



Revista N.º 12
Guayaquil, Ecuador
II Semestre 2025
ISSN: 2697-3596

El juego como herramienta de trabajo (ineludible e inevitable) del grupo Talvez cuerpo_movimiento

Play as a Tool (inescapable and inevitable) in Talvez cuerpo_movimiento's artistic work

Marcela Correa Prossel

Investigadora independiente (Quito, Ecuador)

direccion.talvez@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0009-0005-4998-8114>

RESUMEN

Este artículo explora el juego como principio fundamental, herramienta de entrenamiento y creación en el trabajo del grupo Talvez cuerpo_movimiento, con sede en Quito, Ecuador. A partir de experiencias personales, grupales y diálogo con referentes teóricos, en especial las de Miguel Sicart y Johan Huizinga, el texto desglosa la potencia de algunas características del juego no como herramienta accesoria, sino como una condición de entrenamiento en improvisación. El artículo analiza el juego desde su dimensión de resistencia y cuidado: aceptar las emociones del momento, convivir con

CÓMO CITAR ESTE ARTÍCULO:

Correa Prossel, Marcela. «El juego como herramienta de trabajo (ineludible e inevitable) del grupo Talvez cuerpo_movimiento». *F-ILIA* 12 (2025): 85-104.

Recibido: 7 de octubre de 2025 / Aceptado: 1 de enero de 2026

la incertidumbre y el error, la risa, lo raro y lo amoral. Examina cómo la improvisación en danza permite a los intérpretes jugar con el cuerpo, el espacio, los objetos y la comunidad, generando procesos de creación que oscilan entre orden y caos, entre disciplina y carnaval. Así, el juego se propone no solo como método artístico, sino como actitud existencial y hasta política: una manera de investigar, crear y vivir desde la potencia de lo incierto.

PALABRAS CLAVE: juego, risa, improvisación en danza, entrenamiento en danza, proceso creativo, afecto, caos y orden, conexión, vulnerabilidad

ABSTRACT

This article explores play as an essential and inevitable tool in the artistic practice of Talvez cuerpo_movimiento, a dance collective based in Quito, Ecuador. Drawing on both personal experience and theoretical perspectives —particularly those of Miguel Sicart, Johan Huizinga, as well as others— the text examines play as a mode of training, investigation and creation. It considers play as a state of openness that embraces uncertainty, error, laughter, and the amoral, positioning improvisation as a central practice. The article argues that play operates between order and chaos, dissolving fixed structures of meaning and enabling new ways of knowing and relating. Play is presented as a carnivalesque act that transforms the artistic encounter into a collective, participatory experience. For Talvez cuerpo_movimiento, play is not merely a method but an existential and political attitude: a practice that cultivates creativity, vulnerability, connection, and the capacity to inhabit the unknown.

KEYWORDS: Play, laughter, dance improvisation, training in dance, creative processes, affection, chaos and order, connection, vulnerability

Introducción

Reconozco en mí el juego desde mi propia infancia: cinco hermanos y mi madre sentados en el piso, con las cajas abiertas, los tableros y los dados; era enorme el placer de juntarnos, reírnos y poner a prueba nuestras capacidades, siempre dentro de un marco de aceptación y placer. Es quizás allí donde ya comprendí que el juego no es un pasatiempo, sino una forma de abordar la vida y la creatividad.

También lo reconozco en mi manera de relacionarme con la gente: en la búsqueda constante de sonsacar en el otro una sonrisa, en la broma irónica que en mí es espontánea, típica respuesta a alguna situación absurda, contradictoria o difícil. En el Ecuador actual, estas ideas cobran un sentido vital ante un contexto marcado por la fragilidad, la violencia y la incertidumbre: apagones de luz de ocho horas diarias, cortes repentinos de agua, desaparición de celulares en los buses y más. En el caso del arte y los artistas, los recursos son siempre escasos; amigos y colegas sin dinero para su transporte y mucho menos para crear. Estas vivencias definen una forma común de habitar tal cotidianidad: mi ser irónico no es la excepción dentro de la cultura ecuatoriana. El buen humor es una respuesta instalada, quizás necesaria, en su población.

Es en este contexto en el que surge Talvez cuerpo_movimiento, una agrupación abocada a la investigación del lenguaje de movimiento en torno a la improvisación. Las propuestas de Talvez incluyen piezas concebidas para escenarios convencionales, así como —y quizás, sobre todo— plataformas más *performativas* diseñadas para espacios alternativos. Estos espacios incluyen parqueaderos, cuerpos de agua, cuevas, calles, entre muchos otros. Nuestro deseo investigativo como grupo también se ha enfocado en la inmersión del público en el hecho escénico a través de la creación de plataformas interactivas que dialoguen, jueguen, con los espectadores. En este artículo hablaré desde mi experiencia con esta agrupación: Talvez cuerpo_movimiento.

Y no es coincidencia que la improvisación se fuera canalizando como el lenguaje primordial de trabajo del grupo. Porque ¿qué es improvisar? Una definición propia que encuentro luego de estos años de trabajo es la siguiente:

[...] la capacidad de un bailarín de generar movimientos libres y espontáneos, con una conciencia rica de las posibilidades de juego del cuerpo propio: capacidad de juego, escucha y respuesta a otros cuerpos en escena, y la capacidad de juego con el espacio escogido: con la música, con los objetos y con todo aquello que existe dentro del lugar en el momento de la acción.

Juego, jugar, reírse,

echar una broma, tomarse del pelo,

fresquearse, la joda,

la juerga, no vaciles, ve,

anótate una.

Entonces, ¿qué mismo es jugar y cuál es su relación con el trabajo de la improvisación en danza?

Este texto es una exploración de algunas de las riquezas conceptuales, sensibles y metodológicas que el mundo del juego aporta al trabajo de improvisación. Su lectura incluye dos planos que se entrelazan a lo largo del ensayo: uno más experiencial, escrito en primera persona, desde la memoria y el cuerpo; estos fragmentos invitan a leer desde la sensibilidad y la empatía, no buscan demostrar, sino evocar. El segundo plano es teórico, dialogando con autores como Huizinga, Caillois y Sicaire, junto a otros cuyas ideas resuenan con la experiencia y el trabajo del grupo. La invitación es a leer este ensayo como se juega: sin buscar una única interpretación, sino dejándose afectar por sus derivas y sus cambios de tono.

El estado de juego y la risa como acto y principios de placer y de creación

«La tentación (en los humanos) de disfrutar y vivir la vida
a través del juego, de divertirse, es insoslayable».

Miguel Sicart (traducción propia)

«Es en el mito y en el ritual que las grandes fuerzas instintivas
de la vida civilizada tienen su origen: la ley y el orden, el comercio
y el beneficio, la artesanía y el arte, la poesía, la sabiduría y
la ciencia. Todos tienen sus raíces en el la idea de juego primitivo».

Johan Huizinga (traducción propia)

Una de las características fundamentales del juego es su condición de actividad libre por naturaleza, algo que no puede, ciertamente, ser forzado. En el momento en que el juego se convierte en una obligación se pierde su cualidad más esencial: su principio innato de placer. Así lo conciben también teóricos como Johan Huizinga, Miguel Sicart y Roger Caillois¹, quienes coinciden en situar el juego no como un pasatiempo trivial, sino como una actividad propia del ser humano con un potencial creativo singular y complejo.

Entrar en un estado de juego y placer lo comprendí con el tiempo; es necesario desde el inicio mismo de nuestras sesiones de trabajo. Para mí fue revelador entender por qué cada práctica del Talvez toma hasta quince minutos en realmente arrancar. Esta falta de eficiencia en concentrarnos solía incomodarme: ¿por qué no lo logramos? ¿Por qué yo misma necesito un «tiempo de llegada»? Ahora leo este espacio de inicio como un acuerdo tácito: saludarnos y abrazarnos es condición y permiso para entrar en este estado; sin la aceptación y acogimiento por parte del grupo, el placer no se viabiliza.

¹ Johan Huizinga, *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture* (Boston: Beacon Press, 1955), 7-9.

Miguel Sicart, *Play Matters* (Cambridge, MA: MIT Press, 2014).

Roger Caillois, *Les jeux et les hommes: Le masque et le vertige* (París: Gallimard, 1992).

La risa es otro vehículo de entrada al placer. En Talvez aparece ya en el ritual de llegada como un condicionante potente de bienestar. Desde su acción anatómica misma, reír es un arma de distensión, de soltura y, de ahí, un vehículo al placer. Transcribo aquí algunos de los muchos beneficios anatómicos de la risa tomados de Mayo Clinic. Al detallar la anatomía de la risa, busco únicamente situar su potencia corporal y su incidencia en la práctica del juego.

- relaja el sistema muscular.
- desciende el diafragma con lo que se produce un efecto masaje a los órganos aledaños al diafragma: pulmones, hígado y la vesícula biliar, corazón, estómago y bazo.
- baja la presión arterial.
- los pulmones pasan a mover doce libras de aire durante la risa, cuando normalmente mueven solo seis.
- mueve músculos del estómago que de otra manera nunca se movilizan.
- reírse repetidamente crea espasmos que aumentan la circulación sanguínea.²

El juego del asesino³ es, por ejemplo, uno con el que suelo iniciar con principiantes en improvisación. De allí paso a juegos más físicos como las sillas musicales⁴. Difícilmente cada uno de estos juegos no termina en regocijo y, con ello, en placer, apertura y conexiones.

2 Mayo Clinic Staff, «Stress relief from laughter? It's no joke», *Mayo Clinic*, 2023, acceso el 20 de enero de 2026. <https://www.mayoclinic.org/healthy-lifestyle/stress-management/in-depth/stress-relief/art-20044456>

3 En este juego, con todos sus participantes sentados en un círculo, se reparten al azar papeles que definen un asesino y dos espías. Todos los demás papeles quedan en blanco y cada participante recibe uno. El asesino debe matar o eliminar a los jugadores a través de un guiño de ojo. Los espías son los encargados de acusar al asesino. Si mueren los dos espías, gana el asesino. Si mueren todos los participantes, también gana este.

4 En este juego se coloca en una sola hilera, una silla menos del número de participantes. Estos se paran frente a las sillas y caminan o bailan a su alrededor mientras suena una música (cualquiera). Al instante en que, para el sonido, los jugadores deberán sentarse quedando siempre uno fuera dado que siempre falta una silla.

Por otro lado, la risa no solo es una fuente de placer: es un aliado invaluable para la creación. Reír surge de algo que, de alguna manera, sale de lo normal o que rompe con formas repetitivas de ver el mundo. Henri Bergson habla de lo impredecible y de lo involuntario como factores de acceso a la creatividad. Para él, lo cómico es accidental, los accidentes producen novedad y la novedad conduce a la creatividad.⁵ Invitar el humor a la práctica y a los procesos de creación permite percibir el material que surge desde otra perspectiva: un movimiento, un gesto, atendidos desde el humor, generan comprensiones «fuera de la caja». Así, al ir abriendo nuevas miradas al mismo material, la creatividad se instala.

Gracias al humor, todo equívoco se convierte en fiesta, de la cargada se pasa al reconocimiento y aceptación de lo nuevo. Como ejemplo puedo citar a uno de los miembros de nuestro grupo, quien con frecuencia relata perderse en el hilo de las consignas de improvisación. Su reacción se cristaliza en movimientos repentinos y cambios bruscos de dirección y velocidad. Nuestra respuesta ante esta incapacidad en él nunca ha sido la corrección, sino solo la risa. Al no anular sus acciones, esa impredecibilidad de movimientos activa constantemente una urgencia de respuesta creativa en sus compañeros. Así, el juicio se suspende, el material se transforma en juego y, con ello, en posibilidad creativa.

De aquí pasamos a otra gran clave de la risa: su riqueza como vía de apertura y aceptación dentro de una agrupación. Para Henri Bergson, la risa parece desear o necesitar de un eco. El autor la describe como un algo que desearía prolongarse o reverberar de una persona a otra.⁶ En el humano, el humor parece ser un acto instintivo de conexión tanto con otro ser individual como en comunidad. A menudo no entendemos un humor ajeno: el humor inglés puede parecernos insípido, o el humor alemán, incomprensible, pero nos reconocemos en el humor local:

la ‘chispa quiteña’
‘la broma de siempre’
‘ya vas...’

⁵ Henri Bergson, *La risa: Ensayo sobre el significado de lo cómico*, trad. Joaquín Xirau (Madrid: Espasa-Calpe, 1986).

⁶ Bergson, *La risa...*

Es también interesante la certeza de que cada agrupación que se junta regularmente va construyendo un sentido del humor propio, único, y dentro de esta familiaridad cada miembro se reconoce y reconoce al grupo como propio. Se alimenta un lenguaje común al cual, además, se puede invocar cada vez que se desee o se necesite reconocimiento.

Improvisar requiere de distensión, soltura y espontaneidad. Cuando el error es recibido con humor y no con juicio, se construye un entorno de confianza que habilita al cuerpo a arriesgar, a desviarse y a sostener lo inesperado. Consecuentemente, este entramado de humor compartido y juego colectivo aporta una disposición fundamental para este tipo de trabajo.

El juego como una práctica que se resiste a mirar el mundo desde una comprensión exclusivamente lógica

«Jugamos porque somos humanos y necesitamos comprender qué nos hace humanos, no de forma cognitiva, sino de una forma humana».

Miguel Sicart (traducción propia)

«Las grandes actividades arquetípicas de la sociedad humana están todas traspasadas por la noción de juego, desde el principio mismo. Tomemos el lenguaje, por ejemplo, el primer y supremo instrumento que el hombre ha construido para comunicar, enseñar, mandar».

Johan Huizinga (traducción propia)

En la cita del epígrafe, Sicart insinúa una diferencia sutil pero sugerente: no es lo mismo comprendernos desde un proceso de orden mental que hacerlo desde una forma humana de estar en el mundo. ¿Es posible llegar a comprensiones que se pretendan puramente cognitivas? ¿Podemos mirar el mundo sin que, al mismo tiempo, nos devuelva su mirada a través de nuestras emociones, hábitos y fragilidades? Conocer, creo, no es un gesto exclusivo de la mente: el pensamiento nos llega atravesado por todo aquello que también nos hace humanos: el cuerpo, la memoria, sentires que nos llegan incluso antes de poder nombrarlos.

Quiero tomar como ejemplo el sentido del gusto para ilustrar lo que creo que sucede con el proceso de pensamiento humano. Aquello que probamos y creemos adjudicar un placer puro —el café de marca, o un buen queso gruyer— no es nunca puro. Cada degustación es un cruce de informaciones: las papilas gustativas entran en contacto con el alimento, los olores se superponen a los miles de estímulos que impregnan el ambiente. Esta información sensorial se combina en nuestro cerebro con memorias, costumbres y otros registros imposibles de aislar. Todo se filtra en el instante de la degustación. Pensar es similar, en él convergen imaginación, afectos, preconcepciones y otras dimensiones que desbordan lo puramente racional.

En el trabajo de improvisación, este cruce de información incluye además el espacio de trabajo, que entra en juego aportando múltiples detalles como sillas, luz, aire, temperatura. Estos elementos influyen simultáneamente en el proceso mental, un flujo que no llega de manera abstracta; es el cuerpo en movimiento el que lo procesa: bailar es pensar.

En Talvez, toda pregunta de investigación es lanzada primeramente al cuerpo. Desde un punto de vista anatómico, pensamos quizás más claramente al movernos: al activar las piernas se dinamizan los músculos que, a su vez, estimulan el sistema sanguíneo, nervioso y respiratorio, potenciando todos los órganos internos, incluidos los cerebrales. La verdadera riqueza de moverse ante una idea o concepto está en que el cuerpo, cuando se le permite expresarse, aporta con una verdad más propia, más real.

«¿Cómo entiende el tiempo tu cuerpo?, ¿cómo se encarna en ti esta idea?» fueron quizás las preguntas iniciales para la creación de nuestra obra *La inquietud del tiempo*⁷. Se trata de una pieza que cuestiona precisamente ese concepto; por ello, antes incluso de discutir o leer sobre el tema, los intérpretes se lanzan a esa pregunta como consigna de movimiento. Las respuestas normalmente nos sorprenden a todos: tanto a quienes participan activamente como a quienes observamos la acción. Aquellos que se percibían a sí mismos como personas calmas descubren, por ejemplo, que su cuerpo responde desde la velocidad o desde cambios constantes de ritmo, lo que los lleva a preguntarse más allá: ¿qué me está diciendo mi

⁷ Enlace para ver la pieza: *La inquietud del tiempo o el deseo de flotar* en Vimeo: <https://vimeo.com/808132772>

cuerpo? A partir de ahí, el concepto indagado se abre hacia múltiples dimensiones: emocionales, perceptivas y también políticas.

Una de las bailarinas reportó lo siguiente: «Me doy cuenta de que llevo un ritmo como impuesto desde afuera: tengo que producir; mi cuerpo no puede parar, a pesar de que mi mente, durante el movimiento, le pide parar». Otra integrante del grupo expresó: «Si le permito a mi cuerpo vivir su propio tiempo, parecería que pasaría todo el día durmiendo. Y no es pereza ni depresión; me doy cuenta ahora de que es simplemente lo que él quiere».

Cada respuesta a este tipo de preguntas va apareciendo en forma de sensaciones, emociones, puntos corporales que se movilizan más que otros, intuiciones. Cuando aparecen en forma de comprensiones, a veces estas son claras y precisas. En otras ocasiones, surgen de forma errática, aclarándose más tarde: en el tiempo de reflexión oral que acompaña cada práctica, o mucho después, con el arrullo del bus en el viaje de regreso a casa, o en la quietud de la noche, cuando de pronto algo se ordena y se vuelve comprensible.

Y es jugar, creo yo, la actividad que por antonomasia nos permite el tránsito abierto entre estos dos mundos. Un jugador, mientras activamente ejecuta su rol, no deja de cavilar, medir, *estrategizar*. El juego obliga a probar opciones en el hilo mismo del pensar, a descartar imposibilidades o cálculos anteriores que ya llevaron a fracasos para volver a *estrategizar*, volver a medir, calcular. La praxis es pensamiento en un fluir que activa solo más pensamiento, más praxis, más pensamiento...

Qué divertido a la final.

Qué libertad se abre al entender que nada es algo posible
de cerrar en una sola definición.

El peso del sentido cae, se abre en cambio el sentir con pensar,
el peso del hacer se aliviana,

La ligereza se instala como una base sólida con la cual jugar,
una vez más, el juego es rey

Voy a hacer aquí un giro también profundamente humano y admitir que buscamos siempre entender nuestro entorno, admitir que nunca dejamos de pensar. Chus Martínez ve en el uso del humor, una forma de volver

al juicio: soltar la lógica del pensamiento como una actitud necesaria para regresar a ella, cargada de mayor conocimiento que la alimento.⁸ La práctica de Talvez incluye tiempos de discusión y reflexión; en ellos buscamos afectarnos desde la palabra. Nuestras investigaciones incluyen lecturas, todas las posibles, desde la filosofía, la literatura, cómics, notas de Instagram, etc., que enriquezcan cada proceso como un aporte más: ni el más rico, ni el gran informante.

Coincidiendo con el nombre del grupo, Martínez habla de un estado de tal vez como uno que «da nombre a una tensión, a un estado de la imaginación que aspira a la potencial reorganización de las estructuras de lo conocido». Al entrar en este estado, «el conocimiento vacila», dice, «funcionando como vehículo para abandonar la solidez de lo conocido sin entrar todavía en otro que reemplace el anterior»⁹. Es así como yo entiendo la improvisación: como un estado vacilante donde el pensar es y no es, existe, pero en conexión intrínseca con el cuerpo y su sensibilidad.

El juego como un estado de tensión entre orden y caos.

«El juego se desarrolla entre los placeres racionales del orden y la creación y la euforia arrolladora de la destrucción y el renacimiento».

Miguel Sicart (traducción propia)

«Desde que existieron las palabras pelear y jugar, los hombres han tenido la costumbre de llamar a la guerra, un juego».

Johan Huizinga (traducción propia)

El caos parece instalarse insistentemente en los tiempos de trabajo de Talvez, no solo dentro de las horas de práctica, sino en toda otra actividad vinculada al grupo. El rigor resulta difícil, por momentos inviable: alguien no llega al ensayo; nos contratan para una función inmediata que nos dará

8 Chus Martínez, «Cómo un renacuajo se convierte en sapo», Scribd, <https://es.scribd.com/document/328329772/Martinez-Chus-Como-Un-Renacuajo-Se-Convierte-en-Sapo>.

9 Martínez, «Cómo un renacuajo...».

dinero; surge algún asunto impostergable en relación con los múltiples proyectos que manejamos; un accidente de tráfico impide la llegada de todos. Cada nuevo suceso borra nuestros esquemas y planificaciones, no una u otra vez, sino al parecer, siempre. Quizás esto responda también a una definición cultural de trabajo en un país marcadamente caótico, donde el transporte público no sigue un horario, los accidentes de tránsito constituyen una de las primeras causas de muerte, y trabajar en las artes a menudo implica no percibir un sueldo o algún tipo de pago mínimo. Cada práctica es consecuentemente rediseñada con el convencimiento del orden que un nuevo plan produce en nuestras cabezas, pero con una claridad del desorden que volverá a hacer humo cada anotación precisada en un día cualquiera.

Me atrae pensarnos desde el caos como una condición inestable a partir de la cual crear produce órdenes siempre cambiantes. No tenemos una metodología fija; nos guiamos, por ejemplo, por la técnica de base que hemos diseñado y que llamamos «la escucha»¹⁰; la conocemos con mucha claridad, la seguimos y luego algo distinto nos guía. Esta actitud parece ser una *indisciplina* necesaria. Cada nueva pieza por investigarse va pidiendo nuevos lenguajes y necesidades particulares de entrenamiento. Por ejemplo, nuestra obra *Manípulo* exige un altísimo estado de alerta, así como un entrenamiento específico en velocidad y capacidad de respuesta instantánea. Se trata de una pieza interactiva con el público, en la que los espectadores, desde mesas instaladas al borde del espacio escénico, manipulan varias piedras y, a través de ellas, dirigen el movimiento de los bailarines. La respuesta del público es impredecible tanto en velocidad como en dirección. En escena pueden participar hasta cinco intérpretes simultáneamente, cada uno manipulado por una persona distinta del público, lo que demanda de los bailarines una atención sostenida y una capacidad de reacción especialmente exigentes.

Por el contrario, el requerimiento que plantea el inicio de la obra *En el Ouróboros*¹¹ es reducir la velocidad de movimiento al mínimo. Esta pieza, que cuestiona la aceleración del ritmo humano contemporáneo, se abre

10 Para una descripción más detallada de esta metodología, véase «Improvisación e interacción en tiempo escénico. Consideraciones sobre la metodología de trabajo de Talvez Danza Contemporánea», *Post(s)* 3, n.º 1 (2017), <https://revistas.usfq.edu.ec/index.php/posts/article/view/999>

11 Enlace para ver la pieza *En el Ouróboros* en Vimeo: <https://vimeo.com/808132772>

con una escena que busca encarnar un tiempo vegetal, micélico. Los bailarines giran en un círculo constante: primero uno detrás de otro, luego superponiéndose o cruzándose en sus trayectorias, pero siempre sosteniendo una velocidad no solo mínima, sino uniforme en todo el cuerpo. Este tipo de control resulta altamente exigente, primero a nivel corporal individual, y luego como grupo dentro de un contexto de improvisación, donde la acción del compañero es siempre impredecible.

Los entrenamientos para cada una de estas piezas son muy distintos. En el grupo hablamos del «atletismo de las emociones, atletismo de respuestas corporales», o la capacidad de transitar entre estados mentales o anímicos, y entre distintas respuestas físicas.

Pero ¿son nuestras prácticas un caso aislado de quehaceres y tiempos caóticos? ¿Es solo nuestra realidad la que se vivencia desde incongruencias que se traducen en nuestras cabezas como incapacidades, ineficiencias y frustraciones? ¿Qué sucede con otros grupos? Más aún, ¿crear puede no ser caótico?

Creemos en indagar, encontrar un camino y por allí meter el dedo hasta que exprima material. Creemos en llegar a respuestas que generen orden, sin embargo, es ese mismo material ordenado el que se transformará en la nueva pregunta o elemento de investigación. Entonces, ¿mantenemos una metodología fija de trabajo? Yo arriesgaría como respuesta un no. Quizás una posible metodología consista en entregarse al momento y tiempo de construcción de cada obra, así como al de cada uno de sus integrantes que han ido cambiando y mutando a lo largo del proceso. Yo diría: aceptar el principio de caos del juego que por definición se sostiene en un estado de incertidumbre que lo obliga a reorganizarse una y otra vez.

La palabra juego combina la idea de límites, de libertad y de invención, donde el azar es rey... el jugador está dispuesto a apostar por aquello que se le escapa más que por aquello que domina.

Roger Caillois

El juego cae fuera de las categorías de lo bueno y lo malo, lo verdadero y lo falso, lo correcto e incorrecto

El juego cae fuera de la moral

«Necesitamos el juego precisamente porque necesitamos libertad ocasional y distancia de nuestra comprensión convencional del tejido moral de la sociedad».

Miguel Sicart (traducción propia)

«A través de la espontaneidad nos reconstruimos en nosotros mismos. Ésta crea una explosión que por un momento nos libera de los marcos de referencia heredados y de la memoria ahogada en información y datos caducos».

Viola Spolin (traducción propia)

Improvisar implica espontaneidad: la generación de movimientos que surjan desde acciones libres de pensamientos intrusivos y juicios de valor que frenen el flujo de la acción. Ser espontáneo implica llevar una especie de *descontrol* del juzgarse a sí mismo. Consecuentemente, practicar la improvisación requiere de un ambiente de trabajo que acoja a sus integrantes tal y como son y que además acepte sus estados de ánimo y manifestaciones del momento. Para ello, el mundo del juego propone una moral (o una *amoral*) propia porque nada toma demasiada seriedad. Se habilita así un espacio donde lo amoral, lo erróneo, lo descortés pueden aparecer sin juicio¹²: el mejor jugador no es el más correcto o el más perfecto, es el más creativo, el que empuja y por último trampea para ir más allá. Puedo citar dos anécdotas que ilustran esta idea: frente a la consigna de improvisar de manera individual, uno de los bailarines, sin desobedecerla y atento en su trabajo, cruza reiteradamente el espacio de sus compañeros. Él nunca rompió la consigna, pero los forzó a resolver una presencia ajena en sus espacios personales. En otra ocasión, la consigna proponía investigar opciones de movimiento desde el peso corporal. Mientras todos la seguían de forma individual, ese mismo bailarín empezó a empujar a sus compañeros, alterando no solo su propio peso, sino también el de quienes recibían sus choques.

Favorecer la espontaneidad incluye desdibujar la figura del director, recipiente intuitivamente asignado como el encargado del control de principios y reglas, juez del bien y el mal. Improvisar como juego se con-

¹² Me refiero a juicio no como valoración ética, sino como condiciones de apertura para la exploración creativa.

cibe desde la obediencia a sus consignas como única ley, desplazando a segundo plano la figura del director. El ritual del juego implica suspender la noción de obediencia a la figura del maestro, tal como suele operar en la creación tradicional de las artes escénicas. Al derrumbarse la necesidad de aprobación, se abren mil posibilidades: siempre individuales y sostenidas en elecciones propias. El juego del improvisador es ir transitando estos caminos que descubre para sí, por interés propio y por placer, para probarlos y desarrollarlos siguiendo el hilo de sus encuentros.

Entrar en uno mismo, hacer y proponer desde una conexión con el estado de ánimo del momento son también premisas fundamentales para llegar a la espontaneidad. Si lo que encuentro en mí durante una práctica es frustración ante la incomodidad de producir algo, será justamente caer en ese estado anímico lo que abrirá la puerta a la fragilidad individual y, desde ahí, a un verdadero nexo con la creatividad propia. Solo un material creado desde esta fragilidad y desde una disposición abierta permite una apertura significativa en el intérprete; es en este estado donde su hacer se vuelve significativo para el ojo que mira, y, sobre todo, para él mismo. Lo amoral y lo incorrecto deben ser incluidos en el camino de «reconstrucción de sí mismo» que propone Spolin.

La risa aparece, una vez más, como una herramienta clave para incluir fragilidades y formas disidentes, amorales o extrañas que puedan surgir durante la práctica. Desde la posibilidad de reír del otro y de uno mismo, cualquier manifestación es aceptada como algo que solamente es.

¿Cómo lograrlo?

¿Cómo llevar a cada uno a ser quien es, quien de verdad es?

Sin miedos,

sin vergüenzas,

sin la necesidad de dar gusto y ser aceptado.

¿Cómo conectar con el otro si la confrontación

activa sentimientos,

de inferioridad,

de inseguridad,

incompetencia?

La única vía de conexión posible es la aceptación propia y grupal, la apertura y la fragilización.

Cae a un espacio creativo vacío y confía en que hay algo allí además de tu ego.

Anne Bogart (traducción propia)

El juego es carnavalesco y es disruptivo

«El carnaval de la Edad Media, con su capacidad de subvertir convenciones e instituciones en una suspensión del tiempo y el poder, fue un síntoma de libertad.

El juego carnavalesco toma el control del mundo y se lo entrega a sus jugadores para que lo exploren, lo desafíen o lo subviertan».

Miguel Sicart (traducción propia)

«La experiencia festiva y la experiencia estética parecen no sólo combinarse, sino incluso requerirse, exigirse recíprocamente.

¿En qué medida esto es así? ¿En qué medida efectivamente lo festivo y lo estético tienen entre sí una vinculación de interioridad o llegan incluso, en ciertos casos, a ser una y la misma cosa?».

Bolívar Echeverría

Al comparar la experiencia festiva del carnaval con una representación escénica, Bolívar Echeverría observa que en la primera se revive una pertenencia orgánica a la vida, suspendiendo el carácter representativo del arte.¹³ Según Caillois, al jugar, el niño crea una imagen diferente, más bella, más sublime, de aquello que mira en su entorno real.¹⁴ Abro este apartado con dos citas que permiten poner en diálogo cómo el juego y el carnaval comparten una misma búsqueda: la de transformar el mundo para resignificarlo.

Desde mi práctica con Talvez, considero que, al igual que lo festivo y el juego infantil, el arte transforma solo cuando *con-mueve*, cuando activa algo en nosotros más allá del discernimiento lógico. Una actitud exclusivamente crítica frente a la escena puede generar una distancia emocional y física que bloquea ese *con-mover*: basta un hábito repentino al respirar para que la experiencia se desplace a otro lugar.

Esta activación corporal y afectiva del espectador acerca la experiencia artística a la lógica del carnaval: un espacio-tiempo donde la jerarquía entre actor y espectador se suspende, los roles se vuelven inestables

¹³ Bolívar Echeverría, *Definición de la cultura* (México: Fondo de Cultura Económica, 2010).

¹⁴ Roger Caillois, *Les jeux et les hommes: Le masque et le vertige* (París: Gallimard, 1992), 15.

y el cuerpo entra en un estado de disponibilidad para el juego, la risa y también la incomodidad. Desde este lugar, Talvez ha ido creando propuestas integrativas con su público como una forma de incorporarlo en la experiencia del arte. *Manípulo*¹⁵ y *Espertare*¹⁶ son dos obras que terminan en fiesta. En *Manípulo*, como ya lo describí anteriormente, los bailarines son manipulados por piedras entregadas al público; sin embargo, en la escena final, los espectadores son invitados a ingresar al espacio de acción y a seguir el movimiento de una única piedra que, en ese momento, pasa a mover a todos. Esta piedra es manipulada por uno de los miembros de Talvez con el fin de conducir, de manera ordenada pero lúdica, la acción colectiva de quienes deciden sumarse a la escena.

Espertare, por su parte, utiliza como elemento de transición y de juego con el público unas varas de aproximadamente un metro de longitud. La obra inicia con un bailarín moviendo a otro mediante el uso de estas varas; posteriormente, cada intérprete invita a miembros del público a moverlo, para luego intercambiar los roles y dejarse mover. En ambas propuestas, el público va ingresando de forma gradual en la experiencia hasta que, hacia el final, todos —o casi todos— los participantes se encuentran sobre el escenario, bailando activamente. En *Espertare*, si bien nunca es posible que la totalidad del público participe, este constituye un horizonte ideal, y el número de espectadores involucrados es siempre alto.

Ahora, el adjetivo «carnavalesco», propuesto por Sicart en su libro *Play Matters*, permite vincular el juego con la ironía y violencia que le son intrínsecas. Pensemos en la tradición ecuatoriana de la construcción de «años viejos» del 31 de diciembre y luego su quema a las doce de la noche. Se alzan en las calles monigotes gigantes que ironizan abiertamente sobre algo que no se cumplió en el año. Este acto festivo, que a su vez es un juego, permite criticar a políticos de turno, jefes, a cualquier ser que de algún modo generó malestar durante el año. Es un acto que se abre a la agresividad como forma de descargar frustración e ira a través del humor y la ironía.

Esta lógica carnalesca, que autoriza la ironía y una descarga simbólica de violencia, no se agota en el ritual festivo colectivo: aparece también dentro de la práctica de improvisación. En Talvez se encarna a veces

15 Enlace para ver la pieza *Manípulo* en Vimeo: <https://vimeo.com/982700588>

16 Enlace para ver la pieza *Espertare* en Vimeo: <https://vimeo.com/212288164>

en intérpretes que asumen algo así como gestos arlequinescos. Un arlequín puede definirse como un «ser astuto o necio, intrigante e indolente, sensual y grosero, brutal y cruel, ingenuo y pobre de solemnidad»¹⁷. Yo misma a menudo tomo ese rol. Recuerdo un ejercicio que solemos practicar: el lazarillo, donde un participante cierra los ojos y se entrega a un compañero que lo atiende y cuida. El ejercicio busca potenciar la intuición propia del cuerpo y reducir su dependencia del sentido de la vista. En esa ocasión, siendo yo el lazarillo de turno, percibí que mi compañero depositaba en mí una confianza absoluta. Su cuerpo se mostraba cómodo y poco activo, por lo que introduje tropiezos y choques leves, no como forma de descuido, sino como provocación para despertar su cuerpo y soltar lo que en ese momento sentí como un exceso de entrega.

Los tiempos de improvisación de Talvez no siempre son suaves, amables y armónicos, pero es en estas instancias donde también afloran nuevas riquezas. La desarmonía crea crecimiento. Alguien me dijo una vez que un bosque que no sufre accidentes, como incendios o árboles grandes que de pronto se desploman, son bosques vagos. Así como el accidente en los bosques genera vida nueva, la contradicción, la oposición, la trampa también enriquecen el trabajo de improvisación.

«El carnaval saca la risa no la felicidad».

Miguel Sicart (traducción propia)

Conclusiones

Habiendo trabajado por más de quince años desde un camino intuitivo y experimental, Talvez cuerpo movimiento fue encontrando en algunos de los fundamentos del juego un gran potencial de trabajo y creación. Tanto el juego como la risa en el trabajo del grupo se han convertido en una herramienta de entrada a un estado de placer y bienestar que viabiliza la conexión, la aceptación y, sobre todo, una generación de múltiples posibilidades creativas.

¹⁷ Wikipedia, «Arlequín», Wikipedia, la enciclopedia libre, <https://es.wikipedia.org/wiki/Arlequ%C3%ADn>.

El uso de la risa durante las prácticas de improvisación y búsqueda de material creativo permite suspender el juicio, con lo que todo hallazgo es aceptado tal como es. De este modo se abren puertas a la aceptación de lo nuevo, lo raro y lo impredecible, pero, sobre todo, a la creatividad que empieza a tener aquí cabida desde lo diferente, lo inusual.

Otra riqueza del uso del juego es su capacidad de integrar la lógica como parte intrínseca pero no dominante en la indagación creativa: se activa la espontaneidad y la convicción del cuerpo como ente sintiente, humano y, además, pensante.

La fortaleza del juego incluye su lado festivo y carnavalesco, donde la ironía y la broma aportan a mirar y aceptar el material propio tal y como surge. Talvez trabaja desde la aceptación de cada uno de sus integrantes, de sus estados de ánimo del momento: tristeza, flojera, frustración. Así, el error, lo raro, lo caótico se transforman en material creativo y único. Para ello, desdibujar las relaciones jerárquicas y de poder se vuelve un aporte fundamental del trabajo desde el juego, por oposición a modelos de dirección lineales y normativos.

Esta fascinación con la herramienta juego ha llevado a Talvez a extender estas dinámicas hacia su público, acercándolo de manera horizontal a la experiencia del arte y disolviendo las distancias y diferencias entre intérpretes y espectadores. Se busca así intensificar conexiones, disminuir jerarquías en sus diversas dimensiones.

Desde esta perspectiva, el juego no se presenta únicamente como una metodología artística, sino como una actitud de vida: una forma de habitar el cuerpo, el tiempo y la relación con otros. A futuro se abren preguntas en torno a la posibilidad de trasladar esta perspectiva a otros espacios más allá del grupo: espacios no solo de creación, sino también pedagógicos y comunitarios. ¿Puede el juego redefinir formas de convivencia a partir de sus principios de inclusión, conexión y risa?

En sociedades impredecibles como la ecuatoriana, ¿puede el juego, con su aceptación de una realidad que oscila entre orden y caos, abrir espacios de transformación frente a lógicas que imponen directividad y normatividad?

¿De qué formas pueden ser llevadas estas dinámicas fuera del espacio de Talvez cuerpo_movimiento?

Bibliografía

- Bataille, Georges. *El erotismo*. Barcelona: Tusquets Editores, 2023.
- Baudrillard, Jean. *De la seducción*. Madrid: Ediciones Cátedra, 2005.
- Benjamin, Walter. «Toys and Play». En *Selected Writings*, vol. 2. Cambridge: Belknap Press, 2005.
- Bergson, Henri. *La risa: Ensayo sobre el significado de lo cómico*. Traducción de Joaquín Xirau. Madrid: Espasa-Calpe, 1986.
- Betés de Toro, Manuel. «El humor como actitud frente a la vida». *Haser. Revista Internacional de Filosofía Aplicada*, n.º 2 (2011). <https://revistascientificas.us.es/index.php/HASER/article/view/15125>
- Caillouis, Roger. *Los juegos y los hombres*. México: Fondo de Cultura Económica, 1986.
- Echeverría, Bolívar. *Definición de la cultura*. México: Fondo de Cultura Económica, 2010.
- Freud, Sigmund. *Beyond the Pleasure Principle*. Traducción de James Strachey. Nueva York: W. W. Norton & Company, 1961.
- Groos, Karl. *The Play of Man*. Nueva York: D. Appleton and Company, 1912.
- CCELAPAZ. «Germinal Semillero de Investigación para las Artes Vivas: Encuentro con Marie Bardet». Video de YouTube, 1:29:06, 23 de agosto de 2022. <https://www.youtube.com/watch?v=3vfAvMyiJaU>.
- Huizinga, Johan. *Homo ludens*. Londres: Routledge, 1998.
- Kunst, Bojana. «Los cuerpos autónomos de la danza». En *El tiempo es lo único que tenemos*. Editado por B. Hang y A. Muñoz. Buenos Aires: Caja Negra, 2019.
- Martínez, Chus. «Cómo un renacuajo se convierte en sapo». Scribd. Cargado por hoare612 en octubre 20, 2016. <https://es.scribd.com/document/328329772/Martinez-Chus-Como-Un-Renacuajo-Se-Convierte-en-Sapo>.
- Sicart, Miguel. *Play Matters*. Cambridge: MIT Press, 2014.
- Wikipedia. «Arlequín». Wikipedia, la enciclopedia libre. <https://es.wikipedia.org/wiki/Arlequ%C3%ADn>.