

DIALÉCTICA ESCÉNICA

REVISTA DE LA FACULTAD DE ARTES ESCÉNICAS UANL

RECIBIDO: 07 de enero de 2025

ACEPTADO: 20 de enero de 2025

DOI: <https://doi.org/10.29105/de.v2i2.15>

■ El actor y el juego: Aportes de las teorías lúdicas y deportivas para una perspectiva performativa del trabajo actoral¹

The Actor and Play: Contributions of Play and Sports Theories to a Performative Perspective on Acting Work

Laurent Berger¹
Université Paul Valéry Montpellier 3 / Francia
Contacto: bergerlaurent@gmail.com
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3352-6725>

¹ Este artículo fue realizado a partir de una investigación financiada por el Fondo Nacional de Investigación Suizo (FNS) n°100016_188902 dentro del marco del proyecto Etre et jouer.

² Laurent Berger: Département théâtre et spectacle vivant, Université Paul Valéry Montpellier 3, La Manufacture, Haute Ecole des Arts de la Scène, Lausanne



El actor y el juego: Aportes de las teorías lúdicas y deportivas para una perspectiva performativa del trabajo actoral

The Actor and Play: Contributions of Play and Sports Theories to a Performative Perspective on Acting Work

Resumen

A partir de la acepción lúdica del trabajo del actor presente lexicalmente en muchos idiomas, este artículo propone encontrar en la teoría de los juegos conceptos y metodologías que permitan renovar nuestra perspectiva sobre la labor actoral. Basándonos en los antropólogos del juego y aportes desde las teorías del deporte, presentamos recursos teóricos y prácticos para justificar una crítica del carácter recurrente e iterativo de la actuación y comprender qué beneficios podría aportar al actor al considerar su trabajo como puro juego.

Palabras clave: Teoría del juego, deporte, performance, actor, ensayo

Abstract

Based on the playful connotation of the actor's work found in numerous languages, this article proposes exploring concepts and methodologies from game theory to renew our perspective on acting. Drawing from anthropologists who study play and contributions from sports theories, we present theoretical and practical resources to justify a critical reevaluation of the iterative and recurring nature of acting work and to explore what the actor's craft could gain by embracing it as pure game.

Keywords: Game theory, sports, performance, actor, rehearsal.

Introducción

En el léxico francés del actor hay un término que, en definitiva, suscita algunas controversias, es el verbo *jouer* (que significa jugar y actuar), como si su uso fuera evidente o correspondiera a una tautología, aunque ese *jouer* no sea exclusivo del actor. ¿Tiene algo que ver el deporte con los otros juegos, con la actuación? ¿O será que la dimensión lúdica o deportiva que subsiste en la palabra “juego”, cuando se refiere al actor, no es más que un residuo etimológico? Si bien la teoría del juego (Huizinga, 1972; Caillois, 1958/1992; o Descola, 2022) indaga en la relación entre el concepto de juego y el deporte, la dimensión actoral del concepto de juego solo aparece de manera subliminal o periférica. Sin embargo, esta huella lexical también corre en el *spiel* alemán y aún más en el inglés, donde la palabra *play* designa tanto la acción de jugar como la obra teatral. Aunque esta dimensión lúdica esté ausente del léxico hispanohablante o lusófono del teatro, e incluso aunque la letra J esté ausente del *Diccionario de la performance y del teatro contemporáneo* de Patrice Pavis (2018) que agrupa los términos de la crítica profesional tanto como el lenguaje cotidiano de los practicantes o espectadores, el juego sí parece estar presente en la escena performativa cuando pensamos en artistas como Gob Squad, Forced Entertainment o Roger Bernat, entre otros. Tal vez el carácter lúdico y artificial que subyace en la palabra hace desconfiar tanto a quienes creen en la verdad del personaje como a quienes pretenden sustituirla por una verdad del intérprete, del *performer*, prefiriendo el no-actuar al actuar.

Para intentar desplegar un poco el término y ver en qué medida resulta esclarecedor para el trabajo del actor, resulta útil recurrir a los antropólogos y sociólogos del juego, para hacer emerger lo que nos pueden decir de manera latente sobre juego y actuación. Roberte Hamayon (2012, p. 87) señala, por ejemplo, una diferencia entre el hacer en el juego y el mismo hacer en la vida, “como si el verbo tuviera en sí mismo una propiedad metafórica.” Roger Caillois (1958/1992), en *Les jeux et les hommes* (*Los juegos y los hombres*), intenta una clasificación de los juegos en cuatro categorías principales: la imitación (*mimicry*), el vértigo (*ilinx*), la competición (*agôn*) y el azar (*alea*). También identifica un contraste entre dos actitudes presentes en la mayoría de los juegos: por un lado, el *ludus*, asociado a las reglas y al desafío, por el otro, la *paidia*, asociada a la alegría de jugar y a la improvisación. Esta oposición también se encuentra en el inglés, que distingue *game*, término asociado con la noción de reglas objetivas que estructuran el juego, y *play*, que resalta la experiencia subjetiva del jugador.

Esta superposición de enfoques sobre el juego, potenciales pero activados solo en ciertas condiciones, no puede sino interesarnos desde una perspectiva contemporánea de la escena teatral, que se caracteriza por una variedad de formas escénicas. A primera vista, parece que, entre estas categorías del juego, la imitación —que para Caillois desaparece precisamente de las prácticas lúdicas a medida que una civilización se desarrolla— es la que, por naturaleza, ha continuado dominando la práctica teatral, mientras que las otras categorías parecen corresponder más a las prácticas deportivas, los juegos de mesa y los juegos infantiles.

A partir de reflexiones teóricas y ejemplos de procesos creativos³, intentaremos aquí mos-

³ Si bien abordamos estas problemáticas desde teorías principalmente europeas, este artículo se basa en un proyecto de investigación cuyos terrenos prácticos tuvieron lugar en Suiza, Uruguay, Costa Rica, Francia, Alemania y Estados Unidos.

trar cómo estas nociones cardinales de las teorías del juego —el vértigo, la competición o el azar— contienen características susceptibles de esclarecer singularmente la práctica actoral en sus formas más contemporáneas y cómo la aplicación de estas nociones a esa práctica actoral nos lleva a proponer una superación del antagonismo entre el *game* y el *play* para ofrecer perspectivas de evolución al trabajo del actor y del *performer*⁴.

Sin reglas no hay juego

Quizás el aspecto que más acerca el actor al jugador sea el hecho de jugar con reglas que estructuran tanto el hecho teatral como los juegos en general. Aunque puedan parecer una fuerza *a priori* opuesta a la libertad de actuar, son precisamente ellas las que establecen el marco que permite que el juego florezca. Son también las que subyacen a toda convención teatral y las que permiten que la relación entre actor/espectador se despliegue en un entendimiento común. La mayoría de los ejercicios y prácticas que enmarcan la formación de un actor o acompañan un proceso de creación también requieren establecer reglas comunes para que la práctica colectiva pueda llevarse a cabo sin que a cada momento uno se pregunte qué se está haciendo o qué se va a hacer. Nuestras obras, incluso si ciertas prácticas performativas pretenden escapar de ellas, nos impulsan a realizar acciones que, por lo general, implican una diferencia con la realidad que debe estar organizada por esas convenciones para hacer comprensible la representación⁵. Ya sea especificándolas o también tratando de evitarlas, definiéndolas según vías negativas o afirmaciones positivas, más o menos circunstanciales o absolutas, nuestra relación con las reglas a menudo permite el desarrollo de nuestros procesos y disciplinas.

Para algunos artistas, estas reglas son incluso la clave de su teoría actoral. En Declan Donnellan (2004, p. 38-42), por ejemplo, la noción de regla aparece en el subtítulo de la primera edición de su ensayo *L'Acteur et la cible: Règles et outils pour le jeu (El actor y la diana, reglas y herramientas para la actuación)*, ya que su teoría de la diana se funda por completo en las seis reglas que se le asocian:

- 1.- Siempre hay una diana.
- 2.- La diana siempre existe fuera y a una distancia medible.
- 3.- La diana siempre existe antes de que la necesites.
- 4.- La diana siempre es específica.
- 5.- La diana siempre está en transformación.
- 6.- La diana siempre está actuando.

⁴ El matiz entre los dos términos se refiere a las propuestas de Erica Fischer-Lichte (2004) que insiste sobre una relación más estrecha a la realidad que ofrece el arte performativo en comparación con el arte teatral y también sobre una dinámica mucho más reactiva e imprevisible de la acción escénica.

⁵ Entendemos aquí la convención teatral como el conjunto de códigos, sea culturales, sea contextuales, que comparten artistas y audiencia y permiten a esta última acceder a un entendimiento suficiente de la representación.

En este caso, su carácter invariable es lo que funda su poder, como el *otkaz* en Meyerhold o el *Jo-Ha-Kyu* en la teoría del Nô. Ariane Mnouchkine (1993), sin ser esclava de las técnicas del teatro oriental, se nutre de ellas para extraer reglas de trabajo: “precisión del gesto, nitidez del trazo, encuentro de una verdad extrema y un artificio extremo en el juego que podríamos llamar hiperrealista.” Otros, como Jean-François Dusigne (2008), las destilan de manera más personal, casi íntima, como hitos que orientan cada acto del actor. Pero las reglas también están ahí para ser creadas desde cero, para establecer el marco conceptual o estético de una práctica dada o para formularse con el fin de identificar y consolidar una metodología existente. Así, observando el desarrollo de sus propios procesos de creación, los miembros del colectivo Gob Squad terminan reconociendo a posteriori una especie de patrón metodológico que pueden formular como regla y que consolida su trabajo:

Con la distancia, podemos decir que tenemos una regla de las ‘4R’: Reglas, Ritmo, Realidad y Riesgo. Estos son cuatro ingredientes clave, ya sea en el teatro o en la calle. Siempre hay un elemento de cada uno. También trabajamos con estructuras que combinan elementos visuales coreografiados, elementos de improvisación y lo imprevisible. (Gob Squad, 2016, p. 109)

Para Gob Squad, las reglas son precisamente lo que permite luego la emergencia del riesgo. Representan tanto el modo de funcionamiento de sus prácticas, delinean su marco estético y constituyen la base de su ética artística.

La mayoría de las veces, sin embargo, las reglas son menos globales y son inventadas para acompañar de manera más contextual el desarrollo de un proceso, o bien, establecer un orden en una dimensión del juego que permita canalizar las demás. Los cuadernos de notas de los ensayos de los actores están llenos de estas pequeñas reglas que permiten plantear desafíos, incorporar gestos o ritmos, cumplir con objetivos a más o menos largo plazo. Algunas reglas son exclusivas: “Nunca obedecer al rol. No entrar en modo automático”; otras son positivas: “Mantener la distancia al principio de la escena. Atacar fuerte la escena”. La mayoría son subjetivas, incluso íntimas, escritas a menudo en un lenguaje que solo el actor puede comprender; ni el director ni el público podrán adivinar que son el soporte de su expresión.

Estas emergen e imponen su existencia a más o menos largo plazo, como los motivos del juego, pero se expresan de manera más clara y consciente y ayudan a estructurar el esquema corporal del actor para alcanzar el dominio del gesto. Yoshi Oida (1992) evoca así a un actor de Nô interpretando el papel de una anciana:

El actor apareció, avanzó lentamente por el puente que lleva al escenario, y en ese lento caminar estaba toda el alma de la anciana, todos los sentimientos mezclados que agitaban su corazón, su soledad, su ira, su deseo de acabar con la vida. Fue una interpretación extraordinaria. Después de la representación, fui a encontrar al actor en su camerino para preguntarle cómo se había preparado. Pensé que tal vez se había servido del sistema de Stanislavski o de algo parecido, apelando a la memoria afectiva. Me respondió que sus pensamientos habían sido

los siguientes: ‘Es una anciana, así que debo dar pasos más cortos de lo normal. Aproximadamente un 70 % de la longitud normal. Y debo detenerme en el primer pino tras mi entrada. Mientras camino, no pienso en nada más que eso’. (p.30)

Cada actor establece, por tanto, sus propias escalas energéticas, vocales o emocionales para estructurar su partitura actoral, mientras responde también a reglas colectivas que, a su vez, estructuran la puesta en escena. Aunque, desde una perspectiva externa, estas reglas parezcan muy relativas, para el actor resultan concretas de manera subjetiva; regulan los flujos y reflujos entre el movimiento y la voz, entre la acción y la intención. Especialmente, este sometimiento a las reglas permite mantener una concentración constante y una tensión interior. Sin embargo, para evitar el automatismo o el formalismo, al buscar reglas de juego en la composición o la acción, se pueden construir a partir de principios que no solo controlan el movimiento, sino que también lo permiten.

Por diferentes que sean estas prácticas, está claro que comparten con el arte del juego, y también con el deporte, la necesidad vital de reglas que estructuren la expresión escénica. Por tanto, resulta lógico explorar más allá la analogía con la teoría del juego, intentando identificar si algunas características del juego, aparte de la imitación, son operativas en el motor del trabajo actoral.

¿El teatro, un arte del riesgo?

Entre las categorías del juego identificadas por Caillois (1958/1992) en la historia de las sociedades, hay una que aparentemente está muy alejada del universo teatral: el vértigo (*ilinx*, según Caillois). Presente en los deportes extremos, el esquí *free style o free ride*, el MMA o el *wingsuit*, por ejemplo, el vértigo también se aplica para Goudard (2010) a la estética del riesgo en las artes circenses, donde el peligro físico de lesión o muerte se superpone con una belleza singular. Pero enfrentarse a los límites de lo que el cuerpo y la destreza pueden lograr juntos, desafiar a los demás para superar estos límites, estar en un desequilibrio permanente entre el impulso y la caída, puede conectar de manera bastante natural, por analogía o literalmente, con el proyecto estético de un actor.

Una gran parte del arte performativo se despliega en este campo. Si consideramos la obra de Marina Abramović, *Thomas Lips*, que Fischer-Lichte (2004, p. 17) toma como punto de anclaje para su estética performativa, percibimos en ella la voluntad de hacer de su propio cuerpo el lugar de experimentación de los límites de resistencia del ser humano, tanto desde el punto de vista del sujeto de la obra como de sus testigos. Huyendo tanto de la inercia de las artes plásticas como de la falsificación de la realidad que opera el teatro, las formas surgidas de la performance han abierto una vía entre estos dos continentes que permitió acercarlos. Cada vez más artistas, desde las vanguardias de los años 60, como Jan Fabre en los años 80, o Angelica Liddell, Romeo Castellucci, Rodrigo Garcia, Antonija Livingstone o Florentina Holzinger desde los 2000, han tratado de reinyectar estos elementos en el teatro para devolverle una dosis de realidad que ya no encuentran en él.

No obstante, rara vez se puede confundir el vértigo experimentado en estas prácticas con el que nos ofrecen el circo o los deportes extremos, pues si bien la experiencia corporal es real, el riesgo asumido pertenece, por lo general, a una expresión poética. Mientras que las acrobacias aéreas y el esquí *free style* juegan con los límites de las capacidades psicofísicas de nuestra especie (fuerza,

habilidad, sincronización) y su práctica está reservada a una élite restringida, la mayor parte de las performances artísticas, incluso las más intensas, están físicamente al alcance de cualquier deportista medianamente entrenado y, psíquicamente, al alcance de cualquier artista decidido.

La convicción de una mayor realidad en el arte performativo frente al teatro también es relativa, porque las fronteras entre estas dos disciplinas tienden a ser cada vez más borrosas y, aunque Abramović afirme que el cuchillo que sostiene en su mano es más real que el de un actor interpretando a Lady Macbeth, este hecho depende, ante todo, de la credulidad, consentida o provocada, del espectador que observa la obra. Y también, un poco, de lo que cada artista realmente hace con su cuchillo.

Lo que nos aporta la teoría del juego desde este punto de vista es entender que la relación con la realidad es, ante todo, una cuestión de distancia respecto a nuestra percepción subjetiva, más que una cuestión absoluta. Sin duda, esta sensación de distancia entre lo real y lo ficticio es muy sensible al tiempo, así como al contexto social y cultural. Y, por muy delgada que sea, una capa de ficción siempre encubre la obra performativa. Reconocerla y conocerla es lo que permite jugar con ella. En este sentido, en la dimensión performativa del teatro, la cuestión para el actor no se reduce tanto a enfrentarse al vértigo como a enfrentarse a *su* vértigo propio y encontrar la manera de compartir esta experiencia.

Así, en el espectáculo *4*, de Rodrigo García, una secuencia emblemática del espectáculo muestra a los actores Nuria Lloansi y Juan Navarro peleándose o revolcándose, según la perspectiva, sobre un bloque gigante de jabón de Marsella mientras son rociados con agua. Los ensayos de esta secuencia consisten en ajustar uno a uno los parámetros controlables de la acción para que esta experiencia de vértigo aparezca: duración del tiempo con ropa versus tiempo desnudos, mayor o menor cantidad de agua proyectada, frecuencia de la proyección, cantidad de crema antiirritante, composición química del jabón que recubre el artefacto escenográfico, tipo de acciones individuales y en dúo que pueden realizarse, frecuencia, intensidad y duración de estas acciones, resistencia individual al dolor, control del deslizamiento y de las caídas, etc. Como la partitura clásica de un actor, con sus pausas, inflexiones de voz, movimientos internos y direcciones, la construcción de esta secuencia se realiza con minuciosidad para que este doble vértigo se manifieste en lo visible, aunque permanezca irresistiblemente impredecible. El juego se desarrolla encuadrado por límites más que por verdaderas reglas. Porque jugar aquí se realiza más en el *play* que en el *game*. Pero se requiere el compromiso de todo el cuerpo y toda la concentración de los actores para llegar a límites inalcanzables, equilibrios imposibles, al final de los cuales se encuentra el placer de jugar juntos. Cada ensayo y cada representación enriquecen el esquema corporal de los actores con experiencias y nuevos motivos que les permiten enfrentarse a las futuras representaciones, superando la fragilidad y el gozo de ese vértigo. Este no siempre se desarrolla al margen de las reglas ni exclusivamente en el espacio de la sensación física. Para Tim Etchells, de Forced Entertainment, son precisamente las reglas las que contienen en sí mismas la posibilidad de experimentar el vértigo:

Siempre estamos muy interesados en las limitaciones y, de alguna manera, consideramos que cada proyecto que hemos llevado a cabo opera dentro de un conjunto particular de limitaciones y restricciones. Estas limitaciones son lo que permite que un espectáculo sea realmente

lo que es, lo que le da su sabor propio [...] Muy a menudo, cuando creamos un espectáculo, intentamos descubrir hasta dónde podemos llegar dentro del lenguaje o de una condición particular, hasta dónde podemos empujar los límites, hasta el punto de ruptura y, si es posible, más allá. (Eтчells, s.f., p. 4)

Porque el vértigo del actor no es algo que se domestique. Solo se pueden preparar las condiciones para su emergencia, pero aparece bajo una forma que no se había previsto. “Buscamos algo diferente y esperamos... que aparezca el riesgo. Lo comprendemos cuando lo descubrimos, estoy seguro de eso. El riesgo nos sorprende, siempre esquivo [...] pero es demasiado raro y es lo único de lo que deberíamos ocuparnos.” (Eтчells, 2002, p. 49). Esto hace indispensable, para alcanzar este tipo de intensidad en el juego, huir de los métodos probados y, sobre todo, salir de las zonas de control y de confort del actor. De ahí el interés de las imposiciones externas y de reglas precisas y exigentes cuyo cumplimiento permite lanzarse a la acción, ya sea verbal o física, sin límites. Este tipo de reglas del juego, lejos de protegernos en la ficción, permiten proyectarnos fuera de nosotros mismos en una especie de competición virtual sin otro adversario que las mismas reglas.

Algunas aproximaciones fenomenológicas de las prácticas deportivas (Recopé y Fache, 2010, p. 285) muestran además cómo, para los atletas más comprometidos en su deporte, los verdaderos campeones, la concentración en el objetivo del juego les permite olvidar incluso su propio cuerpo, hasta ponerlo en peligro. ¿Como los actores? Para Claire Deutsch es una forma de inconsciencia ante el peligro que defiende en su trabajo sobre *Las cuatro mellizas* de Copi:

El teatro es como saltar con cuerda elástica. Te preparas antes. Pero en el momento de saltar tienes que olvidarlo todo, vaciarte y lanzarte sin pensar. Esto requiere una gran confianza, plena, en la cuerda elástica, el arnés, el mosquetón, tu corazón, la persona que te puso el arnés... No debes tener problemas cardíacos. Hace falta valor. Para dar el paso. Se necesita creer. Todo irá bien, todo estará bien. Sentirás que te lanzas a la muerte, pero todo estará bien. Hay que soltarse, ser inconsciente. Tener una gran relajación, una gran flexibilidad mental. No ceder al pánico. No puedes detenerte una vez que todo está en marcha. ¡Es jugar con los límites! (Berger et al., 2022, nota 8751)

Aunque los paralelismos entre las prácticas deportivas y las performativas son numerosos y de larga data (Meyerhold, Copeau, Lecoq), en particular la necesidad de un entrenamiento específico separado del proceso creativo, la importancia de la biomecánica y de la descomposición del movimiento, la relación entre ritmo y movimiento, entre otros, los aspectos relacionados con el juego, en el sentido de *play*, han sido mucho menos teorizados. Sin embargo, como se puede observar, no son menos ricos y tienen el interés adicional de vincular estrechamente las dimensiones psíquicas, físicas, emocionales, tácticas y lúdicas, ofreciendo a los actores múltiples planos en los que activar estas analogías para comprender los vértigos que experimenta un actor sobre el hilo de su partitura escénica.

Jugar contra las reglas

Por el contrario, a primera vista, la idea de competencia, el *agôn*, categoría dominante del juego según Caillois y tan importante en el deporte, parece relativamente ajena, o incluso repulsiva, para las prácticas artísticas, salvo algunas excepciones como las competencias de improvisación, por ejemplo. Sin embargo, el espíritu de compromiso y olvido de sí mismo que genera la competencia en el deportista no se aleja tanto a la visión apasionada del juego que tienen algunos actores, dispuestos a sacrificarlo todo, a “morir en escena”. Pero, si existe competencia, ¿cuál es su naturaleza? ¿Se puede identificar un adversario? ¿El compañero? ¿El público? Ciertamente no. Y el *agôn* propio del drama en sí mismo no lleva verdaderamente una dimensión competitiva. ¿No podríamos considerar que son las propias reglas, esos límites que se crean para condicionar la acción performativa, las que mejor explican esta noción de *agôn* (en el sentido de competencia) en un escenario teatral? Aquí, son sin duda las teorías de los videojuegos, más que las competencias deportivas clásicas, las que nos ofrecen las perspectivas más convincentes, y rara vez abordadas, en particular en la forma de integrar las cuestiones técnicas. Porque, en los videojuegos, cuando no hay un adversario humano en frente, es contra las reglas algorítmicas, contra la propia técnica, contra lo que lucha el jugador:

El juego no es otra cosa que desestabilización, una puesta en juego del orden establecido. Esta es la razón de las dificultades que encuentra la teoría cuando intenta definirlo y categorizarlo. Por naturaleza, el juego no puede encajar en una concepción utilitarista de la técnica: ello implicaría concebirla como un soporte ortésico, apto para pasar desapercibido. En cambio, lo que busca el jugador en la técnica es precisamente lo contrario: no cardinalidades ni temporalidades que permitan orientarse, sino la desorientación, la experiencia del laberinto. (Roy, 2019, p. 18)

Los videojuegos, especialmente aquellos relacionados con la acción, están sometidos, más que ningún otro, a reglas y protocolos informáticos que traducen en códigos las acciones del jugador en el mando. Pero son precisamente su acumulación y su complejidad las que los hacen incontrolables, es en esa desorientación donde reside el placer del jugador. Dicho placer y la dificultad que desafía la virtuosidad son también los que podemos encontrar en la experiencia performativa.

En *D. Quixote*⁶, espectáculo performativo de flamenco, la alta tecnicidad de la disciplina flamenca llevó los artistas a buscar maneras de desviarla para liberar un auténtico terreno de descubrimiento para los intérpretes; para crear las condiciones que les permitieran bailar de otra manera, para encontrar ese estado de olvido de la técnica que posibilita el juego. Al inicio, fue una cuestión puramente dramática la que los orientó hacia los dispositivos adecuados para alcanzar estos estados. La imaginación del Quijote, completamente impregnada de novelas de caballería, no cesa de transformar su realidad banal y rural en una búsqueda épica que lo lleva a librar combates muy reales contra hombres y animales.

⁶ *D. Quixote*, Teatro Nacional de Chaillot, Paris, 2017.

Acordaron rápidamente que la imaginaria del deporte ofrecía un contraste interesante, ya que es ella la que hoy en día convierte a simples deportistas en héroes, además propone una variedad de tipos de incorporaciones capaces de cuestionar la técnica y la estética del baile. Se realizaron una serie de pruebas con todo tipo de equipamiento deportivo para observar en qué medida cada uno condicionaba el baile, lo llevaba a desplazarse, a reinventarse.

Los zapatos de fútbol con tacos ofrecen una dureza en el impacto indispensable para la dinámica del flamenco, pero también una menor adherencia que provoca deslizamientos e imprecisiones, en resumen, una inseguridad para los bailarines, privados de su habitual virtuosismo. Además, el sonido característico de los tacos metálicos renueva la sonoridad de los pasos.

En un registro más grave, se eligió el boxeo, que permitía trabajar dúos y destacar los aspectos más duros de la búsqueda del Quijote. Desde el punto de vista técnico, el peso de los guantes y la posición fija de las manos que imponen a las bailarinas cambian por completo la gestualidad habitual del flamenco. Estos guantes implican una serie de adaptaciones, tanto internas como externas: internamente, al reconfigurar los aspectos propioceptivos del baile e integrar una dimensión reactiva a la actuación; externamente, al aportar un tipo de expresión mucho más pesada y torpe. No solo las manos pierden su expresión, sino que los brazos, cargados, contribuyen a un flamenco más terrenal (Berger, 28 de marzo de 2021, min 51:20 a 54:20).

La última disciplina deportiva integrada al baile, la esgrima, permitió devolver la obra al ámbito de su modelo literario. Aparentemente más cercana a la ligereza del flamenco, el uso de zapatos que chirrían (más que taconear) genera una sonoridad singular en el baile y una agilidad sorprendente en las secuencias que involucran solo la parte inferior del cuerpo. Pero el manejo de los floretes contradice radicalmente los reflejos de los bailarines. Mientras que los guantes de boxeo simplemente anulaban la expresión de las manos y permitían a los *performers* concentrarse en el resto del cuerpo, los floretes, al ser una extensión de la muñeca, amplifican considerablemente sus mínimos movimientos y les confieren expresiones extrañas, ya que no están programadas en el esquema corporal de los *performers* (Berger, 28 de marzo de 2021, min. 1:06:40 a 1:08:40). Parecen verdaderos albatros varados en la cubierta de un barco. Hay que jugar contra este límite, y surgen de manera incontrolada distinciones entre secuencias puras de pies, con los floretes en posición de saludo; pasajes donde la gestualidad de la esgrima domina la parte superior del cuerpo, al hacerlo, ordena también los miembros inferiores; finalmente, secuencias anárquicas donde no emerge ningún orden. Una lucha entre orden y caos. Una competencia entre dos espíritus encarnados en un mismo *performer*, el del esgrimista y el del bailarín. Como si no lográramos reprogramar el esquema corporal para un nuevo tipo de composición que sintetizara ambas lógicas psicomotrices, permitiendo que la performance mostrara su enfrentamiento desordenado, una competencia feroz contra las reglas que no se logran dominar.

Nunca repetir

En esta trampa para la virtuosidad, en esta competencia construida para perderla, finalmente aparece el azar, último componente esencial del juego identificado por Caillois con el término *alea*, que nos sitúa ante dos actitudes contradictorias: una voluntad de controlarlo, de incorporarlo en un régimen

de orden y un deseo de alimentarlo como energía vital del *play*. Esta voluntad perpetua de dejar espacio al azar se opone frontalmente al concepto de repetición o, invirtiendo la proposición, podríamos decir que el término nos ayuda a definir una voluntad afirmada de deshacerse de cualquier régimen de orden en el desarrollo de un espectáculo. Para Antoine Vitez (1985), esta palabra que en francés describe el marco en el que se despliega la creación, es significativa. Se trata de:

cercar la forma mediante la repetición; el término francés aquí cobra todo su sentido. Se trata de repetir tantas veces que no se pueda fallar, no cometer errores. Es de la misma naturaleza que la repetición musical: hay que establecer la partitura y reproducirla. (p. 27)

En la elección del modo de control del juego, el de la partitura musical es, sin duda, el más rígido. A medida que las prácticas evolucionan, los términos técnicos pierden algo de su sustancia original, pero el significado persiste de manera subyacente en la práctica. Y el de repetición merece especialmente una discusión, ya que denota la pasividad del proceso y la rigidez del objetivo.

En inglés, el término *rehearsal* que lleva el mismo prefijo repetitivo completado con el radical de origen francés *herse* (cavar) parece más activo. Se trata de explorar las profundidades de la obra para hacer resurgir lo que está oculto en ella. Se refiere a la visión dual del teatro, donde el significado de la obra constituye la referencia del espectáculo, aquello que debe ser encontrado. En alemán, el término *probe* connota una exploración más horizontal, una puesta a prueba o ensayo, como en español, aunque en alemán también induce una variación adicional que fija un objetivo preciso, una “prueba”. El italiano, con *repitazione* y *prova*, juega en ambos frentes.

¿Cómo pensar el azar, la indeterminación del texto, la incertidumbre fructífera del juego fuera de estos esquemas que inducen una forma de domesticación del actor, un carácter programático del proceso? ¿No deberíamos inventar principios contrarios a estos, que compensen en parte la inercia determinista generada por los métodos históricos de creación actoral? Un punto de partida consiste, justamente, en resistirse al principio de repetición y a su correlato técnico: la fijación de la partitura escénica. Así, el vórtice que acompaña la dinámica de creación no se elimina por completo en una especie de embudo al acercarse el estreno, sacralizando una legibilidad demasiado unívoca o estable de las acciones y de los signos del espectáculo. Se trata de dejar espacio para una elaboración más orgánica de la composición, a partir de la experimentación por parte del actor en el escenario de las diferentes posibilidades de interpretación, sin necesariamente fijarlas. Sobre todo, más allá del rechazo a concebir el juego del actor de manera estable, también se rechaza que los contornos del personaje se instituyan en un sentido unívoco.

En esta relación entre orden y desorden, el enfoque deportivo del juego, es decir las analogías que podemos construir entre prácticas teatrales y prácticas deportivas, ofrece un horizonte de reflexión estimulante para tejer vínculos entre la interpretación del personaje y el juego performativo, entre la disciplina y la improvisación. Portadoras de una visión bastante reduccionista de la noción de performance, las disciplinas deportivas ofrecen en realidad un abanico mucho más amplio para considerar los distintos enfoques del juego que hemos atravesado, incluso los más académicos. De hecho, las disci-

plinas deportivas más técnicas se asemejan más a los procedimientos clásicos de creación del actor que a las orientaciones performativas del juego. Por ejemplo, si consideramos disciplinas individuales sin interacción física, como el salto de altura o las barras asimétricas, encontramos similitudes profundas con la construcción controlada del personaje: una búsqueda inalterable de la forma perfecta, la pura partitura escénica. Ya sea en gimnasia o en atletismo, la importancia de la repetición, la eliminación de la emoción exterior a la tarea, la precisión en la preparación y la repetición de la ejecución son decisivas para la performance final. El desafío de la prueba (o de la representación en el caso del teatro), así como sus incertidumbres, generan tensiones y perturbaciones inevitables, pero estas deben ser minimizadas para no cuestionar la naturaleza ni el desarrollo del evento, ya que este depende principalmente de una acción previsible y conscientemente preparada.

Los jugadores, al igual que los actores, hablan en este caso de permanecer en su burbuja, de evacuar las perturbaciones. En cambio, tan pronto como aparece la interacción aleatoria, ya sea en forma de confrontación física directa, en los deportes de combate, o indirecta, en los deportes de raqueta, el lugar de la adaptación a las restricciones exteriores se vuelve predominante en el juego y obliga al jugador a reaccionar ante un gran número de indeterminaciones, exigiéndole una capacidad de improvisación mucho mayor, reacciones instintivas, sin control racional.

Los deportes colectivos, en este sentido, parecen aún más cercanos, por su naturaleza y la complejidad de las relaciones interpersonales, al acto teatral. La mayoría de ellos deben integrar una forma aguda de desorden, la confrontación con lo inesperado, en particular con los objetos transicionales del juego, las pelotas, por ejemplo, que generan su propio régimen de azar. En este sentido la pelota de rugby con su bote impredecible genera una dosis de improvisación y de riesgo indispensable para el juego y fuente de placer. Nos ayudan a considerar el ensayo teatral no como una simulación anticipada y reiterada de la acción real, sino como una preparación para una acción imprevisible, cuyas reglas ofrecen un marco pero que solo predicen aproximadamente el desarrollo técnico y estético del evento. Nos invitan, finalmente, a integrar los otros componentes del juego: el azar, el vértigo, el desafío e incluso la imitación, integrando nuevos parámetros al proceso de creación, no incompatibles con aquellos que fundamentan la lógica de repetición, pero complementarios y que la modifican profundamente.

Esta integración induce estrategias radicalmente diferentes de aquellas de la construcción del rol, que deben introducirse a través de nuevas prácticas en el proceso de creación. A los fenómenos de aprendizaje y estabilización se deben añadir, y a menudo favorecer, las acciones de desaprendizaje y variación. Así, una vez validada una opción con respecto a una secuencia de juego, en lugar de estabilizarla o profundizarla para automatizarla, se tiende a explorar posibilidades expresivas capaces de rivalizar con ella para convertirlas en alternativas. De la misma manera, una habilidad o técnica integrada, adquirida en la formación o desarrollada durante el proceso, puede ser objeto de un desaprendizaje. Se trata de una especie de vía negativa que recuerda los principios de trabajo sobre el actor de Grotowski (1968), pero que, en este caso, no se dirige únicamente a la eliminación de bloqueos, sino a la exploración de diferentes opciones expresivas o emocionales para responder a situaciones similares pero distintas. También es una oportunidad para tomar conciencia de los automatismos integrados en el esquema corporal y que activamos sin ninguna consciencia. No se trata solo de combatir los clichés que

generan los hábitos interpretativos, sino de situar estos automatismos en una percepción más amplia y creativa de nuestro sistema propioceptivo. Este enfoque, bien descrito por los neurocientíficos, parece en última instancia más adecuado para las disciplinas artísticas que la fijación de una partitura que se repetirá idéntica ante cada público. Como aclara Shusterman (2010):

Es útil exponer los hábitos no reflexivos a una mayor conciencia explícita no solo para corregir malos hábitos, sino también para proporcionar oportunidades de desaprender y estimular una nueva forma de pensar que, en términos generales, puede mejorar la flexibilidad y la creatividad de la mente. Investigaciones recientes sugieren que estas cualidades estarían relacionadas, en parte, con la mejora de la plasticidad de las redes neuronales del cerebro. (p. 207)

En el proceso de *Medida X Medida*⁷, la propuesta actoral invita a los actores a presentar cada escena y cada personaje sin representarlos, impidiendo que se usen las técnicas propias a ese elenco. Esta estética del no-actuar, este desaprender la actuación, les obliga a construir su partitura en directo como un juego donde la reacción del público contribuye a la construcción del juego y les obliga a una creatividad añadida, ya que no solo se trata de crear la historia sino también la manera de contarla. El hecho de integrar al espectáculo un juego, hace que la participación del público (Berger, 16 de marzo de 2021, min. 32:00 a 42:00) genere el mismo tipo de interacción que puede tener un partido de fútbol, donde la influencia de su reacción influye profundamente en el estado y la performatividad de los actores. El actor descubre un aspecto de su creatividad escénica que ni su experiencia ni su técnica le pueden ofrecer.

En última instancia, la repetición se convierte en el lugar de la permanente no repetición, lo que lleva a un mejor conocimiento de uno mismo y amplía nuestro espectro de reacciones ante las situaciones que el actor puede atravesar en la performance. O, siguiendo a Tine Damborg (2020), quien propone una práctica que combina el método Meisner y el *contact dance* de Cunningham, encontrar la variación dentro de la repetición. De hecho, no se inventa una técnica todos los días, por lo que la inyección de métodos o materiales exógenos, algo recurrente en el deporte, se convierte en un instrumento muy eficaz para el desaprendizaje de técnicas y la actuación no repetitiva. Al reconocer la dimensión heterótrofa del proceso de creación teatral, se amplía considerablemente el campo de la práctica y, en consecuencia, también las posibilidades estéticas que el actor podrá desplegar en el proceso.

La obra del actor o de la intérprete, ya sea la construcción de un personaje, la creación de una partitura o un conjunto de acciones realizadas en su propio nombre, es siempre la presentación de una experiencia escénica. Sin prejuzgar el estado de presencia y conciencia en el que lo realiza, su dimensión ficticia, ya sea representación o performance, es ante todo un asunto de percepción por parte del espectador. Pero la experiencia misma es un nacimiento que encuentra su fuente en el proceso. En este sentido, las neurociencias del desarrollo, al igual que las que se interesan por los deportistas de alto nivel, también nos ofrecen enseñanzas decisivas al indicarnos que el aprendizaje no es ni acumulativo ni lineal.

⁷ *Medida X Medida*, producción Teatro el Galpón, Montevideo, Uruguay, 2019.

Jouen y Molina (2007, pp. 85-105) describen cómo, circulando de una “cuenca de atracción” a otra, de una imagen del cuerpo hacia una nueva, la propiocepción del niño se desarrolla desaprendiendo. Para volverse más hábil, debe pasar por etapas de torpeza. Aprende mejor por la variedad de experiencias que por su mera repetición. A medida que envejece, un tenista debe aceptar cambiar su técnica de agarre de la raqueta para adaptarse a la evolución de su cuerpo y su fuerza, este cambio pasa necesariamente por un periodo de disminución en el rendimiento. Zeami (1960) también pide al actor una evolución a lo largo de su vida, para pasar gradualmente de la “flor del momento” a la “flor auténtica”.

Claramente, no es el camino más fácil ni el más directo para afrontar el oficio de actor ni para montar un espectáculo. Y, a menudo, las circunstancias del oficio obligan a recurrir a trucos que funcionan; en términos neurocientíficos, a los mapas neuronales más estables o las “cuencas de atracción” más profundas. Pero precisamente porque son profundas, producen esta contradicción de tener, al mismo tiempo, la sensación de dominar cada vez más los fundamentos del oficio, pero también de ver cómo se reduce poco a poco nuestro ámbito de acción, nuestro campo de competencia. Un poco como trabajador que obligan a hacer una sola tarea y no desarrolla sus competencias fuera de ese esquema. De alguna manera, Zeami percibe los mismos peligros en un sentido filosófico o metafísico, y Stanislavski también encarna esa postura en su búsqueda del arte actoral perpetuamente inacabado. Se reconoce de inmediato a un actor incapaz de este tipo de desarrollo: en cuanto se encuentra con una práctica inesperada, la relaciona con su propia lógica, no puede desplazarse para percibir la diferencia o directamente cuestiona la legitimidad artística de esa técnica que no domina.

Para permitir este tipo de desarrollo del personaje escénico, es indispensable enfrentarse a una variedad de experiencias corporales para las cuales uno no está preparado. Estas enriquecen al actor con cambios en sus mapas neuronales, que constituyen futuras posibilidades de reacción. Es la flexibilidad de todo su aparato imaginativo y propioceptivo lo que está en juego. Y la caída, el fracaso, no solo son inevitables sino también saludables para el conocimiento de la vida bajo sus aspectos más insólitos. Pero no son menos dolorosos que para un esquiador o un trapecista. Este enfoque confiere, evidentemente, un valor performativo al propio ensayo. Esto no significa que no se dibuje a veces un camino dominante, un patrón probable de la actuación, una partitura latente, especialmente cuando la figura ficticia del autor domina en la sombra el proceso de creación. Pero igual lleva a enriquecer este patrón con otros, más aleatorios y también activos; al experimentar en el ensayo no solo lo que realiza el personaje, sino también miles de otras cosas que podría haber realizado. Y también para permitir que cada actor encuentre exactamente el alimento que necesita en este proceso preciso, para tomar en cuenta su singularidad. No se puede anticipar conceptualmente ni solo sobre la base de una metodología analítica. La dimensión empírica es más valiosa; el azar se convierte en una energía creativa.

Hacia el puro juego

Las principales enseñanzas que se derivan de estas analogías con otros juegos, deportivos o no, nos permiten avanzar un poco más en la comprensión de las posibles evoluciones del ensayo hacia este enfoque performativo. Primero, nos indican que el proceso no debe centrarse principalmente en la ejecución, el resultado, es decir, que la proyección imaginada del espectáculo, que se fabrica

inconscientemente con cada intento, no debe imponerse sobre la vitalidad y los vértigos del proceso. Debe liberarse de las reglas. Además, la disciplina, a menudo necesaria, tiene todo por ganar al ejercerse bajo el régimen del desafío, del *agôn*, y de la superación de los límites más que como un marco para delimitar el trabajo. En este sentido, no se opone a la improvisación, de hecho, es estimulada por ella y por el desequilibrio que esta activa y preserva. La repetición debe ser literalmente transgresiva, es decir, literalmente, interdisciplinaria.

De la misma manera que los deportistas integran prácticas venidas de otros deportes para regenerar el desafío cotidiano y mantener la atención y la creatividad, el teatro integrando otras disciplinas (no solo artísticas, sino también deportivas y, por qué no, lúdicas) se permite desplazar el punto de enfoque del actor de sus técnicas adquiridas, fomentar el desaprendizaje y enriquecer su capacidad de reactividad a la acción escénica.

Luego, es bueno dar un lugar central a la iniciativa del jugador/actor, que debe prevalecer sobre la visión programática del entrenador/director, ya que, al final, serán sus recursos los que estarán en juego durante la función, como lo demuestra de manera radical el grupo TG STAN, por ejemplo. Finalmente, estas reflexiones nos conducen a pensar que la preparación del espectáculo debe consistir principalmente en una confrontación con una multitud de posibilidades, más que en una anticipación ilusoria de lo probable. Es entrenamiento más que ensayo.

Concebir el ensayo como entrenamiento y el espectáculo como puesta en juego cambia significativamente la organización del proceso, así como la naturaleza y los objetivos de las prácticas que se integran en él. Esto permite afirmar el carácter vital de la improvisación del actor y de los desafíos a los que se enfrenta dentro del propio espectáculo como un factor de juego, y no solo como una técnica de creación. Dado que no se sabe exactamente lo que el actor/jugador atravesará durante la función/el partido, su calidad de indeterminación y adaptabilidad es valiosa para responder a la ejecución actoral en tiempo real. El actor también nutre su imaginación con miles de motivos que le ayudan a moverse libremente entre las capas de significado y acción mientras invierte en estados de presencia únicos en cada representación, esto lo lleva a enfrentar el espectáculo como un momento de vida por crear y no por recrear; hay una superposición contradictoria y una circulación permanente entre la experiencia personal del actor y la ficción, sin que una sea simplemente el reflejo de la otra. De este modo, construye el juego como un desafío real que, preparado en la repetición, se pone nuevamente en juego cada noche de representación; se desliza del proceso al espectáculo en un mismo estado inestable de jugador. Evidentemente, esta porosidad del proceso de repetición hacia el espacio de la representación es reversible, y nuestro enfoque lleva a otorgarle a la repetición la tensión y el valor de una representación.

La preparación consiste en encontrar el ejercicio adecuado para revelar en el actor un tipo de presencia singular, el dispositivo, tanto poético como técnico, que pone en tensión una resistencia motriz o psíquica particular. Aunque existen analogías con el deporte, en lo que respecta al compromiso, a la preparación mental y corporal, no se encuentra la estandarización del esfuerzo propia de las disciplinas deportivas más uniformes (atletismo, gimnasia, etc.). La acción está más bien diseñada a medida del actor, como un desafío personal, auténtico, único, donde la confrontación con la dificultad genera efectivamente un juego para él, poniendo en tensión sus límites personales, únicos. En el deporte, la

propia competición genera esta tensión, en el arte verdaderamente performativo este aspecto debe ser un nuevo espacio de creatividad, un lugar donde la regla es un desafío a la imaginación.

El renovado desafío es la base de esta relación performativa con el ensayo. Para seguir suscitando el deseo de superación y de expresión personal, el valor otorgado por el actor a cada etapa de la repetición debe mantenerse en un nivel elevado. Pero se trata menos de una rigurosidad para profundizar un principio preciso y recurrente, como para Grotowski (1968) o Barba (1990/2008), que de la renovación de la dinámica de creación que pone en tensión el juego y despierta el deseo de exploración. La energía debe circular entre la disciplina y la improvisación, entre el *game* y el *play*.

Por un lado, se trata de trabajar sobre la dinámica colectiva, la disciplina y la implicación del grupo en las prácticas y la confrontación a los mismos ejercicios, para provocar voluntades de superación colectivas. Por otro lado, debido a la renovación constante de los ejercicios y las prácticas, debe prestarse atención a la precisión para ejecutar, en cada ocasión, una dinámica de juego propia. Finalmente, hay que prestar especial atención a la adaptación de las prácticas a cada intérprete, inclinándolas hacia su sensibilidad o sus dificultades, generar desafíos singulares para cada uno. No se trata de establecer invariantes, sino de saber inventar reglas que hagan que el juego propuesto sea jugable (*playable*) hoy en día, que mantenga dificultades, que suscite el entusiasmo del «play», que convoque desplazamientos de esquemas corporales en unos y otros. A veces hay que desarrollarlos en un plano vertical, aumentando la dificultad técnica de una improvisación, en términos de rapidez, de elaboración de un relato o de virtuosismo vocal. Otras veces, se trata de modificar el imaginario para suscitar más bien una curiosidad física o intelectual, un cambio de paradigma que estimule otro aspecto del juego.

Nuestras luchas son, evidentemente, fruto de las circunstancias. Si hoy en día el desgaste del personaje lo termina de transformar en un simple combustible para la creación, es necesario reconocer que la presencia del *performer* como fuerza escénica supuestamente más real que la del personaje también llega a su agotamiento. La lucha entre estas fuerzas antagónicas se está acabando, pero puede aprovecharse su último vigor para abrir un nuevo horizonte al juego, que se emancipe definitivamente de un autor ausente del escenario sin renunciar a la fuerza creativa de la ficción. Elevarse contra estos modelos todavía poderosos no es, en primer lugar, una cuestión de renovación, sino más bien una voluntad de reactivar nuestra ética artística, que es el nervio de la creación. La ética se entiende aquí como un conjunto de reglas tanto estéticas como técnicas que consolidan nuestro arte y a las cuales nos obligamos a obedecer y, sobre todo, a renovar. Porque, por exigente que sea una ética de trabajo, también se debilita con el tiempo y por la transmisión a la siguiente generación; acaba reduciéndose a esas reglas y técnicas, y solo una redefinición permanente de esta ética nos permite seguir en el corazón de la creación. Los deportistas tienen la medida eterna del tiempo, de la distancia, la ingeniosidad o la fuerza del adversario como exigencia permanente. La evolución del juego exige esa perpetua renovación. En fútbol fue la defensa férrea de los 80 que hizo la gloria del AC Milán, la circulación eléctrica del juego que impuso al Barça en los años 2010, o la presión tras pérdida que explica el dominio del Manchester City en el fútbol inglés en la actualidad. En los artistas, esa exigencia debe ser el producto de la investigación y de la imaginación. Las reglas permiten el juego, pero es solo su renovación constante lo que convierte al juego en arte, en un puro juego, como dice Tim Etchells:

Jugar como un estado en el que el sentido es un flujo, en el que las posibilidades se bifurcan, en el que las versiones se multiplican, en el que las fronteras entre lo que es real y lo que no lo es se desdibujan, se velan, se derrumban. Jugar como una transformación sin fin y sin descanso. ¿Sería eso el puro juego? (2002, p. 53)

Cuanto más avanza el aprendizaje, más nos desafía el arte a superar las mismas reglas que hemos establecido para hacer funcionar la actuación, con el fin de sentir esa presencia que Zeami llama la flor del presente eterno. En la creación, es luchando contra el resultado esperado, rechazando las técnicas probadas, buscando una presencia insólita en el escenario, entre ser uno mismo y ser otro, que el actor puede hoy perseguir una ética artística y compartir su percepción de la obra, con el riesgo permanente de perderse en el vértigo de esta búsqueda, pero con la posibilidad, si la enfrenta, de desafiarla y de compartir al público ese vértigo.

Referencias

- Barba, E. et Savarese, N. (1990/2008). *L'Energie qui danse. L'art secret de l'acteur, un dictionnaire d'anthropologie théâtrale*. Ed. L'Entretemps.
- Berger, L. (16 de marzo de 2021). *Medida X medida à partir de W. Shakespeare, adaptation et mise en escène Laurent Berger* [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=JwYASbPY-nRg>
- Berger, L. (28 de marzo de 2021). *D. Quixote, 2017 Complet*. [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=FLxIGrFBrhI>
- Berger, L. et al. (2022). *Entrevista a Claire Deutsch* [Base de datos del proyecto Etre et jouer, financiado por el FNS Suizo]. BDD E & J. La Manufacture Lausanne. (material inédito).
- Berthoz, A., Andrieu, B. (2010). *Le Corps en acte, centenaire Maurice Merleau-Ponty*. Ed. Presses Universitaires de Nancy.
- Caillois, R. (1958/1992). *Les jeux et les hommes*. Ed. Gallimard.
- Damborg, T. (2020). How might Embodied Cognition, Contact Improvisation and Meisner's Standard Repetition Exercise together illuminate actor movement training? *Theatre, Dance and Performance Training*, 11(1), 49-59. <https://doi.org/10.1080/19443927.2019.1616322>
- Descola, P. (2022). *Le sport est-il un jeu?* Ed. Robert Laffont.
- Donellan, D. (2004). *L'Acteur et la cible: Règles et outils pour le jeu*. Ed. L'Entretemps.
- Dusigne, J.F. (2008). *L'acteur naissant: la passion du jeu*. Ed. Théâtrales, Futuroscope, SCÉRÉN-CNDP, Montreuil-sous-bois.
- Famose, J. P. (1993). *Cognition et performance*. INSEP-Éditions. <http://books.openedition.org/insep/1399>
- Etchells, T. (2002). *Certain fragments: Contemporary performance and Forced Entertainment*. Ed. Routledge.
- Etchells, T. (s. f.). *Entrevista para Real Magic, de Forced Entertainment* [Programa de la temporada 17-18]. *humain TROP humain (hTh)-CDN*, p. 4.
- Fischer-Lichte, E. (2004). *Ästhetik des Performativen*. Ed. Suhrkamp.
- Gob Squad. (2016). *Entrevista a Gob Squad para Western Society* [Programa de Temporada 16-17]. *humain TROP humain (hTh)-CDN*. p. 109.
- Goudard, P. (2010). *Le Cirque entre l'élan et la chute: une esthétique du risque*. Ed. Espace 34.
- Grotowski, J. (1968). *Vers un théâtre pauvre*. Ed. L'Age d'Homme.
- Hamayon, R. (2012). *Jouer, Une étude anthropologique*. Ed. La découverte.
- Huizinga, J. (1972). *Homo Ludens*. Ed. Gallimard.
- Jouen, F. & Molina, M. (2007). *Naissance et connaissance: La cognition néonatale*. Coll. PSY-Théories, débats, synthèses Ed. Mardaga.
- Lecoq, J. (1997). *Le Corps Poétique: Un enseignement de la création théâtrale*. J.G. Carasso, & J.C. Lallias (Colab.). Ed. Actes Sud - Papiers / ANRAT.
- Mnouchkine, A. (1993). Le Théâtre est oriental [Propos recueillis]. In *Confluences-Le dialogue des cultures dans les spectacles contemporains*. Saint-Cyr l'École, Prépublication, Le petit bricoleur.

- Oida, Y. (1992). *L'Acteur Flottant*, M. Million [Trad]. Actes Sud / Académie Expérimentale des Théâtres.
- Pavis, P. (2018). *Dictionnaire de la performance et du théâtre contemporain*. Ed. A. Colin.
- Recopé, M. & Fache, H. (2010). La sensibilité incorporée des volleyeurs les plus “actifs”. In A. Berthoz (Ed.), *Le Corps en acte: Centenaire Maurice Merleau-Ponty* (p. 285). Ed. Presses Universitaires de Nancy.
- Roy, B. (2019). Pour un dépassement des théories du game et du play. *Sciences du jeu*, (11). <https://doi.org/10.4000/sdj.1709>
- Shusterman, R. (2010). Le corps en acte et en conscience. In A. Berthoz (Ed.), *Le Corps en acte: Centenaire Maurice Merleau-Ponty* (p. 207). Ed. Presses Universitaires de Nancy.
- Vitez, A. (1985). “Une entente”, propos recueillis par André Curmi. *Théâtre/Public*, (64/65), p. 27.
- Zeami, L. (1960). *Tradition secrète du Nô*. R. Sieffert [Trad.]. Ed. Gallimard.