



# UNIVERSIDAD EL BOSQUE

**TEATRO: EL ARTE DE JUGAR**

**Autora: Carolina García Trujillo**

**Tutor: César Morales**

**Proyecto de grado  
Para obtener el Título  
de Maestra en Arte Dramático**

**Facultad de comunicación y creación  
programa de Arte Dramático  
Universidad del Bosque  
Bogotá D.C, Mayo 2019**

*La vida es juego; y los juegos, juegos son*

Para recordarte la importancia de jugar siempre

**Especiales gracias a**

Mi mamá por enseñarme a ser artista.

Nico por apoyarme incondicionalmente.

Miri por oírme todo lo que nadie más quiere oírme.

Vale por inspirarme a sacar este proyecto adelante.

Mis compañeros que me siguieron el juego.

Mi familia que me apoya aunque a veces no entienda a qué juego.

A César por su tiempo, dedicación y paciencia frente a este proyecto.

A ti, por sentir curiosidad.

## **Resumen**

Esta investigación es sobre la importancia que el juego tiene en el proceso creativo del actor. El juego es importante no solo a la hora de calentar y disponer el cuerpo, sino también en la escena como tal. El actor debe entrenarse en su habilidad para jugar, y así estar preparado para permitirse hacerlo a la hora de la creación artística. Nos adentraremos en el concepto de juego, nos dedicaremos a definir qué es juego y qué no lo es y a partir de esto encontraremos lo que se debe tener en cuenta a la hora de jugar. Además de esto, hablaremos sobre el juego versus la técnica y de cómo estos dos conceptos pueden tomarse de la mano y trabajar juntos hacia un mismo objetivo, en vez de estar uno contra el otro. Finalmente nos dedicaremos a indagar sobre qué herramientas desarrolladas por el juego son además útiles a la hora de crear una escena. Todo esto con el fin de concientizar al lector sobre la importancia de siempre estar jugando y entrenando su habilidad para jugar durante todo su proceso de formación actoral.

## **Palabras clave**

Juego, proceso creador, verdad, técnica, espontaneidad, gozo, disfrute.

## **Abstract**

This research is about the importance of playing during the creative process of an actor. Playing is not only important when warming up the body, but it also has a great importance in the scene itself. The actor has to be able to train his ability to play, so that he will be ready to allow himself to do it when the time comes to start a creative process. We will dig into the concept of playing, and dedicate ourselves to define what it is and what it is not, and from this, we will find what we have to take into account when playing. Furthermore, we will talk about playing versus technique, and how these two concepts have to work together towards one same goal, instead of being one against the other all the time. Finally, we will discuss what are the tools developed during the process of playing, that will help the actor create a scene later on. All of this with the purpose of creating a conscience about the importance of training the actor's ability to play during his whole educating process.

## **Key words**

Playing, creative process, truth, technique, spontaneity, enjoyment.

## Tabla de contenidos

<b>Introducción</b>	<b>6</b>
<b>Objetivos</b>	<b>8</b>
<b>Metodología</b>	<b>9</b>
<b>Justificación</b>	<b>10</b>
<b>Marco Teórico</b>	<b>11</b>
<b>Capítulo I</b>	
<b>Y... ¿Cómo se juega?</b>	<b>13</b>
<b>Capítulo II</b>	
<b>Reconciliando enemigos</b>	<b>16</b>
<b>Capítulo III</b>	
<b>Entrenar el Juego</b>	<b>19</b>
<b>Conclusiones</b>	<b>22</b>
<b>Referencias</b>	<b>26</b>

## Introducción

Este trabajo busca darle respuesta a una duda que me ha perseguido constantemente durante los últimos semestres de mi carrera: ¿Cómo el juego potencia el proceso creativo del actor? Durante mi proceso profesional pude ver que cuando se está dispuesto a jugar y disfrutar la escena, esta se llena de verdad y vida. Sin embargo, a veces dentro del mundo de la academia y la profesionalización, el actor olvida darse el permiso de gozar, reír y jugar.

El juego nos ayuda a entrenar el cuerpo y disponerlo a las actividades que se llevarán a cabo, pero también puede y debe ser utilizado en la escena para lograr una actuación más sincera. Es muy común oír que lo que se hace con gusto, se hace bien, y que si disfrutas lo que haces, seguramente lo harás mejor. Esto no solo aplica para los trabajos más tradicionales; también en la actuación se ve un mayor compromiso a la escena si el actor está completamente sumergido en lo que debe hacer, y encuentra el gusto al hacerlo. Desde el público se puede observar claramente la diferencia cuando un actor se da la oportunidad de jugar en escena, pues se encuentra la verdad y se establece un vínculo con el espectador en el que este acepta entrar en los códigos que la escena le propone y así se empieza un juego entre ambas partes. De esta forma el público no solo se divierte, sino que quiere participar de lo que ve y se siente identificado con los personajes que ve en escena, y por esta razón decide aceptar y participar de las normas del juego y se creará todo lo que sucede en el escenario. Nicolás Evreinof (1936) en su libro *El Teatro en la Vida* habla sobre la maravilla escénica que es ver a un niño jugar; dice que cuando un niño juega, toda su energía se enfoca en la realidad que ha creado, habla sobre cómo los niños al jugar crean realidades dentro de las cuales se sumergen por completo y no dejan ningún campo para la realidad, puesto que esta pasa a otro nivel. Eso hace que al verlos, los demás los veamos absolutamente maravillados y queramos hacer parte

de sus juegos. Como actores, debemos entrenarnos para no perder esta capacidad de sumergirnos en la totalidad en un mundo distinto y direccionar toda nuestra energía hacia este, y no hay mejor manera para entrenar esta habilidad que jugando como lo hacen los niños. Huizinga menciona en su libro *Homo Ludens* que “Para entregarse con alma y vida a lo lúdico es preciso volverse un tanto niño, esto es, olvidarse de las urgencias de la vida y entregarse con todo el cuerpo y con toda el alma a lo que nos ocupa alegremente nuestra atención. No olvidemos que un componente esencial del juego es la alegría, el placer de la entrega absoluta. La seriedad está reñida con la diversión festiva.” (Huizinga, 1972, p. 17)

Necesitamos saber jugar y hacerlo de la forma en la que lo hacen los niños: con absoluto gozo y entrega infinita. No medimos a la hora de proponer y de vivir lo que la situación dicta. Necesitamos aprender a disfrutar la puesta en escena, y a veces eso es algo que tendemos a olvidar cuando llevamos el arte a la profesionalización. No podemos perder las ganas de descubrir mundos nuevos y de entregarnos sin límites a ellos. Para jugar como niños o “jugar profesionalmente”, debemos despojarnos de las preocupaciones de la cotidianidad y hacer lo que nos haga sentir felices y tranquilos. Quiere decir que debemos darnos la oportunidad de sumergirnos en un universo determinado sin el temor del “¿qué dirán?” “¿Lo estaré haciendo bien?” “¿es esto políticamente correcto?” y fluir con lo que el cuerpo y la mente decidan crear y darnos la oportunidad de *entretenernos* con esto.

Tenemos que dejar de cuestionarnos sobre nuestras capacidades y, en vez de eso, ver lo que creamos con alegría, disfrutar lo que generamos sobre la escena sin importar lo que sea. Y no lo digo solamente yo; lo dice también una de las grandes mentes del teatro: “Si, como elemento adicional a las sugerencias que preceden, adquiere el hábito de suprimir todo criticismo innecesario, ya sea en la vida o en su trabajo profesional, usted acelerará

considerablemente su desarrollo” (Chejov, 1987, p.19). No creo que Chejov se refiera únicamente al criticismo externo, sino también al que nos hacemos a nosotros mismos, que es incluso a veces más difícil de suprimir. Si no funciona para la puesta en escena eso que salió de un juego, no se puede despreciar y odiar, al contrario, es mejor explorar por qué no funciona y a partir de esto crear algo nuevo.

Invito a quien esté leyendo este trabajo, a que lea los tres capítulos de contenidos en el orden que quiera hacerlo. Lo invito a jugar a leer mi trabajo en el orden en que lo que decida, y así ir construyendo su conocimiento de la misma forma en la que se construye un rompecabezas. Podrá leer primero el Capítulo I: Y... ¿Cómo se juega? luego el Capítulo 3: Entrenar el Juego y por último el Capítulo 2: Reconciliando enemigos, o puede leerlo en el orden que está escrito, o puede hacer cuantas combinaciones se le ocurran con estos tres capítulos. Espero se dé la oportunidad de jugar y disfrutar la lectura.

### **Objetivos**

El objetivo general de este trabajo es concientizar sobre la importancia del juego en la totalidad del proceso de la profesionalización actoral. Busco recordarle a los que enseñan y estudian la actuación que el juego es fundamental durante todo el proceso de profesionalización y que en ningún momento debe ser dejado de lado. Además de esto, tengo como objetivo resaltar aquello que hace que el juego sea un potencializador de la técnica. Quiero ahondar en las características que tiene el juego que hacen que, al ser utilizado, el actor se vea más vivo y presente en la escena. Por último, quiero que este trabajo inspire a aquellos que lo lean a aplicar el juego en sus creaciones artísticas, y que se den la oportunidad

de ver cómo estas cambian al cargarse del disfrute y de la energía que el juego provee a la actuación.

### **Metodología**

Para llevar a cabo este trabajo tomé como punto de partida mi propia experiencia en el teatro. A medida que he podido experimentar en la escena, me he dado cuenta de que una de las formas que más me sirven para encontrar voz, cuerpo y verdad en un personaje es el juego. A partir de esto me dediqué a buscar autores que hablaran del juego como un motor o una plataforma sólida para la creación, y por otro lado, que expresaran la necesidad del disfrute y el gozo a la hora de hacer teatro. Me acerqué a varios maestros de improvisación teatral de La Lonchera Impro y ellos me recomendaron la lectura de Juegos Teatrales de Gina Patricia Agudelo, Homo Ludens de Huizinga y Theatre Games de Clive Barker. A partir de esta recomendación empecé a ahondar en el concepto del juego y su estrecha relación con la creación teatral. En primera instancia, puse mi investigación hacia la dirección de lo que es el juego en sí ¿Qué es y qué no es jugar? necesitaba entender a profundidad el concepto de juego, para luego poder llevarlo al teatro con un buen entendimiento de este. Por otro lado, investigué la relación que hay entre el juego y el proceso de formación actoral para así entender la importancia que tiene la aplicación de este concepto en la escena, si es que, efectivamente, tiene alguna importancia. Finalmente, decidí averiguar qué herramientas que el juego desarrolla, son de vital importancia en un actor profesional. Además de esto, decidí poner en práctica lo que estaba leyendo. Esto me llevó a experimentar distintas cosas y a observar con mayor intensidad el efecto que tenía el juego sobre mis compañeros y sobre mí misma a la hora de montar una obra.

## Justificación

Estudiar las artes de manera profesional no es una tarea fácil. Constantemente nos encontramos en una guerra que enfrenta a lo artístico, y a lo profesional. Es difícil encontrar el punto de equilibrio entre la parte elevada, estética y libre del arte con las normas estrictas y técnicas exactas que debemos cumplir para hacer bien nuestro trabajo. En muchos casos, se ve cómo aquellos que inician un proceso de profesionalización artística, se ven decepcionados por la falta de magia que en un principio ven en su arte, y eventualmente prefieren desertar. En el teatro específicamente, he podido presenciar de primera mano cómo muchos de mis colegas, prefieren dejar su proceso de profesionalización a un lado, antes de llegar a un punto en el que ya no sienten pasión alguna por el teatro. A medida que avanzamos en el proceso, varios empezamos a odiar nuestra profesión y a dejar de sentirla como algo que nos mueve, y más bien se convierte en un martirio constante. Pero ¿por qué? ¿qué pasa en la academia que hace que se pierdan las ganas de crear y la emoción e interés por experimentar en la escena?

Por experiencia propia, pude darme cuenta de que poco a poco empecé a perderle el gusto a lo que hacía hasta que me topé con un concepto que conocí muy a profundidad en mis primeros acercamientos al teatro, pero que luego fue perdiendo fuerza e importancia: El Juego. Cuando empieza la formación actoral profesional, el juego es una herramienta clave que se utiliza casi todo el tiempo para que el actor en potencia entienda y lleve a su cuerpo los distintos códigos que este le pide para estar en la escena (lo que Eugenio Barba denominaría “técnica” en el *El arte secreto del actor* (Barba y Savarese 1990 Capítulo Técnica)). Pero el

juego pasa a un segundo plano una vez el actor avanza más en sus conocimientos, y creo yo, esto hace que la magia y el disfrute se empiecen a perder poco a poco.

Lo que se encuentra en las siguientes páginas es importante porque nos recuerda a aquellos que queremos dedicarnos al teatro, la razón por la cual disfrutamos nuestro quehacer escénico. También es importante porque impulsa a no menospreciar, ni quitarle importancia a “jugar en serio” como me han dicho muchos maestros durante mi formación, puesto que esto nos lleva a una mejor y más sincera puesta en escena. Por último, es importante porque debemos aprender a conciliar la técnica y la seriedad, con el juego, y el gozo, para así seguir haciendo de nuestra profesión algo único y especial que le aporta cosas positivas, no solo a quien ve teatro, sino también al que lo hace.

### **Marco Teórico**

Este trabajo se centra en el juego como una herramienta clave para el proceso creativo del actor. Por esta razón, doy inicio a mi investigación con la búsqueda del significado del concepto de El Juego. Para esto me remito a Homo Ludens de Huizinga; este libro de 1972 hace referencia que el hombre debería hacerse llamar, en vez de Homo Sapiens (hombre que piensa), Homo Ludens (hombre que juega), puesto que antes de ser seres pensantes, somos seres que juegan. En el libro, Huizinga habla del juego como una de las bases fundamentales sobre las cuales se crea nuestra sociedad, y para dar razón a esto, primero se dedica a definir a profundidad lo que es el juego.

Por otro lado, me enfoco en investigar cuál es la relación del juego con la formación actoral, y las herramientas básicas de la actuación que el juego brinda a un actor. Para esto me remito a Juegos Teatrales de Gina Patricia Agudelo, y Theatre Games de Clive Barker. Gina Patricia Agudelo hace una guía de juegos que ayudan a potenciar el trabajo del actor, y profundiza en

las razones por las cuales el actor suele ser más susceptible a lo que le brinda el juego, antes que a lo que le brinda la técnica. Ella menciona en su libro a Clive Barker, puesto que Theatre Games se enfoca en lo que él como director de actores, ha encontrado como una manera en la que estos respondan y creen de manera más efectiva a través del juego.

En conclusión, este trabajo está basado en mi investigación sobre lo que es el juego y cómo éste aporta al proceso creativo del actor desde distintos puntos de vista: el juego como parte de un entrenamiento actoral constante, pero también el juego como herramienta para usar en la escena, lo cual genera que el actor disfrute lo que hace, para dar al público una interpretación más viva y verdadera.

## Capítulo I: Y... ¿Cómo se juega?

“El juego no es la vida “corriente” o la vida “propiamente dicha”. Más bien consiste en escaparse de ella a *una* esfera temporera de actividad que posee su tendencia propia” (Huizinga, 1972, P. 43)

Para poder hablar del juego como un potencializador en el proceso creativo del actor, debemos entender con claridad qué es el juego. Según Huizinga, en su libro *Homo Ludens*, el juego vive en nosotros desde siempre. Los seres humanos aprendemos a ser seres humanos a través del juego; más adelante aprendemos a socializar y ser seres de comunidad a través del juego, sobretodo el juego que lleva consigo el concepto de competencia; En la adultez, aunque este cambie su forma, el juego aún está presente. De hecho, habla de cómo, tanto los animales jóvenes como los niños, desarrollan capacidades corporales y selectivas a través del juego y que es el propio instinto el que les obliga a jugar. En el prólogo de su libro, Huizinga dice que “El juego es una acción u ocupación libre que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de *ser de otro modo* que en la vida corriente.” (Huizinga, 1972, p. 11-12). Analicemos esta cita por partes. Inicia diciendo que el juego es una actividad libre, es decir que se empieza a jugar porque se toma la decisión de hacerlo. Se juega porque se quiere jugar. En segundo lugar, habla de cómo el juego se desarrolla en unos límites temporales y espaciales específicos; de la misma forma en la que sucede con el teatro, el juego hace que el que participa deba estar absolutamente involucrado, inmerso y dispuesto a dejar moldear su realidad para poder jugar “debidamente”. Huizinga habla del juego, además, como algo que tiene unas reglas absolutamente inquebrantables, según las cuales se

deben regir todos aquellos que toman la decisión de entrar, pero también habla de que estas reglas son libremente aceptadas, es decir que, aunque hay una obligación de cumplir, no se siente como tal, puesto que es un acuerdo general entre los jugadores. La parte que, a mi parecer, tiene más importancia en esta definición es la que dice que el juego es una acción (es decir que no es una actividad estática que se pueda vivir sin involucrarse y hacer cosas) que va acompañada de una sensación de alegría. Este punto es clave, pues nos dice que, para ser juego, debe ser disfrutado. Huizinga reitera este punto varias veces en su libro, y del mismo modo lo hacen distintos autores como Clive Barker, y Gina Patricia Agudelo. Para que el juego sea juego, debe estar cargado de alegría, de disfrute, de tensión, y de intensidad. “ya en las formas más primitivas del juego se engarzan, desde un principio, la alegría y la gracia. La belleza del cuerpo humano en movimiento encuentra su expresión más bella en el juego. En sus formas más desarrolladas éste se halla impregnado de ritmo y armonía, que son los dones más nobles de la facultad de percepción estética con que el hombre está agraciado.” (Huizinga, 1972, P. 41). Además de esto Huizinga toca un punto clave que es la conciencia de que en el juego se es de otro modo que en la cotidianidad. Es decir que quien juega es consciente de que está jugando, y sabe que lo que pasa en el juego no es real, pero sin embargo está completamente inmerso en él. En este punto Huizinga nos dice que “el juego es para el hombre adulto una función que puede abandonar en cualquier momento. Es algo superfluo. Sólo en esta medida nos acucia la necesidad de él, que surge del placer que con él experimentamos. En cualquier momento puede suspenderse o cesar el juego. No se realiza en virtud de una necesidad física y mucho menos de un deber moral. No es una tarea. Se juega en tiempo de ocio. Sólo secundariamente, ... , veremos los conceptos de deber y tarea vinculados al juego.” (Huizinga, 1972, P. 43) En este momento podemos ver los dos puntos anteriores unirse en uno solo: En el juego hay conciencia de que se está jugando y no

viviendo una realidad, y a la vez, el juego sucede o surge por el mismo placer que le trae al ser humano jugar. No hay obligación en el juego, no hay sensación de cumplir una tarea, no hay finalidad alguna más que la de divertirse y explorar mundos nuevos con el cuerpo e imaginación.

En conclusión podríamos decir que el juego es una actividad o acción física y emocional que supone el disfrute de quien lo ejecuta. El juego lleva consigo el concepto de gozo y alegría; sin estos dos, no hay juego. El juego es un acuerdo que se da entre dos o más partes, en el que libremente y con consciencia, se aceptan unas normas o códigos. En caso de que no se lleven a cabo las reglas, o no se juegue “en serio”, “el jugador que infringe las reglas es un aguafiestas y esto es imperdonable, puesto que desvanece el mundo creado entre todos y por esto debe ser expulsado” (Huizinga, 1972, P 48 & 49). El actor y el público se ven involucrados en un juego, en el que el espectador acepta creer todo lo que ve y reír llorar y asustarse, si el actor juega a ser quien se supone que debe ser en escena, si el juego para, el espectador ya no cree, y ya no juega con el actor. Es nuestra labor mantener jugando al espectador para que, aunque sepa que lo que está pasando no es real, se conecte realmente y acepte sin “peros” lo que ve en escena.

## Capítulo II: Reconciliando enemigos

Cuando el actor empieza a sumergirse en el mundo del teatro se topa con un mundo maravilloso en el que se le invita a jugar y a ser niño de nuevo. En un principio el juego es una herramienta vital que le permite al actor redescubrirse y dar ese primer paso hacia el universo de la actuación. Mientras juega se le permite moldearse, improvisar y ser de otras formas sin ser juzgado por nadie, ni siquiera por él mismo. Pero cuando avanzamos en la formación actoral, el juego empieza a dejarse de lado y se convierte en una herramienta que aparece en una que otra sesión de ensayo o de montaje de una escena u obra que sirve para disponer el cuerpo o calentar, y luego se pasa a lo “serio” del asunto. Empezamos a tomar el juego como un mecanismo para entrar en una dinámica diferente, pero después de esto, lo dejamos ahí. Estático. Frenamos el impulso corporal que tiene nuestro cuerpo de seguir jugando y lo reemplazamos por formas que hemos conocido a través de la técnica. Para un actor que empieza a formarse es común oír que “el actor es un jugador profesional”, que “el juego es la base del teatro”, o que “tiene que aprender a jugar como niño para poder llevar a cabo las tareas escénicas que se necesitan para la acción teatral”. Sin embargo, con el tiempo, la noción de juego empieza a difuminarse como detrás de una cortina de humo que distorsiona su forma poco a poco hasta que la desaparece. A veces en el proceso de la formación teatral en un ambiente académico nos perdemos entre las normas estrictas y fórmulas exactas que se requieren para crear una escena, y dejamos de lado lo que hace que el teatro sea un arte vivo y no simplemente un quehacer físico o emocional. Tal vez esto sea por este síntoma que tiene nuestra lengua española, como dice Gina Patricia Agudelo en su libro *Juegos Teatrales*, de no tener palabras o expresiones equivalentes entre lo que es el quehacer escénico y el jugar en sí. Ella pone el ejemplo del verbo “to play” que significa tanto jugar, como actuar, y también hace énfasis en el hecho de que en español decimos que el actor actúa

o interpreta un papel, mientras que en inglés se dice que se juega un rol. (Agudelo, 2006, pg 11). Lo mismo pasa en otros idiomas, como el francés o el alemán. Verdaderamente no sé si esta sea la razón por la que el actor siente que debe alejarse del juego para interpretar; tal vez no lo sea. Pero el punto es que en un momento de la formación actoral el actor deja de lado el juego en la puesta en escena y se convierte en un repetidor que puede recitar perfectamente un texto y que sabe cómo ejecutar de manera correcta la técnica de la actuación.

Pero ¿hay algún problema con esto? ¿está mal que se de este fenómeno en los que se forman en teatro? Eso no hay quién lo sepa mejor que el público. Finalmente, el hecho escénico no se da sin una audiencia, y la finalidad de estar en escena es poder comunicar algo a un espectador. Así que, si el público no ve ninguna diferencia entre un actor bien entrenado en la técnica que no juega, y un actor que juega todo el tiempo y no es tan claro en la técnica, pues entonces no habría nada más que discutir y hablar de esto sería una pérdida de tiempo ¡Pero sí hay una diferencia! El público sabe cuándo un actor disfruta lo que hace en escena y está vivo jugándose la piel sobre el escenario. Por eso es que son tan atractivos los formatos de improvisación teatral. Al público le divierte ver cómo los actores entran a escena sin saber absolutamente nada y simplemente dejarse llevar y divertirse con lo que surge en escena. Su técnica es el juego. Tenemos que aprender entonces a llevar el juego a cualquier formato teatral.

Para lograr esto debemos entonces, reconciliar al juego con la técnica y hacer que se den la mano y trabajen juntos. No podemos dejar que se pierda la costumbre, constancia, exigencia, o como quiera llamársele, de estar jugando cada vez que se esté en escena. A la vez, se le deben brindar al actor diferentes teorías, formas y técnicas de abordar la actuación. Esto lo expone claramente Clive Barker en su libro Theatre Games cuando habla de su experiencia

encontrando el juego como una forma clave de abordar la técnica actoral. Él habla de cómo durante su formación, se dio cuenta de que, al exponerse el actor a unas clases de técnica de movimiento, algunos actores logran los ejercicios mientras que otros no, y que la razón de esto no es por ninguna falta de aptitudes físicas, sino que viene más bien de un bloqueo mental que lleva a que el grupo se segregue entre los “movers” y los “non movers” (Barker, 1977, P. 5), es decir, los que se movían, y los que no. Se dio cuenta de que debía encontrar una forma en la que los actores se vieran en ambientes en los que su cuerpo y mente se sintieran libres, y a gusto para que no entren en estados de bloqueo físico y mental y que pudieran entrenar sus facultades físicas, resultando en que las escenas ocurrieran de manera espontánea. Gina Patricia Agudelo dice en su libro que “la educación física o la expresión corporal formales tienden a mostrar al estudiante sus limitaciones y a poner en evidencia sus inhibiciones sin ofrecerle individualmente un medio de romperlas y avanzar en su trabajo con confianza.” (Agudelo, 2006, pg) Y más adelante nos habla de cómo casi todos los juegos desarrollan alguna destreza corporal y trabajan distintos músculos, resultando así en un entrenamiento completo que “no da cabida al esquema de aprobación/rechazo, sino que le permite entrar a resolver el problema propuesto en la actividad en sus propios términos y desde el nivel de desarrollo motriz en el que se encuentre, sin permitir, tampoco, que el actor se estanque cómodamente.” (Agudelo, 2006, pg) Es decir que los actores, al sentirse libres y a gusto, por estar jugando, tienen más posibilidades de llevar sus cuerpos a lugares distintos, puesto que no se sienten juzgados por el resto o por sí mismos. Y al fin y al cabo, esto es lo que busca la técnica: que el actor encuentre diferentes formas en su cuerpo en el espacio. (Barba y Savarese 1990 Capítulo Técnica)

### **Capítulo III: Entrenar el juego**

Hay varias herramientas que como actores, debemos tener apropiadas para así utilizarlas a la hora de crear una escena. Para adquirir todas estas herramientas, el actor debe asegurarse de entrenar constantemente su cuerpo e imaginación. Esto hará que, eventualmente, estas herramientas salgan a la escena inconscientemente, y de manera espontánea, y de esta forma podremos lograr una actuación mucho más verdadera y llena de vida. Hay varias formas de adquirir estas herramientas, y una de ellas es a través del juego. El libro Juegos Teatrales, sensibilización, improvisación, construcción de personajes y técnicas de actuación de Gina Patricia Agudelo es básicamente una guía de juegos que ayudan al actor a desarrollar dichas habilidades.

Su primer capítulo se centra en ejercicios que ayudan al actor a “el tema del trabajo en grupo y la concientización del cuerpo, romper con la barrera de la vergüenza y descubrir las posibilidades corporales y creativas” (Agudelo, 2006, p. 32) Estos primeros ejercicios están direccionados a un proceso que apenas empieza, pero más adelante habla de cómo estos juegos que ella propone en su primer capítulo ayudan al actor al manejo del espacio, el ritmo, la respiración y el impulso. En actores que están mucho más avanzados en sus procesos profesionales, podemos empezar a notar falencias en estos aspectos, así que ¿por qué dejarlo simplemente en un proceso de iniciación en vez de llevarlo a cabo durante toda su carrera profesional?

“Lateralidad, ritmo, destreza corporal, agilidad mental y física, motricidad fina y gruesa, trabajo en equipo, creatividad corporal, elasticidad, concentración y elementos para el trabajo en equipo” (Agudelo, 2006, p. 32) son herramientas que ayudan al actor a enriquecer la escena, y si esta serie de ejercicios que Gina Patricia Agudelo propone, ayudan al actor a

entrenar estas herramientas o destrezas, entonces estos juegos tienen una gran importancia en el proceso creativo de un actor. Podemos complementar lo anterior con lo que dice Huizinga en *Homo Ludens* hablando de las palabras que solemos usar para designar los elementos del juego que casualmente están ligadas también a lo estético: “Tensión, equilibrio, oscilación, contraste, variación, traba y liberación, desenlace. El juego oprime y libera, el juego arrebatada, electriza, hechiza. Está lleno de las dos cualidades más nobles que el hombre puede encontrar en las cosas y expresarlas: ritmo y armonía” (Huizinga, 1972, P. 47). A partir del juego, podemos también entrenar herramientas claves para el desempeño actoral como lo son el ritmo, la emoción, el manejo de objetos y lugares inexistentes, la voz, la acción/reacción y la mimesis. Aunque podríamos abordar estos conceptos desde un lugar más técnico, no podemos asegurar que el actor los vaya a apropiar para la escena si no entrena constantemente el uso de estas herramientas. Y aunque podríamos entrenar estas habilidades en ejercicios técnicos, en algún momento se volverá tedioso el proceso. Clive Barker apoya esta afirmación en su libro *Theatre Games* cuando dice que “It is a normal and understandable human failing that we find it difficult to drive ourselves to do things which are not immediately necessary or enjoyable” (Barker, 1977, P. 12) En cambio, si los entrenamos a través del juego tendremos dos beneficios principales. El primero es que el actor no va a aburrirse ni a encontrar tedioso el proceso, puesto que el juego en sí mismo implica placer. El segundo, es que mientras entrena su destreza para manejar este tipo de herramientas esenciales para la actuación, también estará entrenando su capacidad de juego y disfrute.

Otras herramientas claves para la actuación que también pueden ser entrenadas a través del juego son el estatus, para el cual existen gran cantidad de juegos que llevan al actor a medidas

extremas para subir o bajar su estatus frente al del compañero. La competencia, la dinámica, y la dilatación pueden entrenarse también a partir de distintos juegos corporales.

A partir del entrenamiento de estos conceptos el actor será capaz de llevar a la escena la energía que requiere el juego además de las herramientas en sí mismas, y esto conlleva a una interpretación más real. Esto se da porque el actor habrá aprehendido el juego como parte del entrenamiento y el entrenamiento como parte del juego. La espontaneidad nace de este punto, pues el actor no estará preocupado sobre cómo debe actuar, sino que se dejará a sí mismo ir, por el hecho de ya tener apropiadas dichas herramientas con la ayuda del disfrute (el cual hará que dichas herramientas no parezcan inalcanzables). “The terms “forget it” and “trust it” seem to presume that the activity can be safely left to some subconscious level of direction, which will adequately take care of what needs to be done, without the actor being conscious of it.” (Barker, 1977, P. 15) dice Clive Barker en su libro, refiriéndose a que el actor, cuando está pensando demasiado, o siendo muy terco y queriendo estar en escena desde su lógica, le será imposible alcanzar una actuación verdadera y espontánea, pues la mitad de él está en la escena y la otra mitad en su cabeza. Dice que por eso muchos directores usan términos como “suéltalo” o “confía”, y que esto pareciera indicar que el secreto para una actuación exitosa, es dejar de lado lo que sabemos, y confiar en que nuestro cuerpo, emoción, mente y espíritu van a saber cómo estar en escena. La forma de llegar a este nivel de confianza es a partir del constante entrenamiento de las herramientas ya mencionadas, y la capacidad de jugar en el escenario.

## Conclusiones

Durante el proceso de investigación y escritura de mi proyecto de grado, tuve la oportunidad de llevar a la práctica mis nuevos conocimientos adquiridos, y pude encontrar la respuesta a mi pregunta de investigación tanto en el papel como en la práctica: ¿Cómo el juego potencia el proceso creativo del actor?

En primer lugar, y por coincidencia, me topé con dos maestros durante el semestre, que suelen iniciar sus sesiones de clase con juegos. A partir de esto, pude observar cómo el dar inicio a una sesión de aprendizaje con un juego, ayuda a disponer el cuerpo y la energía hacia un lugar más creativo y dispuesto a un trabajo en equipo. Una de estas materias, dictada por César Morales, es una clase de entrenamiento corporal, mientras que la otra, dictada por Rubén Montoya, es la clase de montaje de grado. En ambas clases, el juego ayuda a movilizar a los estudiantes hacia una disposición más fuerte frente al trabajo, puesto que disfrutaban el estar ahí, y por este motivo, los ejercicios corporales son más fluidos y menos traumáticos para los estudiantes, y el montaje es más efectivo y da cabida a la creatividad de los actores.

Siguiendo por el lado del montaje, nos vimos con mis compañeros en un lugar difícil cuando no lográbamos levantar la energía de la obra después de la primera muestra. Todos los que nos encontrábamos haciendo investigaciones de grado, decidimos poner en práctica lo que estábamos leyendo para impulsar nuestro montaje hacia algo más profesional y entretenido para el público. En este proceso, tuve la oportunidad de hablar con mis compañeros acerca del juego y los beneficios que este podría traernos a la escena. Pusimos en marcha nuestro plan de tomar la decisión de disfrutar lo que estábamos haciendo y dándonos la oportunidad de, en cada ensayo (sin falta), sumergirnos completamente en el mundo que estábamos creando. A partir de esto descubrimos que si no estábamos pensando en las técnicas para

cantar, bailar y actuar a la vez, sino que jugábamos, proponíamos y disfrutábamos el ensayo, este daba más frutos, y la técnica emergía por sí sola. Claro, esto se da porque ya tenemos aprehendida una técnica que permite a nuestros cuerpos saber qué hacer, pero al darnos la oportunidad y confiar en lo que hacíamos, la escena empezaba a cobrar vida, y los personajes a ser cada vez más reales, sin importar lo extracotidianos que se volvieran estos a partir del juego.

Por otra parte, en mi proceso de creación de personaje, cuando decidí aplicar la energía, tensión y disfrute del juego me di cuenta de varias cosas. En primer lugar, ví cómo mi cuerpo, sin estar siguiendo órdenes directas desde mi cabeza, cambiaba su forma y le daba a mi personaje unas características físicas y vocales específicas, que no hubiese encontrado de ninguna otra manera. Además de esto, pude ver cómo se hacían más amenas y llevaderas las sesiones de ensayo. En vez de estar sufriendo porque algo no salía bien, estaba disfrutando y divirtiéndome a partir de lo que veía surgir de mí misma y del otro. Por otro lado, pude ver cómo esta dinámica de juego, despertaba en mí una creatividad distinta que me permitía darme la oportunidad de probar cosas nuevas sin temor a ser juzgada (pues todos nos encontrábamos en la misma dinámica). A partir de esta creatividad, aunque surgieron cosas que tal vez no funcionaban para la escena, sí surgieron ideas maravillosas frente al movimiento en el escenario, la relación con los otros personajes, los objetos, la temporalidad en la que estábamos, etc. Desde la decisión de jugar, surgieron en mi cuerpo muchas herramientas que mi cerebro ya tenía apropiadas, pero no tenía muy claro cómo aplicar. Al empezar el montaje, el director me decía que estaba proponiendo unas formas interesantes, pero que no se sentía la verdad en mi personaje. Muchos maestros nos dieron esta retroalimentación en la primera muestra. Pero una vez tomé la decisión de “jugar en serio”,

esta perspectiva cambió, y el director (que hace de espectador provisionalmente) notó una mayor sinceridad y espontaneidad en mis acciones en la escena.

A partir de esta investigación pude entender que empezar a jugar es una decisión que el actor debe tomar. Que la alegría y el gozo del juego no van a llegar si el actor no está dispuesto a ponerse en la tarea de arriesgarse a jugar y dejarse permeable por completo de lo que se crea en la escena. Entendí que la alegría, el placer y el disfrute son conceptos que van ligados estrechamente al juego, y que sin estos, el juego jamás se va a dar. Así estemos haciendo una escena dramática, debemos disfrutarla y jugarla para que aparezcan la espontaneidad y la verdad requeridas para una puesta en escena. Además de esto, ahora me queda claro que a partir de los juegos podemos entrenar nuestras habilidades actorales que nos pide la técnica, y que al hacerlo, será más sencillo para nosotros como actores aprehender dichas habilidades. Por último, reitero la importancia de no dejar de lado el juego, ahora no solo en el proceso de la profesionalización de la actuación, sino también cuando ya seamos actores profesionales. Dice Clive Barker: “ Drama School gets actors into the habit of working physically, but it is very easy to lose the habit.” (Barker, 1977, P. 13) Pero nadie se aburre de jugar a “La Lleva” o “Agua de limones”, o incluso de encontrar nuevos juegos y probarlos, como pude observar en las clases de entrenamiento corporal de César; y por esta razón, será más sencillo, una vez salgamos de la academia, entrenar nuestras habilidades vocales, corporales y teatrales a través del juego.

Por otro lado, en las sesiones de asesoría de proyecto de grado, llegamos a la conclusión con César Morales de que el juego era un potenciador para el teatro, no solo por las habilidades que este desarrolla, ni por su utilidad en la creación de una escena, sino porque a través del juego llega la promesa de que podemos ser mejores. Él decía que se empezaba a abrir una

pequeña grieta entre nuestras dificultades físicas cuando jugábamos, y en esta grieta se podía ver la posibilidad de ser cada vez mejor. (Morales, 2019). El juego nos da la posibilidad de un devenir en el que nuestras propias limitaciones pueden ser superadas, y/o utilizadas para un proceso creativo, y además de esto el juego lleva a un disfrute del actor, que indiscutiblemente llevará a un disfrute del espectador.

Invito a quienes lean este trabajo, a que se den la oportunidad de probar el entrenamiento a partir del juego, y a jugar cada vez que se paren en la escena, y ver qué cosas nuevas descubren para su vida como actores.

## Referencias

- Agudelo, G. (2006). *Juegos teatrales. Sensibilización, improvisación, construcción de personajes y técnicas de actuación*. Bogotá: artísticamente MAGISTERIO
- Barba y Savarese (1990). *EL ARTE SECRETO DEL ACTOR. Diccionario de antropología teatral*. México: Pórtico de la ciudad de México: Escenología A. C.
- Barker, C. (1977). *THEATRE GAMES A new approach to drama training*. Londres: Bloomsbury
- Chejov, M. (1987). *Al actor: sobre la técnica de la actuación*. Buenos Aires, Argentina: Quetzal.
- Evreinof, N. (1936) *EL TEATRO EN LA VIDA*. Santiago de Chile: Editorial Ercilla
- Huizinga, J. (1972). *Homo Ludens*. Buenos Aires: Emecé Editores
- Morales. C (2019), *Expresión Corporal VI*, Universidad El Bosque