

DE LA INTERVENCIÓN GRUPAL: UNA OBRA ARTÍSTICA EFÍMERA.

Juan Pablo Bonetti

Docente-Escribidor (Uruguay)



Foto archivo participantes, taller Camere d'Aria en Bologna.

RESUMEN

Pensar la intervención como el desarrollo y la creación de una obra supone analizar el rol del artista, la obra y el grupo de referencia. El artista despliega una serie de recursos técnicos, metodológicos, personales, se vale del lenguaje lúdico y otros ingredientes.

La obra es una construcción creada con un propósito conceptual, crítico, cuyos estímulos habilitan encuentros donde afloran sensibilidades, se expresan sentimientos y emociones, se construye confianza, se vivencian vínculos afectivos, se develan formas placenteras y cuidadosas de conexión, se anticipan “mundos posibles”.

La grupalidad es un ser de múltiples brazos y su desarrollo depende de la sintonía de cada una de las extremidades, se trata de facilitar la composición de un todo armónico que habilite la creación de la obra.

PALABRAS CLAVE: Intervención, artista, obra, lenguaje lúdico, individuo-grupo, ingredientes

RESUMO

Pensar a intervenção como o desenvolvimento e a criação de uma obra implica analisar o papel do artista, da obra e do grupo de referência. O artista desenvolve uma série de recursos técnicos, metodológicos, pessoais, valendo-se da linguagem lúdica e de outros ingredientes.

A obra é uma construção criada com um propósito conceptual, crítico, cujos estímulos permitem encontros onde afloram sensibilidades, se expressam sentimentos e emoções, se constrói confiança, se vivenciam vínculos afetivos, se revelam formas prazerosas e cuidadosas de conexão, se antecipam “mundos possíveis”.

A grupalidade é um ser de múltiplos braços e o seu desenvolvimento depende da sintonia de cada uma das extremidades, trata-se de facilitar a composição de um todo harmonioso que permita a criação da obra.

PALAVRAS-CHAVE: Intervenção, artista, obra, linguagem lúdica, indivíduo-grupo, ingredientes

Introducción

La obra de arte se define como una construcción minuciosa, creada con un propósito estético, conceptual o crítico, genera una experiencia de reflexión, de estimulación, es una pieza única, trasciende el tiempo de creación y depende de un público que la legitima.

En estas líneas pretendo desarrollar la idea que, durante la planificación y la ejecución de una intervención grupal, comunitaria o un taller, se esboza y plasma una producción efímera.

Quien lea esta afirmación podrá pensar que magnifico la mencionada actividad o fuerza una definición caracterizándola inadecuadamente.

A los efectos de clarificar dichas palabras ensayo algunas consideraciones que abarcan aspectos vinculados al artista (educadora, maestra, coordinadora) a instrumentos que emplea, a la necesaria sintonía de la propuesta con la dinámica del grupo y a elementos que contribuyen a “materializar” la obra.

No me detendré en aspectos que inciden en la realización del producto artístico como los metodológicos, las formas de abordar a los grupos, no referiré a los “diversos momentos” que cimentan las dinámicas, ni me explayaré en la importancia del tacto en los procesos relacionales y de aprendizaje, tampoco ahondaré en la significación de facultades como la intuición, la repentización y las formas de entrenarlas.

El artículo consta de seis apartados, ellos son: I.- la producción artística y la obra, II.- el artista, III.- recursos personales del artista, IV.- algunos ingredientes V.-el lenguaje lúdico. VI.- una obra a medida, VII.- breves apuntes finales.



Foto archivo participantes, taller Camere d'Aria en bologna

I.- La producción artística y la obra

El taller, la intervención grupal o comunitaria se concibe como una creación conceptual, crítica, armónica, efímera, única, que genera una experiencia de estimulación y reflexión.

Es conceptual en tanto, no solo se crea, se inventa o hilvanan acciones de manera adecuada, sino que se investiga, se proponen nuevas formas de relacionarse.

La intervención estimula, trasciende la obra que genera (visual, lúdica, escénica), sensibiliza, regocija, impacta, genera preguntas, imágenes, revela formas de vincularse, devela situaciones, permite descubrir personajes que nos habitan y desata emociones escondidas.

Es armónica, se edifica a través de la elección de acciones específicas (técnicas, instrumentos). Se efectiviza a través de una sucesión de actividades lúdicas (técnicas) que se entrelazan con naturalidad. El fino hilado de las actividades lúdicas evita que las preguntas, explicaciones, interrupciones, la palabra (excepto si es parte del juego), los cambios de estados, distorsionen las atmósferas buscadas.

Es crítica, es la propia actividad la que pone en cuestión a la cotidianeidad. Quien vive el proceso, asimila distintas formas de conexión consigo y con las otras personas, descubre habilidades, temores, se reconoce, se “identifica” con la grupalidad.

Es una experiencia de estimulación y reflexión. La concatenación de estímulos lúdicos desencadena distintos sentimientos y emociones, habilita la reflexión sobre los impactos que deja la vivencia, permite dar forma a una obra que se manifiesta a través de la plasticidad de los cuerpos, la teatralización, el desarrollo de habilidades expresivas, eventualmente poetiza, produce textos, instalaciones, creaciones plásticas u otras.

La legitimidad. Si la argamasa constituida por el cuerpo, los cuerpos, los objetos, los ritmos musicales, los colores sabores, olores, las actividades y juegos, plasman su huella e impactan, quienes participan legitimaran la obra.

Es efímera, en general refiere a aquellas obras que desaparecen (hielo, arena, performance), la fugacidad de la producción, se basa en el tiempo acotado en que se desarrolla el taller, sucede en

un tramo determinado de horas (inicia y culmina); su producto es esencialmente inmaterial, queda impreso en las personas.

Es única e irrepetible, ni los mismos participantes, las mismas actividades e igual secuencia, hasta la misma persona que coordina darían la misma obra como resultado.

La continuidad de “laboratorios”, la sucesión de talleres produce una nueva obra cada vez, pero no todas trascienden ni son legitimadas por los participantes.

En síntesis, cuando, a pesar de la fugacidad, la intervención tiene la intensidad adecuada, sensibiliza, impacta, provoca, resuena en los participantes, sedimenta en su memoria, se convierte en una obra de arte.



II.- Artista

Concebir la intervención de la forma mencionada permite visualizar a quien coordina, como artista que despliega recursos pedagógicos, metodológicos, técnicos, personales y otros ingredientes. Dichos recursos le permiten agitar nuevas realidades, dibujar conexiones, tejer encuentros, promover el desarrollo y la creación individual y colectiva.

En línea con esa concepción se expresa Restrepo que dice “entender la enseñanza como la formación de sensibilidades”, y define a quien se hace cargo de la tarea como “*un esteta social*, alguien que tiene como materia prima el cuerpo a fin de modelarlo de una cierta idealidad provocando el gesto desde el lenguaje con el propósito de favorecer la emergencia de sensibilidades y afecciones que tiene como paradigma el acercamiento delicado a la realidad del otro...” (1)

El artista seduce, cautiva a las personas y grupos, es poseedor de una suerte de “magnetismo” que convoca. Despliega el arte de atraer y de hilvanar los juegos de manera efectiva, con el propósito de motivar e involucrar a los participantes.

El educador comparte su visión a través de lo que comunican las actividades. Cada una de ellas expresa, un mensaje, una forma de relación, una pauta cultural. El juego, como se verá párrafos más abajo, es una invención que se repite, que transmite y crea nuevas pautas culturales.



Foto archivo Teatro di Terra, taller en Teatro di Terra Carrara.

III.- recursos personales del artista

Refieren a la actitud, la voz, el tacto, la intuición, la repentización, la lectura de cuerpos y situaciones, la escucha, la mirada, aspectos que, en general, no se consideran, de manera práctica, en los esquemas pedagógicos.

La proyección de la voz, manejo de registros, tonos, silencios, el tacto, sobre el cual se construyen las relaciones afectivas y de proximidad entre las personas, la intuición (anticiparse a lo que va a suceder) la repentización (respuesta adecuada a reacciones imprevistas) la lectura de los cuerpos, no están incluidos en el presente artículo, pero deberían ser trabajados en la formación de educadoras y profesionales que desempeñan su tarea con grupos.

Eduardo Galeano escribe un breve texto titulado

“Para que cantes, para que veas” que sintetiza el sentido de lo escrito líneas arriba, “para que veas los mundos del mundo, cambia tus ojos. Para que los pájaros escuchen tu canto, cambia tu garganta, Eso dicen, eso saben, los antiguos sabios nacidos en las fuentes del Orinoco.(2)

Es común que se reivindique la necesidad de prestar atención a la actitud de quien coordina, a la postura, el gesto que se adopta, pero no es común que se realicen trabajos específicos que permitan a la persona investigar sobre sí mismo, sobre las manifestaciones del cuerpo frente al rechazo, la parálisis o el desasosiego frente a los conflictos, a los insultos, la incoherencia entre el decir y el actuar al momento de la puesta de límites, de aproximarse a recibir a personas y grupos. Es posible trabajar estas situaciones colocando a las personas frente a situaciones impensadas o en lugares (calle, plaza, medios de transporte) donde desempeñen o promuevan alguna acción.

Cuando la actitud está cruzada por la pasión, cuando se vibra, se disfruta, cuando se maravilla, se sorprende con las respuestas de los participantes, cuando desafía al grupo y a sí mismo, abre un

espacio que propicia la construcción de la obra. De esa forma facilita los vínculos positivos, despierta aspectos motivacionales y obtiene respuestas a los estímulos que propone.

La educación privilegia la visión y la audición por sobre los otros sentidos. Para la concepción de taller que desarrollamos la mirada y la escucha, son tan importantes como el tacto, el gusto o el olfato, aunque en este artículo se desarrollan los dos primeros.

La mirada: reconoce las grupalidades que habitan el colectivo? Cuando percibe las respuestas corporales como las risas que no paran, los cuerpos rígidos, las miradas que se evaden, los desencuentros entre los participantes. ¿Cómo se responde?

¿Se encuentra con la mirada de los participantes? Cuando se empujan, golpean, cuando alguien se aísla u otros tienen dificultades para separarse de sus compañeros. ¿interviene? Que estrategia emplea, logra algún cambio.

Quiénes participan: ¿Atienden, están motivados? la mirada y la corporalidad hacen foco o miran hacia otro sitio ¿qué pasa al momento de jugar? Se desplazan libremente, se exponen, buscan cobijarse en la masa ¿cargan sus objetos personales sin desprenderse de ellos? ¿tratan de cambiar las reglas? ¿la transgresión aporta o distorsiona?

La mirada se entrena, no solo con preguntas sino con acciones concretas. A manera de ejemplos, la observación pautada y registro de personas ¿cómo andan, como se vinculan, como visten, que portan, de donde vienen? La descripción de objetos ¿textura, color, ubicación, forma, utilidad? La invención de “nuevos objetos o darle diversos usos a los objetos conocidos. La lectura de los cuerpos, la experimentación de cambios en la corporalidad a través de sonidos, vestuario, distintos artículos, espejos. La radiografía de los lugares, de los espacios y sus particularidades, la transformación de los sitios con sillas mesas y otros artefactos, la construcción de espacios diferenciados. La provocación de cambios de lugar de los cuerpos y cruces entre personas, la

transformación en foco de atención mediante el uso de artefactos sonoros, acciones y otros objetos a las que cada persona recurre.

Escuchar no solo refiere al momento de la puesta en palabras de lo vivido o algún tipo de reflexión particular. Refiere a la práctica del silencio, la utilización de juegos que se sustentan en la ausencia de sonido, refiere a circunstancias del taller en la que espontáneamente, se desgranar comentarios, gritos festivos o de enojo, reclamo ante una “trampa” un fallo, un desacierto, preguntas interminables, manifestaciones como “yo con el no juego, con ella no formo equipo”, “otra vez lo mismo”, “esto es aburrido”, “a esto vinimos”. Si no escucho, deberé afinar atención y oído, si escucho y las dejo pasar, la producción artística será solo un deseo.

Mirar y escuchar a los efectos de ejercer ciertos límites, de promover cambios en la planificación que se nutre de la dinámica grupal. A manera de ejemplo: detener la burla, el golpe, la transgresión, la trampa, la broma que evade el hacer y otras que conspiran contra la atmósfera a crear, compartir aquellas, bromas, creaciones, comentarios apenas audibles o poco visibles (la actividad simultánea no permite ver lo que sucede alrededor) que colaboran con el desarrollo de los climas buscados. Mirar y escuchar a los efectos de trabajar la repetición sin llegar al aburrimiento, de mantener el dinamismo y la intensidad de las acciones que colaboran con los intercambios individuales, los contactos corporales, los encuentros entre distintas personas, la confianza y la vivencia grupal gratificante.



Foto archivo “Colectivo Tres Pies” taller centro estudios Eskurtze, Bilbao

IV.- “otros ingredientes”

El artista se vale de otros recursos, “ingredientes”, que dosificados a lo largo de la actividad convocan la atención, motivan el hacer. Ellos son: la sorpresa, el asombro, la expectativa, la fascinación, la curiosidad, el desafío, el enigma, la incógnita que convocan la atención y o motivan a la acción de individuos y grupos.

La sorpresa es una alteración causada por algo inesperado, novedoso, extraño, es familiar del asombro que causa admiración, desconcierto, en ambos casos sucede una ruptura con lo cotidiano, que provoca un foco de atención, capta el auditorio y debería actuar como invitación, deseo de involucrarse en nuevas acciones.

La expectativa, es un estado de espera, es la sensación de que algo va a ocurrir. Desde el punto de vista pedagógico debería actuar como desencadenante de nuevas respuestas.

La fascinación refiere a la capacidad de asombrar, de deleitar convocando la atención para disparar nuevas acciones.

La curiosidad, se basa en utilizar el deseo natural de explorar, de conocer, de descubrir para impulsar el hacer, investigar y resolver.

El desafío, es un reto, una invitación a superar obstáculos, a descubrir, a encontrar, a componer.

En el enigma conviven, el acertijo que es una especie de problema a resolver (el jeroglífico, la adivinanza, las pistas) y el misterio que juega con la resolución de un hecho sin explicación racional y por tanto puede desarrollar diversas explicaciones.

La incógnita es una interrogante que no ha sido revelada y que puede ser utilizada como elemento motivador si se basa en los intereses de quienes participan.



Foto archivo Colectivo Tres Pies taller “Cic Bata” Córdoba, Andalucía.

V.- El lenguaje lúdico

El lenguaje lúdico considerado una de las expresiones del arte, los códigos, símbolos y signos que se comparten entre quienes juegan, los materiales, las técnicas y estrategias producen sentido,

emociones, provocan experiencias, estimulan la percepción y construyen significados. El juego como otra forma de comunicar.

Para entender el lenguaje lúdico es necesario descifrar lo que dice cada juego, la pauta que transmite.

Hay juegos que expresan la competencia entre los participantes, ella es una pauta hegemónica que define la cultura (se compete en el juego en la política, en los espacios sociales). Los juegos en línea, en la virtualidad están pautados por la competencia, por ganar puntos o vidas, en ellos se construye una relación mediada por la distancia, los jugadores encarnan personajes, ante cualquier frustración, enojo, cambian de juego y de personas. En la sociedad, los negocios, el trabajo, la comunicación, la formación, en las relaciones cotidianas se transmiten pautas similares como, la distancia, el anonimato, la inmediatez, la incertidumbre, el ganar dinero, tiempo, años de vida.

Existen otros juegos que expresan cooperación, afectividad, confianza, cuidado, introspección, liberación caos y algarabía y que implican formas de vincularse diferentes y pautas culturales que son minoritarias.

Reconocer las pautas que transmiten los juegos permite elegir, un tipo de lenguaje lúdico, que colabore con la integración grupal, los climas de confianza, sensibles, creativos, placenteros que habilite a quien juega a ser protagonista, redescubrirse transformarse, transformar la realidad. Dicha elección y su hilado están sujetos a los ruidos que desajustan las atmósferas. Amasa las acciones, amalgama las individualidades, masifica un primer clima de distensión, luego otro de confianza y luego aquellos que desarrollan niveles de intensidad emocional.

Cuando el lenguaje lúdico trasciende la utilidad funcional y comunica la idea de encuentro, de búsqueda individual y colectiva, provoca, atrapa, busca la repetición, se rehace frente a la frustración, promueve creaciones, inventa situaciones, “cambia de piel”, resulta revulsivo.

VI.- Una obra a medida

La intervención grupal como producto artístico supone provocar el desdoblamiento de quienes participan, que viven una especie de disociación, en tanto llegan de los “haceres cotidianos”, responden a diversos estímulos que se proponen, eventualmente se emocionan, actúan, construyen, se tornan protagonistas y artistas de la obra.

Deberían tomarse ciertos recaudos al pensar la intervención y luego al momento de la ejecución. Saber cuántas personas participan, la procedencia, el conocimiento entre los participantes, las señas culturales, el marco en que se desarrolla el taller, el espacio, las necesidades de movimiento del grupo, la experiencia previa, los objetivos que se proyectan desde la institución o grupo solicitante. Estos datos permiten un primer diseño de la actividad.

Al momento de la intervención, es necesario leer la realidad. Cuantas personas hay como llegan, saludan, se mantienen alejados, se agrupan, el espacio está preparado para recibir a los participantes. Pueden verse las relaciones que existen previamente, se percibe algún estado de ánimo particular. En esta primera lectura es conveniente construir los primeros pasos, en forma de recibimiento tratando de disminuir las barreras defensivas y las ansiedades iniciales (en el caso de los primeros encuentros).

Contener al grupo en un espacio delimitado que incluya a quienes participan es un paso que se repite para todos. Insistir sin llegar al hartazgo, variar las actividades sin cambiar el rumbo, mantener la línea hasta encontrar por donde fluye cada grupo.

Ni todas las actividades son las mismas, ni la composición que le dan cuerpo al taller se concatenan de la misma forma para todos los grupos. Un grupo de niños y niñas de once doce años no tiene la misma dinámica que uno de adolescentes u otro de jóvenes animadores o de adultos o de la tercera edad. Esta no significa que no puedan utilizarse actividades similares como: trabajar

sobre los nombres personales, los intercambios, el relacionamiento hacia las otras personas, la creación individual, la compartida.

VII.- apuntes finales

El artículo es una breve reflexión acerca de un fenómeno de múltiples aristas. Dejo para el cierre algunos elementos que contribuyen o interfieren con la creación de la obra.

La persona del artista porta un estado de ánimo, se afecta con las situaciones cotidianas. La intervención, los grupos y sus acciones impacta en la persona que coordina. El educador debería reconocer sus reacciones, visualizar si afecta la tarea, de manera positiva o negativa, percibir aquellos estados de ánimo que potencian la actividad o la frenan, encontrar debilidades, temores y trabajar sobre ellos. Los sistemas socio educativos y comunitarios deberían tener espacios donde trabajar y desarrollar las potencialidades y debilidades de quienes cumplen tarea con grupos, tanto como habilitar el intercambio de saberes y experiencias.

La verbalización, las distintas formas de expresión requieren de una mirada especial. La palabra en el taller aparece como resultado de la acción, surge a partir de la vivencia compartida, no obstaculiza el desarrollo de climas festivos, calmos, de silencio e introspección ni de intensidad afectiva. Las formas expresivas (corporales, plásticas, escritas) deberían contemplar una aproximación progresiva a la exposición individual, A manera de ejemplo se puede ir desde la masificación o la acción común simultánea, a la acción diversa simultánea, y desde los juegos de rápida exposición individual, donde el vértigo de la acción relega a segundo plano la fugaz exposición, a otros en los que el foco es el individuo, protegido por un objeto, la complicidad festiva, o un grupo más pequeño, hasta llegar a convertirse en el centro de todas las miradas.

La obra puede abarcar el proceso grupal, desde la gestación a su muerte. En su desarrollo se transitan problemas de convivencia, conflictos, disputas de ego, que, si se gestionan

adecuadamente, potencian el desarrollo grupal. En el caso de la aparición de liderazgos, sería deseable habilitar su pluralidad a partir de diversas habilidades.

Cuando una actividad no logra impactar y no se traduce en una obra artística, no es un problema de los participantes, sino un tema de diseño, de uso de recursos y de ejecución de las actividades, que no sintonizan con la realidad grupal.

Bibliografía citada

1.- Restrepo Luis Carlos. *El derecho a la ternura*. Doble Clic editoras 1998.

2.- Galeano Eduardo. *Los hijos de los días*. Ediciones el Chanchito. Uruguay 2012

Bibliografía sugerida

Alfaro Milita. Carnaval una historia social de Montevideo desde la perspectiva de la fiesta, vol I ed. Trilce Montevideo 1991

Barran Jose Pedro la historia de la sensibilidad en Uruguay tomos I y II. Ediciones Banda Oriental, Facultade de Humanidades y ciencias. Montevideo 1990.

Barran Jose Pedro. Medicina y sociedad en el Uruguay del novecientos. La invención del cuerpo. Banda Oriental Montevideo 1995

Bonetti Juan P. juego cultura y.... Eppal, Montevideo 1993

Bonetti Juan P. Andares de un mutante Eppal, Montevideo 1998

Bonetti Juan P Los recursos del educador y la formación. Juego cuerpo abordajes y climas. Colectivo tres pies. Zaragoza 2020.

Caillois Roger los juegos y los hombres, la mascar y el vértigo, fondo de cultura Económica. mejico 1986

Fernandez Savater Amador. La batalla del pensamiento. Ned ediciones. España 2026.

Fernandez Sabater Amador. Capitalismo libidinal. Ned ediciones. España 2024.

Kerber Guillermo. Taller de juegos para la paz, apuntes. Asociación Cristiana de Jóvenes. Montevideo 1989

La Bretton David antropología del cuerpo y modernidad nueva visión buenos aires 2002

Le Bretton David. Sociología del cuerpo, Nueva Visión buenos aires 2002

COMO CITAR ESTE ARTÍCULO: Bonetti, Juan Pablo. (2026), De la intervención grupal. Una obra artística efímera. En: <http://quadersnanimacio.net> n° 44, Julio 2026; ISSN: 1698-4404