



Universidad de Chile

Facultad de Artes

Departamento de Teatro

DOMINIO PÚBLICO, MULTICANCHA Y REMOTE SANTIAGO
ALGUNAS RELACIONES DE LAS ESTRATEGIAS DE JUEGO
ESCÉNICO Y CREACIÓN DE COMUNIDAD.

Memoria para optar al título de Actor

ALUMNO: Gonzalo Dalgarrando Haritçalde
PROFESORA GUÍA: Ana Harcha Cortés

Santiago de Chile
2017

Dedicatoria:

A Raimundo, Benjamín y Catalina,
a todxs ustedes,
compañerxs que me han construido
en la vida y en el oficio.

Agradecimientos:

A Roger Bernat,
Rimini Protokoll
y Teatro de Chile,
por sus trabajos que respiran y viven.

A Ana Harcha Cortés,
por responder a la puerta,
por decir que sí,
por el largo viaje iniciado.

Tabla de contenido

RESUMEN.....	4
INTRODUCCIÓN.....	5
PRIMER TIEMPO: APROXIMACIONES A LA DEFINICIÓN DE JUEGO.....	7
1.1 Somos animales y los animales juegan.....	7
1.2 Teorías, categorías y hacia una sociología del juego.....	24
1.2.1 Teorías y categorías.....	26
1.2.2 Hacia una sociología del juego.....	36
i. Los juegos tienen reglas, las reglas son estructuras y las estructuras son políticas.....	36
ii. ¿Por qué la gente se junta a compartir? El gesto de perpetuación de conocimiento y generación de conciencia histórica de grupo.....	45
iii. El juego como creador de identidad comunitaria.....	48
ENTRE TIEMPO: RELACIONES ENTRE JUEGO Y TEATRO.....	54
SEGUNDO TIEMPO: OBRAS Y CONVENCIONES.....	60

3.1	Dominio Público: La conciencia escénica de grupo/ creación de colectividad.	60
3.2	Remote Santiago: Creando capas de realidad.....	69
3.3	Multicancha: El deporte como performance.....	76
	CONCLUSIONES.....	84
	BIBLIOGRAFÍA.....	90
	BIBLIOGRAFÍA IMPRESA.....	90
	BIBLIOGRAFÍA DIGITAL.....	94
	ANEXOS.....	97

RESUMEN

La presente memoria se estructura como una investigación sobre la relación existente entre la teoría del juego, desarrollada durante el siglo XX y principios del XXI, y el fenómeno teatral contemporáneo a través del análisis de experiencias teatrales específicas desarrolladas dentro de los últimos diez años.

Para comprender los postulados de la teoría del juego y su relación con la escena teatral se desarrolla un acercamiento descriptivo de los postulados implementados por teóricos del juego, la capacidad de generación de cultura de la que estos emana, la inmersión hacia el acontecimiento presente que provocan y las potencias sociales y políticas que desarrollan tanto interna como externamente de ellos. Estos postulados serán puestos al servicio del análisis de tres obras teatrales: *Dominio Público* de Roger Bernat, *Remote Santiago* de la compañía Rimini Protokoll y *Multicancha* de la compañía Teatro de Chile.

El estudio pretende entender parámetros que constituyen el fenómeno del juego que puedan ponerse en servicio de la investigación y la creación en la escena teatral contemporánea y los aportes prácticos que de ella derivan.

Palabras clave: Teatro / Juego / Teoría del juego / Análisis de la puesta en escena / Roger Bernat / Rimini Protokoll / Teatro de Chile.

INTRODUCCIÓN

A través de la definición del concepto de juego, la especificación de los fenómenos que suceden a su interior, el estudio de su carácter social y el análisis de categorizaciones establecidas por teóricos del juego, se propondrán relaciones con la puesta en escena actual que permitan desarrollar algunas correspondencias particulares entre juego y teatro.

El proceso de investigación desarrollará teorías propuestas por autores de distintas tradiciones disciplinares. Para llegar a estas se hará necesario establecer un estudio a través de la lectura de la bibliografía de los expositores para establecer una posterior reflexión. Se revisarán las ramificaciones del juego en el mundo animal y humano; el desarrollo de roles y funciones que se le asignan según períodos históricos y tipos sociedades (esto con el fin de establecer vínculos con el teatro tanto desde la concepción representacional como de una acción de juego); la performatividad posible en esta para indagar en la posibilidad de que el teatro se sirva de la recursividad del fenómeno del juego para la creación escénica.

La revisión teórica, la observación y el análisis de registro será el método elegido para el estudio de las obras teatrales de Roger Bernat, Rimini Protokoll y Teatro de Chile, esto con el fin de comprender las

estructuras de montaje, sus decisiones, fenómenos internos y resultados finales.

Cabe decir que una de las motivaciones de la presente investigación consiste en el desarrollo de nuevos lenguajes que favorezcan la relación con el espectador y la posible creación escénica a través de este vínculo. Se pretende investigar el juego como un posible fenómeno que pueda favorecer el desarrollo de esta relación al interior del teatro.

Las entrevistas resultan como un material de apoyo para comprender el desarrollo en el proceso creativo que abren aristas no comprendidas en el registro documental.

Objetivos Generales:

1. Establecer una relación crítica entre juego y teatro.
2. Referir nociones generales respecto de la semejanza entre juego y teatro.
3. Constituir relaciones que refieran al concepto de comunidad/comunidades.
4. Localizar elementos de la performance que propicien un mejor entendimiento del punto de encuentro entre juego y teatro.
5. Generar vínculos entre tres obras teatrales desde el uso del recurso del juego.

PRIMER TIEMPO:
APROXIMACIONES A LA DEFINICIÓN DE JUEGO.

*La madurez del hombre consiste en recuperar
la seriedad con que jugaba cuando era niño.*

Friedrich Nietzsche

1.1 Somos animales y los animales juegan.

Este capítulo desarrollará una aproximación de lo que se define como juego. El campo de análisis del juego resulta complejo y confuso debido a que este concepto posee múltiples interpretaciones provenientes de diversos autores y al mismo tiempo se le puede analogar a diferentes ámbitos del conocimiento y la práctica. El fenómeno del juego al tener un vasto campo de estudio resulta comprensible que se generen ciertas controversias dentro de su análisis. Es por ello que resulta imperante observar ciertas clasificaciones que acotan el campo de estudio y que permitirá esclarecer la investigación propuesta.

Para entender el fenómeno del juego primero se establecerá una definición derivada de la reunión del trabajo de Huizinga, Caillois, Groos y Kortmulder entre otros. El juego se puede comprender como una actividad,

comportamiento u ocupación de índole libre¹ y creativa² que se desarrolla al interior de un tiempo y espacio limitados³. Esto es uno de los mayores pisos en común que se encuentran en los cruces de los estudios de juego, a través de la complementación de otros autores se empezará a generar una idea de las diferentes aristas que tiene el mismo fenómeno. Por ejemplo Fagen manifiesta que el juego es una performance improvisada, con variaciones, de hábiles acciones motoras y comunicativas en un contexto separado del ambiente⁴, lo que recalca lo rescatado anteriormente respecto de que la actividad tiene un espacio y un tiempo determinados que los aparta del mundo. Caillois explica esto último al considerar que los juegos son actividades **separadas de la realidad y ficticias** ya que involucran una conciencia de realidad secundaria o de franca irrealidad en comparación a la vida corriente. Explica también que son **libres** debido a que no se puede obligar a jugar a alguien puesto que en ese sentido se perdería la naturaleza de diversión atractiva y alegre⁵. Existen múltiples diferenciaciones que tienen relación con la presencia de reglas o la falta de ellas, las cuales también se apartan y clasifican según la habilidad que se trabaja, el tipo de relación primitiva, ritual o humana que esta desarrolle. Huizinga también establece que esta actividad se desarrolla en un contexto separado del ambiente y que se desenvuelven dentro de un tiempo y espacio limitados implica que se abandona la vida corriente y genera, dentro de parámetros

¹ HUIZINGA, J. 1954, Homo Ludens, Madrid: Alianza Editorial, p.19.

² KORTMULDER, K. 1998. Play and evolution: Second thoughts on the behaviour of animals. Utrecht: International Books, p 157.

³ HUIZINGA, J. 1954, Homo Ludens, Madrid: Alianza Editorial, p 23.

⁴ FAGEN, R. 1993. Primate juveniles and primate play. In M. E. Pereira & L. A. Fairbanks (eds.), *Juvenile Primates: Life History, Development, and Behavior*, New York: Oxford University Press, p. 182.

⁵ CAILLOIS, R. 1967. Los juegos y los hombres, La máscara y el vértigo. México, Fondo de Cultura Económica, p. 37.

definidos, una ficción que se aparta de la realidad presente para generar otra:

Los animales pueden jugar y son, por lo tanto, algo más que cosas mecánicas. Nosotros jugamos y sabemos que jugamos; somos, por tanto, algo más que meros seres de razón, puesto que el juego es irracional.⁶

Johan Huizinga plantea que los juegos son algo irracional, esta idea tiene justificaciones diversas a través de distintos autores los cuales explican que si bien muchos juegos necesitan el pensamiento lógico y estratégico, el primer impulso que lleva a jugar (y que nos mantiene dentro de ellos aceptando lo que sucede) es irracional, no posee razón, carece de fundamento⁷. Este principio de irracionalidad se explica, entre otras cosas, porque esta actividad es completa y absolutamente improductiva, el juego de una forma u otra se encuentra eximido de producir o fundar algo ya que su mismísima naturaleza lo lleva a anular sus propios resultados, esto a diferencia de la ciencia y el trabajo que se encuentran constantemente capitalizando los suyos que posteriormente en mayor o menor medida aportan a cambiar el mundo⁸. El fenómeno juego no tiene un fin ya que esta es una “acción que tiene su fin en sí misma”⁹, jugamos porque queremos jugar. No se puede jugar si no existe la posibilidad de abandonar el juego,

⁶ HUIZINGA, J. 1954, *Homo Ludens*, Madrid: Alianza Editorial, p. 14-15.

⁷ HOLZAPFEL, C. 2003. *Crítica de la razón lúdica*, Madrid: Editorial Trotta, p. 70.

⁸ CAILLOIS, R. 1967. *Los juegos y los hombres, La máscara y el vértigo*. México, Fondo de Cultura Económica, p. 21.

⁹ *Ibíd.*, p. 28.

es decir que si su libre entrada y salida se encuentra restringida de alguna forma se estaría participando de otra cosa distinta de un juego, algo así como un trabajo forzado igualmente tortuoso que la experiencia de Sísifo en su conocido mito.¹⁰

Desde esta última idea en oposición entre los conceptos de libertad por un lado y trabajo forzoso por el otro, se comienza a descubrir que debe existir algo que invite a entrar al juego, algo que atraiga desde un punto más primigenio (ya que claramente no existe una razón fructífera que impulse el interés de producir algo) y que permite permanecer jugando libremente dentro de él, que invita a hacer cosas no de verdad o “como si”¹¹ e incluso a someternos a una alta actividad física, ¿cuál puede ser el motivo de esto? Entre las múltiples razones que pueden justificar esta actividad se encuentra el simple hecho de que **se pasa bien jugando, se disfruta**¹². Es por ello que uno de los principios base del juego es el placer, este no necesariamente deriva de la acción de ganar (puesto que no todos los juegos predisponen una competencia o una posible victoria frente a algo u ante otro oponente) sino que proviene de lo que sucede mientras este se ejecuta, del placer de participar en la acción del juego¹³, esta es la condición base para entrar libremente a participar de un juego la cual se apoya en la capacidad de disfrutarlo, es decir yace en el placer que se experimenta en su desarrollo y

¹⁰ CAMUS, A. 1985 El mito de Sísifo (Traducción Luis Echavarrí) Madrid: Alianza Editorial.

¹¹ CAILLOIS, R. 1967. Los juegos y los hombres, La máscara y el vértigo. México, Fondo de Cultura Económica, p. 35.

¹² SPENCER, H. 1872. Principles of psychology. 2nd e. (Vol. 2). New York: Appleton, p. 631. Traducción de Gonzalo Dalgarrando Haritçalde.

¹³ SCHECHNER, R. 2006, Performance Studies, UK: Routledge, p. 102. Traducción de Gonzalo Dalgarrando Haritçalde.

sus consecuencias emocionales (de las cuales se hablará posteriormente). Ahora, también se puede poner este argumento en la vía negativa para comprobar su validez: Si de alguna forma no estamos experimentando placer en el juego o la actividad no gusta, simplemente se abandona el juego¹⁴. Ya que si se permitió entrar libremente al juego no debería haber problema en salir de este con la misma permisión. Este empoderamiento básico para ejecutar la acción por voluntad propia es lo que la determina al juego como una **ocupación libre**¹⁵.

Ahondando más en la irracionalidad presente en el juego, es relevante notar la poca información que se tiene en cuenta a la hora de participar de uno, esto se enuncia porque cuando se entra en la acción misma de juego el participante se sumerge en un fenómeno del que se puede “saber y no al mismo tiempo”¹⁶, entendiendo esto desde el punto de que en los juegos existen una serie de convenciones que son instaladas para delimitar la situación y por ende deben ser y son conocidas por los participantes (explícita o implícitamente) para poder participar de él. Es decir que lo que se sabe son las condiciones necesarias para la existencia del juego y las convenciones que se han generado para su desenvolvimiento, estableciendo lo que está permitido hacer dentro de este y lo que no. Para que se comprendan las condiciones básicas necesarias en el fenómeno en general derivado de un cruce de la conceptualización de Caillois y Huizinga, se

¹⁴ HUIZINGA, J. 1954, *Homo Ludens*, Madrid: Alianza Editorial, p. 20.

¹⁵ CAILLOIS, R. 1967. *Los juegos y los hombres, La máscara y el vértigo*. México, Fondo de Cultura Económica, p. 28.

¹⁶ LOTMAN, Y. M. 2000. *La semiósfera V.III semiótica de las artes y de la cultura*, Madrid: Ediciones Cátedra, p. 60.

hará una explicación a través de un juego en particular. Los juegos de pelota reúnen infinitas características en común, por lo que para especificar el análisis se tomará el ejemplo del *basquetball*:

- Existe un **tiempo**¹⁷ límite establecido para que la actividad tenga un inicio, desarrollo y un final (cuatro períodos de doce minutos cada uno)¹⁸.
- Consta de un **espacio**¹⁹ definido dentro del cual sucede la acción (una cancha de veintiocho metros de largo y de quince de ancho).
- Existen convenciones, el hacer “como si”²⁰ que predetermina la **creación de ficción**²¹. En este caso se traduce en la existencia de dos equipos que pugnan por alcanzar la victoria, en cada uno de estos equipos existen jugadores que cumplen diferentes roles específicos (postes que se paran debajo del aro para atajar la pelota cuando esta rebota del aro, conductores que como el nombre dice conducen la jugada y deciden para donde va la pelota, aleros quienes apoyan la jugada y penetran en la zona para atacar, etc). Dentro de estas convenciones cabe un amplio sistema de reglas que especifica determinadamente que es lo que se puede hacer dentro de este espacio y lo que no (no se puede caminar con la pelota tomada en las manos por más de tres pasos, no se puede golpear al contrincante cuando este se encuentra lanzando, no se puede insultar al contrincante, etc).

¹⁷ HUIZINGA, J. 1954, *Homo Ludens*, Madrid: Alianza Editorial, p. 26.

¹⁸ NBA. 2005. Las reglas [en línea] California, Estados Unidos <<http://www.nba.com/espanol/reglas.html>> [consulta : 28 enero 2016].

¹⁹ *Ibid.*, p. 33.

²⁰ CAILLOIS, R. 1967. *Los juegos y los hombres, La máscara y el vértigo*. México, Fondo de Cultura Económica. p. 35.

²¹ *Ibid.*, p. 33.

Una vez que el jugador aprehenda estas circunstancias poseerá perfecta claridad teórica de lo que es posible hacer dentro del campo. Sin embargo lo que no se sabe es qué va a suceder durante el juego, qué va a ocurrir en él. Debido al carácter vívido y cambiante de la acción el evento siempre tomará lugar de forma distinta, en tanto se le considere como un acto presente que sucede en el ahora, siendo intervenido por toda la infinidad de factores ajenos al juego de los cuales no se tiene ni el más mínimo control (tales como la temperatura, el clima, el ánimo de los jugadores afectado por las vidas externas al juego, sus tensiones físicas, enfermedades, la situación política del país, etc). Todos y cada uno de los factores incide de una manera u otra en lo que ocurre en el partido haciendo imposible la predicción exacta de los resultados del juego. Se podrá tener nociones vagas que impliquen que un equipo puede ganar, perder o empatar, las cuales han sido alimentadas por la estadística o la superstición, pero nunca será posible saber de antemano, por ejemplo, que va a haber un travesaño, un casi gol que habría cambiado el final del partido Chile-Brasil en el mundial de fútbol del 2014. La pelota es arremetida por parte del jugador chileno Mauricio Pinilla en dirección al arco contrincante, y estando a centímetros de entrar en la meta el balón golpea la parte superior de esta rebotando fuera de la cancha en el minuto 118, haciendo perder la fe de la posible victoria a la fanaticada chilena. No es posible prever ninguna acción que vaya a tomar lugar en el espacio puesto que esta sucede sólo en

tiempo presente, es por eso que es algo de lo que se puede saber y no, al mismo tiempo²².

Entonces a través de la irracionalidad se descubre que la experiencia de juego nos lleva a un espacio primigenio, basado en el placer, en la atención el momento presente y en la acción que se desarrolla, acción que está completamente sometida a las cambiantes circunstancias del ahora. Esta irracionalidad o falta de fundamento para ejecutar la acción del juego, debido a que su sentido reside en el placer de ejecutarlo, se vincula con el fenómeno del teatro. La presencia del concepto placer también se encuentra muy estudiado en el fenómeno teatral, el cual posee diversas características muy similares con el fenómeno del juego. El placer se ha asociado a diferentes partes dentro del teatro, que van desde el placer que debe sentir el espectador al ver el espectáculo (Brecht en el Pequeño Organon), hasta el placer y la diversión claves para la incorporar y habitar la interpretación teatral, puesto que la “sensación de juego empodera y libera”²³. Esta sensación de juego de la que habla el director teatral John Wright se relaciona con la idea diversión desprejuiciada que hace poner atención con el momento presente y la multiplicidad de posibilidades de creación escénica que puede otorgar. Wright considera que el teatro tiene un origen en los juegos, mitos y rituales antes de que el teatro y la narrativa tuvieran estilos y géneros²⁴. Para él, jugar por un lado es una herramienta que fuerza

²² LOTMAN, Y. M. 2000. La semiósfera V.III semiótica de las artes y de la cultura, Madrid: Ediciones Cátedra, p. 60.

²³ WRIGHT, J. 2007, Why is that so funny?, Nueva York: Limelight Editions, p. 28. Traducción de Gonzalo Dalgarrando Haritçalde.

²⁴ *Ibid.*, p. 4. Traducción de Gonzalo Dalgarrando Haritçalde.

al actor a estar en el presente y desarrollar la acción con conciencia de lo que sucede en el momento y por otro lado jugar y actuar se encuentran naturalmente vinculados puesto que explica que para mantener vivo al teatro hay que obedecer a las lógicas de acción del juego, para ejemplificar esto explica que hay un montón de técnicas en el teatro pero que todas “estarán muertas en el agua si no te diviertes con ellas”²⁵. Este encuentro y relación entre juego y teatro se profundizará más adelante en capítulos posteriores.

Del párrafo anterior se recoge que para el juego es necesario estar conectado con la situación presente que está tomando lugar en el momento, que es el principio del placer tiene una relevancia clave y que las convenciones por las que se viaja no necesariamente tienen que ser complejas sino que pueden ser bastante simples y tan básicamente reconocibles que omitan el paso por el raciocinio.

Los perros tienen diversas actividades a las cuales se les cataloga de juego, desde el ir a buscar una pelota y traerla, agarrar frisbees a pleno vuelo hasta generar pequeñas batallas falsas con otros perros. Los perros posan sus hocicos en los cuellos del otro sin cerrarlo completamente, se empujan con las patas y “hacen como”²⁶ si estuviesen peleando, manteniendo una posición fingida de batalla alborotándose entre ellos con movimientos bruscos, saltando uno encima del otro, mostrando los dientes pero moviendo la cola (sin poder evitarlo). Cabe decir que los perros son

²⁵ Ibid., p. 28.

²⁶ HUIZINGA, J. 1954, *Homo Ludens*, Madrid: Alianza Editorial, p. 26-27.

seres esencialmente instintivos y la estructuración de su pensamiento obedece a pulsiones básicas, sin embargo de alguna manera logran establecer que lo que están haciendo no es de verdad, saben que están jugando, imitando una situación otra. Gregory Bateson explica que este mensaje, en el que el perro intenta hacer saber de que realmente no pretende hacer daño, se transmite de forma metacomunicacional, mostrando una serie de signos que puedan ser legibles para el interlocutor, que puede ser tanto un perro como un ser humano. Bateson explica que el *nipping* (mordisqueo, pellizco) que propone el perro pretende comunicar “Te podría morder, pero no te estoy mordiendo, una mordida indicaría que te odio, y no te odio, me siento bien contigo, mi mordisqueo quiere decir que te quiero”²⁷. La metacomunicación, según Bateson, es la ejecución de un código para que el receptor comprenda que está invitando a participar de un juego, un ejemplo de esto en el mundo humano sería el cerrar de un ojo (guiño), o específicamente en el caso del perro, el inofensivo mordisqueo. Una vez que la invitación al juego ha sido aceptada, o el juego ya ha sido declarado, comienza el viaje por los límites de las reglas establecidas de forma no-verbal, situación que a medida que avanza va fijando más claramente sus límites. Cuando ambos animales aceptan el juego y comienzan a desarrollarlo saben, de una forma u otra, que lo que está tomando lugar no es una pelea de verdad, sino que se está desarrollando una ilusión, una ficción, concepto que para Caillois no significa otra cosa que “entrada en juego: *in-lusio*”²⁸. Es decir que están imitando un

²⁷ BATESON, G. 1972. Pasos hacia una ecología de la mente. Buenos Aires: Editorial LOHLÉ-LUMEN, p. 54-55.

²⁸ CAILLOIS, R. (1967). Los juegos y los hombres, La máscara y el vértigo. México, Fondo de Cultura Económica. p. 52.

comportamiento de pelea, están aparentando un conflicto, están creando una realidad otra en la que ellos están batallando, para luego volver a su propia realidad.

Roger Caillois explica que los juegos tienen diferentes categorías, entre las cuales se destaca una en la cual se basa el espíritu creador y el instinto de imitación presente en gran parte de los seres vivos, esta categoría tiene por nombre *Mimicry*. Se puede entender el *Mimicry* a través de uno de los principios de los juegos el cual consiste en aceptar (por un periodo de tiempo) una ilusión, es decir de un espacio ficticio, convencional y cerrado²⁹. No necesariamente debe consistir en crear un medio imaginario sino también en ser un personaje ilusorio y dejarse guiar consecutivamente por el cuerpo de ese personaje, por su estado y las situaciones que le suceden dentro de esta ficción³⁰. El *Mimicry* se define como la simulación de una realidad otra, pero para crear una realidad falsa o simplemente distinta hay que tener en cuenta ¿qué es lo que se tiene que crear?, Aristóteles explica que “Los objetos que los imitadores representan son acciones”³¹, es decir una acción que representa otra acción, que la copia. Y esta puede ser tanto una versión puritana como una disidente, distinta. Bien puede esta tener diversas diferencias de la acción original, Aristóteles esboza esto con un margen valórico indicando que lo representado puede ser más malo o más bueno que el original, entendiendo esto narrativamente,

²⁹ Ibidem

³⁰ Ibidem.

³¹ ARISTÓTELES 2007. La poética [en línea] Montevideo, Uruguay, Dirección de Educación Uruguay. <http://www.edu.mec.gub.uy/biblioteca_digital/libros./A/Arist%C3%B3teles%20-%20Po%C3%A9tica.pdf> [consulta : 03 marzo 2016]

de cómo el arte intenta comprender el ser (en Homero todos los personajes son mejores que nosotros), pero comprende también que una imitación puede entrar en diversas complejizaciones estéticas impulsadas por el autor/creador las cuales pueden apelar a otros ritmos, formas y/o intensidades (entre múltiples factores) distintos del original.³²

Un perro juega a la pelea con otro perro, instala un espacio y tiempo donde se crea la ficción en la cual ambos están batallando, mostrándose los dientes y mordisqueando al contrincante. Ellos entran en un cuerpo de pelea imitado, que no es el mismo que un cuerpo de pelea real, ellos quieren evidenciar, así como explica Bateson, que esta pelea no es en serio y ejercen una serie de factores comunicacionales que dan a entender no es una pelea real³³.

Huizinga indica que “el juego humano, en todas sus formas superiores cuando significa o celebra algo pertenece a la esfera del culto, la esfera de lo sagrado”³⁴. Los juegos si bien no provocan resultados cuantificables, estos pueden tener como fin la significación o celebración de algo, como puede ser la supremacía de un ser sobre otro, la ejecución del cortejo para desarrollar el coito, el aprender habilidades que serán útiles en la época adulta o simplemente llamar la atención (entre otros)³⁵. Las aves de Nueva Guinea efectúan sus bailes de apareamiento con una gracia única, se

³² Ibid., p. 4.

³³ BATESON, G. 1972. Pasos hacia una ecología de la mente. Buenos Aires: Editorial LOHLÉ-LUMEN, p. 54-55

³⁴ HUIZINGA, J. (1954), Homo Ludens, Madrid: Alianza Editorial, p. 21.

³⁵ BURGHARDT, G. M. (2005), The Genesis of animal play, Testing the Limits, Estados Unidos: A Bradford book, versión kindle, posición 205.

mueven de formas deslumbrantes con el fin de capturar la atención de la hembra. De forma específica, se puede ver como la ave Lira es acreedora de un potencial exacerbado para imitar diversos tonos vocales, tiene un vastísimo registro sonoro por el cual se le otorga el título de *SOBERBIO*³⁶. Este espécimen usa su exotismo para lograr convencer a otra ave de que sea su pareja y resulta sumamente curioso puesto que para efectuar esta acción el ave Lira delimita diversos espacios en los cuales exhibe tanto sus dotes vocales como el llamativo plumaje que este posee. Estos espacios son generados mediante el aplastamiento de toda la vegetación, escarbando la tierra para generar un montículo hecho también con ramas y hojas el cual tendrá la función de podio en el que llevará a cabo su espectáculo. Huizinga nombra este espacio, en donde sucede el juego (que en sus esferas más altas son ritos, fiestas), como el **círculo de ficción**, aludiendo también a otros calificativos tales como **círculo mágico o de poetización de la realidad**³⁷. Aquí en efecto el ave Lira, las de Nueva Guinea y múltiples otros animales generan un ritual en donde se convierten en algo distinto de lo que son comúnmente, usan su plumaje y todas sus habilidades vocales para desempeñar el rol de objeto de deseo, estiran sus alas para parecer más grande de lo que realmente son, se mueven de formas llamativas y exaltadas, generando una acción llena de poesía, una acción sagrada que así como se explica a través del concepto del *dromenon* ya no se expresa sólo como una representación de algo, sino como una identificación, una

³⁶ SARSBY, J., ATTENBOTOUGH, D. (1998). Ave Lira imitador innato [Extracto película: La vida de las aves] Página web [en línea] < <https://www.youtube.com/watch?v=1-jkdfx2XEA> > [consulta: 12 de febrero de 2016].

³⁷ HUIZINGA, J. (1954), *Homo Ludens*, Madrid: Alianza Editorial, p. 34.

invitación a participar de algo, a completar una acción³⁸, la cual aquí se explica en las intenciones del *SOBERBIO*, cuyo fin se encuentra en la participación de su contraparte en la copulación.

Se comienza a vislumbrar que los juegos involucran actividades que pueden interpretarse como funciones sociales. En la batalla falsa de perros (muy presente en una amplia gama de mamíferos como leones, ratones, caballos, osos, etc³⁹) en primera instancia no se pretenden hacer daño, sin embargo Burghardt indica que los juegos para los animales también pueden vehiculizar el establecimiento de jerarquías o hegemonías, o que también que este puede cumplir como una capacitación para desarrollar habilidades necesarias para la batalla real. Estas funciones pueden tener un carácter primitivo en principio para luego ir desarrollando una serie de complejidades que resultan radicalmente importantes para el desarrollo de un ser vivo. Aún así ante la pregunta de: ¿por qué los animales juegan? resulta sumamente difícil responder de forma definitiva ante lo proteico del concepto de juego, es decir ante su naturaleza llena de diferentes significados. Por ello, para comprender cuáles son algunas de las funciones de los juegos cabe entrar en un análisis etológico⁴⁰ (que es el estudio científico del comportamiento animal), para comprender desde una perspectiva humana la funcionalidad social animal. En este sentido se procede a describir una categorización de las ocho retóricas desarrolladas

³⁸ HUIZINGA, J. 1954, *Homo Ludens*, Madrid: Alianza Editorial, p. 28.

³⁹ BURGHARDT, G. M. 2005, *The Genesis of animal play, Testing the Limits*, Estados Unidos: A Bradford book, versión kindle, posición 855.

⁴⁰ La etología es una rama de la biología y psicología que se avoca al estudio de los comportamientos animales dentro de sus contextos naturales.

por Sutton-Smith⁴¹ que intentan explicar las múltiples formas de comprender el juego ordenándolas en organizaciones conceptuales que agrupan diferentes tradiciones históricas, formas, significados, jugadores y académicos del juego. Entre ellas encontramos:

- *Rhetorics of Progress* (Retóricas de Progreso)⁴²: Tiene que ver con el proceso de adaptación y aprendizaje de habilidades físicas, de desarrollo social, cognitivo y emocional. Se hace una división entre el periodo de juventud y de adultez y de como a través de ciertas actividades locomotoras y sociales se progresa del primero en el segundo.
- *Rhetorics of Child Play* (Retóricas del juego de niños)⁴³: Implica el desarrollo de los niños a través del juego, la validación metafórica de modelos de relación social y la reflexión práctica de la realidad que contribuye al desenvolvimiento del niño.
- *Rhetorics of Fate* (Retóricas de Destino)⁴⁴: Se explica a través del esoterismo, lo no-comprobable, lo mágico, divino, caótico, azaroso. Los ludópatas o apostadores son jugadores típicos.
- *Rhetorics of Power* (Retóricas de Poder)⁴⁵: Vencer al otro y lograr hegemonía. Involucra juegos de habilidad y estrategia el cual con la victoria de este enaltece el estatus del ganador. Este es un juego transversal que atraviesa desde los niños con las pequeñas competencias de habilidad, de

⁴¹ SUTTON-SMITH, B. 2001. The ambiguity of play. United States of America: Harvard University Press. Versión Kindle. Traducción de Gonzalo Dalgarrando Haritçalde.

⁴² Ibid., 18-34.

⁴³ Ibid., p. 35-50.

⁴⁴ Ibid., p. 52-73.

⁴⁵ Ibid., p. 74-90.

fuerza, de peleas y enturbiamiento (o molestia) hasta la versión adulta como lo son la política y las guerras.

- *Rhetorics of Identity* (Retóricas de Identidad)⁴⁶: Este se desarrolla en el contexto social mediante el cual existen diversos tipos de relaciones y rituales. La interacción simbólica, el relacionamiento, la vida comunal, los carnavales, festivales y servicios religiosos tienen que ver con este juego, se encuentra muy asociado a la antropología y tradiciones folclóricas.

- *Rhetorics of Imaginary* (Retóricas de Imaginario)⁴⁷: Transformación. En el mundo animal este se ve como un juego fragmentado, exagerado, repetitivo o reordenado. En humanos obedece a la simulación, al pretender ser otra cosa, al simbolismo y la imaginación. Un buen ejemplo de esto son los actores teatrales, puesto que ellos juegan sus roles, son jugadores.

- *Rhetorics of Self* (Retóricas del ser o propio)⁴⁸: Es considerado como una actividad culmine y está asociado a emociones positivas, éxtasis, flujo, relajación y optimismo, resaltan las actividades solitarias y los juegos extremos.

- *Rhetorics of Frivolity* (Retóricas de Frivolidad)⁴⁹: Este es el mundo del sinsentido, del mundo al revés y realismo grotesco, el comediante y sus múltiples formas como el bufón son jugadores típicos.

A través de estas divisiones no se termina de entender cuál es el primer origen del juego animal, pero que sin embargo ayudan a comprender de forma clara las diversas funciones que desarrollan tanto en el mundo de los seres vivos, tanto animal como humano. Sin embargo, se podrá pensar

⁴⁶ Ibid., p. 91-110.

⁴⁷ Ibid., p. 127- 150.

⁴⁸ Ibid., p. 173-200.

⁴⁹ Ibid., p. 201- 214.

que quizás algunas de estas tradiciones no tengan un ejemplo en el mundo animal como el Juego de la Frivolidad, pero se encuentra en Caillois el caso de un mono capuchino que disfruta el “portarse mal”⁵⁰, puesto que siente una profunda alegría al destruir todo lo que esté a su paso. Se explica que el animal arroja vasos por los aires y los vuelve añicos, no obstante no es una actitud de violencia la que lo domina, sino una de escrutinio y análisis del objeto para poder llevar a cabo una destrucción más efectiva. Esto se describe cuando posteriormente encuentra objetos más duros como una huevera y empieza a buscar calmadamente cómo romper este objeto, descubre que poniéndolo debajo de la pata de una cama de cobre es la mejor forma para pulverizarla y una vez logrado el objetivo se da por satisfecho. De esta misma forma vuelca objetos, tira de las sillas sutilmente hasta que pierden el equilibrio y cuando está a punto de caerle encima se quita del paso y espera que caiga con inmenso placer⁵¹. Este afán por el sin sentido, por el concepto de caos o de mundo al revés se relaciona con la descripción que hace Sutton-Smith del juego de frivolidad como se describió anteriormente. Ahora si bien la clasificación puritana de un juego puede ser posible a simple vista, a medida que se estudia más en profundidad un objeto de juego se le podrá asociar a múltiples formas de clasificación y/o tradiciones al mismo tiempo, ya que los juegos pueden obedecer a distintos motivos y generar asociaciones en su cuerpo de desarrollo⁵².

⁵⁰ CAILLOIS, R. (1967). Los juegos y los hombres, La máscara y el vértigo. México, Fondo de Cultura Económica. p. 299.

⁵¹ Ibidem.

⁵² Ibid., p. 125.

1.2. Teorías y hacia una sociología del juego.

La combinación de tradiciones o de formas de clasificación tiene que ver en que cada autor estipula un punto de vista distinto sobre un mismo objeto de estudio. Si se observa el basquetbol a través de Caillois se encuentra el juego de tipo *Agon*⁵³ que indica el juego de competencia, en donde dos fuerzas purgan por un mismo objetivo, mientras que si se opta por la óptica de Sutton-Smith se observa el Juego de Poder (*Power Play*), en ambos casos vemos que lo que se busca es vencer, lograr ser campeón para evidenciar el poderío de uno sobre otro, lo que puede ser tanto en términos físicos como mentales, sin embargo el foco que posee cada uno es diferente puesto que mientras el *Power Play* busca la hegemonía del jugador, el fenómeno se enfoca únicamente en el participante, en el estudio del *Agon* se establece que esta misma purga por la hegemonía se define en una lucha o competencia en la que los participantes se encuentran en igualdad de condiciones para enfrentarse, para establecer una justicia ficcional entre ambos participantes. En efecto ambas visiones abarcan puntos diferentes del mismo fenómeno, incluso cuando se quiere analizar el mismo evento. Este hecho en donde un mismo fenómeno se puede categorizar con más de una etiqueta resulta más interesante y enriquecedor para este estudio debido a que durante un partido “Para quienes no participan en él, todo *Agon* es un espectáculo”⁵⁴, lo que significa que, por

⁵³ Ibid., p. 43.

⁵⁴ Ibid., p. 56.

ejemplo, para los individuos que están mirando un partido de fútbol, lo que se está viendo es un espectáculo, una simulación en donde una serie de personas está ejecutando una serie de roles y relaciones para establecer una situación de juego. Esto hace que el fenómeno se extienda más allá de la mera competencia haciendo que el simulacro se transfiera aquí de los jugadores/actores a los espectadores “los que imitan no son los actores, sino claramente los asistentes. Por sí sola, la identificación con el campeón constituye ya una mimicry...”⁵⁵. Es decir que la actividad se abre el podemos clasificar este mismo evento con las tradiciones de *Identity Play* puesto que existe una identificación (a partir de lo que plantea Caillois) con el jugador y se está viviendo una experiencia grupal, *Progress Play* porque se desarrolla una conciencia y aprendizaje social entre pares durante esta experiencia de estratificación de roles en un juego (aleros, postes, conductores como ya se nombró anteriormente) y en ese mismo sentido entra el *Imaginary Play* por la debida asignación de roles, *Fate Play* para el jugador es un juego de poder y pelea, pero para el que observa los resultados no están definidos, por lo que en el fondo está sometido a fuerzas mayores.

El indagar en que los animales en efecto juegan no resulta una gran sorpresa en primera instancia (y tampoco es eso de lo que la presente investigación trata), sin embargo el desmenuzamiento de sus mecanismos de operación devela que los juegos humanos se desarrollan exactamente a partir de los mismos principios que los animales, esto empuja a establecer

⁵⁵ Ibid.

relaciones entre los comportamientos de creación en ambos. Es decir que una vez establecido que los animales juegan, y que los juegos obedecen a otras normas que trascienden la razón, se manifiesta entonces que los seres humanos también se apegan a esas normas, las cuales también declaran los principios de relaciones entre los participantes de los juegos, normas que en su ejecución instalan aprendizaje de desarrollo social, así como lo plantea el *Progress Play*. Por ello se llega a la conclusión de que cada juego tiene un sistema de reglas y por ende una estructura (puesto que crea orden⁵⁶), un modelo social a ser instalado y perpetuado, como lo podría ser el comportamiento del ave Lira en el que su modelo lo empuja a él ser el cortejador de la hembra, y no al revés.

Para desarrollar correctamente las diversas posibilidades de relación entre teorías de juego se procederá a describir la serie de estudios que instalan sus correspondientes expositores.

1.2.1 Teorías y categorías:

Como ya se ha mencionado existen vastos estudios en relación al objeto del juego y por ende diversas perspectivas respecto de él y su función. Si bien ya se ha comentado el contenido de tres teorías diferentes no se ha explicitado aún la premisa que plantea cada teoría, las cuales se explicarán a continuación.

⁵⁶ HUIZINGA, J. (1954), *Homo Ludens*, Madrid: Alianza Editorial, p. 23.

- **Karl Groos**⁵⁷: Los juegos se instalan como una actividad pedagógica para la vida real, como una actividad preparatoria para las tareas serias de la vida adulta, así como los juegos con espadas de juguete preparan para la batalla adulta. Para el autor el origen del juego toma lugar en los animales y divide los juegos en cuatro categorías⁵⁸:
 - Los que involucran el **aparato sensorial**⁵⁹, es decir que tienen que ver con la experimentación del tacto, la temperatura, gusto, olfato, colores, sonidos, percepción de las formas y movimientos, etc.
 - Los que involucran el **aparato motor**⁶⁰, como el lanzar, golpear, rodar, empujar, girar, saltar, atrapar objetos en movimiento y también tantear, destruir y analizar, construir y sintetizar.
 - Los que desarrollan la **inteligencia, el sentimiento y la voluntad**⁶¹. Aquí caben los juegos de reconocimiento, de la imaginación, de la atención, de la razón, de la sorpresa, del miedo, etc.

⁵⁷ Karl Groos fue un filósofo y psicólogo Alemán.

⁵⁸ GROOS, K. 1901, The play of man. United States of America: D. Appleton and Company. Traducción de Gonzalo Dalgarrando Haritzalde.

⁵⁹ Ibid., p. 7.

⁶⁰ Ibid., p. 74.

⁶¹ Ibid., p. 121.

- Y por último agrupa las tendencias menor importancia para él en un grupo titulado *De Segundo grado*⁶², en donde se encuentran las que desarrollan el instinto de lucha, el instinto sexual y el de imitación.⁶³

- **Jean Chateau:** Estudia los juegos infantiles por lo que para él estos son un proceso de aprendizaje. Para él se dividen entre los **Reglados**, los **No Reglados**.
 - **No Reglados**⁶⁴: Establece que estos se dan en los animales y en los seres humanos entre los 0 y 3 años. La función de estos es el conocimiento y desarrollo corporal. Dentro de ellos se encuentran:
 - **Juegos Funcionales**⁶⁵: Corresponden a los primeros juegos, incluso antes del nacimiento, son movimientos funcionales para desarrollar el organismo. Son de índole instintiva, espontánea y repetitiva. Toman lugar durante los primeros 8 meses de vida y entre ellos se encuentran los movimientos de la lengua, movimientos de boca, los górgoros, etc.

⁶² Ibid., p. 179.

⁶³ Los juegos que instala Groos pueden caer en varias categorías al mismo tiempo, esto puede deberse a que el autor se rige bajo los conceptos de psicología validados en su época.

⁶⁴ CHATEAU, J. 1973, Psicología de los juegos infantiles, Buenos Aires: Editorial Kapelusz, p. 130.

⁶⁵ Ibid., p. 131.

- **Juegos Hedonísticos⁶⁶**: Estos son juegos funcionales que buscan el placer, a través de su ejecución se experimentan sensaciones físicas y permite el desarrollo de los sentidos.

- **Juegos con lo Nuevo⁶⁷**: Se pueden desarrollar a lo largo de toda la vida, pero su inicio va desde el primer año hasta los tres. Son actividades de exploración en las que el menor busca descubrir cosas y estímulos en el mundo exterior a través de la experiencia (esta misma experiencia es la que evocará el deseo de autoafirmación a través del juego).

- **Reglados⁶⁸**: Desde los 3 años hasta los 6 se comienzan a desarrollar juegos en donde la norma operativa comienza a tomar lugar, los cuales continuarán operando de forma reglada el resto de su vida. Estos se dividen en:
 - **Juegos Figurativos⁶⁹**: Donde aparecen juegos de imitación e ilusión. Este posee diversas etapas en las que se desarrolla de distintas maneras:
 - Entre los 2 y 6 la imitación se instala dentro de la familia.
 - Entre los 4 y 6; 8 y 10 son juegos de imitación ficticia.

⁶⁶ Ibid.

⁶⁷ CHATEAU, J. 1973, Psicología de los juegos infantiles, Buenos Aires: Editorial Kapelusz, p. 9,

131.

⁶⁸ Ibid., p. 133.

⁶⁹ Ibid., p. 31.

- Entre 8 y 13 son juegos de imitación colectiva.

- **Juegos Objetivos⁷⁰**: Aquí se desarrollan juegos de construcción y trabajo. Estos juegos son los que obedecen a la organización de esquemas diversos. Aparecen al mismo tiempo que los juegos figurativos entre los 2 y 4 años.

- **Juegos Abstractos⁷¹**: O de regla arbitraria. Los niños entre 4 y 6 años crean sus propias reglas que nacen a partir del entorno o de características de los objetos que se usan en el juego.

- **Juegos Sociales⁷²**: Chateau plantea que esta toma lugar en la tercera infancia (de 6 o 7 años a 10 u 11) y propone que la experiencia sucede de forma distinta dependiendo del género, plantea que estos juegos para los hombres tienen que ver con los **juegos de proeza⁷³**, que son los que se relacionan con la base de la competencia, tal como saltar más lejos, lanzar una piedra a mayor distancia, soportar más tiempo un sufrimiento, el fin de estos juegos es afirmar su Yo. El apogeo de este lo considera a los 11 años. Mientras que en las mujeres esta sigue tomando la forma de **imitación de la realidad⁷⁴**.

⁷⁰ Ibid., p. 32, 133.

⁷¹ Ibid., p. 19,70, 134.

⁷² Ibid., p. 27, 134.

⁷³ Ibid., p. 21.

⁷⁴ Ibid., p. 134.

- **Johan Huizinga**⁷⁵: El juego es el impulso creador y desarrollador de la cultura. El espíritu del juego desempeña una función irreductible para el desarrollo cultural y social humano ya que en él se encuentra el impulso básico que lleva a construir sociedades. El juego no se desarrolla a través del raciocinio debido a la existencia de este dentro de los animales, sino se encontraría limitado únicamente al mundo de los hombres. Esta actividad no tiene un fin específico sino que es un fin en sí mismo. Para Huizinga el juego tiene una serie de características específicas⁷⁶:

- **Libre**: Define la libertad en que el motor que empuja a los animales y a los niños a jugar es el puro gusto que encuentran en él⁷⁷.

- **Tiempo y espacio**: El juego se desarrolla en un ambiente separado del cotidiano, esta distancia se genera por un lado estableciendo un espacio físico que delimita la geografía dentro de la cual se pueden aplicar las reglas y, por otro lado, de un tiempo determinado durante el cual sucederá la acción del juego⁷⁸.

- **Ficcional**: El juego se aparta de la vida corriente y crea una realidad que hace como si fuese otra, una que es de otro modo. El individuo que juega tiene conciencia de que la realidad que está desarrollando es en broma ya que está simulándola, haciendo “como

⁷⁵ Johan Huizinga fue un historiador y filósofo Holandés.

⁷⁶ HUIZINGA, J. 1954, Homo Ludens, Madrid: Alianza Editorial.

⁷⁷ Ibid., p. 19.

⁷⁸ Ibid., p. 26, 33.

si⁷⁹ fuese de verdad, se tiene una conciencia de que se está jugando. Esta tiene una importancia inferior a lo que es en serio, que al parecer es más relevante. Sin embargo el juego oscila entre estos conceptos de lo en broma y en serio, ya que esta realidad simulada se juega con la mayor de las seriedades⁸⁰.

- **Improductivo:** El juego de por si no tiene ningún fin de producción material lo que la vuelve una actividad inútil, es una actividad de la que tampoco se pretende sacar provecho alguno⁸¹.
- **Reglas:** Dentro del juego tienen que haber reglas que pueden estar determinadas de manera amplia pero que deben ser obedecidas obligatoriamente para que el universo creado dentro del juego pueda sostenerse⁸².
- **Tensión:** El autor hace referencia a este concepto para aludir a la incertidumbre ante el resultado de un evento, ante el azar y el desconocimiento, es tender hacia la resolución⁸³.
- **Roger Caillois⁸⁴:** Desarrolla una teoría que similar a la de Huizinga, pero Caillois profundiza en la descripción y categorización del fenómeno

⁷⁹ Ibid., p. 20.

⁸⁰ Ibid., p. 32.

⁸¹ Ibid., p. 26

⁸² Ibid., p. 24.

⁸³ Ibid., p. 23.

⁸⁴ Roger Caillois fue un escritor que conjugó la sociología, la literatura crítica y la filosofía. Estudió en el École Normale Supérieure y en el École Pratique des Hautes Études. Funda junto a George Bataille el Colegio de Sociología.

para poder identificar cuales son los diversos motores que provocan juego y sus posibles psicologías. Según el autor son cuatro categorías esenciales y dos sub-categorías las que dividen el juego. Estas categorías son:

- **AGON:** Corresponde a todos los juegos que involucran lucha o competencia. Donde a través del talento innato o por la perfección del cuerpo, la mente y/o sus capacidades se compite ante una contraparte en un contexto donde se ha generado artificialmente una igualdad de oportunidades para favorecer las condiciones ideales para el encuentro entre los antagonistas. De aquí salen los deportes como atletismo, futbol, basquetbol, etc. O juegos más simples como el gallito inglés, cachi-pun y juegos de computador.⁸⁵

- **ALEA:** Corresponde a todos los juegos de azar donde, en oposición al anterior, las habilidades, talentos o perfeccionamientos no tienen espacio de importancia a la hora de generar posibilidades para ganar. Aquí lo imperante es someterse al destino. Dentro de esta categoría corresponden juegos como la ruleta (de casino y rusa), la lotería, apuestas y todo tipo de juegos de azar donde el resultado no depende de la habilidad del jugador⁸⁶.

- **ILINX:** Aplica a todas los juegos que implican un vértigo, la conmoción, el aturdimiento, el pánico. Este se asocia a deportes

⁸⁵ CAILLOIS, R. (1967). Los juegos y los hombres, La máscara y el vértigo. México, Fondo de Cultura Económica. p. 43.

⁸⁶ Ibid., p. 48-52.

extremos como escalada deportiva o tradicional, parapente, salto de base etc⁸⁷.

- **MIMICRY:** Como ya se ha descrito, consiste en una simulación de una realidad otra a la que el jugador escapa. Se puede instalar en todos los juegos de personificación o que pasan por el cuerpo un cuerpo ajeno al mismo. A este pertenecen desde los juegos con las muñecas(os), marionetas, pantomima, teatro y otras disciplinas⁸⁸.

Y las sub-categorías:

- **PAIDIA:** Califican los juegos más espontáneos, de improvisación, de poco control y agitación, es la invención pura, libre⁸⁹.

- **LUDUS:** Trata de una versión de juego con reglas, límites y control, en el que es necesario tener estrategia o un plan de acción, buscando la disciplina en un área⁹⁰.

- **Brian Sutton-Smith⁹¹:** Como se vió anteriormente, para el autor el juego es algo **ambiguo** ya que esta posee diferentes tradiciones y perspectivas por las que se le puede entender, estas perspectivas por las que

⁸⁷ Ibid., p. 58-64.

⁸⁸ Ibid., p. 52-58.

⁸⁹ Ibid., p. 65.

⁹⁰ Ibid., p. 68.

⁹¹ Brian Sutton-Smith fue un escritor y teórico del juego proveniente de Nueva Zelanda, doctorado en educación, académico de la universidad de Columbia y de Pennsylvania entre otras.

se entienden los juegos son lo que ya describió como las **ocho retóricas del juego**⁹².

- **Gregory Bateson**⁹³: El juego se plantea como un acto de comunicación y de ejercicio para las habilidades metacomunicativas para poder traspasar un mensaje no literal que se encuentra presente en el cuerpo y las acciones de los interlocutores, pero que sin embargo no existe. Este proceso de educación comunicativa es una preparación para otras actividades posteriores que no son juego⁹⁴.
- **Humberto Maturana**⁹⁵: Se plantea al juego como una instancia de conocimiento, de desarrollo emocional, conciencia de sí mismo y conciencia social del niño. Esto deriva hacia la conciencia corporal de este y la relación que esta actividad desarrolla en el desarrollo de la relación madre-hijo.⁹⁶

⁹² Ver página 22 de esta tesis.

⁹³ Gregory Bateson fue un antropólogo, científico social y lingüista del Reino Unido.

⁹⁴ BATESON, G. 1972, Pasos hacia una ecología de la mente, Buenos Aires: Editorial LOLHÉ-LUMEN.

⁹⁵ Humberto Maturana es un biólogo chileno ganador del premio nacional de ciencias.

⁹⁶ MATURANA, H., VERDEN-ZÖLLER, G. 1993, Amor y juego. Santiago: Comunicaciones Noreste Ltda, p. 136-142.

1.2.2 Hacia una sociología del juego.

i. Los juegos tienen reglas, las reglas son estructuras y las estructuras son políticas.

Se ha entendido a través de los planteamientos de Chateau, Huizinga, Caillois y Sutton-Smith que en los juegos existen una diversa cantidad de reglas a cumplir, las cuales (en principio) están instaladas por los mismos participantes. Caillois explica que cada grupo de reglas determina una jerarquización de necesidades, entonces cuando las necesidades de los participantes indican que es imperante cambiar una regla, esta se cambia y por ende se destruye el juego (u ordenamiento) existente para que con la creación de una regla nueva necesariamente se dé el nacimiento de otro juego distinto del anterior⁹⁷. A través de esto se establece que cada juego “crea un orden, es orden”⁹⁸ y que cada agrupación de reglas (de necesidades) expresa un ordenamiento distinto (entendiendo que cada uno está determinando una estructura de funcionamiento y establecen límites con los que los participantes tienen que cumplir). Esta forma de ordenar opera de una forma muy precisa ya que los participantes al jugar:

(...) no dejan de reclamar de él una organización desarrollada, un aparato complejo y un personal especializado y jerarquizado. En una palabra, suscitan estructuras permanentes y delicadas, que hacen del juego una

⁹⁷ CAILLOIS, R. (1967). Los juegos y los hombres, La máscara y el vértigo. México, Fondo de Cultura Económica. p. 15-16.

⁹⁸ HUIZINGA, J. (1954), Homo Ludens, Madrid: Alianza Editorial, p. 23.

institución de carácter officioso, privado y marginal, a veces clandestino, pero cuyo *status* aparece notablemente seguro y durable.⁹⁹

El juego se instala como una institución sólida organizada por los participantes, es un modelo tallado por quienes forman parte de la actividad y que toma vida a través de ellos. Bien la naturaleza de los juegos es esporádica este presenta un remanente ya que en los juegos humanos se generan lazos sociales que perduran posteriormente al juego para desarrollar otras instituciones grupales que perduren después, como lo son los clubes.

El equipo de jugadores propende a perdurar aún después de terminado el juego. Claro que no todo juego de canicas o cualquier partida de bridge conducen a la formación de un club. Pero el sentimiento de hallarse juntos en una situación de excepción, de separarse de los demás y sustraerse a las normas generales, mantiene su encanto más allá de la duración de cada juego. El club corresponde al juego como el sombrero a la cabeza.¹⁰⁰

El inicio de la sociología se explica desde el interés por estudiar y dilucidar el comportamiento humano desde que este se comienza a relacionar en grupos. Charles Wright Mills explica que “Las ciencias sociales tratan propiamente de la diversidad constituida por todos los

⁹⁹ CAILLOIS, R. (1967). Los juegos y los hombres, La máscara y el vértigo. México, Fondo de Cultura Económica. p. 85.

¹⁰⁰ HUIZINGA, J. (1954), Homo Ludens, Madrid: Alianza Editorial, p. 25.

mundos sociales en que han vivido, viven y podrán vivir los hombres”¹⁰¹. Por lo que, volviendo a lo anterior, sí existe un orden que delimita a los participantes, (seres humanos) que los norma a comportarse de una manera y no de otra dentro del grupo, se podrá pensar también este está moldeando una conducta de relación y por lo tanto un orden social. Cabe profundizar que, como se mencionó anteriormente, cada juego y su ordenamiento obedece a una agrupación de necesidades, estas necesidades pueden modificarse o incluso puede que estas mismas necesidades ya no sean satisfechas por la misma agrupación de reglas. Entonces entendemos que por cada organización de reglas existe un juego, y por ende un ordenamiento distinto, se podría pensar que por cada tipo de juego obedece a un tipo de pensamiento de organización social o que describa su funcionamiento.

Caillois explica que sus categorías “son resortes, pero su acción penetra en la vida. Marcan tipos de sociedad, los tipos de juego sirven también para clasificarlos.”¹⁰² Por otro lado la sociología marxista (o materialismo histórico) define los factores sociales como “aquellos distintos fenómenos y procesos sociales que influyen sobre el desarrollo y funcionamiento de la sociedad como un organismo integral”¹⁰³. Se cree en la presente investigación que un mecanismo de desarrollo social como lo pueden ser

¹⁰¹ WRIGHT MILLS, C. citado en IGLESIAS RODRIGUEZ, O. 2015, Sociología y Sociología del deporte [en línea] Página web, 3 <<http://myslide.es/documents/sociologia-del-deporte-texto.html>> [consulta: 03 mayo 2016].

¹⁰² CAILLOIS, R. (1967). Los juegos y los hombres, La máscara y el vértigo. México, Fondo de Cultura Económica. p. 144.

¹⁰³ IGLESIAS RODRIGUEZ, O. 2015, Sociología y Sociología del deporte [en línea] Página web, 8 <<http://myslide.es/documents/sociologia-del-deporte-texto.html>> [consulta: 07 mayo 2016].

los juegos (ya que predispone modelos de relación que pueden ser competitivos, de autosuficiencia, de desprendimiento de voluntad, etc) puede tener influencia sobre la forma en que se desenvuelve la sociedad al mismo (esto tiempo que, de forma casi retro-activa, retratan los mecanismos de ella). A través de los modelos de juego expuestos por Sutton-Smith y Caillois se desprende que los juegos influyen en los procesos de relación social y de formación de tipos de sociedad.

Caillois en su categorización establece de alguna forma que para cada categoría hay un valor esencial que impulsa a cada una. Esta categoría y relación valórica sería Agon-Competencia, Alea-Suerte, Ilinx-Vértigo o Trance, Mimicry-Máscara. Cada uno de estos valores o conceptos representan modelos sociales o tipos de sociedad. Estos modelos operan en duplas, relación que explica un tránsito al interior de una sociedad oscilando entre una u otra parte de la dupla, estas son: **Sociedades de Confusión:** Se pone en relación el *Mimicry* y el *Ilinx*. Es decir sociedades de máscara y posesión. **Sociedades de Contabilidad:** Se relacionan *Agon* y *Alea*. Donde prima el ordenamiento, privilegios limitados y jerarquizados.

Los juegos *Agón* indican, como ya se ha explicado, competitividad, vencer al otro, sin embargo esta categoría explica que para poder ejecutar el acto de competencia se deben equiparar las posibilidades de salir victorioso en la contienda a través de condiciones ficticias, es decir que el juego se amolda para que este sea justo y no tendencioso (lo que se modifica son las reglas que delimitan el universo, los tiempos, el uso del espacio y el

funcionamiento al interior de él para que no exista ventaja. Ejemplo de esto puede ser la situación de un tenista mientras juega al que le llega el sol directamente a los ojos por la posición geográfica de la cancha en la que está, o que la cancha esté en peores condiciones por el lado en que él se encuentra. Esta es razón por la que este espacio se intercambia entre los jugadores a medida que avanza el juego, para igualar las dificultades o beneficios). Para el autor el mérito reside no en la victoria contra el otro sino en la “proeza ganada en igualdad de oportunidades contra un concursante a quien se estima y se ayuda de ser necesario”¹⁰⁴. Este es el modelo de la responsabilidad personal, de la meritocracia, en donde el esfuerzo propio es el que demuestra la prevalencia sobre otro, en donde se instala que todos tienen igualdad de posibilidades de ganar en él ya que las reglas son igualmente justas para todos los participantes, es un modelo social que Caillois también nombra como **sociedad de progreso**. El autor también explica que en la sociedad moderna esta equiparación justa de posibilidades la cumple la ley, para que (en teoría) todas las ventajas de clase fracasen para que los ciudadanos nazcan con igualdad de posibilidades de desarrollo¹⁰⁵. Caillois considera que este tipo de juegos establecen un modelo que inspira el progreso debido a que a través del modelo de la competencia se encuentran los más aptos para desarrollar los diversos tipos de actividades a través de exámenes, pruebas y concursos. Para el autor los procesos de la democracia obedecen también a los de la competencia justa debido a la igualación de las condiciones legales, pero

¹⁰⁴ CAILLOIS, R. (1967). Los juegos y los hombres, La máscara y el vértigo. México, Fondo de Cultura Económica. p. 181.

¹⁰⁵ CAILLOIS, R., *op. cit.*, p. 182.

entiende que esto a veces se expresa más de forma abstracta que concreta. Caillois explica que la contraparte a lo *Agónico* dentro de la **Sociedad de Contabilidad** sería el *Alea*, en donde ya no rige más que el azar. La suerte, como en los juegos de la ruleta, las apuestas de carreras y la lotería, determina una entrega al destino por parte del individuo, es decir un abandono de cualquier tipo de demostración de habilidad que pudiese alterar el desenlace, debido a que el resultado del juego no depende de él. El jugador de alguna forma renuncia a su voluntad al ingresar al juego, entregándose ante la absoluta merced de la suerte. Esta suerte representa múltiples situaciones, entre las cuales podemos ver los modelos de dominación por parte de la monarquía (la cual representa el poder divino), en donde se abandona los derechos de decisión y se entrega la autoridad sagrada sin cuestionamiento alguno. También a través del *Alea* se encuentra un problema ante el intento de igualar de ventajas de clase (*Agon*) ya que plantea que cada individuo nace en diferentes espacios de beneficio social y por esa misma razón presenta capacidades distintas, “El hijo, incluso bien dotado, de un trabajador agrícola en una provincia pobre y remota no entra de pronto en competencia con el hijo mediocrementemente inteligente de un alto funcionario de la capital”¹⁰⁶, ante esto Caillois explica que el modelo de la dupla *Agon-Alea* se instala y que el individuo oscila dentro de esta problemática de injusticia social entre el querer salir del determinismo social impuesto valiéndose de las propias competencias para ello, o simplemente abandonando el ímpetu de competencia y aceptando la suerte que ha sido otorgada. Se cree que esto podría explicar modelos de

¹⁰⁶ *Ibíd.*, p. 188.

pensamiento que han sostenido (y sostienen) muchas sociedades, que van desde la democracia griega, pasando por la el medioevo y nobleza francesa en el siglo XVIII, hasta los modelos parlamentarios y presidenciales actuales, todas estas funcionan como sociedades *Agon-Alea*.

Maturana y Verden-Zöller profundizan que el tipo de actividades de conquista y dominación son parte de una tradición a la que nombra como **patriarcal**, que define como un sistema cerrado de “coordinaciones de acciones y emociones que hacen de nuestra vida cotidiana un modo de coexistencia que valora la guerra, la competencia, la lucha las jerarquías, la autoridad, el poder, la procreación, el crecimiento, la apropiación de los recursos y la justificación del control y de la dominación de los otros a través de la apropiación de la verdad”¹⁰⁷. También propone que la democracia que se vive tiene un carácter patriarcal y que esta tradición llega a Latinoamérica desde Europa pero más específicamente esta tiene un origen indoeuropeo¹⁰⁸. Los autores considera que la sociedad actual se ha basado demasiado en la racionalidad¹⁰⁹ y la dominación¹¹⁰ por lo que propone una sociedad alternativa a la cual investiga, esta es la sociedad Matriztica. La Matriztica es una serie de conversaciones y actividades que se relacionan con la “participación, inclusión, colaboración, comprensión, acuerdo, respeto y coinspiración.”¹¹¹. Explica que una contraparte a la racionalidad es el **emocionar**, como una forma de conocer y aceptar a otro

¹⁰⁷ MATURANA, H., VERDEN-ZÖLLER, G. 1993, Amor y juego. Santiago de Chile: Comunicaciones Noreste Ltda, p. 36-37.

¹⁰⁸ *Ibíd.*, p. 49.

¹⁰⁹ *Ibíd.*, p. 211.

¹¹⁰ *Ibíd.*, p. 36.

¹¹¹ *Ibíd.*, p. 41.

como un legítimo otro. Maturana explica que el amor es la emoción básica creadora de la cultura, que ha impulsado al ser humano a generar lenguaje desde acciones de una convivencia sensual íntima “dando forma a una manera de vivir en el entrelazamiento de lenguajear y el emocionar en lo que llamamos conversar, que es, de hecho, la manera humana de vivir”¹¹². Por lo mismo deviene que el juego tiene una función especial para esto debido a que “el juego como relación interpersonal sólo puede tener lugar en el amor”¹¹³, es decir que la actividad se desarrolla y se vincula con el entendimiento del mundo a través del cuerpo, del contacto. Maturana explica que en las actividades que se desenvuelven entre una madre y su hijo resulta profundamente importante reflejar respuesta a estímulos de interacción propuestos por el niño, tales como responder a los sonidos que este emite, mirarlo cuando este mira y tocarlo cuando este hace contacto. Esto responde a que “Nuestra conciencia del mundo que vivimos es operacionalmente una expansión de nuestra conciencia corporal.”¹¹⁴ Es decir que el entendimiento del mundo se realiza a través de la propia comprensión o autoconciencia del cuerpo, puesto que mediante las acciones senso-motrices que realiza la corporalidad se instalan los dominios de acciones que determinan el mundo conocido y habitado. Para los autores el juego(materno-infantil) es una herramienta de aceptación y confianza corporal que se expande en la medida en que se existe como ser social, entendiendo que el cuerpo puede extenderse más allá del concepto meramente físico.

¹¹² *Ibíd.*, p. 216.

¹¹³ *Ibíd.*, p. 214.

¹¹⁴ *Ibíd.*, p. 222.

Bien podría refutar Caillois que cuando la violencia implícita en los juegos agónicos se traspasa a la sociedad se debe a una corrupción de estos que contagia la realidad, sin embargo desde una perspectiva fenomenológica resulta difícil separar el **juego** de la **realidad** puesto que, como ya se expuso anteriormente, ambos se afectan de forma constante y retroactiva a pesar que en los juegos y deportes se intente instalar un rivalidad limitada y reglamentada que impulse la lealtad y la generosidad. Prueba de la influencia social que tienen los juegos y deportes en la sociedad civil es que muchas figuras deportivas se convierten en ejemplos valóricos para la juventud y no se sabría decir si es la sociedad la que ha generado que estos sean portadores de esta **delegación** o si lo ha sido el juego mismo el que la ha provocado.

Resulta interesante para el presente estudio realizar las características de los juegos que los impulsan a convertirse en modelos sociales puesto estas formas también llevan a reflexionar sobre la práctica teatral, sobre el como la estructura dramática y/o performática, es decir la forma (más allá del contenido) en que se plantea el universo de la obra puede sostener un discursividad social y política. Es decir que cada obra teatral, así como cada juego, propone una forma distinta en que se desarrolla la acción, un universo de convenciones dentro de las que se permiten ciertas acciones y otras no. Reflexionar sobre estas formas de estructuración de la acción escénica lleva a preguntar sobre el contenido y las implicancias de estas, que significan y como la problematización de estas puede enriquecer la

obra. Resulta importante establecer que los juegos de alguna forma instalan acciones, esto se toma a partir del concepto del *dromenon* descrito por Huizinga “La acción sagrada es un dromenon, esto es, algo “que se hace”. Lo que se ofrece es un drama, es decir, una acción, ya tenga lugar en forma de representación o de competición. (..) pero no sólo como mera representación, sino como identificación; (...) Su función no es la de simple imitación, sino la de dar participación o la de participar”¹¹⁵. Por lo que se puede entender para los usos de este estudio que los juegos se basan en acciones y que estas tienen una naturaleza que establece formas de relación y ordenamiento, implican niveles de participación, de transmisión de ideas o de dominaciones, de separatismos o de instancias de comunión. En ese sentido se puede analizar el tipo de acciones que toman las obras teatrales y determinar qué tipo de relaciones conlleva, que discursividades implican este mapa de acciones (entendiendo la palabra mapa como una cartografía amplia que plantea límites dentro de los cuales sucede la acción pero que no necesariamente rigidiza esta a una forma de realizarse).

ii. ¿Porque la gente se junta a compartir? El gesto de perpetuación de conocimiento y conciencia histórica de grupo.

Haciendo atención lo expuesto por Maturana resulta interesante asociar esto a concepciones menospreciadas por Caillois (tildadas como sociedades de confusión) en términos de desarrollo de sociedad. Se hace el recordatorio de que el *Mimicry* es una especificación de la actividad de

¹¹⁵ HUIZINGA, J. (1954), *Homo Ludens*, Madrid: Alianza Editorial, p. 28.

juego que se desempeña por crear realidad, por imitar, copiar, narrar, explicar. De aquí se llega a una connotación divina de que, como explica Huizinga, cuando el juego celebra algo este se pasa a la esfera de lo sagrado. De esta categoría se derivará en dos temas que desarrollan la naturaleza comunitaria y colectiva del juego. El primer tema tiene que ver con el concepto desarrollado por Roger Caillois llamado **Delegación** el cual pertenece al *Mimicry*, pero se presenta como una forma degradada y diluida de ella. Ahora si bien es una fenómeno que tiene directa relación con el *Mimicry* este solo puede prosperar en un modelo social regido por el mérito y la suerte:

Como el mérito, la suerte sólo favorece a rarísimos elegidos. La multitud queda frustrada. Todos desean ser los primeros: la justicia y el código dan ese derecho. Pero cada quien sabe o sospecha que muy bien pudiera no serlo, por la sencilla razón de que solo hay un primero. Así se escoge ser vencedor por terceras personas, por delegación que es la única manera de que todos triunfen al mismo tiempo y que triunfen sin esfuerzo ni riesgo de fracaso. ¹¹⁶

Esta **delegación** de la que habla Caillois resulta clave a la hora de generar una relación común entre los que juegan y los que observan, pero esta acción no solo se emana desde el espectador sino que “El hombre ha hecho de su victoria un espectáculo para que se convierta en la victoria de todos los que le miran y se reconocen en él”¹¹⁷, por lo que se cree que el

¹¹⁶ CAILLOIS, R. (1967). Los juegos y los hombres, La máscara y el vértigo. México, Fondo de Cultura Económica. p. 202.

¹¹⁷ BARTHES, R. 2003, Del deporte y los hombres, España: Ediciones Paidós, p. 25.

gesto de la delegación es más bien una acción compartida. Los planteamientos de Barthes y Caillois hacen ver diferentes ángulos de un mismo fenómeno, por un lado es el jugador el que quiere compartir la victoria con el resto y por el otro son los espectadores que escogen establecer una relación con uno de los jugadores. Se podría decir entonces que esta delegación por un lado tiene la forma de una **identificación** con el jugador (esta puede basarse en la más diversa cantidad de factores en común que puede existir entre los jugadores y los observadores o puede incluso que no exista piso en común y simplemente la delegación suceda por una cosa de gusto, de preferencia gratuita por un equipo) lo cual se relaciona con la identificación teatral, mecanismo mediante el cual el espectador se vincula con un personaje al encontrar en él rasgos con los que hace comunión, esto hace que a través de este personaje el espectador viva la ficción teatral, se vincule emocionalmente con la experiencia¹¹⁸. El otro lado es el de **unificación social**, puesto que la victoria para sí mismo resulta insuficiente y por ende necesita abrirlo al resto, pueden existir múltiples razones que provoquen esto como lo puede el ímpetu de la vanagloria, pero lo que resulta de interés a este estudio es lo que provoca cuando comparte su victoria con el resto. De alguna forma u otra, la victoria o pérdida del jugador se delega y se comparte generando un encuentro de masificación entre grupos humanos haciendo que estos se vinculen **valóricamente** entre ellos (entre observadores y además entre observadores y jugadores) esto “para socializar estilos de vida”¹¹⁹. Conforme esos valores y preferencias

¹¹⁸ FISCHER-LICHTE, E. 2011, Estética de lo performativo (Traducción Diana González Martín y David Martínez Perucha), Madrid: Abada Editores, p. 161.

¹¹⁹ IGLESIAS RODRIGUEZ, O. 2015, Sociología y Sociología del deporte [en línea] Página web, 27 <<http://myslide.es/documents/sociologia-del-deporte-texto.html>> [consulta: 07 mayo 2016].

nacen se afiata una identidad forjada entre diversos individuos unidos por esta construcción de intereses en común. Es decir ahora la victoria de un individuo (el jugador) se convierte en la victoria por delegación de todo un grupo (los observadores) y de su construcción valórica.

iii. El juego como creador de identidad comunitaria .

Huizinga explica que el club es al juego como el sombrero a la cabeza. Los seres humanos perpetúan la institución del juego por medio de otra organización que existe fuera de él que convoca la misma conjunción valórica creada dentro de ellos: los clubes y las federaciones especiales. Esta necesidad de afirmar lazos grupales e institucionalizarlos se explica también porque “Los juegos no alcanzan su plenitud sino en el momento en que suscitan una resonancia cómplice (...) Tienen necesidad de presencias atentas y simpatizantes”¹²⁰, es decir que cuando el grupo que juega/observa se dispone a tener una relación física y/o emocional respecto del juego, el evento alcanza el fervor colectivo, esto produciéndose como una externalidad o un brazo anexo de la identificación ya expuesta. Vale entender que este sentido de pertenencia, entendimiento y electrificación de masas es lo conocido en el teatro como el momento culmine de profunda emoción que algunas tradiciones llaman catarsis, otras climax, etc.

¹²⁰ CAILLOIS, R. (1967). Los juegos y los hombres, La máscara y el vértigo. México, Fondo de Cultura Económica. p. 83-84.

Una de las retóricas de las que habla Sutton-Smith llamada **Juego de Identidad** (mencionada anteriormente) desarrolla las formas de juego en que los grupos humanos tienen para relacionarse, incluyendo la validación o parodia de las tradiciones que tiene una comunidad (clubes, grupos humanos e instituciones). Se cree que la instancia de validación o parodia de una gran cantidad de elementos de la vida social resulta importante cuando se considera que “Típicamente las comunidades demuestran su poder y su identidad a través del éxito deportivo y circunstancias festivas.”¹²¹, esto en tanto pueda concebirse que el juego, como el teatro, puede ser también un medio que entrega un mensaje, una premisa y/o una emoción. Sutton-Smith explica que existe mucha dificultad para diferenciar la retórica de identidad (*Identity play*) de la de poder (*Power Play*) puesto que, para él, la razón de gran parte de los conflictos, competencias y expresiones de poder tienen que ver con demostrar la superioridad de la identidad propia, su comunidad y sus tradiciones. Este conflicto de retóricas se reafirma con la problemática planteada por Maturana de la sociedad patriarcal que devora y estandariza toda la cultura a través su ímpetu de dominación.

El segundo tema del cual deriva *Mimicry* tiene que ver con el tipo de sociedad ya nombrado como peyorativamente por Caillois como **Sociedades de Confusión**, en donde la dupla que rige es *Mimicry-Alea*. Caillois explica que los juegos de *Mimicry* se expresan a través de la simulación, es decir del intento por describir el universo circundante, sus

¹²¹ SUTTON-SMITH, B. 2001. The ambiguity of play. United States of America: Harvard University Press. Versión Kindle. p. 91.

misterios y lo que los rodean. Cabe decir que los juegos en sí “no tienen identidad hereditaria”¹²², todas las tradiciones cambian acorde al grupo humano presente que revive la tradición. “Mediante el mito, el hombre primitivo trata de explicar lo terreno y, mediante él, funda las cosas en lo divino. En cada una de esas caprichosas fantasías con que el mito reviste lo existente juega un espíritu inventivo, al borde de la seriedad y de la broma”¹²³. La cosmogonía de cada grupo humano se evidencia a través de rituales, celebraciones, carnavales y fiestas, actividades que entran en la retórica de la identidad sin estar en la del poder.

Resulta interesante tener en cuenta que Huizinga plantea que el gozo que se presenta de forma inseparable al juego transita por dos estados de ánimo esencial, los cuales son el **abandono** y el **éxtasis**¹²⁴. Estos dos estados se relacionan también con el acto de vincularse con la máscara del rito o del carnaval, en donde se abandona la identidad propia del individuo para “jugar a ser otro, (...). A través de sus máscaras y tatuajes, él ha jugado a ser otro, al identificarse en el ritual con un animal, un antepasado, un espíritu, un demonio o un dios”¹²⁵. Este abandono también hace relación con las responsabilidades y preconcepciones de la sociedad, es decir que cuando se entra a la fiesta/juego/rito se entra a un espacio que, como ya se ha mencionado antes en las descripciones de juego, es distinto y que se aparta de la realidad por lo que se abandonan también los esquemas de la

¹²² CAILLOIS, R. (1967). Los juegos y los hombres, La máscara y el vértigo. México, Fondo de Cultura Económica. p. 137.

¹²³ HUIZINGA, J. 1954, Homo Ludens, Madrid: Alianza Editorial, p.16.

¹²⁴ *Ibíd.*, p. 35.

¹²⁵ HOLZAPFEL, C. 2003, Crítica de la razón lúdica, Madrid: Editorial Trotta, p. 75.

sociedad real, se ingresa a una lógica única y distinta válida dentro de ese espacio-tiempo. Todo lo que sucede al interior del carnaval ocurre en ese instante, haciendo posible parodias de figuras de poder, válidas en este espacio puesto de que el carnaval no tiene que responderle al mundo real. Aquí sucede lo que se describe como la “victoria del fingimiento”¹²⁶, en donde luego de danzar, cantar, moverse y representar durante un periodo de tiempo este ser a través de la máscara se auto-provoca un estado de posesión que, como describe Caillois, no es simulado, sino que a través del agotamiento provocado por el delirio y extático frenesí de la acción el actor pierde la conciencia de lo que hace durante el momento, haciéndose uno con la máscara, sólo para recuperar su identidad y conciencia posteriormente¹²⁷. Resulta interesante también hacer un paralelo a este abandono y éxtasis a que el juego también “oprime y libera”¹²⁸. Esta opresión se instala de dos formas, una tiene que ver con que el carnaval y la fiesta son instancias en donde libera el imaginario de la opresión, es decir es posible burlarse de las altas figuras de poder ya sean religiosos, políticos o de la realeza:

A diferencia de la fiesta oficial, el carnaval era el triunfo de una especie de liberación transitoria, más allá de la orbita de la concepción dominante, la abolición provisional de las relaciones jerárquicas, privilegios, reglas y tabúes. Se oponía a toda perpetuación, a todo

¹²⁶ CAILLOIS, R. (1967). Los juegos y los hombres, La máscara y el vértigo. México, Fondo de Cultura Económica. p. 148.

¹²⁷ *Ibidem*.

¹²⁸ HUIZINGA, J. 1954, Homo Ludens, Madrid: Alianza Editorial, p. 23.

perfeccionamiento y reglamentación, apuntaba a un porvenir aún incompleto.

La abolición de las relaciones jerárquicas poseía una significación muy especial.¹²⁹

En el carnaval las jerarquías se destruyen, los roles se invierten, la máscara permite hacer mofa del sistema y de sí mismo como individuo que lo habita, hacer desopilante lo cruel, oprimir lo que oprime para así observar y mediante la risa y el placer liberarse. Por otro lado esta oposición de opresión y liberación que obedece a los cambios de tensión, rítmica y de armonía al interior de la acción. Es decir a los procesos cíclicos al interior de la actividad que operan en forma de tensión-distensión, espacios llenos-vacíos, trágico-cómico, opresión-liberación.

Derivando de lo que plantea Bateson, los rituales y las tradiciones podrían entenderse como sistemas de comunicación entre generaciones, en donde lo que se traspa son entendimientos del mundo. “Los hombres miman, como expresa Leo Frobenius, el orden de la naturaleza al modo como tienen conciencia de él.”¹³⁰ Dentro del rito se pueden vehiculizar representaciones que intentan explicar el paso del tiempo, el día y la noche, las estaciones del año, la época de siembra, la geografía del territorio y del mundo divino, las formas de respeto y de relación entre pares, las jerarquías de poder y de conocimiento. Este tipo de acciones forman parte de lo que Humberto Maturana explica cuando se refiere al concepto “red cerrada de

¹²⁹ BAJTIN, M. 1987, La cultura popular en la Edad Media y en el Renacimiento: el contexto de François Rabelais, Buenos Aires: Alianza Estudio p. 15.

¹³⁰ HUIZINGA, J. 1954, Homo Ludens, Madrid: Alianza Editorial, p. 29.

conversaciones”¹³¹, en vista de que constituyen modelos culturales definidos por un grupo de valores específicos.

¹³¹ MATURANA, H., VERDEN-ZÖLLER, G. 1993, Amor y juego. Santiago de Chile: Comunicaciones Noreste Ltda, p. 36.

1.2 ENTRETUENPO: PRELUDIO TEATRAL.

Se puede hacer un paneo general de cómo ha sido la deriva histórica del juego propuesta por los autores estudiados. Si bien el origen primero de este se desconoce se puede establecer que su primer impulso, como ya se ha propuesto, puede haber sido de índole irracional y libre. Esta toma lugar como juegos en la infancia como instancia de conocimiento múltiple, tanto de los propios cuerpos de los infantes como del universo que los rodea. De aquí el juego comienza a tener un carácter representativo, mediante el cual se pretende comprender el universo que rodea al ser humano, de aquí, a través de esta naturaleza representativa, se comienza a entrar a un espacio de índole ritual. El ritual puede pretender múltiples funciones como: perpetuación de conocimiento geográfico, climático, estaciones del año, los movimientos estelares, como también para traspasar tradiciones, especificar cómo se desarrollan las relaciones humanas y afectivas entre compañeros, cuales son las jerarquías que deben ser respetadas y cuales son las que no. El ritual se constituye como un proceso de entendimiento y por lo tanto también como uno de revelación, de entrada a la adultez¹³². El ritual se vuelve una fuente de conocimiento, de entendimiento y por ende de poder, el iniciado en el conocimiento tiene poder sobre el no iniciado, y en muchos

¹³² Caillois toma como ejemplo de esto el rito del Do proveniente de la ex-República del Alto Volta, actual Burkina Faso, en donde a través de fibras, ornamentos de hojas y máscaras que representan tanto animales como la divinidad que guía la ceremonia, se transmite el funcionamiento social del grupo mediante la revelación del misterio, del secreto de las máscaras. El misterio consiste en que los ancianos son los que utilizan las máscaras y solo una vez que se le ha revelado esto a un no-iniciado este último también puede usar también una máscara. Los ancianos mantienen el conocimiento y el poder mediante el rito del Do, el cual también se expresa como el paso a la adultez por parte de los niños, los que, una vez que han adquirido el secreto, lo pueden utilizar como poder jerárquico ante los no-iniciados.

rituales especificados por Caillois este conocimiento toma la forma de la máscara por lo que: “Todo el problema reside en estar enmascarado e infundir el miedo o en no estarlo y tener miedo”¹³³, es decir que también el juego puede adquirir el carácter de una institución la cual pretende la dominación. En este mismo sentido se puede hacer relación al *normative communitas*¹³⁴ (*communitas* normativo) que propone Víctor Turner el cual se explica como un modo de perpetuar un sistema social, esto se puede apreciar a través de instancias religiosas (como el rito del Do) por medio de las que emerge un modo social dominante en el que se observa un tránsito que va de un espacio carismático a un sistema profundamente estructurado, el cual se apoya en una relativa repetición para perpetuar ciertos modos de relación y jerarquías de poder¹³⁵. De aquí se podría decir que los rituales, como plantea Huizinga, toman la forma de diversas instituciones humanas que constituyen sociedades, instituciones que instalan convenciones y ficciones a través de normas, ejemplo de esto son la iglesia, la escuela, el estado, el poder ejecutivo, jurídico, legislativo, etc. El juego, como plantea Huizinga, es un motor creador de cultura, que se constituye a medida que avanza el tiempo de diversas formas que representan el mundo (como ya se explicó anteriormente), una de ellas el **teatro**, o lo que se enmarca dentro de la *retórica del imaginario* según Sutton-Smith y el *Mimicry* de Caillois.

La tradición del teatro ha cambiado mucho en el curso de los últimos doscientos años, se puede tomar como ejemplo de esto los planteamientos

¹³³ CAILLOIS, R. *op. cit.* p. 175.

¹³⁴ TURNER, V. 1974, Liminal to Liminoid, in Play, Flow, and Ritual: An Essay in Comparative Symbolology. Volumen 60 n 3. Estados Unidos: Rice Institute Pamphlet - Rice University Studies. p. 80.

¹³⁵ *Ibíd.*, p. 81.

que hace Konstantin Stanislavsky entre los cuales se aprecian dos etapas, la primera en donde se enaltece toda la creación de personaje que obedece a la elucidación psicológica, la creación tridimensional de este¹³⁶, y una segunda en la cual emerge la importancia de la acción del cuerpo y su calidad, de aquí aparece el método de las acciones físicas¹³⁷ (o psico-físicas como también plantea Michael Chejov¹³⁸), las cuales en primera instancia pretenden llenar de sentido la escena y otorgar sub-texto a la dramaturgia. Es decir que el acto locutivo viene acompañado de una acción que la complementa, sin embargo Fischer-Lichte plantea que: “hablar es siempre actuar”¹³⁹, o sea el hecho de enunciar las palabras y estar en la escena viviendo una situación es una acción la cual se ejecuta y toma lugar en el espacio escénico, es una acción escénica. Son acciones ficticias que pretenden representar algo (ir)racional, emocional, estético, perceptivo, etc. Se podría decir que las acciones conforman unidades estructurales al interior del desarrollo de la escena que dan vida al cuerpo teatral.

En el siglo XX la acción toma lugar en la escena a través de diversas irrupciones como la explicada anteriormente en conjunto con la llegada de múltiples autores/directores que vienen a instalar nuevos discursos respecto del teatro tradicional occidental, estos discursos vienen a modificar las formas de trabajo anteriores para incursionar en nuevas inquietudes,

¹³⁶ STANISLAVSKY, C. 1997, Creación de un personaje, Tercera edición, México, D.F.: Editorial Diana.

¹³⁷ KNÉBEL, M. 1996, El último stanislavsky análisis activo de la obra y el papel, España: Editorial fundamentos colección arte.

¹³⁸ CHEJOV, M. 2005, Sobre la técnica de la actuación, Tercera edición, Barcelona: Alba Editorial, S.L.U.

¹³⁹ FISCHER-LICHTE, E. 2011, Estética de lo performativo (Traducción Diana González Martín y David Martínez Perucha), Madrid: Abada Editores, p. 49.

algunos de estos autores son Antonin Artaud y Bertold Brecht¹⁴⁰. En ese siglo se instalan una serie de problemáticas que vienen a poner en crisis los relatos tradicionales sobre la representación, lo que hará emerger de forma paralela a fenómenos como la *performance*, que propone que el instante en que se realiza la acción posee un profundo valor. Max Herrmann se adentra a este análisis apuntando directamente hacia la puesta en escena, para él esta se explica de mejor forma como un **acontecimiento** (*Ereignis*) que como **obra** (*Werk*), al autor le interesan las actividades y procesos al interior del fenómeno entre espectadores y actores, entre los que participan¹⁴¹. Este concepto de **acontecimiento** se vincula muy estrechamente con el juego que deviene de la acción sagrada en Huizinga, quien plantea que esta es un *Dromenon* es decir “algo “que se hace”. Lo que se ofrece es un drama, es decir, una acción, ya tenga lugar en forma de representación o de competición. Representa un suceso cósmico, pero no solo como representación, sino como identificación; repite lo acaecido.”¹⁴² el que se genere como un **suceso de identificación** se explica al basarse en el **acontecimiento presente**, el foco apunta a la vivencia del cuerpo y el espacio real, es decir lo que le sucede a los involucrados (jugadores y

¹⁴⁰ Se nombra a estos autores a partir de la inquietud de desarrollar en el futuro otro estudio de profundización sobre las relaciones entre estos autores y el juego, ya que sus planteamientos presentan posibilidades de vinculación con teorías del juego expuestas en el presente estudio. Por un lado Artaud rescata dentro del teatro occidental el concepto de ritual, el cual abre nuevas puertas hacia la *performance*, esto hace vinculo directo con lo que plantea Caillois con los tipos de juego *Mimicry-Ilinx* y las *sociedades de confusión*. Por otro lado Brecht desarrolla la idea de un teatro con fines pedagógicos, para entender la sociedad y el mundo en que vivimos de forma crítica, lo que se vincula con la teoría de Groos del juego pedagógico, juegos con los que el individuo aprende a desarrollarse en el mundo, esto mediante dificultades autoimpuestas, convenciones, etc., lo que también toca el planteamiento de la retórica de progreso de Sutton-Smith que implica un continuo avance en etapas de desarrollo individual y social.

¹⁴¹ HERRMANN, M. citado en FISCHER-LICHTE, E. Y ROSELT, J. 2008, La atracción del instante. Revista Teatro Apuntes. Nº 130. 2008: 115-125. Impreso, p 117.

¹⁴² HUIZINGA, J. 1954, Homo Ludens, Madrid: Alianza Editorial.

espectadores) dentro del terreno de la acción. El espectador vive un proceso corporal más que uno únicamente mental e imaginativo, este se modifica física-emocionalmente en tanto el espectáculo “ «contagia al espectador». Y es con su materialidad específica de su cuerpo movable y motor con la que el actor afecta de manera inmediata al cuerpo del espectador, lo «contagia», esto es, lo traslada también a él a un estado de excitación.” el actor modifica al espectador y al cuerpo de este. Este fenómeno lo plantea Fischer-Lichte aludiendo a la descorporización sígnica presente en el trabajo de Vsevolod Meyerhold, concepto en el cual confluyen la intención escénica y el cuerpo del actor hacia un constructo final en el cual el actor debe adiestrar su cuerpo para completar esta intención¹⁴³, situación que lleva a apreciar el evento teatral como una experiencia física compartida que en algunas instancias podría compartirse también con el rigor que lleva un deportista de alto rendimiento, un artista de la danza u otro arte que se relacione con el desenvolvimiento del cuerpo en la escena.

Se plantea un tránsito que vuelve sobre sí mismo, del juego al ritual, del ritual a la ceremonia institucionalizada, de la ceremonia al teatro, del teatro al deporte, a la ceremonia, al juego otra vez.

¿Es posible únicamente jugar dentro del teatro? Ahora resulta evidente que muchos autores han utilizado recursos y técnicas desde el juego hacia el teatro sin embargo a través de esta puesta de definiciones y características del juego se pretende establecer relaciones críticas desde el fenómeno juego

¹⁴³ MEYERHOLD, V. citado en FISCHER-LICHTE, E. 2011, Estética de lo performativo (Traducción Diana González Martín y David Martínez Perucha), Madrid: Abada Editores, p. 278.

hacia el del teatro en obras específicas para permitir un enriquecimiento y comprensión de aristas sociológicas, creativas, performativas, etc. presentes en esta relación.

1.3 SEGUNDO TIEMPO: OBRAS Y CONVENCIONES.

a. **Dominio Público: La conciencia escénica de grupo.**

La obra escénica-performática toma lugar en la Plaza de Armas de Santiago de Chile, lugar que queda en el centro cívico y social de la ciudad. Los asistentes al evento, personas que han pagado su entrada, son instados a reunirse en un punto a la esquina de la plaza cerca de los acomodadores, estos últimos hacen entrega de un set de audífonos los cuales están conectados vía ondas de radio a la transmisión en directo de una voz viva, la cual irá entregando indicaciones e invitando a participar de una acción colectiva a través de preguntas.

Como se puede revisar en los documentos anexos (texto de la obra *Dominio Público*) se aprecia lo que Chateau nombra como un juego con **regla social**¹⁴⁴, ya que se establecen los límites (o convenciones) desde un inicio por parte de la voz al explicar a los espectadores mediante los audífonos: “Durante toda la representación una acomodadora estará a un lado de la plaza por si tienen algún problema con los auriculares. Localícenla visualmente al igual que los carteles de “IZQUIERDA” y “DERECHA”, situados a ambos lados de la plaza. Estos carteles les serán útiles para orientarse”¹⁴⁵, generando de esta forma un tránsito muy sutil

¹⁴⁴ CHATEAU, J. 1973, *Psicología de los juegos infantiles*, Buenos Aires: Editorial Kapelusz, p.59

¹⁴⁵ BERNAT, R. anexo 1, p. I. Texto aportado por el autor a Gonzalo Dalgarrando Haritçalde.

desde el mundo real al mundo del juego. Este tránsito también se establece cuando al participante se le indica como estará orientado el espacio a utilizar y cuáles serán los límites geográficos dentro de los cuales el juego, el rito y la acción sucederán, esto por medio de la misma voz que entregará las indicaciones dentro de la obra.

La entrega del set de audífonos se instala como una estrategia clave para separar los mundos, entendiendo la separación de Huizinga¹⁴⁶. Es decir el mundo de lo real con el mundo del juego/ficción, puesto que a pesar de que la situación tome lugar en la mitad de un espacio público este se convierte en el espacio de juego una vez que los participantes se ponen los audífonos, el ponerse los audífonos es ponerse la máscara del rito, es el ingresar a la obra, el aceptar participar de ella.

Luego de introducir a los espectadores se les hace escuchar la **Flauta Mágica** de Wolfgang Amadeus Mozart (a través de los auriculares), extendiendo la invitación a los participantes de bailar al medio de la plaza si es que es de su interés. La obra/juego comienza en este minuto cuando se establece la primera pregunta, que valga la redundancia es “¿Puedo hacerte unas preguntas?”¹⁴⁷, de aquí en adelante comienza la acción que se describe en primera instancia como una encuesta, la cual se responde (en un inicio) espacialmente, esto se explica de la siguiente forma: al iniciar la acción se pregunta al participante si este: llegó por invitación de un amigo, si es así

¹⁴⁶ Que plantea en las características del juego: la acción sucede en un mundo distinto y separado del cotidiano.

¹⁴⁷ BERNAT, R. anexo 1, p. I. Texto aportado por el autor a Gonzalo Dalgarrando Haritçalde.

este tiene que caminar y ubicarse en el área indicada como “DERECHA”; si llegó por iniciativa propia, debe ubicarse en la “IZQUIERDA”; si el motivo por el que asiste a la obra es por obligación profesional debe ubicarse al medio del espacio; y si asistió porque es amigo o familiar de alguna de las personas que trabajan en la organización o la compañía debe acercarse a la acomodadora. El grupo ha sido dividido. Esta dinámica se asemeja a la del juego **Simón Manda**, en el cual se genera una ficción mediante la que todos los participantes deben seguir las indicaciones de un individuo. Aquí, en la obra *Dominio Público*, en vez de ser una indicación directa a ejecutar por el participante (como funciona en el juego Simón Manda), se realiza una indicación cuya respuesta está condicionada a la información propia participante, a su historia, sus gustos, sus ambiciones, etc, ejemplo de esto es que al espectador no se le está obligando a ir a la izquierda del espacio, sino que se le está preguntando si llegó por iniciativa propia al espectáculo, si este fuese el caso y el espectador decide compartir esa información tomará parte del lado izquierdo, el resto de la obra/juego opera de la misma forma.

Este es un **juego reglado** (siguiendo la categorización de Chateau), puesto que se instalan las convenciones desde un inicio, son reglas nuevas (principio presente en los juegos de **reglas abstractas**) algunas de las cuales se develan al inicio pero a medida que la acción avanza va develando nuevas complejidades y reglas que el participante irá aceptando. Sin embargo este juego también obedece a principios pertenecientes a los juegos **no-reglados**, situación que aparece en la forma de **Juegos con lo**

Nuevo puesto que esta es una experiencia que no está develada por completo desde un inicio, entonces el ímpetu de exploración del participante se convierte en el vehículo que da forma al mismo ejercicio. Esta novedad se instala con cada nueva premisa, que se muestra como una regla nueva a aceptar, es decir si se escucha “¿Crees que el sexo está sobrevalorado? Ponte el dedo sobre los labios”, la regla/indicación es única y lleva al espectador/participante a estar modificándose y aceptando constantemente, haciéndolo transitar por el placer de descubrir y reconocer/se, placer que lo mantiene dentro del juego.

Bajo el concepto de Groos se podría hacer la vinculación con tres tipos de juego, el **sensorial** puesto que el sistema de sentidos debía entrar a vincularse con el entendimiento del espacio, sus dimensiones y profundidad, el **motor** ya que el cuerpo tiene que estar en relación activa con este y responder físicamente a las indicaciones a percibir (moverse hacia algún lado, levantar los brazos, acostarse en el piso, etc). También involucra los juegos de **inteligencia, sentimiento y voluntad** en tanto el juego empuja a percibir preguntas de forma intelectual y a evaluar respuestas, a decidir si quiere mantenerse dentro del juego o volver a la seguridad que le otorga la realidad cotidiana. Las preguntas a medida que avanza la obra se van volviendo más precisas y provocadoras lo que evoca tensiones emocionales en los que participan, este evento invita a reflexionar sobre los hábitos y situaciones de vida: “Muchas personas frívolas juegan con sus hábitos, y toman un deleite infantil en pequeñas conquistas logradas por su voluntad, sin embargo sin poder alterar de forma seria o permanente

su manera de vivir”¹⁴⁸. La obra juega con este problema (de la capacidad de observar los propios hábitos/realidades y eventualmente modificarlos fuera del juego), ya que en la representación clásica del teatro se exhiben realidades de otros individuos ficcionales, fenómeno que invita a reflexionar sobre la propia realidad de espectador. La obra *Dominio Público* opera como un mapa que resalta las diferencias entre los participantes haciendo que estos se vinculen de forma política-lúdica¹⁴⁹ con sus propios contextos, identidades y con los demás participantes/ciudadanos, haciendo que estos se observen como seres individuales que poseen una historia específica, la cual se tensiona al estar en relación con las del resto a través del juego.

Durante el desarrollo de la obra Bernat logra hacer que los espectadores/participantes, a través de la dinámica de juego logren transitar performativamente entre espacios que pertenecen al cotidiano, a lo artístico y lo político, haciendo que cada uno de estos individuos adquiera un rol autoasignado (como personajes de la obra) y asimismo como participante, transita hacia un espacio que ondula entre lo ético y lo estético¹⁵⁰. La acción de responder a su propia demografía e individualidad cultural en un espacio donde se permite hacer esto sin ser juzgado compone una dinámica en el ejercicio de la opinión pública de reconocimiento, ver quienes se acompañan en algunas respuestas y en otras no y en esa misma diversidad existir encontrando este *Dominio Público*. Se vuelve profundamente

¹⁴⁸ GROOS, K. 1901, *The play of man*. United States of America: D. Appleton and Company, p. 172.

¹⁴⁹ PAVLOVSKY, E. 1999, *Micropolítica de la Resistencia*. Buenos Aires: Eudeba, p. 162.

¹⁵⁰ FISCHER-LICHTE, E. 2011, *Estética de lo performativo* (Traducción Diana González Martín y David Martínez Perucha), Madrid: Abada Editores, p. 26.

atractiva la acción libre que toma cada participante al responder puesto que está desprejuiciado, esto puede ser debido a que este asigna un carácter de poca seriedad a lo que es realmente muy serio, este tránsito (de lo serio a lo no serio o viceversa) es permitido en parte también porque el participante cuando entra al juego deja de ser él y se convierte en un jugador de él mismo, una máscara de él mismo y “Las máscaras toman un breve desquite contra el decoro y la moderación que observan el resto del año”¹⁵¹, lo que permite que los contrastes sociales operen por sí mismos, generando la divergencia de opinión en el espacio escénico.

El tránsito entre la vida cotidiana-política de los espectadores y el juego se da desde el principio de este último cuando se pregunta si “¿Vives de Plaza Italia para arriba?” o “¿Vives de Plaza Italia para abajo?”, esto entendiendo que el punto de Plaza Italia constituye una separación simbólica de clases socio-económicas dentro de Santiago, ante ello el participante se permite transitar entre estas tensiones debido a que se encuentra, por decirlo así, enmascarado en su rol de oyente-espectador-jugador. El espectador entra en juego sin notar que el espacio de ficción y realidad están relacionados de forma liminal¹⁵² al interior de la obra, el espectador entra en rol solo para develar parte de sí mismo.

¹⁵¹ CAILLOIS, R. *op. cit.*, p. 219.

¹⁵² DIÉGUEZ, I. 2009. Escenarios y teatralidades liminales. Prácticas artísticas y socioestéticas [en línea] Cuenca, España <<http://artescenicass.uclm.es/index.php?sec=texto&id=205>> [consulta : 18 de agosto 2016].

El juego instala preguntas sobre la vida y el contexto socio-cultural de las personas generando agrupaciones o separaciones a partir de respuestas en común y divergencias respectivamente, incluso hay preguntas distintas para que cada grupo se encuentre representado-implicado con una acción. Esta actividad tensiona las diferencias de una forma permitida puesto que se instala desde una ficción, desde lo “no serio”¹⁵³. Esta estructura de relación genera algo que podría denominarse como una “forma de política lúdica”¹⁵⁴, ya que pone las situaciones de la vida social (conflictivas o no) al servicio del desarrollo individual y social, enmarcándolo dentro de la *retórica de progreso* y la de *identidad* de Sutton-Smith. La de progreso se explica debido a que implica un desarrollo social permanente, que bien puede presentarse en niños o en adultos, por otro lado también se presenta como un juego con retóricas de Identidad en vista de que usa el juego como una forma de generar *bonding*¹⁵⁵(vincularse/relacionarse), es decir para relacionarse o vincularse con otros:

(...) resulta evidente la utilización del teatro, la danza o el cine para alterar lúdica o estéticamente los esquemas de relación que permiten la visibilidad y, por tanto, la distinción, de individuos o colectivos hasta ese momento indiferenciados. (...)La renuncia a la soberbia y la aceptación de un diálogo horizontal contribuyen a quienes antes ocupaban el papel de consumidores, o en todo caso, de figurantes, pasen a primer plano, se hagan significantes e incluso generadores ellos mismos de contenido simbólico.¹⁵⁶

¹⁵³ HUIZINGA, J. *op. cit.*, p. 20-21.

¹⁵⁴ PAVLOVSKY, E. 1999, *Micropolítica de la Resistencia*. Buenos Aires: Eudeba, p. 164

¹⁵⁵ SUTTON-SMITH, B. *op. cit.* p. 91.

¹⁵⁶ SÁNCHEZ, J.A. 2012, *Prácticas de lo real en la escena contemporánea*, México: Paso de Gato, p. 273.

El juego-teatral de *Dominio Público* busca generar relaciones, las cuales pretenden tensionarse para buscar un diálogo horizontal de igualdad, desde la divergencia, no busca dar tratos mejores para unos y peores para otros sino que explora en la diferencia social para poder observarla y reencontrarse con el ser comunitario detrás de ella, busca la relación de grupo y su autoconocimiento, que es uno de los fines de los juegos de identidad de Sutton Smith.

El espectáculo es un *Mimicry*, sin embargo dentro de él se desarrollan dos *Mimicrys* o simulaciones distintas: la primera se establece cuando el espectador acepta entrar a una realidad donde es posible que él responda las preguntas que un individuo le hace a través de un equipo de radiotransmisión, es decir, donde él renuncia a su voluntad para crear formas, grupos y gestos colectivos dentro del espacio. Cabe decir que esto califica también con un *Alea* ya que como recién se mencionó existe un abandono de la voluntad ante una entidad otra. La segunda *Mimicry* tiene que ver cuando del juego de las preguntas se deriva en la creación de cuadros de represión policiaca concreta, es decir el participante entra en un realidad dentro de la cual se crea una sub-realidad de juego en donde se es o policía, prisionero o personal de la cruz roja, generando cuadros de tensión dramática que llevan a los participantes a ser parte de su propia historia, a generar un desenlace juntos, a pesar de que para algunos esa actividad resulta graciosa el reconocimiento existe, se percibe que esta imagen toma lugar en otros lados y que las diferencias sociales, económicas, políticas y de gusto llevan a muchos a situaciones de extrema violencia como la que

ellos mismos retratan. La ficción que se construye se devuelve hacia los espectadores en tanto se realizan preguntas que ya no pretenden ser respondidas en ese momento debido a que ya no se da ni tiempo ni formas para responder, y se presume que el espectador se lleva estas preguntas con él para cuando termina la obra:

4. ¿Todavía vas al teatro para olvidarte de ti mismo?
5. ¿Estás viviendo la vida que soñaste?
6. ¿Tienes alguna cosa que decir?
7. ¿Cualquier opinión ha de ser escuchada?
8. ¿Tienes más cosas por esconder que cosas por decir?
9. ¿Infravaloras a alguien que no tiene un trabajo suficientemente bueno?
10. ¿Comienzas el día lavándote el sexo?
11. ¿Te metiste el dedo en el culo para masturbarte?
12. ¿Tus actos te han traído problemas?
13. Si has nacido en CHILE, tu esperanza de vida es de casi 79 años ¿La superarás?
14. ¿Te queda más de la mitad de la vida?
15. ¿Hiciste una lista de las cosas que querías hacer?
16. ¿Conservas esa lista?
17. ¿Has vuelto a un lugar simplemente para tratar de recuperar un recuerdo?
18. ¿Preferirías borrar un recuerdo?
19. ¿Crees que todavía faltan muchas preguntas por contestar?
20. ¿Crees que durará toda la vida?

21. ¿Crees que algún día llegarás a responder... correctamente?¹⁵⁷

Ya que a los espectadores no se les pide responder con el cuerpo en ese momento, se intuye que se produce en ellos la necesidad de guardarlas en el cuerpo para responderlas después, invitando a que el reconocimiento propio perdure después de esta acción, posterior a que la obra haya terminado. Estas preguntas se instalan para que el espectador observe su individualidad y sus relaciones, recordando ahora en sus gestos y acciones preguntas que la obra le propuso, preguntas que operarán como apoyo crítico a la hora querer hacer o modificar algo en su vida puesto que las respuestas solo las tiene el espectador y por ende la posibilidad de hacer algo con ellas.

b. Remote Santiago: Creando capas de realidad.

La compañía alemana Rimini Protokoll se caracteriza por sus obras-dispositivo que funcionan como estructuras dramáticas y performáticas que se adaptan a los contextos de cada país, ciudad, grupo social, etc. Este es el caso de *Remote X* cuya versión en Chile se llamó *Remote Santiago (Santiago Remoto)*.

La obra se instala como un recorrido que se inicia en el Mausoleo Italiano ubicado dentro del cementerio general de Santiago culminando en

¹⁵⁷ BERNAT, R. anexo 1, p. IX. Texto aportado por el autor a Gonzalo Dalgarrando Haritçalde.

un edificio patrimonial cerca de la estación de metro Cal y Canto. Cuando los espectadores llegan al mausoleo, en su entrada, se encuentra una recepcionista que les entrega un sistema de audífonos y radiotransmisor. A través de estos audífonos se escucha una voz electrónica femenina, una voz que declara ser una máquina con inteligencia artificial. Esta voz es el personaje que guía el recorrido, su nombre es Rosa en su versión en español y Rachel en su versión en inglés. Rosa guía la mirada y la reflexión de un grupo de 50 personas aproximadamente durante dos horas, tiempo que dura la obra-recorrido.

La obra pretende instalarse como una re-interpretación, poetización y tensión entre la geografía local (y todo los elementos de la urbanidad que la componen y habitan) y la individualidad de los participantes, generando narrativa entre ellas. El relato de esta voz sintetizada se apoya en que ella es una máquina con inteligencia artificial y que esta guía es como una especie de encuentro ya que ella enuncia “Usted vino a entenderme. Intentaré entenderle a usted”¹⁵⁸. Se podría decir que en este personaje se evidencia la falta de humanidad, o de la comprensión de una humanidad sin cuerpo y limitada solo a una concepción abstracta, sin cuerpo sin emociones, que hace que su punto de vista a la hora de guiar al espectador por el espacio se vuelva un punto de distancia que haga cuestionar ciertas costumbre enraizadas en la cultura, estas reflexiones van tomando lugar en la ciudad misma a medida que se va avanzando, componiendo acciones grupales

¹⁵⁸ PROTOKOLL, R. Anexo 2, Texto aportado por el autor a Gonzalo Dalgarrando Haritzalde.

propuestas por la inteligencia artificial que van componiendo cuadros estéticos urbanos.

La obra funciona con unos transmisores móviles que van dentro de la mochila de algunos individuos que van en el grupo de espectadores, camuflados como espectadores, estos van llevando la acción de la voz y relacionándose con los imprevistos que puedan suceder como esperar el grupo, repetir indicaciones o jugar planes alternativos si sucede algún imprevisto en el espacio real.

La obra se plantea como un *Mimicry* puesto que genera una capa de realidad alterna a la real, es decir al ponerse los audífonos convierte parte de la ciudad (por la que se transita) en una realidad otra en donde existe el relato. Si bien el espacio donde toma lugar el relato, este tránsito, es muy grande aún así está completamente definido cual es el espacio dentro del cual sucede la acción puesto que como bien dice la voz explica: “Mientras más cerca estés de los demás, la calidad de la señal mejora (...) si te quedas atrás perderás la señal”¹⁵⁹ que a medida que el grupo va avanzando este debe mantenerse unido puesto que si se aleja del **rebaño** perderá la señal y no podrá seguir las indicaciones, es decir se saldrá del juego, por lo que se concluye que el espacio y el tiempo de duración están muy definidos dentro de la ficción a pesar de encontrarse a la intemperie en donde pareciera que no hay límites.

¹⁵⁹ PROTOKOLL, R.. Anexo 2, p. VIII-IX. Texto aportado por el autor a Gonzalo Dalgarrando Haritçalde.

La obra se instala dentro de tres retóricas: la de *Identidad*, de *Imaginario* y las del *Ser Propio*¹⁶⁰. La *retórica de identidad* se desarrolla en la obra por diferentes causas, entre ellas porque profundiza en un recorrido-encuentro guiado por una voz, la cual constantemente propone preguntas y acciones que apuntan hacia el entendimiento propio. Sutton-Smith explica que de hecho las *performances* lúdicas están diseñadas para persuadirnos de “(...) adoptar una visión en común de nosotros mismos que prefiramos”¹⁶¹, como un ejercicio de generación de identidad. Por otro lado se encuentra la retórica de Imaginario debido a que la acción propuesta por la voz reinterpreta y reordena lo que se ve, agrega otra realidad que permite observar la original con más distancia. La voz constantemente se encuentra utilizando la geografía para vehicular reflexiones y acciones, re-interpretándolas. Por ejemplo cuando se inicia la obra la voz explica “Bienvenidos al Mausoleo, la casa de los muertos.”; luego cuando se está abandonando el cementerio “Dejas las tumbas atrás. Templos y capillas. Casas lujosas para gente que ya no está viva. Todo el mundo quiere que su vida sea recordada como algo especial. Todos quieren dejar algo especial una vez que ya no están más aquí. No trabajas para sobrevivir. Trabajas para dejar huellas. Eso parece”¹⁶², esta imagen se instala de forma concreta, sin embargo las relaciones se van completando a medida que el recorrido avanza, cuando se pasa por el lado de un edificio residencial a las afueras del hospital de la Universidad de Chile la voz indica:

¹⁶⁰ SUTTON-SMITH, B. 2001. The ambiguity of play. United States of America: Harvard University Press. Versión Kindle. Traducción Gonzalo Dalgarrando Haritçalde.

¹⁶¹ Ibid., p. 91.

¹⁶² PROTOKOLL, R.. Anexo 2, p. X. Texto aportado por el autor a Gonzalo Dalgarrando Haritçalde.

Estás caminando a lo largo de casas. ¡Mira hacia arriba!. Muros para proteger a los humanos de otros humanos. Cajas para carnes humanas. Tumbas para los vivos. Están amontonados como en el mausoleo. Uno sobre otro... Sin embargo los habitantes aún no están muertos. Cada balcón intenta sobresalir. Aquí las familias son creadas. Las células más pequeñas de una comunidad. Unidades creadas por el amor y el impulso de reproducción. Cuerpos acercándose unos a otros tras cortinas. Ustedes tienen cuerpos. Pueden ser abrazados. Pero también pueden ser dañados. Torturados. Asesinados. Muchos de ustedes al mismo tiempo. Pueden ser borrados.¹⁶³

La voz instala una narrativa en el espacio, se sirve de este para relacionarse con el espectador-participante a través del emocionar, evoca imágenes concretas a partir de reflexiones que no tienen que ver directamente con la historia del lugar por el que se transita, pero que deriva de una línea de pensamiento que busca humanizar. Resulta interesante como este ejercicio individual, en donde un individuo se relaciona con un aparato tecnológico para apreciar y sentir una obra de arte se convierte en un ejercicio de generación ficcional de una comunidad, durante ciento veinte minutos este grupo de cincuenta personas son **el rebaño** de Rosa, en donde a través de diferentes ejercicios de separación busca encontrar otras pequeñas comunidades dentro de la gran comunidad. Este ejercicio de individualidad se enmarca dentro de la retórica del **Ser Propio**, en tanto la experiencia se desarrolla como un fenómeno personal. Las teorías que se enmarcan dentro de esta retórica apuntan a la búsqueda del estímulo

¹⁶³ *Ibíd.*, p. XXXI. Texto aportado por el autor a Gonzalo Dalgarrando Haritçalde.

personal¹⁶⁴ lo cual se vincula con la concepción de diversión¹⁶⁵ de Wright y de libertad¹⁶⁶ de Caillois y de placer ¹⁶⁷Huizinga. Esta estimulación individual se instala en la obra-juego *Santiago Remoto* como: “un estado de mente, una forma de mirar y de ser, una configuración mental hacia el mundo y las acciones que uno mismo tiene en él”¹⁶⁸ que se manifiesta durante el recorrido ya que el espectador presta su entendimiento y mirada a Rosa, para que ella lo guíe y re-organice semióticamente lo que el espectador ve, transmutando lo real, haciendo por ejemplo que un parque se convierta en una pista de carreras, invitando a todos los escuchas a la competencia para que, después de haber corrido expresar: “Algunos ya se rindieron. Algunos ni siquiera empezaron. Lo sé, se trata de participar y no de ganar. Pero ¿porqué algunos siempre tienen que esperar a otros? Si ellos fuesen máquinas, hubiesen sido tirados a la basura hace mucho tiempo. Pero como son humanos, se les puede dejar vivos”¹⁶⁹, establece un paralelo sobre la productividad humana y la exigencia del sistema en que se vive, en efecto cuando se usa una máquina que no rinde lo esperado se bota a la basura, sin embargo la pregunta sobre ¿qué es lo que pasa cuando un humano no cumple?, ¿la productividad es la unidad de medida última? Las reflexiones se instalan de forma personal y si bien las acciones que se

¹⁶⁴ SUTTON-SMITH, B. 2001. The ambiguity of play. United States of America: Harvard University Press. Versión Kindle. p. 173. traducción Gonzalo Dalgarrando Haritçalde.

¹⁶⁵ WRIGHT, J. 2007, Why is that so funny?, Nueva York: Limelight Editions, p. 27-28. Traducción de Gonzalo Dalgarrando Haritçalde.

¹⁶⁶ CAILLOIS, R. 1967. Los juegos y los hombres, La máscara y el vértigo. México, Fondo de Cultura Económica, p. 28.

¹⁶⁷ HUIZINGA, J. 1954, Homo Ludens, Madrid: Alianza Editorial, p. 20.

¹⁶⁸ WRIGHT, J. 2007, Why is that so funny?, Nueva York: Limelight Editions, p. 174. Traducción de Gonzalo Dalgarrando Haritçalde

¹⁶⁹ PROTOKOLL, R.. Anexo 2, p. XXXV-XXXVI .Texto aportado por el autor a Gonzalo Dalgarrando Haritçalde.

convocan para generar grupo podrían modificar esta naturaleza individualizante, se presentan de una forma en la que la relación esencial es entre el individuo y el relato sobre el espacio, lo que empuja una conciencia de la cartografía de su reflexión, de la experiencia.

Las acciones grupales que se forman como cuadros estéticos que intervienen la ciudad (grupo bailando en el mall, gente sentada mirándose entre ellos en la sala de espera del hospital, gente caminando por el Paseo Puente con una mano levantada a modo de protesta sosteniendo objetos diversos, una pequeña horda de personas con auriculares corriendo por el parque) no son para interactuar entre ellos y generar colectivo (colectivo como grupo con relación comunitaria, porque en efecto hay una masa aglutinada y que se mueve, sin embargo no termina de construirse como un colectivo porque no hay identificación, solo hay seguimiento de indicaciones), sino para usar esa conexión superflua y esporádica en servicio de la experiencia individual, experiencia que no busca vincular al grupo desde sus similitudes o sus diferencias.

El recorrido funciona en tanto el espectador asume que su guía lo llevará por lugares que no afecten su integridad, es por ello que durante un periodo de tiempo renuncia a su voluntad y se entrega a las indicaciones, este despojo de la voluntad se asocia con la retórica del Destino de Sutton-Smith y el *Alea* de Caillois, en donde se abandona toda decisión racional propia y se le entrega este poder a una entidad otra.

La diferencia entre el fenómeno que sucede en la obra *Dominio Público* y el que toma lugar en *Santiago Remoto* es que si bien ambas se basan en que los espectadores están recibiendo estímulos e instrucciones que los van moviendo y componiendo en el espacio, en *Dominio Público* la obra se basa en la tensión que existe entre los cuerpos y su historia socioeconómica y cultural, en la relación entre los cuerpos y sus reconocimientos, tensión que deviene en una forma política de jugar, mientras que si bien en *Santiago Remoto* también aparece esta tensión y observación entre los cuerpos socio-económicos-culturales-valóricos la obra no depende de ellos para su desarrollo, en efecto pretende que emerjan estas tensiones pero su mecanismo de desarrollo (a diferencia de *Dominio Público*) permite que la interpelación quede en el colectivo más que en la individualidad de cada espectador. Las instrucciones suceden como pequeños momentos-acción en donde se propone observar e interpelar al grupo como comunidad humana. La obra de Rimini hace mayor hincapié en el juego (relación) entre el grupo y el espacio para luego esta observación se refleje sobre él mismo y su comportamiento. Podría interpretarse que la obra se instala como un autoexamen de la idea de rebaño.

c. Multicancha: El deporte como performance.

La compañía Teatro de Chile, bajo la dirección de Manuela Infante, estrena la obra *Multicancha* el mes de octubre del año 2010 en el Centro Cultural Matucana 100. Esta obra se plantea como una investigación acerca

del deporte, la dimensión escénica que este puede tener y la puesta en exigencia del cuerpo actoral para entrar en esta dimensión disciplinar.

Se vuelve necesario para este estudio diferenciar el fenómeno del deporte con el del juego al analizar la obra *Multicancha*. Las cuatro categorías esenciales de Roger Caillois: *Agon*, *Alea*, *Ilinx* y *Mimicry* tienen, como se vió anteriormente, dos sub-categorías que dividen a cada una de las anteriores. Estas subcategorías son *Paidia* y *Ludus*, la primera describe todos los juegos que obedecen a la improvisación y a la alegría mientras que en el *Ludus* agrupa a los que se rigen bajo la regla y el gusto por la dificultad gratuita¹⁷⁰. Se toma esta diferenciación ya que resulta interesante para este estudio que las actividades de un mismo tipo puedan funcionar con diferentes espíritus, es decir con diferentes motores y que de alguna forma estos también develan una concepción social. Caillois plantea que los juegos *Paidia* son infantiles, y se desarrollan para generar reconocimiento, probar situaciones, conocer el mundo y auto-conocer los cuerpos, por otro lado, en el *Ludus* se instala como un *Paidia* disciplinado, profesional y estructurado. A partir de esto explica que en cada categoría esencial existe una versión *Paidia* que se instala en el mundo infantil y otra *Ludus* que toma lugar en el mundo adulto (sin embargo hoy se entiende que niños pueden desarrollar actividades *Ludus* y adultos actividades *Paidia*). Por ejemplo dentro del *Mimicry*, según Caillois la forma *Paidia* son los juegos de imitación, las muñecas, máscaras, disfraces, etc. mientras que en el *Ludus* es el teatro y las artes escénicas en general. En el *Alea* la forma

¹⁷⁰ CAILLOIS, R. (1967). Los juegos y los hombres, La máscara y el vértigo. México, Fondo de Cultura Económica. p. 65.

Paidia es el cara y sello, y en la forma *Ludus* son las loterías; en *Ilinx* en la forma *Paidia* es el sube y baja y en la forma *Ludus* los deportes solitarios de autoexigencia como el alpinismo; y para terminar en el *Agon* la forma *Paidia* son todas las competencias no reglamentadas como luchas y carreras infantiles mientras que en el *Ludus* son todos los deportes competitivos de la actualidad como el fútbol, basquetbol, etc. Cabe entonces decir que la obra *Multicancha* se enmarca en primera instancia¹⁷¹ dentro de una categorización *Agon* sub *Ludus* transitando por espacios *Mimicry* sub *Ludus*.

La investigación desarrollada por la compañía Teatro de Chile ahonda en las preguntas de: ¿qué es lo que sucede con el cuerpo humano en el deporte? Para esto crean seis deportes nuevos a partir de otros ya existentes, tales como rugby, basketball, tenis, ping-pong, etc. Estos deportes tienen una naturaleza *agónica*, es decir que la forma que toman es de deportes competitivos donde dos equipos purgan por vencer a su contrincante. La obra avanza a través de diferentes momentos los cuales están determinados por los diferentes deportes. Los nombres ficticiales de estos son: *Interball*, *Centerball*, *Bodyball*, *Rugniff*, *Hocknis* y *Multipool*, cada uno de los cuales posee un set de reglas muy específico creado e incorporado por la compañía durante el proceso de investigación. Manuela Infante, directora de la obra, explica que esta se desarrolla como un viaje que va desde juegos **integrales**

¹⁷¹ Se especifica “en primera instancia” entendiendo que los juegos no operan de forma pura ya que continuamente se prestan elementos y acciones que provocan otras categorías en esferas interiores de cada juego, como transmutación de un individuo normal en arquero al entrar en la cancha de fútbol, representa un arquero, es un *Mimicry* dentro de un *Agon*. Las definiciones explicadas en esta tesis son útiles para comprender los elementos por separado y favorecer su análisis, pero resulta clave comprender que actualmente se opera en fenómenos complejos (teatro y juego) que continuamente generan mixturas.

a juegos **instrumentales**¹⁷². Ella define a los juegos **integrales** como juegos donde el cuerpo no es algo distinto del jugador, es decir que el cuerpo es el que toma las decisiones en el juego, el instinto, lo que para usos de este estudio se relaciona con el *Paidia* de Caillois puesto que es el impulso el que lleva la acción a pesar de estar dentro de un universo reglamentado, impulsos irracionales, por lo que ella llama “integral” en tanto que este juego-deporte integre la conciencia y el cuerpo como una sola cosa. Por otro lado los juegos **instrumentales** se definen para la directora como los que ven al cuerpo como una herramienta, un objeto mejorable, una máquina que se diferencia del yo y de la mente, es decir el cuerpo se pone al servicio de la mente incurriendo en lo que Victor Turner nombra como “*Flow-break*”¹⁷³ (Quiebre de flujo) en donde se genera una interrupción en la amalgama de la acción y la conciencia. Es decir que el viaje de la obra toma como punto de partida la concepción del **yo** y el **cuerpo propio** como dos elementos unificados, y a medida que avanza la obra se acentúa la división entre estos, la enajenación entre ellos a través del utilitarismo moderno del cuerpo, aumentándola cada vez más hasta que en última instancia estos cuerpos ya no resisten la instrumentalización propuesta por los tipos de juego, lo que insta a los ejecutores, dentro del *Mimicry*/ficción, a renunciar a la gesta deportiva, renunciar al deporte como la pulsión moderna de controlar las fuerzas y las cosas, renunciar al espectáculo de la dominación humana.

¹⁷² Anexo 3, grabación entrevista Manuela Infante.

¹⁷³ TURNER, V. 1974, Liminal to Liminoid, in Play, Flow, and Ritual: An Essay in Comparative Symbolology. Volumen 60 n 3. Estados Unidos: Rice Institute Pamphlet - Rice University Studies. p. 79.

Cuando se llega a ver la obra se ve un grupo de personas pre-calentando en un espacio delimitado como una cancha con múltiples líneas internas, se pueden reconocer en el piso de esta las demarcaciones de deportes como basquetbol, futbolito, voleibol y tenis. Alistándose físicamente para poder desempeñarse en un máximo nivel de exigencia dentro de la obra. Los acontecimientos al interior del espectáculo se desarrollan alternando de forma liminal acciones presentacionales, es decir performáticas por esencia (en el sentido de Fischer-Lichte en que **acontece efímeramente**, es decir que de esa forma toma lugar por primera y última vez), con acciones representacionales, o sea espacios donde los juegos transitan a un lugar coreográfico construido con antelación. Este montaje obedece a lógicas performáticas porque en su narrativa, haciendo un paralelo juego-teatral, existen dos fuerzas opositoras (dos equipos) que están en conflicto (lucha competitiva) en los que cada uno pretende cumplir su super-objetivo (vencer en todos los deportes). La obra como totalidad no pretende que uno de los equipos gane más que el otro, no está en definir de forma fija cuál es el que debe vencer, puesto que el ejercicio de la obra está en lo “que conduce a la desestabilización de la idea misma de esquema conceptual dicotómico”¹⁷⁴ es decir que va más allá del entendimiento dual de las cosas como: ganar-perder, bueno-malo, éxito-fracaso, esta visión se desestabiliza ya que la *Multicancha* anula la posibilidad de un desarrollo unívoco al interior de ella, suceden diversos fenómenos internos, emociones evocadas a partir de la misma competencia que hacen que el mismo evento de la obra se modifique. La autora explica que la competitividad resulta tan

¹⁷⁴ STAHLHUT, K. citado en FISCHER-LICHTE, E. 2011, *Estética de lo performativo* (Traducción Diana González Martín y David Martínez Perucha), Madrid: Abada Editores. p. 50.

potente que algunas marcas de la obra que se había establecido para cambiar de deporte o para entrar en un momento coreográfico terminaban siendo pasados a llevar, esto debido a que los jugadores querían jugar un poco más en momentos dados de cierto deporte, su impulso los lleva a querer vencer más que a representar, lo **enactivo** era más fuerte, el **acontecimiento**.

La obra, como se menciona anteriormente, se presenta como un *Agon Ludus*, categoría pariente de la **retórica de poder** de Sutton-Smith, la cual explica los juegos que pretenden la dominación y conquista (el cual se relaciona con los sistemas patriarcales expuestos por Maturana). Cabe decir que esta retórica (de poder) se compenetra profundamente con la **retórica de identidad** ya que “las comunidades típicamente demuestran su identidad y su poder dentro instancias de competencia. (...) El propósito de gran parte de los conflictos, concursos y expresiones de poder es para demostrar la superioridad de la propia identidad, comunidad y tradiciones de uno”¹⁷⁵, sin embargo al interior de la obra se genera un problema con esto el cual se expone a continuación. Para desarrollar un mayor sentido de unificación la formación de estos equipos se mantuvo desde el inicio del proceso creativo, lo que para los participantes implicaba, para la fecha del estreno, un sentido profundo de pertenencia al equipo rojo o al negro. Ellos establecen un cúmulo de relaciones entre ellos que los hace sentir distintos como equipo, sin embargo el problema se instala en que los juegos no pretenden abrirse hacia el espectador de forma identitaria (más allá del mero gusto por el

¹⁷⁵ SUTTON-SMITH, B. 2001. The ambiguity of play. United States of America: Harvard University Press. Versión Kindle, p.91.

desempeño de habilidad, por el drama vacío¹⁷⁶) ya que no existe nada de este patrimonio que el espectador pueda apreciar a primeras. Debido al trabajo de comunidad para cada equipo existe una serie de valores y detalles que los hacen sentir pertenecientes a ese equipo, ellos representan algo para ellos mismos, son una comunidad, sin embargo esto no se externaliza y el espectador que no se ha relacionado nunca con ellos no sabe lo que representan, de hecho, no representan un patrimonio cultural comunitario, una zona geográfica que acumule ciertos intereses, un grupo perteneciente a alguna religión, es una ficción a cargo de actores, es decir de creadores de ficción, lo que da la impresión de una purga ideológicamente vacía a ojos del espectador.

La obra *Multicancha* se realiza en diferentes comunas dentro de Santiago, culminando esa etapa de su montaje. Sin embargo durante el año 2014 la autora recibe una invitación por parte de **Puerto de Ideas**¹⁷⁷, para desarrollar un proyecto en la ciudad-puerto. Ella lleva el mecanismo de creación de deporte desarrollado por la compañía y lo aplica con una comunidad de artistas. A partir de esto se crea un deporte que se condice con las características de la geografía, el viento, las playas, etc. A partir de esto se crea el **Aérodisco**, deporte que opera en una cancha circular, con un poste al medio que sostiene una estructura de dos círculos de metal cruzados perpendicularmente, esta es la meta por la que debe pasar el disco. El juego se desarrolla en playas de Valparaíso (caleta Portales) y en el

¹⁷⁶ Anexo 3, grabación entrevista Manuela Infante.

¹⁷⁷ Fundación sin fines de lucro que desarrolla actividades culturales y científicas para democratizar el conocimiento en la ciudad de Valparaíso.

Parque Cultural de Valparaíso. El fenómeno que sucede con este deporte es distinto de que se desarrolla en Santiago puesto que este realmente opera como una performance cultural¹⁷⁸, ya que si bien el deporte fue desarrollado por un grupo de artistas este se abre a la comunidad no-artística de algunos barrios de la ciudad para que participaran del **primer campeonato de Aérodisco impulsado por Puerto de Ideas**. Durante un proceso de tres meses se le enseñó este deporte a los equipos para que ellos practicaran por si mismos a modo de preparación para el campeonato. El fenómeno fue retratado por periódicos de deporte de la ciudad y por el noticiario 24 horas, como un fenómeno deportivo dentro de la sociedad. De esta forma el rasgo de generación de comunidad que se perdía en la versión de Santiago (a pesar de estar presente al interior del equipo, pero que no se relacionaba con el espectador) se recupera aquí debido a que los que juegan ya no operan bajo ningún aspecto con alguna norma representacional, él no forma parte de una obra artística sino que ejecuta un deporte, desde su equipo que pertenece a una zona específica, que pretende vencer al otro que representa otra cosa.

¹⁷⁸ FISCHER-LICHTE, E. Y ROSELT, J. 2008, La atracción del instante. Revista Teatro Apuntes. N° 130. 2008: 115-125. Impreso. p. 122.

CONCLUSIONES

El contenido de la obra de arte es la multiplicidad infinita de posibilidades de la vida que se manifiesta cada vez en una teatralidad distinta.

Juan Pedro Enrile

La presente investigación que estudia las definiciones y las categorizaciones del concepto de juego para ponerlas en servicio del análisis de las obras *Dominio Público*, *Remote Santiago* y *Multicancha* ha permitido esclarecer y desarrollar con mayor profundidad planteamientos que dieron inicio a este trabajo. Se ha conseguido proponer relaciones y paralelos entre las teorías del juego y la práctica teatral a través de las tres obras en estudio, mediante la óptica obtenida por el encuentro propuesto de los planteamientos de siete teóricos del juego.

La inquietud de encontrar nuevos lenguajes escénicos que establecieran una relación con el espectador y ampliar las posibilidades de la puesta en escena fue uno de los impulsos que dio punto de partida a esta investigación. Este último empieza a estructurarse en una idea de pesquisa con la lectura del artículo publicado por Ericka Fischer-Lichte y Jens Roselt en el año 2008, titulado “La Atracción del instante”, en el cual se describen

conceptos de la *performance*, lo *performativo* y la *performatividad* para ponerlos en relación con la noción de puesta en escena y de estudios teatrales. En él se hacen cruces disciplinares descritos por Max Herrmann en donde rescata y establece relaciones entre la puesta en escena y los juegos. A través de la propuesta de este artículo se inició un proceso de búsqueda de trabajos escénicos que pudiesen resaltar esta relación y que culminó, luego una revisión de las diferentes propuestas escénicas que han pasado por Chile, con las obras de las compañías de Roger Bernat, Rimini Protokoll y Teatro de Chile.

En torno al proceso de estudio, se considera que el presente estudio conlleva una serie planteamientos que colaboran a ampliar el entendimiento de las, cada más emergentes, nociones sobre la puesta en escena, es decir las connotaciones fenomenológicas que estas poseen y las implicancias sociales que desarrollan. En la actualidad se incrementan y diversifican cada vez más los recursos, *medialidades*, *esteticidades* y formas para llevar a cabo una puesta en escena.

Respecto de las teorías estudiadas, el planteamiento de Roger Caillois sobre las *Sociedades de Confusión* y de *Progreso* instalan un prejuicio a la actividad del juego teatral-ritual-simulado que se considera no hace justicia con la factibilidad de creación de realidad y la capacidad pedagógica y preparadora para la adultez que proponen Groos, Chateau y Sutton-Smith. De alguna forma la actualidad se encuentra inmersa en un sistema que potentemente valora la guerra y la dominación, conceptos provenientes de

la definición de sociedad patriarcal de Maturana que se asocia con las sociedades de progreso expuestas por Caillois, es por esta razón que se vuelven tan interesantes las tres obras analizadas ya que prestan atención a este tipo de mecanismos e intentan volcarlos hacia una sociedad consciente de sí misma, de su cuerpo y biografía. Se vuelve clave el ejercicio de tener en cuenta el tipo de modelo social que implica cada recurso a utilizar si lo que se pretende es la búsqueda de estructuras que estén en favor del encuentro social y del reconocimiento crítico de grupos y cuerpos. Este proceso se vé concretamente en lo que se propone en *Dominio Público*, obra que insta la conciencia propia, el mirarse dentro del teatro para proponer al espectador el preguntarse sobre sí y de esta forma posibilitar un proceso de reencuentro con él y su complejo grupo social, se propone juego basado en la representación, en lo ritual y de reconocimiento; *Santiago Remoto* propone el encuentro con el espacio para promover lo humano, lo impulsivo, propone también dinámicas relativas a la competencia, sin embargo lo hace para cuestionar esto mismo, para dudar de la necesidad de la sobre-productividad, de intentar convertirse en máquinas; En la obra *Multicancha* la conciencia se expresa en los cuerpos de los jugadores/actores los cuales, hacia el final de la obra, se liberan de la instrumentalización, de la que habla Manuela Infante, para intentar ser un todo, es decir un cuerpo con conciencia de sí mismo. Esta obra se sirve de herramientas de las *sociedades de progreso* para construir una estructura que se oponga a ellas, una narrativa global que pretende poner en crisis los *cuerpos instrumentalizados* a través de las *sociedades de progreso*¹⁷⁹. De

¹⁷⁹ Anexo 3, grabación entrevista Manuela Infante.

alguna forma las tres obras se instalan desde una visión de *sociedad de confusión* (incluso *Multicancha* ya que se propone con una estructura de representaciones, con inicios y finales representacionales-coreográficos definidos), cada compañía especifica que tipo de mundo desea transmitir, qué tradición o preguntas instalar, lo que las induce a apropiarse de sus propias ritualidades.

Si bien no era objetivo de esta investigación proponer relaciones con la performance, ya por la búsqueda de espacios de encuentro entre juego y teatro se empiezan a esbozar puntos que confluyen hacia la performance (los cuales pueden favorecer una futura investigación) a través los juegos *Ilinx*, *Alea*, *Mimicry* y la *retórica enactiva*¹⁸⁰, ya que esta (la performance) -como el teatro- instala una acción que se plantea como separada de la realidad (o inmersa dentro de ella, pero con límites espaciales y temporales definidos o por definir, lo que asemeja a la teoría de Huizinga y Caillois) que crea una realidad otra para poder poner el cuerpo (o un cuerpo, que puede ser el cuerpo escénico, social, teatral) en servicio acciones “ que no expresan una identidad preconcebida, sino que más bien generan identidad”¹⁸¹, lo cual no tiene que ver necesariamente con la *identificación* teatral, sino más bien con el aspecto creacional del juego, como una complejización de los planteamientos de Groos y Chateau, en donde los juegos más allá de ser una experiencia preparadora para la adultez se entrevé que propician la transformación constante de la percepción, dado su potencial para modificar

¹⁸⁰ SUTTON-SMITH, B. 2001. The ambiguity of play. United States of America: Harvard University Press. Versión Kindle. p. 92.

¹⁸¹ FISCHER-LICHTE, E. 2011, Estética de lo performativo (Traducción Diana González Martín y David Martínez Perucha), Madrid: Abada Editores, p. 54.

física y emocionalmente¹⁸² lo cual favorece una aproximación al entendimiento vida. La retórica enactiva¹⁸³ de la que habla Sutton-Smith esclarece la necesidad de evidenciar algo existente y determinante para el presente y que persuade del valor de pertenecer a una comunidad¹⁸⁴, lo cual se pone en vínculo con algo que declara y crea una realidad en momento presente¹⁸⁵ lo cual constituye parte del profuso concepto de performatividad. Esta lleva relación constituye intereses que exceden a lo que la presente investigación ha convoca, por lo que se pretenden rescatar para la realización de un estudio posterior de profundización.

Para terminar, las fuerzas que movilizan esta investigación han sido la curiosidad y la sed por descubrir nuevos lenguajes que acerquen al público a experiencias tan envolventes como el teatro, si bien la búsqueda fue llenada de nuevas referencias posibilitan el enriquecimiento del fenómeno teatral, no se da por finiquitada la necesidad de ahondar en posibilidades prácticas del conocimiento levantado, ya que la acción es lo que convoca al mismísimo teatro. El trabajo alcanzó una serie de resultados que siembran nuevos caminos de investigación, los cuales se espera florezcan y ayuden complementar otras áreas del conocimiento. Este proceso de estudio alcanza su límite, por lo que habrá que convocar otros espacios de trabajo que convoquen nuevas necesidades, y a partir de esas necesidades

¹⁸²FISCHER-LICHTE, E. Y ROSELT, J. 2008, La atracción del instante. Revista Teatro Apuntes. Nº 130. 2008: p. 123.

¹⁸³ Que resulta una categoría subdesarrollada al interior de su estudio por lo que no alcanza a establecerse como una retórica mayor en conjunto con el resto de sus planteamientos.

¹⁸⁴ SUTTON-SMITH, B. 2001. The ambiguity of play. United States of America: Harvard University Press. Versión Kindle. p. 92.

¹⁸⁵ FISCHER-LICHTE, E. 2011, Estética de lo performativo (Traducción Diana González Martín y David Martínez Perucha), Madrid: Abada Editores, p. 48.

establecer nuevos límites, para jugar el juego de la forma que se desea y con quienes realmente se quiera. Fin de partido.

BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA IMPRESA

BAJTIN, M. 1987, La cultura popular en la Edad Media y en el Renacimiento: el contexto de François Rabelais, Buenos Aires: Alianza Estudio

BARRÍA JARA, M. 2014, Intermitencias, Santiago: Editorial Universitaria.

BARTHES, R. 2003, Del deporte y los hombres, España: Ediciones Paidós.

BATESON, G. 1972, Pasos hacia una ecología de la mente, Buenos Aires: Editorial LOLHÉ-LUMEN.

BAUDRILLARD, J. 1981, De la seducción, Madrid: Ediciones Cátedra.

BOAL, A. 1985, Técnicas latinoamericanas de teatro popular, México D.F., México: Editorial Nueva Imagen.

BOAL, A. 1998, Juegos para actores y no actores, Barcelona: Alba Editorial.

BRECHT, B. 1967, Breviario de estética teatral, Buenos Aires: Ediciones La Rosa Blindada.

CAILLOIS, R. 1986, Los juegos y los hombres, La máscara y el vértigo, México: Fondo de Cultura Económica.

CAMUS, A. 1985, El mito de Sísifo, Madrid: Alianza Editorial.

CHATEAU, J. 1973, Psicología de los juegos infantiles, Buenos Aires: Editorial Kapelusz.

CHEJOV, M. 2005, Sobre la técnica de la actuación, Tercera edición, Barcelona: Alba Editorial, S.L.U..

FISCHER-LICHTE, E. 2011, Estética de lo performativo (Traducción Diana González Martín y David Martínez Perucha), Madrid: Abada Editores.

FISCHER-LICHTE, E. Y ROSELT, J. 2008, La atracción del instante. Revista Teatro Apuntes. Nº 130. 2008: 115-125. Impreso.

GROOS, K. 1901, The play of man. United States of America: D. Appleton and Company.

HERRMANN, M. 1914, Forschungen zur deutschen Theatergeschichte des Mittelalters und der Renaissance. Berlin.

HOLZAPFEL, C. 2003, Crítica de la razón lúdica, Madrid: Editorial Trotta.

HUIZINGA, J. 1954, Homo Ludens, Madrid: Alianza Editorial.

INFANTE, M. 2007, Entrenando para ser transparentes (Tesis de Maestría).
Universidad de Ámsterdam, Ámsterdam.

KNÉBEL, M. 1996, El último stanislavsky análisis activo de la obra y el papel, España: Editorial fundamentos colección arte.

KORTMULDER, K. 1998. Play and evolution: Second thoughts on the behaviour of animals, Utrecht: International Books,

LOTMAN, Y. M. 2000, La semiósfera V.III semiótica de las artes y de la cultura, Madrid: Ediciones Cátedra.

MATURANA, H., VERDEN-ZÖLLER, G. 1993, Amor y juego. Santiago de Chile: Comunicaciones Noreste Ltda.

NOYES, D. 1995, Journal of American Folklore. United States: Group.

PAVLOVSKY, E. 1999, Micropolítica de la Resistencia. Buenos Aires: Eudeba.

RISK, B. J. 1991, Buenaventura: La Dramaturgia de la Creación Colectiva, México D.F., México: Grupo Editorial Gaceta.

SÁNCHEZ, J.A. 2012, Prácticas de lo real en la escena contemporánea, México: Paso de Gato.

SCHECHNER, R. 2006, Performance Studies, UK: Routledge.

SPENCER, H. 1872. Principles of psychology. 2nd e. (Vol. 2). New York: Appleton.

STANISLAVSKY, C. 1997, Creación de un personaje, Tercera edición, México, D.F.: Editorial Diana.

TURNER, V. 1974, Liminal to Liminoid, in Play, Flow, and Ritual: An Essay in Comparative Symbology. Volumen 60 n 3. Estados Unidos: Rice Institute Pamphlet - Rice University Studies.

WRIGHT, J. 2007, Why is that so funny?, Nueva York: Limelight Editions.

BIBLIOGRAFÍA DIGITAL

24 HORAS. 2014. Creando un deporte: el Aerodisco [reportaje audiovisual]
Valparaíso, Chile
<<http://www.24horas.cl/puertodeideas/creando-un-deporte-el-aerodisco-1488368>> [consulta : 8 junio 2016]

ARISTÓTELES 2007. La poética [en línea] Montevideo. Uruguay,
Dirección de Educación Uruguay.
<http://www.edu.mec.gub.uy/biblioteca_digital/libros../A/Arist%C3%B3teles%20-%20Po%C3%A9tica.pdf> [consulta : 03 marzo 2016].

BURGHARDT, G. M. 2005, The Genesis of animal play, Testing the Limits, Estados Unidos: A Bradford book, versión kindle.

DIÉGUEZ, I. 2009. Escenarios y teatralidades liminales. Prácticas artísticas y socioestéticas [en línea] Cuenca, España
<<http://artescenicass.uclm.es/index.php?sec=texto&id=205>> [consulta : 18 de agosto 2016].

FUENTES, J. 2013. El “Maracanazo”: La histórica farsa de Roberto Rojas [en línea] Guioteca <
<http://www.guioteca.com/los-80/el-maracanazo-la-historica-farsa-de-roberto-rojas/>> [consulta: 17 de febrero de 2016].

IGLESIAS RODRIGUEZ, O. 2015, Sociología y Sociología del deporte [en línea] Página web
<<http://myslide.es/documents/sociologia-del-deporte-texto.html>> [consulta: 03 mayo 2016]

NBA. 2005. Las reglas [en línea] California, Estados Unidos
<<http://www.nba.com/espanol/reglas.html>> [consulta : 28 enero 2016]

PUERTO DE IDEAS. 2014. Primer campeonato de aerodisco multicancha [en línea] Valparaíso, Chile
<<http://www.puertodeideas.cl/primer-campeonato-de-aerodisco-multicancha-valparaiso-2/>> [consulta : 8 junio 2016]

PUERTO DE IDEAS. 2014. Nace un nuevo deporte en Valparaíso: Aerodisco [en línea] Valparaíso, Chile
<<http://www.puertodeideas.cl/nace-un-nuevo-deporte-en-valparaiso-aerodisco/>> [consulta : 16 junio 2016]

PUERTO DE IDEAS. 2014. Programa de Puerto de Ideas 2014 [en línea] Valparaíso, Chile
<<http://puertodeideas.cl/wp-content/uploads/2016/09/fpdi-programa-2014.pdf>> [consulta : 16 junio 2016]

SARSBY, J., ATTENBOTOUGH, D. 1998. Ave Lira imitador innato [Extracto película: La vida de las aves] Página web [en línea] <<https://www.youtube.com/watch?v=1-jkdfx2XEA> > [consulta: 12 de febrero de 2016].

SCHECHNER, R. 2012. Performance Studies: An Introduction - Liminal and Liminoid [registro audiovisual] Página web <<https://www.youtube.com/watch?v=dygFtTWyEGM>> [consulta : 20 octubre 2016]

SOY CHILE. 2014. "Aerodisco", el nuevo deporte que promete acaparar miradas en el Puerto de Ideas [en línea] Valparaíso, Chile <<http://www.soychile.cl/Valparaiso/Sociedad/2014/10/16/280867/Aerodisco-el-nuevo-deporte-que-promete-acaparar-miradas-en-el-Puerto-de-Ideas.aspx>> [consulta : 7 junio 2016]

SUTTON-SMITH, B. 2001 The ambiguity of play. United States of America: Harvard University Press. Versión Kindle.

ANEXOS

1. Registro fotográfico de un partido de aerodisco (PNG).
2. Diagrama 1 explicativo de las reglas y del espacio del aerodisco (JPG).
3. Diagrama 2 explicativo de las reglas y del espacio del aerodisco (JPG).
4. Instructivo juegos Multicancha (JPG).
5. Texto obra: Dominio Público. Autor: Roger Bernat (PDF).
6. Texto obra: Santiago Remoto. Autor: Rimini Protokoll (Stefan Kaegi) (PDF).
7. Grabación entrevista a Manuela Infante, autora y directora de la obra Multicancha (MP3).
8. Cuaderno de proceso Manuela Infante durante obra Multicancha(PDF).