

Teatro del Devenir *on live*: metodología ludo-pedagógica digital para vivir el futuro

Forward Theater on live: digital ludo-pedagogical methodology to live the future

Alethia Berenice Montero Baena

Teach the future, México

alethia@teachthefuture.org

Original recibido: 11/01/2022

Dictamen enviado: 9/02/2022

Aceptado: 18/03/2022

Resumen

La inquietud por saber del futuro es algo que data desde la antigüedad en nuestra especie. Al día de hoy existe toda una ciencia social dedicada a esto, la Prospectiva, que a través de métodos, técnicas y más, explora e investiga las posibilidades del futuro, especialmente a largo plazo. Dentro de dicha ciencia social, el arquetipo de métodos es el escenario o, en otras palabras, es la configuración de historias sobre cuestiones que podrían pasar. El Teatro del Devenir es una metodología completa para enseñar a construir y comunicar escenarios, pero de manera lúdica y vivencial. En este texto se expone en qué consiste dicha metodología paso a paso, pero ya adaptada al panorama digital de esta era. Igualmente, se comprende el significado y la utilidad de este procedimiento, así como los aportes para quienes se encuentran inmersos en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Palabras clave: Prospectiva, escenarios, vivencial, futuros, Teatro del Devenir.

Abstract

The concern for knowing the future is something that dates back to ancient times in our species. Today, there is a whole social science dedicated to this, Foresight, which through methods, techniques and more, explores and investigates the possibilities of the future, especially in the long term. With-

in it, the archetype of methods is the scenario, which is the configuration of stories about issues that could happen. Forward Theater (Teatro del Devenir) is a complete methodology to teach how to build and communicate scenarios, but in a playful and experiential way. This text explains what this methodology consists of step by step, but already adapted to the digital landscape of this era. It understands the meaning and usefulness of this methodology, as well as the contributions for those who are immersed in the teaching-learning process.

Keywords: Foresight, scenarios, experiential, futures, Forward Theater.

Hoy en día estamos viviendo en un mundo con transformaciones vertiginosas, donde la aceleración de los cambios tecnológicos, la globalización, miles de movimientos sociales, entre muchas otras cuestiones, son motivo de agitación en el ser humano. Estamos viviendo, además, un mundo VUCA (Fundació Factor Humà, 2015), de *volatility, uncertainty, complexity* y *ambiguity*, traducidas al español como: volatilidad, incertidumbre, complejidad y ambigüedad.

En palabras de Ziauddin Zardar (Zardar, s.f.), nos encontramos en tiempos posnormales, donde sobresalen el caos, la complejidad y los cambios (3 C's) y, bajo este ambiente, se genera una gran cantidad de ignorancia y de incertidumbre. Por su parte, Bauman (2010) menciona el estar en una época de incertidumbre, donde se carece de solidez, seguridad, planificación a largo plazo y más, es decir, tiempos líquidos. Ahora, hay quienes hablan de un mundo BANI (Grabmeier, 2020): frágil, ansioso, no lineal e incomprensible, donde las principales fuerzas que han impulsado estas circunstancias son la política, el calentamiento global y, claro, la pandemia, o mejor dicho, la sindemia del COVID-19 (Chávez, 2020). Ante este panorama, está imperando la necesidad de voltear a ver con mayor énfasis al futuro. Cada vez más y más gente, más y más organizaciones, están requiriendo estudiar y explorar el futuro, para darle una mejor forma en los tiempos venideros.

Existe la ciencia social de la Prospectiva (Baena Paz, 2016) que estudia los futuros de largo plazo. A través de métodos, técnicas, herramientas y procesos especializados, se explora e investiga el futuro en torno a un objeto de estudio que puede ser la vida personal, una organización, una región entera, entre otros. Esto tiene por objetivo descubrir el mundo de posibilidades infinitas que nos arroja la vida, a través de un determinado periodo de tiempo.

Una forma –la más conocida y usada– de ir vislumbrando estas posibilidades es por medio del uso de escenarios a los que se denomina como *escenarios prospectivos*. Según Schwartz (citado por Baena Paz, 2016), los escenarios son narrativas sobre situaciones futuras que podrían suceder en un cierto periodo de ocurrencia, al respecto de un tema determinado. Por ejemplo, si se quiere saber sobre las posibilidades de cómo va a ser el cambio climático en la ciudad de Querétaro para el año 2040, se pueden realizar escenarios (narrativas) sobre ello. A dicho periodo de ocurrencia se le llama horizonte temporal y comprende un lapso de largo plazo (Miklos y Tello, 2007). En Prospectiva es usual que se considere un lapso de diez años en adelante.

Hay muchas formas de elaborar escenarios, así como una gran variedad de clasificaciones de éstos. Existe una manera particular que es integral e integradora, que pone en acción todos los sentidos del ser humano y, principalmente, se trata de una forma vivencial de construir y comunicar estos escenarios. Se llama Teatro del Devenir (Montero Baena y Baena Paz, 2013) y es una metodología fundada por Alethia Berenice Montero Baena, prospectivista desde el 2003, licenciada en Psicología y formación en diversas artes como canto, danza y teatro. El procedimiento consiste en que los participantes en cuestión generen tres tipos de escenarios (los cuales se mencionarán más adelante en la sección de “Fases del Teatro del Devenir”), del tema que se haya elegido con su horizonte temporal establecido. ¿Cómo se llega a esto? Primero hay un proceso de sensibilización, abarcado por las dos primeras fases de toda la metodología. Las fases del Teatro del Devenir son: calentamiento, técnicas teatrales y obras-escenarios (Montero Baena y Baena Paz, 2013).

Fases del Teatro del Devenir

Calentamiento

Como muchas disciplinas, “calentar motores” es una fase importante para luego arrancar con todo un proceso. En este caso, al hablar de teatro, el cuerpo y la voz son los instrumentos utilizados y por ello requieren preparación antes de su uso (Montero Baena y Baena Paz, 2013). A continuación, se detalla este procedimiento:

- Primer paso: postura. Todo el grupo de pie en la llamada “posición/postura neutra o neutral”, es decir, piernas abiertas a la altura de la cadera, los pies paralelos cuidando que no se abran ni las puntas de los pies ni los talones, las rodillas semiflexionadas, la pelvis ligeramente basculada hacia el frente en equilibrio con el resto del cuerpo,

los brazos a los costados y el resto del cuerpo alineado (Universitat Politècnica de Catalunya, 2011). Así el abdomen no es oprimido como suele suceder estando sentado, lo cual permitirá un flujo adecuado del siguiente paso.

- Segundo paso: respirar. La respiración utilizada es la diafragmática (UC San Diego Health, s.f.), se considera un tipo de respiración muy completa y, a la vez, sencilla. Se solicita a los participantes que en la mente imaginen su abdomen como un globo que se va a inflar al inhalar por la nariz y, desde luego, a desinflar al exhalar por la boca. También pensar que el ombligo se pegará a la columna vertebral al momento de exhalar. El uso de esas imágenes en la mente mientras respiran, ayuda a ir entrenando la capacidad de visualización y, de alguna manera, también se va motorizando el cerebro. Respirar para conectar con uno mismo, además, prepara fisiológicamente al cuerpo para un mejor rendimiento (Cardona Suárez y Correa Montaña, 2017). Se puede realizar un promedio de cinco respiraciones diafragmáticas o hasta que se vea cierta uniformidad grupal en la ejecución.

Para la enseñanza de esta respiración en un taller *on live*, el instructor debe ponerse de lado para que los participantes aprecien el movimiento ventral y poner primero el ejemplo, luego proceder a la práctica. Se les puede decir que también se coloquen de lado u observarlos minuciosamente de frente, para monitorear que estén llevando a cabo adecuadamente la respiración, así como realizarles observaciones, de ser necesario.

- Tercer paso: manejo del cuerpo. Se puede optar por dos vías, los ejercicios de gimnasia cerebral (Romero, Cueva y Barbosa, 2014) o los ejercicios de Bioenergética (Lowen y Lowen, 1990). Lo más común es utilizar un ejercicio de gimnasia cerebral. Popócatl (2017) refiere que: "La gimnasia cerebral o brain gym es una técnica que ayuda a generar nuevas conexiones neuronales entre ambos hemisferios cerebrales, con el fin de mejorar el aprendizaje y desarrollar la creatividad. Por lo tanto, ayuda a tener un mejor rendimiento cerebral." Practicar gimnasia cerebral podría ser una práctica regular en los ambientes de enseñanza-aprendizaje. No se expondrá el uso de la Bioenergética en este texto, dado que requiere una explicación sumamente extensa de qué es la rama, la selección de los ejercicios y más detalles.

El ejercicio de gimnasia cerebral se realiza así:

- Señalar que las personas zurdas comienzan el ejercicio con el brazo izquierdo y los diestros con el derecho.

- Ya sea brazo derecho o izquierdo, se coloca en el hombro, luego se extiende arriba, se coloca en el hombro, se extiende a la lateral, se coloca en el hombro, se extiende hacia abajo, se coloca en el hombro, se extiende nuevamente a la lateral. Ahí se completa una serie de cuatro secciones con uno de los brazos.
- Se pregunta a los participantes si ya lo tienen. Se supervisa y se practica un poco.
- Se cambia de brazo.
- Ahora ese brazo únicamente se coloca en el hombro, luego se extiende arriba, se coloca en el hombro y se extiende hacia abajo. Ese brazo hace una serie de dos secciones únicamente.
- Se pregunta a los participantes si ya lo tienen. Se supervisa y practica un poco.
- Se menciona que en ese momento su cerebro ya está anticipando lo que viene. Siempre hay alguien que da la respuesta: "ahora los dos juntos".
- Se mueven ahora ambos brazos, cada cual con su respectiva serie de dos o cuatro secciones y queda así: ambos brazos se colocan en los hombros, ambos brazos se extienden hacia arriba, se colocan en los hombros, un brazo se extiende a la lateral y el otro abajo, se colocan en los hombros, un brazo se extiende hacia abajo y el otro hacia arriba, se colocan en los hombros, un brazo se extiende a la lateral y el otro abajo. Así se completa una serie de cuatro secciones.
- Se pregunta a los participantes si ya lo tienen. Se supervisa y se practica un poco.

Aquí hay que ser cuidadosos, pues hay que recordar que la vista a través de la pantalla es en espejo. Esto quiere decir que, si el instructor levanta la mano derecha, el participante levantará su izquierda, pero se verá del lado opuesto al instructor. Por lo tanto, esto puede causar mucha confusión al momento de poner en práctica los movimientos (Hall, 2021). Así que se exponen tres maneras, conocidas hasta el momento, de abordar esto:

- Voltarse. Dar la espalda a los participantes. Hay quienes otorgan una connotación de grosería al hecho de dar la espalda, sin embargo, es una forma más clara para los participantes de seguir el ejercicio de gimnasia cerebral.
- Mantenerse en la *vista de espejo*, pero mencionar que ejecutará los movimientos con los lados opuestos a los que deben ser,

para que todos vayan iguales. Por ejemplo, si se necesita subir el brazo derecho, se sube el izquierdo y así sucesivamente.

- Hacerlo como es, el lado correcto en cada movimiento, pero enfatizar que eviten la confusión y procuren ser conscientes de sus propios lados.

A preferencia de la autora, se va explorando qué forma le acomoda más al grupo, esto implica que se debe tener buen dominio del ejercicio de gimnasia cerebral tanto de un lado como del otro, así como tener en cuenta qué opción se está llevando a cabo y no confundirse.

- Cuarto paso: manejo de la voz con respiración. Se retoma la respiración previa, pero ahora en vez de sacar sólo aire, se exhala sonido. Este sonido son las vocales. Se practica una respiración por vocal (5). Posteriormente, se juega con los graves y agudos de cada quien, fonetizando las vocales todas en tono grave, luego todas en tono agudo y después pueden mezclarse los tonos al azar. Aquí es crucial pedirle al grupo que todos mantengan su micrófono abierto durante esta práctica vocal y, por tanto, se requiere tener una óptima atención auditiva para poder captar quién realmente está haciéndolo y quién aprovecha las voces predominantes de otros para difuminar la suya. Es una constante que a los participantes les dé mucha pena, aunque hay que exhortarlos a saberse en un espacio seguro y que todos están pasando por lo mismo. En caso de que alguien tenga un ruido de fondo que interfiera mucho con la práctica vocal, se puede optar porque, o bien esa persona sí mantenga su micrófono cerrado, o retarles a que su voz sea más fuerte que dicho ruido.
- Quinto paso: respiración-cuerpo voz. Ahora se repite el cuarto paso, pero integrando el ejercicio de gimnasia cerebral mencionado. La inhalación se hace cuando las manos están en los hombros y se exhala (vocales) en el ejercicio correspondiente.
- Es frecuente que después de esta fase, los grupos se sientan relajados (con disminución de estrés), activados (con ganas de seguir haciendo cosas) y muy curiosos de lo que sigue.

Segunda fase del Teatro del Devenir: técnicas teatrales

Las técnicas que pertenecen al ámbito del teatro son integradas y adaptadas para el contexto de la investigación de futuros. Lo más usual es aplicar lo que las autoras han denominado como “El *Top Three* de técnicas teatrales del Teatro del Devenir [...]” (Montero Baena y Baena Paz, 2013), las mismas se mencionan a continuación:

I. **Pelota imaginaria:** este es literalmente un juego con pelota, pero con una que no existe.

- El instructor finge sacar algo de un bolso (la pelota) y se lo *entrega* a algún participante. Usualmente conviene que ese participante sea alguien que ya ha mostrado pericia/inteligencia/habilidad en las actividades previas, con perfil creativo o sobresaliente dentro del grupo, esto contribuye a un buen inicio del juego.
- Una vez *entregada* la pelota, se explica la forma de jugar: una persona le manda la pelota a alguien y ese alguien a otro, y así sucesivamente. Hay varias reglas que acatar para el juego que se anuncian a continuación:

- 1) La más importante de todas. Se puede hablar única y exclusivamente para mencionar el nombre de a quién se le dirigirá la pelota. No sonidos, no diálogos, sólo nombres. Incluso puede haber risas, pero después deben reintegrarse al ritmo. En la modalidad presencial implica un ejercicio importante de percepción del otro, esto es, el hecho de no nombrarlo y hacerle entender que se le está lanzando la pelota sólo con el cuerpo y con gestos. En forma virtual eso se intentó una sola vez y el juego no funcionó. Poder decir el nombre de quien vaya a tener el turno, alivia y apoya bastante la dinámica, sin perder otros sentidos. Por ello, en modalidad virtual es importante que todos los participantes (menos el instructor, si no es necesario), mantengan su micrófono abierto durante todo el juego. Hasta el momento no ha sucedido que algún participante tenga un ruido extenuante que no permita escuchar el pronunciamiento de nombres, pero en ese caso, sí se le sugiere a quien produzca ruido que cierre su micrófono y sólo lo abra cuando vaya a aventar la pelota a alguien.
- 2) La pelota no se puede perder. Lo anterior sucede cuando un participante no está lo suficientemente atento o se produce alguna dispersión y no se sabe dónde quedó la pelota, esto provoca que el ritmo del juego se pierda.
- 3) No puede haber más de una pelota. Puede ser que por la creatividad de algunos participantes se *duplique* la pelota, sin embargo, eso complica el juego y para algunos principiantes o gente que apenas va teniendo un acercamiento con este tipo de dinámicas, es inconveniente lidiar con un reto así.

- 4) Posición neutral. Todo el tiempo, mientras un participante no cuente con la pelota, deberá mantener la posición neutra que ya ha sido mencionada con antelación. Esa postura corporal permite amplias posibilidades de movimiento, mientras que cruzar brazos o estar desalineado, retrasa la reacción de atender el recibimiento de la pelota
- 5) Aquellos que estén fuera del círculo no jugarán. En este caso, se le llama círculo al conjunto de personas que están participando en el juego de la pelota; de manera presencial sí se realiza un círculo entre los participantes. Gente que llegue tarde, que no haya prendido su video y quiera hacerlo a medio juego, no participará, pues la energía del ejercicio se puede ver afectada por esas intervenciones tardías. Asimismo, el instructor se mantiene a raya, sin jugar y con su video y micrófono apagados para evitar distraer a los jugadores.
- 6) El instructor indica cuándo termina el juego. Algunos participantes pueden osar decir que si ya va a acabar el juego, por cansancio, pero también ha habido casos donde a la gente les da ansiedad por estar jugando con algo que no existe, pero son casos menores. Por lo tanto, se debe esperar a que el instructor dé la indicación de término, lo cual sucederá cuando, a su criterio, los participantes hayan sacado más provecho de la dinámica, echando a andar su creatividad, su imaginación, es decir, haciendo cosas diferentes a sólo aventarla de mano en mano.

Es curioso, pues aunque pueda parecer difícil jugar así, la dinámica sí fluye, se da y es captada por el público. No falta, desde luego, quien se sienta apenado o inseguro y de pronto *pierda* por momentos la pelota, no sepa qué hacer o la aviente rápido para mantenerla el menor tiempo posible consigo.

- 7) Al finalizar se pregunta qué habilidades para la construcción de futuros se desarrollaron. En un análisis conjunto, se hacen expresiones la creatividad, el imaginario colectivo, la toma de decisiones, la anticipación, la planeación y el pensamiento divergente. El grupo termina divertido y sorprendido de lo logrado. Por lo general cuesta que rompan paradigmas y experimenten con la pelota en diferentes tamaños, texturas, modos, pero al hacerlo surge mucha sinergia y se mantienen alertas.

II. Fotografías (Montero Baena y Baena Paz, 2013): se representan temas a manera de fotografías corporales y gestuales.

- Se pregunta al grupo qué es una fotografía. De acuerdo con sus respuestas, se hace hincapié en qué es una imagen o serie de imágenes fijas de manera tradicional, quitando que ya existen los *gifs* con movimiento)
- Se les explica que armarán una fotografía digital usando su cuerpo y expresiones faciales. También que pueden apoyarse de dibujos y hacer uso de vestuario, utilería, fondos de *Zoom* y lo que sirva para su representación. Dicha foto será del tema que estará escrito en el nombre de su *Breakout Room*. La elección de temas, por parte de quien instruya, se puede basar conforme a lo que se esté estudiando/investigando o a lo que se quiera explorar.
- Se indica que después de 10 minutos (el tiempo puede variar de acuerdo con la dinámica del grupo, actividades faltantes, etc.) pasará el instructor a *tomarles la fotografía*, esto es, a través de una captura de pantalla por cada *Breakout Room*. En ese lapso deben organizarse y buscar los aditamentos que sirvan a su foto, para que a la llegada del instructor, sólo se acomoden y la imagen sea capturada. De ser requerido, se pueden mover los cuadros donde aparecen las personas para el manejo escénico, así como orientarlos al respecto de sus posiciones y ángulos tanto corporales como gestuales, para un mejor control gráfico.
- Una vez tomadas todas las fotografías, se regresará a plenaria y se irán mostrando éstas, una por una por lo que deberán estar ya juntas en un *PowerPoint*, por ejemplo. Los equipos que no hayan participado en la foto que se esté mostrando en pantalla, tratarán de adivinar cuál es el tema de dicha foto. Se pueden hacer preguntas como: ¿qué personajes encontramos?, ¿de qué edad?, ¿qué pueden estar sintiendo? y más, para profundizar en las interpretaciones.
- Luego de las instrucciones arriba mencionadas, el grupo es dividido en equipos por *Breakout Rooms*, procurando una cantidad equitativa de integrantes en cada uno.

Usualmente, si son grupos abiertos que no están manejando un enfoque muy preciso en un cierto tema, se pueden usar temas generales como el transporte público, la escasez de agua, entre otros. Es complicado solicitar mucha agua para contextualizar las fotos si son grupos de distintas nacionalidades, ya que se vuelve más complejo el solicitar algo de una zona en particular. Asimismo, es bueno jugar con fotografías que puedan representar una situación actual y

una futura de un mismo tema. Por ejemplo, el transporte público en la ciudad de Bogotá en la época actual y el transporte público en la ciudad de Bogotá en el 2050. Situaciones pasadas no se usan en esta técnica. Eso permite los contrastes entre tiempos y reta al participante a seguir trabajando su visión de futuro.

III. Visualización (Montero Baena y Baena Paz, 2013): el imaginario colectivo se pone en acción. Se lleva a cabo en tres etapas.

- Primera etapa: con los ojos cerrados, se les pone a los participantes una pieza musical corta, totalmente instrumental. Se procura que esta pieza no sea comercial, pero sí movida para fomentar que los participantes no crean que es un ejercicio de relajación, además de aprovechar para que se den a conocer otras culturas o se promuevan géneros poco conocidos. La selección de preferencia de la autora es "Fisch Schlapping Dance (Instrumental Version)" del musical de Broadway *Monty Python's Spamalot* (Idle, 2005), con duración de un minuto quince segundos. Para esta preparación, es importante contar con el archivo de audio en formato MP3, y no sacarla directo de *YouTube* o de un reproductor externo, pues hay más probabilidades de fallas como distorsión del audio, comerciales que se atraviesan, entre otros, incluyendo la dispersión del sonido. La transmisión se realiza a través de los siguientes comandos en *Zoom*: primero se selecciona "compartir pantalla", luego "avanzado" y finalmente "audio de la computadora". Se puede hacer una prueba de audio con los mismos participantes, de forma previa a la dinámica o incluso desde el principio de la sesión, para modular correctamente el volumen de la pieza musical.

Es usual ver a personas que sonrían, que mueven su cabeza al ritmo de la música, pero no falta quien está totalmente inerte y es difícil descifrar si está viviendo el ejercicio o no. Asimismo, llega a ocurrir que alguna gente se adormile, a pesar de lo energético de la música, pues la mayoría experimenta una fuerte carga de estrés y al estar en una actividad que los saca de ese estado y con ojos cerrados, se apacigua ese nivel. Nuevamente, el rol del instructor es monitorear a todos por medio de la pantalla. Cuestiones como cabeceos indican si las personas se están involucrando en lo señalado y también su reacción ante la pieza musical, que se puede interpretar con agrado o desagrado, activación o aburrimiento de su parte, y ello aporta a la selección de las piezas musicales.

- Segunda etapa: Al terminar la pieza musical, se solicita que abran sus ojos. En esta etapa, los participantes comparten lo que imagi-

naron, de manera sumamente concreta y precisa. Breve, como por ejemplo: “yo vi un circo con animales”. De manera presencial, se deja que solos se organicen para llevar a cabo esta etapa. Usualmente el liderazgo sale a relucir, alguien que toma las riendas y dice “podemos ir en este orden”, o bien, alguien que dice “pues yo empiezo”, y no hay tanta complicación en que fluya. Sin embargo, digitalmente llega a ser recomendable que el instructor designe, nombre por nombre, quién manifestará su imaginario y en qué momento, pues se llega a perder ritmo y energía al esperar. La concisión permite dinamizar esta segunda etapa, pues existe gente que habla mucho y, cuando quiere compartir lo que vio, se extiende demasiado. Pero para dinamizar la etapa, es decir, que todos pasen, especialmente si son grupos grandes, y den mención al punto, se efectúa así. Además, un punto clave de esto es la memorización. Si bien, la gente no suele aprenderse todo lo que escucha y no retienen lo imaginado que sus compañeros verbalizan, porque en ocasiones tampoco prestan la debida atención, el hecho de manifestarlo tan concreta y brevemente da más cabida a registrar lo expresado por los otros, lo cual será funcional para la tercera etapa de esta “Visualización”.

- Tercera etapa: escenificación (Montero Baena y Baena Paz, 2013). ¡Ha llegado la hora de poner manos a la obra! Este es el momento en que se tiene más acercamiento con la proyección escénica. Los *spots* que todos y cada uno manifestaron, se unifican en una sola idea. No se trata de elegir uno de los imaginarios, sino de conjuntarlos y fusionarlos. Una vez que escucharon a todos, se organizan grupalmente para crear una puesta en escena que, así como las “Fotografías”, enfatizará el uso del lenguaje corporal y gestual. Desde luego, en esta ocasión sí hay movimiento. Ya es como hacer teatro, pero sin absolutamente nada de diálogos ni sonidos. Todos esos imaginarios son representados en una sola puesta en escena, que sucederá una vez organizados y después que el instructor reproduzca de nueva cuenta la pieza musical utilizada en la primera etapa.

Aquí las herramientas digitales resultan sumamente fabulosas, pues apoyan la experiencia de vivir un montaje tipo teatro digital (Zapata, 2016). Los fondos de *Zoom* son utilizados no limitativamente como escenografías, ya que pueden llegar a servir como utilería y simular, por ejemplo, que se está tomando un objeto que no existe más que como una imagen de fondo, aunque esta forma de uso es más compleja y muy poco recurrida. Estos fondos pueden ser particulares (cada quien con uno), compartidos (todos con el mismo fondo) o compartidos-diferidos (se forma una sola imagen, pero

cada participante cuenta con una parte de ese todo). Igualmente, se puede hacer uso de otros dispositivos como tabletas electrónicas o celulares para mostrar un fondo en ellos, también funciona, a pesar de que se puede ver la imagen con menos claridad (el tamaño se reduce y la nitidez se dispersa). De igual manera, es posible emplear herramientas físicas regulares del teatro como maquillaje, vestuario y utilería física (Varas, 2013). Los dibujos también pueden ser utilizados para apoyar esta etapa.

Esta técnica resulta impactante para quienes la viven, en términos de ver el logro. Es algo que usualmente no se imaginan que podrían estar haciendo. Siempre hay alguien que se percata de que es una manera de construir el futuro en colectivo, basado en nuestras percepciones y a pesar de la diferencia entre ellas con diversos participantes, se logra llegar a un resultado. Entienden que es una muestra del proceso visión-acción y lo que pueden imaginar tiene posibilidades de ser creado.

Tercera fase del Teatro del Devenir: obras (escenarios)

Aquí es cuando ya se realiza el montaje tal cual de los escenarios prospectivos y se convierten en vivenciales. Para llegar a esto, primero se debe seleccionar el tema de acuerdo con el interés del grupo o lo que se esté buscando en el ámbito de aprendizaje. Se solicita directamente a los participantes realizar esta selección, haciendo sus sugerencias y anotándolas para luego votar. Si se hace en tiempo real, a través del chat de *Zoom* pueden colocar sus sugerencias y hacer la votación oral. También existe la modalidad de votaciones en *Zoom*, pero no es común que la gente tenga el tipo de cuenta que permite esas opciones, por lo que la escritura en el chat es la más recomendable. Si dicha votación no se hace en tiempo real, pueden usarse medios como *WhatsApp* o *Classroom*, en caso de que el grupo en cuestión posea algo así.

Al recibir las propuestas de los temas, hay que ayudar a acotarlos, pues usualmente se piensa en generalidades. Un ejemplo sería la inteligencia artificial. Esto puede acotarse a inteligencia artificial aplicada en las relaciones interpersonales en el municipio de Juriquilla. Esa concreción funciona para un aterrizaje más adecuado de los escenarios al momento de producirlos y de llevarlos a la vida.

Para la realización de estas obras, no se escribe un guión al cual se deberá atender de manera textual y/o memorizar. Se estipulan determinadas pautas que brindarán la noción general de la historia, más no un *script* a seguir. Esto conlleva una razón principal de peso: el concepto de *Wild Cards* (Baena, 2016). Los *Wild Cards* son eventos inesperados, eventos de

baja probabilidad de ocurrencia pero que, de ocurrir, pueden generar un gran impacto. Hay diversas clasificaciones, pero la más usual que se menciona y que se señalará en este artículo es la de *Wild Cards*. Es importante entrenar este concepto en el ámbito prospectivo, puesto que prepararse para eventos de esta clase es algo que se enfatiza en el campo de los Futuros. Así que una manera de entrenarlo, aunque no sea propiamente parte del programa curricular, es dando cabida a la improvisación. El Teatro del Devenir, entonces, conlleva de manera implícita que los actores o jugadores creen una historia en el momento y sin ninguna preparación previa, de esta manera, los jugadores o actores se convierten en quienes hacen y dirigen la narrativa.

Así que para llegar a estas obras, luego de las dos fases cruciales de sensibilización (calentamiento y técnicas teatrales), los siguientes pasos indican el proceso a seguir:

- Se divide todo el grupo en tres equipos, puede ser azarosamente o a elección del propio grupo. Lo anterior es recomendable cuando hay poco tiempo para la elaboración de la obra. Cada equipo estará a cargo de un tipo de historia, es decir, de un tipo de escenario, como los siguientes:
 - a. **Eutopía:** considerado como el escenario tendencial, donde nada cambia, todo sigue prácticamente igual. Es un futuro plausible y cuya existencia puede llegar a ser real. Los dos tipos de historia restantes son los extremos de ésta (Baena Paz, 2016).
 - b. **Utopía:** se trata de un mundo idealizado con metas que pueden llegar a ser poco o nada factibles. Es aquello que se desea, “[...] lo mejor de lo mejor [...]” (Baena Paz, 2016).
 - c. **Distopía:** es todo lo contrario a la utopía, en donde la sociedad y el mundo muestran un colapso o regresan a sus inicios primitivos, “[...] lo peor de lo peor [...]” (Baena Paz, 2016).

Para designar los equipos a cada tipo de historia, se toman en cuenta las personalidades de los integrantes. Por ejemplo, si se sabe que alguien es muy fatalista o tiende a la negatividad, es buen ejercicio que sea parte de la cocreación de la utopía. Si se detecta que a alguien le cuesta muchísimo trabajo extender su visión a largo plazo, es mejor enviarlo a la distopía o a la utopía, pero por nada a la eutopía.

- La gente que sabe de prospectiva puede utilizar cualquier herramienta (*Delphi*, *Horizon Scanning*, etc.) que le sea útil para la investigación y,

- de esta forma, llegar al escenario (Baena Paz, 2016). La gente cuyos conocimientos no se encuentran en este ámbito, puede hacer una búsqueda regular de información sobre el tema seleccionado.
- El instructor hace entrega de “lineamientos” y “especificaciones técnicas” (Montero Baena y Baena Paz, 2013), para que procedan a la creación de su obra. Los primeros corresponden mayoritariamente a las instrucciones a seguir para el armado de obras. Contienen, además, la precisión de las variables a incluir en los escenarios. Se estipulan dos categorías de variables y se adecuan al tema elegido, de acuerdo con lo que este mismo demande. Estas son las variables:
 - a. STEEP:** referidas a fuerzas motoras sociales, tecnológicas, económicas, ecológicas y políticas. Se les llaman fuerzas motoras (Baena Paz, 2016).
 - b. Dominios Personales:** De acuerdo con Verne Wheelwright (2013), son fuerzas motoras que moldean la vida personal, como las finanzas (todo lo relativo al dinero), las actividades (escuela y trabajo), el transporte (movilidad de un lugar a otro), el hogar (residencia o lugar físico donde se vive), la salud (todo lo relacionado a ésta) y lo social (todas las relaciones interpersonales).
 - Cada equipo se organizará para tomar las ideas fundamentales de sus hallazgos y determinará los ejes rectores que llevará su historia, de manera breve y muy puntual. Tras ello, harán la repartición de roles entre miembros, de acuerdo con los personajes que su historia (escenario) contempla para su desarrollo. Procederán a ponerse de acuerdo en vestuarios, maquillaje y todo lo demás citado en “Especificaciones técnicas” (Montero Baena y Baena Paz, 2013).
 - El día convenido, los equipos presentarán sus obras, preferentemente en este orden: Eutopía, Utopía y Distopía. Previo a ello, se hace un calentamiento corto donde se repite el ejercicio de inteligencia emocional con respiración y voz; su duración es de aproximadamente diez minutos. Dependiendo del grupo y de manera opcional pueden gritar juntos: ¡mucho mierda, rompanse una pierna!, expresión utilizada en teatro antes de salir a escena (La Otra Opinión, 2018). Si los actores ya están caracterizados, probablemente les de pena abrir su cámara antes de ejecutar las obras, por lo que queda a criterio del instructor hacer el calentamiento a videos abiertos o cerrados. También se les puede pedir que lleguen *en blanco* y otorgarles un tiempo dentro de la misma sesión para que se caractericen. Las obras se presentan una tras otra, recordando los turnos llamando a escena (por ejemplo:

“Utopía a escena”), tomando una fotografía al final de cada equipo que pase (caracterizados) y no se hacen comentarios ni análisis de ellas sino hasta el final, de lo contrario el ritmo decae. Para promover el ambiente teatral, antes de cada una de las presentaciones se manifiesta la entrada: “tercera llamada, tercera, comenzamos” (Mesa, 2012), o “continuamos”, según el caso. Cada obra lleva una evaluación (Montero Baena y Baena Paz, 2013), de la cual se hablará en el apartado “Evaluación-premiación”. Es importante grabar las obras, no sólo para ir haciendo un registro de éstas, sino para revisar cualquier detalle que se haya podido escapar en la evaluación.

- Evaluación-premiación (opcional). Aquí se realiza una ceremonia tipo los premios Óscar, donde se premia: *Mejor actor, Mejor actriz, Mejor obra, Mejor escenografía, Mejor vestuario, y Mejor maquillaje*. Los Óscares se realizarán digitalmente con una imagen de un Óscar, de color distinto según la categoría, además, irá personalizado con lo que se esté premiando con la fecha, el logo del Teatro del Devenir y el de la institución donde se haya impartido la metodología. Se envía por el chat de *Zoom* o, de preferirse, vía correo electrónico. Los oscars para mejor obra se entregan individualmente para cada miembro de la obra ganadora. Las demás categorías también se entregan individualmente. Para dictaminar quiénes resultan acreedores del premio, existen dos caminos, ya sea que el instructor se base en su criterio propio, de acuerdo con la lógica de lo presentado, o que se convoque a todo un jurado de una a tres personas. Este jurado puede estar compuesto por gente conocedora de teatro o de prospectiva e incluye al instructor. Cada persona invitada al jurado deberá completar el formato evaluativo. Al final de las obras se hará un comparativo entre todos los formatos evaluativos y, en caso de discrepancias, éstas se discutirán. Asimismo, se argumentarán las elecciones de cada miembro del jurado, de acuerdo con su formato evaluativo y criterio propio. Luego de la deliberación se procederá a la entrega, que irá acompañada de una lámina presentada en pantalla con el título *TD Awards*, un telón en movimiento, un Óscar en el centro y sonido de fanfarrias que se añadirá como *clip de sonido* en *PowerPoint*. Tras cada entrega se coloca un efecto de sonido de bullicio como porras y gritos, además, se le pide al resto del grupo que coloque el ícono de aplausos con el que el mismo *Zoom* cuenta. El hecho de que sean Oscars (premios de cine) y no de teatro, es simplemente por el esquema que trae la gente, sobre lo conocido, y eso les puede resultar motivante porque lo asocian con algo real.

Esta premiación se puede omitir por si el tiempo de sesión es muy corto, dándosele prioridad total a las obras, su análisis y comentarios de los participantes sobre la experiencia. Incluso podría no realizarse la premiación debido a que el no ganar el premio puede causar frustración en algunos participantes y esto declina el esfuerzo impreso en la elaboración de las obras. El armado digital implica mayor reto que el presencial en personas que están experimentando por primera vez esta situación, por lo que resulta más noble y efectivo premiar a todos entregándoles individualmente un Óscar general de color dorado, con la fecha, el logo del Teatro del Devenir y el de la institución donde se haya impartido la metodología, u omitir por completo la premiación y mencionar que existe, danando las razones por las cuales no se llevó a cabo.

- Fotografía grupal. Terminando las obras, se toma una fotografía en conjunto para que se aprecien todos los personajes. Para ello, hay que dar la instrucción previa al comenzar las obras de no deshacerse de su caracterización hasta tomar la fotografía. Ésta, al igual que la foto particular de cada equipo, se toma como captura de pantalla y se guarda, se sugiere que en la misma carpeta donde se prepararon los archivos anteriores.
- Análisis de las obras y comentarios verbales. Esta parte recopila los aportes de la metodología para con los participantes. El instructor es el primero que comienza este cierre mencionando que es crucial agradecer que cada quien se haya dado la oportunidad de haber vivido esta experiencia, pues bien pudieron huir, faltar, fingir una falla de conexión y desaparecer. Sin embargo, estuvieron presentes y realizando lo correspondiente. Luego se procede a escuchar los comentarios de los participantes, para no contaminarlos con las ideas del instructor y escuchar primero su “sentipensar” (Morales y de la Torre, 2002). Los comentarios de los participantes requieren ir en estos ejes para la comprensión de la utilidad de la metodología en el proceso de enseñanza-aprendizaje (Sánchez, 2013) y para ir detectando que se haya generado de manera significativa (Navarro, 2008): ¿Cómo les resultó la experiencia? ¿Cuál fue su sentir al respecto de todo el proceso que se llevó hasta aquí? ¿Qué les provoca ver esas obras? A partir de sus respuestas se pueden aclarar, enfatizar y resaltar algunas cuestiones. Aquí el instructor debe observar muy bien el lenguaje no verbal de quienes participan y del resto, para ver las reacciones gestuales y corporales que se generan tras cada comentario. Luego de los comentarios de los participantes, el instructor retoma y menciona los puntos claves que se generan con el Teatro del Devenir. Cabe

destacar que usualmente se le da más análisis a lo que conlleva el proceso del Teatro del Devenir que al análisis de las obras o de lo que arrojaron de acuerdo con el tema establecido. Lo anterior queda a elección del instructor, dependiendo del tiempo que reste de sesión y de lo que se busque con ello.

Entonces, los puntos a resaltar son: a) se forman actores de acción, mas no de actuación, b) no es lo mismo pensar o escribir escenarios, que traerlos a la realidad por un momento, c) realizar estas obras equivale a tener un ensayo, un simulacro de lo que se puede llegar a pensar, sentir y hacer ante ciertas situaciones futuras y d) cualquiera de los escenarios o fragmentos de ellos, pueden ser posibles

- Por último, no debe faltar la despedida.

Vivenciar estos escenarios los lleva a conectar con diversas emociones, y refieren que no es lo mismo en definitiva leer un escenario, que ya ver seres humanos en acción ante posibles situaciones venideras. Cuando son grupos que se conocen, les resulta muy grato ver a sus compañeros en distintas facetas y poder hacer algo fuera de lo común. Ver que lo planteado puede llegar a pasar les motiva a decir: “hay que hacer algo hoy, para llegar a lo que deseamos y evitar lo malo”. Experimentan alegría y manifiestan que tienen que poner en práctica lo aprendido para moldear el futuro.

Algunos casos de aplicación

En esta sección se mencionan algunos casos donde se ha aplicado esta metodología, así como cuándo se llevó a cabo, para qué lugar se impartió, marco eventual, a quién, objetivo, hallazgos principales y el tema de desarrollo (ver Tabla 1), así como algunas precisiones en la parte de “notas”.

Fecha de ejecución	Institución para la que se impartió	Nombre del evento	A quién se aplicó	Con qué objetivo	Hallazgos principales	Notas
Abril 2022	Instituto de Administración Pública del Estado de México (IAPEM, A.C.)	"Curso Prospectiva y construcción de escenarios". Impartido por Guillermina Baena y Alethia Montero.	Funcionarios públicos, directivos y estudiantes de doctorado, mexiquenses, ciudadanos y provincianos de niveles socioeconómicos C y C+ (6 participantes de 59 años), en la adultez (1), mediana edad (4) y tercera (1), cuya participación fue totalmente voluntaria dado que muchos no prendían sus cámaras y desempeñaban su trabajo al mismo tiempo que atendían el curso).	Conocer y experimentar parte de la metodología para su reflexión sobre el uso de ésta en comunidades, además del entrenamiento de distintas habilidades.	Los voluntarios refirieron: <ul style="list-style-type: none"> • Haber experimentado mayor empatía para con la población en cuestión • Haber visto la realidad al desnudo como no es usual • Reflexionar sobre el rol futuro de los actores ante situaciones venideras • Los espectadores: • Haberse divertido tanto, así como haber aprendido mucho, recibiendo enseñanza innovadora. 	La fase 1 y la 2, no fueron llevadas a cabo dado que no se aplicó formalmente la metodología, sino que se extrajo la creación de una obra que asemeja al caso del deslave en el cerro del Chiquihuite (Edomex, 2021). En caso de que en adelante sucediera algo similar, ¿qué pasaría?, ¿qué harían los distintos actores involucrados?

<p>Noviembre 2021</p>	<p>Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM).</p>	<p>Teatro del Devenir (parte del plan de estudios y evaluación de la materia optativa "Prospectiva para las organizaciones" de la carrera de Comunicación de la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales (FCPyS), UNAM.</p>	<p>Estudiantes de licenciatura (12); todos adultos jóvenes de niveles económicos C y D+</p>	<p>Aprendizaje de la técnica y entrenamiento de capacidades anticipatorias.</p>	<p>Los estudiantes se sintieron retados por el desafío, pero les agradó mucho el trabajo colaborativo y en tan poco tiempo. Se divirtieron y pudieron apreciar cuán complejo es desarrollar visiones de futuro, pero más llevarlas a cabo. Sienten rigor al respecto de tener que usar su creatividad, imaginación, etc. Refieren que a pesar de los nervios, sin la sensibilización previa no creen haber llegado hasta las obras.</p>	<p>El tema elegido por ellos fue: "Inteligencia artificial aplicada al medio ambiente en áreas metropolitanas de la CDMX al 2032".</p>
<p>Enero 2021</p>	<p>Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM).</p>		<p>Estudiantes de licenciatura (19); todos adultos jóvenes de niveles económicos C y D+</p>	<p>Aprendizaje de la técnica y entrenamiento de capacidades anticipatorias.</p>	<p>Habían escuchado sobre la salud mental, pero no creyeron que fuera tan relevante e intensa su importancia, así como la gravedad a la que se puede llegar. El hecho de representar papeles, especialmente en el escenario distópico, conectó con ellos y les movió diversas emociones, hasta pronunciar que es su deseo hacer algo por su propia salud mental.</p>	<p>Por votación eligieron "Salud mental 2050 CDMX".</p>

<p>Diciembre 2020</p>	<p>UNESCO</p>	<p><i>"Let's Live the Future!" Forward Theater Workshop</i> dentro del <i>"UNESCO High-Level Futures Literacy Summit"</i>.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Un hombre mexicano adulto joven • Un hombre griego de mediana edad. • Una mujer australiana adulta joven • Una mujer china de mediana edad. • De niveles socioeconómicos C y C+ 	<p>Dar a conocer la metodología como parte del campo de los Futuros y medio para construcción de escenarios prospectivos vivenciales.</p>	<p>Mencionaron que esta metodología es muy potente. Que seguramente es increíble también aplicada a niños y adolescentes y que el aprendizaje es muy ameno. Que a pesar de haber experimentado previamente talleres con algunas actividades o dinámicas lúdicas y una que otra corporal, este es muy completo y fuera de lo común. Y que es increíble cómo, a pesar de las distintas nacionalidades, se pueden llegar a consensos con el imaginario colectivo de futuros.</p>	<p>No se llegó hasta las obras por falta de tiempo, pero sus opiniones se basaron en el <i>Top Three</i> de técnicas teatrales.</p>
-----------------------	---------------	--	---	---	---	---

Tabla 1. Algunos casos de aplicación de Teatro del devenir *On Live*.
Elaboración propia.

Conclusiones

El Teatro del Devenir genera aprendizaje significativo. Los participantes asimilan más lo realizado que aprender sólo de teoría. A pesar de la complejidad digital, se generan grandes logros que siguen dejando huella en quienes están inmersos en este proceso. Se saca provecho de las herramientas digitales y se genera una experiencia trascendental para instructores, participantes y espectadores.

El Teatro del Devenir brinda una oportunidad para materializar lo creado (escenificación de los escenarios) dando cabida a hacer conexiones tanto en actores como en espectadores, lo que genera aprendizaje significativo y penetra de manera más profunda en el conocimiento sobre lo que presuntamente podría pasar más adelante. Literalmente es más fácil recordar una obra de teatro o un pasaje de ésta a un párrafo de una lectura, por ejemplo.

Es una manera de experimentar situaciones futuras probando lo que se podría pensar, sentir y hacer ante ellas. Ello contribuye a disminuir la incertidumbre y puede conllevar a tomar decisiones desde el presente y, sobre todo, prepararse de manera integral ante lo que pueda venir. Se genera una conexión emocional, al tiempo que se desarrollan habilidades, destrezas y capacidades para construir futuros con imaginación, creatividad, sensibilidad, pensamiento divergente y anticipación.

Referencias bibliográficas

- Bauman, Z. (2010). *Tiempos líquidos: Vivir una época de incertidumbre*. México: Tusquets Editores S.A.
- Baena Paz, G. (2016). *La narrativa del futuro... Introducción a la prospectiva*. México: Facultad de Ciencias Políticas y Sociales.
- Cándida Moraes, M., y de la Torre, S. (2002). "Sentipensar bajo la mirada autopoietica o cómo reencantar creativamente la educación". *Creatividad y Sociedad*, (2), pp. 41-56.
- Cardona Suárez, A. Y., y Correa Montaña, K. J. (2017). *Manual Básico de Juegos Teatrales para Amateurs* (Tesis de pregrado). Universidad del Valle, Facultad de Artes Integradas. Colombia.
- Chávez, V. (3 de octubre de 2020). "Por qué el COVID-19 es una sindemia, no una pandemia". *Infobae*. Recuperado de <https://www.infobae.com/america/tendencias-america/2020/10/03/por-que-el-covid19-es-una-sindemia-no-una-pandemia/>
- Fundació Factor Humà. (2015). "Unidad de Conocimiento VUCA". *Fundació Factor Humà*. Recuperado en diciembre 16, 2021, Recuperado de https://factorhumana.org/index.php?option=com_content&view=article&id=11461&Itemid=43&lang=es
- Grabmeier, S. (28 de julio de 2020). "BANI versus VUCA: a new acronym to describe the world". *Stephan Grabmeier*. Recuperado de <https://stephangrabmeier.de/bani-versus-vuca/>
- Hall, C. (29 de enero de 2021). "¿Por qué mi video Zoom está al revés y cómo lo soluciono?" *Pocket-lint*. Recuperado de <https://www.pocket-lint.com/es-es/aplicaciones/noticias/152025-por-que-el-zoom-del-video-esta-al-reves-y-como-solucionarlo>
- Idle, E. (2005). "Fisch Schlapping Dance" [Canción]. En *Monty Python's Spamalot*. Original Broadway Cast. Decca Broadway
- La Otra Opinión. (9 de septiembre de 2018). "¡Vamos, rómpete una pierna!" *La Otra Opinión*. Recuperado de <https://laotraopinion.com.mx/vamos-rompete-una-pierna/>

- Lowen, L., y Lowen, A. (1990). *Ejercicios De Bioenergética*. Málaga: Sirio.
- Mesa, C. (2 de septiembre de 2012). "Primera Llamada: 30 minutos". *Teatro a Teatro*. Recuperado de <https://www.teatroateatro.com/primer-llamada-30-minutos/>
- Miklos, T., y Tello, M. E. (2007). *Planeación Prospectiva: Una estrategia para el diseño del futuro*. México: Limusa.
- Montero Baena, A. B., y Baena Paz, G. (2013). *Papers de Prospectiva No. 7 Planeación prospectiva estratégica Técnica del Teatro del Devenir*. México: Dirección General de Asuntos del Personal Académico UNAM.
- Rivas Navarro, M. (2008). *Procesos cognitivos y aprendizaje significativo*. Madrid: Comunidad de Madrid, Consejería de Educación.
- Romero, R., Cueva, H., y Barbosa, L. (2014). "La gimnasia cerebral como estrategia para el desarrollo de la creatividad en los estudiantes". *Omnia*, 20(3), pp. 80-91. Universidad del Zulia. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/737/73737091006.pdf>
- Sánchez, I. A. (2013). "Elementos conceptuales básicos del proceso de enseñanza-aprendizaje". *ACIMED*, 11(6). Recuperado de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1024-94352003000600018
- UC San Diego Health. (s.f.). "Técnicas de respiración: respiración diafragmática". *Health Library*. Recuperado de <https://myhealth.ucsd.edu/Spanish/RelatedItems/3,82452>
- Universitat Politècnica de Catalunya. (11 de marzo de 2011). "Recomendaciones ergonómicas". *Universitat Politècnica de Catalunya*. Recuperado de https://www.upc.edu/prevenio/ca/ergonomia/arxius/recomendacions-ergonomicas/re-002_01-posturas-de-trabajo.pdf
- Varas, L. (2013). *Herramientas para los técnicos en artes escénicas*. Santiago: Consejo Nacional de la Cultura y las Artes.
- Wheelwright, V. (2013). *Es tu futuro, ¡Hazlo bueno!*. Estados Unidos: Personal Futures Network.
- Zapata, P. (2016). "Transformación de las artes escénicas en la era digital". *Anuario AC/E de cultura digital 2016. Acción Cultural Española*, pp. 54-72. Recuperado de https://www.accioncultural.es/media/Default%20Files/activ/2016/Publi/anuario2016/4_transformacionArtesescenicas.pdf
- Zardar, Z. (s.f.). "What is Postnormal Times?" *Post Normal Times*. Recuperado de <https://postnormaltim.es/what-postnormal-times>