



ESCENA. Revista de las artes
ISSN: 2215-4906
escena.iiarte@ucr.ac.cr
Universidad de Costa Rica
Costa Rica

Flores Narváez, Lisbeth Michelle
El juego escénico: la utilidad de lo inútil
ESCENA. Revista de las artes, vol. 83, núm. 2, 2024, Enero-Junio, pp. 172-191
Universidad de Costa Rica
Costa Rica

Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=561176536006>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en redalyc.org

redalyc.org

Sistema de Información Científica Redalyc
Red de revistas científicas de Acceso Abierto diamante
Infraestructura abierta no comercial propiedad de la academia

El juego escénico: la utilidad de lo inútil
The Theatrical Game: The Utility of the Useless

Lisbeth Michelle Flores Narváez

DOI 10.15517/es.v83i2.54993



Esta obra está bajo una licencia Creative Commons
Reconocimiento-No comercial-Sin Obra Derivada

El juego escénico: la utilidad de lo inútil

The Theatrical Game: The Utility of the Useless

Lisbeth Michelle Flores Narváez¹
 Universidad Central del Ecuador
 Quito, Ecuador

Recibido: 04 de mayo de 2023

Aprobado: 25 de septiembre de 2023

Resumen

Introducción: En los últimos siglos, el juego ha sido un tema de estudio y discusión para varias disciplinas del conocimiento humano. El presente ensayo centra su mirada crítica y reflexiva en un tipo específico de juego: el escénico y sus potencialidades ‘productivas’ para la construcción de nuevas y diversas realidades. **Desarrollo:** La mirada se direcciona hacia el juego en relación con el diálogo lúdico-productivo y hacia el mundo de las personas jugadoras en su accionar, experimentación y creación del juego escénico-teatral. Se atraviesa el juego con base en los postulados de *lo lúdico* de Johan Huizinga y se complementan con las miradas de Bolívar Echeverría sobre un *ethos* del juego, Roger Caillois sobre tipos de juegos, y Petronio Cáceres sobre anotaciones del juego en el teatro. **Conclusión:** Se propone una revaloración de lo lúdico dentro de los valores productivos (estéticos) que puede tener el juego escénico.

Palabras clave: teatro; puesta en escena; jugador; lúdico; actor

Abstract

Introduction: In recent centuries, game has been a topic of study and discussion for various disciplines of human knowledge. This essay focuses its critical and reflective gaze on a specific type of game: the theatrical game and its ‘productive’ potential for the construction of new and diverse realities. **Development:** The gaze is directed towards the game in relation to the playfulness-productive dialogue and towards the world of the players in

¹ Actriz del colectivo Saudade Teatro, Contadores de Historias, Ecuador. Licenciada en Actuación Teatral por la Universidad Central del Ecuador, Quito, Ecuador. ORCID: 0009-0003-6877-9591. Correo electrónico: lmfloresn@uce.edu.ec

their action, experimentation and creation of the theatrical game. This is explored based on Johan Huizinga's postulates of playfulness, and they are complemented with the views of Bolívar Echeverría on an *ethos* of the game, Roger Caillois on types of games, and Petronio Cáceres on notes of the game in the theater. **Conclusion:** A revaluation of the playfulness is proposed within the productive (aesthetic) values that theatrical game can have.

Keywords: theater; staging; player; playfulness; actor

Introducción

*Los espectáculos son, a la vez, juegos y artes:
juegos desde el punto de vista de los actores,
artes desde el punto de vista de los espectadores.*

Paul Guiraud (1980, p. 122)

El juego, el jugar, el jugar un juego es algo que todas las personas hemos vivido. Hablar del juego no es nada nuevo para nosotros como sociedad: hablamos de los Juegos Olímpicos, de la copa mundial de fútbol, de los juegos de mesa, cartas, rayuelas, etcétera, hablamos de muchos y diversos juegos, pero, entre todos ellos, existe uno que despierta nuestro interés en particular: el juego escénico y, sobre él, quienes lo juegan. ¿Qué define este tipo particular de juego? ¿Cómo operan quienes lo juegan? En este punto tenemos más preguntas que respuestas.

Este ensayo pretende bucear por nociones del juego y quienes lo realizan, desde el ludismo tomado como la base ontológica en el accionar de las personas jugadoras para la creación de un mundo particular, específico, único y efímero. Nos interesa el juego no solo como actividad y creación humana, sino también como territorio de la experiencia y, a partir de aquello, mirarlo como una noción base para reflexionar un campo específico de conocimiento: el teatro. Esta es la mirada desde una actriz, una creadora escénica o una jugadora teatral. Para abordarlo, empezamos este ensayo planteando la pregunta por el juego y, a partir de ella, abordaremos el juego dentro de la escena teatral.

¿Qué es el juego?

El juego, como muchas palabras de nuestro léxico, posee varios significados y usos, los cuales responden al punto de vista desde el que se aborda. Dentro de una mirada genérica, dos acepciones que nos ofrece la [Real Academia de la Lengua Española \(RAE\)](#) nos dicen que el juego es “acción y efecto de jugar por entretenimiento / ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde” ([RAE, 2023a, definición 1, 2](#)). Esta definición, al mismo tiempo que explica algunas nociones y características de lo que puede llegar a ser el juego, no precisa una esencia, base o fundamento que diferencie esta actividad de otras que pueden ser semejantes, como por ejemplo el deporte o el pasatiempo.

Al respecto, y en busca de este encuadre necesario, varios autores, desde diferentes disciplinas del conocimiento², han generado diversas hipótesis y aproximaciones hacia lo que se puede concebir como el *juego*. Aun así, nos resulta un panorama demasiado amplio que requiere de un anclaje hacia una práctica en particular que le dé un sentido para una comprensión ‘territorializada’³. Este anclaje o punto del cual parte la presente reflexión está basado en los estudios que realizó [Johan Huizinga](#)⁴ dentro de la primera mitad del siglo XX, en busca de una antropología del juego.

Si bien nuestra reflexión parece tomar forma de excavación arqueológica, ya que poseemos una distancia casi centenaria respecto al autor, no lo es debido a que la profundidad de su pensamiento ha permeado a varias personas autoras desde su posteridad hasta nuestra contemporaneidad. Nosotros somos una de ellas porque encontramos, en sus postulados, no solo una base antropológica del juego y quienes juegan, sino también algunas nociones y aproximaciones ontológicas que nos llevan a pensar en el jugador escénico, motivo de nuestro interés.

Para responder a la pregunta de este apartado, construiremos una línea base (no cronológica) desde [Johan Huizinga \(2007\)](#), cruzándola con aportes del filósofo ecuatoriano-mexicano [Bolívar Echeverría \(2010\)](#), del sociólogo francés [Roger Caillois \(1986\)](#) y del maestro teatral ecuatoriano [Petronio Cáceres \(2010\)](#)⁵.

² A lo largo de los últimos dos siglos, podemos encontrar nociones desde la ‘teoría del juego’ en el campo de las Matemáticas y la Economía, así como aproximaciones desde la Pedagogía y la Psicología, el deporte, la Filosofía y el arte en general, etcétera.

³ Entiéndase a la ‘territorialidad’ como la apropiación de la práctica del juego, su acción de jugar (en todos sus modos específicos) y la construcción de subjetividad particularizada desde cada individuo del colectivo. Esta acepción es una interpretación al concepto de ‘territorialidad’ que postula el Teatro Comparado y la Filosofía del Teatro, el cual nos dice que “toda poética teatral construye un territorio de subjetivación en coordenadas geográfico-histórico-culturales particulares, territorio dinámico en procesos de territorialización, desterritorialización y reterritorialización” ([Dubatti, 2020, p. 165](#)).

⁴ Johan Huizinga (1872-1945), estudioso neerlandés de la historia medieval y la cultura. Uno de sus mayores aportes lo realizó en el campo del juego. Para ampliar la información, remitirse al artículo de [María Cristina Ríos Espinosa \(2008\)](#).

⁵ Como complemento, estado de la cuestión o para una futura puesta en discusión, el juego como

El juego desde Johan Huizinga: primera aproximación

Para [Huizinga \(2007\)](#), la raíz misma del juego se encuentra en la cultura, y la cultura, en el juego; es decir, el juego nace en la cultura y, a su vez, el juego genera cultura. Esta concepción permite reflexionar acerca del aporte del juego dentro de los procesos de las relaciones humanas y, con ello, sus producciones. El arte, visto como una producción humana, y hablando específicamente del teatro, puede reconocerse dentro de esta mecánica de autocreación desde el juego como tal, tanto así como producto cultural. Para entenderlo en esta línea de pensamiento, es necesario ahondar en lo que implica el juego.

Si observamos, desde una concepción fundamental y amplia al juego, siguiendo a [Huizinga \(2007\)](#), es posible notar que este “se halla fuera de la racionalidad de la vida práctica, fuera del recinto de la necesidad y de la utilidad ... El juego tiene su validez fuera de las normas de la razón, del deber y de la verdad” (pp. 201-202). Con ello, podemos concebir su naturaleza como la creación de una segunda realidad que se gesta a partir de la primera realidad que vivimos, es decir, nuestra cotidianidad.

objeto de estudio específico del teatro lo podemos encontrar en la investigación doctoral de [Juanjo Cuesta Dueñas \(2015\)](#), titulada *Juego y teatro. Una propuesta de (re)gamificación escénica*. En este trabajo, encontramos varios puntos comunes con nuestra reflexión, ya que ambos partimos desde la teoría sobre el juego que realizó Huizinga, así como el estudio tipológico con el que la complementó [Caillois \(1986\)](#). En la investigación de [Cuesta \(2015\)](#), la problematización se encuentra en el juego, ya que este ha devenido en un mero placer (del ocio) y se ha desprovisto de un valor para la esfera social que lo interpreta desde su ámbito técnico y no lúdico. Respecto a ello, su propuesta de revalorización del juego atañe a lo lúdico. En esta puesta en valor, del placer lúdico, el autor encuentra un teatro que no depende de presupuestos sobre el arte y su ejecución como producto, sino se centra más en su lenguaje de creación, cuyo acontecer, durante el siglo XX, recayó en el campo del azar y de la experimentación. A esta noción la denomina como ‘(re)gamificación’ para atacar la obiedad del juego en el teatro, recuperar la potencia de lo productivo (artístico) y la unión de las fronteras entre el trabajo y el ocio como valores intrínsecos para la creación escénica. Mientras tanto, para nuestra reflexión, indagamos en el juego haciendo énfasis en el mundo (experiencial, vivencial) de los jugadores-actores/actrices y su acontecer desde el ludismo en la creación teatral.

Por lo tanto, el juego nos lleva a una extracotidianidad, definida y gestada por la propia naturaleza de lo que pueda caber en lo ‘extra’⁶ y dialogar con ella. En este salto y cambio de estado hacia lo extracotidiano, se traspasan y reelaboran las normas, la razón, el deber y la verdad de la cotidianidad. Empiezan a tensionarse varios valores de lo que significa nuestra concepción de la realidad, el cómo la interpretamos, nos relacionamos y la habitamos.

De todos los valores que se podrían detallar, enfatizamos la *productividad* como la piedra angular de un *ethos*⁷ que atraviesa, entre todo, al juego. Así, este deviene en una actividad que debe producir y, por tanto, debe ser útil. En nuestros territorios y nuestra apropiación histórica de la realidad y la cotidianidad barroca, ecléctica, latinoamericana, suramericana, somos sujetos tensionados por el valor de lo útil, dentro de una vida que se presume útil, en un sistema igualmente útil. Estamos atravesados por este paradigma propio de la modernidad occidental que nos direcciona a la gran idea del progreso⁸: sentido y concebido desde la mera utilidad hacia un mercado que posee valores de cambio y comercialización.

De este modo, el juego, al ser cultura, también es parte del mercado, del *sponsor*, el patrocinio y los hábitos de consumo. ¿Acaso los Juegos Olímpicos no se consumen como entretenimiento? ¿Acaso el mundial de fútbol tampoco? ¿Y la rayuela? De seguro, si existiera un mundial de rayuela —si acaso aún no existe—, ¿no estaría comercializado y lleno de marcas publicitarias? Creemos que sí. Por lo tanto, el juego, dentro de esta cotidianidad, se encuentra concebido en un marco de *productividad* que lo sustenta; es el marco de la racionalidad moderna. Pero no deja de ser un marco, ya que, como se mencionó anteriormente, la raíz del juego parte desde esta realidad hacia la construcción de otras que la trasgreden. Se tensionan la verdad y la razón, el sentido común y la *productividad*.

El juego, en su esencia, se constituye como una producción contraria al sistema de vida moderna, ya que, si los Juegos Olímpicos fueran una expresión de sus participantes, no habría un entretenimiento planificado que pueda atraernos mercantilmente hacia ellos. Sería como si televisaran a los infantes cuando juegan rayuela en la vereda aladaña a su casa ¿A cuántas personas puede entretener ese juego? No se sabe la respuesta a esta

⁶ Según la [Real Academia de la Lengua Española \(2023b\)](#), podemos tomar el significado del prefijo ‘extra’ como “fuera de” (definición 1).

⁷ Entiéndase al *ethos* desde la concepción de [Bolívar Echeverría \(2010\)](#).

⁸ Enmárquese al progreso como parte de un sistema hegemónico capitalista.

pregunta, pero si no se ha hecho, puede ser porque al mercado aún no le interesa la tensión que generan un grupo de niños —al sentido común— al jugar la rayuela en una vereda, en un tiempo dilatado y con reglas autoreguladas en el sentido de su propia marcha.

Así, en el diálogo entre el juego y la *productividad*, el primero no está en lo cotidiano —nuestra ‘primera’ realidad, aquella que miramos, olemos, escuchamos, tocamos y palpamos—, sino que se encuentra en otros lugares donde los valores que poseemos son subvertidos por nuevos órdenes que desarmen la concepción capitalista de la *productividad*. La esencia del juego no representa la utilidad del sistema productivo; no se puede vender o comprar. Bajo esta lupa, el juego es inutilidad pura, a lo que el *argot* popular denomina como ‘ocio’.

No obstante, es este atributo en específico aquel que encontramos como germen de la expresividad de lo humano: la inutilidad del juego para la vida moderna y racional y, en su contraparte, las posibilidades y puestas en valor de aquellas otras segundas realidades que lleva consigo. Este es uno de los grandes aportes que encontramos en [Huizinga \(2007\)](#): regresar a la esencia del juego para el ser humano, es decir, focalizar en el ser humano y no en la práctica como tal para, con ello, entenderlo como productor de cultura y viceversa, de manera simultánea.

Breves aportes desde Bolívar Echeverría y Roger Caillois

Para [Bolívar Echeverría \(2010\)](#), crítico de la modernidad y su *ethos*, y siguiendo el pensamiento de Huizinga, el juego corresponde a un espacio de ruptura de la vida cotidiana en donde la motivación de quien juega:

consiste en la persecución obsesiva de una sola experiencia cíclica, la experiencia política fundamental de la anulación y el restablecimiento del sentido del mundo de la vida, de la destrucción y la reconstrucción de la “naturalidad” de lo humano, es decir, de la “necesidad contingente” de su existencia. ([Echeverría, 2010, p. 175](#))

Con ello, el juego y, en particular, quienes lo juegan presentan un comportamiento de ruptura ante la construcción de la vida cotidiana y su esfera social. Ahí radica su contingencia ante la moral, las normas y la forma del ‘deber ser’ que rompe el espacio del juego. Esta ruptura —obsesiva y cíclica— que buscan quienes juegan está contenida dentro del ámbito de la experiencia y, como tal, de la vida. Con ello, quien juega, dentro de su accionar,

atraviesa una condición de existencia dentro de un mundo particular: el juego que se construye. Entonces, ¿cómo afecta la mirada de quien juega respecto al juego? Esa interrogante se aborda en el posterior apartado, titulado “Tipos de juegos: el juego escénico”.

Mientras tanto, para [Roger Caillois \(1986\)](#), también en consonancia con el pensamiento de [Huizinga \(2007\)](#), las indagaciones sobre el juego generan una intrínseca relación con lo humano, en la cual:

es característico del juego no crear ninguna riqueza, ninguna obra de arte, en lo cual se distingue del trabajo o del arte. Al final de la partida, todo puede y debe volver a empezar en el mismo punto, sin que nada nuevo haya surgido: ni cosechas, ni objeto manufacturado, ni obra maestra, ni tampoco ampliación de capital. El juego es ocasión de gasto puro: de tiempo, de energía, de ingenio, de habilidad y con frecuencia de dinero, para la compra de los accesorios del juego o posiblemente para pagar el alquiler del local. ([Caillois, 1986, p. 31](#))

A partir de ello, y siguiendo al autor dentro del diálogo que proponemos, el juego tampoco resultaría útil bajo la razón de la *productividad*. Todo lo realizado por quienes juegan deviene en una actividad improductiva y quizá hasta pueda verse como perjudicial por ser un gasto antes que un beneficio. Al respecto, el autor continúa:

en cuanto a los profesionales, los boxeadores, los ciclistas, los *jockeys* o los actores que se ganan la vida en el cuadrilátero, en la pista, en el hipódromo o en las tablas, y deben pensar en la prima, en el salario o en la remuneración, está claro que ellos no son jugadores, sino hombres de oficio. ([Caillois, 1986, p. 31](#))

De esta manera, en el deporte profesional⁹, altamente productivo por su naturaleza mercantil, su hacedor deviene en útil porque se ajusta y responde al sistema que regula su producción. Es operativo, dinamizador, poco disruptivo, ¿es un jugador o una persona especialista? Es un ser cotidiano anclado a la razón de su cotidianidad. Mientras que el juego inútil, con sus personas no profesionales, y para este sistema, inútiles por consecuencia, no se ajustan a la realidad cotidiana, sino a una segunda realidad creada desde ellas, en ellas y para ellas.

⁹ Se entiende por ‘profesional’ aquello que se contacta con el mercado para subsistir. Se debe a las relaciones del mercado principalmente.

Esta segunda realidad no implica el mundo de la locura, sino que es solamente otra realidad consciente, una fuga, ya que quien juega sabe que está jugando y que el juego terminará. Entonces, ¿existe un punto medio entre ambas realidades y formas de existencia?, ¿se puede jugar dentro de un oficio remunerado, profesionalizado? Esa interrogante también nos la guardamos para lo que resta del ensayo.

El juego desde Johan Huizinga: segunda aproximación

Regresando a la dicotomía entre juego útil o juego inútil, desde la mirada de la *productividad*, esta puesta en valor nos conduce a reflexionar acerca de lo *serio* que puede considerarse dentro de esta práctica humana. Con ello, aparecen concepciones y tipologías de juegos regentados por la sensatez, prudencia, pericia y madurez que separarían a los jugadores entre niños y personas adultas, profesionales y *amateurs*, en fin, entre el juego serio (útil) y el juego no serio (inútil), al cual se le otorgan valores relacionados con lo infantil y lo pueril. Por consecuencia, y representando a lo serio, se encuentran valores considerados superiores que determinan una moral que hace de lo infantil y no profesional un alegato hacia valores considerados menores, minúsculos o irrelevantes que la *productividad* los considera despreciables para la sociedad de la razón, el deber y la verdad.

Empero, si regresamos a los valores esenciales del juego y no solamente a una condición de *productividad*, en el juego ‘inútil, no serio, infantil’, podemos encontrar una de las máximas expresiones de la condición humana: la libertad. El jugar es una práctica de la libertad ante una moral y, en nuestra contemporaneidad, ante una racionalidad.

Al respecto, [Huizinga \(2007\)](#) expresa que:

el juego está fuera de la disyunción sensatez y necesidad; pero fuera también del contraste verdad y falsedad, bondad y maldad. Aunque el jugar es actividad espiritual, no es, por sí una función moral, ni se dan en él virtud o pecado. ([Huizinga, 2007, p. 19](#))

Lo anterior se debe a que “el niño y el animal juegan porque encuentran gusto en ello, y en esto consiste precisamente su libertad” ([Huizinga, 2007, p. 20](#)). Quienes juegan tienen la posibilidad del gusto, del gozar dentro de su segunda realidad, de aquel mundo extracotidiano que han creado y que puede ser radicalmente diferente a su primera realidad. Este ejercicio constituye en una búsqueda de la libertad a través del goce en su condición humana que parte desde el habitar dichos mundos compartidos entre personas jugadoras.

Con [Huizinga \(2007\)](#), se evidencia el valor de lo no productivo, si se analiza en términos de mercado, pero que posee un valor en cuanto al gozo que se convierte en ejercicio de la libertad del individuo que juega. Esta perspectiva se abre a lo que él denomina ‘lo *lúdico*’, aquel espíritu que nació con el ser humano que tiene la capacidad de disfrutar su devenir en todo momento del hacer cultura —jugando— y que, a su vez, se deja moldear por ella. Es el juego del vivir, aquel que busca la experiencia vital de la vida.

Esta condición lúdica se escapa a la racionalidad de la vida moderna, del sujeto moderno y sus paradigmas. Por lo tanto, nuestra mirada del juego es un giro hacia atrás, es volver en los pasos hacia las raíces de nuestra humanidad, hacia aquello que aprendimos en el momento de encontrarnos con el ‘otro’, relacionarnos y jugar; aquello que construyó nuestra territorializada sociedad. Por ello, si hablamos de juego, estamos acuñando nociones de esa visión de juego no profesional, no maduro, no serio. Un juego *no productivo* e inútil, pero disfrutable, acogedor y posiblemente extático, es decir, un juego lúdico.

Al respecto, [Huizinga \(2007\)](#) menciona que:

el estado de ánimo que corresponde al juego es el arrebató y entusiasmo, ya sea de tipo sagrado o puramente festivo, según el juego a su vez, sea una consagración o un regocijo. La acción se acompaña de sentimiento de elevación y de tensión y conduce a la alegría y al abandono. ([Huizinga, 2007, p. 168](#))

Para hacerlo, es necesario volver a los atributos humanos fundamentales, a la época de la infancia de la humanidad que profana y se fuga de lo serio de la vida moderna, que se asume adulta y regente del sentido común racional. Dicho de otro modo, a aquel juego que busca generar experiencias y vivencias en quienes lo juegan.

Tipos de juegos: el juego escénico

En la problematización del juego, [Huizinga \(2007\)](#) abrió el camino para la concepción del *homo ludens* —el individuo lúdico—, el ser humano como un jugador cultural, es decir, aquel que construye cultura a través del juego. Ello plantea al juego no como un producto, sino como un medio, y como tal, una forma específica de relación con el mundo, que, en la mayor cantidad de ocasiones, está encarnado por el ‘otro’ (jugador, materia, herramienta, etcétera).

Del *homo ludens* no nos interesa su accionar para la creación cultural, sino su esencia actitudinal, es decir, su capacidad *lúdica* de abordar la existencia del juego y su extracotidianidad. Para ello, y aportando otra forma de entender lo que sucede en el relacionamiento de quienes juegan, más tarde, [Caillois \(1986\)](#), desde una aproximación psicológica al juego, mira en este una expresión del poder y el devenir de la humanidad a través de él. Para el sociólogo francés, los juegos son una representación cultural (construcción simbólica) de la diversidad de los lazos humanos. Por tal motivo, señala que hay tantos juegos y tantas formas de jugar. Lo anterior se evidencia de manera clara en la siguiente cita:

Los juegos son innumerables y de múltiples especies: juegos de sociedad, de habilidad, de azar, juegos al aire libre, juegos de paciencia, de construcción, etc. Pese a esa diversidad casi infinita y con una constancia sorprendente, la palabra juego evoca las mismas ideas de holgura, de riesgo o de habilidad. Sobre todo, infaliblemente trae consigo una atmósfera de solaz o de diversión. Descansa y divierte. Evoca una actividad sin apremios, pero también sin consecuencias para la vida real. Se opone a la seriedad de ésta y de ese modo se ve tachada de frívola. ([Caillois, 1986, p. 7](#))

Considerando las características descritas, el autor realiza una clasificación del juego, en la cual se organiza según cuatro fuerzas que motivan a quienes juegan y orientan la particularidad de su devenir: (a) la competencia, en la que prima la voluntad de sobreponerse a otra persona jugadora definida como contraria; (b) la suerte, en la que domina el azar sobre quienes juegan y estos se entregan a ella; (c) los simulacros, en los cuales impera la ficción y el espectáculo, y quienes juegan son los artífices de estas creaciones; y (d) el vértigo, en el que prima la animalidad, un universo de excitación sensorial de quienes juegan. Esta clasificación nos permite pensar en fuerzas que motiven el accionar de las personas jugadoras dentro de los juegos, es decir, la motivación por el acto de jugar. En este punto, por motivación no estamos hablando de las reglas, formas y procedimientos de los juegos, sino del mundo interno de quienes juegan o de la experiencia que deviene durante el juego.

Mucho podría hablarse acerca de los juegos, pero es necesario hablar de quienes juegan, ya que estas personas son la esencia de los juegos. Nuestra focalización no es por la cultura en sí, sino por los individuos y sus motivaciones a jugar, y con ello, su proceder en los juegos. Sin embargo, cuando nos referimos a las personas que juegan, no es a cualquiera de ellas, sino a aquellas que participan en el juego escénico, quienes para [Caillois \(1986\)](#), corresponderían a un juego de simulacro. Para el presente análisis no basta esa categoría,

ya que la esencia lúdica del propio juego la rebasa. El simulacro determina una forma, pero el jugador teatral no posee solamente una forma, sino que aborda su accionar desde una actitud lúdica que cambia el sentido experiencial en quien juega y, por ende, en el juego. Para aproximarse al juego y su relación con el teatro —a partir del juego escénico—, es necesario anotar las siguientes nociones.

Como primera noción, se categoriza al juego escénico dentro de los juegos de simulacro, en los cuales, las personas jugadoras devienen en creadoras de formas, que, por su naturaleza estética, son ficcionales. Esta es su segunda realidad, extracotidiana, que ha sido producida desde este tipo particular de juego; es la realidad teatral.

Como segunda noción, [Caillois \(1986\)](#) menciona que las cuatro categorías de juego pueden mezclarse, por lo cual, el juego escénico podría ser la confluencia del simulacro y el vértigo. Esto se debe a que la naturaleza del juego se enmarca en el ‘aquí y ahora’, por lo cual, el acontecer en el juego es una característica del jugador escénico. El mundo de la planificación, el cálculo y la proyección no opera dentro de la dinámica de la escena, en contraposición con el vértigo y el universo sensible, que son características fundamentales para el acontecer de quienes juegan. Con ello, tenemos un mundo ficcional que es creado a partir del vértigo de la persona jugadora entregada hacia el disfrute de su participación, accionar o práctica.

En la tercera noción, los jugadores escénicos son los gestores y productores del juego, es decir, este no existe fuera de las personas que juegan, sino que ellas empiezan y terminan el juego. Este no los supera, sino que acontece con ellas. Esta noción acerca al juego escénico como un trabajo humano, en el cual este ejerce esfuerzo y voluntad por la pura actividad del juego. Para precisar con mayor especificidad este trabajo humano, nos remitimos al maestro teatral [Petronio Cáceres¹⁰ \(2010\)](#), quien menciona acerca de quienes juegan:

el juego requiere de ‘poner en ejercicio’ estrategias, tácticas, actitudes e intenciones. Este ‘poner en ejercicio’ exige mantenerse en un estado de alerta y concentración. Requiere saber manejar los objetos del juego (cosas, —si es con materiales— espacios, tiempos, destrezas corporales) y las reglas convenidas (prohibiciones y concesiones). ([Cáceres, 2010, p. 5](#))

¹⁰ Petronio Cáceres, ecuatoriano, titiritero y maestro de teatro no verbal.

Tal y como lo expresa el maestro, el trabajo de quienes juegan se encuentra como un medio, es decir, el jugador es quien, en su acto de jugar, produce el juego o el mundo de la ficción extracotidiana. El cómo lo gesta se puede encontrar en la naturaleza de su intervención sobre los objetos y sujetos con los que juega. Quien juega, para poder crear, necesita relacionarse. El juego no está en la soledad de la persona que juega, sino en la voluntad de acoger al otro y de ser acogido por los demás.

Por ello, Cáceres (2010) enfatiza que estas creaciones, ficciones o juegos escénicos “representan los juegos de las interrelaciones humanas” (p. 27). La persona jugadora no solamente juega, sino que, a través de su accionar (trabajo/juego), encarna su humanidad y lo que ficciona, articula o crea. Son los lazos que nos complejizan la vida con el otro, aquel ser humano con quien compartimos el espacio y tiempo de convivencia en el jugar. En este proceso, podemos recoger las críticas que hemos realizado de los sistemas de *productividad* que intentan diluir la esencia del juego como campo de expresión de la condición humana de libertad.

Como cuarta noción, el juego escénico trasciende de un mero juego ficcional, ya que es un juego de cultura y, por tanto, de relaciones humanas, de poder. Retomando las palabras de Cáceres (2010), con el juego escénico no estaríamos ante un simulacro solamente, sino también ante una posibilidad de vida, es decir, que quienes juegan estarían ante su condición de libertad entendida como la oportunidad de decidir y hacerse cargo de lo decidido. Como es un juego relacional, al jugar no solo habría un juego de auto-representación de quien juega, sino también de su vida misma proyectada en el ámbito social. La persona que juega, dentro del simulacro de la vida, acontece —análogamente— como individuo social.

Como quinta noción, se puede afirmar que, si bien el jugador escénico posee su génesis en la vida cotidiana, en su realidad conocida, el momento de habitar el espacio escénico cambia su estado. Este cambio se da debido a la naturaleza de la extracotidianidad ficcional de la escena.

El juego escénico corresponde, en gran medida, a la vida cotidiana, es decir, que el trabajo de quien juega está en la construcción ficcional —estética— de las relaciones humanas desde el punto de partida en que las conocemos; relaciones que son reales

y análogas para todas y todos los jugadores de la escena. Es por ello por lo que este tipo de juego reproduce la vida, solo que dentro de otro plano: el ficcional atravesado por preceptos estéticos del teatro.

Al manipular la materia, la persona que juega, que es ella misma, en primera instancia, tiene la posibilidad de cambiar su entender sobre las relaciones humanas y ello puede incidir en su vida cotidiana. Quien juega puede ingresar de una manera y terminar de otra. ¿Por qué? Porque el juego escénico requiere de una actitud fundamental: la escucha del otro en la que aparecen las relaciones que determinan la creación de subjetividad de cada persona jugadora. Quienes participan del juego devienen en jugadores, según el mundo creado por y durante el juego. Este cambio de estado, basado en la escucha, puede corresponder a la vida cotidiana de los y las participantes, como alejarse totalmente de ella.

La escucha puede ser entendida como una metáfora de una voluntad por entregarse al 'otro'. El otro 'compañero-jugador', 'objeto', 'espacio', etcétera, es a quien el jugador abre sus sentidos y direcciona su esfuerzo y trabajo. En el acto de jugar, la única posibilidad existente se encuentra en el 'otro' y ahí se tensionan las concepciones del poder.

Para el jugador escénico, el juego habita en el 'otro' y el trabajo que realiza la persona que juega consiste en alcanzarlo. Es una constante búsqueda y creación que nace desde el relacionamiento humano, sensible, perceptible. Por ello, sin el 'otro' (objetos, espacios, personas, etcétera) no hay juego, no hay posibilidad de cambio, únicamente hay proyecto del jugador mismo, encerrado en sus ideas, bienestar y seguridad que lo aíslan del mundo.

Escuchar al 'otro' es aceptarlo tal y como es, no negar su existencia, no amoldarla a los deseos del propio jugador. La primera tarea de la persona que juega es aceptar todo lo que llegue a ella. La segunda es trabajar con eso, ser libre de decidir y hacerse cargo de sus elecciones. A partir de esto, quien juega empieza a proponer, a manifestar su existencia. Como la actitud —lúdica— de cada jugador escénico se manifiesta a través de la escucha, en el juego escénico surge el diálogo. Se trata de un ir y venir entre propuestas, aceptaciones del 'otro' y más propuestas; es una relación de alteridad.

El poder que atraviesa las relaciones humanas se manifiesta dentro de una horizontalidad de quienes juegan, no hay imposición ni atropello; existe la concepción del 'ceder', 'acompañar', 'alimentar' al otro antes que al propio ser. Esta actitud de escucha que requiere la escena teatral es un aprendizaje para quien juega hacia su vida en la sociedad. El juego trasciende del mero hecho de jugar, ya que la persona que juega ha aprendido a

escuchar al ‘otro’, a convivir en alteridad. Así, el jugador escénico puede acercarse a nuevas formas de relacionamiento con los otros seres con los cuales comparte su accionar y da sentido a su vida.

La sexta noción corresponde a la actitud lúdica de quien juega, quien, a pesar de todo lo que pueda acontecer durante el juego, lo atraviesa desde un constante estado de disfrute. Esto se debe a la

experiencia de imposibilidad de establecer si un hecho debe su presencia a una concatenación causal de otros hechos anteriores ... o justamente a lo contrario, a la ruptura de esa concatenación causal, a la intervención del azar. Es el placer metafísico que viene con la experiencia de la pérdida de todo soporte, de todo piso o fundamento; la convicción fugaz de que el azar y la necesidad pueden ser, en un momento dado, intercambiables. (Echeverría, 2010, pp. 175-176)

Este disfrute no corresponde a una actitud moral del juego, sino a la acción de jugar en sí, ya que, la naturaleza del juego es ficcional y, por ende, puede armarse y desarmarse en cualquier momento y ante cualquier acontecimiento.

La actitud *lúdica* del jugador escénico permite la construcción de todos los mundos ficcionales posibles según los contextos particulares del propio juego. Echeverría (2010) nos habla de un arrojito que podría comenzar con este juego como la base ‘contingente’ de lo cotidiano, del ser humano en sí y su categoría como jugador, que pasa a un estadio de lo estético (poético) en donde alcanza la plenitud de la experiencia lúdica¹¹. Por lo tanto, el juego se constituiría ‘proto’ poético —como lo acuña el autor—, y así sería una base del arte. Si trasladamos esta acepción hacia el campo del teatro, el juego se constituiría como la base ‘proto’ actoral de la escena. Así, la actitud lúdica, propia del juego, estaría presente en todas las facetas del acontecer de los actores durante su juego teatral.

¹¹ Para Echeverría (2010), se instala un estadio intermedio entre los descritos, siendo aquel el de lo festivo. Al respecto menciona que “el juego, la fiesta y el arte son realizaciones prácticas de la actividad cultural, se encuentran en el comportamiento humano, dentro de la producción y el consumo de las cosas, de la emisión y recepción de significaciones en estado práctico. Es en la práctica que el ser humano se comporta de manera lúdica, ceremonial y estética” (Echeverría, 2010, p. 189).

En este punto, es necesario volver a la pregunta: ¿se puede jugar dentro de un oficio remunerado, profesionalizado? Sostenemos que sí y la razón se desglosa en el siguiente apartado.

El juego escénico, las personas jugadoras y la creación

Como ya se ha mencionado, el juego en el teatro es uno extracotidiano, ficcional, de simulacro y representación estética. Este juego debe ser abordado desde dos consideraciones estructurantes: (a) los jugadores escénicos constituyen los actores y su acontecer (experiencial y vivencial), mientras que, (b) lo que crean quienes juegan se constituye como el juego propiamente dicho, aquello que puede ser leído, argumentado y moldeado desde la mirada externa.

Para el jugador (actor / actriz), es un juego de vértigo y creación a partir del acontecimiento, el habitar la escena. El juego no es un proyecto, no existe antes del acontecer de los jugadores sobre el espacio de juego. Es creado *in situ* bajo premisas que lo direccionan hacia el campo estético del arte teatral. Lo realizan quienes juegan a través de sus esfuerzos por escuchar al otro jugador, los objetos, el espacio, etcétera, y todo lo que incluyan las premisas que contienen al juego; pero, a su vez, es flexible debido a que quien juega puede cambiar las premisas mientras juega y estas guían su devenir, mas no lo limitan.

La naturaleza del juego escénico está en el vértigo de la creación: se conoce el punto de inicio, pero se desconoce el punto de llegada. Es una constante improvisación sobre lo desconocido y lo conocido al mismo tiempo. Esta característica ata al juego escénico dentro del campo de la creación artística. No se puede ver el final y únicamente quienes juegan pueden sentir y regular el camino que une el inicio con el final del juego, ya que no hay árbitros que obliguen a cumplir las reglas. Todas las personas participantes podrían considerarse jugadoras-árbitros al mismo tiempo. Por ello, la escucha es la base fundamental, ya que el poder de decisión y direccionamiento del juego está en manos de todos por igual. Desde esta capacidad de ser autoregulable, el juego escénico adquiere su condición de existencia efímera, única y específica, ya que la experiencia no puede repetirse mientras que las condiciones del moldeado externo sí.

El jugador escénico es un improvisador constante. Sin embargo, para serlo, necesita estar en un estado específico: el lúdico. Su tarea es crear y recrear con la materia producida por el propio juego sin, por ello, caer en esquemas morales que lo condicionen en su

accionar. La única regla que contiene a este juego es la naturaleza ficcional de todo lo que es creado. Por lo anterior, se puede interrumpir, terminar y volver a empezar desde cualquier punto y aspecto de este.

El juego escénico es una creación colectiva, un borramiento del ‘yo’ y un paso hacia el ‘nosotros’ que busca un habitar. Como tal, el juego escénico no es un fin, sino un medio para la creación. ¿De quiénes? De los jugadores-actores/actrices y, posteriormente, de quienes observan. Ahí radica su importancia: el juego escénico es una herramienta procedimental que poseen los actores para crear material escénico, es decir, es un medio tanto para acontecer como para vivificar los materiales y la materia del oficio teatral. Esta capacidad de producción es la que separa la mirada de aquellos que juegan frente a los que no juegan.

Caillois (1986) menciona que el juego “no produce nada: ni bienes ni obras. Es esencialmente estéril. A cada nueva partida, y aunque jugaran toda su vida, las personas jugadoras vuelven a encontrarse en cero y en las mismas condiciones que en el principio” (p. 7). Para el autor, el juego, visto desde una mirada productiva (sea mercantil, estética, etcétera), resulta estéril. Nosotros, al igual que lo hace Caillois (1986), sostenemos que el juego escénico no responde a la razón de la productividad que exige el mercado, sino que, dentro de su condición lúdica, lo irrumpe, y como tal, lo invierte. El juego escénico no se mide por la eficacia y la eficiencia, sino por el disfrute en el accionar, es decir, por aquellos valores inmensurables para un sistema monetario o cambiario que no disponen del tiempo y el espacio necesarios para contener este tipo de actividades.

En este punto, nos separamos del sociólogo francés debido a que nos interesa remarcar el valor del juego escénico como otro tipo de producción o trabajo humano sobre el que operan los jugadores-actores/actrices y que no corresponde a un mercado, sino al arte y a la experiencia estética. Sus relaciones humanas puestas ‘en juego’ —en el juego escénico—, por consecuencia, crean una obra.

Desde esta perspectiva, el juego escénico no es estéril, sino que es potencialmente creativo para los jugadores-actores/actrices. Al acabar el juego, no se vuelve al punto de inicio, sino que se ha generado una nueva forma de convivencia, de habitar el mundo por parte de quienes juegan. Si se rescata, anota, graba, cristaliza esa producción, se posee material escénico que puede llegar a ser relevante para la creación de un discurso, argumento o concreción de ideas que nos hablan de la condición humana.

Entonces, las personas jugadoras, en su acto de jugar, pueden crear material que compone discursos que, si bien parten de la cotidianidad, no pierden su potencial como discursos extracotidianos y teatrales.

Así, podemos encontrar al juego escénico como una herramienta procedimental para la creación escénica desde otros paradigmas: la creación desde los actores y actrices que devienen en jugadores lúdicos en todo momento de su existencia sobre la escena. Aquí nos podemos anclar en posturas del teatro contemporáneo en las que el juego escénico se consolidaría como ‘una dramaturgia invisible’ para la persona espectadora. Esta dramaturgia, puesta al servicio de la creación teatral, puede consolidarse como una expresión del mundo de los actores y, como tal, de su relación en colectividad. Si bien las personas espectadoras no tienen acceso directo a este material, el trabajo que se realiza desde quienes juegan es uno que aboga por revalorizar la creación con el ‘otro’.

Por consiguiente, y respondiendo nuevamente a la pregunta que generó este apartado, sostenemos que sí es posible incluir una actitud lúdica dentro de un esquema de realización teatral profesionalizante, ya que lo profesionalizante estaría enmarcado por las formas y procedimientos concretos, mientras que lo lúdico responde a un *ethos* —actitudinal del jugador-actor/actriz puesto en diálogo dentro de esas formas y procedimientos.

Para los jugadores-actores/actrices, el trabajo escénico es potencialmente útil porque al mismo tiempo que experiencia y vive plenamente, se encuentra generando los recursos que poseen el potencial para insertarse dentro de una forma estética teatral y construir un discurso. La postura útil e inútil responde a la arista desde la cual se mire al juego. La utilidad de lo inútil es el acto de resistencia de lo humano, del halo tradicional y ancestral frente al modelo capitalista del progreso, la modernización y la productividad mercantilista. El juego escénico, que puede ser visto como un trabajo inútil para ese sistema totalizador, posee su utilidad en el valor de lo invisible: la creatividad desde la alteridad y el disfrute.

Referencias

- Cáceres, P. (2010). *El juego y las interacciones en el teatro*. Inédito.
- Caillouis, R. (1986). *Los juegos y los hombres: La máscara y el vértigo*. Fondo de Cultura Económica, S. A.
- Cuesta, J. (2015). *Juego y teatro. Una propuesta de (re)gamificación escénica* [Tesis doctoral, Universidad Autónoma de Barcelona]. Repositorio Institucional de la Universidad Autónoma de Barcelona. <http://hdl.handle.net/10803/385016>
- Dubatti, J. (2020). *Teatro y territorialidad: Perspectivas de la Filosofía del Teatro y Teatro Comparado*. Editorial Gedisa.
- Echeverría, B. (2010). *Definición de la cultura* (2^{da} ed.). Fondo de Cultura Económica, Editorial Ítaca.
- Guiraud, P. (1980). *La semiología* (15^{va} ed.). Siglo Veintiuno Editores S. A.
- Huizinga, J. (2007). *Homo ludens*. Alianza Editorial.
- Real Academia de la Lengua Española. (2023a, 1 de octubre). *Diccionario de la lengua española*. <https://dle.rae.es/juego>
- Real Academia de la Lengua Española. (2023b, 1 de octubre). *Diccionario panhispánico de dudas*. <https://www.rae.es/dpd/extra->
- Ríos Espinosa, M. C. (2008). Johan Huizinga (1872-1945): Ideal caballeresco, juego y cultura. *Casa del Tiempo*, 4(9), 71-80. https://www.uam.mx/difusion/casadeltiempo/09_iv_jul_2008/casa_del_tiempo_eIV_num09_71_80.pdf