance.

Shechner asevera que el juego esta muy ligado al concepto de ritual. Spolin también refiere al juego como un estimulante para la creación colectiva desde la libertad:

*“Out of this integrated experience, then, a total self in a total environment, comes a support and thus trust which allows the individual to open up and develop any skills that may be needed for the communication within the game. Furthermore, the acceptance of all the imposed limitations creates the playing, out of which the game appears, or as in the theater, the scene. With no outside authority imposing itself upon the players, telling them what to do, when to do it, and how to do it, each player freely chooses self-discipline by accepting the rules of the game ("it's more fun that way") and enters into the group decisions with enthusiasm and trust. With no one to please or appease, the player can then focus full energy directly on the problem and learn what he has come to learn.”*

*–Spolin, p. 3*

Pude explorar mi investigación respecto a la creación de dramaturgia a partir del juego específicamente en la clase de Laboratorio de Dramaturgia de la Improvisación, dirigido por David Moncada. En este proceso decidí investigar mas a fondo mi hipótesis poniéndola en práctica a partir de la creación de diferentes juegos de improvisación planteados con objetivos dramáticos.

## DESARROLLO

En mi encuentro con la improvisación como elemento para crear dramaturgia me di cuenta inicialmente que Johnstone plantea desde un principio varios ejercicios como plataformas para construir narrativas y establece conceptos dentro de estas mismas estrategias a los que los improvisadores pueden acudir como herramientas para avanzar las historias que se construyen durante los juegos de improvisación. Por un lado Johnstone habla del concepto de ‘plataforma’ es decir el contexto de espacio tiempo que se genera dentro de la improvisación, que surge de manera orgánica dentro de la misma y establece también la lógica que siguen los ejecutantes. Por otro lado habla también del ‘tilt’, el ‘tilt’ es lo que a nivel narrativo puede considerarse como punto de giro, el momento de la historia en donde aparece un obstáculo o conflicto que estimula el progreso del juego y de la escena. Cabe establecer que en cualquier improvisación una historia es contada. Mi objetivo era averiguar si estas improvisaciones se pueden utilizar como herramienta para procesos de creación fija, es decir si a partir de los juegos se puede entrenar a un ejecutante para crear contenido que sea formal para articular una dramaturgia. Tomar una estructura que produce una creación completamente variable y efimera y descubrir cómo, a partir de esta estructura, se construye también una creación que sea solida y formal.

Entendí que lograr articular este proceso con tantas posibles aproximaciones sería un proceso demasiado extenso y en esta medida decidí aterrizar la investigación utilizando los medios audiovisuales como campo de desarrollo.

La actuación para teatro y la de cámara son muy diferentes, no por la capacidad de interpretación del actor sino por la cantidad de limitaciones técnicas que demanda hacer una escena en cámara, en esta medida el campo audio visual se convirtió en un recurso para hacer este proceso de investigación mucho mas específico. Un primer primerísimo plano y un plano

general piden cosas diferentes de la corporalidad y la intención que un actor le puede dar a su interpretación. De modo que el entrenamiento para la actuación en cámara también utiliza varias herramientas para su ejecución diferentes a las teatrales. Buscaba una manera de conectar los elementos y herramientas de la improvisación y el juego con la habilidad técnica necesaria para realizar una película improvisada (es decir un espacio fijo y formal para la creación). Durante el capítulo '*habilidades narrativas*' de su libro "*Impro*", Keith Johnstone dice: "Sólo cuando uno decide ignorar el contenido es posible comprender exactamente lo que es una narración, porque uno se puede concentrar en la *estructura*." (Johnstone, p.103)

Si yo quisiera crear una película completamente improvisada, en la cual no exista un guion como base y no exista un plan de rodaje. En la cual lo único que tengo es una cámara y un grupo de actores que han sido preparados. ¿Qué herramientas necesito tener para crear una narrativa? ¿Cómo puedo inventar o proponer juegos que los entrenen para improvisar en cámara? Sin repeticiones, sin segundas direcciones, en la que el director ha desarrollado su papel ANTES de comenzar el rodaje y no interviene durante el desarrollo del juego final. Exponiendo en esta medida a los ejecutantes a la libertad de la creación a partir del juego con pautas específicas para la construcción formal de dramaturgia.

Hubo varios elementos básicos que me interesaba incorporar en estos entrenamientos. Keith Johnstone los menciona en su libro *Impro*. Los conceptos sobre los que me interesaba construir fueron la escucha, la atención y la apertura. Por un lado, están esta el conocimiento básico sobre las dinámicas en los juegos de improvisación sobre los cuales se desarrolla todo lo demás, siendo estos conceptos que los improvisadores ya manejaban. Por otro lado, está el conocimiento técnico de la actuación para la cámara (esta fue la pieza más difícil de desarrollar, pero necesaria para exponer la creación a un espacio de creación fijo) y finalmente está el interés de contar una historia, de construir una narrativa. Con este objetivo decidí trabajar con los personajes que plantea Joseph Campbell en el viaje del héroe de su libro "*El Héroe de las Mil Caras*".

Originalmente había planteado tratar de pasar por las 12 etapas del viaje del héroe, pero me di cuenta de que era muy complejo construir un ejercicio que incorporara estos 12 eventos sin que el improvisador se sintiera agobiado por la cantidad de objetivos e instrucciones que se tendrían que dar e impedirían la espontaneidad del improvisador, entonces pensé que con los personajes sería mucho más sencillo y tendría menos restricciones. Inicialmente planteé entonces

el ejercicio del viaje del héroe. Dentro de un sombrero se ponen papelitos, cada uno tiene escrito uno de los personajes del viaje: Héroe, Herald, Mentor, Guardián, Aliado, Shape-Shifter y Sombra. Cada improvisador saca un personaje y realizan la escena.

Muchos directores buscan capturar cada escena de una película en una sola toma, es decir que no haya ninguna falla, que la interpretación sea perfecta y que nada esté fuera de cuadro o desenfocado. Tratando de capturar el momento de manera serendipia. Esto es extremadamente complicado, en especial si el equipo de rodaje es grande. Según el formato que yo quiero proponer, los actores tienen una sola toma para crear la escena, sin repetirla ni poderla perfeccionar, al igual que sucede al observar improvisaciones en vivo: lo que vez es lo que tienes. Para ejercitar un poco la precisión pensé en un ejercicio que probé en clase llamado “Perfecto y no Perfecto”. Al momento de ponerlo en práctica utilicé a dos improvisadores. Uno de ellos (A) tenía un objetivo que él o ella escogería sin comunicárselo al otro. El otro (B) podía escoger estar a favor o en contra de este objetivo. Sin embargo, tenía una condición: no podía negar la propuesta de A, si B estaba en contra debía buscar otra manera de solucionar. Sin ninguna información previa, los dos ejecutantes debían “evitar hacer la escena de manera perfecta.” Esa es la instrucción. Según mi hipótesis los ejecutantes entrarán en conflicto porque no pueden determinar con claridad lo que es “perfecto” y evitarlo, ya que realmente nada es perfecto y el concepto de perfección es enteramente subjetivo. Luego de un tiempo se detiene la escena y se le pide a A y B que vuelvan a ejecutar la misma escena solo que ahora de manera perfecta. Al volver a observar la escena tuve la hipótesis de que los mismos ejecutantes podrán identificar en qué momentos se encontraron preguntándose si algo se podía corregir o cambiar y la dirección en la que esos posibles cambios podrían “perfeccionar” o “pulir la escena”. Obtener la perfección es imposible, pero ejercitar al ejecutante para que cometa errores a propósito (con permiso y libertad) y luego los corrija con la intención de pulirlos me lleva a pensar que si se realiza con suficiente atención se puede llevar al ejecutante a tomar decisiones más asertivas, coherentes y pulidas en una sola posible toma.

Repetí el ejercicio dos veces y luego con las retroalimentaciones efectivamente confirmé lo que había pensado. Christian, uno de los participantes, habló sobre como la primera vez se establece una estructura y la segunda vez que se ejecutaba el ejercicio se volvía una partitura que permitía encontrar maneras de limpiar la escena. Surgieron preguntas como ¿cómo transformo lo que he registrado? Y si lo que sucede la primera vez era lo que tenía que ser y no valía la pena

pulirlo. Ya que parte de lo que respalda el concepto de la improvisación es que lo que ha surgido en primera instancia es el único material de trabajo y es enteramente provechoso. Pienso que si el ejercicio se planteara como un formato o un juego esa observación es válida. Sin embargo, mi objetivo era plantear un ejercicio para entrenar e incorporar esa capacidad de pulir y regular las propuestas para el formato audio visual.

Cuando finalizamos las propuestas sobre nuestras preguntas individuales (sin haber podido probar mi ejercicio del viaje del héroe por falta de tiempo) se nos asignaron grupos para profundizar en la investigación a partir de una temática común en cada grupo. En mi caso, el tema central que conectaba nuestras investigaciones fue la construcción de dramaturgia. En una conversación con Juan Felipe Rozo, un compañero, hablamos sobre cuál era la mejor manera de aproximarse a los elementos técnicos de la cámara, más específicamente a los tipos de planos y como familiarizar al improvisador con ellos y enseñarle a usarlos. Pensamos entonces en utilizar un proyector. El ejercicio que planteamos entonces consistía en trabajar con entre 2 y/o 4 improvisadores. La pauta era sencilla, el proyector iba a dibujar rectángulos de distintos tamaños y en distintos niveles sobre la pared y la escena ocurría únicamente en el espacio iluminado es decir que si, por ejemplo, el rectángulo alumbraba solo las manos del improvisador, esto era un plano detalle y el improvisador solo podía usar sus manos. Desafortunadamente este ejercicio no se llevó a cabo porque la línea de investigación que seguíamos en el grupo no se relacionaba directamente con este ejercicio, así que decidimos utilizar el viaje del héroe que era un tema que todos conocíamos y queríamos usar.

Tomamos mi propuesta original del viaje del héroe y le hicimos varias alteraciones. En la segunda versión que utilizamos agregamos algunas pautas. Esta vez ninguno de los improvisadores iba a saber qué personaje le había tocado al otro. Quitamos al personaje del ‘shape-shifter’ porque era un poco complicado de explicar y de asumir con la poca información que se estaba dando y agregamos a dos “personajes” de utilería que estarían encargados de proponer la escenografía y estarían jugando a partir de las propuestas de los demás personajes.

Mi objetivo al observar el ejercicio era ver cuál era la dinámica de los ejecutantes para construir plataformas en torno a estos personajes desde el juego planteado. Al ponerlo en práctica nos dimos cuenta de que era difícil desarrollar la estructura del viaje del héroe con tantos personajes porque no sabían en que punto de la historia había que intervenir. Parte del trabajo de un improvisador es poder identificar cuando la escena necesita de él y qué es lo que necesita, de

modo que imponer en la plataforma tantos personajes con roles tan específicos limitaba las posibilidades de juego y de la misma forma no nos permitió ver si la historia realmente se centraba de forma natural alrededor del héroe porque el mismo héroe no sabía cómo proponer en escena.

Después de esta pasada tuvimos que re plantear el ejercicio y encontrar maneras de simplificarlo mucho más, principalmente nos dimos cuenta que parte del problema estaba en saturar a los improvisadores con instrucciones e información y sobre limitar lo que podían hacer en escena, es decir cohibir la libertad de juego. La tercera vez que realizamos el ejercicio lo llamamos “Encuentra al héroe” y lo planteamos de la siguiente manera: Dentro de un sombrero hay seis papelitos. Tres de ellos están en blanco y los otros tres son los tres personajes del viaje del héroe que proponen la mayor cantidad de plataforma y tilt, el héroe, el mentor y la sombra. Ninguno de los ejecutantes puede decir quién es. El héroe es el único personaje que no podía proponer, debía dejarse llevar por el juego de la escena, ya que en el texto de Campbell el héroe es el personaje a quién le suceden las cosas y únicamente toma acción a partir de la aparición de todos los otros personajes. El objetivo de los demás ejecutantes era crear una escena con el propósito de encontrar al héroe. Pusimos tres papeles en blanco para que esos tres improvisadores no tuvieran ninguna limitación en cuanto a lo que debían hacer en escena más allá de descubrir al héroe. Para este ejercicio también planteamos que alguno de nuestro grupo, es decir un miembro del grupo de investigación, actuara como regulador de manera que si los ejecutantes se perdían, nosotros podíamos llevarlos hacia un lugar que pudiese estimular el progreso de la improvisación y el juego dentro de la escena. En esta ocasión las cosas fluyeron con mucha más naturalidad. Algo que encontramos útil al momento de ver la escena fue pedirle al héroe (nosotros sí sabíamos que rol tenía cada uno de los ejecutantes) que hiciera un monólogo breve sobre la situación que se había planteado, este monologo dio naturalmente siempre un tilt a la escena y estimulaba el progreso de la historia. Ahora que los ejecutantes no tenían tanto en que pensar sino solo un objetivo preciso y claro, la historia se contó con mucha más naturalidad y hubo también más posibilidad de juego.

En términos de efectividad, con el propósito de hacer una improvisación audiovisual, siento que, si este ejercicio se hubiese realizado más veces y se fuera puliendo conforme a la retroalimentación de los ejecutantes, funcionaría mucho para entrenarlos en construir narrativas con personajes definidos. Logré aclarar apenas lo más fundamental de la investigación. La

escucha es la base sobre la que se construye, luego sobre esa escucha se trabaja la rigurosidad o el criterio de improvisar con coherencia y precisión, luego se agregan los vínculos que se forman entre personajes, es decir la relación entre ellos y sobre todo esto se añade el conocimiento técnico del lenguaje audio-visual. Cada uno de estos es la base de las áreas que quise probar y se vuelven coherentes en tanto funcionan en conjunto y se vuelven los cimientos sobre los cuales construir algo con potencial de traducirse a una creación formal como podría serlo una producción audiovisual.



## CONCLUSIÓN

Existen muchas formas distintas de crear contenido, bien sea contenido para construcciones de dramaturgia fija o expresiones efímeras de improvisación. El juego es un elemento indispensable en cualquier proceso creativo en la medida en la que estimula la creación de manera orgánica y colectiva. El juego puede plantearse también como una herramienta con objetivos específicos y en esta medida direccionar la creación sin cohibir ni limitar los alcances creativos de un ejecutante. En esta ocasión asumí el rol de directora, es decir que no participé activamente en los juegos ni las improvisaciones porque mi interés era poder observar cómo podía utilizarse el juego como recurso, dediqué mi proceso a estudiar el desarrollo de otros ejecutantes en el encuentro con los juegos que planteaba en pro de un objetivo concreto.

Los juegos que propone Spolin fueron el origen de la improvisación y a partir de la complejidad que trajo Johnstone a este campo de las artes escénicas con sus propias propuestas y juegos, se construye un universo de posibilidades lleno de elementos dramáticos. La necesidad por establecer estructuras fijas es una de las múltiples posibilidades que pueden ser producto del juego y la improvisación. Curiosamente suena contradictorio pensar en fijar contenido a partir del juego, ya que el propósito del juego en si es dar la libertad de participar y transformar dinámicas. Sin embargo, es este factor transformador, el flow/ el estado de juego el que permite que espontáneamente surja contenido que puede fijarse y conservarse para construir estructuras fijas, como lo puede ser un proyecto audiovisual o una obra de teatro.

El juego sirve y funciona como una herramienta de creación en la medida en la que se diseña con los objetivos que el director necesita, ya que es una experiencia didáctica en donde, además de crear, el ejecutante también está en un proceso de entrega y retroalimentación simultánea. En esta medida también está proponiendo y aprendiendo.

*“Through spontaneity we are re-formed into ourselves. It creates an explosion that for the moment frees us from handeddown frames of reference, memory choked with old facts and information and undigested theories and techniques of other people's findings. Spontaneity is the moment of personal freedom when we are faced with a reality and see it, explore it and act accordingly. In this reality the bits and pieces of ourselves function as an organic whole. It is the time of discovery, of experiencing, of creative expression.”*

–Spolin, p.4

## BIBLIOGRAFÍA

- Schechner, R. (2013). *Performance Studies* (3a edición ed.). (S. Brady, Ed.) New York: Routledge, Taylor and Francis Group.
- Spolin, V. (1963). *Improvisation for Theatre*. Evanston, Illinois: Northwestern University Press.
- Spolin, V. (1987). Viola Spolin in her own words. <https://www.youtube.com/watch?v=S9gF-ICoBus>. New York.
- Spolin, V. (1987). Mirror Speech. *Viola Spolin Teaching*. <https://www.youtube.com/watch?v=U2IKzU7VXFI&t=20s>.
- Spolin, V. (1987). Viola Spolin Teaching. <https://www.youtube.com/watch?v=n4HHqpwZLiE>. Chicago.
- Schechner, R. (2012). Play. *Performance Studies*. <https://www.youtube.com/watch?v=OsVuWAE1OCs>.
- Schechner, R. (2013). Play. In R. Schechner, *Performance Studies* (pp. 89-103). New York: Routledge.
- Johnstone, K. Habilidades Narrativas. In K. Johnstone, *Impro: Improvisation and Theatre I*. London, UK: Faber & Faber Limited.
- Campbell, J. (1949). *El Héroe de las Mil Caras*. New York, USA: Bolling Foundation, Inc.