



«¿Cómo se aprende a improvisar? ¿O, en todo caso, cómo se aprende cualquier arte? ¿O cualquier cosa? Es una contradicción, un oxímoron. Vaya y dígame a alguien: "¡Sé espontáneo!" O trate de que alguien se lo diga a usted. Nos sometemos a maestros de música, de baile o de taller literario que pueden criticar o sugerir. Pero por debajo de todo eso lo que realmente nos piden es que "seamos espontáneos", que "seamos creativos". Y eso, por supuesto, es más fácil decirlo que hacerlo. ¿Cómo se aprende a improvisar? La única respuesta es otra pregunta: ¿qué nos lo impide? La creación espontánea surge de lo más profundo de nuestro ser. Lo que tenemos que expresar ya está con nosotros, es nosotros, de manera que la obra de la creatividad no es cuestión de hacer venir el material sino de desbloquear los obstáculos para su flujo natural.»

*De la introducción*

«Te llaman a una reunión, de la cual no conoces el motivo. Resulta de la mayor importancia que seas "tú mismo". La reunión está por comenzar, tu ropa está en el lavadero y no tienes tiempo para bañarte o afeitarte. ¿Es ésta una situación seria? Así es la improvisación. Nachmanovitch nos habla de ella en el libro sobre la improvisación más importante que yo haya leído hasta ahora.»

*Keith Jarrett, pianista*

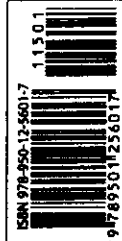
«Free Play hallará su destino en cada escuela, oficina, hospital o fábrica. Se trata de un libro sumamente interesante y de enorme valor.»

*Yehudi Menuhin, violinista*

«Nachmanovitch ha celebrado en este libro la singularidad humana. Al hacerlo, nos ayuda a utilizar mejor nuestra capacidad de juego, nuestra ingenuidad y creatividad. Ha logrado una "guía" para obtener de nosotros lo máximo posible.»

*Norman Cousins, escritor*

Stephen Nachmanovitch es violinista, compositor, escritor, artista digital y educador. Nació en 1950, estudió en la Universidad de Harvard y en la de Columbia, donde obtuvo un Ph.D. en Historia de la Conciencia. Ha enseñado y dictado conferencias sobre la creatividad y las dimensiones espirituales y sociales del arte. Desde 1970 ofrece innumerables conciertos improvisados de violín, viola y violín eléctrico, así como talleres y clases en conservatorios, universidades y otras instituciones en todo el mundo. Ha tenido numerosas apariciones en radio, televisión y en festivales de música y teatro, y realizado programas que reúnen arte, música, literatura y tecnología informática. Además de los conciertos en vivo y de su tarea como escritor, Nachmanovitch se halla activamente involucrado en el campo de la «música visual», el video creativo y el software informático que integra música original y gráfica.



www.paídos.com  
www.paídosargentina.com.ar

**Paídos** Entornos 1

Stephen Nachmanovitch

# Free Play



# Índice

Título original: *Free Play: Improvisation in Life and Art*  
© 1990 by Stephen Nachmanovitch

Traducción de Alicia Steimberg

Cubierta de Gustavo Macri  
Motivo de cubierta: I. Miniatura de anónimo medieval, Ángel con violín. 2. Dibujo 39, Oxford, Rafael Sanzio, de Raphaels Zeichnungen, Herausgeben von Oskar Fischel, Abteilung I/3, G. Grote Verlag/Berlin MCMXIII

Nachmanovitch, Stephen  
Free play : la improvisación en la vida y en el arte. - 2ª ed. 2ª reimp.-  
Buenos Aires : Paidós, 2008.  
232 p. ; 15x23 cm. (Entornos)

Traducido por: Alicia Steimberg  
ISBN 978-950-12-5601-7

1. Estudio de las Bellas Artes. I. Alicia Steimberg, trad. II. Título  
CDD 707

2ª edición, 2007  
2ª reimpresión, 2008

Reservados todos los derechos. Queda rigurosamente prohibida, sin la autorización escrita de los titulares del copyright, bajo las sanciones establecidas en las leyes, la reproducción parcial o total de esta obra por cualquier medio o procedimiento, incluidos la reprografía y el tratamiento informático.

© 1991 Grupo Editorial Planeta SAIC  
© 2004 de todas las ediciones en castellano,  
Editorial Paidós SAICF,  
Defensa 599, Buenos Aires  
e-mail: [difusion@arepatidos.com.ar](mailto:difusion@arepatidos.com.ar)  
[www.paidosargentina.com.ar](http://www.paidosargentina.com.ar)

Queda hecho el depósito que previene la Ley 11.723  
Impreso en Argentina - Printed in Argentina

Impreso en Bs. As. Print,  
Anatole France 570, Sarandí, en noviembre de 2008  
Tirada: 3000 ejemplares

ISBN 978-950-12-5601-7

AGRADECIMIENTOS .....	11
PRÓLOGO: Una nueva flauta .....	13
INTRODUCCIÓN .....	17

## LAS FUENTES

LA INSPIRACIÓN Y EL FLUIR DEL TIEMPO .....	29
EL VEHÍCULO .....	37
EL RÍO .....	45
LA MUSA .....	51
LA MENTE QUE JUEGA .....	57
DESAPARECER .....	67

## LA OBRA

EL SEXO Y LOS VIOLINES.....	75
LA PRÁCTICA .....	83

EL PODER DE LOS LÍMITES .....	95
EL PODER DE LOS ERRORES .....	105
TOCANDO JUNTOS .....	111
LA FORMA QUE SE DESPLIEGA .....	119

#### OBSTÁCULOS Y APERTURAS

EL FIN DE LA INFANCIA .....	131
CÍRCULOS VICIOSOS .....	143
EL ESPECTRO QUE JUZGA .....	151
LA ENTREGA .....	159
LA PACIENCIA .....	167
LA MADURACIÓN.....	173

#### LOS FRUTOS

EROS Y LA CREACIÓN .....	185
LA CALIDAD.....	193
EL ARTE POR LA VIDA .....	203
EL CAMINO DEL CORAZÓN.....	213

BIBLIOGRAFÍA.....	221
-------------------	-----

ILUSTRACIONES .....	227
---------------------	-----

Pinta como quieras y muere feliz.  
HENRY MILLER

extraordinaria porque no logré captar el mensaje con la rapidez suficiente. Y cuando eso sucede, algo se pierde irrevocablemente. En esos momentos es vital aprender a perdonarse. Tal vez el estado de alerta signifique estar siempre listo para responder... pero nadie puede estar alerta todo el tiempo. Sin embargo podemos aproximarnos a eso; podemos aprender a escuchar en forma cada vez más confiable. El dominio significa responsabilidad, la capacidad de responder en el tiempo real a la necesidad del momento. La vida intuitiva o inspirada significa no limitarse a oír pasivamente la voz, sino actuar en concordancia.

La improvisación es la intuición en acción, una forma de descubrir la musa y aprender a responder a su llamado. Aunque trabajemos en forma muy estructurada, composicional, comenzamos con ese proceso sorprendente en que no tenemos nada que ganar y nada que perder. Los chorros de intuición consisten en un rápido flujo de elección, elección, elección. Cuando improvisamos con toda el alma, navegando por esa corriente, las elecciones y las imágenes se abren entre sí con tanta rapidez que no tenemos tiempo de asustarnos ni de retroceder ante lo que la intuición nos dice.

Toda la esencia de traer el arte a la vida es aprender a escuchar esa voz que nos guía. Abrir el estuche del violín y tomar el instrumento es, para mí, un acto que marca un contexto, un claro mensaje a mí mismo: "Ahora es el momento de responder a esa voz". Como ese momento está tan marcado, es fácil de sintonizar. El desafío mucho más grande es llevar esa cognición poética a la vida cotidiana.

Encontrar la voz del corazón, ésa es la aventura que está en la médula de este libro. A eso se dedican todos los artistas; a una búsqueda de toda la vida. No a una búsqueda de visión, porque la visión nos rodea a todos, sino a la búsqueda de nuestra propia voz.

## La mente que juega

*La creación de algo nuevo no se realiza con el intelecto sino con el instinto de juego que actúa por necesidad interna. La mente creativa juega con el objeto que ama.*

CARL JUNG\*

La improvisación, la composición, la escritura, la invención, todos los actos creativos son formas de juego, el lugar de comienzo de la creatividad en el ciclo del crecimiento, y una de las funciones primarias de la vida. Sin el juego el aprendizaje y la evolución son imposibles. El juego es la raíz de donde surge el arte; es la materia prima que el artista canaliza y organiza con todo su saber y su técnica. La técnica misma surge del juego, porque sólo podemos adquirir la técnica por la práctica de la práctica, experimentando y jugando persistentemente con nuestras herramientas y probando sus límites y sus resistencias. El trabajo creativo es juego; es especulación libre usando los materiales de la forma que uno ha elegido. La

\* Carl Jung, *Psychological Types*, 1923.

mente creativa juega con los objetos que ama. El artista plástico juega con el color y el espacio. Los músicos juegan con el sonido y el silencio. Eros juega con los amantes. Dios juega con el universo. Los niños juegan con todo lo que cae en sus manos.

El juego es ubicuo entre los mamíferos superiores y rampante entre los monos y los simios. Entre los humanos, como señala Johan Huizinga en *Homo Ludens. A Study of the Play Element in Culture*, el juego domina en todas las facetas de nuestra vida y ha proliferado en todo tipo de formas altamente evolucionadas, como el ritual, las artes, los asuntos de Estado, los deportes y la civilización misma. "Pero al reconocer el juego", escribe Huizinga, "se reconoce la mente, porque sea el juego lo que fuere, no es materia".<sup>1</sup>

El juego es siempre una cuestión de contexto. No es lo que hacemos, sino cómo lo hacemos. El juego no puede definirse, porque en el juego todas las definiciones resbalan, bailan, se combinan, se hacen pedazos y se recombinan. La actitud de juego puede ser traviesa o extremadamente solemne. Cuando los trabajos más exigentes se acometen con un espíritu de trabajo festivo, son juego. En el juego manifestamos formas nuevas, interactivas, de relacionarnos con la gente, los animales, las cosas, las ideas, las imágenes, nosotros mismos. El juego vuela frente a las jerarquías sociales. Juntamos elementos que antes estaban separados. Nuestras acciones adoptan secuencias novedosas. Jugar es liberarnos de las restricciones arbitrarias y expandir nuestro campo de acción. Nuestro juego estimula la riqueza de respuesta y de flexibilidad de adaptación. Éste es el valor evolutivo del juego... el hecho de que nos hace flexibles. Al reinterpretar la realidad y producir algo nuevo, evita que permanezcamos rígidos. El juego nos permite reordenar nuestras capacidades y nuestra identidad misma para poder usarlas en formas imprevistas.

"Juego" es distinto de "partida" o "pasatiempo". Juego es el espíritu de exploración en libertad, hacer y ser por puro placer. Una partida o un pasatiempo es una actividad definida por un conjunto de reglas, como el béisbol, el soneto, la sinfonía, la diplomacia.

1. Johan Huizinga, *Homo Ludens: A Study of the Play Element in Culture*, 1938.

El juego es una actitud, un espíritu, una forma de hacer las cosas, mientras que una partida o un pasatiempo es una actividad definida con reglas, un campo de juego y participantes. Es posible participar en ellos como *lila* (juego divino), o como rutina, como apuestas por el prestigio social, e incluso como venganza.

Los actos salen de su contexto normal en el contexto especial del juego. A menudo establecemos un encuadre protector o espacio de juego, aunque si nos sentimos lo suficientemente libres podemos jugar hasta cuando enfrentamos un gran peligro. El contexto especial está marcado por el mensaje "Éste es el juego": un perro que mueve la cola, una sonrisa, un brillo en nuestros ojos, la entrada a un teatro, el momento en que se apagan las luces en una sala de conciertos.

Los antropólogos han descubierto que "galumphing"<sup>2</sup> es uno de los talentos principales que caracterizan las formas de vida superiores.<sup>3</sup> "Galumphing" es la energía de juego inmaculadamente esbelta y aparentemente inagotable de los cachorros, gatitos, niños, mandriles de muy poca edad... y también de las comunidades y las civilizaciones. "Galumphing" es la elaboración y ornamentación aparentemente inútil de la actividad. Es licenciosa, excesiva, exagerada, antieconómica. "Galumphing" es dar saltitos en lugar de caminar, tomar el camino más pintoresco en lugar del más corto, jugar a un juego cuyas reglas exigen una limitación de nuestro poder, interesarnos en los medios más que en los fines. Creamos obstáculos voluntariamente en nuestro camino y nos divertimos superándolos. En los animales más evolucionados y en las personas tiene supremo valor evolutivo.

"Galumphing" asegura que permanezcamos en la parte superior de la ley de variedad de los requisitos. Esta ley fundamental de la naturaleza<sup>4</sup> establece que un sistema destinado a manejar una cantidad de información debe poder asumir por lo menos esta-

2. Palabra inventada por Lewis Carroll en "Through the Looking Glass". (N. de la T.)

3. Stephen Miller, "Ends, Means, and Galumphing", en *American Anthropologist*, 1973. "Galumphing" a partir de Lewis Carroll, *Through the Looking Glass*, 1896.

4. W. Ross Ashby, *Introduction to Cybernetics*, 1956.

dos diferentes del ser. En fotografía, por ejemplo, si queremos captar tres niveles de luz, necesitamos una cámara con por lo menos tres aberturas o velocidades de cierre. En música, si queremos transmitir tres clases de emociones, necesitamos usar el arco, o soplar, o tocar las teclas con tres clases de contacto... preferentemente más. Es lo que llamamos "tener técnica para quemar"... contar con más medios, y más flexibles que los que necesitamos en una situación dada. Un artista en ciernes puede tener las más profundas visiones, sentimientos e *insights*, pero sin destreza no hay arte. La variedad de requisitos que abre nuestras posibilidades expresivas viene de la práctica, el juego, el ejercicio, la exploración, el experimento. Los efectos de la ausencia de práctica (o de la práctica con insuficiente riesgo) son la rigidez del corazón y el cuerpo, y una extensión de variedad cada vez más estrecha.

En el juego los animales, las personas o las sociedades enteras llegan a experimentar toda suerte de combinaciones y permutaciones de las formas corporales, de las formas del pensamiento, las imágenes y las reglas que no serían posibles en un mundo que funcionara con valores de supervivencia inmediata. Un ser que juega es más fácilmente adaptable a los contextos y las condiciones cambiantes. El juego como improvisación libre agudiza nuestra capacidad de enfrentar un mundo en cambio. La humanidad, jugando durante nuestra prolífica variedad de adaptaciones culturales, se ha extendido por todo el globo, ha sobrevivido a varias edades de hielo, y ha creado estupendos artefactos.

Hemos aprendido (en el Eclesiastés y en la Segunda Ley de Termodinámica) que el mundo de la materia y la energía cae en el curso natural de las cosas: del orden al desorden. Pero la vida revela la contracorriente inherente a esta tendencia, transformando la materia y la energía en patrones cada vez más organizados a través del constante juego de la evolución. Esta proliferación de la variedad parecería que se energiza, se motiva y se enriquece a sí misma, como el juego propiamente dicho.

Hay una palabra alemana, *Funktionlust*, que significa placer de hacer, de producir un efecto, a diferencia del placer de lograr el

efecto o de poseer algo. La creatividad existe en la búsqueda aún más que en el hallazgo o en ser hallado. Nos causa placer la repetición energética, la práctica, el ritual. Como juego, el acto es su propio destino. El centro está en el proceso, no en el producto. El juego es intrínsecamente satisfactorio. No está condicionado por nada. El juego, la creatividad, el arte, la espontaneidad, todas estas experiencias son su propia recompensa, y se bloquean cuando actuamos por una recompensa o un castigo, o por pérdida o ganancia. Por esta razón: "No sólo de pan vive el hombre".<sup>5</sup>

El juego no tiene "por qué". Existe por sí mismo. Recordemos la conversación entre Moisés y Dios en el Éxodo: Moisés quiere saber qué decirle al pueblo cuando le pregunten con quién está hablando, quién le dio la inspiración. Dios responde simplemente: "Soy el que soy". El juego hace lo que hace.

Como *lila*, o creatividad divina, el arte es un don, viene de un lugar de alegría, de autodescubrimiento, de conocimiento interno. El juego, intrínsecamente gratificante, no cuesta nada; en cuanto se le pone precio, de alguna manera se convierte en no-juego. Por lo tanto, en algún lugar debemos delinear para nosotros mismos el trámposo asunto del dinero y el artista. Es un tema difícil porque los artistas tienen que comer, comprar material, y subsidiar años de entrenamiento profesional. Pero el mercado saca a nuestro arte, por lo menos en cierta medida, del estado de juego libre, y en algunos casos puede contaminario totalmente. Los atletas profesionales se enfrentan con los mismos problemas. Es verdad que en gran medida juegan por amor a su deporte, pero los asuntos de dinero, prestigio y fama introducen también mucho no-juego.

De la misma manera, escribir es arte sólo cuando se adora al lenguaje mismo, cuando el escritor se deleita en el juego de la imaginación, no cuando lo considera un mero instrumento para transmitir ideas. El propósito de la escritura literaria no es "sostener una idea"; es provocar estados imaginativos. Estas cosas existen como continuo, por supuesto; el periodismo y la literatura no son catego-

5. El Evangelio según San Mateo, 4:A.

rías estancias, como tampoco lo son el arte comercial y el arte expresivo o visionario.

En el reino de los mitos y los símbolos, el espíritu del juego está representado por una serie de arquetipos: el Tonto, el Gracioso, el Niño. El Tonto es una antigua imagen del Tarot en nuestra cultura, el número 0 en la baraja, que representa la potencialidad pura. Los graciosos y los tontos sagrados aparecen en las mitologías y en las poesías tradicionales de las civilizaciones de todo el mundo, en figuras tales como los dioses norteamericanos Trickster (el Gracioso) y Coyote, en el dios griego Pan, y en los clowns y tonos de Italia, Inglaterra y Francia en el Renacimiento. La sabiduría del tonto es un tema que fluye en toda la obra de Shakespeare. Los tontos, los graciosos, los bufones sagrados y también en cierta medida los chamanes, sirvieron

en alguna forma como musas, canalizando la voz directa del inconsciente sin el temor a la vergüenza que inhiere a los adultos normales. Trickster es indomable, impredecible, inocente, a veces destructivo, surge de los tiempos anteriores a la Creación, "galumphing" por la vida, sin importarle el pasado ni el futuro, el bien o el mal. Siempre improvisando, sin que le preocupen las consecuencias de sus actos, puede ser peligroso; sus propios experimentos a menudo le estallan en la cara o en la cara de otros. Pero como su juego es completamente libre y sin obstáculos ("Porque los tontos entran donde los ángeles temen pisar"<sup>6</sup>), es el creador de la cultura y, en muchos mitos, el creador de los otros dioses. Llama hermanos menores a todos los objetos del mundo, hablando el lenguaje de cada uno de ellos.<sup>7</sup> Trickster es



6. Alexander Pope, *Essays on Criticism, Part III*, 1711.

7. Paul Radin, *The Trickster*, 1956.



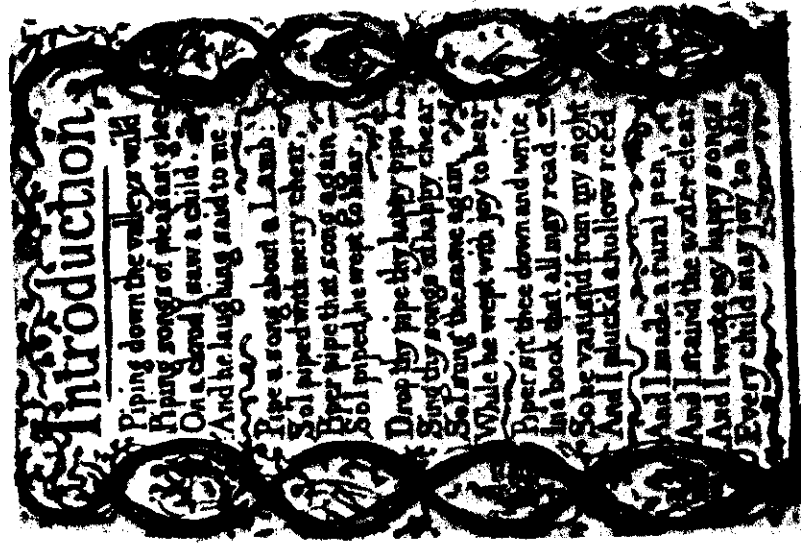
uno de nuestros espíritus guardianes; mantiene viva la infancia de la humanidad.

La musa más potente de todas es nuestro niño interno. El poeta, el músico, el artista continuaban toda su vida en contacto con el niño, el yo que todavía sabe jugar. "Sólo quienes lo recibían como un niño pequeño podrán entrar en el Reino de los Cielos"<sup>8</sup>, dijo Jesús. La improvisación, como experimento lúdico, es la recuperación en cada uno de nosotros de la mente salvaje, de nuestra mente original de niños.

Los psicoanalistas a veces describen esta recuperación como "regresión al servicio del yo"<sup>9</sup>. Pero no está al servicio del yo, sino al servicio del self total.

8. El Evangelio según San Marcos, 10:15.

9. Ernst Kris, *Psychoanalytic Explorations in Art*, 1952.



La creatividad totalmente desarrollada se produce cuando un adulto entrenado y diestro es capaz de acudir a las fuentes de la conciencia de juego clara e intacta del niño pequeño que lleva adentro. Esta conciencia produce una sensación y tiene una manera de fluir que se reconoce de inmediato. Es como "arrojar una pelota en agua que corre constantemente: en un flujo incesante momento a momento".<sup>10</sup>

Una chica que anda en bicicleta descubre que el secreto del control sin esfuerzo es el equilibrio: la continua adaptación al continuo cambio. Cuando llega al punto de gritar: "¡Mira, mamá, sin manos!", ha aprendido que puede usar cada vez menos medios para controlar un poder cada vez mayor. Ha aprendido a enfrentar y a

10. *The Blue Cliff Record* [1128], número 80, 1977.

jugar conscientemente con el ritmo, el tiempo, el peso, el equilibrio, la geometría, la coordinación con la mano derecha y con la mano izquierda. Lo hace por sí sola, desde su propio cuerpo. Las emociones que acompañan este descubrimiento son el miedo, el placer, el orgullo, el asombro, la euforia, y un deseo de probar una y otra vez.

Esto es lo que sienten los músicos con formación clásica cuando descubren que pueden tocar sin partitura. Es como arrojar a un lado una muleta. Puede parecer un poco brutal hablar de seres como Beethoven y Bach, que siempre han estado sentados a la derecha de Dios, como muletas. Pero lo que aprendemos de nuestro cuerpo que ahora improvisa es que puede debilitarse si depende de la actividad de los otros. Cuando se despierta esta fuerza creativa que no depende de nadie, hay una liberación de la energía, de la simplicidad, del entusiasmo. La palabra entusiasmo viene de una palabra griega que significa "lleno de *theos*": lleno de Dios.

Cuando nuestro maestro de flauta llega a la ciudad, toca algo muy simple. Tiene una técnica perfecta, puede tocar cualquier cosa, pero toca algo simple, y es una ejecución poderosa, como de los dioses. Su discípulo, después de años de sufrir, finalmente toca de la misma manera. La obra puede contener mucha tensión, mucha alma, pero es totalmente simple.

Como vemos en los capítulos siguientes, a veces es una lucha tremenda llegar a un lugar donde dejemos de tenerle miedo al niño que hay en nosotros. A menudo tememos que la gente no nos tome en serio, o que crean que no estamos suficientemente calificados. Sólo por ser aceptados es posible que olvidemos nuestra fuente y nos pongamos las rígidas máscaras del profesionalismo o la conformidad que la sociedad continuamente nos ofrece. Nuestra parte infantil es la parte que, como el Tonto, simplemente hace y dice, sin tener que obtener un diploma o mostrar sus credenciales.

Como otras manifestaciones de la musa, el niño es la voz de nuestro propio saber interior. El primer lenguaje de este saber es el juego. Con este concepto el psiquiatra Donald Winnicott vino a clarificar el objetivo de la curación psicológica definiéndolo como: "Sacar al paciente del estado de no poder jugar al estado de poder



... jugar... Es en el juego y sólo en el juego que el niño o el adulto como individuos son capaces de ser creativos y de usar el total de su personalidad, y sólo al ser creativo el individuo se descubre a sí mismo".<sup>11</sup>

## Desaparecer

*La inspiración puede ser una forma de la superconciencia, o tal vez del subconsciente... no lo sé. Pero sé que es la antítesis de la timidez.*<sup>1</sup>

AARON COPLAND\*

Para que aparezca el arte, nosotros debemos *desaparecer*. Esto puede sonar extraño, pero en realidad es una experiencia común. El ejemplo elemental, para la mayoría de las personas, es cuando algo "atrapa" nuestra mirada o nuestro oído: un árbol, una roca, una nube, una persona bella, los gorgoritos de un bebé, las manchas del sol reflejadas en la tierra húmeda en un bosque, el sonido de una guitarra que se cuele de pronto desde una ventana. La mente y los sentidos quedan un momento en suspenso, completamente entregados a la experiencia. No existe nada más. Cuando "desa-

1. La palabra "self-consciousness" (timidez o cortedad) hace un juego de palabras con "superconsciousness" y "subconsciousness", utilizadas por el autor de esta cita, intraducible al español. (N. de la T.)

\* Aaron Copland, *Music and Imagination*, 1952.

11. D. W. Winnicott, *Playing and Reality*, 1971.

nación de Stradivari la forma del violín terminado estaba tangiblemente presente en los pedazos de madera sin pulir.

De la misma manera, para la imaginación de un niño una ramita es un hombre, un puente, un telescopio. Esta transmutación a través de la visión creativa es la realización concreta, cotidiana, de la alquimia. En el *bricolage* tomamos en nuestras manos los materiales comunes y los convertimos en una materia viva nueva: el "oro verde" de los alquimistas. La base de la transformación es la mente-en-juego, que no tiene nada que ganar y nada que perder, que trabaja y juega dentro de los límites y resistencias de las herramientas que tenemos en las manos.

Una de las ilusiones que nuestro flautista debe dejar a un lado del camino es que la maravilla de la música del maestro tenga que ver con la nueva flauta, o con el método para tocarla. No es la flauta. A veces pensamos: "Si sólo tuviera un gran instrumento, un Stradivarius, una supercomputadora con grandes gráficos, un estudio de escultura perfectamente equipado... haría cualquier cosa". Pero un artista puede tomar el más humilde instrumento y hacer cualquier cosa con él también. La actitud artística, que siempre implica una saludable dosis de *bricolage*, nos libera para que veamos las posibilidades que se nos presentan; entonces podemos tomar un instrumento común y convertirlo en extraordinario.

## El poder de los errores

*No temian a los errores. No hay ninguno.*

MILES DAVIS\*

*Muchas veces la poesía entra por la puerta de la irrelevancia.*

M. C. RICHARDS\*\*

Todos sabemos cómo se hacen las perlas. Cuando accidentalmente entra un poco de arenisca entre las valvas de una ostra, la ostra la enquistta, y segrega cantidades de un mucus espeso, suave, que se endurece en capa sobre capa microscópica sobre la irritación extraña hasta que se convierte en un objeto bello, perfectamente suave, redondo, duro y brillante. De esta manera la ostra transforma la arenisca y a sí misma en algo nuevo, transformando la intrusión del error o de lo foráneo hasta hacerlo formar parte de su sistema, completando la gestalt según su propia naturaleza de ostra.

\* Miles Davis, no hay fuente.

\*\* M. C. Richards, *Centering*, 1962.

Si la ostra tuviera manos, no habría perla. La perla llega a nacer porque la ostra está obligada a vivir con la irritación durante un lapso extenso.

En la escuela, en el lugar de trabajo, al aprender un arte o un deporte, se nos enseña a temer, a ocultar, o a evitar los errores. Pero los errores son de incalculable valor. Primero está el valor de los errores como materia prima del aprendizaje. Si no cometemos errores, es improbable que podamos hacer algo. Tom Watson, que durante muchos años fue jefe de la IBM, dijo: "El buen juicio viene de la experiencia. La experiencia viene del mal juicio". Pero lo más importante es que los errores y los accidentes pueden ser los granos irritantes que se convierten en perlas; nos presentan oportunidades no previstas, son nuevas fuentes de inspiración en sí mismos y de sí mismos. Llegamos a considerar nuestros obstáculos como ornamentos, como oportunidades para ser explotadas y exploradas.

Ver y usar el poder de los errores no significa que algo funciona. La práctica se arraiga en la autocorrección y en el refinamiento, y avanza hacia una técnica más clara y más confiable. Pero cuando aparece un error podemos tratarlo como un dato invalorable para nuestra técnica o como un grano de arena alrededor del cual podemos hacer una perla.

Freud echó luz sobre la fascinante revelación de material inconsciente que brindan los *lapsus linguae*. El inconsciente es el alimento del artista, de manera que los errores y los lapsus de todo tipo deben atesorarse como valiosísima información del más allá y del adentro.

A medida que nuestro oficio y nuestra vida se desarrollan hacia una mayor claridad y una individuación más profunda, comenzamos a percibir estos accidentes esenciales. Podemos usar los errores que cometemos, los accidentes del destino, y hasta las debilidades de nuestro propia constitución que puedan convertirse en ventajas.

A menudo el proceso de nuestro arte entra en una nueva senda por la rebeldía inherente al mundo. La ley de Murphy dice que si algo puede andar mal, andará mal. Los instrumentistas lo experimentan todos los días y a toda hora. Cuando se trabaja con instrumentos, grabadores, proyectores, computadoras, sistemas de soni-

do y luces teatrales, hay cosas que se descomponen inevitablemente antes de una actuación. El instrumentista puede enfermarse. Un asistente muy preciado puede fallar a último momento, o romper con su novia y quedar mentalmente inutilizado. A menudo son estos accidentes mismos los que dan origen a las más ingeniosas soluciones, y a veces a la creatividad improvisada e informal del más alto nivel.

El equipo está descompuesto, es domingo a la noche, los negocios están todos cerrados y el público llegará en una hora. Uno se ve obligado a hacer un poco de *bricolage*, improvisando algo nuevo y loco. Y logra uno de sus mejores momentos. Los objetos comunes o los de descarte se convierten de pronto en valiosos materiales de trabajo, y nuestras percepciones de lo que necesitamos o lo que no necesitamos cambian radicalmente. Entre las cosas que más amo en las actuaciones están esas calamidades imprevistas, imposibles. En la vida, como en el *koan* del Zen, creamos desplazando nuestra perspectiva hasta el punto en que las interrupciones son la respuesta. El cambio de dirección de la atención, que se produce al incorporar el accidente al flujo de nuestro trabajo, nos libera y podemos ver la interrupción con ojos prístinos, encontrar en ella el oro de la alquimia.

Una vez estaba preparándome para una velada dedicada a la poesía, con proyección de diapositivas en pantallas múltiples y música electrónica que había compuesto en cinta magnetofónica para esa ocasión. Pero durante las excesivas horas dedicadas a los ensayos en la semana anterior, conseguí pescar una laringitis, y en la mañana del día de la actuación me desperté con la voz estropeada y alta temperatura. Estaba decidido a cancelar la velada, pero finalmente decidí que eso no sería divertido. Lo que hice fue abandonar mi consagración a mi música, y apoderarme del sistema de sonido para usarlo como P. A. Me senté en un viejo sillón de ruedas de mímbr y grazné delante de un micrófono. Mi voz baja, fantasmal, obsesiva, ahora que estaba modificada, se convirtió en un instrumento con cualidades que me sorprendieron totalmente, liberándome hasta encontrar una profundidad insospechada en mi propia línea poética.



## Tocando juntos

El poeta-sacerdote vietnamita budista Thich Nhat Hanh inventó una interesante meditación telefónica. El ruido de la campanilla del teléfono y el instinto semiautomático de saltar a atenderlo ponen recen lo opuesto a la meditación. El timbrado y la reacción exponen la esencia del carácter entrecortado, nervioso, de la forma en que se vive el tiempo en nuestro mundo. Thich propone usar el primer timbrado como ayudamemoria, en medio de cualquier cosa que estemos haciendo, un llamado de atención, un ayudamemoria de la respiración, y del propio centro. Y usar el segundo y tercer timbrado para respirar y sonreír. Si el que llama quiere comunicarse, esperará al cuarto timbrado, cuando uno está listo para atender. Lo que quiere decir con esto Thich Nhat Hanh es que la atención, la práctica y la poesía en la vida no deben reservarse para un momento y un lugar en que todo es perfecto; podemos usar precisamente los instrumentos de las presiones nerviosas de la sociedad para aliviar la presión. Aun bajo el ruido de los helicópteros (y éste es un hombre que enterró muchos niños en Vietnam bajo el ruido de los helicópteros y las bombas) puede decir: "Escuchen, escuchen, este ruido me devuelve a mí propio ser".

*Se necesitan dos para conocer a uno.*

GREGORY BATESON\*

La belleza de tocar juntos es encontrarse en Uno. Es asombroso con cuánta frecuencia sucede que se encuentran dos músicos por primera vez, provenientes tal vez de muy diferentes antecedentes y tradiciones, y antes de haber cambiado dos palabras comienzan a improvisar juntos una música que demuestra integridad, estructura y clara comunicación.

Toco con mi compañero; nos escuchamos el uno al otro; nos vemos cada uno en el espejo del otro; nos conectamos con lo que oímos. Él no sabe adónde voy yo, yo no sé adónde va él, y sin embargo anticipamos, sentimos, conducimos y seguimos al otro. No hemos convenido nada con respecto a la estructura o la medida, porque hemos comenzado algo. Abrimos nuestras mentes como

\* Gregory Bateson. Comunicación personal.