

Los *Real Games* (Juegos de Verdad): un análisis y propuesta de método para crear danza interactiva para contextos domésticos



Nicoletta Cappello

Universidad de Girona, España

nicappello@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0002-0490-0941>

Fecha de recepción: 19/06/2024.

Fecha de aceptación: 21/08/24.

Resumen

El presente ensayo forma parte de un proyecto de investigación artística y una obra llamados *Real Games: Juegos de Performance para el Día a Día* (2023), un podcast de danza interactiva, presentado y archivado en la Radio Relativa de Madrid. El estudio adopta las lentes de la teoría paralela, de la fenomenología y de la escritura performativa para analizar los métodos utilizados en el proceso de creación de la pieza en el contexto de la escena intermedial. El estudio presta especial atención a la imaginación como fenómeno cinestésico y el papel de la percepción física en la experiencia de los participantes de los *Real Games*. Como conclusión, el estudio comparte un método performático en formato de *event score* para crear partituras de danza interactiva para entornos cotidianos.

Palabras Clave: Danza interactiva; Imaginación cinestésica; Aprendizaje corporal; Escena intermedial; Investigación artística

Real Games: Analysis and Method for Creating Interactive Dance in Domestic Contexts

Abstract

This essay is part of an artistic research project and a performance piece called *Real Games: Performance Games for Everyday Life* (2023), an interactive dance podcast, presented and archived on *Radio Relativa*, Madrid. The study adopts parallel theory, phenomenology, and performative writing in order to shed light on the methods used in the process of creating the piece in the context of the intermedial scene. The study pays special attention to imagination as a kinesthetic phenomenon and the role of physical perception in the participants' experience of the *Real Games*. To conclude, the study provides a performance of its own: an *event score* for creating interactive dance scores for everyday environments.

Keywords: Interactive dance performance; Kinesthetic imagination; Embodied learning; Intermedia scene; Artistic research.

Introducción

El presente ensayo consiste en un análisis de las metodologías empleadas en la obra performativa *Real Games/Juegos de Verdad*, el resultado de un proyecto de creación e investigación artística en danza interactiva (*event scores*) para entornos cotidianos en formato de podcast. El estudio se realiza desde el punto de vista de la creadora, que está escribiendo. Los *Real Games* son una serie de piezas de radio-danza interactiva en formato de podcast que en lugar de escucharse está diseñado para hacerse. El podcast contiene 21 juegos reales, 21 partituras de danza y juegos de teatro, basadas en audio, cada uno de los cuales se realiza en relación con una tarea cotidiana diferente. Las performances de los *Real Games* se pueden realizar en casa siguiendo las instrucciones de audio paso a paso en tiempo real mientras se realiza una actividad diaria. Al igual que las meditaciones en movimiento, se puede disfrutar de los juegos reales sólo escuchando, imaginando o bailando activamente. Las performances se pueden hacer en soledad o en compañía.

Los *Real Games* se encuentran actualmente en el punto medio de su proceso de creación y producción. La idea original se perfecciona durante el curso de Máster en Dirección de Escena llamado *Spectator Oriented Performance (SOP)*, dirigido por Prof. Eero Vuori, que atendí durante mi visita de investigación en el Centro de Investigación en Artes Escénicas (*Performing Arts Research Center - Tutke*) de la Universidad de las Artes de Helsinki en 2022-2023. La primera temporada de los *Real Games* incluye 7 episodios de una media de 8 minutos -hay duraciones muy diferentes entre cada juego- y se expuso en formato de programa de radio en vivo en la Radio Relativa de Madrid el pasado octubre de 2023. La segunda temporada se grabó en febrero 2023 en vista de ser presentada en 2024. La última temporada de la serie está ahora en fase de escritura. La creadora, dramaturga, directora y locutora de los *Real Games* es la autora de este ensayo y Francesco Frasca es el compositor y diseñador de sonido. La producción es de El Público, proyecto de creación, educación y participación escénica del que soy fundadora. El formato de los *Real Games* es el texto, el canal auditivo y el medio usado la danza y la coreografía, mientras el material coreográfico principal son las rutinas domésticas cotidianas.

Antes de proceder, con el objetivo de ofrecer una contraparte y un punto de referencia para el análisis metodológico, presentaré un breve extracto de la obra. Cada temporada de los *Real Games* se articula en una lista de reproducción sonora, acompañada por instrucciones de uso generales, tal y como sigue:

Bienvenida a los Real Games: Juegos de Performance para el Día a Día:
Temporada 1

1. *Levántate y brilla*
2. *Monstruo de mermelada*
3. *Batalla de espejos*
4. *Músculo de la imaginación*
5. *Karma instantáneo*
6. *Peina tu mente*
7. *La habitación lejana*

Temporada 2

1. *Estado vegetal*
2. *Fríete un huevo*
3. *Viaje en lavadora*
4. *Inundación*

5. *El armario de las otras*
6. *Pieza de mierda*
7. *Polvo mágico*

Temporada 3

[...]

Adaptándome a los límites del formato empleado, a seguir compartiré un extracto textual del *Real Game* “Mirror Fight”, el tercer episodio de la primera temporada. Al leer el texto, imagínense que están escuchando estas palabras mientras están en el lavabo de su casa o de otro lugar, realizando la acción de lavarse los dientes.

#REAL GAME #MIRROR FIGHT: Bienvenida al Real Game "Mirror Fight", lucha de espejos. Un juego diseñado para que experimentes las conexiones entre movimiento y emoción. El juego comienza ahora. Mírate en el espejo. Pon la pasta de dientes en el cepillo. Empieza a cepillarte los dientes como de costumbre. Mientras te cepillas intenta hacer tantas caras de enojo como puedas. No temas, dalo todo. ¿Hasta dónde puedes llegar expresando tu rabia con la boca, los ojos, las cejas y la cabeza? ¿Cuántos matices de ira aparecen mientras te cepillas los dientes con rabia? Cuando pones cara de enojo, te puedes enojar realmente. Nota cómo tus caras enfadadas están provocando verdadero enfado dentro de ti. Lo que mueves afuera, se mueve por dentro. Sigue cepillándote los dientes y expresando tu rabia al mismo tiempo. La rabia surge y fluye a través de las caras que haces, se refleja en el espejo y regresa a ti. La sola acción de cepillarte los dientes con ira te está enojando mucho. Das un poco de miedo y probablemente también estás asustada. Ahora tus dientes están realmente limpios. Enjuágate la boca, cierra el grifo y deja el cepillo de dientes en su sitio. Por favor, no olvides ponerle el capuchón a la pasta de dientes. Cuando le pongas el tapón a la pasta de dientes y vuelvas a tu cara "normal", el juego termina. El juego de verdad ha terminado, pero la vida de verdad continúa. Gracias por jugar. Te deseo un buen día y una buena vida.

El retro - tierra técnico y operativo (Spatz, 2017) de la investigación artística que he llevado a cabo a través los *Real Games*, se construye sobre mi trayectoria como arte-educadora y creadora escénica en el terreno común entre tres campos disciplinares y teóricos-prácticos: las artes escénicas basadas en el movimiento, el arte de acción y la educación.

A partir de mi experiencia en este campo, concibo las artes escénicas basadas en el movimiento como un área transversal e interdisciplinar que se funda en la percepción kinestésica (Zarrilli, 2020) como fundamento de sus estrategias pedagógicas, creativas y performativas. Éstas incluyen la danza contemporánea, el teatro físico y el arte de acción y emplean el movimiento creativo y el cuerpo como medios expresivos primarios (Keefe & Murray, 2007). Más que en un repertorio, las artes escénicas basadas en el movimiento se fundan en la improvisación como estrategia de composición y generación de movimientos nuevos (Heddon & Milling, 2006). Mi abordaje técnico y pedagógico dentro de este campo, se construye a partir de mis estudios de Grado en Interpretación en el Teatro Gestual de la Real Escuela Superior de Arte Dramático (RESAD) de Madrid (ES) en 2012-2016 y por mi estancia de estudios de un año en el departamento de Teatro Físico de la Universidad de las Artes Folkwang (FUdK) de Essen (DE) en 2015-2016. En la RESAD me entrené en las técnicas de algunos de los mayores pedagogos del XXI siglo: el análisis de movimiento Rudolf Von Laban a través de Helena Ferrari; la imaginación creativa de Michail Checkhov y el entrenamiento psicofísico de Philip Zarrilli a través de Sol Garre; la pedagogía de la creación en movimiento de Jacques Lecoq a través de Mar Navarro. Además, influencias importantes vienen a mi práctica desde el Clown a través de Merry

Conway; la danza contemporánea y el movimiento somático -Técnica Alexander, Feldenkreis y Release Technique- a través de Mu-yi Kuo y Leandro Kees.

Dentro de las artes escénicas basadas en el movimiento mi investigación se enfoca en trabajar con los formatos interactivos y participativos de la performance, explorando el potencial de las técnicas actorales como estrategia de activación motora del público. Gareth White (2013) define la performance interactiva como fenómeno escénico en el que la experiencia del público es el elemento estético fundamental. Mi investigación se enfoca en crear piezas performáticas cuyo objetivo es poner en el centro de su estética, la experiencia kinestésica de la participante como elemento principal en la creación de sentido dentro y a través de la obra. La mayor influencia a la hora de crear performance interactiva son las clases de *Spectator Oriented Performance* con el profesor Eero Vuori (2022), director de la compañía Reality Resarch Center, en la Universidad de las Artes (UniArts) de Helsinki. Vuori (2022), sobre la base de su investigación artística, define la Performance Orientada al Espectador por oposición a la performance centrada en la escena, por las siguientes características: poner el énfasis en el espectador por encima del intérprete, en la instrucción por encima de la actuación, en los umbrales por encima de los puntos de inflexión, en la experiencia por encima de la narrativa, en el sistema mente/cuerpo por encima del escenario.

En la investigación de formatos interactivos de las artes escénicas adopto el arte de acción como herramienta integrativa, con especial atención al *event score* (Friedman et al., 2002) o “pieza de instrucciones”: una partitura artística abierta a la interpretación en diferentes formatos (texto, imagen, vídeo, sonido, audiovisual), canales (escrito, auditivo, visual etc..) y medios (pintura, escultura, música, danza) en el contexto de la vida cotidiana.

Las piezas instruccionales o partituras de eventos involucran acciones, ideas y objetos simples de la vida cotidiana recontextualizados como “performance”. Las partituras de eventos son textos que pueden verse como propuestas o instrucciones para acciones. La idea de la partitura sugiere musicalidad. Al igual que una partitura musical, las partituras de eventos pueden ser realizadas por artistas distintos de la creadora original y están abiertas a variaciones e interpretaciones. Son inherentemente pedagógicas porque se piensan como un medio para la creación de una obra de arte. (Knowles 1992)

Las influencias más importantes a la hora de trabajar con el evento score me llegan desde las clases de *Task-based Performance Art* con la profesora Dr. Katja Hilevaara en el European Cultural Center for Performance Art (ECC); así como la visión de algunas obras de Jerome Bell (*Disabled Theatre, Gala*), Rimini Protokoll (*Evros Walk Water, La conferencia de los ausentes*) y Katarzyna Kalwatt (*Maria Klassemberg- Home Coreographies*). Mi interés del *event score*, reside por un lado en su potencial de enfatizar la mezcla entre el arte y la vida cotidiana que se da en el arte de acción (Fischer-Lichte, 2008), por lo que la práctica artística se vuelve una herramienta al mismo tiempo de análisis de la vida misma y de intervención en lo cotidiano. Por otro lado, el *event score*, tiene una gran potencialidad para desdibujar en profundidad ese límite entre la participante y la artista que el arte de acción suele desafiar (Fischer-Lichte, 2008), hasta que *performer* y espectadora se vuelven la misma persona. La *expertise* de la artista de acción como experta de su propia vida que se transforma en arte (Porkola 2022, diarios de clase curso “Physical Training and Somatic Practices in Artistic Research” at TUTKE) en mi investigación se extiende, con intenciones pedagógicas, al rol creativo de los cuerpos *amateur*. La participante se vuelve artista y creadora de danza en la performance interactiva, en calidad experta de su experiencia de vida, de su propia corporeidad y del lenguaje de movimiento, en los que ha madurado una práctica sostenida durante toda su vida.

Mi investigación tiene un marcado interés educativo, explorando la performance interactiva como dispositivo de aprendizaje corporal (Macrine & Fugate, 2022; Nathan, 2022). Según la perspectiva de la pedagogía de las artes (Anttila, 2015, 2018), el aprendizaje corporal es un fenómeno que ocurre en todo el cuerpo, más allá del cerebro y que pasa por la acción física. El aprendizaje corporal deja emerger emociones, imágenes y sensaciones como parte del aprendizaje, uniendo los aspectos no simbólicos y orgánicos -emociones, sensaciones e imágenes- a los aspectos simbólicos y los culturales. Desde la perspectiva de la pedagogía crítica integrativa, según Roxana Ng (2018), la carga performativa de los gestos y los cuerpos se inscribe tanto por fuera, por los discursos que definen los gestos y cuerpos con palabras, como por dentro, por las percepciones internas de esos gestos y los juicios y emocionalidades que las recorren y la interacción entre estas dos dimensiones, la participación de los cuerpos oprimidos en la opresión, puede ser reconocida y transformada a través del aprendizaje corporal. Al abordar el aprendizaje corporal desde mi práctica artístico-educativa, me inspiro en el concepto de lenguaje en la relación maestra-alumna formulado por Jacques Rancière (1991): tal y como las palabras, el movimiento físico, más allá de servir de herramienta de comunicación, se puede considerar como un lenguaje para entender el mundo y dialogar a la par sobre las experiencias. En este sentido, la maestra es “ignorante” porque no lo sabe todo y por lo tanto puede aprender de la alumna. Más que un aprendizaje de algo concreto, mi práctica quiere promover lo que Spatz (2015) define como una actitud de investigación hacia la corporeidad y la percepción. La pregunta educativa que mi práctica investigativa avanza se podría formular de la siguiente manera. ¿Qué se aprende sobre cada tema al moverse creativamente en relación con este?

Los *Real Games* siguen explorando el terreno común entre esto tres campos, continuando la investigación empezada con las piezas *Dramasofía* (2019), *Stato Vegetale* (2021) y *Radio.Me* (2022). En estas piezas interactivas el movimiento creativo sirve como dispositivo de co-creación, participación, y recepción de la obra. A la hora de seguir con la investigación, los *Real Games* abordan exploran las posibilidades del medio sonoro a la hora de generar formatos participativos de la escena que estén basados en la experiencia kinestésica de la espectadora.

El objetivo de este estudio es aquello de analizar los métodos y prácticas artísticas que se han aplicado a la hora de crear la performance de los *Real Games* (RG). Hasta aquí he presentado los marcos técnicos y teóricos que sustentan mi práctica dramaturgica y coreográfica. A seguir definiré la metodología de análisis de los métodos de creación usados en el proceso de creación e investigación de los *Real Games* y los resultados del análisis en el contexto de la escena intermedial. Por último, a modo de conclusión, presentaré unas reflexiones sobre el análisis y un ejercicio performativo que sintetiza los métodos de creación de los *Real Games*.

Metodología

A la hora de arrojar luz sobre los métodos y prácticas artísticas que han fundamentado el proceso de creación en los *Real Games*, adopto las lentes de la investigación artística (Borgdorff, 2012). Dentro de esta, me apoyo en la teoría paralela (Borgdorff, 2012), admitiendo de que no existe una relación simple y directa entre teoría y práctica en el proceso creativo de los *Real Games*. Presentaré algunos conceptos teóricos que han servido para guiar y aclarar mi práctica, reconociendo que en algunos aspectos puede que ambas respondan a discursos diferentes (Borgdorff, 2012). La teoría paralela aquí adoptada se construye sobre los conceptos de coreografía social, imaginación corporal e imaginación radical. A la hora de analizar los métodos, mi labor ha consistido en desentrañar el conocimiento tácito que sustancia mi práctica artística (Borgdorff

2012). Busco arrojar luz sobre el conocimiento corporal que se despliega en el proceso de creación y que hasta ahora no había articulado a través del lenguaje verbal, para que pueda contribuir a enriquecer el vocabulario dentro del área de interés (Chong Kwan, 2020; Spatz, 2017).

Adoptando el marco flexible de la fenomenología del cuerpo (Zahavi, 2019) me he enfocado en las experiencias vividas durante el proceso de creación desde mi perspectiva como creadora en primera persona, tomando en cuenta mis percepciones y cómo he experimentado mis acciones, también desde un punto de vista pre-reflexivo. Las técnicas y pedagogías artísticas que conforman mi práctica escénica mencionadas sirven también de herramientas de análisis intuitivo en mi abordaje fenomenológico de lo que hago, más allá de ser su objeto. He ahondado en mis memorias corporales, almacenadas en los circuitos senso-motores, relativas a los procesos y estrategias empleadas a la hora de crear las piezas, tratando de delinear los métodos y técnicas tal y cómo han ido operando a lo largo del proceso creativo. Esta reflexión, más aún en mitad del proceso creativo, está muy abierta y se aclara muchas veces en forma retrospectiva (Haarmann, 2019). El análisis fenomenológico, a la hora de abordar la intermedialidad de la pieza, dialoga con el marco conceptual construido por Pilar Almansa (González Almansa, 2022) que define la escena intermedial como conjunto cerrado perteneciente a la esfera virtual, que se pone en interacción con la escena física. También utilizo conceptos operativos por Eero Vuori (SOP 2022) a la hora de abordar la interactividad de la pieza y la centralidad del espectador. Por último, a la hora de resumir mis conclusiones sobre los métodos usados, integro herramientas de escritura performativa (Pelias, 1999), buscando ofrecer una experiencia estética de los métodos analizados, en vista de facilitar la transferencia de los resultados.

Análisis

Conceptos clave

El marco de teoría paralela (Borgdorff, 2012) que se adopta en este análisis, se compone por los conceptos de coreografía social, imaginación corporal e imaginación radical y sus interrelaciones. El concepto de “performance” en los *Real Games* se puede leer a la luz del constructo teórico de coreografía social (Hewitt, 2005) proveniente de la historia crítica de la danza. Según esta perspectiva, las ideologías siempre se materializan en ciertas estéticas gestuales y viceversa, cada tipo de estética gestual es portadora de manera más o menos consciente de ciertas ideologías (Hewitt, 2005). Las formas estéticas en las que se materializan las ideologías a través de la gestualidad pueden tener varios niveles de formalización (Hewitt, 2005). La danza y el movimiento cotidiano pueden considerarse como los polos de un mismo espectro estético en el que hay varios niveles de estetización o formalización (Hewitt, 2005). La danza y el teatro tienen un valor político no porque se adscriban a una ideología u otra, sino simplemente porque se practican (Hewitt, 2005). Los aspectos estéticos del movimiento, sus dinámicas cualitativas se traducen en experiencias corporales (Sheets-Johnstone, 2011) y pueden vehicular contenidos ideológicos (Spatz 2015).

Los estudios culturales han evidenciado que la cultura no sólo se produce y reproduce a través de textos sino también a través de gestos, no sólo desde las instituciones culturales sino también en el día a día. Según el concepto de “performatividad” de Judith Butler (1988) el gesto es un acto de constitución de la identidad, mientras según el constructo del *habitus*, las prácticas corporales influyen en cómo experimentamos las dinámicas sociales y participamos en ellas (Bourdieu, 1977). Los *Real Games* toman la carga performativa del movimiento creativo, como una manera de resistir cierto discurso ideológico, más allá del representar y reproducir. La ideología coreografiada

a la que pretende resistir los *Real Games* al instilar en la cotidianidad prácticas de movimiento creativo, es el dualismo cartesiano y la estética dominante del movimiento como fenómeno involuntario, racionalizado y automático (Sheets-Johnstone, 2011) y privo de valor epistémico (Spatz, 2015). La idea de performance en los *Real Games*, se asocia también con el movimiento creativo, entendido como movimiento conectado con la imaginación como fenómeno corporal y cinestésico (Serlin, 1996). En mi experiencia como artista del movimiento, sé en primera persona que la imaginación es una actividad física, basada en la unión de cuerpo y mente (Garre 2003) a través del movimiento creativo. La imaginación como actividad psicofísica es una manera de actuar con la mente y pensar con el cuerpo (Zarrilli, 2002). En los *Real Games*, se estudia la imaginación como parte integrante de la percepción (Lennon, 2015) y de la cognición (Johnson, 1987). La percepción se considera una actividad motriz (Alva, 2004) en la que la acción física y el movimiento estructuran el mismo proceso de percepción. Por otro lado se aborda la percepción como fenómeno vinculado a la kinestesia, la sensación de las dinámicas cualitativas del movimiento (Sheets-Johnstone, 2011). El movimiento como fenómeno kinestésico, afectivo y táctil, implica que movimiento y emoción vayan de la mano (Sheets-Johnstone, 2018), que la kinestesia sea la madre de los otros tipos de percepción a través de la tactilidad (Leena Rouhiainen, Diarios de Clase 2023) y que la acción física enfatice la experiencia y la sensación del propio cuerpo (Anttila, 2015). En este sentido los *Real Games* se enfocan en evidenciar la relación entre la imaginación como proceso motor y la percepción como fenómeno basado en la acción física. La imaginación corporal es una experiencia de transformación del cuerpo de la actriz (Zarrilli, 2020), que actualiza lo que no existe a través de “la adherencia a una imagen con el propio cuerpo”; la imaginación se basa en la respuesta kinestésica a un estímulo (Garre, 2003) que genera movimiento en reacción a una imagen y que deja emerger una relación específica y personal con cierto tipo de movimiento/imagen/sensación/emoción (Garre 2003). Los *Real Games* invitan a re-evaluar el movimiento como una actividad perceptiva (Alva, 2004) y creativa, cargada por emoción (Sheets-Johnstone, 2018) e imaginación. Jugando a los *Real Games*, la respuesta física a las imágenes cambia el movimiento de la performer, al mismo tiempo que el movimiento cambia la percepción de una, en diálogo físico con el entorno. Los *Real Games* presentan a la participante una experiencia de la imaginación corporal como actividad que permite conocer la realidad de una y que también puede transformar la percepción del mundo junto con la manera de moverse dentro de él. Los *Real Games* vehiculan la imaginación corporal como disposición psicofísica para generar pensamientos y movimientos originales, que vayan más allá de los clichés gestuales ideologizados, y de los hábitos de movimiento y pensamiento dominantes.

El abordaje de la imaginación corporal dentro de los *Real Games*, resuena con el concepto de imaginación radical, como “conjunto de visiones compartidas, sentimiento de variedad de posibilidades socio-políticas para el cambio que animan e inspiran a los movimientos sociales en sus luchas” (Haiven & Khasnabish, 2014). Tal y como la definen Haiven y Khasnabish (2014), “la imaginación radical es una cualidad completamente mundana que surge de una dimensión emocional e intuitiva”. Los *Real Games* al centrarse en el desarrollo de la imaginación como un fenómeno corporal, tienen la carga utópica de abrir espacios desde el que explorar performatividades alternativas y cuestionar radicalmente las performatividades dominantes, desde la integración de la creatividad y la imaginación en el propio movimiento cotidiano. La obra en cuestión, busca abrir espacios de investigación, disidencia y revolución corporal (Spatz, 2015) desde los que explorar, crear, ensayar y actualizar performatividades diversas desde el gesto creativo (Anttila et al., 2019).

Proceso de creación

Desde un punto de vista fenomenológico (Zahavi, 2008) uno de los métodos clave para la creación de los *Real Games* ha sido la actividad de documentación y archivo de las herramientas pedagógicas que he aprendido y enseñado a lo largo de 15 años de práctica performativa. Diarios y memoria somática de clases de teatro y prácticas de movimiento creativo sirven como caudal creativo de los *Real Games* y como estructura a la hora de manejar la imaginación corporal en el proceso de composición de esta pieza interactiva. Todos los juegos se basan sobre el movimiento creativo y abarcan diferentes tipos de participación corporal: desde el movimiento físico interno/invisible hasta el movimiento físico externo/visible. Jugar a lo largo de este rango del movimiento sirve para evidenciar los elementos de continuidad o de contraste estético entre movimiento creativo y movimiento cotidiano. El movimiento creativo sirve de activador de la imaginación, que moviliza todas las energías creativas de la performer (Garre, 2003). Antes de su formalización en el curso SOP en *UniArts Helsinki (2022)*, el concepto de la obra, tiene su semilla en memorias de muchos años atrás. Las memorias que inspiran los *Real Games*, son memorias de experiencias vividas al practicar ejercicios danza y teatro en mi propio entorno doméstico, usando las tareas cotidianas como base de entrenamiento. Son memorias de cuándo bailaba, actuaba y cantaba en entornos cotidianos a la vez que limpiaba, me duchaba, bebía un vaso de agua, me levantaba de la cama etc... Estas memorias fundamentan el concepto de la obra y sirven de trama subterránea en la escritura de cada “juego de verdad”. La idea original de cada uno de los juegos ahonda en una o varias de esas memorias en entorno doméstico y se articula a través de mis las experiencias pedagógicas y reflexivas sobre movimiento creativo e imaginación corporal almacenadas tanto en mi cuerpo como en mis cuadernos de trabajo. Cada partitura, cada juego de verdad, se construye sobre dos materiales coreográficos: una acción cotidiana y un ejercicio de danza que se cruzan, se combinan y se solapan.

A la hora de desarrollar la dramaturgia de cada juego, vuelvo a las memorias y a los cuadernos de trabajo a la vez que ensayo las piezas en un entorno doméstico por el que está pensada con el objetivo de clarificar la estructura. El ensayo en el lugar designado para el juego, facilita el encuentro con los anclajes dramaturgicos: esos puntos en los que la propuesta de baile imaginativo se funde con la práctica coreográfica cotidiana, y la una se ilumina a la luz de la otra. El video-juego sirve en los *Real Games* como marco de referencia (Vuori, SOP, 2022), que sitúa al participante en una actitud lúdica y le coloca en un marco de reglas implícita que se conoce, dándole seguridad. Este marco de referencia interactúa con el marco de referencia de la las tareas cotidianas provocando un contraste irónico y dramático. Las rutinas domésticas ofrecen a la participante un marco de referencias tomado fuera del contexto artístico para facilitar la instrucción del espectador en la performance interactiva a través de un imaginario compartido (Vuori, SOP, 2022). Las rutinas domésticas traen consigo un imaginario específico y se traducen aquí en anclajes coreográficos que le sirven a la espectadora a la hora de componer improvisando sobre una partitura de base (la estructura de la actividad doméstica) que ya se sabe. Esto facilita la co-creación de una danza teledirigida en remoto.

A un nivel de sentido, las acciones cotidianas usadas como materiales coreográficos y como juegos resignifican lo cotidiano como ámbito lúdico-creativo y a la vez tienen dos funciones operativas. Por un lado, lo cotidiano en los *Real Games* coincide con lo doméstico, lo que busca facilitar el acceso a las propuestas, proporcionando al público cierta comodidad a la hora de entregarse a actividad vulnerable como es la creativa en un entorno conocido y familiar. En el espacio íntimo de la casa, las participantes pueden sentirse más dispuestas a jugar. Por el otro lado, las tareas cotidianas le ofrecen a la espectadora una coreografía: punto de partida para seguir creando. Las tareas y actividades que se realizan en el hogar suelen estar constituidas

por movimientos que la participante viene practicando cada día durante largo tiempo. La espectadora dispone entonces de cierta *expertise* previa en relación con la técnica corporal, la serie de movimientos sedimentados e interrelacionados, que componen sus rutinas (Crossley, 2007). Esta *expertise* puede ayudar a la espectadora a superar el vértigo creativo y abandonar el desafío mientras juega a los *Real Games*. Finalmente, el uso creativo y coreográfico de los hábitos domésticos busca activar un diálogo imaginativo con el *habitus* (Bourdieu, 1977) presente detrás del hábito corporal, yendo más allá de los hábitos gestuales sedimentados.

En cada *Real Game* se busca la involucración del cuerpo en la acción de imaginar sobre su propia rutina, a través del uso de códigos de movimientos no naturalistas. El uso de un lenguaje de movimiento no-naturalista o abstracto se activa a través de una imaginación surrealista, invitando a la participante a conectar con un mundo explícitamente imaginario. Lo imaginario se asocia en la cultura común a algo “que solo existe en la imaginación” (RAE 2024) y por ende “no pertenece a la realidad”, definiéndose por mutua exclusión con ella. En los *Real Games* el movimiento cotidiano sirve de metáfora de la realidad y el movimiento abstracto de metáfora de imaginación. Al cruzar de manera explícita el movimiento cotidiano con el movimiento abstracto a través de imágenes fantásticas, los *Real Games* demuestran artísticamente que sí la imaginación puede ser parte de lo cotidiano, materializándose en la realidad del cuerpo. Por otro lado, la unión de los movimientos abstractos con los cotidianos activa la ironía y la auto ironía de la espectadora como mecanismo de diversión. Los *Real Games* juegan con el potencial absurdo de estar bailando mientras se pasa la aspiradora o se bebe un vaso de agua, invitando a la participante amateur a reírse de la situación que está creando y reduciendo el riesgo de que abandone el juego. Al convertir la casa en un teatro, los *Real Games* crean un contexto favorable desde el que poder ensayar una parodia del racionalismo que regula la coreografía social de lo cotidiano. A través de la superposición entre ficción y realidad, teatro y casa, arte y rutina, los *Real Games* desafían e incluyen la mirada de auto-juicio y la incomodidad que surge del contraste entre el imaginar y la necesidad de encajar dentro de cierta “naturalidad”, “normalidad”, normatividad o performatividad del movimiento cotidiano. Bailar de manera surrealista, convertirse en el monstruo de la mermelada a la vez que se unta una tostada, se vuelve una manera de evadirse del *panóptico* (Foucault, 2002) que es el auto-juicio, para resistir la ideología cartesiana que impregna el movimiento, dividiendo la emoción de la moción, el cuerpo de la mente (Sheets-Johnstone, 2011).

Intermedialidad

Los *Real Games* son una pieza intermedial, interactiva e inmersiva. En analogía con la escena física, la escena intermedial es un conjunto semiótico cerrado, compuesto por diferentes lenguajes simbólicos que producen significado por sí mismo y en relación con los otros elementos del conjunto (González Almansa, 2022). La escena intermedial se pone en relación con la escena física, ese espacio-tiempo-cuerpo en el que la espectadora se encuentra cuándo activa el dispositivo escénico intermedial, a través de una interacción en vivo (González Almansa, 2022). La escena intermedial y la escena física son dos conjuntos cerrados que al ponerse en relación crean otras relaciones de sentido, gracias a espacios y huecos diseñados para el encuentro entre las dos (González Almansa, 2022). Sin embargo, el conjunto de la escena intermedial tienen que estar accesible por sí mismo antes de ser activado y predispuesto para la interacción. El conjunto de la escena intermedia o -según instancias más recientes- trans-media actúa como mediador o conector entre dos realidades físicas, entre dos personas: la autora y el espectador o las espectadoras entre sí (P. González-Almansa, comunicación personal, 22 de mayo 2024).

La escena física en los *Real Games* viene definida por dos interfaces textuales, de las que la primera son las “Instrucciones de uso general”:

Elige un Real Game de la lista de reproducción.

Consigue auriculares o parlantes bluetooth y lleva contigo un dispositivo de sonido con conexión a Internet.

Escuche atentamente las instrucciones de preparación al comienzo de cada juego. (o léelos a continuación)

Obtenga los accesorios necesarios según las instrucciones.

Vaya a la estación de juegos según las instrucciones.

Cuando todo esté listo y tú también, reproduce la pista de audio de Real Game elegido y escúchala.

Cuando comienza el audio, comienza el Real Game.

Cuando termina el audio, el Real Game termina.

El Real Game termina, pero tu vida real continúa.

La segunda interfaz son las instrucciones de configuración escritas y sonoras que introducen cada episodio del podcast:

#REAL GAME'S #MIRROR FIGHT#/ #JUEGODEVERDAD #LUCHA DE ESPEJOS

Game-station: un lavabo frente a un espejo

Accesorios: cepillo de dientes y pasta de dientes.

Instrucciones de configuración: Ponte los auriculares, ve al baño, párate frente al espejo y disfruta del juego.

En el contexto de la escena intermedial, el elemento *live*, en vivo, de los *Real Games*, no coincide con la co-presencia entre actor y público sino con el "*liveness* percibido" (González Almansa, 2022), el *liveness* percibido se refiere a la sensación o percepción de que un evento es experimentado en vivo por los espectadores, aunque pueda estar mediado o no ser en tiempo real. Este concepto es fundamental en el análisis de la escena intermedial, donde la integración de medios digitales puede crear experiencias que simulan o evocan la presencia en vivo (González Almansa, 2022). En el contexto de la intermedialidad, el *liveness* percibido se relaciona con cómo los espectadores interpretan y experimentan la vivacidad de una performance, independientemente de si los actores están presentes físicamente o si la actuación es transmitida o reproducida a través de medios digitales (González Almansa, 2022). Este concepto desafía la distinción tradicional entre lo en vivo y lo mediado, sugiriendo que la percepción de estar en vivo puede ser igual de impactante y significativa que la presencia física real. González Almansa (2022) explora cómo el *liveness* percibido influye en la recepción y la significación de las performances intermediales.

Inmersividad en los Real Games

El carácter inmersivo de los *Real Games* es dado por espacio de representación, en el que no hay división entre actor y público sino que éstos comparten el mismo espacio, hasta el mismo cuerpo: "lo que delimita el espacio de la representación [...] pasa a ser la propia acción de las ejecutantes [...] La cuarta pared tiene 360 grados y es una burbuja que rodea al espectador (González Almansa, 2022 p.122)". La experiencia espacial del público como parte del diseño de la obra (González Almansa 2022) de los *Real Games* es controlada a través de instrucciones de movimiento, y combina la experiencia guiada con cierta posibilidad de itinerancia libre del público, enfatizando la percepción del *liveness*. En cuanto a la experiencia sensorial en los *Real Games*, ésta enfatiza la percepción del *liveness* dándole protagonismo al tacto como elemento de percepción sinestésica (González Almansa 2022) y de auto-percepción expandida. El sentido del tacto toma protagonismo en los *Real Games* gracias al énfasis en el auto-movimiento -contacto con una misma- como la manipulación de los objetos domésticos -contacto con el entorno.

Interactividad en los Real Games

El carácter interactivo de los *Real Games* reside en el hecho de que la interacción del público es fundamental para el desarrollo estético de la pieza (White, 2013) y la coloca dentro del paradigma teatral relacional, en los que la experiencia de la identidad se concibe como un proceso de relación entre uno mismo y el/lo otro (Almansa 2022). En el caso de los *Real Games*, los dos términos de la relación teatral son el espect/actor por un lado y la red socio-material (Fenwick, 2015) que constituye la tarea cotidiana, incluyendo los movimientos habituales, los objetos empleados, el espacio doméstico, las simbologías asociadas a cada uno de estos elementos etc., por el otro. A nivel técnico el desafío de la comunicación bidireccional (González Almansa, 2022) entre la pieza y el espect/actor se da poniendo la kinestesia en el centro, a través del diálogo físico con el entorno. El diálogo físico es uno de los recursos interpretativos más utilizados en los *Real Games* para que sirva de interfaz para la interacción con el público. Esta técnica desarrollada a través de mi práctica de movimiento creativo, consiste en la acción de copiar la forma de un elemento de la red material del dispositivo escénico y reproducir las dinámicas de movimiento de este mismo a través de su propio cuerpo. Esta modalidad de movimiento provoca una amplificación del elemento kinestésico y táctil que se ponen en relación y median la relación entre público y espectáculo, enfatizando el *liveness* percibido.

El diálogo físico funciona como trasposición dramaturgica del componente motor y kinestésico de la percepción (Alva, 2004) y de la construcción relacional de la identidad (González Almansa, 2022). De hecho, la kinestesia (Sheets-Johnstone, 2018), la sensación de y la percepción del entorno se funden en una sinestesia a través del diálogo físico. En los *Real Games*, el moverse a una misma con lo otro produce una sensación expandida del propio cuerpo y del cuerpo de lo otro, que es percibido y sentido a la vez. Moverse a una misma en relación con una *Real Game* deja emerger, junto con el imaginario corporal, la relación personal de la espect/actriz con lo que hace (Garre, comunicación personal, 5 de mayo 2024), el espectáculo. La identidad de la espect/actriz se despliega de manera relacional y en términos de movimiento, nutriendo estéticamente la pieza. La gamificación contribuye a carácter interactivo de la pieza y a potenciar el *liveness* percibido, prometiendo una recompensa y adaptándose a diversas motivaciones y comportamientos del público (González Almansa, 2022). Los juegos se proponen como un desafío de 21 días cuyo objetivo es crear el hábito de imaginar. El reto de 21 días, popularizado en el ámbito del desarrollo personal y los hábitos, se basa en la idea de que se necesitan 21 días para formar un nuevo hábito. El reto de 21 días, sirve aquí como clave dramaturgica y como estrategia de gamificación. El reto propicia la participación de la espectadora con la recompensa de crear un hábito -desarrollar la imaginación- a la vez que acoge diversas motivaciones y comportamientos del público a la hora de desarrollar la imaginación. El juego es “real”, es “de verdad”, porque promete el efecto de crear un hábito como resultado tangible y material -resultado de verdad- del juego sobre la realidad de quién lo juega. Por otro lado, el juego es real también porque requiere el compromiso de la participación, y le pide al espect/actor que no se quede a medias, sino que “le de vida al asunto”. El hecho de enmarcar el hecho escénico de los *Real Games* dentro de un juego aumenta la sensación de vitalidad y de *liveness* percibido, ya que jugar nos hace sentir a menudo “más vivas”.

Intermediación en los Real Games

La intermediación de los *Real Games*, reside en la elección del podcast como formato escénico y aporta varias implicaciones y potencialidades que son fundamentales para la estructura y la recepción de la pieza. Analizaré estos aspectos en términos de medio, grabación previa, escena sonora, y el proceso de emisión y recepción. El

pódcast ofrece accesibilidad y flexibilidad a la pieza, permitiendo que los *Real Games* sean accesibles en cualquier momento y lugar. El podcast tiene un potencial relevante la hora de transmitir experiencias estéticas performáticas, más allá del vínculo a un espacio local y temporal pre-determinado de encuentro. Este facilita que los usuarios puedan participar en los juegos interactivos según su conveniencia, transformando actividades cotidianas en experiencias performativas sin requerir una presencia física de la espect/actriz en un espacio específico y en un momento específico. El formato del pódcast le otorga al público mayor autonomía para que active los *Real Games* cuándo más le apetezca jugar, y cuándo desee dedicarle sus energías al juego, así como unas circunstancias espaciales, corporales y temporales, adecuadas, en las que la usuaria/performer se sienta cómoda. El deseo, la libertad y el placer sirven tanto de estrategias de activación creativa como medidas éticas a la hora de pensar un performance que se instala en el espacio íntimo de una persona y que no tiene más estructuras de seguridad (Vuori, SOP, 2022) que la libertad de la participante de pausar o terminar la experiencia cuándo quiera. Las usuarias tienen el poder de controlar cuándo y cómo interactúan con los *Real Games*, lo que puede influir positivamente en la recepción.

Por otro lado, la “presión” que la participación en un evento en vivo acarrea, es muchas veces la responsable que el público siga con la acción propuesta. Esta presión, que deriva de la dimensión colectiva de la performance y de la co-presencia, en el medio del pódcast se reduce hasta anularse. En este medio, que potencia la individualidad y la autonomía, la espectadora puede poner en pausa la performance y la experiencia en cualquier momento: existe por lo tanto un riesgo mayor que abandone la performance y que nunca llegue a experimentarla de inicio a fin. Sin embargo, la flexibilidad para elegir el momento y el entorno más cómodos puede mejorar la disposición y la apertura a la experiencia. Las características intermediales de los *Real Games* hacen que sean ejemplo de escena *pervasiva*, que trasciende ciertos vínculos a la hora de interactuar con una determinada escena física (P. Almansa González, entrevista personal, 22 de mayo 2024) para poder activarse potencialmente a través de muchísimos espacio-tiempos-y-cuerpos existentes, que compartan unas características básicas que los compatibilizan con la correspondiente escena intermedial. Por otro lado, la estandarización de la experiencia hace que la construcción de los *Real Games* no deje de ser normativa, hecha desde el punto de vista de un cuerpo normativo, el mío, y potencialmente excluyente de cuerpos con diversidad funcional y movilidad reducida.

Medio sonoro

La escena intermedial en los *Real Games* es exclusivamente sonora. Los lenguajes simbólicos que componen la escena intermedial sonora son el texto, el timbre, el tono, y la prosodia de la voz que lo emite, las músicas y los efectos de sonido y las pausas o silencios (González Almansa, 2022). La dramaturgia textual y sonora contribuyen con el tono irónico de las piezas y mezclan sonoridades y tropos de la meditación guiada y del video-juego, poniendo en juego una dimensión espiritual (imaginación) y una dimensión profana (cotidianeidad).

Texto

Desde un punto de vista textual los juegos tienen características dramáticas de la meditación guiada, como invitos a la visualización, a la conciencia somática, a la reflexión existencial, al recuerdo y a la emocionalidad. Estas se traducen a nivel tímbrico en suavidad, calma y calidez; un tono cercano pero autoritativo y un ritmo prosódico lento con una dicción marcada, con pausas largas. Las mismas características sonoras se distorsionan por momentos, tomando el carácter de la voz de un videojuego, adoptando a veces el timbre metálico y distanciado de una voz no humana, con una

prosodia entrecortada y un estilo de habla cortante o exageradamente seductor de una voz artificial. Desde un punto de vista textual las características rituales del videojuego se traducen en una “intro” y “outro” marcadas que son siempre las mismas y se repiten por cada juego. Cada episodio comienza con “*Bienvenida al Real Game [título]. Un juego diseñado para [objetivo]. El juego comienza ahora.*” Cada episodio termina con la fase “*Cuando [hagas X] el juego termina. El juego de verdad ha terminado, pero la vida de verdad continúa. Gracias por jugar. Te deseo un buen día y una buena vida.*” Estas frases al comienzo y al final, tienen valor performativo, sirven para estructurar la experiencia del espectador (Vuori, SOP, 2022), creando unos umbrales claros para que el público actúe y se involucra activamente durante toda la duración de la performance teniendo claridad sobre cuándo esta inicia y cuándo termina. La frase “*Te deseo un buen día y una buena vida*”, es un guiño a los ejercicios que Wim Hoff, atleta y motivador holandés conocido por sus habilidades excepcionales de resistencia al frío extremo, ofrece en formato sonoro. Sus tutoriales sonoros contienen simples ejercicios de respiración que se han hecho virales en Youtube, prometiendo el desarrollo de super-poderes físicos tras una práctica consistente. Los *Real Games*, como los ejercicios de Wim Hoff, prometen el desarrollo de súper poderes imaginativos a quién se atreva a jugar con ellos “de verdad”, a través de una práctica consistente.

Músicas

Las músicas originales y los efectos de sonido de la pieza, combinan sonidos de ambiente relativos al mundo sonoro que se desprende de la actividad cotidiana objeto del juego. Los sonidos de ambiente, una vez grabados, vienen tratados con ecos y distorsiones y sirven como base para un espacio sonoro que emerge de un contraste entre las sonoridades del video-juego y las de la meditación guiada. Las pausas tienen una función fundamental a nivel dramático: ofrecer espacio de co-creación coreográfica al público y darle posibilidad de seguir su propio ritmo dentro de un tempo marcado. Al utilizar exclusivamente el canal auditivo, los *Real Games* crean una sensación de mayor intimidad. El sonido es el medio ideal a la hora de vehicular la inmersividad e interactividad de los *Real Games*: sus vibraciones enfatizan la dimensión táctil y la proximidad de lo aural a la música invitan a moverse y a bailar. La voz de la narradora o guía puede generar una conexión directa y personal con los participantes, lo que es crucial para la interacción y la inmersión en la danza. Por otro lado, el medio auditivo, sobre todo cuando invita a tomar parte en acciones complejas o a las que el público no esté acostumbrado, puede contribuir a cierta desorientación. El hecho de no tener referencias visuales a la hora de moverse, en una cultura del movimiento todavía muy impregnada por el juicio, podría llevar al público que no está acostumbrado a moverse libremente, a bloquearse por temor a estar haciendo algo de forma incorrecta.

Formato

La grabación previa del podcast permite un control completo sobre el contenido, la calidad del sonido, y la precisión de las instrucciones. Esto asegura que cada participante reciba la misma experiencia cuidadosamente diseñada, optimizando la eficacia de las instrucciones y la cohesión de la experiencia. Desde otro punto de vista, grabar las instrucciones del podcast previamente, tiene la limitación de que se pierde la posibilidad de guiar la experiencia de la espectadora en los detalles y los imprevistos del aquí y el ahora, que sí ofrece el evento en vivo, a través de una reacción en tiempo real de la facilitadora a las reacciones del público. La reproducibilidad del podcast apoya la difusión de la performance y hasta la escalabilidad del proyecto. Al estar previamente grabados, los episodios pueden ser reproducidos repetidamente, permitiendo que los participantes vuelvan a experimentar los juegos o compartan la experiencia con otros. La escena intermedial exclusivamente sonora apoya la

potenciación de la imaginación: al depender únicamente del audio, los *Real Games* estimulan la imaginación cinestésica de los participantes. La ausencia de elementos visuales obliga a los usuarios/participantes a sentir las instrucciones a través de sus propios cuerpos, promoviendo una conexión más profunda con el movimiento y el espacio a su alrededor. La experiencia auditiva puede intensificar la percepción sensorial y emocional. El sonido, la música y la voz guían al participante en una exploración corporal que se siente más personal e introspectiva, lo que puede resultar en una mayor implicación emocional y física. En una cultura que está centrada en lo visual, poner en el centro la palabra escuchada como canal activación de la experiencia estética, invita al público a una respuesta potencialmente más personal, libre y variada. Por otro lado, los juegos, a través de las palabras vehiculan una estructura de movimiento creativo clara y detallada que tiene el potencial de crear una tensión con la práctica de movimiento sedimentado en la cotidianeidad y el *habitus*.

Emisión y recepción

En cuanto al proceso de emisión y recepción, los *Real Games* transforman al oyente pasivo en un participante activo. Las instrucciones guiadas promueven una interacción directa, donde el cuerpo del participante se convierte en el principal medio de expresión y recepción. La instrucción verbal, al pasar a través del canal auditivo, activa una modalidad perceptiva diferente a la modalidad visual dominante, favoreciendo que la participante preste atención al movimiento como fenómeno sensible e imaginativo y promoviendo la generación de movimientos nuevos más allá del mero copiar movimientos de otros (Tinning, 2010). El formato permite que los usuarios exploren y creen en sus propios entornos cotidianos, borrando la línea entre la vida cotidiana y la performance artística (Vuori, SOP, 2022). Esta integración facilita una investigación constante y una evolución de la percepción del propio cuerpo y sus capacidades creativas. Los *Real Games* acompañan a la participante en un viaje alucinatorio en su propio mundo imaginario a través de una danza que transforma su propia casa en otra cosa. Como si se tratase de realidad aumentada, en los *Real Games* las gafas virtuales son sustituidas por el movimiento creativo y el sonido. A través del placer del juego y de la ironía los *Real Games* buscan solicitar cierta resistencia a la instrucción con la intención de provocar una “respuesta crítico-creativa” de la participante (Goulsh & Bottom, 2007). Al guiar el movimiento creativo a través del lenguaje verbal, se intensifican las conexiones entre conocimiento reflexivo y pre-reflexivo (Anttila, 2007) y la performance se hace herramienta de reflexión crítica sobre la realidad (Goldberg, 1979). A la hora de experimentar los *Real Games*, cada participante puede estar reflexionar sobre su performatividad cotidiana -tal y como se desprende de la ejecución del juego, al mismo tiempo que está creando una pieza original de danza sobre su día a día.

Conclusiones

A la luz de lo anteriormente expuesto, podemos concluir que los *Real Games* se basan en la imaginación kinestésica tanto como método de creación tanto de escritura dramaturgica que como estrategia de activación somática de las participantes amateur y apoyo verbal para la co-creación de sentido. El *task*, la instrucción verbal como estructura nuclear de los *Real Games*, condensa de manera artística la memoria de la experiencia somática de la práctica performática y cotidiana, el saber hacer y la experiencia pedagógica y la técnica de despertar la imaginación kinestésica a través de las palabras. La dramaturgia textual, la gestual y sonora se ponen en sinergia para provocar la danza de las participantes a través de la partitura y al mismo tiempo para acoger de manera significativa el movimiento del público en reacción. La imaginación corporal y el movimiento espontáneo e idiosincrático de los cuerpos *amateurs* son

centrales en la construcción estética y en la creación de sentido dentro de los *Real Games*. Al acompañar y guiar las experiencias kinestésicas a través del lenguaje verbal *el task* apoya un aprendizaje corporal (Anttila 2015) alrededor de su propio lenguaje de movimiento (Butler, 1988) las opresiones incorporadas que lo atraviesan (Ng, 2018) su imaginario en torno al moverse en un contexto cotidiano (Bourdieu, 1977; Haiven & Khasnabish, 2014; Hewitt, 2005) y el potencial creativo que el mismo movimiento acarrea (Anttila et al., 2019; Sheets-Johnstone, 2018).

El formato del pódcast sobre todo a raíz de la pandemia de coronavirus de 2020 se ha vuelto un medio de consumo cotidiano *mainstream*. La intermedialidad en los *Real Games*, potenciada por el formato de pódcast, aporta una accesibilidad flexible, una conexión íntima, y una experiencia intensamente sensorial que promueve la participación activa y la creatividad en contextos cotidianos. La combinación de estos factores facilita una exploración profunda de la danza y el movimiento a través de un medio nuevo y accesible. El pódcast como medio escénico, apoya el propósito de los *Real Games*: instilar capacidad de imaginación artística en el movimiento cotidiano como acción utópica e “imposible”, pero a la vez posible con gran potencial de impacto por la capacidad de “viralizarse” que el propio formato acarrea. Los *Real Games* ponen en cuestión el hecho que las actividades artísticas estén fuera de la educación y del *habitus* (Bourdieu, 1977) de la mayoría de las personas. Su desafío al *habitus* dominante, a través de la toma de conciencia de algo aparentemente natural como el movimiento, toma fuerza por apoyarse en un medio cotidiano y accesible como el pódcast, que tiene el potencial de “infiltrarse” en la rutina diaria con mayor facilidad.

A modo de conclusión, compartiré a seguir una pieza performativa basada en texto, creada a partir del análisis de los métodos de creación de los *Real Games*. Al adoptar un estilo más poético-performativo, que estrictamente científico he creado una herramienta artística para comprender en profundidad los métodos usados y para facilitar la diseminación de la investigación a través de la práctica. A través de la creación de un *event score*, buscaré proporcionar a quién lee una estrategia performativa a la hora de comprender, hacer transparente y diseminar los métodos de creación de los *Real Games* de forma artística.

1. Haz un listado de tres actividades físicas que asocies a tres emociones diferentes.
2. Elige 1 acción, subráyala y escribe al lado de esa acción la emoción que te provoca en una palabra o en una frase.
3. Haz un listado de los movimientos que necesitas hacer para realizar esa acción.
4. En base al listado que acabas de hacer, escribe unas instrucciones para que alguien que no seas tú pueda hacer la acción que acabas de describir, asegurándote de que llegue a sentir la emoción que tú sientes cuándo la haces.
5. Dale tus instrucciones a una persona que quieras para que las pueda leer o probarlas, cuando quiera, en su día a día.

Bibliografía

- » Alva, N. (2004). *Action In Perception*. The MIT Press.
- » Anttila, E. (2007). Mind the Body: Unearthing the Affiliation between the Conscious Body and the Reflective Mind. In L. Rouhiainen, E. Anttila, & K. Heimonen (Eds.), *Ways of Knowing in Dance and Arts: Vol. Acta Scenica 19* (Acta Scenica 19). Theatre Academy.
- » Anttila, E. (2015). Embodied Learning in the Arts. In S. Schonmann (Ed.), *International Yearbook for Research in Arts and Education, The Wisdom of the Many - Key Issues in Arts Education: Vol. 3/15* (pp. 372–377). Waxmann.
- » Anttila, E. (2018). The potential of dance as embodied learning. *Proceedings of A Body of Knowledge Conference CTSA UCI 8-10 Dec 2016*. <https://escholarship.org/uc/item/357118mr>
- » Anttila, E., Martin, R., & Svendler Nielsen, C. (2019). Performing difference in/through dance: The significance of dialogical, or third spaces in creating conditions for learning and living together. *Thinking Skills and Creativity*, 31, 209–216. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2018.12.006>
- » Barba, E. (1995). *The Paper Canoe: A Guide to Theatre Anthropology*.
- » Bourdieu, P. (1977). *Outline of a Theory of Practice*. Cambridge University Press.
- » Borgdorff, H. (2012). *The Conflict of the Faculties: Perspectives on Artistic Research and the Academia*. Amsterdam University Press.
- » Butler, J. (1988). Performative Acts and Gender Constitution: An Essay in Phenomenology and Feminist Theory. *Theatre Journal*, 40(N.4), 419–531.
- » Cappello, N. (Creadora) (2023-presente) *Real Games: Performance Games for Everyday Life*. [Podcast] Spotify <https://podcasters.spotify.com/pod/show/realgames>
- » Checkhov, M. (2015). *Al Actor: Sobre la técnica de la actuación* (6th ed.). Alba Editorial.
- » Chong Kwan, S. (2020). Embodied Methods in Qualitative Research. In *SAGE Research Methods Foundations*. SAGE Publications Ltd. <https://doi.org/10.4135/9781526421036817526>
- » Crossley, N. (2007). Researching embodiment by way of “body techniques.” *Sociological Review*, 55(SUPPL. 1), 80–94. <https://doi.org/10.1111/j.1467-954X.2007.00694.x>
- » Fenwick, T. (2015). Sociomateriality and Learning: a critical approach. In D. Scott & E. Hargreaves (Eds.), *The Sage Handbook of Learning*. Sage Publishers.
- » Fischer-Lichte, E. (2008). *The Transformative Power of Performance: A New Aesthetics*. Routledge.
- » Foucault, M. (2002). *Vigilar y castigar : nacimiento de la prisión*. Siglo Veintiuno.
- » Friedman, K., Smith, O., & Sawchyn, L. (2002). The Fluxus Performance Workbook. In K. Friedman, O. Smith, & L. Saychyn (Eds.), *Performance Research*.
- » Garre, S. (4-5 de mayo 2024). Voces Humanas. Una indagación en el arte de la actuación. [Discurso principal]. Conferencia-espectáculo de exlímite y Vértico. Madrid.

- » Garre, S. (2003). Sobre el sistema de actuación de Mijail Chejov. *ACOTACIONES RESAD*, 11, 45-58.
- » Goldberg, R. (1979). *Performance: Live Art from 1909 to the Present*. H.N. Habramas.
- » González Almansa, P. C. (2022). *La experiencia escénica mediatizada: tecnologías interactivas del s. XXI aplicadas al teatro*. Complutense University Madrid.
- » Goulish, M., & Bottom, S. J. (2007). *Small Acts of Repair*. Routledge.
- » Haarmann, A. (2019). *Artistic Research*. transcript Verlag. <https://doi.org/10.1515/9783839446362>
- » Haiven, M., & Khasnabish, A. (2014). *The Radical Imagination: Social Movement Research in the Age of Austerity*. Zed Books Ltd.
- » Heddon, D., & Milling, J. (2006). *Devising Performance A Critical History*. Palgrave Macmillian.
- » Hewitt, A. (2005). *Social Choreography: Ideology as Performance in Dance and Everyday Movement*. Duke University Press.
- » Johnson, M. (1987). *The Body in the Mind*. The University Chicago Press.
- » Keefe, J., & Murray, S. (2007). *Physical Theatres: A Critical Reader*. Routledge.
- » Lennon, K. (2015). *Imagination and the Imaginary* (1st ed.). Routledge.
- » Macrine, S., & Fugate, J. (2022). *Movement matters: how embodied cognition informs teaching and learning* (S. Macrine & M. B. J. Fugate, Eds.). The MIT Press.
- » Nathan, M. (2022). *Foundations of Embodied Learning*. Routledge.
- » Ng, R. (2018). Decolonizing Teaching and Learning through Embodied Learning: Toward an Integrated Approach. In S. Barcharya & Y. R. Wong (Eds.), *Sharing Breath: Embodied Learning and Decolonization*. Athabaska University Press.
- » Pelias, R. J. (1999). *Writing Performance: Poeticizing the Researcher's Body*. Southern Illinois University Press.
- » Rancière, J. (1991). *The Ignorant Schoolmaster: Five Lessons in Intellectual Emancipation*. Stanford University Press.
- » Serlin, I. A. (1996). Kinesthetic Imagining. *Journal of Humanistic Psychology*, 36(2), 25-33. <https://doi.org/10.1177/00221678960362005>
- » Sheets-Johnstone, M. (2011). *The Primacy of Movement* (2nd ed.). John Bejamins Publishing Company. <http://benjamins.com/catalog/aicr>
- » Sheets-Johnstone, M. (2018). Why Kinesthesia, Tactility and Affectivity Matter: Critical and Constructive Perspectives. *Body and Society*, 24(4), 3-31. <https://doi.org/10.1177/1357034X18780982>
- » Spatz, B. (2015). *What a Body Can Do*. Routledge.
- » Spatz, B. (2017). Embodied Research: A Methodology. *Liminalities: A Journal of Performance Studies*, 13(2). <http://liminalities.net/13-2/embodied.pdf>
- » Tinning, R. (2010). *Pedagogy and Human Movement: Theory, Practice, Research*. Routledge.
- » White, G. (2013). *Audience Participation in Theatre: Aesthetics of the Invitation*. Palgrave Macmillan.
- » Zahavi, D. (2008). *Subjectivity and Selfhood: Investigating the First Person Perspective*. MIT Press.

- » Zahavi, D. (2019). *Phenomenology: The Basics*. Routledge. [www.routledge.com/](http://www.routledge.com/The-)
The-
- » Zarrilli, P. (2002). *Acting (Re)Considered* (2nd ed.). Routledge.
- » Zarrilli, P. (2020). *(toward) a phenomenology of acting*. Routledge.