

“Casi tan antigua como el teatro mismo, la pregunta por la relación entre la cosa – objeto y el cuerpo – sujeto, reaparece con renovada actualidad en la escena contemporánea.

¿Qué es el teatro de objetos? O mejor aún, ¿de qué modo el vínculo entre la cosa y la carne, entre lo inerte y lo viviente, entre lo orgánico y lo inorgánico, que el teatro de objetos pone en escena, interpela hoy las condiciones de nuestra propia existencia? Esta es la pregunta a partir de la cual se enlaza la actividad artística y la reflexión teórica en el marco de la carrera de Especialización en teatro de objetos, interactividad y nuevos medios de la Universidad Nacional de las Artes. Un libro heterogéneo y plural en el que se trama la creación y la investigación sobre las prácticas y desde las prácticas presentándonos la complejidad de un territorio aún inexplorado.”

Yamila Volnovich, Profesora de Semiótica teatral y Secretaria Académica de la UNA.

“Antimandamiento 13: Constituir una poética de un objeto dramático conocido, abierto a nuevas exploraciones. / La creación con absoluta libertad, de un sistema de variantes, de posibilidades expresivas del objeto. / Metamorfosarse su estructura en todas las variantes imaginarias. / Promover una disección que nos aleje de la visión convencional de su realidad.”

Daniel Veronese, autor y director teatral, en *La deriva*, Adriana Hidalgo editora, 2000.

COSIDAD, CARNALIDAD Y VIRTUALIDAD

COSIDAD, CARNALIDAD Y VIRTUALIDAD

Cuerpos y objetos en la escena



COSIDAD, CARNALIDAD Y VIRTUALIDAD

Cuerpos y objetos en la escena

Cosidad, carnalidad y virtualidad: cuerpos y objetos en escena / Ana María Alvarado ... [et al.]. - 1a ed . - Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Ana María Alvarado, 2018.

202 p. ; 21 x 15 cm.

ISBN 978-987-42-6712-2

1. Teatro . I. Alvarado, Ana María

CDD 862

Cosidad, carnalidad y virtualidad: cuerpos y objetos en escena

ISBN 978-987-42-6712-2

Compiladora: Ana Alvarado

Diseño editorial: Ruth Miller

Hecho el depósito que dispone la Ley 11.723

Impreso en la Argentina

No se permite la reproducción total o parcial, el almacenamiento, el alquiler, la transmisión o la transformación de este libro, en cualquier forma o por cualquier medio, sea electrónico o mecánico, mediante fotocopias, digitalización u otros métodos, sin el permiso previo y escrito del editor. Su infracción está penada por las leyes 11.723 y 25.446

Introducción: Cosidad y Carnalidad	5
Ana Alvarado	
Relaciones entre sujeto, objeto y público en el teatro objetual y sus devenires	19
Agustina V. Palermo	
Escribir para las cosas	47
Javier Swedzky	
Objetos Performativos	98
Federico Aguilar	
La manipulación en el teatro de objetos	116
Carolina Ruy	
La expansión de las imágenes tecnológicas en la escena, al encuentro de objetos y cuerpos	151
Silvia Maldini	
La adorable presencia del testigo	181
Sara Valero Zelwer	
Actualización entre sujeto y objeto en la innovación	185
Agustina V. Palermo	
Anexo fotográfico	199

Cosidad, Carnalidad y Virtualidad

Objeto autónomo y sujeto intermediario

Ana Alvarado

Introducción

El interés por llevar adelante esta investigación da cuenta del carácter móvil, abierto, no conclusivo de lo que se dio en llamar desde fines del siglo pasado: Teatro de Objetos. Esta investigación es para mí, que la dirijo, una nueva puerta que se abre a las preguntas que vengo haciéndome desde hace casi treinta años y que, en los últimos siete, está acompañada por la creación en el marco de la Universidad Nacional de las Artes, de la carrera de posgrado Especialización en Teatro de Objetos, Interactividad y Nuevos Medios. En vinculación constante con esta carrera de posgrado generamos un proyecto de investigación que se llamó, en su primera etapa Cosidad versus Carnalidad y, posteriormente, Cosidad y Carnalidad: objeto autónomo y sujeto intermediario.

En la fundamentación de este proyecto dijimos: “Buscamos establecer que existe una obra artística en el país que expresa la relación Cosidad, Carnalidad y Virtualidad en un modo nuevo, y que se presenta en el circuito que la recibe: teatros, museos, fundaciones, sin sentirse definitivamente parte de ninguno, pudiendo fluctuar de una expresión a otra, sin buscar ser conclusiva, muy cercana al cuerpo del propio artista y vinculada con lo objetual en modos diversos”.

El enfrentamiento o no del cuerpo (humano) y la cosa (objeto) en las

artes escénicas dio origen al encuentro entre los investigadores que trabajaron en este material que introduzco. La carrera creada produjo nuevas reflexiones sobre el concepto de objeto en la era de la virtualidad y el rol del interactor en la tecno-escena. Ante las muchas preguntas que nos convocaron, en esta investigación abordamos estos temas:

La video-artista Silvia Maldini se ocupó de la dimensión escénica del encuentro entre objeto, cuerpo y video, a partir de la utilización de las nuevas tecnologías de la imagen. Dispositivos y medios en la escena. Ausencia, presencia y mediatización. “El eje presencia es central desde que la escena se cruza con otros lenguajes artísticos y con los medios tecnológicos contemporáneos”.

La licenciada Agustina Viegas Palermo se pregunta a partir de Heidegger y Lacan sobre la Cosa en sí, el Objeto a, el Otro como constitutivo del Uno. También reflexiona y busca fijar la frontera del teatro de objetos. “A diferencia del teatro vivo, el teatro de objetos interviene con un nuevo nivel de representación y metáfora mediante el desdoblamiento del objeto (protagonista) y el cuerpo del actor (que en el teatro vivo conviven en el mismo cuerpo). Este desdoblamiento o duplicación (según sea la operación escénica) pone en tensión el cuerpo vivo y el cuerpo objeto dotado de vida que vehiculiza la manifestación éxtima del objeto”. Y en su siguiente artículo inquieta con su exploración de la evolución “de internet de las personas a internet de las cosas donde los objetos se comunican entre sí y el sujeto opera como usuario o mero intermediario”.

La profesora especializada en teatro de títeres y objetos, Carolina Ruy, escribe un ensayo a modo de metodología, para la enseñanza de la interpretación y manipulación en la escena objetual, de gran valor pedagógico. “Muchas veces me pregunto por qué ver un guante de encaje de color crudo desplazándose por la mesa, vacío, sin mano en su interior me resulta más bello, más poético que ver la mano dentro del mismo guante acariciando la nada. Esto me llevó a pensar en la potencia expresiva de los objetos vacíos.”

El licenciado Federico Aguilar reflexiona sobre objeto ritual e identidad. El objeto conservado en el museo y el sujeto como objeto. Espacio liminal. Etnografía invertida. “La identidad no estará resuelta ni

antes ni después sino en el preciso momento en que el objeto manipulado-manipulador es puesto en acción. No se puede detener a los objetos para que no provoquen nuevos devenires”.

El director teatral y dramaturgo, especializado en teatro objetual, Javier Swedzky, propone un método de acercamiento a una dramaturgia para teatro de objetos o cómo escribir para las cosas. “En el caso de trabajarse con objetos, la presencia objetual contiene información que no necesita ser expuesta en un eventual texto. Su presencia silenciosa es independiente del devenir de la fábula. Hay una línea de trabajo que se diferencia de los títeres: no utiliza el habla de los objetos o la animación, se basa en la presentación de objetos. Esta manera de crear utiliza, eventualmente, un habla somera, una acotación del actor o una distancia que acentúa el hecho de que la voz no sale del objeto sino que es un artificio de actuación”.

La especialista Sara Valero Zelwer se ocupa del público y también del ‘testigo’ en el arte actual. “El interactor entra al espacio de una pieza y su gestual activa la obra”.

Todos nos ocupamos de citar y retratar las muestras realizadas por los artistas /estudiantes de la especialización en teatro de objetos, interactividad y nuevos medios, puestas en escena desde el 2013.

Objetantes, en Fundación Lebensohn (mayo 2013).

Post (obj) [] // muestra, en el Centro Cultural de la Memoria Haroldo Conti (junio 2014).

Las participaciones anuales en los eventos *Fase, Arte y Tecnología* del Centro Cultural Recoleta (2013/2016).

También son objeto de esta investigación los siguientes espectáculos, performances e instalaciones:

Espectáculos de El Periférico de Objetos, *Manipulaciones I y II* de Diego Starosta y su grupo El Murerío; *Museo Ezeiza* de Pompeyo Audvert; *El Viaje de Hervé* de Bruno Luciani y el grupo teatral Ladrones de Quinotos; *Cuerpo Extranjero* de Daniela Fiorentino; *Sortilegio para ser visto* y *Viaje televisado a la melancolía de lo que fue*, de Sara Valero Zelwer; *Casus Belli o arqueología de un dibujo*, de Federico

Aguilar y *The Guatanavi World Tour* de Fusco/Gómez Peña.

Apoteosis y caída de los objetos periféricos

“Los artificios mecánicos resultan siniestros al animarse, en su imitación de los movimientos del ser humano...La vivificación del autómatas tiene una estrecha relación con el automatismo del ser humano; quizás sea este el origen del pavor y del espanto...El terror que inspiran los autómatas es semejante a la admiración que embarga el ánimo, cuando el mecanismo entra en movimiento e impecablemente se pone en marcha.”¹

Carmen Bravo Villasante (Prólogo a *Los Autómatas*, de Hoffmann).

El grupo teatral argentino El Periférico de Objetos, del cual formé parte junto a Daniel Veronese, Emilio García Wehbi y Román Lamas, entre otros, fue el laboratorio en el que ensayamos, por primera vez, mucho de lo que luego dio origen a esta investigación y a la carrera antes citada.

El Periférico de Objetos tuvo varios períodos y se mantuvo trabajando intensamente durante dieciocho años, desde 1989 hasta el 2007. Las puestas en escena se caracterizaban por la investigación escénica de los posibles encuentros entre el cuerpo del actor y el cuerpo del objeto.

Se trabajaba con materiales diversos, autores dramáticos reconocidos como Samuel Beckett o Heiner Müller, contemporáneos como Daniel Veronese, o materiales propios creados poniendo en tensión a Artaud con Claudio Monteverdi, o a Kafka y Sófocles, por ejemplo. Por nuestro material escénico fragmentario, por la ruptura del relato único, por una teatralidad que trascendía al texto se nos consideró posmodernos. En otras ocasiones nos decían neo-vanguardistas, quizás por la provocación, por la violencia en la manipulación de objetos, por las máquinas inútiles, o por apuntar a sorprender y generar algo nuevo, no conocido anteriormente.

En varios de los espectáculos de El Periférico de Objetos desde el año 1990 hasta el 2000, *Variaciones sobre B...*, *El Hombre de Arena*, *Cámara Gesell*, *Circo Negro*, *Máquina Hamlet*, *MMB- Monteverdi Mé-*

todo Bélico, fueron protagonistas las muñecas antiguas, de cartapesta y cerámica que acompañaban la representación de lo siniestro, uno de los ejes conceptuales de la obra del grupo.

“Algo que debía estar quieto se pone en movimiento, podría ser una definición más de ‘lo siniestro’. Esas muñecas son los tiernos bebés de abuelas y bisabuelas. Frágiles, los ojos se les hunden al primer golpe contra el piso y el material con que están hechas sus cabezas, se parte en varios pedazos con facilidad. Con la intención de representar en forma muy realista a un bebé de casi un año de edad (porque antes de esa edad, en ese tiempo, los bebés estaban fajados y no se movían) producen cierta extrañeza, son y no son bebés. Las niñas argentinas que jugaban con esas muñecas muy caras e importadas tenían que cuidarlas mucho pero se rompían fácil y eso, seguramente, terminaba en una buena ‘tunda’, de la que la niña se vengaba lavándole compulsivamente la cabeza, hasta dejarlas peladas, carente de su pelo, por otra parte natural y humano, no existía el pelo sintético, entonces. Hoy sabemos que ese pelo portaría el ADN de su donante, además. Otra historia. Unos años después, las muñecas sobrevivientes decoraban las camas y repisas de sus crecidas dueñas y miraban con sus ojos fijos y penetrantes (o sus cuencas vacías) a sus competidores: los hijos de su dueña que, por su parte, les temían y en el caso de las niñas, envidiaban los preciosos vestidos de la muñeca, llenos de volados, puntillas y sedas que ellas sólo usaban para contadas ocasiones: casamientos, comuniones u otras ceremonias religiosas. Algunos de los adultos las conservaron en desvanes y armarios, las llevaron a clínicas de muñecas como muestra de afecto a sus ancestros, otros las tiraron. Y los hijos de los hijos, curtidors en las sucesivas crisis económicas, descubrieron que las muñecas de abuelas y bisabuelas tenían valor económico y las vendieron. Así es que, para los que descubrimos su valor como objeto manipulable en la escena, la lucha por obtenerlas termina siendo una búsqueda en el mercado negro.

Esta es una posible historia de las muñecas inmigrantes, de origen europeo, de porcelana y cartapesta, como grupo étnico. ‘Parte de su historia previa, de sus movimientos ya realizados’. Luego estarían las historias, de cada individuo en sí, su ‘guión fundamental’, ‘los retoques’ de los dramaturgos y su nueva vida fecundando la escena.”²

En su espectáculo *MMB Monteverdi* (2000), El Periférico de Objetos usó la última muñeca antigua de su obra, reproduciendo a las pequeñas en una muñeca gigante de cuatro metros y medio. Además, incluyó autómatas analógicos, creados especialmente para el espectáculo, del

¹ Hoffman E.T.A. *Los Autómatas*, Prólogo de Carmen Bravo Villasante. Olañeta Editor. Madrid 1982

² Alvarado, Ana. *Teatro de objetos, Manual dramaturgico*, INTeatro, Buenos Aires, 2016.

tamaño promedio de un ser humano, muy realistas. Los autómatas copulaban intermitentemente, o bajaban y subían sangrando desde la parrilla hasta el escenario. Por primera vez, el grupo incluyó cámaras de seguridad para transmitir en vivo la supuesta operación de corazón de otro autómata.

En el 2001, el grupo inicia un período de reflexión escénica sobre la necesidad de seguir incluyendo objetos, el agotamiento de lo que ya había desarrollado escénicamente y las preguntas sobre los nuevos objetos tecnológicos, ineludibles ya en la escena.

En el espectáculo *La Última Noche de la Humanidad*, en el segundo acto, se expone el horror de la guerra “limpia”, la guerra blanca, la guerra sin trincheras, la guerra del golfo transmitida por los medios como si fuera un videojuego, para eso el grupo invierte el concepto de manipulación tradicional del teatro de objetos en el cual el actor manipulador da vida escénica al objeto. Los objetos analógicos intervenidos: heladeras, televisores, grabadores manipulaban a los actores encerrados en una cabina blanquísima a través del encendido y apagado automático, por ejemplo.

En el mismo año se estrena también, *Suicidio apócrifo I*, en ese espectáculo los objetos prácticamente están desaparecidos, reemplazados por los cuerpos de los actores que trabajan en forma no realista y con patrones de movimientos más coreográficos y mecánicos. Varias máscaras, un objeto a cuerda, la imagen de los actores en soporte foto/gigantografía y un video transmitido a través de un televisor, constituyen los únicos objetos.

El último espectáculo de El Periférico estrenado en Bélgica en el 2004 y en Argentina en el 2007, es un compendio de las preguntas que la escena teatral se hacía en esos años y que aún hoy se continúa reflexionando. *Manifiesto de Niños* tiene en sus primeras versiones mucho del pensamiento performático de la época. Una cabina enorme en la que los actores vivieron durante cuatro días; el público podía verlos durante el día a cualquier hora y por la noche a través de una pantalla. Los actores modificaban la cabina permanentemente y comunicaban hacia el público la información que poseían sobre diversos modos de abuso a la infancia obtenido, fundamentalmente, de la gran base de datos de internet.

Así era la primera versión, pero al llegar a Buenos Aires, luego de girar por varios países, el espectáculo había cambiado su formato. Podríamos llamarlo: instalación teatral; duraba tres horas. Los actores, dentro de la cabina, realizaban acciones con máscaras, había muñecos a cuerda, disfraces, computadora, cámaras de varios tipos y se comunicaban hacia el exterior, no solo a través de las ventanas vidriadas de la cabina, sino también por medio de ranuras por las que enviaban imágenes en papel que se regalaban al público. En los muros exteriores de la cabina se proyectaban imágenes del interior de la cabina, películas, videos de niños actores, una lista de niños reales, muertos en situación de guerra o hambruna. La totalidad del espectáculo no era abordable en el tiempo que duraba el mismo, dejaba una sensación de continuo infinito que era intencional y que generaba en las personas que buscaban un relato claro, una necesidad de reconstrucción frustrada.

No hubo más espectáculos de El Periférico de Objetos, entre otras razones porque el teatro de objetos estaba resultándonos insuficiente. La reflexión sobre las cosas parecía alienarse dentro de las nuevas tecnologías y, al mismo tiempo, nuevas preguntas se agolpaban.

El objeto se aliena

Las metáforas que el grupo El Periférico de Objetos produjo en escena y con sus objetos fueron deudoras del relevante siglo XX, y se debilitaban ya al comienzo del XXI.

Los autómatas como representación degradada de lo humano.

La máquina en oposición al organismo.

La crítica a la automatización y mecanización de la vida.

El corazón humano representado por un reloj.

El doble como aparición siniestra.

El cadáver humano como objeto.

La cosidad versus la carnalidad.

Dice Paula Sibila:

“En la actual sociedad de la información, la fusión entre el hombre y la técnica parecen profundizarse, y por eso mismo se torna más crucial y problemática. Ciertas áreas del saber constituyen piezas claves de esa transición, tales como la teleinformática y las nuevas ciencias de la vida. En este contexto surge una posibilidad inusitada: el cuerpo humano en su antigua configuración biológica se estaría volviendo obsoleto”.³

Esta reflexión es una minúscula parte de su texto *El hombre postorgánico*. Cuerpo, subjetividad y tecnologías digitales, que recorre algunos de los temas principales del pensamiento en estos tiempos.

A esto yo le sumaría otras preguntas respecto de las cosas.

¿No están desapareciendo también las cosas?

¿No estamos reduciendo el mundo de los objetos a uno solo que nos satisface completamente?

Las cosas como metáfora, prolongación y representación de lo humano, ¿no han quedado reducidas a su mínima expresión?

¿Son inútiles?

¿Ingresarán en pocos años a ser antigüedades?

¿Sobrevivirán los objetos estéticos?

Y estos últimos... ¿Qué son en este momento?

¿Se los puede visualizar, singularizar como obra?

¿El carácter material e inmóvil del objeto ha desaparecido?

¿Los soportes de las imágenes son objetos?

¿Las viejas carcasas de las PC, VHS, teclados, nos conmueven?

Pensando en las posibilidades de los nuevos objetos que configuraban nuestra cotidianidad, en el año 2008 y 2009, con Carolina Ruy, Jorge Crowe, Ana Laura Suárez Cassino, Geraldine Seff, Daniela Pafundi y Vanesa Boroda, montamos un espectáculo: *Visible*, y decíamos:

³ Sibila, Paula. *El hombre postorgánico. Cuerpo, subjetividad y tecnologías digitales*. Fondo de Cultura Económica-Buenos Aires, 2005, pág.12

“La propuesta parte de un grupo de artistas y del análisis de la presencia de las nuevas tecnologías en la vida cotidiana, reflexionando críticamente sobre sus efectos y su posibilidad escénica.

La actualización del teatro objetual incluye a las nuevas tecnologías en modos funcionales para la escena e implica un cuestionamiento sobre el punto de vista de su abordaje. La velocidad a la que se renuevan y reemplazan los artefactos (especialmente los asociados a la computación y la telefonía celular) nos empuja a ‘correr más rápido para permanecer en el mismo lugar’. El espectáculo fusionaba sincréticamente la última generación y lo obsoleto, lo analógico y digital, el diseño de líneas sobrias y elegantes y la evidencia de la maraña de cables, y se estructuraba en 12 escenas de 5 minutos. Cada escena se construyó a partir del encuentro conflictivo entre un actor y dos objetos, uno de ellos tecnológico. La dramaturgia aceptaba la aparición de ‘ventanas’ y de ‘pop ups’ que se abrían o intervenían a la escena principal. Eran intentos de comunicación que, a través de discursos diversos, se obstruían o se desplegaban lúdicamente con reglas absurdas y con una resolución ambigua.”

Más preguntas....

Una cosa como tú y yo

Leo a Hito Steyerl que en su texto *Los condenados de la pantalla*, titula uno de sus capítulos “Una cosa como tú y yo”.⁴

“Tradicionalmente, la práctica emancipatoria ha estado ligada a un deseo de convertirse en sujeto. La emancipación se concebía como devenir sujeto de la historia, de la representación o de la política. Devenir sujeto conllevaba la promesa de autonomía, soberanía, acción. Ser un sujeto era bueno; ser un objeto era malo. Pero como todo el mundo sabe, ser un sujeto puede tener sus complicaciones. El sujeto está siempre ya sujeto. Si bien la posición de sujeto implica un cierto grado de control, en realidad está sujeta a relaciones de poder. No obstante, varias generaciones de feministas -incluyéndome a mí- han luchado por librarse de la objetualización patriarcal con el fin de convertirse en sujeto. ¿Y si para variar nos revistiéramos de objeto? ¿Por qué no ser

⁴ Steyerl, Hito. *Los condenados de la pantalla*, Caja negra editora. Buenos Aires 2014, pág. 53

una cosa? ¿Un objeto sin sujeto? ¿Una cosa entre otras? ‘Una cosa que siente’.”⁵

En su hermoso y polémico libro, Steyerl habla de muchas cosas, algunas fueron iluminadoras para mí. Se pregunta si la imagen no podría ser considerada objeto. Lo hace analizando el concepto de ‘héroe’; dice que para 1977 los héroes ya habían desaparecido pero que David Bowie hace aparecer un nuevo modelo en su tema *Héroes* y en videos posteriores en los que aparece duplicado y triplicado, subiendo la apuesta de Warhol. Este héroe ya no es sujeto que cumple funciones extraordinarias y ejemplares, no, es un objeto, una cosa, una imagen, un fetiche imbuido de deseo, un imán para el deseo del otro, una cosa a ser consumida. Su inmortalidad está unida a la posibilidad de reproducir infinitamente su imagen, fotocopiado y reencarnado. ¿Y la identificación con qué se produce?, se pregunta Steyerl; con la imagen, obviamente, se contesta, pero no con la imagen como representación sino con la imagen como cosa. Una cosa con la que quizás podamos hacer mucho más que identificarnos, podemos participar en su materialidad, “un fragmento del mundo como tú y yo”. Las cosas pueden ser interrogadas, destruidas por el ácido, cortadas o desmanteladas para obligarlas a contar su historia. Son ruinas, fósiles, aun los más abyectos, diría Benjamin, participan de la historia. Y esa cosa particular que es la imagen, aun la digital, no está fuera de la historia. Las heridas de las imágenes son sus fallas técnicas, las huellas de sus ediciones, recortes y manipulaciones. Participar de la imagen es participar en su potencial acción, no necesariamente gloriosa, en su dolor, en su memoria.

Las imágenes son cosas, a las imágenes las podemos hacer padecer, son ruinas que dejan huellas. No es contradictorio. Son objetos. Aquellas viejas muñecas portadoras de historia previa pueden convivir con las imágenes y ambas son igualmente portadoras de tensiones escénicas.

Las imágenes y los objetos construyen una nueva escena objetual.

Todavía queda el problema del ‘sitio’, el emplazamiento. ¿Dónde se generan y dónde se muestran estas obras? ¿Se puede seguir hablando de escenario? ¿Sigue vigente la denominación teatro de objetos? ¿Qué

ocurre con la identidad del objeto? ¿Qué hace el objeto cuando participa en obras donde la separación entre interioridad y exterioridad está rota?

“Todas las realizaciones que entran en la categoría de lo efímero proporcionan ciertamente una ilustración, pero también es el caso de un gran número de obras que apelan a una relación con el espacio o con el tiempo diferente de aquella de la que es solidario el paradigma del objeto.”⁶

Nuevas respuestas pero también otras preguntas...

Los objetos artísticos o en función artística (por ejemplo, dramática) mantuvieron durante mucho tiempo una relación de dependencia recíproca con el actor manipulador, pero esa intensidad está en cuestión. La tecnoscena puede ocurrir sin un escenario, con un concepto de espacio tiempo absolutamente desplazado hacia la calle, la galería, la pantalla, pero además puede estar ‘in presencia’ física a través exclusivamente de su imagen, sin objeto y sin actor. El manipulador puede ser un interactor o incluso el público puede ser el autor e interactor.

Lo que antes se materializaba en un objeto como obra de arte ahora es una performance, una actividad, una ocupación, diría Hito Steyerl, que mantiene a la gente atareada: artistas, espectadores y esos muchos otros que hacen a la concreción de la visibilidad de una obra. Quizás la catarata de preguntas pueda concretarse en algo así como...teatro de objetos, interactividad y nuevos medios.

Nuevas familias para las cosas

A partir del año 2008, mi pensamiento sobre las cosas se diversificó dando lugar a dos experiencias: el evento Genealogía del Objeto en las Artes y el posgrado universitario Especialización en Teatro de Objetos, Interactividad y Nuevos Medios.

Inspirado en el trabajo fuertemente experimental e interdisciplinario que transitábamos con nuestros alumnos, desde al año 2010 y hasta el 2013, inclusive, con la titiritera y docente Carolina Ruy, generamos un evento anual, Genealogía del Objeto en las Artes que, en palabras

⁵ Ídem 6

⁶ Cometti, Jean Pierre. *Exterior Arte. Estética y Formas de vida*. Editorial Biblos. Buenos Aires 2014

de Carolina: “Nucleaba a distintos artistas que tomaban como eje de su obra al ‘objeto en sí’. El evento buscaba construir un territorio en el que el objeto sea lo que une a poéticas y lenguajes diversos y se proponía también como un espacio de debate sobre el lugar actual del objeto en las artes”. Se llevó a cabo tres veces en Buenos Aires y una en Rosario (con la inestimable colaboración de la directora y performer rosarina Mónica Martínez). Alrededor de 25 artistas: visuales, performers, titiriteros, actores, fotógrafos, artistas multimediales y músicos, durante tres jornadas continuas mostraban su obra frente al público e intercambiaban con sus colegas objetantes. Estos eventos generaron encuentros un poco disímiles del tradicional y amable festival de títeres.

En la experiencia del encuentro con otros artistas, como los multimediales, la lógica espectacular se rompe, se produce una ruptura de ese continuo al que el teatro de títeres perteneció. Los títeres se encuentran con otros por su calidad de objetos, por su posibilidad performática, por su pertenencia al mundo de las artes, pero no por su propia tradición espectacular sino por una nueva, mucho más indefinida, inclasificable y que los vincula con otra expectación.

La comunidad de objetantes que se presentó en Genealogía del Objetos en las Artes estuvo integrada por distintas versiones de artistas. Algunos se mantuvieron dentro de las pautas de la representación, de la comunicación directa y sensible con el público, otros ni siquiera estuvieron presentes en el momento en que su obra se activaba, otras obras solo existían si el público las ponía en marcha. El evento los nucleaba pero no se esperaba unidad ni consenso. Este conjunto de “desviados, de monstruos que rompen la naturaleza” del lenguaje del teatro de objetos, indiferentes (a la manera duchampiana) respecto de las normalidades y leyes, se encontraban aleatoriamente un par de días en este evento, produciendo itinerarios nuevos en los espacios de legitimación artística. Son los semionautas del mundo objetual. Como diría Althusser (según cree Bourriaud), algunos artistas en estos encuentros ‘cuajan’ y otros ‘colisionan’.⁷

“Los artistas que, hoy en día, trabajan a partir de la intuición de la cultura como caja de herramientas saben que el arte no tiene ni origen, ni destino

metafísico, y que la obra que exponen no es nunca una creación, sino una posproducción...no saben de dónde viene el tren ni a dónde va, y no les importa: lo toman.”⁸

Desde el año 2011 y hasta la fecha varias cohortes de estudiantes del posgrado Teatro de Objetos, Interactividad y Nuevos Medios han generado obras y las han expuesto en diversos circuitos cumpliendo con el postulado que cité al iniciar la introducción.

BIBLIOGRAFÍA

- Alvarado, Ana. “Semionautas y Viajeros”, Revista *Moin-Moin*, SCAR y UDESC, Jaraguá do Sul, 2013.
- Alvarado, Ana. *Manual Dramatúrgico para Teatro de Objetos*, INTeatro, Buenos Aires, 2015.
- Bourriaud, Nicolás. *Radicante*. Adriana Hidalgo Editores, Buenos Aires, 2009.
- Cometé, Jean Pierre. *Exterior Arte. Estéticas y Formas de Vida*, Biblos, Buenos Aires, 2014.
- Ranciere, Jacques. *El espectador emancipado*, Manantial, Buenos Aires, 2011.
- Sibila, Paula. *El hombre postorgánico*. Fondo de Cultura Económica, Buenos Aires, 2011.
- Steyerl, Hito. *Los condenados de la pantalla*, Caja negra editora, Buenos Aires, 2014.

BIOGRAFÍA

Ana Alvarado

Directora y autora teatral. Investigadora en el área del teatro objetual. Sus obras para público adulto e infantil se presentan regularmente en la escena oficial o alternativa de la Ciudad de Buenos Aires.

Ha puesto en escena obras propias y de autores reconocidos en el orden nacional o internacional: Ricardo Monti, Bertolt Brecht, Maguerite Yourcenar, Heiner Müller, Dea Loher, Matei Visniec, José Sanchis Sinisterra, Amancay Espíndola, Ana Longoni, entre otros. Para ello ha contado con el apoyo del Instituto Nacional de Teatro, Proteatro, Fondo Nacional de las Artes, Complejo Teatral de la Ciudad de Buenos Aires, Teatro Nacional Cervantes, Kunsten festival Brussels, Theatre der Welt, AR-TEI, Iberescena.

⁷ Alvarado, Ana. “Semionautas y viajeros”. Revista *Moin-Moin*. Universidad de Jaraguá do Sul.

⁸ Bourriaud, Nicolás. *Radicante*. Adriana Hidalgo Editora, Buenos Aires 2009, pág.184

Formó parte del grupo El Periférico de Objetos.

Ha participado con las mismas en festivales y eventos de América, Oceanía y Europa, entre otros BAM de New York, Kunsten Festival Bruselas, Cervantino de México, Porto Alegre em Cena, Theatre der Welt de Berlín, Festival de Avignon, Melbourne Festival, Festival de Bogotá.

Su obra se caracteriza por la investigación en el campo de la escena expandida y los cruces entre el teatro de actores, el de objetos y los nuevos medios.

Dirige la carrera de Dirección Escénica de la UNA. En la misma universidad dirige el posgrado Teatro de Objetos, Interactividad y Nuevos Medios. Dicta la materia interpretación y Dramaturgia en la Licenciatura en Artes Escénicas de la UNSAM y participa de la gestión de su área de Teatro, Títeres y Objetos.

Realiza asistencias técnicas por el interior del país y en el exterior.

A lo largo de sus 30 años de carrera y en forma individual o grupal, ha ganado sucesivamente menciones y premios del Fondo Nacional de las Artes, Ciudad de Buenos Aires, Konex, ACE, María Guerrero, Primer Premio del Festival de Edimburgo, Teatro del Mundo, Javier Villafañe, Atina, Teatro XXI, ARTEI, entre otros.

Sus obras de teatro para niños se editan regularmente en editoriales de Buenos Aires, Colihue, Atuel, Mac. Millán, entre otras.

El INT editó en 2017 su ensayo, *Teatro de Objetos, Manual Dramatúrgico*.

Relaciones entre sujeto, objeto y público en el teatro objetual y sus devenires

Agustina V. Palermo

Introducción

En la actualidad, cuando los marcos artísticos tradicionales se han expandido hasta difuminar sus límites, es difícil encontrar parámetros que nos sirvan para contener determinado quehacer o disciplina artística. Podemos agregar que gracias a las nuevas tecnologías e internet, el conocimiento dejó de ser enciclopédico (o de acumulación de información) para pasar a ser relacional, vinculante, y concebido desde esta perspectiva de red. En este contexto, la pregunta que surge es: ¿cómo establecer referencias de estudio específicas, cuando estamos insertos en una lógica dinámica y expansiva, al mejor estilo Big Bang, donde solo perduran como viables aquellas categorías amplias que pueden contener la relatividad propia de la mirada actual?

Si a esta perspectiva general del conocimiento contemporáneo y, por extensión, del arte, sumamos la singularidad del caso del teatro de objetos donde las fuentes son heterogéneas, el panorama se complejiza. Para establecer pautas de estudio del teatro de objetos se aplicarían, en parte, pautas del teatro vivo tales como la interrelación artística, pero incluso estas pautas, dadas para cualquier representación escénica, no se terminan de ajustar específicamente a su naturaleza.

La impronta singular del teatro de objetos, en tanto escenificación, radica en tener por protagonista al objeto y desarrolla un universo estético

co singular, ya que se construye, elige y/o diseña (según corresponda), muy específicamente, los objetos que se colocan en escena. Teniendo, entonces, una fuerte impronta en la imagen, es natural que también se los vincule o encuentre afinidad en categorías estéticas pertenecientes, por ejemplo, a las artes visuales. De esta manera también se suman herramientas de composición estética, como categorías posibles de estudio para el teatro de objetos.

Si además tenemos en cuenta que el intérprete manipulador desarrolla una serie de técnicas y un entrenamiento específico, tanto para la realización del objeto (en muchos casos), como también para su manipulación, podemos estudiar el teatro de objetos desde las herramientas relativas a la producción artesanal, a las técnicas de elaboración, y a técnicas concretas de manipulación de dicho objeto.

Por estos motivos el teatro de objetos como hecho artístico se configura como una interrelación de disciplinas y recursos que trascienden la interrelación artística ya dada por el teatro que no contiene las vertientes, influencias, y herramientas heterogéneas que necesita el teatro de objetos para desarrollarse.

En este contexto, para descubrir qué es lo característico y diferencial de esta disciplina es fundamental volver a la función y determinar qué es lo propio o esencial del teatro de objetos para que se encarne como fenómeno escénico.

Así, este trabajo propone analizar, entonces, las categorías 'sujeto', 'objeto' individual y relacionalmente como partes constitutivas de la escena, estableciendo los elementos y los parámetros de estudio derivados de las modulaciones entre estos dos elementos, así como también la relación con el público.

También este trabajo busca reflexionar en la aplicación de estas categorías no solo en el teatro de objetos, sino también en otros ámbitos artísticos ampliados del arte contemporáneo, donde el objeto, o el tratamiento objetual del cuerpo, sea dominante, para lo cual se remitirá a distintos ejemplos de prácticas artísticas que den cuenta de las variables puestas en juego en el ámbito local (Buenos Aires) y en la contemporaneidad, para poder dar cuenta así de la aplicación de estas categorías

y variables propuestas en el presente estudio.

De esta manera nos proponemos una reflexión crítica sobre los parámetros de estudio de un fenómeno tan complejo en sus partes constitutivas, y que a la vez se muestran tan simples cuando son abordados con precisión y maestría en aquellos espectáculos que se nutren de las técnicas provistas por el teatro de objetos.

Sujeto, objeto y su relación recíproca

“El conocimiento y la materia (sujeto y objeto), no son, pues, más que relativos el uno respecto al otro, formando el fenómeno.”
A. Schopenhauer¹

Como mencionáramos anteriormente los elementos constitutivos de la escena del teatro de objetos son en principio dos: sujeto y objeto. Desde una perspectiva psicoanalítica y filosófica destacamos estas visiones y atribuciones de uno y otro. En lo que refiere a psicoanálisis se trabajará con el enfoque propuesto por Jacques Alain Miller en relación a la 'extimidad' y otros conceptos lacanianos abordados en *Extimidad*². Respecto del abordaje filosófico, nos centraremos en los desarrollos del pensador alemán Martin Heidegger, tomando como puntos de referencia el trabajo *Das Ding*³ y el concepto 'Dasein' que se encuentra en *Ser y tiempo*⁴.

El sujeto humano, en términos lacanianos, es aquel que está atravesado por el lenguaje, y que también está limitado por este. El sujeto mítico-filosófico 'Dasein', en su estado de autenticidad puro, no existe en el mundo empírico puesto que indefectiblemente el sujeto humano esta barrado por el lenguaje. El lenguaje le otorga al sujeto la posibilidad de comunicarse pero con limitantes, puesto que solo puede referir al mundo en términos de cadenas de significantes. Por tal motivo, en la

¹ Schopenhauer, Arthur. *Sobre la voluntad de la naturaleza*, (pág.2) Biblioteca Virtual www.medellindigital.gov.co

² Miller, Jaques Alain. *Extimidad*. Paidós, Buenos Aires 2010

³ Heidegger, Martin. *La cosa (Das Ding)*. Biblioteca virtual <http://www.bolivare.unam.mx/>

⁴ Heidegger, Martin. *Ser y tiempo*. Biblioteca virtual <http://www.philosophia.cl/biblioteca/Heidegger/Ser%20y%20Tiempo.pdf>

comunicación humana hay vacíos en donde se pueden generar sentidos distintos a lo que el sujeto desea transmitir.

‘El objeto’, desde una perspectiva filosófica, es materia trabajada, atravesada por un proceso de producción para servir a los fines humanos; solo existe al ser percibido, reconocido, concebido por el sujeto. Pero la inquietante pregunta filosófica radica en la cosidad de la cosa (*Das Ding*) que también es inmaterializable en su absoluto. Para explicar el significado *Das Ding* nos remitimos a Heidegger, quien postula que a la conciencia de la cosa en sí, se llega mediante un juego de espejos que se perciben en alguno de los elementos de la cuaternidad (cielo y tierra - divinos y mortales) que se encuentran coligados:

“Tierra y cielo, los divinos y los mortales, formando una unidad desde sí mismos, se pertenecen mutuamente desde la simplicidad de la cuaternidad unitaria. Cada uno de los cuatro refleja a su modo la esencia de los restantes. Con ello, cada uno se refleja a sí mismo en lo que es suyo y propio dentro de la simplicidad de los cuatro. Este reflejar no es la presentación de una imagen copiada. Despejando a cada uno de los cuatro, este reflejar hace acaecer de un modo propio a la esencia de estos llevándolos a la unión simple de unos con otros. En este juego, reflejando de este modo apropiante-despejante, cada uno de los cuatro da juego a cada uno de los restantes. Este reflejar que hace acaecer de un modo propio franquea a cada uno de los Cuatro para lo que les es propio, pero a la vez vincula a los franqueados en la simplicidad de su esencial pertenencia mutua.”⁵ (p.10)

Esta unidad de cuatro que llamamos mundo nos permite acercarnos a la idea de la cosa en sí, sin embargo, tal como el sujeto (*Dasein*), tampoco se presenta completa, o en un estado puro, sino que se deja entrever mediante manifestaciones que exhiben parcialidades del todo.

Este vacío, latencia, o revelación parcial, como espacio de potencial, se da también en otros aspectos característicos del sujeto y el objeto en tanto relación o entre:

En Lacan el ‘objeto a’, desde una perspectiva psicológica remite a la falta. El ‘objeto a’ está localizado en el corazón de la estructura topográfica que da cuenta del funcionamiento psíquico, y abarca los registros imaginario, simbólico y real (el nudo borromeo). El ‘objeto a’ es

la falta que opera como motor del sujeto, la causa del deseo. Ese deseo nos es ajeno. Deseo es el deseo de ‘el otro’. El otro está por afuera del dominio del sujeto y, sin embargo, es, ante la mirada del otro, que uno se constituye como sujeto. Por lo que ese ‘otro’ es constitutivo del uno, del sujeto.

Ante este juego de paradojas sobre el adentro y el afuera, del sujeto y el objeto resulta esclarecedor el término ‘extimidad’⁶ que refiere a lo que hay de íntimo en lo externo:

“El término extimidad se construye sobre intimidad. No en su contrario, porque lo éxtimo es precisamente lo íntimo, incluso lo más íntimo -puesto que íntimus ya es en latín un superlativo-. Esta palabra indica, sin embargo, que lo más íntimo está en el exterior, que es como un cuerpo extraño. (Op. cit., pág.14)

¿Éxtimo? Éxtimo es, en primer lugar, el otro del significante, éxtimo al sujeto, aunque más no sea porque la lengua mía, en la que expreso mi intimidad es la del otro. Pero también hay otro éxtimo que es el objeto. (pág. 21)

(...)La palabra extimidad, que ubica (...) este objeto a en el otro pero con un estatuto de inherencia distinto del significante.” (pág. 453)

De esta manera en términos psicológicos el sujeto está en relación directa con el ‘objeto a’ y con el ‘otro’ que operaría también como objeto. Siendo estos elementos ‘éxtimos’ lo que constituyen al sujeto, el sujeto ‘es’ y si constituye por la imagen que le devuelve el ‘otro’.

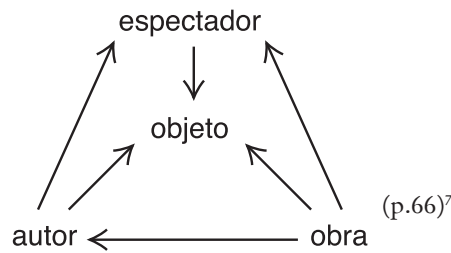
En esa reciprocidad constitutiva se organiza un sistema de relaciones entre los elementos que, sin su contraparte, no termina de constituirse. Esta misma reciprocidad se da también ante un fenómeno artístico. Dice al respecto del encuentro entre espectador y obra Gerard Wajcman:

“(...) la obra, el artista y el espectador surgen juntos de su puro encuentro. Artista, espectador y obra se descubren el uno al otro y ellos mismos en la misma cita, son en suma tres funciones anudadas cada una a las otras dos y donde no puede quitarse ninguna de las tres sin que las otras dos también se separen. Y las tres están anudadas cada una a cada otra alrededor del objeto, el cuarto en esta partida celebrada en el museo. Son los elementos y productos de una máquina compleja

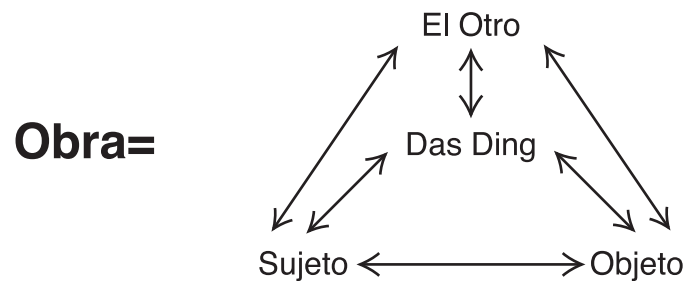
⁵ Heidegger, Martin. Op.cit.

⁶ Miller, Jaques Alain. Op.cit.

en cuatro tiempos simultáneos, o cuatripodica, que se podría escribir:



Tal como expone Gerard Wajcman, ese objeto central sería el objeto a lacaniano, el sentido último al que los otros elementos refieren, y que solo se podrá entrever a través del sistema de relaciones que se establece entre autor obra, y espectador. Esta máquina cuatripodica también puede aplicarse a los conceptos que hemos trabajado hasta ahora: El manipulador (sujeto) de un objeto (cuerpo éxtimo) constituye una escena que se presenta hacia el público (otro) configura la forma que expresa por señalamiento ausente la cosa en sí. Este nuevo sistema se ilustraría con el siguiente equivalente de diagrama de Wajcman:



Así esta nueva máquina cuatripodica sería la ecuación resultante la relación que se establece entre los elementos o grupos puestos en tensión en la constitución de la obra. Creemos que tal como está planteada la reciprocidad entre los elementos las flechas propuestas deben ser en ambas direcciones. Así el entre se vuelve fundamental constitutivo

⁷ Wajcman, Gerard. *El objeto del siglo*. Amorrortu, Buenos Aires 2001

mediante los espacios latentes o vacíos, posibles de ser llenados por sustancia escénica, se entrevé el universo singular (lo íntimo que se manifiesta a través de lo éxtimo).

A esta plataforma de juego creada para señalar lo ausente la denominamos espacio poético, señalada por el entre (las flechas recíprocas del diagrama) que se genera por los espacios relacionales de las variables sujeto, objeto (como cuerpo éxtimo) y el público (el otro) o como dice Wajcman: “Un lugar vacío, lleno de vacío. Lugar de una falta. Una ausencia que se nos pone ante la vista. El corazón de la obra está allí, ante nuestra vista”. (p.77)⁸. En relación al espacio poético vemos que el entre también es desarrollado en varias disciplinas por ejemplo como dice Paul Klee⁹ respecto del arte moderno que busca que se pueda volver visible lo invisible o Peter Brook que también refiere al teatro sagrado diciendo: “Lo llamo teatro sagrado por abreviar, pero podría llamarse teatro de lo invisible-hecho-visible”.¹⁰ (Op. cit., p.61)

Representación, objetos y metáfora

“Representar es sustituir a un ausente, darle presencia y confirmar la ausencia (...) se presenta representando la cosa, la eclipsa y la suplanta, duplica su ausencia”. (p.27)
Corinne Enaudeau¹¹

Re-presentar sería, en un sentido, volver a presentar, evocar algo que no está, no se puede abarcar en su completitud. Representar en el arte, entonces, siempre es pensado como metáfora, de una cosa que está en función de otra, un señalamiento a lo ausente, una manifestación formal de algo anicónico.

En el transcurrir de la historia esta metáfora representada en una imagen, dibujo, escultura, sombra etc. adquiere diversas formas según cada cultura, y se encuentra en contextos religiosos o espirituales, como por

⁸ Wajcman, Gerard. Ídem.

⁹ Klee, Paul. *Teoría del arte moderno*, Ed. Cactus, serie Perenne, Buenos Aires, 2007

¹⁰ Brook, Peter. *El espacio vacío*, Península, Barcelona, 2002.

¹¹ Enaudeau, Corinne. *La paradoja de la representación*, Ed. Paidós, Buenos Aires 1999.

ejemplo en el vudú con sus muñecos, o los Nkisi del Congo que son objetos de figura humana habitados por espíritus, vinculando a través de ellos el mundo de los vivos con el mundo de los muertos.

Desde esta perspectiva, las metáforas de representación en objetos con formas humanoides fueron generando una plataforma para que esa misma metáfora se generara en el teatro de títeres. Es muy antigua la homologación de representación entre un titiritero ‘dios creador’ como sujeto que manipula un objeto, y por tanto lo anima (en el sentido de dar alma).

Siendo la metáfora intrínseca a cualquier representación, el teatro de objetos también desplaza la materia concreta y el objeto inanimado por el objeto protagonista de la escena en tanto es tratado o manipulado. En este punto podemos ver una homologación con la perspectiva artaudiana del teatro sobre la idea de Doble. Dice Artaud:

“Allí donde la alquimia, por sus símbolos, es el doble espiritual de una operación que solo funciona en el plano de la materia real, el teatro debe ser considerado también como un doble, no ya de esa realidad cotidiana y directa de la que poco a poco se ha reducido a ser la copia inerte, tan banca como edulcorada, sino de otra realidad peligrosa y arquetípica, donde los principios, como los delfines, una vez que mostraron la cabeza se apresuran a hundirse otra vez en las aguas oscuras.” (p.49)¹²

Así los principios vedados, lo ignominioso, lo obsceno, etc. se manifiestan efímeramente mediante su ‘Doble’ matérico provisto de ese sentido ausente, o como dice Wajman: “Un objeto del que no es posible acordarse, pero que no se deja olvidar”. (p21)¹³

El objeto que refiere a lo ausente, entonces, sería el señalamiento de la cosa en sí (*Das Ding*) y el arte, el teatro, y el teatro de objetos respectivamente, cuando tiene por delante un fin artístico-poético deberá representar mediante los recursos materiales (visuales, plásticos, escénicos, actorales, objetuales, etc.) esa sustancia inmaterial. Así los objetos en sí mismos, y la obra como composición relacional de objeto, manipulador y espectador, adquieren formas determinadas, y representan material y poéticamente aspectos de la cosa en sí (*Das Ding*).

¹² Artaud, Antonin. *El teatro y su doble*. Farenheith, Córdoba (s/f)

¹³ Wajcman, Gerard. Op.cit.

En tanto que todo lo que se presenta en un escenario ya es signo, tiene valor de representación, la singularidad del teatro de objetos constituye de base una situación explícita de la metáfora, donde la tensión vida y muerte dada por el objeto animado activa explícitamente estas pautas representacionales, puesto que el personaje se desdobra en principio del cuerpo del actor y encarna otras corporalidades objetuales, esto, claro, modulado por una amplia gama relacional posible entre sujeto objeto por una de las partes (la escena) y público, que se configurara en función de lo que la obra como espectáculo pretenda manifestar.

La escena del teatro de objetos

“Un ilusionista muy enterado de relojería había fabricado un autómeta. Y éste era tan perfecto, sus movimientos eran tan sueltos y tan naturales, que los espectadores, cuando el ilusionista y su obra aparecían juntos en escena, no podían discernir cuál era el hombre y cuál el autómeta. El ilusionista se vio obligado entonces a mecanizar sus propios gestos y, para colmo de arte, a desarreglar ligeramente su propia apariencia para devolverle su sentido al espectáculo, pues los espectadores se hubiesen sentido demasiado angustiados, a la larga, por no saber cuál de ellos era el de ‘verdad’, y era preferible que tomasen al hombre por máquina y a la máquina por hombre.” (p.62)¹⁴

Jean Baudrillard

Ya hemos expuesto aspectos de la relación de la triada sujeto-objeto-público como elementos de estudio singular, relacionados y en un marco general de representación. Es entonces importante ahora delinear aspectos de las relaciones en términos de composición. Teniendo en cuenta los conceptos anteriores y estableciéndolos como lo dado, hay que analizar las variables formales que adquiere la obra que producen la paradoja de la representación: que por una parte señala lo ausente pero a la vez necesita constituirse, actualizarse en el presente efímero de la presentación mediante en formas, sistemas y composiciones matéricas específicas, que se configuran estableciendo posibilidades de sentido relacionándose en un transcurrir de un tiempo corto. Dice en relación a esto Derrida analizando a Artaud en *El teatro y su doble*:

“(…) La escena no vendrá ya a repetir un presente, a re-presentar un pre-

¹⁴ Baudrillard, Jean. *El sistema de los objetos*. Cap. La abstracción del poderío. México. 2010.

sente que estaría en otra parte y que sería anterior a ella, cuya plenitud sería más antigua que ella, ausente de la escena y capaz, de derecho, de prescindir de ella: presencia a sí del Logos absoluto, presente viviente de Dios. La escena no será tampoco una representación, si representación quiere decir superficie extendida de un espectáculo que se ofrece a voyeurs. Aquella ni siquiera nos ofrecerá la presentación de un presente si presente significa lo que se mantiene delante de mí. La representación cruel debe investirme. Y la no-representación es, pues, representación originaria, si representación significa también el desplegarse de un volumen, de un medio con varias dimensiones, experiencia productiva de su propio espacio. (...)

Clausura de la representación clásica pero reconstitución de un espacio cerrado de la representación originaria, de la archi-manifestación de la fuerza o de la vida. (...) Representación como auto-representación de lo visible e incluso de lo sensible puros.”¹⁵

En esta línea, para reencontrarnos con lo propio del teatro de objetos, y cuál es este espacio que le permite manifestar esta auto-representación de lo visible, analizaremos por secciones las relaciones entre los elementos compositivos. Así, estableceremos focos de atención sobre el entre que involucra sujeto y objeto escénico, y luego entre escena y público en función de la composición, que es el único medio de dar forma, volver visible esta auto-representación.

La relación entre en la composición (sujeto-objeto; escena-público)

“Para ver la figura, debo necesariamente decidir no ver el fondo. Para entender la figura, debo disolver toda conceptualidad del fondo sobre la que esta se pliega. Del Estal ejecuta su mejor trampa poética, y llama ‘significado’ a la figura (visible, significable, formal) y ‘sentido’ al fondo (anicónico, insignificante, caótico). Y de allí establece una dialéctica tremenda, pesadillesca, esa dialéctica perpetua, sin síntesis de ningún tipo, en la cual los polos opuestos (sentido y significado) por no poder aparecer al mismo tiempo, se suceden solo como intermitencia.” (p.8)¹⁶
Rafael Spregelburd

A diferencia del teatro vivo, el teatro de objetos interviene con un nuevo nivel de representación y metáfora mediante el desdoblamiento del

¹⁵ Derrida, Jacques. El teatro de la crueldad y la clausura de la representación http://www.jacques-derrida.com.ar/textos/artaud_1.htm

¹⁶ Del Estal, Eduardo Historia de la mirada. Prólogo Inventando a Del Estal por R. Spregelburd. Ed. Atuel, Buenos Aires, 2010.

objeto (protagonista) y el cuerpo del actor (que en el teatro vivo conviven en el mismo cuerpo). Este desdoblamiento, o duplicación (según sea la operación escénica) pone en tensión el cuerpo vivo y el cuerpo objeto dotado de vida que vehiculiza la manifestación éxtima del sujeto.

Así, el teatro de objetos cambia la perspectiva de ese objeto en función de la manipulación que ejerce el sujeto sobre él. En un principio el titiritero singulariza el objeto y al dotarlo de cualidades vitales y volverlo figura protagonista de la escena, el manipulador se vuelve fondo tendiente a lo inanimado y así se ‘objetiviza’. Con el devenir del tiempo, las inquietudes artísticas van dotando al objeto de cualidades o posibilidades ampliadas, y en la contemporaneidad no necesariamente se busca ocultar al manipulador, sino muchas veces contrastar, modificar, tensar esta relación de figura-fondo regulando los focos de atención entre uno y otro en composición escénica.

El truco de manipulación nos invita a una ficción que, de acuerdo a la maestría del intérprete manipulador, puede generar una ilusión tal, que así como señalábamos en el epígrafe de este capítulo citando a Jean Baudrillard “(...) a la larga, por no saber cuál de ellos era el de ‘verdad’, y era preferible que tomasen al hombre por máquina y a la máquina por hombre.”. El teatro de títeres tiene propiedades valiosas situaciones por su carácter portable e influencia en la sociedad. Por este motivo, fue censurado en numerosas ocasiones a lo largo de la historia por los organismos de poder, llegando incluso a haberse sancionado leyes para desnaturalizar la ilusión propuesta, donde los titiriteros debían modificar su voz cuando hablara el títere para subrayar la ficción.

Por último queda señalar que el objeto, dotado o no de cualidades humanas, pero sí siempre de cualidades vitales para la escena, se caracteriza por sobre otros formatos de representación teatrales, por las múltiples opciones de materialización que puede adoptar. De esta manera la elección del creador de los materiales, dimensiones, y formas que puede adquirir el objeto escénico, abre el juego hacia el infinito y lo pone al servicio de la ficción propuesta.

Para poder comprender específicamente este tránsito o devenir del teatro de objetos tal como lo conocemos hoy tomamos las categorías pro-

puestas por Henryk Jukowsky¹⁷ en *Consideraciones sobre el teatro de títeres*:

- “El títere como autómatas: era considerado como un humano artificial que asombraba a sus audiencias por su semejanza con la cosa real, la aparentemente figura sin vida llegando a llenarse de vida fue el primer paso de la transformación teatral del títere.
- El títere como un sustituto del actor: el títere llegó a la pequeña escena como lo hizo un actor, ya que el títere ha representado su propia vida tan bien como la vida del personaje, reclamando ser un pequeño homúnculo (enano) este tipo de títere nunca admitió que era un títere, luchando por probar su igualdad con el actor humano. Este fue su segunda etapa en su transformación teatral.
- El títere como actor artificial: (...) era un títere y nada más que un títere, no era considerado como un actor vivo. La confrontación de la figura de madera, muerta, con la del actor vivo real llegó a ser un principio importante (...)
- El títere como figura transformadora: especialmente como aparecen en los títeres de ‘metamorfosis’ o ‘truco’ (...).
- El títere amueñecado: esta tautología significa ‘el títere que presenta sus propias características especiales’ esta noción nació como una oposición al títere que era ‘humanizado’ y designado a imitar al hombre. (...)
- El títere como un actor artificial de origen indefinido: emerge del cesto del titiritero, desciende del marco de la pintura popular, llega a la vida bajo la influencia de la música y demás. Para aclararlo deberíamos decir que a menudo este títere era un actor de una obra dentro de una obra, por ejemplo el actor de un espectáculo de títeres dentro de una obra de actores vivos, (...)
- El títere como algo que es material e impersonal y que puede servir como un personaje de escena: (...) Los títeres que hasta este siglo habían tenido figuras sólidas hechas para una larga vida de representación fueron reemplazados, en el caso de Obratztsov, por manos desnudas y bolas de plástico, y en el del de Yves Joly por figuras de papel y objetos efímeros. El trabajo de los escultores y fabricantes fue reemplazado por el trabajo de la imaginación del artista, el tiempo de imaginación que sugería el uso de un paraguas, quizás en lugar de una figura esculpida.
- El títere como un personaje-títere en las manos de su creador y compa-

ñero: (...) En el caso de esta función la presencia y ayuda es dada al personaje-títere por el manipulador que está presente en el escenario.

- El títere como un personaje-títere en la mano de su creador y/o compañero que se convierte en una criatura mágica en rebelión contra su maestro: (...) Aquí la magia aparece para rescatar al títere, probando que aunque los títeres son artefactos puros, no obstante se deberían encontrar algo más dentro de ellos.
- El títere como compañero/pareja del actor, que se está manipulando visiblemente la figura en el escenario: el títere y el actor cooperan para crear un personaje teatral. El títere es el cuadro móvil de este personaje el actor le da su voz, sus sentimientos e incluso su expresión facial. (...)
- El títere como un tipo de apoyo o accesorio para el actor: aquí la función del títere está degenerada, de nuevo el actor crea el personaje, utilizando el títere como un signo icónico, pero sin prestarle atención como un verdadero sujeto actor.
- El títere como un ídolo. (...)
- El títere como un objeto: (...) a pesar de que el títere es un objeto fabricado especialmente para su uso teatral, en este caso está completamente muerto. (...) Esto es por lo que el títere cuando es tratado como un objeto es a menudo hoy reemplazado por objetos actuales tomados de la vida diaria.¹⁸

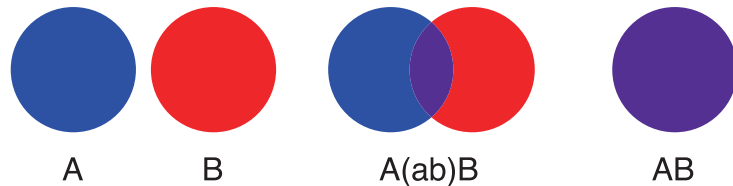
Vemos en este recorrido algunos puntos a destacar: por un lado, que este objeto protagonista de la escena, aunque dotado por parte del manipulador de cualidades vitales, no siempre tiene por qué homologarse a la forma humana, así ya no se habla en la contemporaneidad del teatro de títere, sino que se abre en sus posibilidades al denominarse teatro de objetos, entendiendo el objeto como cuerpo no necesariamente antropomórfico, sí protagonista y puesto en relación con el sujeto manipulador.

Aquí en esta relación entre es que se abre el otro punto a destacar: se pone en evidencia el amplio marco de variabilidad relacional, recíproca, superpuesta, y a veces difusa, sobre todo cuando esos límites corporales se comienzan a fundir y ya no están distinguidos claramente, componiendo un tercer cuerpo híbrido. Si ilustramos esto mediante la teoría de los conjuntos, las opciones grosso modo tres: dos partes diferenciables [A y B], una amplia gama de variaciones intermedias [A (ab) B] y una

¹⁷ Jurkowsky Henryk, *Consideraciones sobre el teatro de títeres*. Cap. “Hacia un teatro de objetos”. Bilbao 1990

¹⁸ Jurkowsky Henryk, ídem

tercera que conforman este cuerpo híbrido [AB]



Deleuze y Guattari refieren a este punto cuando hablan del concepto en el libro *¿Qué es la filosofía?*:

“(…) Los componentes siguen siendo distintos, pero algo pasa de uno a otro, algo indecible entre ambos: hay un ámbito ab que pertenece tanto a a como a b, en el que a y b se vuelven indiscernibles. Estas zonas, umbrales o devenires, esta indisolubilidad, son las que definen la consistencia interna del concepto. Pero éste posee también una exoconsistencia, con otros conceptos, cuando su creación respectiva implica la construcción de un puente sobre el mismo plano. Las zonas y los puentes son las junturas del concepto”. (p. 25)¹⁹

Los componentes nos permite regular la composición, y las tensiones y modulaciones entre los componentes A y B presentes en la escena configurar en el espacio-tiempo la propuesta del espectáculo. Es importante señalar que la composición es inminentemente un trabajo de espacio. Dice Jean Baudrillard:

“Sin relación no hay espacio, pues el espacio no existe sino abierto, suscitado, ritmado, ampliado por una correlación de los objetos y un rebasamiento de su función en esta nueva estructura. El espacio es, de alguna manera, la libertad real del objeto”. (p.17)²⁰

Así, en su latencia y en su potencialidad el espacio tiene la cualidad de contener el espectáculo, y cada espectáculo genera un tejido, una red de relaciones para configurar la puesta en escena. La composición se actualiza en cada obra planteada de acuerdo al sistema singular que se establece en las relaciones de los cuerpos (sujetos u objetos) en el espa-

cio y en el desarrollo del tiempo mediante la composición de escenas, secuencias, o cuadros. Ese sistema singular, como materia escénica se constituirá como obra de arte haciendo visible lo invisible del lenguaje poético propuesto por parte de los creadores de escena.

Así la escena combina los elementos para dar cuenta de un concepto, pero ¿qué pasa con el público? Tal como decía la última parte de la cita de Deleuze y Guattari respecto del concepto: “(…) éste posee también una exoconsistencia, con otros conceptos, cuando su creación respectiva implica la construcción de un puente sobre el mismo plano. Las zonas y los puentes son las junturas del concepto”. (p.25)²¹

Lo que nos señala que el concepto que la escena pretende controlar, igual está atravesado por una otredad, por la mirada del espectador, que imprimirá sus propios conceptos, en esa otra relación que establece tal como se citaba en la reflexión sobre de la figura y fondo.

Haciendo que de lo emanado por la escena (pretendido, o no) y lo percibido por el público (parcializado) se actualice singular y permanentemente la representación. Siendo la teoría de la recepción tan compleja como cantidad de subjetividades existen, solo podemos atinar a dimensionar su complejidad, y asumirla aunque esta fuera de todo control por parte de los realizadores escénicos.

Teniendo en cuenta todas estas perspectivas proponemos 3 ejes de análisis de espectáculos que toman (o re-toman) propuestas provenientes del teatro de objetos:

1. El teatro de títeres-objetos: tomando el espectáculo *El viaje de Hervé*, de Bruno Luciani
2. Cruce entre danza- manipulación de títere: tomando el espectáculo *Cuerpo Extranjero*, de la Compañía Móvil y Daniela Fiorentin
3. Teatro y manipulación del cuerpo del actor como personaje: Trilogía sobre *Manipulaciones*, de Diego Starosta.

¹⁹ Deleuze, Gilles Y Guattari Félix *¿Qué es la filosofía?*, Anagrama, Barcelona, 1991
²⁰ Baudrillard, Jean. Op.Cit. Cap. “el objeto moderno liberado de su función”

²¹ Deleuze, Gilles y Guattari Félix Op.Cit.

Desde estos espectáculos contemporáneos buscamos analizar y anclar algunas de las perspectivas propuestas hasta aquí en el ámbito local.

1. Teatro de títeres – objetos

El viaje de Hervé. De Bruno Luciani es un espectáculo con una fábula simple sobre un hombre (títere) negociante que viaja a oriente para conseguir gusanos de seda. Los objetos orientales (sombrillas, elementos de la ceremonia del té, origami, etc.) son puestos en juego en contraste con el actor manipulador, la actriz que forman parte de la historia narrada. En términos de hibridación, si bien podemos nítidamente distinguir entre objetos y personajes, la relación del cuerpo humano y el cuerpo títere esta equiparada y hay un desdoblamiento del personaje Hervé entre el títere y el manipulador, que en algunas escenas se duplica. Respecto de los otros lenguajes escénicos el espectáculo cuenta con un músico en vivo y se utilizan los distintos espacios (interiores y exteriores) del teatro Querida Helena. Así, el tránsito por la casa y a la vez la evocación del viaje de la ficción se homologan y van introduciéndonos en el universo de la obra, donde lo material propio del espacio teatro y la ficción propuesta se entremezclan y complementan. Entonces las categorías de espacio de ficción y espacio teatro (material), al igual que el estatuto de personajes entre títere, actores y músico, se homologan para crear el espacio poético singular de este espectáculo.

2. Danza - manipulación de títere

El espectáculo *Cuerpo Extranjero*, de la Compañía Móvil y Daniela Fiorentino, propone una serie de secuencias de movimiento en distintas graduaciones de homologación entre el cuerpo de una bailarina y un muñeco de estopa manipulado en escena por una titiritera. Las operaciones de ficción propuestas para la composición total del espectáculo están más ligadas por el concepto propuesto para cada una de las secuencias, la articulación entre ellas y en su desarrollo como cuadros consecutivos. Los procedimientos de manipulación se encuentran a la vista pero la titiritera está, en principio, convertida en fondo, no compone sino a través del títere un personaje, salvo cuando en determina-

das secuencias de movimiento se arma un nuevo cuerpo compuesto de 3. Manipuladora, títere, y bailarina configuran, de a ratos, nuevos cuerpos desnaturalizados de la figura humana. El juego que han desarrollado en esta investigación entre las propiedades de la danza para que realice el títere y las propiedades del títere para que realice la bailarina genera el eje principal del trabajo. Aquí, entonces, podemos ver una hibridación entre técnicas de danza y técnicas de manipulación, en secuencias consecutivas donde se exponen las posibilidades de uno, otro y ambos lenguajes imbricados.

3. Teatro y manipulación del cuerpo del actor como personaje

El trabajo de la trilogía de manipulaciones desarrollado por la compañía El Muererío Teatro involucra un tratamiento del cuerpo del actor como objeto. La búsqueda se inicia con *Bacantes* de Eurípides (versión de Magdalena De Santo), que fue un proyecto de graduación de la licenciatura en actuación UNA que Starosta dirigió en el 2009. En esta primera propuesta los personajes que actúan en la escena son manipulados por los otros actores:

“Esta formalización, que en un inicio se presenta como arbitraria y que por sí misma construye, sentido, resignifica y amplía el sentido mismo del drama. Asimismo, esta manipulación, que producimos en un nivel biomecánico de la actuación, tiene un efecto conceptual con relación a la problemática de género, tema que guía nuestras decisiones dramáticas.”

El coro en la tragedia griega actúa como intermediario. (...) En nuestro trabajo, funciona además como núcleo del dispositivo actoral, ya que desde allí se desprenden todas las acciones de la obra.” (p.170)²²

A partir de este procedimiento formal de manipulación como dispositivo coral se expresa algo nodal del teatro griego (*Das Ding*) según la propuesta poética singular del director.

En *Manipulaciones II: Tu cuna fue un conventillo*, aproximaciones a la pieza de Alberto Vaccarezza, los actores personajes proponen ciertos movimientos pero son por lo pronto sujetos y a veces forzados por los actores manipuladores. Los manipuladores que en general operan

²² Starosta, Diego y Oliver, Mauro, *Los pies en el camino. 15 años de la compañía El Muererío Teatro*, Industrias Culturales, Buenos Aires, 2013.

de a dos o de a tres bloquean el libre accionar de los actores personajes: cuando por brevísimos momentos se sueltan, se los vuelve a tomar inmediatamente. La relación entre manipulador y manipulado varía, se establecen complicidades, se asiste desde terceros objetos, y cuando tienen que rotar porque uno de los manipuladores tiene que volverse personaje, se arrojan dentro y fuera de la escena siendo tomados por otros. Mediante el dispositivo de manipulación, la pieza expone los mecanismos de poder que propone el texto, las relaciones violentas de sujeción que se tejen entre los personajes. Así, aunque con cierta autonomía propuesta por los actores personajes, el mecanismo de manipulación se vuelve preponderante.

En *Manipulaciones III. El banquete*, una aproximación teatral a *El matadero* de Esteban Echeverría, la compañía también trabaja sobre los mecanismos de los cuerpos manipulados, aunque con cierta autonomía: ya no se comportan como títeres, sino que por momentos son operados o manipulados según los requerimientos dramáticos. La influencia de un cuerpo sobre el otro ya no es permanentemente directa, sino que toma de a ratos distancia, hasta que se vuelve explícita. En la misma obra de comienzo a fin, la manipulación se incrementa, y hacia el final todos operan violentamente sobre uno de los personajes (el más débil) hasta matarlo.

Organizadas de acuerdo a la necesidad de cada puesta, así las modulaciones de la manipulación, junto con en el trabajo corporal en relación al trabajo de los cuerpos en el espacio, se configuran tres espectáculos con búsquedas familiares pero singulares en su impronta poética.

Hibridación y objetos en el arte contemporáneo

“Todo ocurre como si aquellos grandes relatos que estallaron en las últimas décadas hubiesen dejado un enorme vacío al despedazarse. En ese espacio hueco que resto, fueron surgiendo todas estas pequeñas narrativas diminutas y reales que muchas veces no hacen más que celebrar y afirmar ese vacío, esa flagrante falta de sentido que flota sobre muchas experiencias subjetivas contemporáneas.”

Paula Sibila (p. 310)²³

Como planteamos en el capítulo anterior, siendo el teatro de objetos propenso a la hibridación y una manifestación explícita de la metáfora de representación en el espacio-tiempo por ser un arte escénico, se vincula con las acciones actuales de la performance, la instalación, el happening y otras posibilidades del arte contemporáneo que amplía, fusiona y actualiza categorías de las artes tradicionales. Entendiendo así que hay numerosas variables que ya no se inscriben solo en una disciplina o, como postula Wajcman, que el arte no existe como conjunto sino a través de las obras-del-arte ya que “todo el arte se encierra en sus obras, objetos siempre disímiles y singulares” (p.34)²⁴. Vemos que los artistas de las ‘obras-del-arte’ toman de las distintas disciplinas lo que necesitan para constituirse.

La circulación globalizada del arte, internet y las cada vez más nuevas tecnologías, generan espacios virtuales para expresarse (queda aparte la pregunta si artísticamente, pero por lo pronto son recursos disponibles posibles de ser tomados por el arte). En este contexto de la vida expuesta como un *reality show* en donde las personas documentan parcialidades, editan, manipulan y construyen una mirada singular (o ficción) sobre su realidad, hay una manipulación de sí mismas como objetos virtuales ante los otros que actúan como público.

A esta delgada línea antes planteada de la realidad vista como performance que plantea Richard Schechner podemos sumar plataformas virtuales que tampoco tienen específicamente fines artísticos, tales como *Second Life* que subtítulo “Tu mundo. Tu imaginación” y se autopromueve como “el lugar virtual más grande en 3D creado enteramente por sus usuarios”²⁵. En ese sentido, tal como se promueve, cada sujeto crea y manipula su propio yo virtual, su entorno, como una segunda vida.

A medida que los cruces e hibridaciones contemporáneos, artísticos o no, amplían sus marcos, las obra-del-arte se construyen conceptualmente y se ejecutan según las herramientas adecuadas términos de utilidad.

Como seres inmersos en esta cultura expansiva, solo podemos señalar

marca.” Fondo de Cultura económica, Buenos Aires, 2008.

²⁴ Wajcman, Gerard Op.Cit

²⁵ Referencia *Second Life* extraída de la página oficial: <http://secondlife.com/>

²³ Sibila, Paula. *La intimidad como espectáculo*. Cap. “Yo espectacular y la gestión de sí como una

la coexistencia de los materiales tradicionales con los híbridos contemporáneos, fusiones parciales, y la lectura nutrida que tiene el espectador contemporáneo para leer (quizás más heterogénea que en ningún otro momento). En este contexto actual entonces el dilema de sujeto-objeto-espectador también se complejiza, y permite que coexistan distintas modulaciones y graduaciones de fusión entre sujeto, objeto (figuras A y B) y espectador, componiendo distintas nuevas hibridaciones en la medida en que vamos actualizando cuál es el marco de referencia que se toma para establecer qué será figura y qué será fondo en cada obra singular.

Generalmente estas intervenciones ocuparon, en principio, espacios por fuera de los lugares tradicionales, ya que no necesariamente los templos de cada una de las artes se encuentran permeables a recibirlos. En la Argentina actual, si bien el teatro se está permitiendo avanzar, por ejemplo, en materia de iluminación y proyecciones, todavía se encuentran menos materiales híbridos en los edificios teatro. Las artes escénicas híbridas han buscado nuevos espacios para representarse, en parte como manifiesto y en parte en función de lo que cada una necesitó, encontrando en la actualidad mayor posibilidad de recepción en ciertos museos, centros culturales, o en las intervenciones que se hicieron en la ciudad.

En este contexto híbrido, la tradición del teatro de objetos tiene para ofrecer, por una parte, antecedentes de hibridación y herramientas técnicas históricamente adquiridas, pero también las obras-del-arte del teatro de objetos contemporáneo tienen la posibilidad de tomar de otras disciplinas para ampliar sus propias posibilidades y componer en función de la necesidad específica. En este contexto de hibridación proponemos a continuación un análisis de la muestra *Objetantes*.²⁶

La heterogeneidad de la propuesta desarrolla el abanico generado por la singularidad de los artistas y las búsquedas personales para el proyecto final del posgrado. El criterio que convoca, tal como se postuló en la muestra, fue el encuentro, entendido en su forma ampliada, de acuerdo a cada una de las propuestas, ya fuera entre la obra objeto y el

²⁶ *Objetantes*: muestra colectiva de la primera cohorte especialización en teatro de objetos, Interactividad y Nuevos Medios del Departamento de Artes Dramáticas de la UNA presentada en 2013.

espectador, entre obra objeto con el cuerpo del artista, o una combinatoria de ambas según la obra propuesta.

Había dos formas de recorrer la muestra: a la manera ‘museica’, donde los objetos estaban en situación de instalación, o en los eventos programados, donde el grado de participación por parte de los artistas era mayor. En algunos casos, incluso, el cuerpo del artista intervenía la obra y actualizaba el sentido propuesto. A continuación se planteará un breve recorrido por categorías generales según las distintas obras allí expuestas:

El objeto auto-portante se muestra consistente en sí mismo y, aunque permita cierta interactividad por parte del espectador. El concepto, la impronta poética propuesta es autocontenida. Ejemplos de esta categoría son:

- *Entramadas*, de Laura Battaglini, que con su maquinaria que hacía girar ramas sobre las que se iban enroscando hilos generaba formas en constante construcción. La dinámica propuesta hacía que el objeto mutara con el girar y según el recorrido que tomara el hilo. El impacto visual generado por los hilos de colores también se contrasta con las sombras que se proyectan por la iluminación de la obra sobre la pared que nos permitía ver el entramado, con intervalos de luz y sombra que se generaban en función del tejido, como una nueva instancia visual también móvil que nos permite observar otra dimensión del objeto, poniendo en contraste no solo la dinámica del objeto figura, sino también su fondo.
- *Ella en caja*, de Cecilia Martinese. Una composición de cajas (*packaging*) que muestran, como si fueran productos, fotos que contienen partes de cuerpos femeninos en cajas. Las inscripciones como “frágil” que figuran en las cajas fotografiadas se actualizan en el sentido de la mujer como producto. Este juego de ‘Mamushkas’ de cajas pequeñas que contienen fotos de cajas con un cuerpo, pone en tensión las escalas, por lo que lo que se muestra en el *packaging* no puede ser el producto, porque no entra en su tamaño real en la pequeña caja que se muestra. La mujer como objeto de consumo y a su vez la venta fraudulenta se muestran en esta foto instalación a

través de la referencia al cuerpo ausente.

El objeto interactivo: es el objeto que invita al público a participar con él, y que se completa con la participación del público. En esta categoría entrarían:

- *Sortilegio para ser oído*, de Sara Valero. Se ve un cuadrado de hojas secas en el piso, sobre el que sobrevuelan distribuidos de manera semicircular unos parlantes alados (dejando una de las caras cuadradas del tapete de hojas para ingresar). Cuando el espectador pisa el tapete, los parlantes se activan según la ubicación y comienzan los estímulos sonoros. Canciones, fragmentos de historias, se van activando como susurros en el oído del participante-caminante.
- *Acto privado*, de Andrea Corredor. Sobre unas bases en la pared tenemos unas almohadas con una imagen de una oreja, y un dibujo instructivo que indica cómo debe utilizarse la almohada para ser escuchada. Distintas almohadas tienen distintas propuestas: una nana para dormir, y dos series de instructivos. Se propone recorrer las habitaciones de la muestra con la almohada en la oreja, escuchando la propuesta de esa almohada. En el caso de los instructivos, aparte de invitar a ver otras secciones de la muestra, también proponen pautas o juegos para el oyente-participante. Es una experiencia individual que pone al participante en actividad y complicidad, ya que se lo distingue del resto, pero a la vez, los otros que quizás ya participaron son cómplices de la experiencia. Para que el que aún no participo es una invitación a participar.

El objeto que se complementa con el cuerpo en la performance: tal como se señala, tiene un aspecto instalativo y otro presencial, que frente a la presencia del cuerpo se actualiza:

- *Hebra la hembra manipulada*, de Patricia Báez. Un panel de radiografías nos muestra diapositivas (algunas traslúcidas), donde solo apreciamos el entramado propuesto por la artista y otras intervenidas por las hebras. Un aroma y una puerta nos invitan a entrar a un pequeño recinto, en el que se proyectan sobre una pared (o sobre la pared y cuerpo de la performer) las diapositivas del exterior. La

operación de visualizar la diapositiva en miniatura y luego su proyección nos cambia el sentido de percepción de por sí. Sin el cuerpo presente la huella de la performer queda en la presencia de uno de los dos banquitos: uno es claramente para el público y el otro señala el espacio que ocuparía ella. Esta operación de la falta tiene una propiedad de significancia que instalativamente genera una tensión. Cuando la performer está presente se vive una experiencia de dos minutos de una coreografía en donde la proyección interviene el cuerpo y el cuerpo interviene la proyección. En este caso la obra se vuelve experiencialmente distinta, ya que se configura en un completo y no en una falta, se alivia esa tensión que proponía la instancia meramente instalativa.

- *Ida*, de Luciana Estévez. En la secuencia instalativa vemos una silla vacía rodeada de ropa y algunos objetos, contra un mural de fotos de una mujer y la silueta del rostro de un hombre (siempre el rostro del hombre es intervenido hasta convertirlo en huella gráfica). En la silla, auriculares que resuenan con llantos y lamentos. Aquí como en el caso anterior, la silla vacía también nos invita a pensar en las presencias que faltan, que en este punto también hace juego con la ausencia del hombre al que se le ha borrado el rostro. Por lo tanto la falta es parte de la ruptura, algo que se fue y que no va a volver. Sin embargo los objetos y las fotos están ahí como testimonio, para comprobar que en algún momento sí estuvo. Con el cuerpo de la performer se encarna un cuerpo-objeto que sostiene los auriculares y que se activa por momentos en una secuencia o partitura con rasgos disociados, animales, desnaturalizados, que se construye (como puede) con los objetos presentes y la tensión del hombre ausente.

- *A donde vive mi abuela*, de María Guadalupe Lombardozzi. Un vestido de novia colgando en lo alto, con miniaturas sostenidas del ruedo, una escalera, una caja, y otra caja con una miniatura. El contraste de escalas y el tipo de objetos nos conecta con un tiempo pasado, con el mundo de los adultos y el de los niños. Con el cuerpo presente se desarrolla un teatro de sombras sobre el vestido con los objetos miniatura.

El objeto que se actualiza con el cuerpo del performer: encontramos aquí a objetos que por sí mismos están constituidos como un todo posible, pero que al ingresar el cuerpo se actualizan e interactúan generando una nueva obra.

- *La obra* de Sebastián Pérez exhibe una escultura plástica que tiene cierta movilidad orgánica y vertebrada, otorgada por unos mecanismos rotativos que actúan como ondas que se propagan sobre esa imagen. Con la performance la escultura es guiada por el cuerpo del intérprete que habita un segmento de la escultura. La nueva escultura, que es una pieza de unos 2 metros de largo y de unos 15 cm de diámetro, con terminales de parlante, conecta con el lado derecho del performer que la manipulará con puntos de conexión en la mano derecha, en la cadera, en la rodilla y en el pie, componiendo nuevas formas y movimientos ondulatorios. Estos movimientos son acompañados por el sonar de los parlantes que indican en qué lado se origina el movimiento.
- *Gestuarios*, de Luisa Bohórquez. Una escultura de botellas plásticas de gran dimensión se hace presente. La performer, con un vestuario que la asemeja a la escultura, se introduce en ella y la manipula desde diferentes puntos, desplegando múltiples posibilidades y configurando, mediante movimientos orgánicos, un sinnúmero de probabilidades morfológicas.
- *Invasión* (visiteurs dans la maison de le sac), de Tatiana Sandoval. En términos instalativos, el mundo desplegado por la artista construye objetos-personajes de figura humanoide en función de zapatos, mangas, ropas y bolsos como cuerpos, que habitan una casita de madera. Con el cuerpo de las performers (la misma artista y dos niñas) que manipulan y habitan estos personajes se despliega un nuevo universo lúdico e infantil.

Objeto accidentalmente inconcluso: frente a un imprevisto finalmente se plantea una propuesta, pero hay una parte que falta y el mecanismo funciona de manera intrigante, como un mecanismo al que le quitaron una pieza fundamental y no sabemos cuál es.

- *Cosas de las que definitivamente no vamos a hablar* de Laila Duchavsky. Una alfombra de pasto con unas ardillas verdes que nos llevan a una silla, un libro espejo y un final trunco, ya que no sabemos qué ocurriría en la pantalla que está detrás nuestro. Cuentan que un tiro, pero podría ser todo en el mundo. A diferencia de lo que sucede cuando al objeto le falta el cuerpo para constituirse, a esta obra le falta una pieza objetual para que el concepto se termine de desarrollar, por lo que como espectadores contemplamos curiosos tratando de reconstruir esa falta.

En función de lo expuesto podemos ver cómo opera en cada una de las obras el entre que se configura y completa en el acto presencial del espectador, ya sea en formato meramente instalativo o performático. De una u otra forma, la obra como obra, tal como lo planteaba Wajcman, se configura como tal en la medida en que confluyen los elementos de la máquina cuatripodica propuesta por cada obra y en una mirada extendida en relación a la experiencia total de la muestra.

Conclusión

Luego del recorrido que hemos planteado en este trabajo volvemos sobre la unidad mínima de lo que podría llamarse escena en el teatro de objetos: sujeto-objeto y espacio-tiempo y ese entre al que nos referimos como espacio poético.

Para retomar y encausar lo antedicho brevemente hemos destacado los siguientes puntos consecutivos propuestos por el trabajo:

- En un primer orden el trabajo creador en el teatro de títeres plantea al objeto manipulado como vehículo de lo 'éxtimo' del sujeto una forma de manifestación del *Dasein* (de la esencia del sujeto).
- En un segundo orden, la materia escénica como latencia como potencialidad que según la forma que adquiera se constituye como manifestación empírica objeto que da cuenta parcial de 'la cosa en sí' (*Das Ding*).

- El espacio relacional en la composición escénica: el teatro de objetos pone como protagonista al objeto, y compone principalmente a través de las relaciones de figura-fondo que se establecen por secuencias entre el objeto y el sujeto manipulador en el espacio-tiempo.
- La representación y su paradoja nos convocan a una nueva forma de concebir la representación, destacando la perspectiva de Artaud. En función de esta nueva propuesta y teniendo en cuenta lo antedicho, esta nueva manera de representación se cristaliza en el sistema que organiza la obra, donde la representación ya dada por los signos se actualiza en la composición escénica, y se configura como metáfora poética singular.
- El acontecimiento artístico como obra-del-arte sucede en su máxima expresión de la relación entre escena-público que se configura en la obra como (re)presentación poniendo en marcha la máquina cuatripodica a la que refiere Wajcman.
- La nueva ‘obra-del-arte’ objetual es heredera de estas manifestaciones tradicionales, pero inminentemente se actualiza y toma de las distintas disciplinas que requiere ser-suceder.

En este breve recorrido planteado hemos enfocado y sostenido el objeto como protagonista, o, en su defecto, el tratamiento objetual sobre todo lo que se constituye como figura que señala el fondo, lo ausente, la latencia, manifestada en ese entre que se establece de las relaciones necesarias para que la obra-del-arte se constituya como tal.

BIBLIOGRAFÍA

- Artaud, Antonin. *El teatro y su doble*, Farenheit, Córdoba (sin fecha).
- Baudrillard, Jean. *El sistema de los objetos*, México, 2010.
- Bellido Arias, Andrés. “Antes o después de la palabra: un análisis de la Hermenéutica de la Facticidad heideggeriana” en *Crisis de la metafísica. Nihilismo y superación (Ho-*

menaje a la Dra. Laura Laiseca), EdiUns, Bahía Blanca, 2014.

- Brook, Peter. *El espacio vacío*. Península, Barcelona, 2002.
- Del Estal, Eduardo. Prólogo “Inventando a del Estal” Rafael Spregelburd en *Historia de la mirada*. Atuel. Buenos Aires, 2010.
- Deleuze, Gilles y Guattari Félix. *¿Qué es la filosofía?* Anagrama, Barcelona, 1997.
- Enaudeau, Corinne. *La paradoja de la representación*, Paidós, Buenos Aires, 1999.
- Jurkowsky, Henryk. *Consideraciones sobre el teatro de títeres*, S/E, Bilbao, 1990.
- Klee, Paul. *Teoría del arte moderno*, Cactus, Buenos Aires, 2007.
- Miller, Jaques Alain. *Extimidad*. Paidós, Buenos Aires, 2010
- Sibila, Paula. “Yo espectacular y la gestión de si como una marca” en *La intimidad como espectáculo*, Fondo de Cultura Económica, Buenos Aires, 2008.
- Starosta, Diego y Oliver, Mauro. *Los pies en el camino. 15 años de la compañía El Muererío Teatro*, Industrias Culturales, Buenos Aires, 2013.
- Wajcman, Gerard. *El objeto del siglo*, Amorrortu, Buenos Aires, 2001.

REFERENCIAS WEB:

- Derrida, Jacques. *El teatro de la crueldad y la clausura de la representación*. http://www.jacquesderrida.com.ar/textos/artaud_1.htm
- Heidegger, M. *La cosa (Das Ding)*. <http://www.bolivare.unam.mx/cursos/TextosCurso10-1/HEIDEGGER-%20LA%20COSA.pdf>
- Heidegger, Martin. *Ser y tiempo*. <http://www.philosophia.cl/biblioteca/Heidegger/Ser%20y%20Tiempo.pdf>
- Schopenhauer, A. *Sobre la voluntad de la naturaleza*. http://www.medellindigital.gov.co/Mediateca/repositorio%20de%20recursos/Schopenhauer,%20Arthur/Schopenhauer_Arthur-Sobre%20La%20Voluntad%20En%20La%20Naturaleza.pdf
- Referencia *Second Life* extraída de la página oficial: <http://secondlife.com/>

BIOGRAFÍA

Agustina V. Palermo

Comenzó sus estudios y trabajos en dirección escénica en el 2003 en la Universidad Nacional de las Artes. En el 2013 inicia allí también su carrera docente (Historia del teatro clásico y de Dirección escénica) e Investigación (Cosidad vs Carnalidad I y II

sobre teatro de objetos interactividad y nuevos medios). Paralelamente a sus estudios teatrales trabajó en las áreas de producción, actuación y dirección en artes escénicas y performáticas. Sus últimos trabajos en Argentina fueron como *road manager* de Kevin Johansen, y en la dirección de la performance interdisciplinaria *Tango en cuerpo de Mujer* y el espectáculo *Debajo estas bocas*.

Actualmente se encuentra terminando la maestría en diseño abierto para la innovación/*Open Design* de la Universidad de Buenos Aires y la Humboldt Universität en Berlín, en donde vive y trabaja desarrollando proyectos interdisciplinarios. En el marco meramente artístico desarrolla intervenciones urbanas con *Random Pointer Kollektive*, workshops y diversos proyectos en colaboración. Su tesis de maestría consiste en el desarrollo y análisis de un juego de intervención urbana llamado #PlayDiogenes que desarrolla en el grupo de investigación *gamelab.berlin del Cluster* de excelencia *Image Knowledge Gestaltung*.

Fundó y forma parte activa del colectivo de diseño *Open Design Team*, desarrollando proyectos interdisciplinarios destacando la participación en el workshop realizado en la universidad de Ibadan (Nigeria) *Open Labaware: build your own lab equipment using 3d printing and basic electronics* (laboratorio abierto: crea tu propio equipo usando impresión 3d y electrónica básica) para el desarrollo de las neurociencias en África, y en Septiembre impartirá junto a otros dos compañeros de *ODteam* un workshop llamado *On Modeling Growth* (sobre el modelado del crecimiento) en el *Design Modeling symposium 2017*.

Colaboró también en el festival *STATE of emotion* como artista invitada y *AMAZE* (festival de videojuegos independientes de Berlín) como facilitadora. Actualmente forma parte de la organización de *Science Hack Day Berlin*, y *SPARTH* (Space Art Hackathon). Su trabajo e investigación actual apunta en todos los casos hacia la hibridación de arte ciencia y tecnología en espacios de colaboración interdisciplinaria.

Contacto: agustinavpalermo@gmail.com

Link a trabajos: <http://agustinavp.tumblr.com/>

Open Design Team: <http://www.open-design.net/>

Escribir para las cosas

Elementos para pensar la dramaturgia para títeres, objetos y materiales.

Javier Swedzky

Presentación¹

En este artículo intentaremos revisar algunos temas a tener en cuenta al momento de elaborar una dramaturgia para títeres, objetos y/o materiales, TOM², con el objetivo de incentivar la reflexión y la creación. Se trata de una cuestión que ofrece muchos problemas y aristas, entre ellos, la definición misma de teatro de títeres y de teatro de objetos. Ello supone también preguntarse si hay una dramaturgia diferente de la dramaturgia en general que sea específica para este tipo de teatro.

Tal vez el mayor problema sea la dificultad para analizar un aspecto de un teatro en constante evolución, que los investigadores han comenzado recientemente a estudiar, y en el que los estudios están marcados por reflexiones surgidas de las realizaciones de los artistas, por lo que las obras van por delante de la teoría. Tomaremos las palabras de Joseph Danan, cuyas ideas son muy importantes para este artículo, “Cuidémonos de toda tentación normativa”³ para decir que lejos

¹ Quiero agradecer a Ana Alvarado, por haberme invitado en el 2013 a dictar el taller *Dramaturgia en Teatro de Objetos* en el marco de la Especialización en Teatro de Objetos, Interactividad y Nuevos Medios del Departamento de Artes Dramáticas de la Universidad Nacional de las Artes, en Buenos Aires, tarea que desde entonces me hace estudiar, poner las ideas en orden y hacerme todo el tiempo nuevas preguntas. Quiero también agradecerle por facilitarme para este artículo su manual que toca este mismo tema. A los alumnos de ese taller por su generosidad y disposición para adentrarnos en un universo desconocido. A Marina Franco, por su apoyo constante y por revisar y criticar este artículo.

² Esta denominación se toma solo por una cuestión práctica.

³ Danan, Joseph, “Qué es la dramaturgia”, en *Qué es la dramaturgia y otros ensayos*, TOMA, Cona-

de nosotros querer establecer generalizaciones que impongan reglas o aplanen un campo creativo en el que, precisamente, lo más interesante es la diversidad. En este sentido podría decirse que la dramaturgia para títeres pertenece al campo de la Patafísica⁴: la ciencia de las respuestas imaginarias y el estudio de las excepciones que, con rigor e irreverencia, desarrolló Alfred Jarry. Esto supone que a cada una de las afirmaciones que puedan aparecer en este texto se oponen ejemplos contundentes que las relativizan. Esta incertidumbre es lo que más nos apasiona.

En este artículo pretendemos condensar las nociones que hemos tratado en los talleres de dramaturgia en teatro de objetos a lo largo de varios años. Dar esas clases implicó sumergirse en lecturas y debates en donde encontramos desarrolladas muchas ideas que habían sido antes intuiciones en la práctica del propio trabajo como dramaturgo y director, así como a un sinfín de dudas e inspiraciones.

El teatro, el teatro de títeres, el teatro de objetos

Entendemos al teatro de títeres y al teatro de objetos como formas particulares de la creación teatral en general. Por ello tomaremos para este artículo algunos componentes clásicos de la dramaturgia teatral, entendiéndola como aquella dirigida a un teatro de actores, y nos relacionaremos con algunas nociones históricas y teóricas que surgen del teatro de actores. Al mismo tiempo desarrollaremos lo que entendemos como campos específicos de reflexión de la dramaturgia para TOM.

Es necesario, primero, que nos detengamos algunos aspectos de lo que entendemos como teatro de títeres. El concepto mismo de títere es tema de debate en sí mismo entre los investigadores. Es un espacio vasto que da lugar a manifestaciones realmente diversas, y es aún más difícil encontrar límites si se toman en cuenta las creaciones contemporáneas de este tipo de teatro, que son las que nos interesan en particular y hacia donde dirigimos este artículo.

culta, México, 2012, Pág. 29.

4 Cippolini, Rafael: *Jarry, Alfred Patafísica: epitomes, recetas, instrumentos y lecciones de aparato*. Buenos Aires, Caja Negra, 2009., pag.46-47

Ante esta primera dificultad de definir a los títeres, Didier Plassard⁵ habla más bien de “definir el trabajo del titiritero, que es el actor que delega a un elemento, cualquiera fuere este (objeto, máquina, parte de un cuerpo) la carga de conformar de manera total o parcial un personaje teatral”.

Podríamos afirmar, entonces, que el teatro de títeres es el teatro en el que una figura animada toma a cargo el discurso escénico. Esto, claro, con todas las variantes existentes de figuras animadas, la conversión de los titiriteros en un elemento más del discurso escénico (consecuencia de la salida de los titiriteros de los retablos ocurrida en los años '60⁶), la utilización de materiales y objetos sin modificación y la revolución de lenguaje que implicó, en este teatro, la utilización de las nuevas tecnologías.

Roman Paska plantea una idea esclarecedora de lo que puede ser el teatro de títeres, sin dar definiciones que cierren la reflexión:

“El teatro de títeres es al teatro en general lo que la poesía es a la literatura. Su conciencia y su alma. Es el rechazo a la aceptación de una mirada de la realidad estrechamente utilitaria, instrumental, en la que se espera que el teatro, como todas las otras formas del arte, del lenguaje o de la religión, evolucione con el único objetivo de comunicar o de representar las necesidades materiales para sobrevivir.”⁷

Entender al teatro de títeres de esta manera lo libera de la carga narrativa y, en gran parte, de las obligaciones de la fábula, entendiéndola esta como la narración o la anécdota que conforma una obra, y sus necesarios pasos de exposición, alejándolo de la poética aristotélica, como veremos más adelante. El teatro de títeres es básicamente un teatro de interpretación⁸ y, por ende, de construcción de un texto en el pensamiento del espectador. Esta idea es muy importante porque pone en

5 Intercambio informal. Didier Plassard es un pensador e investigador francés dedicado a los títeres, autor de artículos y libros, y actual jefe de Redacción de la revista especializada *Puck, les marionnettes et les autres arts*.

6 Paska, Roman. “Avant propos”. En: *Alternatives Théâtrales 65-66 – Le théâtre dédoublé*, 2000, pág. 5 (traducción del autor, así como de los otros textos en francés citados en el artículo).

7 Paska, Roman. « Pensée-marionette, esprit marionnette un art d'assemblage ». En: *Puck, les marionnettes et les autres arts* N° 8 Écritures Dramaturgies, 1995, pág. 65.

8 Paska, Roman, 1995, pág. 63

consonancia al teatro de títeres con dos grandes rupturas narrativas del siglo XX: la primera, la idea del montaje cinematográfico de Serguéi M. Eisenstein⁹, que traslada el espacio de realización del discurso al pensamiento del espectador, que es el que arma la relación entre las imágenes expuestas; y la segunda, la idea que Bertolt Brecht desarrolla de un espectador-lector, que toma los elementos presentes en la escena como palabras que conforman un relato que trasciende lo que se está mostrando, para convertir estos elementos en indicios de una construcción intelectual¹⁰. En las creaciones actuales estas nociones están siendo cuestionadas.¹¹

Dadas las consecuencias en la reflexión a desarrollar aquí, es necesario diferenciar al teatro de objetos del teatro de títeres. El teatro de objetos nace del teatro de títeres con quien comparte espacios, al mismo tiempo que adquiere sus propios y nuevos terrenos. Lo difícil e interesante del teatro de objetos es su versatilidad, sus fugas constantes hacia espacios nuevos y, por lo tanto, su carácter inasible.

Así y todo intentaremos encontrar un núcleo conceptual de lo que pueda ser definido como teatro de objetos, sabiendo que sus fronteras permeables y fluctuantes constituyen el territorio más fértil. En primer lugar podríamos decir que el teatro de objetos utiliza en escena objetos sin animar, presentados tal cual son o tal cual fueron intervenidos o contruidos, dejando que su sola percepción o funcionamiento se convierta en discurso escénico. Estos objetos, a veces, son animados someramente, sin intención de hacer una animación creíble, sino haciendo una síntesis de los movimientos que sirvan para poder construir una imagen.

El investigador francés Jean-Luc Mattéoli escribió un profundo y es-

clarecedor ensayo acerca del tema¹², que puede ayudarnos a ver cuáles son estos espacios específicos de los objetos. Él nos guía a través de la historia del teatro, y su mirada, a cada paso, nos abre campos creativos para la escritura. Comienza con una interpretación espacial de la posición de los objetos en la escena y su relación con el actor. En el teatro de Molière o Racine, S. XVII, los objetos se reducen a un telón de fondo o a algún accesorio, marcando un espacio en donde el actor estaba por delante de los objetos. Luego, en el S. XIX estos comienzan a ocupar la escena, tanto en las propuestas del teatro total de Richard Wagner como en el teatro naturalista, como el de August Strindberg o Henrik Ibsen, en donde invaden la escena permitiendo al actor estar entre los objetos. A principios del S. XX, con Vsévolod Meyerhold, los objetos derivan su uso tradicional para tener múltiples funciones que están allí para fortalecer la presencia de un actor entrenado en el escenario, permitiendo a ese actor trabajar con los objetos. A mediados del S. XX el teatro de Tadeusz Kantor, eleva los objetos de categoría y estos dominan la escena.

En este lugar es en donde podemos vislumbrar genealogías que llevan al teatro contemporáneo; en una de ellas los objetos son: un fondo, una escenografía intrascendente, accesorios de utilería que están en función del trabajo de evocación y composición del actor para una reconstrucción naturalista, como es la línea de K. Stanislavski y L. Strassberg. En otra genealogía el objeto domesticado que comienza en V. Meyerhold, sigue por J. Grotowski y luego llega a Eugenio Barba, el actor investiga meticulosamente y domina con virtuosismo a los objetos, que quedan sometidos a la voluntad del actor y así fortalecen su presencia escénica. Mattéoli dice que este objeto queda anulado y metaforizado.¹³

Una tercera genealogía toma un camino diferente: es la propuesta por A. Appia - A. Gordon Craig - T. Kantor. Aquí, el actor se diluye en la imagen escénica y queda finalmente fundido, sometido y a merced de los objetos.

12 Mattéoli, Jean-Luc. *L'objet pauvre. Mémoire et quotidien sur les scènes contemporaines françaises*. Presses Universitaires de Rennes, Rennes, 2011.

13 Los espectáculos del llamado Teatro antropológico utilizan gran cantidad de objetos, y estos están imbricados en la creación escénica, el uso del cuerpo, el espacio y los textos. Aun así no me atrevería a decir que son espectáculos de teatro de objetos, porque el foco sigue estando en el actor. De todas maneras, queda por pensar la gran influencia que el teatro antropológico en América latina aportó al uso de objetos en escena.

9 Eisenstein, Serguéi (1942), *El sentido del cine*, Siglo XXI Editores, México, 2007.

10 Brecht, Bertolt, citado por Mattéoli. "Sur l'architecture scénique et la musique (1929 - 1952)" *Écrits sur le théâtre I*, traducidos del alemán al francés por J. Tailleux, G. Delfel, B. Perregaux y J. Jourdeuil, L'Arche, Paris, 1972, pág. 438. Esta noción será desarrollada más adelante.

11 Cfr Danan: "Lo que cambió", en *Qué es la dramaturgia y otros ensayos* TOMA, Conaculta, México, 2012. pág. 81. En este ensayo Danan propone un nuevo paso en la evolución de la dramaturgia contemporánea, que se independiza de estas referencias de Eisenstein y Brecht y en donde Danan, como espectador, se refiere a la imposibilidad de poner en palabras lo que le sucede al ver el espectáculo *Inferno* de Romeo Castellucci, 2008, le queda "un pensamiento en imágenes, en sonidos, en sensaciones experimentadas durante el tiempo del espectáculo".

Teatro de objetos y el objeto bajo de Tadeusz Kantor

El teatro de objetos se caracteriza, actualmente, y en gran parte, por la presencia de las baratijas en escena. Este fenómeno existe desde hace tiempo: la chuchería, el objeto anodino, han tenido siempre su espacio en el arte. Pintado, retratado, comienza a tener valor por sí mismo, como hemos visto en las vanguardias del S. XX, y llega al teatro de la mano de Kantor, que les dedica una parte importante de su obra, tal como podemos ver en el manifiesto *Embalajes* de 1962:

“...cumple una función
A punto tal
Prosaica, utilitaria
Chata....
...inútil,
superflua,
miserable vestigio
de un esplendor desvanecido
y de una importancia perdida,...
...
Y hete aquí que
-un momento después-
sin piedad
se lo rechaza y se lo condena
al ridículo,
al desprecio,
al olvido,
a la abyección...”¹⁴

Según Mattéoli, el teatro de objetos es la relectura que hacen sus creadores del objeto bajo y pobre kantoriano, que no tiene ningún rango

¹⁴ Kantor, Tadeusz (1977). *El teatro de la muerte*. Ediciones de la Flor, Buenos Aires, 1984. págs. 62- 63.

ni prestigio social, a la luz de la industria del plástico, el desecho industrial y la voracidad del consumo¹⁵. Este nuevo objeto que entra al teatro es tan o más indigno aun que el de Kantor, por su masividad, por su existencia efímera y tiene, por lo tanto, una gran capacidad para generar poesía.

Es por ello que, tanto Kantor como los creadores del teatro de objetos, encontramos en Bruno Schulz una referencia, porque cuando en 1934 publica su libro, el personaje del Padre dice: “...nosotros priorizamos las baratijas. Simplemente nos cautiva, nos encanta lo ordinario. La mala calidad, lo defectuoso del material..., amamos su disonancia, su resistencia, su grosera torpeza...”¹⁶

El objeto bajo está presente en las artes de la posguerra, tanto en el teatro de Kantor como en las artes plásticas con los neodadaístas como Robert Rauschenberg y Claes Oldenburg. Esta concepción de objeto es tomada y transformada en los años 80 por los *baby boomers*¹⁷, en lo que Mattéoli considera el nacimiento del teatro de objetos tal como lo podríamos percibir hoy.¹⁸ Esta generación no se ve reflejada en el teatro que se produce en su tiempo, y para poder hacer un nuevo teatro busca en los desvanes de sus casas, en los mercados de pulgas y deambula por la ciudad. Es así que se constituye un universo de baratijas y restos conformado por figurines de plástico, juguetes en desuso, herramientas y electrodomésticos dejados de lado que, en su conjunto, reflejan la temporalidad del diseño, las necesidades del mercado de renovar su oferta, el avance de la tecnología y de la industria del confort. El teatro de objetos está conformado por un universo de objetos dejados de lado por estar fuera de la moda, del uso, del prestigio social o económico, en definitiva, un universo de descarte.

Estos objetos dan cuenta de la sociedad en la que fueron fabricados, llevan marcas generacionales, hablan por sí mismos del frenesí del consumo y de la manera sucesiva en la que se fue entendiendo el progreso social, la moder-

¹⁵ Esta idea se desarrolla en “La correction de notre temps” Mattéoli, 2011, p.55.

¹⁶ Schulz, Bruno “Tratado de los maniquies o segundo génesis”, en *Las tiendas de color canela*, Dobra Robota Editora, Buenos Aires, 2015 (1934), 60.

¹⁷ Nacidos después de la Segunda Guerra Mundial..

¹⁸ Ver el capítulo IV “Origines de l’objet pauvre”, Mattéoli, 2011 p. 63-78.

nidad efímera, el bienestar y, en suma, la evolución de la idea de felicidad¹⁹.

Una dramaturgia específica

Teatro de títeres y dramaturgia

Comenzaremos a desglosar la dramaturgia específica para TOM desde la perspectiva más general del teatro de títeres. Una de las premisas del teatro de actores es la importancia del texto. Esto es cuestionado por Roman Paska, lo que nos obliga a reflexionar sobre otros elementos dramáticos:

“...en general, en el teatro, un texto escrito quiere decir dicho, y los títeres en verdad no dicen nada. La palabra puede ser una gran ilusión en el teatro de títeres (la ilusión más grande de todas para el animador-manipulador ilusionista) pero, en estado natural, los títeres son mudos y la palabra es falsa, es un simple truco de sincronización. La forma de expresión más instintiva es natural para el actor de carne y hueso y para un títere es contraria a su naturaleza.”²⁰

Es decir que el teatro de títeres es un teatro de acciones. Los grandes personajes del teatro se recuerdan por sus parlamentos, lo que para los títeres constituye casi una dificultad, ya que, afirma Paska:

“... el teatro de títeres es un teatro ensamblaje, que se escribe con la composición y la actividad visuales, lo que construye una escritura de movimientos, representados menos por la representación de las formas que por sus gestos representativos. Por lo que, en consecuencia, la escritura para títeres es una escritura que no se puede aislar de la actuación.”²¹

Este razonamiento nos conduce hacia un campo desarrollado por Joseph Danan respecto de la dramaturgia en general, teniendo en cuenta las creaciones del teatro contemporáneo, en donde la categoría misma

¹⁹ Entendimos mejor las diferentes dimensiones presentes en un objeto de consumo con la recomendable lectura de Moles, Abraham A., *El kitsch, el arte de la felicidad*. Buenos Aires, Losada, 1973.

²⁰ Paska, Roman (1995), pág. 63.

²¹ Paska, Roman (1995), pág. 63.

de texto teatral es constantemente puesta en cuestión. El autor plantea dos definiciones posibles para la dramaturgia; en primer lugar, “el arte de la composición de obras de teatro” y, en segundo lugar, “más allá de la diversidad de concepciones y prácticas” propone “la reflexión del pasaje a la escena de las obras de teatro”.²²

Es en esta segunda acepción en donde encontramos un campo para pensar la dramaturgia para títeres, y ampliando las consideraciones, también con objetos y materiales. Porque si bien la idea de Paska respecto de la acción y la imagen podría solucionarse con una escritura exclusivamente didáctica -como analizaremos más adelante-, el trabajo con TOM tiene la particularidad de que la materialidad se convierte en un discurso esencial, por lo que el encuentro con los TOM concretos con los que se va a trabajar y la experiencia sensible con ellos se vuelve una parte ineludible de la escritura. Es allí, en este encuentro con los materiales, donde la idea de escritura en el escenario nos abre toda una vía de reflexión. Porque la práctica muestra que es la experiencia “sensible” con estos TOM (su conocimiento profundo) lo que permite la construcción final del espectáculo.

Agregamos que entendemos la dramaturgia también como la concepción de una maquinaria simbólica que se presenta a los espectadores, sobre la que el dramaturgo tiene que trabajar de manera consciente.

Dramaturgia fenomenológica

Para pensar esta escritura escénica con los TOM, nos apareció como una evidencia la importancia de los sentidos en la experiencia concreta y creativa antes nombrada, y cómo estos generan un conocimiento de funcionamiento de los TOM. Es a partir de este descubrimiento de los TOM que se obtienen los útiles que constituyen su propio lenguaje. Esto pertenece directamente al campo de la fenomenología desarrollado por Maurice Merleau-Ponty²³; de allí tomaremos la idea general de que la experiencia sensible es la que nos permite conocer, aprehender el mundo y construir pensamiento.

²² Danan, Joseph (2012), págs. 11-14.

²³ Merleau-Ponty, Maurice. *Fenomenología de la percepción*. Península, Barcelona, 1975.

La relación del teatro de títeres o de objetos con la fenomenología ha sido estudiada y desarrollada por Werner Knoedgen, hacia el lado de los títeres y por Mariana Gianella hacia el lado de los objetos. Werner Knoedgen desarrolló el tema en el esclarecedor ensayo “El teatro imposible. Por una fenomenología del teatro de figuras”²⁴. El autor da una gran importancia a las consecuencias de la evolución de la materia, que constituye a la vez la forma y la acción en escena, haciendo una diferencia con el teatro de texto que ‘congela’ una dramaturgia que luego el director o el actor ‘descongela’:

“La acción en el tiempo presente es el lugar existencial de su actividad [la de este tipo de teatro]. Su arte se consume ‘en’ el presente y desaparece ‘con’ él.”²⁵

Esta importancia del proceso temporal que evoluciona en el espacio, propio del trabajo con las figuras, lo lleva a describir un proceso, para nosotros, esencial en la elaboración de estos tipos de espectáculos: tomar las características físicas de los objetos y materiales y, a partir de allí, construir una dramaturgia. Esto sucede cuando Knoedgen habla acerca de cómo el ‘figurario’ (término que utiliza en vez de manipulador, haciendo referencias al Teatro de Figuras)- interviene en “las leyes de la percepción y en las condiciones de la materia antes de aventurarse en un proceso representacional de creación de formas. Él observa el espacio y el tiempo con curiosidad y comienza a sopesar: ¿por qué no puedo plasmar las transformaciones espaciales dramáticamente?, ¿por qué no puedo ‘representar’ la materia en vez de ‘exhibirla’?, ¿por qué no puedo detener los cambios repetibles o repetir los irrepetibles?”.²⁶

El autor está interesado en convertir estos objetos en sujetos- actores, lo que implica un contrato de inocencia con el espectador y una percepción naïf, que asigna vida a algo que no lo tiene. Este procedimiento nos interpela acerca de la capacidad de estos objetos y materiales de

²⁴ Knoedgen, Werner. *El teatro imposible. Per a una fenomenología del teatre de figures*. Institut del Teatre, de la Diputació de Barcelona, 2003. Debemos agradecer la iniciativa de Andreu Carandell de traducir el original del alemán, que nos permite acceder a este libro de ideas complejas enunciadas con gran simpleza

²⁵ Knoedgen, Werner (2003), pág.17.

²⁶ Knoedgen, Werner (2003), pág. 18.

asumir todos los roles posibles de una obra teatral y de convertirse en signos y, por ende, imaginar cuál es el resultado de este teatro de ‘seres vivos simbólicos’. En definitiva, Knoedgen nos hace una pregunta fundamental: “¿Existe algo que se parezca a una dramaturgia del material?”.²⁷

Este interrogante, inherente al trabajo de todos los animadores o titiriteros, encuentra aquí un punto de inflexión importante, ya que los TOM tienen un discurso propio más allá del propuesto por un texto preexistente, del cual no son necesariamente tributarios ni serviles. Encontrar este discurso implica un proceso de familiarización y experimentación. Es así que la experiencia sensible concreta, entendida como investigación, observación, pruebas, se vuelve imprescindible en el proceso de escritura escénica de la obra, ya que la corporalidad y la materialidad de las formas van a impregnar de manera fundamental la estructura del espectáculo resultante.

Por su parte, Mariana Gianella, haciendo referencia a Merleau-Ponty aporta su mirada de la fenomenología desde el trabajo específico con objetos.²⁸ Toma la imagen escénica inicial realizada con objetos como un cuerpo que debe ser percibido, y a partir de allí observa que “la obra se construye en base a las posibilidades ‘reales y materiales’ de esa relación escena-espectador”.²⁹

Gianella trae a esta reflexión la importancia en este teatro de otro instrumento básico que es la percepción del espectador, y que en el mundo de los objetos tiene, al mismo tiempo, una parte del concepto del objeto percibido y otra parte de la realidad de ese objeto particular exhibido.

Podemos decir entonces que la creación dramática está condicionada a la experiencia y el contacto con los objetos y materiales. Es a partir de la observación de este proceso de donde nace un lenguaje, lenguaje que se nutre también del aprovechamiento de la energía narrativa contenida en los objetos con los que se trabaja.

²⁷ Knoedgen, Werner (2003), pág. 26.

²⁸ Alvarado, Ana. *Teatro de objetos, manual dramático*. Inteatro, Buenos Aires, 2015. Gianella tiene un capítulo específico sobre Merleau- Ponty: Capítulo II “La percepción de la dramaturgia. Un cuerpo, una imagen, unos objetos”.

²⁹ Alvarado, Ana (2015), pág. 55.

Es por ello que tomando las ideas de Koedgen, la segunda acepción de dramaturgia propuesta por J. Danan y el análisis de Gianella podemos decir que la dramaturgia para TOM es, fundamentalmente, una “dramaturgia fenomenológica”, es decir una escritura que es la resultante del encuentro en el espacio de creación de todo lo previo que pudiera existir -texto, investigación corporal, materiales teóricos o textuales diversos, etc.-, con los objetos reales, con sus particularidades, accidentes y potenciales discursivos. Esta idea aproxima al teatro de títeres y objetos a la dramaturgia de escena, surgida de improvisaciones, a la escritura coreográfica surgida de la investigación de movimientos de cuerpos en el espacio y al gesto del artista plástico, que en el encuentro con los materiales con los que elabora su obra modifica el concepto original. Es todo esto y es también un pequeño universo con sus particularidades, es lo que Daniel Lemahieu llama no “escrito para los títeres” sino “escrito por los títeres”.³⁰

El estatuto del texto y las invariables

Ahora bien, si todo texto elaborado previamente, tal como demuestra la experiencia, va a ser modificado por el encuentro con los TOM, y de una manera mucho más radical que en un texto escrito para actores. ¿Cuál es el lugar, entonces, de la escritura, qué tipo de escritura asumir, qué textos proponer?

Nos centraremos un momento en la cuestión del texto, que se integra como un elemento más del espectáculo:³¹ “Se abre aquí la vía de una concepción amplia de la dramaturgia, y por tanto no centrada únicamente en el texto, ya que no se trata solamente de pensarla a través del tránsito del texto a la escena, sino del vínculo entre la dramaturgia del texto, incluyendo las diferentes categorías dramáticas presentes en una pieza que exceden lo textual -el espacio tiempo del drama, la acción, etc.- y la escritura escénica de estas diferentes categorías en el tiempo-espacio de la representación. Hablo de ‘escritura escénica’ y no

³⁰ Lemahieu, Daniel “L’écriture par la marionnette” en *Alternatives théâtrales 72 – Voix d’auteurs et marionnettes*, 2002, p. 29.

³¹ “Lo que desde ahora podemos considerar ya aceptado es el hecho de que el texto no es sino un elemento más de la ‘polifonía’ del espectáculo” Danan, 2012, p. 33.

de transposición –menos aún de ilustración-.”³²

El autor llama a estas categorías las invariables, las cosas que no pueden cambiar al pasar del texto, clásico o contemporáneo, a la escena porque forman parte de los cimientos de la obra³³: ciertos conflictos, ciertas relaciones acción/espacio, ciertas –interpretamos– ideas fundamentales que sostienen la idea principal de la obra. Podemos entonces inferir que la dramaturgia para TOM sea la posibilidad de escribir y proponer textos con invariables sólidas basadas en el potencial del lenguaje específico, que abran el juego escénico y se fortalezcan durante la confrontación con los materiales para ser revalorizadas.

Teatro de títeres, reglas aristotélicas y mimesis

Para continuar con este marco retomemos a Paska, quien aporta a la discusión general cuando señala que el teatro de títeres, tal como fue dicho antes, no sigue las reglas aristotélicas, sino que es fundamentalmente no-aristotélico. Esta observación, agregamos, toma en cuenta las categorías establecidas por Bertolt Brecht de teatro aristotélico, de identificación y sentimientos, opuestas al teatro épico o didáctico, en el que están presentes la distancia y la razón, sin dejar de lado la emoción.³⁴

Pero Paska va más allá y confronta los elementos constitutivos del teatro de títeres con los principios aristotélicos, ya que el teatro de títeres no es un teatro de mimesis³⁵. Este tema es interesante para pensar, ya que el autor sostiene que el teatro de títeres no podrá jamás escapar del todo a su pacto con la ilusión, es decir que acepta un nexo con la fábula.

³² Danan, 2012, p.34.

³³ Danan, 2012, p.25.

³⁴ “El rechazo de la identificación no surge de un rechazo de las emociones ni conduce a ese rechazo. Precisamente el deber de la dramática no aristotélica consiste en demostrar la falsedad de la estética vulgar según la cual las emociones solo pueden ser producidas por la vía de la identificación...”. Brecht, Bertolt. *Escritos sobre el teatro 1*, Nueva Visión, Argentina, 1970, p.123.

³⁵ “Históricamente, en occidente, el teatro de títeres fue considerado como una forma teatral ‘desviada’ por el hecho de que no se ajusta a las reglas –aristotélicas- clásicas o neoclásicas. Y de hecho, el teatro de títeres es fundamentalmente no aristotélico. Esta es una de las razones principales del prejuicio antitíteres que ha dominado el pensamiento y las tradiciones teatrales occidentales. Lo que explica en gran parte por qué el teatro de títeres se refugió en las ferias y los parques, y por qué los que practican el teatro de títeres son todavía considerados por otros artistas del teatro como naífs y arcaicos.” Paska, 1995, p.65.

Su afirmación nos parece de una gran lucidez, porque el conjunto de las figuras evocativas de los títeres, las acciones que éstos realizan (decodificadas por el público), constituyen una gran invitación para contar una fábula en términos clásicos de la dramaturgia; son un estímulo directo para la creación de una historia.

Lo particular de este lenguaje es la distancia impuesta por un cuerpo artificial, que hace difícil identificarse inmediata y constantemente con el cuerpo de un títere como se haría con el de un humano; por lo que, por ejemplo, el tratamiento clásico de algunos géneros teatrales como la tragedia se ve trastocado y los sufrimientos morales o físicos que pueda plantear un personaje títere en escena son de naturaleza diferente a los que pueda generar un actor, así como la empatía que esto genera en el público, y por lo tanto son también diferentes el tratamiento que se puede dar a las categorías clásicas de *catarsis*—la purgación que hace el público de la tensión acumulada durante el espectáculo—, *anagnórisis*—el cambio que realiza un personaje cuando toma conocimiento de su situación o de una verdad—, o *hamartia*—los errores que comete un personaje por orgullo u obsesión que lo conduce a un encadenamiento de eventos determinados por los que será condenado—. Estas cuestiones entran aún más en crisis cuando se las confronta, por ejemplo, con objetos de la cultura pop, o con materiales en bruto. La noción de drama humano siempre existe en el teatro con TOM, pero el procedimiento para llevarlo a escena es particularmente diferente, exigiendo repensar estas categorías clásicas desde otro punto de vista.

Agregamos aquí otro elemento no-aristotélicos: el teatro de títeres no responde necesariamente a las necesidades de exposición de la fábula y a sus reglas de unidad de acción, lugar y tiempo.

La organización del tiempo, es decir de la presentación de los signos y las acciones en el espacio, puede sostenerse en el teatro de títeres a través de otras estrategias creativas como, por ejemplo, las de la poesía. El trabajo de títeres implica un teatro fuertemente visual, y la noción de peripecia está marcada por una materialidad determinada diferente a la humana que merece ser analizada. Esto se amplía a los objetos y a los materiales.

Podemos afirmar también que la dramaturgia para títeres, en sus for-

mas más contemporáneas, no utiliza necesariamente las unidades de acción, tiempo, espacio, la evolución de la peripecia y, sobre todo, la idea de verosimilitud que surge de la identificación, constituyendo esta barrera, no una desventaja sino una de las bases fundamentales del potencial y la poesía de esta dramaturgia. Es tal vez esta imposibilidad de empatía completa con el cuerpo del títere lo que excluye a este teatro de ser un teatro de “mímesis” y lo convierte en un doble teatro sensorial e intelectual, en donde el espectador está constantemente elaborando conceptos de una manera más forzada que ante la presencia de cuerpos humanos.

Esta distancia que surge de las configuraciones corporales “titiritescas” de lo humano es un espacio fértil para la dramaturgia si al momento de trabajar con títeres tenemos en cuenta como herramienta de escritura los principios del animismo. El animismo, consideramos, no debe ser pensado para el trabajo teatral de escritura para TOM desde la psicología evolutiva, sino que toma al animismo como una etapa del juego infantil en el que se da vida a los juguetes u objetos, que refleja a la vez la fantasía del niño y su mirada del mundo adulto, preparando al niño para su inserción en él. Debemos ver al animismo desde la concepción antropológica: todos, humanos, animales, plantas, objetos, compartimos la misma humanidad y, por lo tanto, las mismas preocupaciones culturales, necesidades y sentimientos, pero tenemos diferencias corporales irreductibles.³⁶ Esta noción permite cuestionar, incluir y potenciar los principios de la dramaturgia clásica en la dramaturgia para TOM, y según nuestra experiencia, con resultados satisfactorios, pues da un paso de la representación de estereotipos a la construcción de personajes con más capas de lectura para el espectador.

Como contraejemplo de esta distancia con lo aristotélico podríamos decir que, con un espíritu Patafísico, la presencia escénica de los títeres, y esto es extensivo a los objetos y materiales, constituye una fuerte unidad de espacio, lugar y tiempo ya que verdaderamente están y se transforman en ese momento, independientes de las acciones y la fábula, constituyendo casi un ideal aristotélico que no necesita de la

³⁶ Para el desarrollo de este concepto, ver: Descola, Philippe: Un monde animé en: Descola, Philippe et al.: *La Fabrique des Images, visions du monde et formes de la représentation*, Somogy éditions d'art, Musée du Quay Branly, Paris, 2010.

mímesis para generar un fenómeno escénico.

Para profundizar esta paradoja podemos ver cómo la presencia escénica se refleja tanto en los títeres, los objetos y los materiales. Paska nos dice que cada títere con su particularidad tiene su doble estándar de ser objeto en sí mismo con existencia propia y, al mismo tiempo, tener un rol asignado en una obra³⁷. La presencia de los objetos, con el propio campo semántico que emana de su simple exposición, y la de los materiales con sus transformaciones en tiempo presente, son un equivalente de lo que Joseph Danan llama “el arte de la presencia”.³⁸ Todas estas son maneras de mantener las tres unidades aristotélicas revisadas, lo que permite pensar al teatro de títeres como un fenómeno complejo.

El teatro con TOM, aparte de lo ya analizado, añade una característica particular que es el complejo proceso que debe hacer el espectador de lo que está viendo en escena. Este teatro, por su funcionamiento mismo, exige al espectador una atención y, por lo tanto, una presencia constante, ya que debe decodificar todo el tiempo lo que ocurre, lo que genera una incertidumbre constante respecto de cómo van a evolucionar los materiales en escena, que responden a sus propias leyes dinámicas. Este mecanismo de lectura mediado por la interpretación también colabora a dificultar la mímesis, ya sea por cómo reverbera en su imaginario la sola presencia de una imagen o un objeto, por las relaciones que este establece con otros objetos o cuerpos humanos, y por la manera en que puede percibir las acciones que estos objetos realizan solos o manipulados. Las acciones pueden ser representaciones de acciones reales³⁹, o porque se le asignan comportamientos humanos

37 “...El títere en sí mismo, en tanto que títere, no depende de ningún contexto narrativo para existir...”. Paska, 1995, p. 63.

38 (A partir del espectáculo *Inferno*, de Romeo Castelucci) Para mí el sentido se desprende de ese momento, quizás el más fuerte de *Inferno*, en que unos seres singulares, vienen por turnos a presentarse ante nosotros ofreciéndonos sus rostros. Nada más que eso, y es en ese momento que algo como una esencia de este arte, como arte de la presencia, se nos da. Danan, 2012, p. 86. Este concepto de la importancia del presente es retomado por el mismo autor en otro trabajo “... (la potencia del instante) remarca lo que yo llamaría la potencia metaforizante de la escena. Más el acto realizado es evidente y fuerte, indiscutible en su presencia instantánea, más la escena será cargada de esta potencia metaforizante, abriendo el campo a los sentidos, en un tiempo segundo que requiere la interpretación...”. El concepto de experiencia del espectador hace referencia a un trabajo de Marie-Madeline Mervant-Roux. Danan, Joseph. *Entre théâtre et performance: la question du texte* Actes Sud – Papiers, Arles, 2013. p. 37.

39 Como, para poner un ejemplo claro, sería el caso en el que un títere de guante representara que ve algo en un suelo inexistente y lo levantara.

a comportamientos propios de la materia o de objetos manipulados⁴⁰ o porque se le asigna significado o comportamientos humanos a la evolución de la materia en el espacio.⁴¹

Esta dinámicas conjuntas: atención, incertidumbre, decodificación, constituyen lo que Danan denomina un fenómeno de hiper presencia,⁴² que describe el estar constantemente en la creación del instante, dando un gran peso al presente escénico tanto desde los creadores como desde el público. La hiper presencia se constituye en un principio aplicable a dos instancias del teatro de títeres y del teatro con TOM en general: durante el momento espectáculo es una descripción clara del estado en el que está el espectador, y previamente durante la creación, es un espacio de reflexión y un objetivo.

Sumando los diferentes elementos que se han descrito queda claro que si bien el teatro de títeres, objetos y materiales nunca termina de alejarse de la fábula (ya sea que esta se construye en escena o en el imaginario del espectador), goza, sin embargo, de muchas libertades respecto de las reglas aristotélicas. Es por ello que podemos afirmar que el teatro de títeres, objetos o materiales se nos presenta como un teatro de ideas, un teatro conceptual, con una enorme capacidad para crear universos poéticos.

40 Como en el caso del teatro de objetos, en el cual un fósforo animado “se suicida” arrojándose a una taza de café en Piccoli Suicide, de Gyula Molnár, 1984.

41 Como en la obra *Pas de Deux* de Daniel Wurtzel, diferentes versiones a partir del 2011, en la que dos telas flotando en el aire, y enredándose, pareciera que bailaran https://www.youtube.com/watch?v=36KR_0oGwLs

42 Danan se detiene en el espectáculo *La raclette* de la compañía francesa Les Chiens de Navarre, que “no tiene texto escrito”... “en el que los actores improvisan cada noche” “pudiendo incluso producir la ilusión... de que hay un texto escrito”. Nos interesa cuando en el cual sus palabras se asimilan directamente al trabajo con TOM. “Es inquietante para el espectador prevenido, que reconocerá la improvisación y se preguntará dónde empieza y dónde termina esta... confirmará que si el texto no es tan diferente de una noche a otra, una -más o menos- ligera variabilidad lo atraviesa, lo que permite a los actores estar totalmente en el instante, en el presente de la creación de la palabra y en el de su escucha, lo que les confiere una hiper- presencia y hace del presente del acto teatral un hiper-presencia. Es de hecho lo que los miembros de la compañía reivindican: la obligación de estar todas las noches inmersos en la reinención de la palabra y de la escucha, recreando cada vez las condiciones y la necesidad de esta palabra y de esta escucha en el presente de la escena... el efecto es sobrecogedor...”, es el efecto de asistir a un acontecimiento dramático—con la producción de efectos de personaje, de ficciones intermitentes, en una palabra, de mímesis— en el que la posibilidad de performance “en estado puro” amenaza constantemente lo dramático, tanto como alimenta al teatro”. Danan, 2012, p. 92-93. La cuestión de teatro con TOM y performance es muy amplio y merece un estudio en particular, no desarrollado en este artículo.

Teatro de objetos y dramaturgia

¿Cuál sería la estrategia dramaturgica al trabajar con objetos? Para comenzar es necesario hacer un breve recorrido por la historia de los objetos en las artes y en el teatro, guiados por J. L. Mattéoli.

En las artes plásticas se produce una revolución con la llegada de las vanguardias de principios del S. XX y las herramientas cambian, dejan de ser el pincel, el cincel, el lápiz, para ser el serrucho, el clavo y el martillo, el pegamento. Las acciones artísticas dejan de ser pintar, dibujar, esculpir para convertirse en recortar, serruchar, clavar, pegar, ver, elegir⁴³, dando entrada al advenimiento del collage. Los objetos poco nobles entran en los cuadros de los cubistas, los surrealistas alteran las dimensiones, los objetos condicionan los cuerpos y los poemas de los dadaístas y en el arte Merz, inmediatamente posterior al dadaísmo, los pequeños objetos encontrados en la calle, o coleccionados (objetos nimios, cotidianos, ignorados) son expuestos sin alteración. Todas estas acciones se reflejan en las escrituras contemporáneas para TOM.

Tal vez uno de los puntos más interesantes en relación con el tema de este escrito son las experiencias de Marcel Duchamp y Bertolt Brecht.

Duchamp hace un acto artístico de elegir un objeto y exponerlo en un contexto diferente –como fue el caso del famoso mingitorio-. Esta acción, escoger y mostrar en otro lugar, es, en sí misma, la esencia del teatro de objetos; y llevándolo al campo de la dramaturgia, convierte la elección del títere, objeto o material en una invariable de la escritura.

Con respecto a Bertolt Brecht, le dedicaremos aquí un párrafo especial. Mattéoli cuenta que en el artículo “Acerca de la arquitectura escénica y la música”, escrito entre 1935 y 1942, que Brecht hace referencia “al espacio de los accesorios, al objeto auténtico y expresivo. Para una obra, Brecht arranca un muro de una casa destruida próxima al teatro y lo pone en escena, prefiriendo un objeto usado y connotado a uno nuevo realizado en el teatro, introduciendo así lo real en la ficción teatral y, de esta manera, provocando una amenaza a este mundo que se intenta construir”.⁴⁴

Este objeto real en escena aporta una historicidad propia, insertándolo en un contexto y en un tiempo de una época, reconocible por el público, que puede ser diferente a la fábula que se está contando. Esto impide al espectador la identificación con lo que sucede en escena y lo convierte en un espectador-lector-montajista que debe interpretar constantemente los signos que se le presentan, y en la misma acción convierte a los objetos en palabras del texto escénico. Esta actitud creativa le propone abstracciones al espectador, dejándole “la dificultad de concretizarlas. Se erige contra la parálisis y la atrofia de la imaginación”.⁴⁵

Se nos revela como una evidencia que el teatro de objetos, como derivación del teatro de títeres, tampoco es un teatro aristotélico. También Ana Alvarado se refiere a esta distancia entre el teatro de objetos y la fábula:

“El teatro de objetos no necesita atarse al tiempo del relato. No es inexorable la narrativa lineal. Puede renunciar al acontecimiento como organizador textual y ser indiferente a la contigüidad. Acepta recortes en la linealidad y huecos, algo que se repita y algo que se recorte. ‘No me niego a contar una historia, pero quiero llegar, como proponía Paul Valéry, a dar su sensación sin caer en el aburrimiento de tener que comunicarla’, Francis Bacon.”⁴⁶

El teatro de objetos está, entonces, fuertemente marcado por la relación con el público, lo cual establece dos perspectivas a tener en cuenta. La primera, desde el artista, para quien “los objetos presentes en nuestras creaciones no son ni accesorios ni decorados, participan plenamente de la escritura de las obras como detonante o atractores de dramaturgia”⁴⁷. La segunda, desde la posición del espectador, al que se le presenta un objeto elegido o rescatado y que le permite entrar y salir de un relato particular, que siempre está en distancia. Estos son otros de los puntos de partida cruciales al proponer una dramaturgia para TOM. Es por ello que Rafael Curci dice que los objetos no son animados ni por la

43 Mattéoli, 2011, p. 17.

44 Mattéoli, 2011, p. 43.

45 Mattéoli, 2011, p. 45.

46 Alvarado, 2015, p.16.

47 Heggen Claire. “Sujet-objet: entretiens et pourparlers”, *Alternatives théâtrales 80 Objet Danse*, 2003, p.32

técnica ni por la mimesis, sino por la poética de los creadores.⁴⁸

Los objetos y la resistencia a la metáfora

Existen diferencias entre el teatro de títeres y el teatro de objetos. Uno de los puntos fundamentales del trabajo de Mattéoli es la fidelidad que le otorga al objeto tal cual es, sin ser animado y sin obligarlo a perderse en una imagen general. Este es un punto crucial para entender una cierta manera de trabajar con objetos de manera diferente a los títeres. El objeto se obstina en mantener su identidad: "...el objeto abandonado tiene por detrás, al momento de desaparecer, toda una existencia de la que guarda trazas en su superficie. Los objetos constituyen receptáculos de trazos de existencias que enlazan a su propietario o al espectador; con relación al accesorio fabricado en la que solo el éxito de la obra en la que 'actúa' justifica su existencia, el objeto real obtiene un crecimiento de la frecuentación de hombres y mujeres reales. Animarlo, sería privarlo de estas vidas y de estas palabras que encierra, metaforizarlo, sería opacar su presencia, incluso eludirla".⁴⁹

Un ejemplo claro de esto sería la utilización de un objeto concreto en una estructura de un títere, como fue utilizada una canilla de bronce antigua para una cabeza⁵⁰. El espectador reconoce a la cabeza como tal por la conformación del cuerpo del títere y por su movimiento (la localización de la mirada) pero en un punto siempre el espectador estará pensando 'es una canilla de bronce'. En un espacio de la percepción la canilla no se integra a la figura, nunca va fundirse ni metaforizarse y aportará información y poesía al cuerpo que conforma. Este pequeño espacio es lo que Mattéoli llama la resistencia a la metáfora y encontramos en esta formulación un principio de exploración en donde radica gran parte del trabajo del teatro de objetos.

Podríamos decir entonces que el campo de creación del teatro de objetos tiene en cuenta el trabajar con objetos reales, sin animarlos, sin

metaforizarlos, sin subordinarlos al actor y dándoles primacía en la generación de discursos escénicos, con todas las implicancias dramaturgicas que esto pueda crear.

Teatro de materiales y dramaturgia

Con respecto a los espectáculos que se escriben a partir de materiales no hemos encontrado material teórico con el cual debatir en este artículo, por lo que intentaremos aquí dar cuenta de las nociones que lo diferencian, también, del teatro de títeres. Utilizaremos como punto de partida la idea que Schulz publicara en 1934 en un texto literario, que da cuenta de la maleabilidad de la materia y su invitación a descubrir las formas latentes que hay en ella, habilitando el asesinato de formas poco interesantes para la aparición de otras formas nuevas.⁵¹

Para desarrollar nuestro análisis tomaremos las obras de tres artistas, ordenando algunas de sus creaciones por la reflexión que provocan sin tener en cuenta el orden cronológico de sus estrenos. Ellas son *Pasodoble*, de Miquel Barceló y Josef Nadj⁵², *Le Voyageur Immobile*, de Philippe Genty⁵³-que utiliza aquí materiales como muchos otros de sus espectáculos-, y *Petites histoires à l'eau de rose*⁵⁴ de Barbara Mëlois, que hace espectáculos basados en materiales desde 1990.

En *Pasodoble* dos hombres intervienen en un muro y un suelo de arcilla que comienzan lisos y 'neutros', y valiéndose de sus cuerpos y

⁵¹ 'El demiurgo', decía mi padre, no tuvo el monopolio de la creación, la creación es un privilegio de todos los espíritus. A la materia le ha sido dada una fertilidad infinita, una potencia vital inagotable y, a la vez, una fuerza de tentación que nos induce a moldearla. En la profundidad de la materia se insinúan sonrisas borrosas, se engendran tensiones, se condensan los esbozos de formas. Toda la materia oscila en infinidad de posibilidades que la atraviesan con temblores turbios. A la espera del soplo regenerador del espíritu que le dé vida, se agita permanentemente, lo tienta con miles de curvas dulces y suaves que toman forma en delirios ciegos. Privada de iniciativa propia, sensualmente susceptible, femeninamente plástica, dócil a todos los impulsos, constituye un territorio fuera de la ley, abierto a todo tipo de charlatanería y diletantismo, el dominio de cualquier abuso y manipulación demiúrgica dudosa. Cualquiera puede formarla, obedece a cualquiera. Todas las organizaciones de la materia son efímeras y débiles y están sujetas al retroceso y la disolución. No existe ningún mal en la reducción de la vida a formas nuevas y diferentes. El asesinato no es un pecado. A veces es una violación necesaria ante formas resistentes y petrificadas que ya no son interesantes...". Tratado de los maniqués o el segundo Génesis en Schulz, 2015, p. 57-58.

⁵² Estrenada en el Festival de Avignon, 2006.

⁵³ Estrenada en 1995.

⁵⁴ Estrenada en el Festival International de Théâtre de Marionnettes de Charleville-Mézières, 2003.

⁴⁸ Curci, Rafael, *Títeres, objetos y otras metáforas*. Libros de Godot, D.F., 2012, p.39

⁴⁹ Mattéoli. Op. cit. p. 90- 91

⁵⁰ Laub, Michel, director del Turak, Théâtre, ha utilizado muchas veces estos personajes en diferentes eventos, tales como en *Les déjeuners turakiens dans la Place Ducale*, del Festival International des Arts de la Marionnette de Charleville de 1994 hasta la exposición *Appartements temoins*. LAAC, Dunkerque, 2010.

de herramientas modificarán esta neutralidad para convertirla en una obra. En el proceso sucederán muchas cosas, utilizarán su cuerpo y herramientas para intervenir la superficie y darle volumen, lo que terminará por parecer una lucha contra el material; se ensuciarán completamente impregnándose del material, uno de ellos será sepultado por vasijas y será totalmente cubierto por un chorro de arcilla líquida unificándose a la textura de la obra plástica, o se arrojarán por unos huecos adentro del muro, que pareciera devorárselos (vale la pena aclarar que esta descripción es una de una enorme injusticia frente a la potencia poética del espectáculo).

En el segundo de los casos, *Le voyageur...*, el papel craft será utilizado en múltiples formas, utilizando la memoria del papel –su capacidad para guardar una forma asignada– para realizar varias acciones con el material: utilizarlo como espacio de actuación, como cuerpo de un títere, envolverse en él. Destacaremos una imagen en particular: los cuerpos de los actores son rodeados de papel, quedando el cuerpo moldeado y cubierto como una momia. Al retirarse del interior sin que el público lo vea, queda un envoltorio vacío con la forma del cuerpo gracias a la capacidad de memoria del papel de conservar una forma, es una impresión de una ausencia. En un gesto sorpresivo, un actor salta sobre este envoltorio vacío que el espectador supone ocupado, y el cascarón se destruye.

En el caso de la obra de Barbara Melöis, su espectáculo está hecho en base a un solo material, como casi siempre hace esta creadora. Luego de trabajar con la cinta adhesiva, con el papel aluminio, con el papel celofán, ella se decidió a trabajar con el papel higiénico rosa, que se vuelve parte del vestuario, material constitutivo de los títeres creados en presencia del espectador, y material flotante gracias a un retablo con ventiladores. La obra está estructurada en base a un curso de autoayuda de una mujer de alrededor de cuarenta años, que, sedada, entra en un mundo onírico armado en base al papel higiénico perfumado, que todos los franceses reconocen como un producto de consumo de un grupo social, un cierto sector de la clase media, con gustos claramente identificables.

Al ver la utilización de estos materiales podemos afirmar que hay una

distancia que va desde la animación a la no animación, desde la creación de formas antropomorfas o zoomorfas a la exposición de la materia en sí misma. Pero estas tendencias tienen elementos en común que marcan una dramaturgia:

-El poder evocativo de los materiales, ya que el imaginario que se desprende de las intervenciones en la arcilla es bien diferente del que aparece en el irónico uso del papel higiénico. Lo que lleva constantemente a una doble lectura del espectáculo: lo que se está viendo y la percepción que se tiene del material.

-El tiempo del espectáculo sometido a los tiempos propios de la evolución de los materiales, por lo cual estos últimos tienen influencia directa en la estructura dramática.

-La puesta en espectáculo de las transformaciones de los materiales, tal como propone Knoedgen.

-La relación de esos materiales con los cuerpos y con lo humano.

Este teatro de materiales es un teatro de las metamorfosis, que están a veces más ligadas a ser metáforas de sentimientos humanos, a veces a evocaciones de experiencias humanas. Muchas veces los materiales ‘bajos’ e indignos (grandes plásticos, papel, etc.), cobran un nuevo significado en escena y configuran un pequeño pero importante aporte en el teatro que estamos investigando. Lo importante para nuestra discusión es que estos espectáculos no pueden ser creados sin atravesar una etapa de conocimiento y experimentación del material, por lo que son una expresión concreta de lo que hemos llamado dramaturgia fenomenológica.

Podemos concluir que el teatro con TOM plantea la necesidad de tener en cuenta sus características desde la práctica y la teoría para desarrollar elementos dramáticos específicos. No creemos que esto constituya un cuerpo teórico diferenciado del teatro en general, sino una confluencia de puntos a tener en cuenta al momento de encarar una obra.

¿Hay categorías dramáticas especiales para trabajar con TOM? Conflicto, Personaje, Dispositivo

La extensión de este artículo hace imposible tratar en profundidad todas las categorías dramáticas y la manera en que puede establecerse un diálogo entre ellas y el teatro que utiliza TOM. Es por ello que hablaremos solo de algunas de ellas que nos parecen importantes: las nociones de conflicto, personaje y, brevemente, la de dispositivo.

Para ello nos será de mucha utilidad el exhaustivo trabajo de Yves Lavandier, *La Dramaturgia*⁵⁵, quien sostiene una posición aristotélica que nos obliga a pensar y repensar sus acertados planteos. Su propuesta está organizada en base a entender la dramaturgia como “la reproducción y la representación de una acción humana” y para llevar adelante estas dos acciones -reproducir y representar- toma como una de sus bases fundamentales la noción aristotélica de mimesis, que permite que, como público, “sintamos las emociones del otro”⁵⁶ y que, como dramaturgos, podamos “comulgar deseo y emoción, de hacer que el espectador se funda parcialmente en el otro”. Ahora bien, el desafío es grande cuando ese otro es un títere, un objeto o un material.

Conflicto

El conflicto desde una perspectiva clásica y en el teatro con TOM

El conflicto es una confrontación de fuerzas opuestas que genera dinámicas. En la dramaturgia clásica se utiliza para muchas cosas: para estructurar la línea de un personaje a lo largo de la obra, para desarrollar los temas de la obra introduciendo diferentes ideas canalizadas por personajes a través de sus encuentros y derivas y también para generar la estructura general de la obra. Al trabajar con TOM la noción de conflicto se amplía por la diversidad de aspectos que abarca.

Comenzaremos por una noción clásica como punto de partida, para poder analizar el campo dramático específico. Cuando Lavandier

⁵⁵ Lavandier, Yves. *La dramaturgia. Los mecanismos del relato: cine, teatro, ópera, radio, televisión, cómic*. Ediciones Internacionales Universitarias S. A., Pamplona, 2003.

⁵⁶ Lavandier, Yves, 2003, p.17-19.

habla de conflicto entra de lleno en la noción de fábula y de la psicología, tanto del personaje como del espectador: “Entendemos por ‘conflicto’ todo tipo de situaciones o de sentimientos conflictivos. Pueden ser sufrimientos, dificultades, o distintos problemas como peligros, fracasos, desdichas o la miseria. El conflicto genera en las personas que lo viven sensaciones (aspecto fisiológico) o sentimientos (aspecto psicológico) desagradables, siendo la ansiedad y la frustración los más frecuentes.”⁵⁷

La noción de conflicto en una dramaturgia con TOM no es solamente psicológica. Si bien la construcción dramática puede basarse en la anécdota contada, puede también aprovechar otros planos de la acción real presentada en escena como una potente fuente de signos y metáforas, planteando una aproximación dramática por afuera del texto escrito.

En primer lugar están los conflictos concretos de los materiales, propios de su composición y estado físico, y de los agentes de cambio que puedan transformarlos. Es decir que los materiales pueden, por ejemplo, humedecerse y ablandarse, disolverse, fundirse, aplastarse, leudar, quemarse, secarse, disolverse, explotar, reaccionar a la temperatura, a otros materiales, etc. Pueden desgarrarse, cortarse, unirse, fusionarse, etc. Estas son acciones reales, no ficticias, con existencia propia y están desprovistas de ficción, en principio, y no poseen otra simbología que su propio acontecer; tienen el potencial de ser expuestas y aprovechadas por el dramaturgo, como propone Knoedgen, en el pasaje citado más arriba al hablar de la fenomenología, para ser plasmadas dramáticamente. Pueden ser utilizados tanto como eventos en sí mismos o como metáforas de relaciones y estados de los humanos. Los materiales imponen a través de estas transformaciones sus procesos y tiempos propios y de esta manera supeditan la escritura a su condición física.

En segundo lugar, están los conflictos semánticos propios que proponen los objetos por su sola presentación. Estos conflictos están basados en la corroboración o en la alteración posible de los conceptos anclados cultural y socialmente en el público. En cuanto a la corroboración, está ligada a la noción de historicidad, ya comentada al momento de hablar

⁵⁷ Lavandier, 2003, p. 45

de Bertolt Brecht, y la manera en la que los objetos se convierten en signos a decodificar. La alteración de estos conceptos, por su parte, se da a través de los cambios de uso, de disposición espacial, y de asociación con otros objetos, que configuran ya una situación conflictiva.⁵⁸ Es por ello que uno de los espacios más potentes de la poética de los objetos está dado por el fenómeno de la percepción, que nos permite ver y reconocer algo, es decir, el pasaje de lo sensorial a lo racional. En ese pasaje juegan un gran papel la memoria y la capacidad de relacionar del pensamiento. Estas operaciones, ligadas a la trasposición de los objetos en escena y la puesta en relación con otros objetos y cuerpos, pueden traer aparejadas la desubicación del objeto con respecto a su espacio y uso original, y permitir la posibilidad de quebrar o subvertir un discurso existente.

Recordemos que los objetos son materiales estructurados u organizados, por lo que están sujetos a las modificaciones propias de su material constitutivo, por lo que a los conflictos antes descriptos que surgen de su presentación se acumula una capa de conflictos materiales, fortaleciendo la riqueza del lenguaje poético y la multiplicidad de operaciones conceptuales propias de este tipo de teatro.

En tercer lugar, en este orden creciente de significados acumulados, están los títeres. Ellos tienen una existencia propia como objetos, independiente del hecho de estar preparados para asumir un rol en una obra teatral. Paska hace referencia a este doble estándar: "...Mientras escribimos el teatro de títeres, nosotros pensamos en principio al títere como una cosa que hay que construir, un objeto que tiene que ser esculpido, ensamblado o encontrado, lo que constituye un proceso de concepción y de realización que puede acontecer independientemente de la atribución y del desarrollo de su rol de personaje. Un personaje será siempre exclusivamente una ficción, pero un títere, una vez realizado, se vuelve real en el sentido concreto, un objeto real, una cosa real. Un verdadero fragmento de la realidad concreta y cotidiana de la vida, aunque se parezca o no a un ser vivo o incluso a la imagen común

⁵⁸ Presentamos un ejemplo inventado: no es lo mismo presentar al público una miniatura religiosa de yeso junto a otras similares, que junto a implementos médicos usados o sobre un pastel decorado. Como tampoco es lo mismo presentarla al descubierto que cubierta con un calcetín agujereado, una tela preciosa o la piel de un pequeño roedor.

de un títere. O bien, cuando se trata de muñecas o de objetos encontrados, son naturalmente cosas ya reales que adquieren su carácter de títeres en un segundo momento, siendo el títere la forma de la que el objeto es la materia".⁵⁹

Es decir, los títeres acumulan conflictos de diferente orden. Llevan en sí una dimensión concreta signada por las características de los materiales que son su soporte, de los objetos que sirvieron para su construcción –y, por lo tanto, los conflictos dramáticos que surgen de unos y otros y sus campos poéticos–, pero también, a la vez, una dimensión más que es la que les otorga el hecho de ser figuras reconocibles para el público, tanto por su forma como de su dinámica, en el caso de ser figuras animadas.

Niveles simultáneos de conflicto con títeres y TOM

Veremos ahora con algunos ejemplos cómo conviven estos niveles en un títere.

Por el hecho de ser objetos nos remiten, por lo que son o por estar constituidos por otros objetos, a múltiples operaciones conceptuales previas a tener en cuenta la figura que representan. Así, por ejemplo, las viejas muñecas, con la parte superior de la cabeza rebanada que utilizaba el grupo argentino El Periférico de Objetos en varios de sus espectáculos (*Variaciones sobre B.*, *El hombre de arena*, *Máquina Hamlet*) en los años '90, situaban al espectador en un universo particular antes de cualquier acción, orientando cualquier lectura posible.

Con respecto a los personajes constituidos a su vez con otros objetos, los objetos adquieren varios niveles de significación previa y a todo tipo de movimiento. Es el caso de los personajes de la obra *Zboïde, des pissenlits aux étoiles* (1992) del grupo francés de teatro de objetos Turak, en el que los personajes estaban constituidos por objetos encontrados en altillos y granjas. El personaje principal, una niña, estaba construido por un mameluco engrasado, unos borceguíes gastados, unos lentes de soldadura y algún elemento más. Su madre era una enorme pava de campo para hervir agua, con anteojos de soldadura. En

⁵⁹ Paska, 1995, p.65.

esta figura se condensaban muchos niveles de lectura: estaba presente la resistencia a la metáfora de la que habla Mattéoli, ya que se veía el personaje y se veía la pava de campo. Al mismo tiempo hay un tema que excedía la fábula y teñía toda la obra: eran objetos en desuso, corroídos por el tiempo, dejados en el olvido, oxidados y despintados, pertenecientes a dueños de los que no conocíamos su destino; es decir que, en tanto espectadores, estábamos constantemente confrontados al paso del tiempo, a la decadencia y a la muerte, conceptos que estaban encarnados por los objetos, para tomar un término del teatro de actores. Podemos observar entonces que en un objeto están unidos inseparablemente pasado y presente. “Ocultar su pasado material le es muy difícil a un objeto. Algo de lo eterno e inmutable habita en ellos y son una metáfora existencial permanente en su diálogo con el tiempo humano.”⁶⁰

Esta dimensión material de los títeres es también utilizada en la construcción dramaturgica. Ya hemos dicho que por su propia constitución un títere puede ser pasible, al igual que un material, de derretirse, fundirse, disolverse, ablandarse, etc., lo que, como decía Knoedgen, constituye diferentes estados de su corporalidad que pueden ser utilizados para construir y organizar signos. Estas evoluciones de la materia adquieren otro nivel de lectura al ser integrados en una figura reconocible como personaje, ya que el espectador efectúa una asociación entre el cambio del estado de la materia y las características del personaje o su devenir. Es por ello que mucho teatro de títeres, y mucho teatro de objetos, utiliza estos cambios para dar cuenta de estados de ánimo, elevando la materialidad a nivel de discurso: esto lo podemos ver, entre muchos ejemplos, en la puesta de *El Cid*, de Corneille realizada por Emily Valentin (1996) en donde la historia de amor cortesano estaba contada por títeres moldeados en hielo que se derretían a lo largo de la función. De esta manera, las mutaciones de los materiales constitutivos de un títere se pueden convertir en una metáfora de un estado de ánimo y en una lectura del texto.

Por sobre todos estos conflictos debemos agregar los propios de la figura: la fidelidad o la distorsión con respecto a un modelo y las con-

secuencias que eso pueda traer, la monstruosidad o hibridación del cuerpo creado, la cohabitación de materiales y tecnologías diferentes en su construcción, las limitaciones de la estructura que conforma su cuerpo, la posibilidad de liberarse de las reglas de la gravedad y el tiempo que condenan al cuerpo humano, el trabajo de la escala. A esto agregaremos el amplio abanico expresivo que permiten los cuerpos de los títeres, que pueden ser cuerpos fragmentados, multiplicados, desmembrados, pulverizados, dispersos, y que permiten fácilmente exagerar las implicancias físicas de los conflictos hasta la literalidad. En este diálogo constante con el cuerpo y la vulnerabilidad de los humanos, está presente en el fondo un tipo de conflicto que Paska nos revela con mucha agudeza:

“Hay entonces siempre un subtexto en el teatro de títeres, incluso en sus encarnaciones más banales o triviales. El teatro de títeres no puede negar su identidad de ser un teatro de sentidos ocultos, porque el títere, por naturaleza, siempre tiene algo que esconder. Quisiera creer que es por esta razón que en las manos de manipuladores imprudentes o sin experiencia, el títere tiende siempre a comportarse de una forma frenética y en pánico. Como si, quedándose demasiado tranquilo, apreciara el riesgo de revelarse, de traicionar su gran secreto, porque, en desmedro de toda ilusión, siempre va a faltarle vida, y con la vida, va a faltarle la muerte (el mayor de todos los secretos).”⁶¹

En este particular teatro es necesaria entonces una comprensión de los conflictos posibles previos a la formulación del conflicto de la fábula. Esta idea ya existe en el teatro de actores y es útil para la reflexión de la dramaturgia con títeres y, en general, para todo el teatro que utiliza TOM; es el principio de pre-expresividad, trabajado por Eugenio Barba⁶². Haremos aquí un brevísimo resumen, diciendo que son los múltiples condicionamientos que toma el actor con oposiciones dentro de su trabajo corporal, como la orientación del cuerpo en el espacio y el trabajo con un cuerpo extra-cotidiano, que son todas nociones que preceden al texto⁶³.

⁶¹ Paska, Roman, 1995 p. 65t.

⁶² En este artículo tomaremos de una manera general la idea de pre-expresividad desarrollada a través de los años por Eugenio Barba, siendo interesante desarrollar el tema en detalle, así como también estudiar comparativamente el tratamiento de los objetos propuesto por la antropología teatral y por algunos artistas del teatro de objetos.

⁶³ “Una alteración del equilibrio trae como consecuencia tensiones orgánicas precisas que com-

⁶⁰ Alvarado, 2015, p. 15

Podríamos decir entonces que los TOM tienen una pre-expresividad ligada directamente a su condición material y de construcción, y estas condicionarán cualquier operación dramaturgica que se quiera encarar junto a ellos.

Una vez trabajados los conflictos previos a la presencia escénica, podemos pasar a otro nivel de consideraciones. La concepción y clasificación clásica de los conflictos plantea una serie de grandes desafíos para pensar los títeres y de una manera más general los TOM. Esto se da por el desfasaje que se provoca al transpolar las categorías pensadas para personas a las figuras y a elementos más abstractos. Partiendo de la dramaturgia clásica podemos preguntarnos: ¿cómo podría trabajarse con TOM un conflicto estático (vivido de manera pasiva) o dinámico (de manera reactiva)⁶⁴? ¿En qué elementos reales y en qué acciones se transforman las nociones de obstáculos interiores (surgidos del propio personaje), u obstáculos exteriores (surgidos del entorno)? ¿Cómo se trabajarían con TOM los obstáculos externos de origen interno (como Lavandier pone de ejemplo en la estructura de *Otelo* de Shakespeare, es su personalidad la que estructura la situación general⁶⁵) o al revés, los obstáculos internos de origen externo (como en una obra en la que se trate las dificultades de un protagonista en tiempos de guerra⁶⁶)?

En definitiva, ¿qué sería en este tipo de teatro de materiales, objetos y títeres lo interior y lo exterior?, ¿cómo debería ser trabajado en un posible texto?, ¿el antagonista puede tener otra dimensión por afuera de la propia de la fábula, al constituirse en un material concreto? Estas preguntas merecen un estudio teórico ampliado, detallado y particular diferente del que estamos haciendo, que es de orden más general. Lo que podemos asegurar es que estos interrogantes son grandes provocadores de escritura y creación.

prometen y subrayan la presencia material del actor, pero un estado pre-expresivo, un estadio que precede a la expresión intencional e individualizada". Barba, Eugenio. *Más allá de las islas flotantes*. Firpo & Dobal, /editores. Buenos Aires 1987, p.187-188

64 Intentamos aquí realizar un resumen de las nociones principales que nos interesan del capítulo 1 "Conflicto y emoción" Lavandier, 2003, p. 45- 63.

65 Lavandier, 2005, p.107.

66 En Colombia hay un vasto corpus de obras teatrales que toman el tema del conflicto armado en el cual hay muchas obras en los cuales los personajes son condicionados por las situaciones de guerra. Ver Mariño, Enrique Pulecio. *Luchando contra el olvido. Investigación sobre la dramaturgia del conflicto*, Ministerio de Cultura, Bogotá, 2012.

Personaje

El estatuto del TOM en una creación

La primera pregunta que debe hacerse un dramaturgo al trabajar con TOM en escena es si estos son pertinentes para la obra, cuál es su estatuto -es decir, qué son los TOM con respecto a lo que se intenta contar-, cómo y por qué se integran a la idea del espectáculo, por qué ese personaje será llevado adelante por un títere, un objeto o un material y qué rol cumplirá, no solamente dentro de la historia, sino dentro del espectáculo en general. No debemos dar nunca por hecho la aceptación de los TOM como partícipes de una creación sin pensar qué hacen allí. Mucha dramaturgia específica de este tipo de teatro considera la presencia de los títeres como un hecho y no se hace estas preguntas, entrando de lleno en la anécdota y perdiéndose una dimensión de la capacidad de los TOM de generar significados. Nos parece necesaria una reflexión que dé sentido a la utilización del lenguaje de manera integral.

Es necesario saber que las representaciones de lo humano que vemos y creamos en el teatro con TOM, están fuertemente marcadas por el imaginario del romanticismo⁶⁷. Fue en ese período del siglo XIX que como reflejo del malestar humano y de la pérdida de identidad y voluntad en manos de fuerzas superiores, los románticos desarrollaron y multiplicaron en sus novelas y obras las presencias de los simulacros como metáforas de lo humano: dobles, reflejos, fantasmas, marionetas, espejos, miniaturas, muñecas, autómatas, maniqués y muñecos de cera, entre otras formas⁶⁸. Estas presencias inquietantes siguen inspirando a los creadores actuales, incluyendo la utilización de tecnologías. Es así que estos temas románticos derivan en la presencia escénica de la confusión de cuerpos humanos y artificiales, en la hibridación, multiplicación y extensión de los cuerpos, en la convivencia (en cuerpos separados o en el mismo cuerpo) de lo orgánico y lo mecánico, y en la simultaneidad

67 Boie, Bernhild. *L'homme et ses simulacres. Essay sur le romantisme allemand*. José Corti, París, 1979.

68 Es por ello que nos ha resultado enriquecedor el poder ver las nociones de las figuras en otras culturas, tal como pueden ser entendidas en África. Véase Darkowska -Nidzgorski Glinka, Nidzgorski Denis, *Marionnettes et masques au coeur du théâtre africain*. Sepia, Saint Maur, 1998.

de lo muerto, lo inerte y lo vivo.

Una vez que hemos decidido trabajar con estas representaciones, ¿cómo se traduce el estatuto de los títeres con que se va a trabajar en la dramaturgia concreta?, ¿qué presencias escénicas pueden vehicular qué tipo de conflictos específicos?, ¿cuáles serían, entonces, las características de estos personajes?

Hablar de los personajes en una dramaturgia con TOM implica una serie de análisis ligados a las sutiles diferencias que existen entre títeres, objetos y materiales. De manera general podemos decir que, en muchos casos, la construcción del personaje desde la dramaturgia y la construcción del personaje desde la interpretación son procesos que van en conjunto, acentuando más el carácter fenomenológico de este tipo de escritura. Los caminos para la creación de un personaje son diferentes según los creadores y no necesariamente excluyentes; es en la convivencia de estas estrategias de creación que surge la riqueza del lenguaje.

El títere como personaje

Existen varias maneras de abordar la creación del personaje-títere. Señalaremos aquí algunas líneas principales aclarando que los procesos artísticos no son rígidos: el personaje puede encontrarse en una dramaturgia existente, registrada previamente, y ser funcional a una fábula, o bien puede construirse en el devenir de la creación del espectáculo. Dentro de esta segunda estrategia, el personaje puede tener origen en la creación plástica de un cuerpo y un entorno, resultar de una elección de objetos o de un montaje de objetos, y puede ser un personaje que se construye en el descubrimiento de su presencia y manipulación, y las consecuencias que estas traen en escena.

La figura a la que hace referencia un títere es, sobre todo, reconocible por su aspecto, y en general, esta figura es reductiva: permite una identificación inmediata a partir de rasgos simples. Tipos y arquetipos son puertas de entrada para la construcción del relato. Los estereotipos y sus referencias o evocaciones culturales son parte del lenguaje de los títeres y se convierten en una invitación inmediata a la fábula, muchas

veces sin tener en cuenta el potencial anterior a la entrada de la figura en un relato, tal como hemos descripto anteriormente.

La figura está construida de una manera determinada, la estructura del títere, que condiciona los movimientos que pueda darle un manipulador. Estos movimientos generan una “ilusión de vida”, que es la lectura de los movimientos que hace el espectador y que desarrollaremos más adelante. Esto es aplicable a las figuras neutras e incluso amorfas cuando se constituyen en personajes que realizan acciones que son identificadas. Es lo que hace posible que un mismo títere neutro, a través de la interpretación, pueda ser diferente: un anciano o un niño; o que un montón de papel abollado sin rostro construido, pueda ser reconocido como un pez o un perro.

Estas características, lejos de reducir el mundo de lo posible, lo amplían, ya que los títeres nos revelan aspectos inesperados de la figura que presentan. Las combinaciones de estos factores generan posibilidades infinitas: un cuerpo puede moverse con una dinámica que no le corresponde, una figura puede transformarse, una figura que evoca una cosa puede ser otra, etc. En este sentido los títeres son superiores a los humanos⁶⁹, y se sitúan en un lugar propicio a la creación, ya que no solo tienen una corporalidad diferente sino que, como hemos citado a Paska, siempre les va a faltar la vida y, con ello, la muerte.⁷⁰

El objeto y el material como personajes

Estableceremos dos líneas posibles de trabajo con los objetos y materiales como personajes: la animación y la figura no animada.

Con respecto a la animación, en la Argentina han tenido mucha importancia los talleres “Dramaturgia de la Cosa” dictados por el dramaturgo Mauricio Kartun, en el marco de la escuela de titiriteros del Teatro San Martín durante los años '90 y hasta mediados de la década

⁶⁹ Hay una larga genealogía teatral clásica acerca de la superioridad de las figuras, en donde encontramos las obras y los escritos, entre otros, de Heinrich Von Kleist, Maurice Maeterlinck, Arthur Gordon Craig.

⁷⁰ Paska, 1995, p. 65

siguiente. Su propuesta era narrar o poetizar con objetos, generar una dramaturgia y lograr que el centro de la atención creadora descansa en el protagonismo de los objetos, en su organización narrativa. Kartun basaba su trabajo en los objetos animados, y en las condiciones en las que se generaba esa manipulación, siempre teniendo en cuenta elementos clásicos de la dramaturgia: conflicto, generación de una intriga y mecanismo progresivo de presentación. El hecho de darle preponderancia a la animación, orientaba las producciones a un trabajo sensible alrededor de la noción de un objeto antropomorfo, que al no poder asumir la forma humana, la encarna haciendo de sus límites y su materialidad su fuerza poética.⁷¹

Si pasamos de la figura animada, ligada al mundo de los títeres, a la figura no animada ligada a los objetos que se resisten a la metáfora como afirma Mattéoli⁷², podemos decir que el trabajo de dramaturgia con objetos tiene que ver con la manera de elevar al objeto a rango de partenaire de los actores y convertirlo en protagonista.

Para darle importancia a los objetos el sociólogo, filósofo y antropólogo Bruno Latour puede ayudarnos con su idea acerca de un parlamento en el que defiende y sostiene que los objetos tienen derechos que han sido rechazados sistemáticamente por la modernidad, entre otras cosas, por la propensión a pensar la realidad a través del dualismo sujeto/objeto. Y que es posible reconocer los derechos, la autonomía y la agencia (capacidad de acción y decisión) de los objetos.⁷³

Es la agencia de los objetos la que nos da la clave. Es el autor teatral el que debe abrir la puerta a que los objetos decidan sobre los diferentes elementos teatrales que constituyen una obra: el espacio, las acciones, el tiempo. ¿Cómo lograr que un objeto tenga tanta importancia como un actor, como un texto? Al ser un mecanismo poético, es imposible sistematizarlo más allá de la práctica individual. Los resultados de esta escucha son tan diferentes como los artistas que se deciden a emprender el camino. Podemos decir que en el trabajo con objetos hay un

71 Ferreyra, Milagros, "Mauricio Kartun y su taller de dramaturgia de objetos". *Cuadernos de Picadero* N° 12, 2007, p.13-21

72 Ver nota 36.

73 Lash, Scott. "Objetos que juzgan: el Parlamento de las cosas de Latour". Página del EIPCP, Instituto Europeo para políticas culturales progresivas. 1999. <http://eipcp.net/transversal/0107/lash/es>

constante juego entre lo que el objeto es y cómo utilizar eso en escena. Retomamos la idea del arte de la presencia⁷⁴ para desglosar la dramaturgia de objetos en acciones ineludibles que componen su estructura y funcionamiento: aparición, exposición, presencia, combinación y ocultamiento o desaparición de objetos. Dentro del momento de presencia encontramos las posibles interacciones con los intérpretes, con la amplia gama de combinaciones de la interacción corporal y actoral, y los diversos grados de animación y delegación de discurso hablado. Estas herramientas simples, que pecan de obvias, nos dan un panorama de los diversos momentos a tener en cuenta por un dramaturgo en la concepción global de una obra.

Lo mismo es aplicable al trabajo con materiales 'en bruto', en donde se suma el hecho la herramienta principal del lenguaje son los estados propios de la materia, los factores interiores o exteriores de cambio, la intervención de esos factores y las metamorfosis correspondientes. Al trabajar con materiales, así como con objetos, en general se trabaja con el campo semántico que generan, con su poder evocador.

Dispositivo narrativo, dispositivo escénico

Pensar la dramaturgia de los TOM nos llevó a pensar también en dónde están guardados, por dónde salen y cómo es que llegan a la escena, lo cual significa revalorar la noción del retablo de títeres, negro, neutralizado, supuestamente invisible y dejado fuera como signo, para darle una nueva lectura.

Para ello volvemos a Danan, quien en su ensayo rescata la noción de dispositivo⁷⁵. Los conflictos y los personajes en el teatro están contenidos en un espacio físico durante un tiempo, y una dramaturgia no puede escapar a pensar en este contenedor, al que llamamos dispositivo. Nos interesa desarrollar aquí para ver sus consecuencias en el teatro con TOM.

En la narrativa el dispositivo es lo que permite el desarrollo de la fábula. Algunos ejemplos claros de ello son la historia de cómo Sherezade

74 Danan, 2012, pag. 86. Ver nota 37

75 Danan. "¿Dispositivo versus dramaturgia?", 2012, p. 62.

va salvando noche a noche su vida contándole historias al sultán en “Las mil y una noches”. Esto hace posible que las historias queden truncas al final de cada noche, da lugar a comenzar una historia nueva, y meter una historia dentro de otra.

En el teatro con TOM el dispositivo es un objeto real que los contiene, y que forma parte de los signos escénicos. Este tipo particular de dispositivo es a la vez físico y narrativo. Es un objeto determinado, una evolución de la idea de retablo, que justifica y permite el escondite, el almacenamiento y la aparición de los títeres, objetos y materiales. Este objeto cumple también un rol en el espectáculo, ya que justifica la existencia misma de los TOM en escena y no es un objeto estático, ya que a su vez también se transforma.

Una dramaturgia para TOM considera la globalidad de una creación, y pensar el espacio de donde surge el universo plástico es una oportunidad de anclar la obra en un punto de partida, lejos de la idea del espacio neutro, dando asidero a la poesía que se va a desarrollar. Constituye, a su vez, un desafío para el dramaturgo el poder hacer evolucionar al dispositivo a lo largo del tiempo del espectáculo.

Personaje y cuerpo en el teatro con TOM

Desarrollo del personaje clásico para actores

En nuestro camino de dialogar con la dramaturgia clásica a través de Y. Lavandier, veremos que el análisis del tema del personaje puede seguir creándonos un sinnúmero de interrogantes y perspectivas.

Lavandier establece categorías del personaje en función directa con la fábula: está el personaje principal, el protagonista, aquel que vive el mayor conflicto, o conflicto central, y con quien se identifican tanto el autor como el público, y los personajes secundarios, que tienen objetivos menores.⁷⁶ Los personajes pueden ser individuales o colectivos. El protagonista tiene un objetivo principal o general que se sostiene a lo largo de la trama y otros sub-objetivos que le permiten pasar de un

⁷⁶ Esta y todas nociones que siguen en referencia al autor intentan resumir las nociones del capítulo 2 del libro “Protagonista-objetivo”. Lavandier, 2003, p. 65-78.

momento a otro de la obra, lo que permite al autor tratar un tema y desarrollar en la obra tanto el tema como los personajes.⁷⁷ Al encontrarse con dificultades, el protagonista debe superarlas, constituyendo esto un reto y poniéndose en juego lo que el protagonista puede ganar o perder, y de esta manera el autor puede organizar un relato.

Los objetivos y las dificultades tienen también jerarquías y clasificaciones, en cuanto a la simpatía o rechazo que pueda generar el personaje en el espectador y en cuanto a lo general o local de la situación en la cual suceden, conformando un entramado de objetivos, medios para alcanzarlo, dificultades y sub-objetivos para resolver la situación inmediata. Dentro de este devenir de la fábula el protagonista debe tener “el intenso e inquebrantable deseo de alcanzar su objetivo”⁷⁸, y en ese momento resolver su dificultad, o no, o tener otro beneficio inesperado. Con respecto al espectador, el objetivo planteado debe ser reconocido fácilmente, y debe estar justificado, así como también se deben dosificar los obstáculos.

Ahora bien, esta descripción que hace Lavandier es acorde a los cánones de construcción de la dramaturgia más clásica, ligada al desarrollo de una fábula y no atraviesa las mediaciones necesarias en el trabajo con TOM.

Desarrollo del personaje TOM

La construcción de los personajes con TOM tiene otras características, marcadas no solo por las diferencias entre títeres, objetos y materiales a nivel del tratamiento del conflicto en cada uno de ellos, sino también en el hecho de que las nociones de cuerpo, escala, acción y habla tienen otros potenciales específicos y diferentes a los del actor. Estos potenciales cuestionan las categorías clásicas del personaje por lo que necesitan una escritura que los favorezca, que estimule su performance y permita el surgimiento de un lenguaje con características propias.⁷⁹

Desarrollaremos a continuación una reflexión respecto de las nociones

⁷⁷ Lavandier, 2003, p. 68.

⁷⁸ Lavandier, 2003, p. 77.

⁷⁹ Curci, 2011, p.85

de cuerpo, escala, acciones y escritura didascálica. El habla será desarrollada aparte pues nos requiere de un desarrollo mayor.

La cuestión del cuerpo

El cuerpo del títere es un cuerpo de ficción. Es incompleto, grotesco –en el sentido de que sintetiza y exagera algunos rasgos específicos- ; no está constituido armónicamente como el de un ser humano, es un cuerpo híbrido, deformado, que utiliza fragmentos, restos, ortopedias, prótesis, y tiene un funcionamiento particular. Este funcionamiento se rige por una coherencia inventada que está vinculada a la ilusión de vida conferida por el manipulador. Esa ilusión es una sumatoria sucesiva de movimientos que construyen una serie de convenciones, es decir, una serie de interpretaciones por parte del público, que como capas de una cebolla, van generando un comportamiento ‘creíble’. Entre estos movimientos encontramos: miradas, gestos y acciones representativas, funcionamiento orgánico del cuerpo de ficción, respiraciones, desplazamientos, ilusión de peso y fuerza de gravedad. A ellos se agrega la articulación de estos elementos entre sí y la coordinación con el texto, si es que existe. Estas características corporales toman a su cargo una opinión sobre lo humano que precede a la palabra y se convierten en un elemento dramático específico.

Escala y metamorfosis

La escala de un personaje es un elemento dramático que siempre se sitúa y refiere a la escala humana. La razón que lo convierte en una categoría dramática específica es que no solo trabaja el punto de vista del personaje y, por lo tanto, su perspectiva, sino también el del espectador, lo que determina la organización del conjunto de signos de una obra.

La escala no es un elemento estático. La materialidad de los títeres permite un cambio en el tamaño de los cuerpos y una metamorfosis del mismo cuerpo. Esto es corriente en los dibujos animados y en muchas películas cinematográficas, y está asimilado a la escritura dramática sin que se le dé la importancia que puede tener este proceso combinado

con el teatro, en donde la perturbación de la escala humana y su transformación se da en tiempo presente.

El cambio de escala no constituye ninguna novedad y tiene una larga historia en la mitología, como las múltiples metamorfosis de Zeus, las diferentes formas del diablo en la Biblia, los djinns en *Las mil y una noches*, y también en la literatura, desde el ogro del *Gato con botas* en la versión de Charles Perrault (1697), hasta los diferentes cuerpos que adquiere Alicia en *Alicia en el País de las Maravillas*, de Lewis Carroll (1865).

Este principio de la escala que, por ejemplo, trabajara Jonathan Swift en *Los Viajes de Gulliver* (1726) le permitía al protagonista cambiar físicamente su perspectiva y de esta manera cambiar su opinión, revelándonos desde el punto de vista superior de un gigante las miserias humanas de los pequeños liliputienses o utilizar el aumento de una lupa para señalarnos los espantosos pequeños detalles del cotidiano que no percibimos y que aparecen crudamente en los habitantes de Brobdingnag, la isla de los gigantes. Este mecanismo de la escala es utilizado constantemente en el teatro de títeres, tanto para trabajar la escala humana en escena –o en la calle– como para invertir la manipulación y manipular al público. Esto se puede ver claramente en el caso de la compañía Royal de Luxe cuando con *Le Géant tombé du ciel* (1993) su títere gigante convierte, con su sola presencia, a sus espectadores en los diminutos habitantes de Lilliput. También sucede cuando la compañía Modern Hotel nos permite recorrer un campo de concentración en miniatura en Kamp (2005), dándonos una visión general del tema, lo que nos posiciona a los espectadores a asomarnos a los hechos desde un balcón, otorgándonos un lugar de supremacía. La existencia de la misma escala para humanos y títeres da lugar a los juegos de la confusión profusamente trabajados por artistas como, entre otros, la compañía Belga Moussoux- Bonté, el grupo argentino El Periférico de Objetos, la performer alemana Ilka Schönbein⁸⁰. Un claro ejemplo de la utilización de la metamorfosis en vivo es la asombrosa transformación de cisne en princesa, a través de un simple mecanismo en escena (un títere reversible hecho en un material blando) que utiliza la com-

⁸⁰ Ver Paska, Román et al. *Alternatives Théâtrales 65-66 – Le théâtre dédoublé*, 2000. En esta edición Paska convoca a artistas e investigadores para desarrollar la genealogía y el desarrollo del teatro que utiliza el doble del actor en escena.

pañía española Títeres Etcétera Teatro en su espectáculo *Soñando el carnaval de los animales* (2004).

La escala y la metamorfosis se suman así a los elementos específicos de esta escritura, permitiendo al espectador tener la visión de un niño, un adulto o un dios, alternativamente. ¿Cómo se integra y cuáles pueden ser sus implicancias en el sistema de una obra? Los creadores deben tomar decisiones al respecto.

Acciones y escritura didascálica

Corroborando el peso de la corporalidad de los TOM se nos vuelve una evidencia que son las acciones las que constituyen el desarrollo de los personajes y discurso esencial de este tipo de teatro⁸¹. En el amplio abanico que abarca desde la reproducción naturalista y virtuosa de las acciones a su estilización o síntesis, los títeres se constituyen en un discurso visual y conceptual. Hemos nombrado antes una escritura didascálica, de la que daremos algunos ejemplos de los muchos existentes tanto de obras escritas para actores como de otras escritas para títeres.

Existen diferentes estrategias para trabajar las acciones en escena desde la dramaturgia. Una de ellas es tomar una actitud descriptiva de estas acciones, marcando el trabajo que deba hacer el manipulador. Dos ejemplos claros de esta descripción son *La calle de los fantasmas*, escrita para títeres por Javier Villafañe⁸² antes de su publicación en 1943, que realiza una descripción sin otra intención que plasmar una pantomima, y *Acto sin palabras II*, escrita para actores por Samuel Beckett y estrenada en 1964⁸³. La didascalia de este último texto da cuenta de

81 Paska, 1995, p. 65.

82 "Por la derecha, a espaldas de Juancito, se asoman dos fantasmas. Son muy parecidos. Los dos tienen la cara blanca y un manto negro. Detrás de los fantasmas está el Diablo, envuelto en una capa roja. Juancito, al verlos, huye por la izquierda. María cae desmayada. Los dos Fantasmas y el Diablo ríen y desaparecen por la derecha. María queda tendida en la mitad del escenario. Los cabellos en desorden le cubren la cara. Por la izquierda Juancito asoma la cabeza. Espía repetidas veces. Lentamente se acerca al lado de María y la abanica con las manos". Villafañe, Javier, "La calle de los fantasmas" en *Títeres*, Buenos Aires, Hachette, 1943, p. 18.

83 "...Entra por la derecha la aguja, estrictamente horizontal. La punta se inmoviliza a treinta centímetros de la bolsa A. Un tiempo. La punta retrocede, se inmoviliza un instante, se fija en la bolsa, se retira, retoma su lugar a treinta centímetros de la bolsa. Un tiempo. La bolsa no se mueve. La punta retrocede de nuevo, un poco más que la primera vez, se inmoviliza un instante. Se fija de nuevo en la bolsa, se retira, retoma su lugar a treinta centímetros de la bolsa. Un tiempo. La bolsa se mueve.

una maquinaria más vasta que el espacio que describe y de lo que se ve en concreto, dando paso a otra de las direcciones dramaturgias, que está marcada por utilizar la didascalia como espacio poético. Otros autores, ya previos a Beckett, toman a las didascalias como el espacio de desarrollo de un universo particular en donde adivinamos que los personajes no son humanos y conforman parte del repertorio de títeres, entre ellos están Maurice Maeterlinck, Alfred Jarry, Ramón María del Valle Inclán. Un ejemplo de estas didascalias poéticas y titiritescas se encuentra la obra breve *El paseo de Buster Keaton*, de Federico García Lorca (1928), en donde el autor da cuenta de cambios espaciales y de volúmenes de objetos difíciles de lograr con el teatro tradicional pero simplemente realizables en el teatro de títeres.⁸⁴

Un aparte en nuestra reflexión merece el trabajo del dramaturgo Heiner Muller. Sus obras no están escritas bajo ningún concepto para TOM, pero nos abren pistas en una posible manera de abordar el trabajo de imágenes y acciones. En *Máquina Hamlet*, de Heiner Muller (1977) en la didascalia de la 'Escena 3. Scherzo'⁸⁵ queda plasmado un mundo poético de gran fuerza y de tanta potencia como cualquier parlamento.

Es por ello que la didascalia se redimensiona como instrumento de escritura, ya que no solo puede ser utilizada como un espacio de descripción del personaje o de una situación sino que puede quebrar el parámetro de lo humano, crear y desplazarse hacia otros espacios posibles por fuera de la escena, aprovechar los recursos del

La aguja se retira.... Beckett, Samuel, "Acte sans paroles II" en *Comédie et actes divers*, París, Les éditions de minuit, 1972, p. 107.

84 Buster Keaton, Es emocionante (*Pausa. Buster Keaton cruza inefable los juncos y el campillo de centeno. El paisaje se achica entre las ruedas de la máquina. La bicicleta tiene una sola dimensión. Puede entrar en los libros y tenderse en el horno de pan. La bicicleta de Buster Keaton no tiene el sillón de caramelo y los pedales de azúcar como quisieran los hombres malos. Es una bicicleta como todas. Pero la única empapada de inocencia. Adán y Eva correrían asustados si vieran un vaso lleno de agua, y acariciarían en cambio la bicicleta de Keaton*). García Lorca, Federico. "El paseo de Buster Keaton" en *Cinco farsas breves*, Losada, Buenos Aires, 1991. p. 106

85 ... (*Universidad de los muertos. Murmullos y susurros. Desde sus lápidas (púlpitos) los filósofos muertos arrojan sus libros sobre Hamlet. Galería (ballet) de las mujeres muertas. Mujer con la soga al cuello, mujer con las venas rotas, etc. Hamlet las observa con la actitud de quien está en un museo (teatro) Las muertas le arrancan la ropa del cuerpo. Desde un féretro erguido donde se lee la inscripción HAMLET 1 aparecen Horacio y Ofelia vestida y maquillada de puta. Striptease de Ofelia*)... Muller, Heine: *Máquina Hamlet, Cuarteto, Medea Material*. Traducción de Gabriela Massuh, FI-REX 21 S.L., España, 2011, p. 12

lenguaje y puede utilizarse en la construcción de un universo en el que imbrican las imágenes y las acciones.⁸⁶

El personaje y la palabra dicha

El habla es uno de los primeros y grandes recursos de la dramaturgia clásica y es una ilusión y un artificio en el terreno de los TOM⁸⁷, por lo que detenernos en este tema aportará elementos para la reflexión. Tal vez sea Daneil Lemahieu uno de los que abre este campo de pensamiento y creación al plantearse cómo la corporalidad de los títeres condiciona la construcción del habla. Este cuerpo, sostiene Lemahieu, tiene influencia en la manera de estructurar un discurso, ya que es un cuerpo incompleto, desagarrado, extendido, fragmentado, y tiene presencias o ausencias notables: articulaciones, mirada, boca. Por lo que su relación con la génesis de los textos y la emisión merece, al menos, ser especial. Al decir de Daniel Lemahieu, los títeres ‘hablan mal’ y para ello trae a cuenta una cita de Samuel Beckett: “Extranjero en su idioma, ¿cómo procede el escritor? El no mezcla otra lengua a la suya, pero talla en su lengua (propia) una lengua extranjera (sucua). Esta no existía antes del gesto o el ejercicio de la escritura. Consecuencia: bien decir no es una preocupación del dramaturgo. Más bien mal decir. El mal decir del autor nos reenvía al mal ver de los titiriteros”.⁸⁸

Siguiendo con este razonamiento, Lemahieu, profundiza la posibilidad de ruptura del lenguaje como campo expresivo que permiten los títeres:

“... La homogeneidad de los discursos socializados llanos es atacada por maneras de hablar heterogéneas, grietas, cortes, fracturas, fallas en

⁸⁶ Con respecto a los autores nombrados en este apartado nos queda pendiente profundizar el planteo de Pénélope Duchaufur, docente e investigadora francesa, que en la universidad de París III, Sorbonne – Nouvelle diara durante la preparación de su tesis un taller sobre dramaturgia de títeres, en el que planteaba que las obras pueden ser clasificadas en “Escritas para títeres”, dentro de lo cual podríamos incluir a García Lorca y Villafañe, ‘Títriles’- intentamos con esta palabra traducir su expresión inventada ‘marionnettibles’ – como podrían ser claramente las obras de Samuel Beckett *Acto sin Palabras I y II*, o las obras de Philippe Minyana *Dramas Breves I y II* no escritas para títeres pero fácilmente adaptables, y ‘Títriles’, tampoco escritas para títeres pero que contienen en su propuesta elementos cercanos al teatro que utiliza TOM, como es el caso de Lewis Carroll.

⁸⁷ Paska, 1995, p.63, Ver nota 18.

⁸⁸ Lemahieu, 2002, p. 26.

el decir fragmentadas que entran en erupción. A lo que se agrega la lógica desordenada de los sueños o, al menos, atravesada por bocanadas de inconsciente. Esto se marca por lapsus, rictus, divagaciones, sonoridades inarticuladas, ligazones forzadas entre significante y significado, juegos de palabras, y, a veces, imágenes de pesadilla. En este tremendo y simpático lío, el cuerpo y la materia de la mano titiritesca engendran estos fragmentos y bloques de textos disparatados y sincopados, acumulados, pegados y montados a partir de asociaciones libres...

¿...A qué nos lleva esta puesta en síncopa y esta crisis de la lengua y de los sonidos hecha por los títeres...?

...Lengua propia, lengua sucua: esto conduce a hacer gritar, pegar alaridos, balbucear, tartamudear la lengua. De golpe, el escritor como el titiritero se viven como extranjeros en el idioma en el que se expresan, incluso si, para el otro, es su lengua materna y, para el manipulador, su sola manera personal y única de hablar a través de cuerpo y de los objetos exhibidos...”.⁸⁹

Es así que en el trabajo con TOM la lengua que dice la dramaturgia se libera del yugo del cuerpo humano que la emite en el teatro de actores, y encuentra un espacio alterado, libre y lúdico que reinventa el terreno de escritura hacia espacios que traen nuevas respuestas.

Este proceso de paso de la escritura para actores a la escritura para títeres y las nuevas preguntas que aparecen en el camino es descrito por la dramaturga francesa Noëlle Renaude, que lo describe como “una saludable desorganización de lo humano”.

“¿Qué cuerpos imaginar entonces para qué lenguas? ¿Qué palabras inventar para qué cuerpos? ¿Por qué y cómo separar lo que digo de lo que supuestamente soy? ¿Por qué entonces no llegar, hoy, a considerar este tranquilo y muy evidente encuentro entre una palabra a decir y el cuerpo que le conviene? Es una tentación afirmar que los títeres son una de las respuestas sensibles a estas preguntas, que convengo, son poco novedosas. Porque, por lo que conozco de los títeres, es justamente eso: la separación fundamental de la palabra y del cuerpo. Y la paradójal, por posible, reconciliación de los elementos separados. Creo

⁸⁹ Lemahieu, 2002, p. 26.

entender también que es el lugar en donde se puede practicar la desorganización del mundo, físicamente, materialmente, con sus escalas incoherentes, sus mestizajes y sus imprevisibles representaciones de nosotros mismos.

A decir verdad, a esta estética de la perturbación la descubrí hace poco. Ahora que la escritura siempre fue para mí el lugar en donde se debe organizar el caos.⁹⁰

Es con estas nociones en donde encontramos una de las especificidades del tratamiento de los personajes en la dramaturgia para teatro con TOM: los cuerpos de ficción evolucionan en su materia constitutiva y pueden condicionar, ser condicionados por la fábula o ser independientes de ella. En su funcionamiento de ficción no están regidos por las reglas de la gravedad, el tiempo ni el espacio, y por su constitución misma condicionan la creación de una gramática y un discurso libres que pueden reflejar la fragmentación, la deformación, la síntesis y los quiebres del cuerpo que la sustenta.⁹¹

El discurso de los objetos que no hablan

En el caso de trabajarse con objetos, la presencia objetual contiene información que no necesita ser expuesta en un eventual texto. Su presencia silenciosa es independiente del devenir de la fábula. Hay una línea de trabajo que se diferencia de los títeres: no utiliza el habla de los objetos, o la animación, se aleja de la noción de títere y se basa en la presentación de objetos. Esta manera de crear utiliza, eventualmente, un habla somera, una acotación del actor o una distancia que acentúa el hecho que la voz no sale del objeto sino que es un artificio de actuación; en definitiva, que deja en claro que no hay ninguna intención de ilusión. Los objetos construyen el discurso, la obra se arma en base a

90 Renaude, Noëlle. "Une salutare désorganisation de l'humain" en *Alternatives théâtrales* 72 – *Voix d'auteurs et marionnettes*, 2002, p.78

91 En un artículo que hemos escrito acerca de la interpretación con títeres, notábamos que "al mismo tiempo la noción de personaje ha evolucionado con el teatro contemporáneo, desdoblándose y dejando en evidencia su carácter ilusorio, diluyéndose en ese espacio creado entre el teatro, la danza, la performance, en el teatro documental, y en muchas otras formas teatrales. Esto fue investigado por Robert Abirached en *La crisis del personaje en el teatro moderno*, Madrid, Asociación de Directores de Escena, 1993. Es un libro basal para pensar el teatro actual en lo que podemos llamar el fin del imperio de la fábula.

sus características y marcan el trabajo de un actor o grupo.

En mi propia práctica escénica, desde los inicios, junto a Graciela Ferrari,⁹² esto se realizaba de manera intuitiva hasta el encuentro con el arqueólogo argentino Axel Nielsen, quien en un laboratorio en conjunto (2010) nos acercó bibliografía relacionada con su campo de estudio. En este acercamiento con la arqueología encontramos muchas coincidencias en la importancia dada al discurso del objeto, incluso con el tratamiento y las técnicas de manipulación, y enormes diferencias de corpus teórico. La arqueología y la cultura material desarrollan y debaten pensamiento alrededor de los objetos desde hace muchos años, a diferencia de los investigadores del teatro de objetos, en donde conforman un grupo reciente y netamente especializado. Nielsen nos señaló, para gran utilidad dramática, que los objetos median y permiten nuestra existencia en el mundo, que dependemos de ellos para vivir y que nos sobreviven. Entre las lecturas propuestas en el trabajo conjunto pudimos llegar a los escritos de Igor Kopytoff, en donde pudimos ver, primero, que las fronteras entre sujeto y objeto no son tan claras como parece en nuestra sociedad occidental, y también entender que gran parte de la información que da un objeto en escena se relaciona con su biografía social, es decir, la trayectoria social del objeto en el que se acumulan marcas particulares. Este procedimiento de extraer a los objetos de los procesos de mercantilización en el que están mezclados con otros, para volverlos únicos e irremplazables⁹³, tal como plantea el autor, fue reconocido como una de las bases mismas del teatro de objetos, en donde los objetos se extraen de un contexto determinado y se colocan en el espacio para que su presencia genere discurso escénico.

Como muchos creadores e investigadores que provienen del teatro, Ana Alvarado⁹⁴ se refiere desde las artes a esta presencia. Para ello se sirve de la película *Stalker*, (conocida aquí como La Zona) de Andréi Tarkovski (1979): "El objeto abandonado se puebla de sentidos y no

92 Swedzky, Javier, "Teatro con cosas. Graciela Ferrari y el teatro de objetos en Argentina", en *El Apuntador* N°22, 2010 p. 33-38

93 Kopytoff Igor, "La biografía cultural de las cosas: la mercantilización como proceso". En: *La vida social de las cosas, perspectiva cultural de las mercancías*, México, Grijalbo, 1986, pp. 89-125.

94 Alvarado, 2015, p.13

necesita del hombre ‘in presencia’ para encontrar lo suyo. Son los desechos de los que Walter Benjamin decía no querer inventariar sino hacerles justicia”. Este mismo fenómeno es observado por Rafael Curci cuando nos dice que: “Ocurre, en ocasiones, que un objeto en escena logra simbolizar aquello que ni las palabras ni las acciones podrían transmitir con tanta contundencia y cierta dosis de lirismo.”⁹⁵

Esta línea de la utilización del objeto expuesto, narrado, confrontado a los actores como revelador de la historia y la condición humana es tomada por muchos creadores. Entre ellos podemos citar el rol de los elementos abyectos y rechazados, rescatados del desecho y puestos en el teatro con una segunda vida, como lo hacen Michel Laubu, Christian Carrignon, Agnés Limbos, Masha Makaieff, Jacques Templeraud, Roland Schön, entre otros artistas analizados en profundidad por Mattéoli⁹⁶. En esos casos, se produce un fenómeno particular que pone al lenguaje teatral en consonancia con el lenguaje cinematográfico en un juego permanente de cambio de planos y montaje de escenas.⁹⁷

Dentro de la diversidad de discursos que se originan en el trabajo con objetos sin animar encontramos también, en una dirección reciente y diferente, el trabajo de teatro documental con objetos llevado adelante por Shaday Larios, quien señala que su teatro surge de “la necesidad para nombrar e identificar, a partir de interrogarnos dentro de nuestra propia práctica, sobre los vínculos específicos entre memoria, historia, comunidad, objeto cotidiano y escena”.⁹⁸ Larios utiliza la información que está presente en los objetos y cómo estos son portadores de una historia. Ya sea con cartas encontradas, archivos, útiles de trabajo, en su teatro son realmente los objetos los que guían la construcción dra-

95 Curci, 2011, p.31

96 La segunda parte del libro, “Fonctionnement”, está dedicado a las diferentes estrategias creativas del teatro de objetos, que si bien no constituyen líneas rigurosas de trabajo, se conforman en caminos en común de muchos creadores con puntos de partida similares y resultados totalmente diversos.

Mattéoli 2011, p.63-156.

97 “Rigurosamente encuadrado por la pequeñez del espacio teatral del inicio, el teatro de objetos produce finalmente un espacio elástico muy cercano al cine en el que los diferentes planos, montados uno después de otro, permiten ‘viajar’ según un montaje complejo”, “y esto es la delicia de poder reinventar el cine en el teatro” (esta segunda es de un artículo citado de Christian Carrignon), Mattéoli, 2011, p. 83.

98 Larios, Shaday. “Teatro de Objetos Documental. Derivaciones del teatro de objetos hacia lo documental”, en *Titeresante* Agosto 2016. <http://www.titeresante.es/2016/08/18/teatro-de-objetos-documental-derivaciones-del-teatro-de-objetos-hacia-lo-documental-por-shaday-larios/>

matúrgica de un espectáculo, a partir de encontrar en los objetos lo que traen a escena y dejar que esta carga irradie e impregne la creación.

En el caso de los materiales, el habla es la exhibición de sus metamorfosis, con el consecuente campo semántico, poético y metafórico que de allí pueda derivarse.⁹⁹ En este proceso los materiales no son sometidos a un discurso impuesto, son aprovechados para construir un lenguaje.

Podemos concluir entonces que para los objetos y los materiales el habla es en principio silencioso, es la resonancia de la presencia escénica, una presencia contextualizada y dinámica que presentará variaciones de lecturas. El objeto puesto en relieve se convierte en signo y puede interferir y alterar lo que sucede con su sola aparición. La dramaturgia vive, entonces, en la materialidad tangible de los objetos presentados en escena y está escrita con esos objetos¹⁰⁰.

Ideas finales y conclusión

Nos encontramos entonces dentro de un tipo de teatro en el que las situaciones específicas de escritura son diversas, pudiéndose elaborar tanto:

-Una dramaturgia ‘desde el papel’, teniendo en cuenta los potenciales específicos del lenguaje como son las nociones de cuerpo y escala, el dispositivo y el estatuto de los títeres, teniendo en cuenta las consecuencias lingüísticas de las composiciones de los cuerpos y los quiebres del lenguaje;

-Una reescritura desde el espacio, trabajando las tensiones entre textos y elementos reales en donde surgen nuevas perspectivas y dimensiones del texto, y en donde los TOM toman a cargo el texto;

-Una escritura realizada directamente durante el proceso creativo en

99 Quedan como interrogantes a desarrollar una reflexión en paralelo entre los procesos de creación del personaje, propios del teatro de actores y del método de Konstantin Stanislavski y los procesos propios de creación del teatro que usa TOM, para ver cómo se va definiendo un personaje, sobre todo sabiendo que la noción misma de personaje ha evolucionado. Así como también quedan para investigar las diferentes líneas creativas del teatro para objetos, que van desde aquellos que utilizan las reacciones físicas de los objetos como metáforas del comportamiento humano a los que presentan los objetos como documentos.

100 Esta idea es agudamente desarrollada por Gianella, en Alvarado, 2015, 56-57.

escena, antes, durante o después de la recolección, intervención, diseño o construcción de los TOM y, a partir de ellos,

-Una escritura descriptiva realizada a *posteriori*,

-O, lo más probable, una combinación de todas estas instancias.

El teatro que usa TOM es un teatro del montaje¹⁰¹. Podemos llevar a la dramaturgia la observación que hace Mattéoli cuando habla del Arte Merz y el cubismo: las acciones de la escritura se vuelven a “recuperar (como un ropavejero) ensamblar (como un artesano o un obrero), recortar (como un niño) pegar (como un grafista), o incluso, simplemente, elegir (como un impostor o un simple bromista)”¹⁰². Es una escritura cercana a la imagen y al movimiento, y su carácter intrínsecamente fenomenológico la aleja del textocentrismo.¹⁰³ No deja de lado los elementos de la dramaturgia clásica, sino que los devora, los asimila y los cuestiona, y la relanza la dramaturgia con fuerza hacia nuevos e inesperados horizontes.

Los resultados son sorprendentes y diversos: surgen un teatro fragmentado como el de Daniel Lemahieu, onírico como el del Figurentheater Triangle de Henk y Ans Boerwinkel, el teatro desdoblado que teorizara Paska¹⁰⁴, un teatro de ideas y figurines, como el Teatro Dei Sensibili de Guido Ceronetti, teatros de intervenciones políticas como el Bread and Puppet de Peter Schumann, teatros inquietantes como los de Giselle Vienne..., la lista es tan extensa como los creadores.

La dramaturgia resultante es libre y liberadora, irreverente y extraña, y plantea un teatro que busca su especificidad y que es imposible de realizar con actores. Para ello crea presencias y voces que en el teatro ‘de humanos’ pueden parecer ridículas e improbables, que no dejan nunca de hablar del drama humano, pero desde otro lugar más ligero y, al mismo tiempo, más perturbador. La poesía que surge de este teatro es movilizadora e incómoda, y cuestiona a lo humano a través de sus posibles representaciones. Quedan grandes desafíos para seguir pensando este teatro, que trasciende los cuerpos, cuando él se abre hacia el

trabajo con nuevas tecnologías¹⁰⁵, ampliando más aún el territorio de las posibilidades, la diversidad de discursos y la reflexión sobre nosotros como personas y sociedad.

BIBLIOGRAFÍA

- Abirached, Robert. *La crisis del personaje en el teatro moderno*, Asociación de directores de escena, Madrid, 1993.
- Alvarado, Ana, et. Al. *Teatro de objetos, manual dramaturgico*. Inteatro, Buenos Aires, 2015.
- Barba, Eugenio. *Más allá de las islas flotantes*, Firpo & Dobal/editores, Buenos Aires 1987.
- Bauchard, Frank. “Acteurs et marionnettes à l’ère du posthumain” en *Théâtre/Public N°193 La Marionnette? Traditions, croisements, décloisonnements*, 2008.
- Beckett, Samuel. *Comédie et actes divers*, Les éditions de minuit, París, 1972.
- Boie, Bernhild. *L’homme et ses simulacres. Essay sur le romantisme allemand*, José Corti, Paris, 1979.
- Brecht Bertold. “Sur l’architecture scénique et la musique (1929 – 1952)”, en *Écrits sur le théâtre*, L’Arche, Paris, 1972.
- Brecht, Bertold, *Escritos sobre el teatro 1*, Nueva Visión, Buenos Aires, 1970.
- Cippolini Rafael. *Jarry, Alfred Patafisica: épitomes, recetas, instrumentos y lecciones de aparato*, Caja Negra, Buenos Aires 2009.
- Curci Rafael. *Títeres, objetos y otras metáforas*, Libros de Godot, México D.F., 2012.
- Danan, Joseph. “Qué es la dramaturgia”, en *Qué es la dramaturgia y otros ensayos TOMA*, Conaculta, México D.F., 2012.
- Danan, Joseph. *Entre théâtre et performance: la question du texte*, Actes Sud-Papiers, Arles, 2013.
- Darkowska-Nidzgorski Glenka, Nidzgorski Denis. *Marionnettes et masques au coeur du théâtre africain.*, Sepia, Saint Maur, 1998.
- Descola, Philippe et al: *La Fabrique des Images, visions du monde et formes de la représentation*, Somogy éditions d’art, Musée du Quay Branly, Paris, 2010.

¹⁰⁵ Ver Bauchard Frank, « Acteurs et marionnettes à l’ère du posthumain » En : *Théâtre/Public N°193 La Marionnette? Traditions, croisements, décloisonnements*, 2008, p. 72-74.

¹⁰¹ Paska, 1995, p.65.

¹⁰² Mattéoli, 2011, p. 17.

¹⁰³ Danan, 2012, p. 33.

¹⁰⁴ Paska et al , 2000. Toda la publicación desarrolla la noción de teatro desdoblado.

-Eisenstein, Sergéi (1942), *El sentido del cine*, Siglo XXI Editores, México, 2007.

-Ferreya, Milagros, “Mauricio Kartun y su taller de dramaturgia de objetos”, en *Cuadernos de Picadero* N°12, 2007.

-García Lorca, Federico, *Cinco farsas breves*, Losada, Buenos Aires, 1991.

-Heggen Claire, “Sujet-objet: entretiens et pourparlers”, *Alternatives théâtrales 80 Objet Danse*, 2003.

-Kantor, Tadeusz. *El teatro de la muerte*, Ediciones de la Flor, Buenos Aires, 1984.

-Knoedgen, Werner, *El teatro imposible. Per a una fenomenología del teatro de figures*. Institut del Teatre, de la Diputació de Barcelona, 2003.

-Kopytoff, Igor, “La biografía cultural de las cosas: La mercantilización como proceso” en *La vida social de las cosas, perspectiva cultural de las mercancías*, Grijalbo, México D.F., 1986.

-Larios, Shaday. “Teatro de Objetos Documental. Derivaciones del teatro de objetos hacia lo documental”, en *Titeresante*, Agosto 2016. Última fecha de consulta 29/06/17. <http://www.titeresante.es/2016/08/18/teatro-de-objetos-documental-derivaciones-del-teatro-de-objetos-hacia-lo-documental-por-shaday-larios/>

-Lash, Scott. *Objetos que juzgan: El Parlamento de las cosas de Latour*, Página del EIPCP, Instituto Europeo para políticas culturales progresivas. 1999. Última fecha de consulta 29/06/17 <http://eipcp.net/transversal/0107/lash/es>

-Lavandier, Yves. *La dramaturgia Los mecanismos del relato: cine, teatro, ópera, radio, televisión, cómic*, Ediciones Internacionales Universitarias S. A, Pamplona, 2003.

-Lemahieu, Daniel, “L’écriture par la marionnette”, en *Alternatives théâtrales 72 – Voix d’auteurs et marionnettes*, 2002.

-Mariño, Enrique Pulecio et Al. *Luchando contra el olvido. Investigación sobre la dramaturgia del conflicto*, Ministerio de Cultura, Bogotá, 2012.

-Mattéoli, Jean-Luc. *L’objet pauvre. Mémoire et quotidien sur les scènes contemporaines françaises*, Presses Universitaires de Rennes, Rennes, 2011.

Maurice Merleau-Ponty. *Fenomenología de la percepción*, Península, Barcelona, 1975.

-Moles, Abraham A. *El kitsch, el arte de la Felicidad*. Losada, Buenos Aires, 1973.

-Muller, Heine. *Máquina Hamlet, Cuarteto*, Medea Material, Traducción de Gabriela Massuh, FI-REX 21 S.L., Barcelona, 2011.

-Paska, Roman “Avant propos” en *Alternatives Théâtrales 65-66 - Le théâtre dédoublé*, 2000.

-Paska, Roman “Pensée-marionette, esprit marionnette un art d’assemblage” en *Puck, les marionnettes et les autres arts* N°8 *Écritures Dramaturgies*, 1995.

-Paska, Román et Al. *Alternatives Théâtrales 65-66 – Le théâtre dédoublé*, 2000.

-Renaude, Noëlle. “Une salutaire désorganisation de l’humain » en *Alternatives théâtrales 72 – Voix d’auteurs et marionnettes*, 2002.

-Schulz Bruno, “Tratado de los maniqués o segundo génesis” en *Las tiendas de color canela*, Dobra Robotá Editora, Buenos Aires, 2015.

-Swedzky, Javier, “Teatro con cosas. Graciela Ferrari y el teatro de objetos en Argentina” en *El Apuntador* N° 22, 2010 p. 33-38.

-Ver Bauchard Frank, “Acteurs et marionnettes à l’ère du posthumain”, en: *Théâtre/Public* N°193 *La Marionnette? Traditions, croisements, décloisonnements*, 2008.

-Villafañe, Javier. *Titeres*, Buenos Aires, Hachette, 1943.

-Wurtzel, Daniel. *Pas de Deux*. Última fecha de consulta 29/06/17. https://www.youtube.com/watch?v=36KR_0oGwLs.

BIOGRAFÍA

Javier Swedzky

Se forma en teatro en Córdoba con Graciela Ferrari (integrante del Libre Teatro Libre dirigido por María Escudero) y actúa dirigido por ella en *Ah, Belulah!*, *Dientes de Ajo*, *Aradem*. Estudia cine en la Universidad Nacional de Córdoba; titeres en la ESNAM -École Supérieure des Arts de la Marionnette- de Charleville-Mézières, Francia, y pedagogía teatral en la Univ. Paris III, Sorbonne Nouvelle, Francia. Trabaja para El Periférico de Objetos, actuando en *Máquina Hamlet* y *Zoedipous*, y como asist. de dirección de *Monteverdi Método Bélico*. Actúa en obras infantiles dirigidas por Gabriela Marges, Ana Alvarado y Sergio D’Angelo. Escribe y dirige Los efectos del viaje, en Buenos Aires y *Ah la Vache!* para el Théâtre de l’Oeil de Montreal. Realiza los unipersonales *Remigio el Auténtico* co- escrito junto a Graciela Ferrari y dirigido por ella, *Y las dudas se irán volando*, de su autoría y dirección y *Mis cosas favoritas* co- escrito junto a Marie Vayssière (actriz y asistente de Tadeusz Kantor) y dirigido por ella. Escribe y co-dirige *Esas eran badas* en la Escuela de Titeres de Neuquén. Es dramaturgo y director de la creación colectiva *Sirenas de Pelopincho* de Kika Producciones de Río IV y director de *4 temporadas*, de Pedro Sedlinsky. Desarrolla el proyecto *Compañía al Pie de la Cama* en el Hospital Garrahan, y forma a los acróbatas del Cirque du Soleil para la manipulación de objetos en el espectáculo *Sep7imo Día* sobre Soda Stéreo. Sus trabajos fueron presentados en festivales de América y Europa. Recibe las becas Antorchas, F.N.A, el premio Ariel Bufano. Dicta talleres en Argentina y en el extranjero. Enseña Dramaturgia para teatro de objetos en la Especialización en Teatro de Objetos, interactividad y nuevos medios del Departamento de Artes Dramáticas de la UNA - Universidad Nacional de las Artes, Buenos Aires.

Objetos performativos

Conclusiones finales en torno a su funcionamiento en museos performáticos.

Federico Aguilar

Introducción

Un rápido paseo de nuestra mente por la historia de la humanidad podrá dar cuenta sobre la importancia del objeto en esta. Si hacemos el ejercicio, serán numerosas las imágenes al momento de pensar el uso del objeto desde la prehistoria hasta nuestros días. Su uso está ligado al terreno de lo útil. Si pensamos en el origen de la humanidad, se muestra patente cuando esta debe enfrentarse a la naturaleza y el objeto le sirve para mediar con ella. Sigamos con nuestro ejercicio de memoria y dejemos llegar imágenes grabadas en nuestra mente gracias a la anuencia del recuerdo de alguna enciclopedia o documental arqueológico. Probablemente con tema situado en pinturas rupestres, la egiptología o alguna de las grandes civilizaciones indígenas precolombinas, serán también numerosas las imágenes de objetos pertenecientes al plano de lo sagrado. De esta manera el objeto no solo es útil para mediar con la naturaleza sino también con lo espiritual. Nuestra mente puede seguir con el recorrido propuesto y pensar también al objeto en la actualidad, este será un camino que se allana si pensamos en la importancia del objeto como objeto de consumo, y cómo este puede jugar en el linde de lo profano y lo sagrado. Es fácil pensar los objetos como parte constitutiva en el desarrollo de la historia humana. Estos ya están enraizados en nuestro imaginario y por eso un simple ejercicio de pensamiento como el que hicimos ya nos hace saber de su importancia en nuestra

vida e historia. Ahora bien, la investigación sobre el objeto abre múltiples caminos a recorrer, tomaremos en este trabajo el que nos lleva a la relación que existe entre el objeto y la identidad. Por esta razón daremos tratamiento a objetos que denominaremos performativos. Llamo objetos performativos a los objetos continentales de las normativas que caracterizarán, por medio de la acción, la identidad individual o colectiva. Sin embargo, esto no significa que no pueda hacerse un uso rebelde del mismo, una norma siempre lleva consigo la posibilidad de ser transgredida. La acción que lleva a cabo el uso del objeto, en un marco performático¹, independientemente de su carácter conservador o rebelde, en ningún caso escapará a la generación de identidad y es aquí donde la acción que implica el uso del objeto se vuelve performativa². La acción que implica la manipulación del objeto, confirmándola o recreándola, es indefectiblemente dadora de identidad. La cuestión de esta investigación estará ubicada en este terreno y se centrará en un aspecto especial del mismo: el lugar donde se conservan y exponen los objetos de peso en la conformación de la identidad, los museos. Sin embargo, este trabajo pensará los museos como depositarios de objetos dadores de identidad pero lo hará a partir de obras performáticas que lo problematicen y que pongan en crisis su carácter conservador y anquilosante de la historia. Se tomarán obras que destaquen un carácter performativo de los mismos y que por esta razón ponen en tiempo “presente” el proceso de conformación de identidad.

El objeto ritual en la conformación de identidad

El objeto en su origen sagrado, aparece como solución material a lo inasible. Es la posibilidad de dar respuesta concreta a cuestiones como la muerte, el mundo, dios, la vida, etc. Estos objetos contienen posibilidades operacionales sobre las realidades trascendentes. Esto significa que, incluso objetos de carácter inmóvil, son capaces de generar acción, en las esferas más trascendentes del ser humano. Es en este aspecto donde el objeto ya comienza a cobrar un cariz performativo, ya que

¹ Uso el término performático en un sentido amplio del término. Coincido en este aspecto con la mirada que Richard Schechner tiene sobre este modo que concibe a la performance como un modo de ver la realidad.

² Me refiero a la acción que su ejecución genera identidad.

impulsa a llevar a cabo una acción. Ahora bien, esa acción dentro de la esfera sagrada se traduce en acción ritual, ya que es el rito el que lleva a cabo la puesta en ejecución de lo sagrado. Estas acciones son llevadas a cabo con reglas estrictas de ejecución. De hecho del cumplimiento de esas reglas dependerá la eficacia del rito. Esto indica que hay una forma preestablecida para danzar, beber, comer, curar, cantar, etc. y, por supuesto, también de manipular los objetos³. Ya en ese sentido el objeto ceremonial prefigura la acción que se llevará a cabo durante el rito. El objeto sagrado, como modo material de operar lo inasible, lleva ya preconfiguradas las acciones que promoverá durante la ceremonia. Es un objeto que no solo es manipulado sino que también puede ser pensado como un objeto manipulador porque mueve a una acción pre-determinada. Es interesante, en este mismo sentido, tener en cuenta el concepto “transformance” que Schechner utiliza para denominar la performance ritual⁴. La performance desde este punto de vista, lleva a cabo con su ejecución una transformación de un estado del ser a otro. Habría en esta operación ritual un cambio de identidad. Esto se ve claramente, tal como lo explicita Schechner, en los ritos de pasaje, donde por ejemplo un niño se transforma en adulto, una novia en una mujer casada, etc. Estas reglas que se siguen, tal como ya dijimos, dependen del modo correcto de ejecución para poder llevar a cabo con eficacia la transformación. Al mismo tiempo es importante destacar que los ritos, si bien plantean un modo ya pautado de ejecución, no están exentos, o mejor dicho siempre llevan consigo, en mayor o menor medida, gestos de originalidad. Esta característica dinámica de los rituales hacen que los objetos, si bien tienen ya preconfiguradas las acciones performativas, también sean susceptibles de generar nuevas. Aquí es donde entra en completa vigencia el término performatividad ya que la identidad no estará resuelta ni antes ni después sino en el preciso momento en que el objeto manipulado-manipulador es puesto en acción.

³ Para comprender con mayor precisión las acciones preestablecidas para los rituales conviene tener en cuenta el concepto de comportamiento restaurado que Schechner trabaja a lo largo del libro *Performance*.

⁴ El autor explica al rito en su cualidad de performance que transforma. En este sentido podemos pensar el objeto manipulador como un objeto que manipula la acción que lleva a cabo la transformación. Para conocer más sobre el concepto de transformación, ver pág. 33 *Performance* de Richard Schechner.

El objeto performativo en el territorio de las artes performáticas

Es preciso ahora abordar la siguiente cuestión. ¿Cómo estos objetos mantienen hoy su carácter performativo en fenómenos que están fuera del orden de lo sagrado?

Como ya hicimos referencia, la mirada de Schechner nos permite mirar gran cantidad de fenómenos como performance. Nosotros acotaremos nuestra mirada al territorio del arte performático, eligiendo como corpus artístico tres obras que pongan en cuestión al formato (al menos en forma tradicional) de museo. En estos museos los objetos dejan su carácter pasivo en la configuración de la identidad y se vuelven performativos. Los objetos, al ponerse en juego por medio de la acción, rebalsan la historia cuando la acción se activa como memoria, en una acción similar a la ritual pues pone en presente la posibilidad de transformación de la identidad. Socavan la configuración de identidad estática (propia del museo) para volverse performativa, construyendo la identidad en el presente, en el preciso momento del acontecimiento. Desarrollado el concepto de objeto performativo, vamos a reflexionar sobre los mecanismos que pone en juego el museo y como el objeto performativo los pone en crisis.

El museo como espacio conservador de la identidad

Hay una conocida frase que dice “la historia la escriben los que ganan”, podemos parafrasearla al servicio del objeto de nuestro interés y decir: los museos los construyen los que ganan. De la misma manera en que la escritura histórica detiene a la memoria en una imagen congelada de la misma, el museo lo hace de similar manera cuando lleva a cabo la puesta en espacio de sus piezas. El museo pareciera, al menos en su formato tradicional, ser por definición conservador. Es justamente la institución que conserva sus piezas, extrayéndolas de la dinámica propia de su contexto y las expone en su interior fijándolas en un tiempo-espacio regido por la referencialidad que el museo opte por darle. Cuando se lleva a cabo la curación se eligen ciertos objetos de importancia, se los dispone dentro recorridos ya fijados, y se los contextualiza dentro de editadas referencias. La puesta en espacio de

estos elementos por parte del museo implica siempre una mirada sesgada de la identidad. Una muestra, supongamos sobre la inmigración en un país, va a ser la mirada que el museo tiene sobre ese proceso migratorio y lo mismo va a ocurrir con cualquier museo que trabaje sobre una identidad colectiva. Ahora bien, todas las decisiones que hay que llevar a cabo para dar forma a una exposición en un museo implican necesariamente un ejercicio de poder. Existe en torno a cada muestra un circuito de poder en los que están involucrados desde el presidente de la Nación hasta el curador contratado para la ocasión. Esto es así porque los museos son discursos del poder. El museo es un agente legitimador de discursos y por eso el poder busca conservar y controlar el discurso del mismo congelándolo en una imagen que responda a sus intereses. A esto no escapan las relaciones de alteridad que se crean a partir de estos discursos. Se fijan, por tanto, las líneas que construirán en el imaginario tanto al Otro como al Nosotros. Esta construcción está lejos de constituirse en un museo de manera ingenua, espontánea o desinteresada, sino que estará demarcada por el discurso del poder. A este dispositivo, poco o casi nada dinámico⁵, me interesa oponer el movimiento de la acción cuando esta es performativa. Este choque de dispositivos (el del museo y el de acción performativa) genera una tensión entre las piezas solidificadas en una identidad estanca, encarceladas entre vidrios que las protegen de mover y ser movidas, atornilladas a palabras en paredes, atadas a fechas y fichas, y la acción objetual puesta en presente, que mueve o es movida, que crea o recrea la identidad en el mismo momento en que se ejecuta. Objetos que corren riesgos en su ejecución, pero por eso profundamente dinámicos, porque con ellos toda la identidad se pone en riesgo en cada movimiento en la medida en que se construye con cada acción performativa.

⁵ Es importante no dejarse confundir con museos que dan la apariencia de movimiento. Es interesante en este aspecto, por ejemplo, el Palacio Da Penna, en Sintra (Portugal), el cual recrea escenas históricas con un realismo tal que parecería que los protagonistas de las mismas se ausentaron solo por unos minutos y retornarán en cualquier momento a la escena. Pareciera, además, que uno podría, entre otras cosas, sentarse a degustar una rica cena en una ambiente señorial. Esta ilusión, por supuesto, se romperá con la seguridad del museo si uno decide llevar a cabo lo dicho.

***The Guatinaui World Tour* (1992) de Fusco & Gomez Peña** **O el humano como objeto de exposición**

En 1992 el mundo estaba envuelto por fuertes discusiones en torno al quinto centenario del arribo de Colón a este continente. Es en este contexto donde los artistas Guillermo Gómez Peña y Coco Fusco, deciden llevar a cabo una performance llamada *The Guatinaui World Tour* (La Gira Mundial Guatinaui), dejemos a los propios artistas la explicación de la misma.

“La meta-ficción de ‘La gira mundial guatinaui’ fue como sigue: Coco Fusco y yo fuimos exhibidos en una jaula metálica durante períodos de tres días como ‘Amerindios aún no descubiertos’, provenientes de la isla ficticia de Guatinaui (espanglishización de what now/ahora qué). Yo estaba vestido como un luchador azteca de Las Vegas, una suerte de ‘supermojado’ extraído de un comic book chicano, y Coco como una Taína natural de la Isla de Gilligan. Los ‘guías’ del museo nos daban de comer directamente en la boca, y nos conducían al baño atados con correas para perro. Unas placas taxonómicas expuestas al lado de la jaula describían nuestros trajes y características físicas y culturales en un lenguaje académico, digamos, impecablemente mamón.

Además de ejecutar ‘rituales auténticos’, escribíamos en una computadora lap-top (o sea, nos e-mailéabamos con el chamán de la tribu), veíamos atónitos videos de nuestra tierra natal, escuchábamos rap y rock en español en un estéreo portátil, y estudiábamos detenidamente (con binoculares) el comportamiento del público que, muy a su pesar, se convertía en turista y voyeur. A cambio de una módica donación, ejecutábamos ‘auténticas’ danzas Guatinaui y cantábamos o relatábamos historias en nuestro idioma guatinaui, una suerte de esperanto muy locochón inventado por mí. A los visitantes se les permitía tomarse una foto de recuerdo con los primitivos, como las de los antiguos fotógrafos de plaza. Para la Bienal del Museo Whitney agregamos una actividad al menú: por cinco dólares los espectadores podían ‘ver los genitales del espécimen macho’...”⁶

La obra de Fusco y Gómez Peña es apropiada para pensar el concepto

⁶ <http://hemisphericinstitute.org/hemi/es/component/k2/item/397-pocha-texts-dioramas>

de humano cosificado. La exposición de seres humanos vivos es un fenómeno que extrema la tensión (carnalidad versus cosidad), eje que atraviesa el proyecto de investigación al que pertenece este trabajo. Este tipo de espectáculos no solo fueron realizados por circos o ferias, es extensa la lista de museos que exhibieron a seres humanos como piezas vivas. La cosificación del otro se involucra, en una de sus vertientes, directamente con la tradición del positivismo y se expresa en la reducción del otro a números, medidas de cráneo o de masa corporal, color de piel, etc. Convierte al otro en objeto observable, pero por sobre todo reducible a cuestiones físicas. Este proceso de objetivación basado, justamente, en la pérdida de la subjetividad provoca la deshumanización del otro. Cuando esto predetermina la conducta y el modo de ser puede volverse servil a una peligrosa axiología. Este modo de proceder asigna valores negativos o positivos a una raza o cultura, dividiendo el espectro en razas mejores y peores, buenas y malas, superiores e inferiores, etc. Este proceso de cosificación allana el camino que conduce a lo aberrante, facilitando y justificando el ingreso a la esclavitud, la tortura, el genocidio. El otro, al perder la dimensión de lo humano, sumado a una predeterminada catalogación negativa, deja de ser un semejante con el que pueda haber una empatía, y que justamente por ser un semejante le corresponde los mismos derechos. Esto, sin embargo, tiene una tradición anterior a la del positivismo en nuestro continente. Durante la conquista de América el indígena fue robado de su condición de semejante. Los ejemplos abundan pero basta con recordar la controversia de Valladolid, donde Bartolomé de las Casas ponía todo su esfuerzo en probar que los indígenas tenían alma. Esto claramente trascendía un interés ontológico pues el resultado de la controversia era de peso para legitimar (o no) la explotación del indígena.

La esclavitud, la tortura y el genocidio tuvieron en América diversas formas; no corresponde a este trabajo dar cuenta de todas ellas, sino más bien centrarnos en la que convierte a esos seres humanos en piezas de museo. Los ejemplos, además de abultados, no se alejan ni en tiempo ni en espacio. Basta con recordar las tristemente célebres exposiciones de indígenas como piezas vivas en el Museo de Ciencias Naturales de La Plata luego de la Conquista del Desierto.

La mirilla de Gómez Peña y Fusco apunta de modo irónico sobre estas prácticas al exponerse ellos como indios-piezas de la apócrifa cultura Guatinaui. Retoman esta vieja tradición que, tal como lo indica en la obra una lista de este tipo de espectáculos, en América comienza en los albores de la conquista con el traslado, por parte de Colón, de un indio arawak para su exhibición en la corte. El otro, el que no pertenece a la raza blanca caucásica, se convierte en espectáculo. Estas exposiciones se dan en un grado máximo de objetualización cuando el que es mirado es obligado a serlo. Pero Gómez Peña y Fusco, montados sobre el procedimiento de la ironía, realizan un camino inverso a este, provocando lo que ellos denominan una etnografía invertida⁷. Ellos provocan ser mirados como objetos de entretenimientos y analizados como objetos de investigación por parte del público, pero para hacer lo mismo con este. Hacen que el público se mueva, accione, y es aquí donde estos indígenas-objetos, montados en su ironía, logran tal como lo hacen los objetos usados en las performances, generar movimiento y acción performativa tanto en los artistas como en los espectadores. Lo hacen porque en el intercambio que llevan a cabo con el público definen la relación con el otro y por eso indefectiblemente el nosotros, por lo tanto la identidad. Los espectadores, durante la gira, tal como lo explica Gómez Peña, van relacionándose (accionando) con ellos de distintas maneras.

a) Quienes se burlaron de los indígenas o intentaron agredirlos. Algunos emitían palabras soeces o sonidos estereotipados de animales de la selva, un grupo de adolescentes en Madrid se pasó horas frente a la jaula mientras les ofrecían “latas de cerveza llenas de orina y otro tipo de delicadezas” (Fusco, op.cit. 72); un grupo de skinheads en Londres quiso agredir físicamente a Gómez Peña, pero fueron sacados por el resto del público, etc.

b) Quienes opinaban automodelizándose como sujetos superiores a la masa de espectadores. Algunos comentaban que ya habían visto la isla en documentales del National Geographic. Un hombre, en España, reconoció que eran artistas y al finalizar se acercó con su hijo para felicitar a Coco “e insistió en que yo debía reconocer que los españoles habían sido menos brutales con los indios que los ingleses” (Ibid.). “Un representante de la fundación McArthur vino a ver nuestra performance con su esposa y

⁷ La otra historia del performance cultural intercultural de Coco Fusco en *Estudios avanzados del performance*, Diana Taylor y Marcela Fuentes (pág. 312).

ambos se arrogaron la atribución de corregir las interpretaciones frente a la jaula” (Ibid., 70).

c) Quienes hacían referencia a la condición sexual de los amerindios. “En España, muchos hombres hicieron atrevidos comentarios sexuales acerca de mi cuerpo, alentando a otros a que pusieran más dinero en la caja de donaciones para poder ver cómo se movían mis pechos mientras bailaba. En Londres algunos me invitaban a salir. Muchas personas fueron más discretas al momento de expresar su curiosidad sexual, preguntando a los guardias si copulábamos en la jaula frente al público” (Ibid., 76). También les ofrecieron hacer fotografías para una revista pornográfica de Sidney, pidieron guantes para tocar la entrepierna de Gómez Peña, lo besaron, etc.

d) Quienes tenían una actitud paternalista, por ejemplo, en Covent Garden un hombre le preguntó a los guardias: “¿no se dan cuenta de que esta pobre gente no tiene idea de lo que les está pasando?” (Ibid., 66). Un grado de mayor degradación lo expresó otro visitante, esta vez de Washington D.C., quien enojado “llamó a la Sociedad Protectora de Animales para quejarse y le constataron que los seres humanos no pertenecen a su jurisdicción” (Ibid.).

e) Quienes se identificaban con la pareja enjaulada, un caso entre otros lo presentan dos mexicanos que les “dejaron una carta donde decían que se sentían dentro de una jaula cada día que pasaban en Europa” (Ibid., 73).

f) Quienes expresaban ternura y curiosidad. Coco explica que los niños integraron exclusivamente este patrón de conducta. “Fueron los niños los que se acercaron más a la jaula, los que buscaron contacto directo, los que desearon estrechar nuestra mano y los que intentaron captar nuestra mirada con una sonrisa. Las niñas pequeñas me daban hebillas para el pelo y me ofrecían su propia comida” (Ibid., 67).⁸

Estas acciones ponen en juego tanto la identidad de los artistas como la de los espectadores, reconfigurando en ese mismo momento sus relaciones de alteridad. Podemos ubicar el formato de la obra dentro de lo que Nicolás Bourriaud denomina “arte relacional”⁹ y en este sentido la obra no se termina de constituir sino con la participación activa del público, que en ese caso se convierte en un coautor necesario de la misma. Ahora bien, ¿qué hay en el medio de esta construcción en conjunto, en el espacio-tiempo en el que la identidad se genera? Aquí entra en

juego otro concepto que nos será de utilidad en nuestros tres ejemplos y es de lo “liminal-liminoide”¹⁰ expuesto por Schechner. Es aquí, en este espacio-tiempo, donde se ubica en gerundio la conformación de la identidad. Es aquí donde los objetos performativos mueven y son movidos y dependerá de cómo se lleven a cabo sus acciones performativas el resultante identitario. *The Guatiniawi World Tour* es una muestra de ello porque la obra final y, en este caso, la construcción del nosotros/ellos que se pone en juego ocurrirán, a diferencia de los museos, en el espacio liminal descrito.

Para finalizar diremos que la obra de Gómez Peña y Fusco trabaja con la ruptura de la imagen del indígena de los manuales escolares y los etnógrafos puristas. En la invención de esta etnia llamada Guatinau, procedimiento irónico que trasciende a la intención de dar gracia, rompe con las visiones estereotipadas de los indios. Este gesto es profundamente performativo porque el acontecimiento se produce sobre un juego inesperado y provocador para la imagen que acostumbramos a tener del indígena. Esto hace que el aspecto relacional entre espectador y artista, se dé una manera muy dinámica en su base performativa y, por lo tanto, rompiendo con más fuerza la identidad fosilizada del museo. Podemos decir que la obra final, y las relaciones de alteridad que la conformen, será menos un vidrio que proteja la pieza del museo que un martillazo sobre el mismo.

Museo Ezeiza

Comencemos el análisis de la obra con el prólogo que nos propone su autor, Pompeyo Audivert, ya que el mismo es elocuente sobre su naturaleza objetual.

“Mediante la técnica del fetiche, la mecánica metafísica del vudú y el método del interrogatorio, el museo intentará entrar en contacto con Ezeiza a través de sus restos.

¹⁰ Caracterizar la diferencia entre liminal y liminoide trasciende los objetivos específicos de este trabajo. El lector interesado en la distinción entre ambos conceptos puede encontrar esta información en el capítulo II del libro *Performance* de Richard Schechner. En adelante utilizaremos la palabra liminal para caracterizar de manera general a estos fenómenos, aunque por tratarse de obras de arte también podría ser preciso el término liminoide.

⁸ Leunda, Ana. La liquidez de los límites. Una lectura de la performance “La jaula” en <https://rdu.unc.edu.ar/bitstream/handle/11086/2431/12312-32461-1-PB.pdf;sequence=1>
⁹ Remitirse a *Estética relacional* de Nicolás Bourriaud.

Se convoca a los actores de nuestra tragedia griega nacional a presentarse.
Fragmentos de Ezeiza serán utilizados como antenas.

No se garantiza nada. ¡Viva Perón!”¹¹

En la parte que dice: “mediante la técnica del fetiche...el museo intentará ponerse en contacto con Ezeiza a través de sus restos”, ya está planteada su metodología objetual como forma ritual de actualizar la identidad. Describiré un poco más sus procedimientos para entender mejor esto.

La obra es una instalación teatral que pone en escena uno de los hechos más recordados de nuestra historia como argentinos la masacre de Ezeiza. Tal hecho representó de manera sangrienta el enfrentamiento entre la izquierda y la derecha peronista. Sintetizaremos aquella violenta jornada: Juan Domingo Perón regresa de un largo exilio después de su proscripción posterior a la “revolución libertadora”. La multitud se moviliza para recibir a su carismático líder después de décadas de ausencia. Aquel día, en aquel contexto surgen los enfrentamientos. En un momento dado militantes de la derecha peronista comienzan a disparar contra agrupaciones de la izquierda peronista. El hecho se cobró muertos y heridos. Cuando comenzaron los disparos se produjeron corridas, como es lógico. Aquí es donde entra en juego el espectáculo de Audivert. En esas corridas los militantes y seguidores peronistas van perdiendo objetos, que extraviados y abandonados por sus dueños terminan en un apócrifo museo. El autor nos invita a recorrer este museo. Ahora esos objetos cuentan su historia, los actores dan voz a estos objetos reviviéndola y recreándola de forma rizomática. El espacio ya pide un espectador activo, no hay sillas tal como no las hay en un recorrido de museo. El espectador se debe mover para seguir observando y escuchando los diferentes objetos-actores. El público es invitado a un espectáculo fundado en la interacción; los objetos-actores nos hablan directamente, nos preguntan, nos cuentan sus historias, a veces nos increpan, nos piden interactuar con otros objetos-actores...¹².

¹¹ Este texto figura en el programa de mano de la obra, es dicho por los actores al comienzo de la representación y es usado como “sinopsis” para su difusión.

¹² Cita del artículo “Una mirada sobre la performance de guerra. La irrupción de lo real en sus múltiples formas” (autoría propia) para la edición N° 9 de la Revista digital Territorio Teatral. http://territorioteatral.org.ar/html.2/dossier/n9_05.html

La obra, tal como la cita describe, contiene características de la ya anteriormente analizada *The Guatitau World Tour*. Se conforma como obra relacional y genera un espacio de liminalidad donde artistas y espectadores en interacción performática darán la resultante identitaria. La obra pone en cuestión la identidad, pero poniendo foco en su aspecto político. Mediante los objetos-performers pone en funcionamiento la actualización de ese tipo de identidad. Lo hace apelando a un fenómeno fundamental en la historia de la identidad política argentina: el peronismo. Este fenómeno en la obra (también en la realidad) toma una faceta mística, y por esa razón es congruente la utilización del término fetiche. Estos objetos que son movidos por los performers también son capaces de mover, tal como un muñeco vudú logra generar consecuencias reales sobre su destinatario. En *Museo Ezeiza* la conformación de la identidad y sus consecuencias en la misma son el resultado de operaciones performativas dadas por los objetos. Los espectadores actualizarán de diferentes maneras sus identidades políticas, no solo por las características del espectáculo (recorrido libre, escenas simultáneas, diferentes profundidades de planos, etc.) sino también porque el fenómeno del peronismo es provocador de diversas, opuestas y muchas veces extremas reacciones. Esto trasciende del plano temático al plano experiencial. De la experiencia que transite el espectador del museo van a depender las consecuencias que sobre su identidad política tenga el espectáculo. El espectador reconstruirá su identidad en el mismo momento en que interactúa con los objetos, en que mueve y es movido por los objetos. La transformación de la identidad no solo se va a dar en el espectador, sino también en los performers. Los objetos perdidos por esos militantes moverán a performers y espectadores y serán movidos tanto por estos como por aquellos poniendo en juego, en la acción performativa, la identidad de ambos. Los performers del museo tendrán que accionar en consecuencia a la reacción que el objeto provoque en el espectador, esto hará que el circuito relacional los modifique también a ellos mismos.

Volvamos al prefacio y tomemos el trozo que dice “no se garantiza nada”. Esto quiere decir que el resultado performativo va a correr por los carriles de lo disímil, el museo, y esto es lo interesante: no podrá garantizar una lectura unívoca de los hechos. Aquí es donde el museo,

al menos en su formato tradicional, empieza a correr riesgos. Este no podrá focalizarse en una sola perspectiva de las cosas que pueda soportar los embates de lo performativo. Cada vez los objetos moverán y serán movidos de diferentes maneras con consecuencias inesperadas en la identidad. Es interesante, al respecto, la aparición en *Museo Ezeiza* de personajes (empleados del museo), que tratan de limpiar los objetos. Tratan de aquietar a los objetos para que no provoquen nuevos devenires, sin embargo no logran controlarlos. Esto coincide con nuestra mirada sobre los museos performativos. *Museo Ezeiza* lejos de poner en espacio y escena una mirada fosilizada de la historia, en su interacción provoca la multiplicación de sentidos. La experiencia de mover y ser movidos por los objetos provocará, cada vez, también una multiplicación de identidades. Los discursos sobre la identidad no podrán ser constreñidos por el museo. *Museo Ezeiza* lejos estará de ser un espejo que refleje una identidad de imagen definida, más bien será como lo define su autor “una pedrada sobre el espejo”¹³.

Casus Belli o arqueología de un dibujo

Casus Belli o arqueología de un dibujo es un espectáculo de teatro performativo de autoría propia. Es pertinente su análisis en el marco de esta investigación porque tiene en común y es deudor, incluso, de algunos conceptos analizados en este mismo trabajo. El punto central en común con *The Guatani World Tour* y *Museo Ezeiza* es la problematización del formato museo, en especial en los objetos que expone. En todos los casos apuestan a poner en cuestión el discurso del poder. Este como ya explicamos anteriormente está enraizado en posiciones fosilizadas o anquilosantes, pues es inherente al poder buscar su reproducción y no su divergencia. En *Casus Belli* la transgresión se produce en los mercedores de los museos, cuestionando el campo que legitima a las personas que los ameritan. Aunque podemos encontrar algunos museos extraños o marginales, en general están asociados a lo que está legitimado tanto a nivel histórico como artístico. Esa legitimación está ligada a un discurso de poder que centraliza ciertos aspectos de nuestra

historia. Los museos toman para sí a ciertos personajes (comúnmente partes de estos personajes) y olvida a otros. El museo construye un mecanismo de luces y sombras que oscurecen lo que no le es servil. *Casus Belli* busca objetar, a partir de procedimientos que podemos denominar biodramáticos, a los habituales destinatarios del museo. La obra se pregunta por los que quedan fuera de estos, los que no encuentran una vitrina, ni expositores que los quiera contener, los que pasan inadvertidos o son ocultados por la historia. *Casus Belli* iniciará su recorrido a partir de la biografía de su autor, será un museo propio y de su familia, justamente porque ellos están por fuera, al margen del circuito museo. Veamos que dice el texto que describe a la pieza-autor de la obra.

“¿Quiénes tienen derecho a un museo? Artistas famosos, grandes guerreros, hechos históricos, pueden y algunos dirán que deben tener un museo. Sin embargo, los que caminan los márgenes, los héroes anónimos, los que pasaron por la vida sin figurar en ningún libro, los que murieron con honor pero sin medallas, los cobardes, los artistas mediocres, los que prefirieron la vida antes que su nombre escrito en una lista de bronce ¿Pueden?

Casus Belli propone que cualquier persona puede tener un museo, ya que tiene un cuerpo que guarda una historia.

Sin embargo, no hay nada más muerto que un museo. Un museo no sería nada sin la memoria que juega con cada una de sus piezas dándole vida. La memoria es la única que puede mover de sus quietos pedestales al museo.

La memoria es la única que puede enfrentar a la muerte, la memoria es más la piel que el monumento.”¹⁴

Este texto explicita el eje que atravesará la obra. Por esta razón los objetos y los objetos-personajes de exposición pertenecerán a la historia familiar del autor. Serán piezas de museos atravesadas por dos tópicos: el amor y la guerra. El relato de los fragmentos tomados de la historia del autor estará imbuido de ellos. El autor mediante distintos procedimientos relacionales pondrá en juego su identidad política y cultural al dialogar con sus identidades familiares, multiplicando las

¹³ Charla para la materia Teorías Teatrales (UNA) 2013.

voces de ese diálogo gracias a la participación activa del espectador. Este participará del espacio liminal abierto para poner cada noche en juego la identidad del autor. El circuito no termina en este punto, por suerte, ya que caería en un lamentable solipsismo. Las identidades políticas y culturales de los espectadores no quedarán por fuera de este espacio liminal. Esto se da en primer lugar porque los tópicos tratados en esta obra relacional no escapan al espectador. Esos tópicos además visitan temas que probablemente tengan un imaginario en común con el público (el bombardeo a plaza de mayo en 1955, los enfrentamientos entre peronistas y antiperonistas, el problema de la alteridad indígena en la formación de la identidad argentina, la inmigración, etc.). Estos temas o al menos alguno de ellos probablemente serán inclusivos de la identidad del espectador. Además se pondrá en articulación, en un espacio-tiempo liminal, el recorrido que el público lleve a cabo durante la obra con los objetos del museo. En esta articulación las piezas de museo se proponen como objetos performativos ya que motivarán el accionar del público que a su vez lo hará con los performers y objetos de la obra. Esto obliga al público a tomar posición ideológica y cultural dentro de la misma. Es inevitable que el accionar del mismo, incluso la ausencia de esto, los posiciona dentro de relaciones de alteridad política y cultural. Por otro lado, es importante llamar la atención sobre dos momentos particulares de la obra, donde el recorrido por el relato y el museo del autor son suspendidos. Aquí los artistas se despojan de los objetos y personajes que pertenecen al relato familiar del autor. Ya como ellos mismos, se acercarán al público y compartirán sus propias historias familiares de amor y de guerra, al mismo tiempo que preguntarán a los espectadores sobre las suyas. Es aquí donde se lleva a cabo con mayor profundidad el momento liminal de la obra. Recordemos la caracterización de lo liminal, que Schechner toma de Turner, como una caída de las estructuras, en nuestro caso es el momento en se quebranta la división entre público y artistas. Las historias del público y los espectadores se actualizan, poniendo en juego tal como lo hace el mito, el origen de la identidad. Se activa la memoria a través de la transmisión oral de historias fundantes. Los espectadores y los artistas, a través de la memoria, recrean su identidad en el mismo momento de la charla, los objetos - piezas sirvieron de piedra de toque para mover a la

acción performativa y recrear la historia en los momentos en el que el espectáculo abre a la liminalidad. Los que participamos de él volveremos con la identidad transformada o reafirmada, pero esto dependerá de cómo transitemos este museo poblado de piezas performativas.

Conclusión

Los tres espectáculos que vimos plantean museos performativos ya que sus objetos generan identidad en el mismo momento de su tránsito. Los artistas abren un espacio liminal junto con el espectador. Esto no ocurre con los objetos de la mayoría de los museos tradicionales pues se constituyen mediante dos nociones *in situ* y en contexto¹⁴ que impide esta posibilidad. En el primer caso son “metonímicos (...) porque guarda una relación contigua con una totalidad ausente”¹⁵, en el segundo caso los objetos “se colocan en contexto por medio de extensas notas, cuadros y diagramas, comentarios a través de audífonos, programas explicativos audiovisuales (...)”¹⁶, etc. “Esos objetos señalan hacia la vida”¹⁷, pero no son la vida. Ambas nociones implican un museo fragmentario, lleno de evocaciones pero con ausencia de protagonistas. Sin protagonistas los objetos no serán performativos, pues las acciones que puedan llevarse a cabo con ellos no erigirán identidad. Que las personas que se evoquen estén presentes de manera fáctica no significa necesariamente que ellos sean los protagonistas. En la tragedia griega el protagonista es el primero que habla en la contienda argumental, esto implica entonces que el protagonista tiene una voz. Son claros, en este aspecto, los ejemplos de indígenas exhibidos como piezas principales pero que, sin embargo, no son protagonistas, tal como ironiza Fusco y Gómez Peña. Por más que su presencia física sea manifiesta, y sea el principal objeto de asombro, su voz estará callada. No tendrá una presencia performativa y, por lo tanto, su identidad no podrá ser escuchada ni puesta en juego con el otro, será una partida que está perdida antes de ser comenzada. La voz que inaugura el diálogo, no estará

14 Para profundizar estas nociones leer el artículo “Objetos de Etnografía” de Barbara Kirshenblatt-Gimblett (249-252).

15 Ídem.

16 Ídem.

17 Ídem pág. 253.

presente. Esto se extenderá al plano de los objetos, ya que no serán continentes de acciones en sentido de su identidad, básicamente porque el accionar performativo está bloqueado y prohibido por el poder. Este poder que en una detentación extrema de sí mismo, es capaz de objetualizar a los sujetos. Caso contrario es el de las obras analizadas en nuestro trabajo. Sus piezas, a diferencia de otros museos, no serán fragmentarias, no harán referencia a protagonistas ausentes, porque los protagonistas están presentes conformando su identidad. Sus puertas no estarán cerradas a la transformación del sujeto, cada uno de estos espectáculos se reinventará en su propia exhibición. Sus objetos performativos generarán acciones que pongan en crisis y reinventen en cada nueva puesta las identidades. Sus objetos serán performativos porque moverán y serán movidos por sus protagonistas. Aquí es donde los espectáculos que analizamos cobran un sentido performativo porque los que hablan, los que lanzan su primera voz como protagonistas son los que eligen cómo mover y ser movidos por esos objetos que le pertenecen. Cada acción motorizada por el objeto es un acto de libertad. En *The Guatini World Tour* los artistas ponen en juego su propia identidad cultural como la de los que los miran y accionan con ellos. En *Museo Ezeiza* Pompeyo Audivert y sus actores abren el espacio- tiempo liminal para redefinir constantemente la identidad peronista que, por oposición o adscripción, es también la suya. *Casus Belli* abre su liminalidad en la posibilidad del propio museo. Tanto público como actores, sin importar cuán al margen de la historia estén, podrán en ese encuentro poner en juego su historia y por tanto su identidad. En todos estos espectáculos la identidad es más los cuerpos libres construyéndose que polvo de museo.

BIBLIOGRAFÍA

- Badiou, Maryse. Sombras y marionetas. Tradiciones, mitos y creencias: del pensamiento arcaico al Robot sapiens , España, Prensa Universitaria de Zaragoza: 2009.
- Bourriaud, Nicolas. *Estética relacional*, Buenos Aires, Adriana Hidalgo, 2002.
- Fischer Lichte, Erika. *Estética de lo performativo*, Madrid, Abada, 2011.
- Fusco, Coco. “La otra historia del performance cultural intercultural”, en *Estudios*

avanzados del performance, Diana Taylor y Marcela Fuentes, México, FCE, 2011.

- Kirshenblatt-Gimblett, Barbara. “Objetos de Etnografía” en *Estudios avanzados del performance*, Diana Taylor y Marcela Fuentes, México, FCE, 2011.
- Sánchez, José A. *Prácticas de lo real en la escena contemporánea*, Madrid, Visor, 2007.
- Schechner Richard. *Performance, teorías y prácticas interculturales*, Buenos Aires, Libro del Rojas UBA, 2000.

ARTÍCULOS Y PÁGINAS WEB

- Gomez Peña, Guillermo. Dioramas vivientes y agonizantes. “El performance como una estrategia de ‘antropología inversa’” en <http://hemisphericinstitute.org/hemi/es/component/k2/item/397-pocha-texts-dioramas>
- Leunda, Ana. “La liquidez de los límites. Una lectura de la performance *La jaula*” en <http://publicaciones.fyh.unc.edu.ar/index.php/jornadasperformance/article/view/681>
- Aguilar, Federico. “Una mirada sobre la performance de guerra. La irrupción de lo real en sus múltiples formas” en http://territorioteatral.org.ar/html.2/dossier/n9_05.html

BIOGRAFÍA

Federico Aguilar

Federico Aguilar es Licenciado en Dirección Escénica (UNA), es también actor, docente, investigador y director teatral. A los 13 años comenzó su vinculación con el arte en “Fundación Norte” (Salta) donde llevó a cabo diferentes roles artísticos y de producción destacándose la dirección escénica del espectáculo *Argentina Indígena*, presentada en diferentes lugares del mundo: Berlín, Lisboa, Antofagasta (Chile), Buenos Aires, Argelia, etc. Estudió filosofía en la Universidad Nacional de Salta. Estudió la carrera de intérprete dramático en la Universidad de Tucumán. Actualmente está cursando la Maestría en Teatro y Artes performáticas con cuya investigación ganó una Beca de investigación y Posgrado otorgada por la UNA. Es y fue docente en el Departamento de Artes Dramáticas (UNA) en las Cátedras de “Análisis de texto”, “Historia del Teatro Argentino”, “Seminario de Teatralidad Expandida” y “Proyecto de Graduación”. Es docente en la UNSAM (Artes) en la Materia “Antropología Cultural”. Es parte de la redacción de la revista digital Territorio Teatral. Actualmente actúa, dirige, enseña e investiga en universidades y grupos teatrales del medio.

La manipulación en el teatro de objetos

Un recorrido pedagógico

Carolina Ruy

“La fecundidad de la materia es ilimitada, posee una fuerza vital inagotable y, al mismo tiempo, un poder de seducción que nos lleva a moldearla. En el corazón oscuro y recóndito de la materia se esbozan sonrisas indefinidas, se crean tensiones y se concentran las formas larvarias. La materia late... Mientras espera un soplo de vida...”
Bruno Shultz

Introducción

Este trabajo tiene como objetivo transmitir diversas experiencias y reflexiones que fui desarrollando como artista y docente a lo largo de mi exploración en el teatro de objetos. Se trata de un lenguaje que me apasiona, emociona y moviliza. En mis clases intento contagiar constantemente a mis alumnos esa pasión. Nunca me quedo en el mismo lugar, me encanta descubrir nuevas posibilidades de acercarse al objeto, diferentes maneras de sumergirse en este universo. Las clases son mi lugar de reflexión, estoy todo el tiempo pensando sobre cómo generar un recorrido pedagógico que guíe a los alumnos en esta búsqueda. Preguntas constantes sobre cuál ejercicio ayudaría para vivir tal experiencia o para probar el vínculo objeto-cuerpo desde otro aspecto.

Las clases son un terreno muy fértil, entramos de una manera y no sabemos cómo vamos a salir, aprovechamos para que los objetos nos sorprendan...

Aproximaciones a una definición de teatro de objetos

Me parece oportuno comenzar por preguntarnos respecto de qué llamamos en la actualidad “teatro de objetos”, ya que muchas veces hacemos referencia a él sin tener muy claro de qué se trata. No existe una definición exhaustiva de teatro de objetos. Seguramente esto se deba, por un lado, a la dificultad de identificar un punto de partida que pueda ser reconocido como su origen y, por otro, a la imposibilidad de encontrar un único rasgo distintivo recurrente que lo caracterice y diferencie del resto de las expresiones teatrales.

Por ese motivo me parece mejor, en lugar de pretender encontrar una definición exhaustiva, enunciar algunas reflexiones que nos ayudarán a acercarnos a posibles respuestas y así contribuir a formular una aproximación a lo que, hoy en día, denominamos teatro de objetos.

“Cuando aparece hace unos 30 años la categoría teatro de objetos –dice Ana Alvarado–, fue una declaración de principios. Nadie sabe exactamente a qué llamamos así y la falta de precisión le permite mantenerse vivo y alerta. En sus orígenes el nombre pretendía ser más general y abarcativo que el más tradicional de teatro de títeres o marionetas. Muchos objetos no diseñados especialmente para la escena, podían obtener papeles protagónicos en las obras, a partir de esa denominación.”¹

“Bajo el rótulo de objetos pobres, Kantor defiende lo inservible frente a la tiranía funcional y declara una atracción hacia su empleo con fines plásticos, artísticos, pictóricos. Apoderarse del objeto, no reproducirlo. Proclamarlo ya no como un accesorio escénico sino como par del actor.”²

“El objeto como protagonista de la obra, sin necesitar ser personaje. Puede ser protagonista manteniendo su condición de inerte o maquina. No obstante, sin ellos la obra no existiría y los actores dependen de esa presencia objetal.”³

En el teatro de objetos,

“lo que se desplaza y dinamiza el tiempo y el espacio es el objeto – dice

¹ Alvarado, Ana. Teatro de objetos, manual dramático (p. 8) Colección estudios teatrales – CABA. Inteatro, 2015

² Ferreyra, Milagros. “Del objeto a la escena: poesía y superficie. Robbe Grillet y la dramaturgia de los objetos”. *Cuadernos del Picadero*. Cuaderno N° 12. Instituto Nacional del Teatro. Buenos Aires, 2007. Cuadernos p. 22

³ Alvarado, Ana. “El actor en el teatro de objetos”. Publicado en la revista *Moin-Moin*, Año 5, Número 6, UDESC/SCAR –Brasil, 2009.

Daniel Veronese-, manejado por su manipulador, obviamente. Un objeto descentrado de su manipulador. El manipulador se expresa a través de lo que imprime en ese objeto, que tiene un espacio corporal distinto al de él, que tiene un tiempo dramático distinto al de él. Un espacio con reglas específicas. Debe advertir la presencia de ese otro cuerpo. Y debe convertirlo en el protagonista: que brille más que su propio cuerpo, que el objeto aparezca y él desaparezca. Todo esto provoca la presencia de un nuevo ordenamiento de los signos escénicos”.⁴

Coincido ampliamente con lo que enuncian los autores. Desde mi punto de vista la denominación teatro de objetos apareció para ampliar la denominación teatro de títere. Aquí sería oportuno detenernos un momento para preguntarnos ¿qué es un títere? Según Ariel Bufano un títere es cualquier objeto que cobra vida en función dramática. Es una definición que iguala al títere con el objeto, pero es importante aclarar que para la mayoría de la gente esto no es tan así. Si se nombra la palabra títere, en general, la primera imagen que le viene a la cabeza a una persona es la de un títere de guante, lejos está en el imaginario colectivo que se visualice un objeto puro. Quizás esto se deba, fundamentalmente, al hecho de que el teatro de títeres más conocido socialmente es el que utiliza las técnicas tradicionales. Se suma a esto otro prejuicio: el teatro de títeres está asociado al público infantil. En este contexto, a mi entender la denominación teatro de objetos surgió para correrse de esos prejuicios y ampliar el lenguaje del teatro de títeres tradicional, incluyendo espectáculos que tengan como protagonista “todo tipo de objetos”, incorporando elementos de las artes plásticas que se fusionen con las artes dramáticas, que incluyan los posibles vínculos con el manipulador como cuerpo presente en la escena y, por último, que también sean concebidos para público adulto.

Al ser una denominación muy amplia, es decir que contempla una gran gama de posibles expresiones escénicas, sus bordes son difusos, los límites no están claros, es un lenguaje totalmente dinámico, y esto es, precisamente, como dice Ana Alvarado, lo que lo mantiene vivo y alerta.

Primer acercamiento a la vivencia de la manipulación con objetos

“Al teatro de objetos le inquieta la batalla entre cosidad y carnalidad. Objeto y humano. Cosa y carne. En el teatro de objetos esta lucha pertenece a la naturaleza de la tarea interpretativa, el actor de este tipo de teatro es llamado: Manipulador”. “La manipulación es un montaje de cuerpos, el cuerpo del actor y el del objeto. Ambos son fragmentos de un cuerpo mayor que constituyen juntos: el sistema del teatro objetal.”

Ana Alvarado

Comienzo con esta cita porque para comprender el teatro de objetos hay que entender qué es un manipulador. A continuación describo un ejercicio que utilizo para introducir a los alumnos en este lenguaje que les genera, por primera vez, la vivencia del rol de manipulador, del desdoblamiento que se produce en el cuerpo del intérprete para encarnar al actor y la cosa a la vez.

Es un ejercicio muy bello y esclarecedor. Se trata de crear un personaje con una tela. Es sencillo pero en extremo potente.

Descripción del ejercicio. Colocamos en el centro del aula una gran cantidad de retazos de telas de varios colores. La propuesta es que los alumnos se conecten con el material, toquen las telas, sus diferentes texturas, pesos. Luego de investigarlas eligen una. Le hacen un nudo en un extremo generando una especie de nariz, que les va a marcar claramente una cabeza y, sobre todo, una dirección para la mirada. Con una mano sostienen esa cabeza tomándola por la parte de atrás, lo que sería el cuello y con la otra mano toman un extremo de la tela apareciendo una forma que se asemeja al brazo y mano del títere.

Es importante enumerar y analizar todas las ventajas que aporta este ejercicio. Son muchos los aspectos que se despliegan y ocurren al mismo tiempo, en el mismo lugar. Para poder analizarlos detenidamente los dividiré en tres grupos: La experiencia del desdoblamiento. El extrañamiento. La distancia cuerpo-objeto. / El reencuentro con el juego. La transformación del objeto. / La incorporación de la técnica de manipulación directa.

⁴ Veronese, Daniel. Recuperado de <http://www.autores.org.ar/sitios/dveronese/periferico.htm>

La experiencia del desdoblamiento. El extrañamiento. La distancia cuerpo-objeto

Para analizar este primer ítem, basándonos en el ejercicio descripto anteriormente, podemos observar que la primera imagen que adopta la tela es muy convincente, se ve una cara, una especie de nariz que enseguida construye una presencia. El manipulador acciona desde el agarre de la cabeza, teniendo en cuenta cuál es el frente. Genera movimientos sutiles, prueba girar suavemente para un lado y para otro, busca variantes, distintas direcciones y velocidades, detenerse y girar rápido, para comprobar que esa cabeza está mirando. Lograr conectarse con esa mirada, ese estar presente es la llave para entrar, entregarse al juego y creer que la tela puede cobrar vida. Luego buscamos la respiración y, por último, agregamos la acción de tocar. Con estas tres acciones y sus posibles combinaciones se despliega al infinito el universo de este personaje. Me mira, mira mi pie, respira, el pie se mueve, él se sorprende, se agita, no se anima a tocarlo, me vuelve a mirar, etc. Esto es importante, porque estas acciones resignifican y fortifican la presencia del personaje, lo van alimentando y delineando.

Aquí me interesa hablar del vínculo que se va construyendo en la medida que el manipulador mira a su objeto-personaje, este le devuelve un gesto, una manera de moverse, una manera de mirar, que el manipulador aprovecha y continúa para el lado que propone el material. El objeto se va independizando, sus cualidades van forjando paso a paso su personalidad. Se va gestando el desdoblamiento. Es muy bello ver como el manipulador, que está concentrado, escuchando lo que el material transmite se va alejando, distanciando del objeto, este se va independizando del manipulador y lo va sorprendiendo, le cree, lo ve vivo.

Y así se arma una cadena que genera extrañamiento en el manipulador que experimenta en el mismo momento la potencia de ese desdoblamiento. Descubre que logra expresarse a través de otro cuerpo que no es el propio, reconoce que el objeto se mueve en otro espacio tiempo distinto del suyo, que tiene sus propias reglas, y que a medida que lo ve más vivo, se genera más distancia de su cuerpo y mayor independencia del objeto. Y por sobre todo le hace ver que hay algo en este vínculo que no solo depende de él. Cuando termina el ejercicio el alumno que-

da consternado, sin entender lo que pasó, mira la escena, se mira las manos, mira al objeto como si realmente hubiera cobrado vida. Experimenta que algo mágico se produjo en la acción de la manipulación.

Es interesante pensar que el desdoblamiento genera una distancia no solo espacial sino emocional. Una distancia que es dialéctica. Cuanto más comprometido está el manipulador con el objeto, cuanto más le cree, cuantos más detalles advierte, cuanto más atento está a sus gestos, cuanto más vivo lo ve, más se aleja. El objeto se independiza del propio cuerpo que lo manipula, como si realmente se tratara de dos entidades diferentes. Esto genera un profundo extrañamiento en el intérprete manipulador.

Aquí es donde ocurre algo muy especial, al igual que en el juego, el manipulador se evade de la realidad, del aquí y ahora, del espacio tiempo real. Entra en un estado, en una frecuencia, sin tiempo, con una dinámica y códigos diferentes. Cuando se termina una experiencia de este tipo, las reacciones, las emociones, las caras son como de haber salido de un estado de trance. No se sabe bien dónde se estuvo, el tiempo se detuvo o se dejó de medir de la misma manera. Se vivencia la experiencia de estar sumergido en el mundo de los objetos.

El reencuentro con el juego. La transformación del objeto

En este ejercicio es fundamental la predisposición y entrega del alumno al juego. Para Phillippe Genty, “El teatro de objetos está emparentado con los juegos infantiles que desvían los objetos de su función habitual para transformarlos en representaciones imaginarias”⁵. Si bien muchas veces en la formación o entrenamiento del actor/ director/ artista hay momentos lúdicos, este en particular es un momento que los remite directamente al juego de cuando eran niños. Al juego con un juguete-objeto, que gracias a la imaginación y manipulación se transformaba en auto, luego avión, pero también dinosaurio que atacaba o se ponía en un trono y era el rey de la Tierra. La mutación del objeto es una característica propia del teatro de objetos. Cuando termina el ejercicio

⁵ Genty, Phillippe. *Paisajes interiores*. (p. 295) Universidad Nacional de San Martín. UNSAM EDITA, Bs. As., 2015

están con las caras relajadas y una sonrisa dibujada. A la vez, en sus rostros reflejan cierta melancolía. Muchas veces los alumnos han expresado que durante el ejercicio les aparecen imágenes de cuando eran niños y jugaban con sus juguetes. Otras veces se sorprenden de volver a sentir en el cuerpo la experiencia del juego puro y comentan que hace mucho tiempo que no les pasaba algo semejante. Es muy intenso el cierre de este ejercicio; se genera un clima especial, cada uno se queda en su lugar, inmóvil pero con una ebullición interna, sonrisas, lágrimas y recuerdos de infancia.

2.3. La incorporación de la técnica de manipulación

En el transcurso de este primer ejercicio de acercamiento a la manipulación, a través de la improvisación y de la conexión con el juego, se despliegan todos los elementos de la técnica de manipulación directa: presencia, respiración, mirada. El manipulador mira a través del objeto, no levanta la mirada. Aquí logran la triangulación de la mirada. Es decir que el manipulador fija su atención en la cabeza del personaje y es el personaje el que dirige su mirada hacia lo que va a tocar. Hay tres puntos en el recorrido de la mirada ubicados como los vértices de un triángulo, por eso se llama triangulación: los ojos del manipulador, la cabeza del títere y el objeto que va a tocar. El manipulador no mira directamente la cosa que va a agarrar el personaje, sino el público lo vería como un actor. Alcanza con que el manipulador gire apenas la cabeza o mire de reojo para que se genere otro foco de atención y termine cobrando presencia en la escena. Entonces, para poder hacer la triangulación el manipulador tiene que usar su mirada periférica, registrar que tiene un gran ángulo de visión, que aunque esté fuera de foco puede reconocer el entorno. Por ejemplo, puede ver dónde está ubicada una pelota para que el títere la mire y luego agarre.

Muchas veces, al vincularse con el personaje de algún compañero, les ocurre que no saben quién manipulaba, solo recuerdan con qué personaje se relacionaron, pero nunca registraron al manipulador que estaba por detrás. Esa concentración, ese esfuerzo de mirar a través del objeto es uno de los puntos a recuperar conscientemente a la hora de trabajar la técnica paso a paso. En general es lo que más les cuesta a los

alumnos; paradójicamente, algo que salió casi de manera natural en la primera improvisación, luego llevará mucho trabajo recuperar, aunque igualmente la vivencia ya está en el cuerpo.

En el desarrollo del ejercicio aparecen las posibilidades de desplazamientos. El mismo personaje va mutando, puede comenzar arrastrándose, pero luego puede volar, saltar, encogerse, estirarse, envolver a otro... La dramaturgia también se va armando con sus matices, se pasa siempre por un comienzo de reconocimiento de los personajes, luego se vinculan, pueden mutar, armar conflictos, que logran resolver o no y, por último, encuentran un final.

El alumno se transforma en un manipulador neutro, sin saber aún de qué se trata. Incluso experimenta, aunque sea de forma fugaz, cambios de rol, por momentos pasa a ocupar un rol de manipulador disociado o asociado al personaje. Explicare brevemente en qué consiste cada rol.

El manipulador neutro es aquel que desaparece, aunque esté presente en la escena, permanece neutro sin generar otro foco de atención. Está al servicio del títere, concentra todo su accionar en función de darle vida y lograr que sea el personaje principal. Hablaremos en detalle de este tema más adelante.

El manipulador disociado es cuando el actor manipulador se transforma en un personaje distinto del títere que manipula. Aquí el actor tiene que atravesar un proceso complejo de desdoblamiento para encarnar dos personajes, trabajar en dos espacialidades diferentes. Elaborar y expresar con su cuerpo dos deseos y objetivos distintos dentro de la escena. Debe estar completamente disociado del objeto.

El manipulador asociado es aquel en el que el actor acciona junto al títere, con los mismos objetivos, de manera colaborativa. Como un álgter ego, lo que comienza uno lo completa el otro, son dos cuerpos que forman una unidad, una única presencia escénica.

De esta manera el alumno en su primer acercamiento, jugando, sin darse cuenta incorpora las nociones básicas de la técnica de manipulación directa. Es la técnica en la que centro la formación porque es la que necesitamos para manipular todo tipo de objetos: antropomorfos, encontrados, híbridos, etc.

Del objeto imitando al humano

Aquí tenemos que hablar de un accionar casi natural que le surge al manipulador cada vez que se encuentra con un nuevo objeto para animar. Si no hubiera consigna previa, la primera acción que realiza siempre es la de copiar al humano. La humanización del objeto, buscar la imagen y semejanza, buscar que se mueva, camine, mire como nosotros. Por esta razón creo que el recorrido pedagógico para la manipulación de los objetos debe comenzar incluyendo ejercicios que vayan en esa dirección, la imitación del humano, abordando primero el formato humanoide, para luego pasar a la manipulación directa del títere antropomorfo.

Humanoide

Siguiendo con el análisis del ejercicio observamos que la tela adopta un formato que posee una gran síntesis visual. Podríamos decir que es una insinuación del humano, un humanoide: apenas una cabeza, una mano y algo que cuelga a modo de cuerpo. Lo primero que propongo hacer es lo que surge naturalmente, humanizarlo, hacer que respire, mire, se desplace imitando los movimientos antropomórficos. El manipulador que también puede ocupar el rol del espectador, ya que mira a su personaje desde afuera, al estar frente a un material incompleto, lo completa y amplía con su imaginación. Como no tiene un rostro definido, no tiene boca, ni ojos, ni una mirada pintada o un gesto delineado, hay que inventarlo. Todo es posible que ocurra con esta corporalidad; nos permite transitar un amplio abanico de emociones, de formas, de desplazamientos, de personalidades, de estados de ánimo. En el breve recorrido del ejercicio puede ser hombre y mujer, niño y viejo, tierno y agresivo, etc. Todo le cabe, muta, se transforma, todo funciona en este formato. Si el manipulador le cree, de afuera se ve verosímil. Si bien esto ocurre también en gran medida en los objetos antropomorfos neutros, este humanoide, este casi humano nos brinda más posibilidades. Su mayor cualidad es ser un material incompleto y su gran potencial es activar la imaginación. Podríamos decir que tanto el manipulador como el espectador completan imaginariamente el objeto.

Objeto antropomorfo neutro

A continuación abordamos el estudio del objeto antropomorfo neutro porque es muy útil en nuestro recorrido pedagógico. La observación e imitación de los movimientos humanos, aunque son extremadamente difíciles, es lo más conocido para nosotros ya que nos tenemos de ejemplo. Primero construimos de manera muy fácil un cuerpo humano de unos cincuenta centímetros de altura, con papel de diario y cinta de enmascarar blanca. Buscamos que tenga un formato lo más neutro posible. Solo le incorporamos en la cara una nariz, para marcar el frente. Esta presencia neutra nos posibilita, al igual que con el humanoide, completar con la imaginación sus expresiones. No tiene ningún gesto definido, no tiene ojos pintados, ni expresión fácil marcada. Es neutro. Podemos, a través de la manipulación e interpretación, lograr que el espectador active su imaginación y lo vea sonriente, triste, distraído.

Antes de la construcción realizamos una observación minuciosa de nuestras articulaciones, de cómo son los mecanismos, bisagras y palancas que ejercen distintas partes de nuestro cuerpo para movilizarse, levantar un brazo, por ejemplo. Luego replicamos esas trabas y bisagras para lograr reproducir todas las articulaciones en nuestro prototipo. Es muy interesante observar que algunos alumnos se sorprenden y se cuestionan no haberle prestado nunca atención a los mecanismos de funcionamiento de su propio cuerpo. Durante la construcción se genera un vínculo, algunos le ponen nombre, otros le construyen una valijita para trasladarlo. Es, como toda producción, algo que los representa y objetualiza muchos aspectos que no vamos a analizar aquí. Pero cabe aclarar que se ven muchas características de la personalidad: están los que son muy prolijos, obsesivos y exigentes, los que se quejan de que no les sale antes de empezar, los que no les sale fácilmente pero se esfuerzan y vuelven a probar, etc. En resumen, lo que quería expresar es que desde el proceso de construcción se va gestando un vínculo muy cercano e íntimo entre el manipulador y su objeto.

Primera aproximación sensorial al objeto antropomorfo

Luego de la construcción del objeto antropomorfo comenzamos la investigación sensorial. Son ejercicios breves de acercamiento al obje-

to-títere, tomándolo de distintas partes del cuerpo, lo mueven, balancean, dejan caer, para ir observando qué hace, cómo responde. Es bello ver cómo los objetos despliegan sus habilidades y sorprenden al manipulador: cuando al balancearlo el títere responde siempre cruzando ambas manos por delante del cuerpo; o al agacharlo estira primero una pierna y luego la otra; o al acostarlo un brazo se estira en cámara lenta; esas pequeñas acciones son suficientes para que el manipulador quede maravillado. La propuesta es que se conecten de manera sensible, observen con mucha atención y descubran cuáles son esos movimientos que, de alguna manera, el objeto completa o hace solo. El manipulador propone un impulso, una acción y hay una respuesta. Al repetirla se replica la misma respuesta y por la sumatoria de repeticiones se transforma en lo que yo denominé un patrón de movimiento (lo explicaremos con detalle más adelante). Cuando muestran en ronda lo que cada objeto propuso se ve claramente que, a pesar de estar contruidos de la misma manera y en primera instancia parecerse mucho, este patrón de movimiento es una característica única y particular que solo ese objeto posee. Este descubrimiento le provoca al manipulador una gran empatía con su objeto, sumado al vínculo íntimo que se generó en la etapa previa de construcción, percibimos que, aunque el objeto aún no comenzó a tomar vida, el manipulador ya depositó una gran carga emotiva en él.

Nociones básicas de la técnica de manipulación directa

En esta etapa realizamos una sucesión de ejercicios que se van entrelazando. La idea es ir sumando un elemento por vez y que vayan incorporando de a poco las nociones básicas de la técnica de manipulación directa, que como dijimos anteriormente ya han transitado en el primer ejercicio con la tela, solo que aquí las irán ejercitando y apropiando paso a paso de manera consciente.

No es la idea detallar todos los ejercicios que realizamos porque sería muy extenso, pero sí los temas por los que vamos pasando, y el orden en el que creo conveniente transitarlos. Por otra parte ya tienen una experiencia previa, porque el recorrido es similar al que realizaron con la tela, solo que con otra materialidad y con la complejidad que introduce

el manipular un cuerpo articulado que reproduce de manera orgánica los movimientos humanos. El transitar un recorrido similar les da confianza, al comenzar con algo conocido y cercano se sienten más seguros generando una base sobre la que apoyarse para abordar lo nuevo.

Comenzamos trabajando en forma individual con el títere sentado. Observamos cuáles son los puntos de contacto del manipulador con su objeto. En el caso del trabajo individual será una mano del manipulador a la cabeza del títere y la otra mano del manipulador a la mano del títere. Prueban cómo colocar su mano, de manera que el manipulador no se tensione y tenga sus articulaciones flexibles para poder realizar la cantidad de movimientos que desee.

Luego buscan de qué manera hacerlo respirar y mirar. Cambiando los impulsos, las velocidades, buscando detenciones, cambios de dirección. Incorporamos la acción de tocar. Probamos todas las variantes posibles que surgen de la combinación de ambas acciones: mirar y tocar. Luego realizamos juegos de improvisación para practicar y afianzar todo lo trabajado hasta este momento.

Pasamos a la manipulación de a dos. Aquí es necesario detenernos en un ejercicio que para mí es muy importante y enriquecedor. Se trabaja de a dos personas, uno ocupa el rol del manipulador y otro del objeto. Se colocan uno detrás del otro, el que cumple el rol de objeto va adelante con ojos cerrados y el que ocupa el rol del manipulador va por detrás tomándolo de la base de la cabeza y una mano, solo esos dos puntos de contacto tiene para manipularlo. Puede alternar los agarres, si lo necesita, pero nunca debe soltar la cabeza. La persona que ocupa el rol del objeto, cierra los ojos, debe estar disponible, entregar su cuerpo para que otro lo manipule, no piensa, otro decide por él, logra una entrega activa, se vacía, se va sintiendo como un objeto. Desde el rol del manipulador se trabaja la escucha del otro cuerpo, no imponer movimientos que no puede realizar, como lograr que tenga confianza, la decisión y claridad en la orden que se da a través del comando del cuello y mano, como transmitir sensaciones a través de él. Una gran ventaja de este ejercicio es que este objeto habla, entonces puede comunicarse con su manipulador y analizar juntos qué cosas funcionaron bien, fluidamente, qué falló, o en qué momento no se entendió lo que se le indicaba, etc.

Una vez que pasaron varias veces por este ejercicio ya pueden generar una conexión con el compañero, una comunicación no verbal, percibir y escuchar al otro. Esto es de vital importancia a la hora de manipular un títere de a dos personas. Cuando pasamos a los ejercicios de manipulación del objeto antropomorfo neutro de a dos manipuladores, el control del cuerpo del títere se reparte. Hay un primer manipulador que toma al títere de la cabeza y la mano principal y lleva adelante las acciones. Luego, el segundo manipulador maneja los pies y se alterna, tomando la mano secundaria o la cadera, según lo que haga falta manipular, y sigue las acciones que propone el primer manipulador. Vamos incorporando nuevas nociones con ejercitaciones breves que primero pasan por el propio cuerpo del manipulador para luego aplicarlas en el títere: la comunicación entre titiriteros, la verticalidad y el eje del títere, los pre-impulsos, apoyos, pasajes del peso. Todos estos elementos los entrenan para poder manipular al títere y realizar las acciones de caminar, arrodillarse, acostarse y pararse. Buscando imitar lo mejor que puedan los movimientos humanos.

Una vez que logramos que el títere esté vivo y se mueva de manera orgánica en cualquier tipo de acción que realice, recién ahí buscamos perfeccionar aún más la técnica.

Rol neutro del manipulador

Como dijimos anteriormente una vez que el manipulador ha logrado darle vida al objeto, está preparado para pulir la técnica e incorporar elementos clave que le permitan adoptar el rol neutro. Como ya dijimos con anterioridad el manipulador esta neutro cuando a pesar de estar presente en la escena, pasa desapercibido y logra que el objeto sea el centro de atención del espectador. Como dice Kantor: “Los actores se esfuerzan por cuidarse y adaptarse a un mínimo de condiciones vitales, economizando sus fuerzas, haciendo el mínimo de movimientos para mostrar sus emociones”.⁶

El personaje principal es el títere, es él quien lleva a cabo la acción en la

escena. Por eso el manipulador debe procurar mirar a través del objeto, como hablamos anteriormente, usando su mirada periférica realizar la triangulación de la mirada. Advertimos que a los actores les suele ocurrir que cuando comienzan a manipular, hacen caras, gesticulan, expresan con su rostro lo que deberían transmitir a través del objeto. Están tan acostumbrados a usar como herramienta expresiva su propio cuerpo, que les cuesta neutralizarlo y usar como canal de comunicación el objeto, es decir, objetivar sus emociones en otra corporalidad.

Para lograr la neutralidad es muy importante la concentración, la relajación y que todo pase a través del embudo de la mano y pueda transmitirlo a través del objeto. ¿Pero estar neutro significa que al manipulador no le pasa nada? Claro que no, al manipulador le pasan muchas cosas como intérprete, internamente tiene que procesar sus sentimientos, todo lo que quiere comunicar, pero no lo tiene que hacer con su propio cuerpo sino a través del objeto. En otras palabras, conducir su mirada, su atención, su energía y emoción al objeto.

Acá el intérprete tiene que desdoblarse, tiene que estar en un espacio-tiempo diferente al propio. Tiene que lograr expresarse a través de un objeto-personaje que tiene otra materialidad y sus propias reglas. Tiene que hacer el esfuerzo de habitar ese otro cuerpo que es mucho más pequeño que el propio. Mirar a través del objeto realmente se puede, hay que entrenar mucho pero se logra. Más allá de que ayuda acercar nuestros ojos a la altura de la cabeza del títere para observar cómo se ve desde esa posición, el manipulador también puede proyectar imaginariamente los parámetros del entorno sin necesidad de acercarse. Ponerse en el lugar del objeto en todos los sentidos posibles, imaginando no solo cómo se ve desde esa altura, sino también, cómo siente y percibe lo que le pasa, cómo es la fuerza que tiene que usar para levantar o empujar algo de su proporción. Es muy importante tener en cuenta que, en este caso, el cuerpo del títere es tres o cuatro veces más pequeño que el humano, por lo tanto sus reacciones, sus movimientos deben ser acordes a su tamaño. Para manipularlo se deben realizar movimientos de recorridos muy pequeños y sutiles. Por ejemplo, si quiero que el títere se asuste porque escucho un ruido, debo acompañar la emoción con una respiración agitada y luego con un giro de cabeza veloz para

⁶ Kantor, Tadeuz . *El teatro de la muerte*. Ediciones de la Flor. Buenos Aires, 1984. (P. 124)

ver de dónde proviene el ruido. Para analizar el procedimiento que tiene que llevar a cabo el manipulador, pensémoslo como dos momentos articulados: un momento sería la emoción que siente el títere, que se visualiza por su respiración agitada y por la intensión del manipulador, sumado al segundo momento que se completa por el tipo de movimiento que hace. En el intento del manipulador por expresar lo que siente el títere, se sobresalta el actor usando el envión y la energía del humano, lo cual provoca un sacudón sobre el títere, que muy lejos está de comunicar que simplemente se asustó. Por eso, debemos ser muy meticulosos y pensar muy bien qué tipo de movimiento realizar. Para mirar hacia un costado solo debo mover la cabeza del títere un cuarto de vuelta, es decir girar apenas unos centímetros; además, debo ajustar la velocidad para que en ese breve recorrido logre el *stop*, si no, lo que suele pasar, es que se ven sacudones, movimientos espasmódicos, poco orgánicos para el títere.

Cuando hablamos de que tienen sus propias reglas, sus códigos, también nos referimos al tiempo dramático. Los títeres al ser una síntesis del cuerpo humano tienen otros tiempos escénicos. Por ejemplo, si queremos mostrar que el títere está pensando, no usamos el mismo tiempo que en una escena de actores humanos, son tiempos más cortos, más acotados, que dinamizan la escena de otra manera. Por otra parte, también se llevan mejor con las alteraciones del tiempo real, las detenciones, las repeticiones, la cámara lenta. Aquí es donde se pone en valor la frase de que el manipulador debe tener en cuenta el espacio tiempo del títere.

Como vimos hasta ahora son muchos aspectos los que hay que tener en cuenta a la hora de manipular un objeto, sumado a esto la complejidad que implica que sucedan al mismo tiempo. El manipulador debe primero conocer las claves para manipular ocupando el rol neutro, luego entrenar y practicar mucho para apropiarse de la técnica, y lograr darle vida al objeto de manera orgánica para, a continuación, poder investigar otras posibilidades y roles del actor-manipulador dentro de la escena.

El objeto puro

“Comúnmente definimos el objeto como ‘una cosa que sirve para alguna función’. El objeto es absorbido en una finalidad de uso, lo que se llama una función.”

Roland Barthes

“Cuando decidimos introducir un objeto al escenario llevamos un mundo con él...”

Ramón Griffiero

Llamamos objetos puros o encontrados a aquellos objetos que ya están fabricados y normalmente los usamos en nuestro cotidiano, como, por ejemplo, un sacacorchos, una jaula, una valija. Nosotros los sacamos de su ámbito natural, los sumamos a la escena y los tomamos como una forma plástica y emotiva en el vínculo con el actor-manipulador.

Primer encuentro: la elección

Cuando realizamos los ejercicios de investigación con objetos encontrados, debemos comenzar por su elección. En la búsqueda de un objeto puro que hacen los alumnos en sus casas, los invito a que estén atentos y perciban cómo miran su entorno. La idea es que armen un recorrido visual libre, aleatorio, pero que incluya abrir cajones de la cocina, del escritorio, del placard, mirar adentro de los muebles y que lo recuerden para poder repetirlo. Luego les propongo que tomen un tubo de cartón y realicen el mismo recorrido, pero mirando a través del tubo a modo de catalejo, haciendo zoom sobre los objetos. Algo cambia. ¿Qué es lo que se modifica? ¿Cómo es el recorrido de la mirada en espacios del cotidiano haciendo foco en los objetos? ¿Por qué me detengo en algunos más que en otros? ¿La forma de mirar es la misma? ¿El objeto sigue siendo el mismo?

En este simple procedimiento podemos analizar varias cosas: el objeto sigue siendo el mismo, morfológicamente sí, pero al hacer foco y separarlo del fondo, del contexto, hay algo de su función utilitaria que pasa a un segundo plano permitiendo que tome protagonismo su función estética. Ocurre que al mirar de manera diferente, aparecen detalles o características que antes literalmente no veíamos. Son nuevas, como si

hubieran aparecido de golpe, como si el objeto hubiera mutado. Aquí, me divierte pensar que además de los gustos estéticos de cada alumno que definen la elección, hay algo del objeto que se muestra, se despliega para lograr ser el elegido. Como si existiese la cualidad en ellos de brillar más cuando los estamos mirando. Concluimos que, apenas lo hemos recortado de su contexto, ya logramos percibirlo de otra manera, como si realmente no fuera el mismo objeto que solemos usar en nuestra vida cotidiana.

Una vez que están en clase hay otro momento de selección. Presentamos todos los objetos en el centro del escenario, aquí ya están descontextualizados. Según Griffero cuando los objetos son llevados a la escena se produce una primera descontextualización, sacar de contexto, sacar de su entorno cotidiano, del lugar natural para el que fue creado. Si bien, al usar el zoom del tubo de cartón los alumnos ya recortaron al objeto de su entorno, al llevarlo al escenario se descontextualiza definitivamente. Aquí ocurre un fenómeno interesante. Como el procedimiento de recorte del contexto lo hicieron en forma individual, cuando presentan los objetos en el escenario para el resto de los compañeros, comentan o se preguntan para qué sirven cada uno de ellos. De esta manera vuelve a aparecer su función utilitaria, por sobre el valor estético que ya le habían otorgado al ser elegido.

Y, finalmente, luego de observarlos a todos en el escenario, les pido que elijan uno. Se genera otro proceso de selección, por comparación o por diferenciación, que termina definiendo con qué objeto va a trabajar ese alumno. Este procedimiento es más veloz, ya que si decidieron con cuál quieren trabajar, deben tomarlo antes que otro compañero también lo quiera; y si no decidieron eligen por descarte. Aquí la elección se da de manera más intuitiva e impulsiva, pero que igualmente siempre incluye el gusto estético del alumno.

Como conclusión para esta primera etapa de acercamiento al uso del objeto en el teatro podemos ver que existe una tensión constante por despojar al objeto de su utilidad, para que no se produzca al llevarlo al espacio escénico una descontextualización literal. Según Griffero una descontextualización literal ocurre cuando el objeto es usado en la escena del mismo modo que en la vida cotidiana, cuando solo se busca

una imitación de la vida real. Surgiendo de este modo el estilo de teatro naturalista. Como en el teatro de objetos nos interesa que el objeto sea el protagonista, necesitamos una descontextualización poética o metafórica.

Primer acercamiento al objeto puro en la escena

Siguiendo con el ejercicio, buscan un lugar en el espacio escénico para colocar el objeto descontextualizado, sin tocarlo comienzan con la observación. Para esta aproximación visual utilizan herramientas de las artes plásticas. Lo analizan teniendo en cuenta su forma, su color, textura, curvas, bisagras, mecanismos, extensiones. Luego, mirando con más detenimiento, buscan detalles, observando el estado de la materia, óxidos, desgastes, rajaduras. Observan lo que transmite constructivamente.

Luego del primer acercamiento visual, realizan el primer acercamiento al objeto en contacto con él. Lo tocan, perciben la materia con la cual está construido, si es fría, lisa, áspera, texturada. La siguiente consigna es jugar con el objeto como si fueran niños que no saben para qué sirve, no conocen para qué se usa, observan cómo suena, cómo se mueve, cómo reacciona a los movimientos que ejercen sobre él. La consigna de jugar como un niño es para sacarlo de su uso cotidiano. Si no estuviese esa consigna y se encuentran con un sombrero lo primero que hacen es ponérselo, utilizarlo para lo que fue creado. Haciendo foco en su uso, su utilidad y no en la materialidad, lo que comunica como objeto desde su función estética o metafórica.

Una vez que ya investigaron el objeto y la materia con la cual está construido, de manera visual y táctil, buscan distintas maneras de darle vida al objeto, mostrar presencia escénica. Realizan investigaciones libres y luego guiadas. Se les pide que logren animarlos reproduciendo movimientos antropomorfos, zoomorfos y maquinales.

Una vez recorrido este camino un poco conocido para ellos, que es lo que surge como primera instancia posible de mostrar vida, imitando a los humanos, los animales o las máquinas, luego pueden transitar y descubrir algo nuevo. Siguen investigando las cualidades del objeto, las características únicas, prueban acciones posibles, buscando qué movimientos completa solo. No imponer ideas preconcebidas de cómo de-

bería moverse o accionar, escuchar lo que propone por su materialidad, por su forma de estar construido. Percibir cuál es su particularidad, aunque haya dos abrelatas iguales y sean del mismo modelo fabricado de la misma manera, por su historia y paso del tiempo, seguramente encuentren algo particular que cada uno puede hacer, por el estado de su materia, por su desgaste, por estar más oxidado o quemado en una punta, por tener grasa en sus bisagras. Son únicos y lo tenemos que percibir para luego mostrarlo en la escena. El manipulador tiene que concentrarse para descubrir cuál es el patrón de movimiento natural de ese objeto. Algo de esto mencionamos en un apartado anterior, pero aquí ampliaremos el término.

La categoría patrón de movimiento surgió en una clase donde un objeto me sorprendió como nunca antes me había sorprendido ningún objeto. Fue tan fuerte la vivencia, que surgió esta categoría. El objeto reproducía un movimiento de manera obstinada. Insistentemente, una y otra vez de la misma forma, era una repetición exacta, como un molde, un patrón recortado, era su patrón movimiento, la cualidad que lo hacía completamente único.

Esta categoría ya la hemos trabajado pero en el caso del objeto antropomorfo que construimos, la búsqueda del patrón de movimiento es un detalle más, que investigamos para sensibilizar y generar sutilezas en el manipulador y lograr una mejor comunicación con su objeto en la escena. Pero no es de vital importancia a la hora de expresar cómo vive ese objeto, ya que la característica principal del objeto antropomorfo articulado es mostrar que está vivo por imitación de los movimientos humanos.

En el caso de los objetos puros es muy importante descubrir una gran variedad de patrones de movimiento, ya que el conjunto de estos son la clave para encontrar su característica, su forma de mostrar vida o presencia escénica. Patrones de movimiento que el objeto usa para comunicar sumado a que, al hacerlo repetidas veces, genera su propio tiempo dramático.

Son ejercicios muy ricos que logran sensibilizar al actor-manipulador para que pueda comunicarse con el objeto, estar en escena conociendo lo que tiene adelante, dejándole el espacio y tiempo que necesita para

expresarse y así lograr mejor vínculo en la escena.

Por eso les propongo a los alumnos entrenar la motricidad fina para mejorar el cómo sostener al objeto, agilizar las articulaciones de las falanges de las manos, ampliar la percepción del agarre. Deben ser sumamente detallistas para poder reproducir el mismo movimiento, ser exhaustivos y meticulosos en cómo sujetan, cómo lo sueltan, de dónde lo impulsan, cómo lo dejan, para acompañar al objeto y lograr el mismo patrón de movimiento.

Aquí es importante saber que la mayoría de los alumnos luego de estas experiencias ya no son los mismos. Comentan que se modificó por completo su manera de habitar el cotidiano. Ya no pueden mirar de la misma manera a los objetos y cosas con las que interactúan a diario.

El objeto en dialéctica con el espacio. Objeto fecundo

“Esta solo el espacio y un objeto, dos soportes narrativos que hablan por sí solos desde su poética, desde su metafísica, y nos remueven nuestros sentidos, nos evocan sensaciones, nuestra memoria tanto personal, como histórica.”

Ramón Griffero

“Un proceso dialéctico entre el objeto y el territorio que ocupa. El espacio es re significado, es indagado poéticamente, ha sido fecundado por un nuevo objeto.”

Ana Alvarado

Me interesa hablar del término que usa Ana Alvarado para plantear el vínculo que entabla un objeto con el espacio escénico: El objeto fecundo.

Usare como ejemplo un ejercicio de un alumno de la carrera de licenciatura en Dirección Escénica de la UNA. Trajo para trabajar un vestido de raso color *bordeaux* muy desgastado que estaba bastante roto en las mangas y el escote, con las puntillas de su ruedo algo deshechas. Lo observamos, lo miramos en su contexto, pared de ladrillos con varios clavos y ganchos, y le sugerí, que tal vez este vestido está así porque no soporta estar colgado lejos de su amado que está en el otro extremo del escenario. Se la pasa intentado dar saltos y colgarse de un clavo al otro,

cae y se desgaja, pero no abandona nunca esa acción, la hace incansablemente, y así se fue desgajando casi al punto de no tener ya costuras que lo sostuvieran.

En este ejemplo podemos desandar todo lo que venimos hablando. Un vestido que fue fabricado para ser usado. Un objeto de la vida cotidiana que sirve para vestirse, su ámbito natural es pasar del placard al cuerpo humano. Lo sacamos de su contexto cotidiano y lo llevamos a la escena, lo descontextualizamos. Lo llevamos con su historia previa. Pero al proponer para trabajar un vestido desgajado, de por sí no es más un objeto de uso, ya no sirve para vestir bien, alguna vez sirvió en una historia previa. Sus características, rasgaduras, deshilachado, son las que potencian su uso como objeto poético en la escena, ya que el actor-manipulador puede usar esos detalles para crear otras historias. El manipulador lo mira con otros ojos, su actitud cambia, ya no lo ve de manera utilitaria, lo observa con fines estéticos.

Por otra parte, al observar en detalle la relación del objeto con el espacio escénico, vemos que el aula que habíamos usado durante tantas clases, se mostró distinta. Ganchos, clavos, que nunca antes habíamos mirado, pasaron a ser un elemento clave en esta escena, así se genera, como dice Alvarado, un proceso dialéctico entre el objeto y el territorio que ocupa. El espacio es re significado, es indagado poéticamente, ha sido fecundado por un nuevo objeto.

El vestido desteñado y desgajado ya había sido desechado de su ambiente natural. Había pasado al grupo de los objetos en desuso y esto lo había liberado completamente de su funcionalidad, por eso pudimos pensar con mayor fuerza en este mundo poético. “Cuando uno re significa el objeto más allá de su función y lo transforma en un objeto que incorpora en una plástica escénica. En el accionar el objeto mantiene su significado social unitario”⁷, un vestido sigue siendo vestido. ¿Pero si ya no lo es? ¿Si es casi un vestido? O al revés, ¿si ya dejo la categoría de vestido? Tiene rastros de haber sido y servido como vestido. En este caso se liberó de la funcionalidad, ya que ni siquiera sirve para tal fin. Como dice Kantor objeto pobre “el más simple, con marcas de desgaste, deslucido por el largo uso, sobre el umbral de la basura. Ya por esto: inútil en la vida, sin

esperanza de cumplir sus funciones vitales. Sin ningún valor práctico. ¡Cha-tarra vieja! ¡Simplemente: pobre! Lamentable.”⁸

También podemos pensar en desandar su historia, si ya no es vestido y pasamos al estadio previo a su construcción, vuelve a ser una tela. Pero como ya está usada, cortada, marcada, no sería un nuevo comienzo, no sirve para crear otra vestimenta. Pasa a otra categoría de objeto, pasa a ser un trapo y bajo la tiranía de la funcionalidad, tiene una nueva utilidad: servir para limpiar, secar o cubrir.

Como decíamos anteriormente, este vestido desgajado, se liberó de su funcionalidad, pero según Barthes de lo que nunca se libera el objeto es del sentido. El objeto sirve para comunicar información, “siempre hay un sentido que desborda el uso del objeto”⁹. La apariencia del objeto tiene un sentido independiente de su función. En el ejemplo del vestido tal vez su sentido sea mujer lastimada.

Objetos vacíos

“El objeto aparece a nuestra vista con la apariencia o existencia de una cosa que es inhumana y que se obstina en existir.”

Roland Barthes

“En el vacío hay memoria: es el recuerdo de algo que nos falta. En el vacío reina la incertidumbre, en el vacío siempre se rememora lo que estaba ahí, pero ha desaparecido.”

Mauricio Molina

Al hablar de los objetos vacíos es importante poner un ejemplo para poder analizar y preguntarse: ¿por qué ver un guante de encaje color crudo desliziándose por la mesa, vacío sin mano en su interior, resulta más bello, más poético que ver la mano dentro del mismo guante acariciando la madera? Esta imagen nos lleva a pensar en la potencia expresiva que poseen los objetos vacíos.

⁷ Cytlak, Katarzyna. “Objetos molestos en escena. Comentarios sobre la recepción del concepto de objeto en el teatro de Tadeusz Kantor por el Periférico de Objetos”. En *Telón de Fondo*. Revista de Teoría y Crítica Teatral. N° 21. Editor Fac. De Filosofía y Letras UBA. Buenos aires, 2015

⁹ Barthes, Roland. *La aventura semiológica*. Ediciones Paidós Comunicación. España, 2da edición 1993. (p. 246)

⁷ Griffero, Ramón. Ídem (p. 136)

La ausencia como presencia

En el vacío se rememora lo que estaba ahí, pero ha desaparecido, dice Molina. En nuestro caso, en los objetos vacíos, pensamos que el cuerpo que usó ese objeto dejó su huella en él, su impronta, su latir, su eco. Por ejemplo, un zapato deformado por un juanete, gastado en la suela de determinada manera. Aquí hay rastros del cuerpo humano que estando ausente se lo ve, se lo percibe aunque no esté presente.

Tal vez es más fácil de ver o de pensar en objetos que tienen una cierta forma humana, como la vestimenta, objetos que se usaron para cubrir el cuerpo humano, que son como un molde de él. Pero pensando en otro tipo de objetos que simplemente fueron utilizados por el hombre o la mujer. Por ejemplo, un martillo, o un hacha, en el mango hay rastros de cómo fue usado, el tipo de mano que apretó ese mango. Es decir, todos los objetos que estuvieron en contacto con el cuerpo, que fueron usados, tienen alguna marca o rastros que evidencian esa presencia aunque esté ausente. Claramente hay objetos en los que esto se expresa como primera cualidad, como primera impronta. Y otros objetos en los que hay que ser más detallista e investigarlos ya que esa presencia está más desdibujada.

También podemos ver que la imagen de prendas de vestir o zapatos sin cuerpo, llevan una carga emotiva implícita. Como también ocurre con objetos que se dejan estáticos, sin movimiento, paralizados en lo que fuera un contexto vital. Aquí se evidencia con más claridad, el sentido que desborda a los objetos. Está presente la ausencia mayor, la muerte. Para comprenderlo mejor, pensemos en las siguientes imágenes: una madre planchando la ropa de un niño, mientras canta una canción de cuna, acaricia la ropa, la mira con tristeza, la abraza estrujándola. Aquí es la imagen de una escena en la que la actriz juega un papel importante porque completa la información que brinda el objeto con un único sentido. Se ve la potencia de usar metonimias, la parte por el todo, la ropa en lugar de la persona, el hijo que ya no está. Pero imaginemos una escena sin presencia del actor, una silla mecedora con un tejido sin terminar apoyado, medio cayéndose, abandonado sobre el asiento. El sentido se completa, se arma en el imaginario, abuela que ya no está, murió.

Objetos con dueño

Aquí lo siguiente que surge pensar es que los objetos que usamos en las escenas, además de tener una función utilitaria, una función estética, poseer un sentido que los desborda y llevar consigo una historia previa, están inexorablemente asociados a una persona, tienen o tuvieron un dueño, llevan en su historia la marca de haber pertenecido a alguien.

Al hablar del vacío y los objetos, pensemos en que lo que dejamos cuando morimos son los objetos que nos rodearon, con los que convivimos, los que se obstinan en existir como dice Barthes. Por eso, al entrar a una casa abandonada se experimentan sensaciones encontradas, la sensación de entrar a un lugar sagrado, uno entra caminando despacio, observando con mucha atención, buscando detalles, mirando las cosas con otros ojos. Se experimenta nostalgia, el vacío, algo que no está y a la vez está con mucha presencia. Dependiendo si conocimos o no a la persona que habitó allí, se suman otras sensaciones. Hay algo de adrenalina, algo de vértigo, como si nos estuviéramos metiendo en la intimidad de esa persona, a pesar de que solo allí quedan sus objetos. Objetos que llevan sobre sí mismos la carga de haber tenido dueño, de haber pertenecido a alguien.

Esto lo vivenciamos cuando algún alumno trae para trabajar objetos que han pertenecido a alguien importante para él: algo de la abuela, de su padre o de su madre. Aquí hay una ausencia que potencia aún más la presencia del objeto. Son objetos con una gran carga emotiva que hacen visible todo lo que depositamos en ellos y evidencian que son el soporte tangible de nuestro mundo afectivo.

Objetos antiguos portadores de historia

“En el objeto el tiempo se detiene y nos permite reconocer la existencia del pasado.”
Ramón Griffero

La cita de Griffero nos conecta con el siguiente tema: el objeto antiguo. Cuando dice que en el objeto el tiempo se detiene, me lleva a pensar que cuando observamos un objeto, en el instante que lo estamos mi-

rando se presentan ante nosotros muchos momentos condensados. Su presencia en el escenario nos remite a la existencia de un tiempo que nos marca, en el mismo instante, un presente y un pasado.

Para hablar de ese pasado decimos que el objeto porta una historia previa. Al llegar a la escena los objetos traen una historia, que podríamos diferenciar en dos tipos: una historia compartida con el resto de los objetos de su clase, su fabricación, y una historia singular, que a su vez dividiremos en dos, según cuánto tiempo paso desde que fue creado, y qué le ocurrió en su vida cotidiana, cómo lo usaron, cómo lo trataron.

Sobre su fabricación

En el recorrido de la existencia de un objeto lo primero que pensamos es en cómo fue su proceso de construcción. Tomaremos como ejemplo un cofre de madera y analizaremos de forma sintética cómo es la historia de su fabricación. Para comprenderlo mejor aparece la necesidad de separar tres momentos: la obtención de la materia prima, la transformación en el material y el ensamble de piezas. En nuestro ejemplo la materia prima sería el metal, la madera, el hierro, etc. Los elementos que se encuentran en el estado más puro. Esta materia prima es sometida a un proceso de manufactura y se obtiene como resultado lo que denominaremos materiales: tablas de madera, tornillos, clavos, herrajes, bisagras. Aquí están los materiales sueltos, a través del trabajo y proceso de fabricación se unen y conforman el objeto cofre. Entonces, un objeto es una sumatoria de materia prima transformada en materiales o piezas y luego un ensamble de esas piezas. Cuando un objeto es observado, estas piezas desaparecen a la vista del espectador que lo mira en su totalidad, con su forma, su uso, el sentido que porta. Como espectadores no vemos las partes, vemos el todo, el objeto total: cofre de madera. Y pensamos en su sentido añadido: tesoro, arcón de los recuerdos.

El paso del tiempo. El camino expresivo de la materia

Ya pasamos por la historia en común con los demás objetos, su fabricación; ahora hablaremos de su historia singular. Comenzamos por la

primera parte en la que vamos a analizar cómo va cambiando el objeto desde que fue creado hasta que llega a la escena. Es decir, veremos cómo se modifica el estado de la materia cuando aparece el paso del tiempo. El transcurrir de los años trae aparejado cambios en la materia que es orgánica. Cambios que pueden ser ayudados por otros factores como las variaciones de temperatura, la humedad, los microorganismos, el viento o el sol. Estas modificaciones hacen visible el camino expresivo de la materia y, por ende, de los materiales. Usemos nuevos ejemplos, cuando el cobre se expone a la humedad aparece una gama muy bella de turquesas y verdes esmeraldas. O cuando de algún objeto de metal brotan gotas de óxido, que incluso se llega a percibir su brillo como si fueran lágrimas. O cuando los tornillos que están metidos en la madera, al ser corroídos por el agua del mar y el sol, se fusionan, la sensación es que cada materia se deshace un poco para unirse, para mezclarse con la otra y armar una tercera materialidad.

Los materiales (que son la materia prima reelaborada) que antes eran unidades que conformaban un todo, ahora muestran su singularidad, su particularidad, logrando que el espectador se detenga a observar su forma de expresarse, sus detalles, que comienzan a ser más importantes que el objeto total en sí.

Pudimos observar la ecuación materia más paso del tiempo que habita en un objeto. Es un tiempo condensado muy potente que se expresa en el aquí y ahora. El objeto se presenta en la escena y en ese instante expresa una síntesis de materia-tiempo.

Modificados por el uso cotidiano

La segunda parte de la historia singular que porta un objeto se refiere a los cambios que se evidencian por el uso cotidiano. Luego de analizar las transformaciones producidas en los materiales como materia orgánica que se modifica por el paso del tiempo, observaremos qué le ocurrió al objeto en el transcurso de su vida útil. Es decir, qué marcas o cicatrices presenta por haber sido utilizado cotidianamente. Si tiene algún tajo o rayón, si se le quemó alguna parte, si se cayó y se quebró en una esquina, si se abolló, si lo escribieron o pintaron. Esto también

forma parte de su historia previa, pero está relacionado con su funcionalidad, que lleva implícito el vínculo que tuvo el objeto con un cuerpo, con un dueño. De esto ya hablamos en el apartado anterior.

Ejercitamos la búsqueda de estos mínimos detalles confiando en que estos descubrimientos lograrán una mayor sensibilidad en el manipulador y por consecuencia un mejor vínculo con su objeto en la escena.

Invertir la ecuación: el humano imitando al objeto

“A veces vemos al actor de teatro de objetos rechazar la noción de personaje para interpretar la materialidad inexpresiva del objeto.”

Philippe Du Vignal

“La expresividad del actor reducida al campo de la posibilidad del objeto.”

Daniel Veronese

Como hablamos anteriormente, cuando se comienzan a dar los primeros pasos en la manipulación de objetos, gran parte de los ejercicios se focalizan en lograr darle vida al títere u objeto imitando al cuerpo humano. Investigar los elementos que hacen posible generar movimientos orgánicos y creíbles. Los movimientos humanos nos resultan naturales, no por ello sencillos de realizar, pero contamos con la ventaja de tenernos de ejemplo. Si vemos un títere, respirando, levantando un brazo o caminando, podemos identificar si lo hace bien o lo hace mal. Ya que son movimientos familiares para nosotros. No sería lo mismo si tenemos que manipular un títere u objeto imitando a una garza o un cocodrilo, en ese caso seguramente tendríamos que recurrir a ver videos documentales y analizar detalladamente cómo son los movimientos que realizan.

Por otra parte hemos investigado la manipulación y el abordaje de los objetos puros de diversas formas, probando diferentes ejercicios. Buscamos que el manipulador se sensibilice y se vincule con los objetos, logrando que comprenda sus códigos, sus ritmos.

Luego de estas experiencias de gran conexión con el mundo de los objetos pueden pasar a la siguiente instancia de invertir la ecuación.

De la misma manera que investigamos detalladamente la cantidad de elementos que inciden para que la manipulación de un objeto antropomorfo se vea orgánica, realizaremos ejercicios que van en búsqueda de que el cuerpo logre imitar al objeto de manera fluida.

Objetivar el cuerpo

Cuando abordamos el objeto puro, primero trabajamos con la observación, luego el tacto, la manipulación y ahora ponemos en marcha el cuerpo entero o fragmentos de él. Buscamos un lugar en el espacio, colocamos el objeto al lado nuestro. Lo movemos, vemos cómo responde, eso ya lo habíamos investigado antes, así que conocemos qué puede hacer nuestro objeto. Ahora intentamos copiarlo. Lo imitamos con todo el cuerpo y con partes de él. Intentamos entrar en el mundo de ellos. En la forma de comunicar de ellos. Sin pensar mucho, buscamos solo percibir e imitar como salga.

En este estilo de ejercicios entran en juego otras disciplinas, comenzamos por las artes plásticas que, por momentos, se fusionan con elementos de la danza.

“...El teatro de objetos se vincula con el uso de la corporalidad en la danza. De antemano esta disciplina no supone una actuación, sino una comprensión del cuerpo apreciado en su condición objetual. En la danza el cuerpo está objetualizado, transformado por su voluntad cinética, son cuerpos devenidos en objetos por la belleza plástica de las formas que consiguen al modificar el espacio”.¹⁰

La propuesta es ir investigando nuevas posibilidades de encuentro del cuerpo con el objeto. Buscar más allá del vínculo conocido donde el rol del manipulador es el de estar presente con su cuerpo como actor dissociado y manipular el objeto con el que se vincula, encarnando de esta manera dos personajes dentro de la escena. Estas experiencias buscan dialogar con los objetos desde otro lugar. Para ello nos tenemos que correr de los lugares conocidos y dejarnos sorprender por lo que nos propone el objeto. Investigar cómo objetivar el propio cuerpo, usarlo como material expresivo pero con los códigos del objeto. Lo observan

¹⁰ Ferreyra, Milagros. “Del objeto a la escena: poesía y superficie. Robbe Grillet y la dramaturgia de los objetos”. *Cuadernos del Picadero*. Cuaderno N° 12. INT. Buenos Aires, 2007.

con mucha concentración y sensibilidad. Intentan imitar la cadencia del movimiento, la velocidad, el ritmo, si se balancea, si tiene alguna vibración, si se detiene con péndulos cada vez más cortos. Reproducir los latidos propios del objeto, su forma de expresarse, de comunicar. Luego en la siguiente instancia buscan vincularse, dialogar, cada uno ocupando un tiempo en la escena, perciben lo que el objeto propone y contestan acompañándolo, complementando con el cuerpo entero y con fragmentos de él, sin cuestionar, dejando que fluya ese encuentro. De allí surgirá una secuencia de movimientos juntos que generarán una unidad, un patrón de movimientos en común.

Esta serie de ejercicios nos permitió experimentar y vivenciar la interacción del objeto con el cuerpo objetivado.

Todo lo transitado en este recorrido nos brinda una buena base para abordar una intensa investigación de las infinitas combinaciones de vínculos que el teatro de objetos nos proporciona en su trabajo con el espacio escénico, los objetos, el cuerpo y/o fragmentos de él.

Cuerpo como materia. Carne y piel

Luego del procedimiento del humano imitando al objeto, seguimos buscando distintas maneras de objetivar el cuerpo. Avanzamos con la investigación de la corporalidad entendida como materia. Trabajamos a nivel micro, la imagen es como hacer zoom en un recorte del cuerpo, haciendo foco en el comportamiento de su materialidad, la observación de las modificaciones de la carne y la piel: su textura, su consistencia, su temperatura, su color. Para esto la propuesta consistía en probar el encuentro de fragmentos del cuerpo con objetos peligrosos o amorosos. Entendiendo por objetos amorosos aquellos que generan cierto placer o sensación agradable al tacto: plumas, cepillos suaves, terciopelo; y por objetos peligrosos, los que pueden potencialmente lastimar: tijeras, sierras, pinzas. Observamos cómo reaccionaba el cuerpo a nivel micro, cómo es el comportamiento de la carne y la piel en contacto con este tipo de objetos, observamos las modificaciones que se producían como un estado que adopta su materialidad. Por ejemplo: si se empuja la carne con algo más duro que ella se hunde, si se la aprieta y suelta cambia

de color, si se la enrosca con una soga, además de estirarse, hundirse y cambiar de color tiene la cualidad de que en ella se imprimen las marcas del contacto con el otro objeto.

Estas primeras exploraciones que entendían el cuerpo como materia nos presentaban infinitas posibilidades, pero surgió enseguida la inquietud de cómo sería posible mostrar esto en una escena. Allí apareció la necesidad de recurrir a algún objeto tecnológico.

Objeto tecnológico

Experiencias áulicas de acercamiento a la cámara web

En las investigaciones que describimos antes habíamos hecho un zoom con un cono de cartón para poder hacer foco y seleccionar el pequeño fragmento de piel que queríamos observar en detalle. Además, recorrimos desde distintos puntos de vista el objeto en contacto con la carne. Por ello llegamos a la instancia de reconocer que necesitaríamos sí o sí de alguna ayuda tecnológica que permita llegar a donde la mirada del espectador no lo podría hacer. Por eso fue que en las experiencias áulicas comenzamos a trabajar con cámaras web. Siendo estas un elemento imprescindible e indispensable que debíamos sumar a la escena para mostrar lo que queríamos. E incluso aportarían algo distinto ya que posibilitarían obtener ángulos de encuadre que el espectador jamás podría ver aunque se esté moviendo alrededor del espacio escénico.

Es importante aclarar que esta pequeña incursión en el uso de la cámara web que realizamos en las clases, donde nos atrevimos a usar un objeto tecnológico, casi obsoleto al lado de lo que se produce y usa actualmente, fue el resultado de una necesidad.

Este ejemplo nos ayuda a pensar en lo imprescindible como característica fundamental para que el objeto tecnológico sea incluido con éxito en la escena teatral. El desafío es encontrar una forma de incorporar al objeto tecnológico de manera que sea igual de importante en la escena como lo es el objeto corpóreo. Que definitivamente sin su presencia no se pueda hacer la obra. Muchas veces vemos que las proyecciones

ocupan el rol de los antiguos decorados en la escena, que, tal vez, suman algo interesante desde lo visual, pero nunca al punto de llegar a ser imprescindibles.

Su utilización como elemento imprescindible en la escena

“Hoy podemos hacer nuestras bellas puestas despojadas con algunas pocas luminarias cada vez más perfectas, pequeñas computadoras, proyectores y pantallas bastante accesibles. Entonces, este maridaje entre tecnología y teatro es feliz, y juntos han constituido una escena mucho más precisa en sus fronteras con el cine; el espectáculo teatral tiene su propia tecnología y la asume como parte de su partitura, sin perder en nada su esencia. Pero siempre el secreto de que eso tenga sentido es que exista una buena ‘partitura’. Un texto escénico que contemple desde el inicio la posibilidad del uso de la tecnología digital, por ejemplo. Los parches, los acompañamientos vistosos pero no imprescindibles, producen una sensación de saturación que la puesta en escena muchas veces rechaza.”

Ana Alvarado

Siguiendo con lo que dice Alvarado, agrego que de la misma manera que las diapositivas vinieron a aportar elementos de impacto visual que ayudaron a narrar de forma poética momentos de la obra y que además muchas veces lograban soluciones escénicas antes impensadas, luego ocurrió lo mismo con las retroproyecciones y las proyecciones. Es de esperar, entonces, que logremos que los nuevos aportes tecnológicos vayan en el mismo sentido sumando a la poética general del acto escénico teatral.

Analizando un poco la actualidad observamos que la fabricación constante de imágenes producidas para ser vistas en todo tipo de pantallas, a toda hora, genera una carrera infinita por la tecnologización y refinamiento del mundo audiovisual. Vemos también que, en general, la incursión en nuevas tecnologías se utiliza primero donde hay dinero: en las publicidades y propagandas. Allí realizan un enorme despliegue de creatividad que logran producciones que podrían entrar en la categoría de realizaciones artísticas. Más de una vez nos detenemos a ver una propaganda en alguna pantalla porque son increíbles las imágenes construidas virtualmente, la sonorización, las sensaciones que provo-

ca, están a la altura de una producción cinematográfica. Todo esto se completa con los cambios tecnológicos en las pantallas hogareñas, imagen Full HD y sonido envolvente, que le brindan una excelente calidad a la acción cotidiana y mundana de ver televisión en casa.

Por otro lado encontramos los avances tecnológicos aplicados al mundo del cine, justamente inventados para competir con lo anterior, sonido *sound room*, imágenes 3D, cines 4D, con experiencias directas de asientos temblando, viento y lluvia en vivo. Estas constantes incorporaciones, si bien pertenecen más al mundo cinematográfico audiovisual, nos interesan principalmente por dos razones. Por un lado, generan público, forman espectadores cada vez más acostumbrados a que cada día se los sorprenda con algo más deslumbrante. Y por el otro, pareciera que producen una especie de alerta en el universo teatral, que al prestarle atención intenta actualizarse.

Entonces nos encontramos frente a los recursos del medio audiovisual que se desarrollan a una velocidad abrumadora y que muchas veces superan los tiempos internos del teatro. Por eso es importante preguntarnos si es necesario correr a la misma velocidad. Sería de gran importancia poder incorporar al lenguaje teatral proyecciones o *mapping*, generando una fusión interesante que potencie la escena teatral. Pero como en toda incorporación de nuevos elementos a la escena, hay que darle su tiempo de investigación, hacer muchos ensayos con prueba y error y sumarlos desde un comienzo en la partitura, como sugiere Alvarado. Explorar en profundidad la manera de que realmente se fusionen, que ninguno sea más importante que el otro, sino que formen un tercer elemento que sea el evento teatral único.

Por lo expuesto anteriormente es importante remarcar como un gran aporte al mundo teatral la existencia de la carrera de especialización en Teatro de objetos, interactividad y nuevos medios, donde los alumnos-artistas se sumergen en la investigación, exploración y estudio en profundidad de las diversas posibilidades que existen para la incorporación del objeto tecnológico a la escena actual.

Conclusión

Como conclusión puedo observar que en el recorrido del proceso pedagógico que desarrollé, lo principal fue generar una secuencia de ejercicios bien pensados y encadenados. De manera que el proceso de aprendizaje consista en que los alumnos vayan incorporando un elemento o concepto a la vez. Que el tránsito por los ejercicios sea fluido y casi natural, al punto de que los alumnos no adviertan cuánta información han adquirido en tan poco tiempo.

Solo en la primera clase se encuentran con algo absolutamente nuevo, ya que el posterior abordaje de los ejercicios tiene un esquema que se repite. Comienzan retomando algo del ejercicio anterior, generando un recorrido similar pero buscando variaciones. Los alumnos, al comenzar con algo conocido y cercano se sienten más seguros, generando una base sobre la que apoyarse para abordar lo nuevo. Estas son estrategias pedagógicas que utilizo a lo largo de todo el proceso de aprendizaje, ir paso a paso, como subiendo una escalera. Comienzan experimentando algo que les genera un conocimiento, luego se apoyan en ese conocimiento para repetirlo y ampliarlo con otro objeto e incorporando variantes. Aquí hay algo de lo conocido que les da confianza, les sirve como trampolín para saltar a lo desconocido.

Son recorridos con distintos peldaños para ir subiendo. Donde claramente si no pasan por el anterior no pueden continuar el trayecto y, valga la comparación, si intentasen saltar escalones o subir tres de golpe seguramente se tropezarán.

Con este procedimiento pude cumplir un gran objetivo. Que todos/as los/as que tengan deseo de aprender a manipular puedan conseguirlo. Mostrar que no es un impedimento no poseer experiencia previa, que yendo de a poco, con esfuerzo y dedicación lo pueden lograr. Posiblemente, algunos tendrán más facilidades que otros, conseguirán expresarse a través del objeto con más detalles y sutilezas. Pero todos podrán darle vida, animarlos, manipularlos, lo más importante es que confíen en el objeto y el procedimiento propuesto.

Para finalizar propongo pensar en el campo fértil que tenemos para teorizar sobre estos temas. Así como las lecturas y experiencias áulicas

me llevaron a escribir estas reflexiones, espero que sirvan como disparadores para que otros retomen, reelaboren y continúen las exploraciones del universo objetual. Les propongo que se animen a pensar, a acercarse a alguna respuesta o a plantear nuevos interrogantes, para que crezca este lenguaje que tanto nos apasiona que es el teatro de objetos.

Dejo la invitación. La propuesta es que si alguien ve un hilito se anime a tirar y tirar aunque corra riesgos. Quién sabe, tal vez se trate de eso, de no dejar que se corte el hilo y buscar incansablemente hilos de dónde tirar.

NOTA: Cabe aclarar que a lo largo del escrito cuando hago mención al manipulador u otras denominaciones donde utilizo el masculino, lo hago en forma genérica, refiriéndome en ese caso, tanto al manipulador como a la manipuladora. No me parece oportuno utilizar la x, como se suele hacer en las comunicaciones cotidianas. Por eso, hasta que no exista una palabra apropiada, creí necesario aclararlo.

BIBLIOGRAFÍA

- Alvarado, Ana. *Teatro de objetos, manual dramaturgico*. Colección estudios teatrales CABA : Inteatro, 2015.
- Alvarado, Ana. "Cosidad versus carnalidad: Cuerpo y objeto en el teatro". En *Telón de fondo*. (Revista de Teoría y Crítica). N° 2, Facultad de Filosofía y Letras, Buenos Aires 2005.
- Alvarado, Ana. *Cuerpo y Objeto sintonizados*. (UNA). Recuperado de: http://territorioteatral.org.ar/html.2/dossier/pdf/n8_2.pdf
- Barthes, Roland. *La aventura semiológica*. Ediciones Paidós Comunicación. España, 2da edición 1993.
- Cytlak, Katarzyna. "Objetos molestos en escena. Comentarios sobre la recepción del concepto de objeto en el teatro de Tadeusz Kantor por el Periférico de Objetos". En *Telón de Fondo*. Revista de Teoría y Crítica Teatral. Numero 21. Editor Fac. De Filosofía y Letras UBA. Buenos aires, 2015.
- Ferreyra, Milagros. "Del objeto a la escena: poesía y superficie. Robbe Grillet y la

dramaturgia de los objetos”. *Cuadernos del Picadero*. Cuaderno N° 12. Instituto Nacional del Teatro. Buenos Aires, 2007.

- Genty, Philippe. *Paisajes interiores*. Universidad Nacional de San Martín. UNSAM EDITA, Bs. As., 2015

- Griffero, Ramón. *La dramaturgia del espacio*. Ediciones Frontera Sur. Chile, 2011.

- Kantor, Tadeuz. *El teatro de la muerte*. Ediciones de la Flor. Buenos Aires, 1984.

- Molina, Mauricio. *La memoria del vacío. Textos de difusión cultural, serie diagonal*. UNAM. México, 1998.

- Veronese, Daniel. “Automandamientos”. En *La Deriva*. Adriana Hidalgo editora. P. 309-315. Buenos Aires, 2000.

- Veronese, Daniel. Periférico. En página web de Argentores. Recuperado de <http://www.autores.org.ar/sitios/dveronese/periferico.htm>

BIOGRAFÍA

Carolina Ruy

Docente, Titiritera y Escenógrafa. En la actualidad es Titular de las siguientes cátedras: “Taller de Interpretación y Manipulación de Objetos” en la Carrera de Especialización en Teatro de Objetos, interactividad y nuevos medios (UNA); “Teatro de objetos” de las carreras de Dirección y Actuación (UNA); “Iniciación a la técnica del títere” del profesorado de Arte dramático (UNA); “Taller de dirección VI. Teatro de Títeres y Objetos” de la carrera de Dirección Teatral y “Escenografía I” en la Universidad de Palermo (UP). Docente de títeres en el Instituto Vocacional de Arte Manuel J. de Labarden. Brinda un taller “El objeto y el clown” en la Escuela Marcelo Katz. Autora y directora de la obra de títeres *Desbilar el tiempo* con la que Ganó el premio “*The Best Artistic Creation*” en el ‘*10th World Festival of Puppet Art*’ – Praga. Es miembro del grupo de investigación “Cosidad versus Carnalidad- Objeto Autónomo/ Sujeto Intermediario” dentro del plan Proyectos de Investigación en Arte, Ciencia y Tecnología (ACyT- UNA).

La expansión de las imágenes tecnológicas en la escena, al encuentro de objetos y cuerpos

Silvia Maldini

Resumen

Lo material y lo virtual, la presencia y la ausencia, ficción y realidad, se presentan como rasgos esenciales en la escena intervenida por la imagen mediatizada, cuestionando la relación entre actor, objetos y espectador, en un espacio y un tiempo compartidos por ambos.

En este artículo se propuso una investigación sobre la interacción entre las imágenes tecnológicas, los cuerpos de los actores y los objetos en escena, tomando en cuenta los variados aspectos en los que dicha articulación se hace presente en Buenos Aires.

Se analizaron, en especial, las relaciones que surgen a partir de lo creado con la tecnología de las video-proyecciones en toda su extensión, desde las proyecciones más simples hasta complejos sistemas de pantallas, funciones interactivas, sistemas en red telemática, los nuevos soportes y herramientas que se actualizan día a día.

Se presenta como estudio de caso, el trabajo realizado por los alumnos dentro del marco de la especialización Teatro de Objetos, interactividad y nuevos medios de la UNA (Departamentos de Artes Dramáticas y Multimedia).

Por último, se reseña la experiencia artística personal en relación al video, tanto en instalaciones, como en lo performático.

Se concluye que la utilización de la tecnología y los llamados nuevos

medios en la escena, forman parte de un cruce de lenguajes artísticos contemporáneos generadores de un nuevo tipo de performatividad. Una escena sin versus, en la que es posible crear obras que sean un encuentro entre seres (humanos, robots o avatares video proyectados), en un tiempo (real o diferido) y en un espacio (real o virtual).

Objetivos

Se encaró el problema de objetos y cuerpos cruzados con video- proyecciones en las producciones espectaculares de las dos primeras décadas del siglo XXI, poniendo el énfasis en la escena nacional, pero trabajando además con la bibliografía ya existente de otros países cuyos autores hayan acercado su trabajo al de esta investigación que nos convoca.

Se busca establecer como hipótesis de la investigación, que existe una obra artística en el país que expresa la relación Cosidad, Carnalidad y Virtualidad en un modo nuevo, atravesada por la tecnología y los nuevos medios. Dentro de este marco se toma la obra que incluye a las video-proyecciones en su construcción. Una obra que se presenta en diversos circuitos: teatros, museos, espacios culturales, pudiendo fluctuar de una expresión a otra, sin buscar ser conclusiva, muy cercana al cuerpo del propio autor y vinculada con los objetos y las tecnologías de la imagen en modos diversos y que es, además, espectacular. Se realizó para ello el análisis crítico de la propia obra artística y de parte de lo producido por los alumnos/artistas participantes del Posgrado en Teatro de Objetos, Interactividad y Nuevos Medios que presentaron públicamente su obra generada a partir del posgrado en las temporadas 2013/2014.

Metodología

Se trata de una investigación que tiene tres aspectos. El primero, en un marco de investigación teórica, de revisión bibliográfica asociada a las tecnologías de la imagen en el teatro, la inclusión de video- proyecciones y su relación con el cuerpo del actor y los objetos.

Una segunda instancia se refiere a la presentación de la experiencia personal asociada a obras performáticas con video.

En esta investigación se presentan como casos de estudio: el videoarte para la obra teatral Ojos verdes, dirigida por Ana Alvarado; y dos performances con video y un actor, *África* y *Ora Pro Nobis*.

En tercer lugar, se presenta como caso de estudio el trabajo realizado por los alumnos dentro del marco de la Especialización en Teatro de Objetos, Interactividad y Nuevos Medios de la Universidad Nacional de las Artes (UNA- Departamentos de Artes Dramáticas y Multimedia).

Se tomaron para el caso, las cohortes 2012, 2013 del Posgrado y, principalmente, las muestras realizadas en el marco del 3er Encuentro de Performances de Espacio Umbral (2013), en FASE 5, Encuentro de Arte y Tecnología en el Centro Cultural Recoleta (2013) e Indicaciones para perderse (2014), Espectáculo con Performance, videoarte e instalación en Homenaje al centenario del nacimiento de Marguerite Duras.

La dimensión escénica del encuentro entre objeto, cuerpo y video con la utilización de las nuevas tecnologías de la imagen

“La proyección hace presente a los cuerpos ausentes.
El tiempo coincide pero el espacio diverge.”
Mónica Berman, *Teatro al borde*.

La materia luz. Fantasmas y pantallas

Pepper's Ghost es el nombre de patente de un invento para la escena, que el Sr. J.H.Pepper inscribió en el Real Instituto de Londres en 1862. Lo inscribió dentro de la línea de “Fantasmagorías”.

El artilugio se componía de un vidrio en el que se mostraba al público la imagen de un actor, pero fantasmal, sin sustancia, virtual. El actor, en realidad, estaba oculto debajo del escenario, frente a un espejo colocado en el ángulo exacto para reflejar la imagen al vidrio del escenario.

Por supuesto, que el vidrio no era percibido por el público, solo la imagen, la fantasmagoría.

Esta invención formaba parte de toda una corriente de ilusionismo teatral y también muchos prestidigitadores de la época utilizaban técnicas similares para sacudir al público poniendo en escena a seres inmateriales, de sustancia etérea. Ya se habían utilizado con el mismo fin las linternas mágicas, el precedente a las proyecciones de diapositivas pero sin luz eléctrica.

Las fantasmagorías de fines del 1700 eran espectáculos de horror, con imágenes que espantaban al público: fantasmas proyectados sobre humo, imágenes en movimiento que se agrandaban y podían proyectarse en las paredes.

Con anterioridad, en las linternas mágicas, los fantasmas y demonios eran pintados sobre diapositivas de vidrio, y los espectadores se encontraban entre el equipo y la pantalla. En cambio, en la fantasmagoría, era la pantalla la que se interponía entre la máquina y el público. Así, al ocultar el proyector de la vista del público, se agregaba más realismo al show.

El equivalente actual a estas fantasmagorías sería el holograma o el cine/tv en 3D. En este tipo de imágenes tecnológicas se pretende, como con el Pepper's Ghost, crear la ilusión de lo real, de la presencia. Sin embargo, en la actualidad, se sigue utilizando el artilugio mecánico inventado por Pepper. Eso sí, combinado con tecnología actual. Un ejemplo reciente es el que se usó para revivir al hace 15 años fallecido rapero Tupac Shakur en un concierto, actuando en vivo con otros músicos y cantando con el público (2012). Se trató de un artificio basado en la utilización de un sistema de espejos que refleja la imagen. Un video se proyecta sobre un espejo que refleja la proyección en una pantalla plástica transparente a 45°, llamada Mylar, que generaba la presencia física de un objeto, en este caso una persona que no estaba ahí.

La patente de la técnica es propiedad de Musion Systems Ltd., compañía inglesa que ya en 2006 la utilizó para la actuación que la banda animada Gorrillaz ofreció al lado de Madonna en la entrega de los premios Grammy.

Es algo corriente y ya histórico el hecho de ver proyecciones de video o de diapositivas en las obras de teatro y en los recitales de música, aunque en general se trata de imágenes proyectadas en pantallas o sistemas de pantallas (video Wall) rectangulares, que remiten al cine y a la TV. El hecho de mantener el rectángulo de la pantalla hace que no se produzca la ilusión de lo real, son imágenes que más bien remiten al cine.

A partir de la invención del cine y desde que es incorporado a la escena teatral, la tecnología y el teatro comienzan una relación con muchas variantes y profundidades. Erwin Piscator (Alemania, 1893-1966) es uno de los primeros directores teatrales en introducir el cine en sus espectáculos: proyecciones de noticiarios, de documentos, y también secuencias filmadas por los actores mismos. Piscator fue un pionero en observar el comportamiento del espectador ante a una escena que le ofrecía una mixtura de medios como nunca antes. A partir de esas observaciones utilizó la percepción del espectador a su favor, creando nuevas producciones con contenido y puntos de vista movilizantes. Apelaba al uso del cine dentro del espacio teatral, dividiendo el espacio, marcando planos simbólicos bien diferentes. Por ejemplo, por un lado estaba el cuerpo físico del actor y por el otro lado un cuerpo virtual que correspondía a la proyección del cine. Con esta diferenciación lograba acentuar el distanciamiento entre la realidad y la ficción que se producía en la escena del teatro épico. Al mundo real lo situaba en las películas documentales y de noticieros.

Más tarde, el checo Josef Svoboda también utilizó cine y luego video en sus obras, en función de brindar al espectador visiones ampliadas de la escena real.

Ambos utilizaban en sus producciones el aspecto rectangular de la pantalla, se apoyaban en las imágenes proyectadas para crear algún tipo de relación con lo que sucediera en la escena real. Pero no pretendían suplantar a los actores o crear seres virtuales, o fantasmas.

Las tecnologías de la información y de la comunicación forman parte de la vida cotidiana de los seres humanos del siglo XXI. Se puede afirmar con Nicolás Bourriaud que esta es la era de las pantallas y que la misma palabra se utiliza para designar tanto la superficie que refleja luz

en el cine como la interfaz en la que se inscribe información de píxeles y bits. Cine, video e informática reunidos en una forma que reúne potencialidades y propiedades y que se conoce como pantalla. A medida que aparecen nuevas tecnologías, cambian también los significados y las nuevas estructuras de percepción llevan a nuevas maneras de ver. El espectador actual forma parte de esta era de las pantallas y, por lo tanto, el artista también. El arte se interesa por esos cambios tecnológicos de los modos de producción y de las relaciones humanas, poniendo en perspectiva los efectos y obligando a tomar conciencia de ellos y construyendo la obra junto al espectador en ese “estado de encuentro”.

La materia visual. La herencia contemporánea del teatro visual

El teatro visual según la definición de Julio Abellán, “correspondería a las dramaturgias que se plantean la elaboración de un discurso expresable exclusiva o primordialmente en imágenes y que utilizan para su traducción escénica los lenguajes más visuales de las artes de la representación”.

Se trata de una práctica escénica contemporánea que recoge la transdisciplinariedad de las artes escénicas y además incorpora lenguajes provenientes de todos los campos de las artes visuales y de la comunicación, resultando así, “un amplio abanico de manifestaciones escénicas de modalidades, contenidos, formatos y estilos muy diversos”.

Las vanguardias históricas del siglo XX vislumbraron un teatro visual con el que golpear y desestructurar al público. Como algunos textos extravagantes de los surrealistas, dadaístas y futuristas, como los de Henry Rousseau, Antonin Artaud, Guillaume Apollinaire, Tristan Tzara, Pablo Picasso.

Por otra parte, Gordon Craig con los dibujos del proyecto llamado La escalera, Oskar Schlemmer, artista abstracto del movimiento Bauhaus, también aportaron a un nuevo y abierto panorama escénico visual e imaginativo.

Textos y dibujos que expresan mundos visuales y rítmicos fuera de lo cotidiano y de las convenciones escénicas que indican una ruptura hacia otro tipo de teatro, de pura invención.

También se encuentra como herencia de comienzos del siglo XX al teatro ruso de la revolución, junto con el cubo futurismo y el constructivismo como herramienta para la imaginación, no para la ilusión, como es el caso de Meyerhold. También el director de cine Eisenstein, quien tuvo una etapa teatral en sus comienzos y planteaba la idea de utilizar imágenes contundentes como puñetazos, procedimiento que luego lo llevará a un elemento esencial del lenguaje cinematográfico: el montaje.

Luego, con la Segunda Guerra Mundial y el nazismo, el escenario de la creación moderna se traslada a Estados Unidos con artistas llegados de todas partes que desarrollaron un arte conceptual y un arte de acción emparentado con las primeras vanguardias europeas. Todo confluía en las prácticas artísticas de los años sesenta, que fusionaron el arte conceptual, la música aleatoria, la nueva danza, teatro, medios de comunicación, la instalación, el arte de acción, prefigurando el teatro visual del futuro.

Estos procesos creativos contaminaron el teatro más joven y no oficial con un gran impulso de renovación y apertura para las artes escénicas.

El teatro visual piensa en imágenes, no traduce en imágenes, escapa de la creación escénica entendida exclusivamente como puesta en escena de las escrituras dramáticas, incluye todas las modalidades de representación escénica dramática y no dramática, con elementos de la danza, del teatro de texto, del teatro gestual, del circo, de los audiovisuales, de la música, de los títeres y los objetos.

El teatro visual propiamente dicho se manifiesta en la década de los setenta y alcanza su apogeo en los ochenta del siglo XX. Algunos artistas pioneros fueron Robert Wilson, Meredith Monk, Laurie Anderson, Robert Lépage, John Cage, Tadeusz Kantor, Mario Martone, Jan Fabre, Pina Bausch, Studio Hinderik, La fura dels baus, y en Italia lo que se conoció como la nuova spettacolarità: Societas Raffaello Sanzio, Falso Movimento o Giorgio Barberio Corsetti.

También se hereda el aporte de los textos teóricos de artistas consagrados en el campo del teatro, el cine y las artes visuales como Andrei Tarkovski, Marcel Duchamp, Heiner Müller, Eduardo Pavlovsky y Mauricio Kartun.

En Argentina, en las décadas del ochenta y noventa hubo un teatro pionero en la experimentación con la imagen, tanto visual como objetual, que se hizo presente en los trabajos de artistas como Javier Margulis, Ricardo Bartis y El Periférico de Objetos.

La materia tiempo. Imágenes en escena mediatizadas en tiempo real y espacio virtual

En la presentación virtual de los actores y objetos existe un nuevo factor a tener en cuenta: el tiempo. La proyección puede suceder en un tiempo diferido, logrado con imágenes previamente grabadas o en tiempo real, a partir de la transmisión en directo.

Muchas puestas en escena están trabajando con lo telemático, es decir con actores que no están en carne y hueso en el escenario, sino que se encuentran en otro lugar geográfico y actúan en la obra por medio de tecnologías asociadas a internet, que permiten la comunicación a distancia en tiempo presente real. Tecnologías como video-conferencia, chat, Skype, y también con la ya tradicional transmisión de cámaras en circuito cerrado.

La cualidad de lo real en el teatro, pasa a ser considerado no como un espacio material compartido, sino como tiempo real compartido entre varias personas. Al tiempo se le agrega el adjetivo de real.

Estos cambios de paradigmas en la construcción dramática, referidas a las nociones de tiempo y espacio, afectan a todas las partes intervinientes en la escena.

Para el espectador el cambio pasa por una nueva forma de presenciar las obras. Una forma más activa y comprometida con lo multisensorial. Existen varios antecedentes en la historia contemporánea del espectáculo y las imágenes de video. Un ejemplo pionero, es la pieza *Good Morning, Mr. Orwell*, que convocó en el año nuevo de 1984 a más de 25 millones de personas alrededor del mundo sintonizando PBS (el medio de comunicación público en Estados Unidos) para observar una pieza de videoarte de Nam Jun Paik en tributo a George Orwell y a su novela *1984*. Este video experimento conectó vía satélite en tiempo real, a artistas de EEUU y Francia, reuniendo a una gran parte de la eli-

te artística de ese momento, como John Cage, Allen Ginsberg, Phillip Glass, Salvador Dalí, Joseph Beuys, Peter Gabriel y Laurie Anderson, entre otros. Se considera la primera obra de videoarte transmitida por satélite.

Un ejemplo actual en Argentina, se produjo el 18 de marzo de 2012, a las 17 horas, bajo el nombre de “Ciberlítica”, se emitió online por primera vez, y de forma gratuita, desde la página web del Teatro. Se anunció, como es de imaginarse, en las redes sociales. Fue la última función del oratorio *La Pasión según San Marcos*, del compositor argentino Osvaldo Golijov, bajo la dirección de la venezolana María Guinand. La pieza elegida abrió la temporada lírica 2012 del Colón.

Internet, según las palabras de José Luis Brea (2002) viene a agregar presencia y participación a los productos multimediales. Estas dos cuestiones se relacionan con un nuevo tipo de espectador, que además de interactuar con la obra, hoy puede estar situado en cualquier lugar del planeta.

El teórico Philip Auslander (1999), profesor de la Universidad de Georgia Tech y autoridad en el tema cultura de masas y mediatización de eventos, plantea que el *versus* “en vivo/mediatizado” se encuentra superado por el hecho de que en el teatro actual ambas posibilidades se pueden mezclar y co-existir.

En el presente se dificulta pensar la realidad sin la existencia de la televisión o internet que todo lo mediatiza. Nam June Paik o Laurie Anderson, entre muchos artistas, desde hace décadas son ejemplos con sus obras de este tipo de realizaciones mediatizadas. En el teatro contemporáneo, internacional y nacional, también se experimenta con la telepresencia virtual, generando otro tipo de narrativa no tradicional. Es el caso de la obra *Distancia* del director argentino Matías Umpierrez, en la que el cuerpo del actor se hace presente en la pantalla a través de una proyección. En esta obra hay múltiples pantallas: cinco músicos en escena, cuatro actrices transmitidas en directo desde París, Hamburgo, Buenos Aires y Nueva York. Quienes están de cuerpo presente son el público y la actriz de Argentina, aunque la mayor parte de la obra ella misma está mediatizada y proyectada en una pantalla. El espacio de la sala se amplifica y a partir de un sistema de *streaming* operado

en tiempo real aparecen los cuatro escenarios. El público se remite a su experiencia como usuario de tecnologías actuales, y eso le permite operar mentalmente la realidad que presencia.

Surge así otro interrogante: ¿cómo interpretar la carnalidad y la cosidad en las performances virtuales a distancia?

La imagen proyectada en función de lo escénico

Desde los años 90 el mundo en general y, por lo tanto, el artístico se vio signado por varios cambios como la caída del muro de Berlín y las posteriores consecuencias sociopolíticas, así como también por avances tecnológicos como el uso masivo de las computadoras personales y el desarrollo de internet.

A nivel artístico, el siglo actual recibe desde las artes visuales una herencia rica en transformaciones que proviene de las vanguardias del siglo XX. Una herencia caracterizada por el llamado giro conceptual, la crítica a las instituciones, el cambio en la relación artista-espectador, la importancia de las reproducciones, copias y citas, y una tendencia a salirse de sus límites buscando de unir el arte con la vida. Al decir de Bourriaud (2006): “El arte es un estado de encuentro”, refiriéndose a las prácticas artísticas contemporáneas en las que percibe “una forma de arte donde la intersubjetividad forma el sustrato y que toma por tema central el estar-juntos, el ‘encuentro’ entre espectador y obra, la elaboración colectiva del sentido”. [...]

Bourriaud reflexiona sobre la imagen contemporánea caracterizándola por su poder generador: ya no es una huella (retroactiva), sino un programa (activo), es el resultado de algoritmos y su forma no siempre concluye en una presencia humana. El desarrollo tecnológico, corriendo a una velocidad excepcional lleva a pensar que las imágenes funcionan solas, y que el papel del artista contemporáneo es revelar las interrelaciones que suceden entre las tecnologías y lo humano.

Estas reflexiones acerca de la imagen complejizan aún más la interacción existente entre las artes en general y las multimediales en particular, con la escena teatral y lleva a una profundización de las funciones posibles de las imágenes proyectadas en relación a los cuerpos y los

objetos escénicos.

Al hablar de las artes escénicas que inscriben cuestiones mediáticas, Mónica Berman (2013), expresa que cuando se utiliza la mediatización se modifican las relaciones de espacio, de tiempo, de los cuerpos, entre otras. Pronto aparecen las dudas, las interrogaciones acerca de cuánto modificará la escena una incursión en los medios tecnológicos. Se generan cuestiones de definiciones respecto a si la obra mediatizada es un híbrido o es una obra mixta, o si deja de existir como fenómeno cara a cara. En realidad, la incursión o utilización de dispositivos y medios tecnológicos no implica que la escena esté sobre el medio o viceversa. Sino que existe un intercambio entre los dos universos, a través de cruces de lenguajes diferentes que van conformando una obra nueva.

Por supuesto que lo escénico no necesita para existir de ningún tipo de mediatización. A pesar de eso, en ciertas obras se vuelve necesaria cierta mediatización y sin esa tecnología no podrían acontecer situaciones esenciales. Como es el caso de la presencia virtual de un personaje a la distancia. O el caso de personajes que existen solo en la pantalla del televisor, siendo entonces un elemento que constituye la escena. Sin ese televisor el personaje no existe. Y a pesar de que no está en carne y hueso, nadie puede negar que el personaje está presente en la obra y que el espectador lo percibe como un actor o personaje más de la obra, aun siendo un simulacro de lo real.

Hablando de los dispositivos y los medios en escena

En principio, se podría aclarar qué significa un dispositivo. Según los diccionarios de lengua castellana: que dispone; mecanismo o artificio dispuesto para producir una acción prevista; organización para acometer una acción; disposición, expedición y aptitud. Como conclusión se podría establecer que un dispositivo es algo que dispone, que funciona como un mecanismo para obtener un resultado, un artefacto, máquina, aparato que hace algo.

No se debe confundir entonces a los medios con los dispositivos. Los dispositivos han existido desde siempre en las artes escénicas y en las otras artes también. Es el caso de una obra que incluye en su esceno-

grafía o dramaturgia a una radio o televisor, por ejemplo. Si lo que se transmite por los mismos es algo previamente grabado, una pista de sonido un programa, o un noticiero, se está utilizando un dispositivo para representar algo pero hay ausencia de mediatización. Si realmente lo que se transmite está en vivo, se está incorporando el medio radiofónico o televisivo.

Según Mónica Berman, “Cada vez es más frecuente en el caso de las ‘nuevas tecnologías’, jugar con la transmisión en directo, buscar la interacción, etc. Las prácticas *online*, entran en este terreno aunque ya no se hable de medio sino de un meta medio, en el caso de la internet”.

Los medios electrónicos y telemáticos irrumpen en el arte cuando la proliferación de canales y espacios mediáticos se multiplican a diario en la vida social y científica a nivel mundial. Este estado de situación sitúa a todas las prácticas artísticas, en un campo de acción descentralizado, abierto, sin jerarquías verticalistas. Se vive en una era postmedial, como lo ha definido José Luis Brea (2002), en la que ha cambiado la producción, la autoría, la idea de tele presencia y la distribución de las obras gracias a los innumerables canales de mediatización.

En el teatro, el uso de las tecnologías sigue llamando mucho la atención. Se las sigue pensando como novedades a la manera de efectos especiales y por eso mismo aún resulta complicado encontrar obras en las que la tecnología incorporada sea asimilada con naturalidad y no resulte visible o llamativa al espectador. Los dispositivos, a pesar de su uso cada vez más habitual, aún conservan cierta fascinación futurista que puede hacer fracasar la consistencia de una obra escénica. La problemática de una interfaz natural y amigable es un hecho que se extiende a todos los ámbitos en los que hay un dispositivo y un usuario, esto va desde el diseño hasta el arte en general. En la habilidad y creatividad de los artistas-tecnólogos está encontrar el camino certero hacia los espectadores.

Presencia-ausencia y mediatización

El eje presencia-ausencia, central desde que la escena se cruza con los otros lenguajes artísticos y a los medios tecnológicos contemporáneos.

La presencia del cuerpo frente a la ausencia de un cuerpo mediatizado. ¿Deja de ser teatro cuando el encuentro de dos personajes se produce entre un individuo actor y un individuo proyectado? Esta cuestión presencia-ausencia es crucial en la relación de la escena con la imagen mediatizada. Justamente este debate o discusión en torno a la definición de lo que es y lo que no es teatro, se enfoca en las cualidades físicas, sensoriales, comunicacionales del cuerpo del actor por oposición al cuerpo invisible que se brinda en las imágenes proyectadas o mediatizadas. La renovación escénica provocada por las vanguardias históricas del siglo XX pasó por el cuerpo, pero luego gracias a la cada vez más corriente utilización de equipos mediáticos dio un paso más, incorporando lo tecnológico a los lenguajes escénicos.

La percepción del espectador es totalmente distinta cuando se presencia una obra de cuerpos y objetos a cuando se presencia imágenes que representan esas realidades. La imagen que es proyección carece de realidad; es luz, sombra y un proyector. Siempre es algo perfecto, acabado en sí mismo, situado en un tiempo que no es el presente del espectador y está expuesta para ser vista. Son como ilusiones que relajan y complacen psicológicamente porque son simplemente eso que se ve, no hay más nada que lo que se percibe. En cambio, los objetos materiales y el cuerpo del actor en escena despiertan en el público otro tipo de emociones. Se puede palpar la realidad del tiempo presente compartido con el espectador, la respiración, el peso, las medidas, lo tangible. Eso es más inquietante que una imagen proyectada y en algunos casos, más aburrido también, por ser más parecido a lo cotidiano y conocido, por carecer de lo extraordinario de una imagen etérea e inmaterial como son las imágenes tecnológicas.

En la escena tradicional también tiene lugar la ausencia, si se tiene en cuenta que hay un actor que hace de determinado personaje, cuando en realidad ese personaje no está ahí (ausencia) sino que está el actor que lo representa. Pero hay una presencia física, en acción, un significativo real y no una proyección lumínica. Es el cuerpo del actor, su presencia viva que debe sumergirse en un mundo de ficción, verosímil, que debe ser construido segundo a segundo ante la presencia del espectador, que puede resultar incluso más real que lo real. Paradójicamente, para el

espectador actual, acostumbrado a la imagen de cine o televisión, la presencia del actor de teatro puede llegar a parecer muy poco realista o exagerada, y hasta puede jugar en contra a la hora de construir ese tiempo dramático compartido. Porque hay un espectador ya habituado a la imagen acabada, perfecta del lenguaje televisivo o cinematográfico.

Las superficies de proyección y la percepción del espectador

Todo tipo de superficies y objetos y cuerpos son susceptibles de ser atravesados por proyecciones. El juego de combinaciones es inmenso. La variedad de soportes también es extensa en posibilidades: pantallas de tela, pantallas semitransparentes, pantallas de leds, videowalls, monitores, computadoras, smartphones, etc. Hay una multiplicidad de materias significantes que confluyen en la puesta en escena.

Las obsesiones, las fantasías, las apariciones fantasmales, o los recuerdos pueden encontrar en las proyecciones de video un medio perfecto para ser plasmados como signos en una obra escénica. También las imágenes abstractas o surrealistas que escapan a la representación naturalista. Este conjunto de imágenes sugerentes produce un cambio perceptivo en la escena teatral, induce a la contemplación artística, a una construcción de sentido más libre, más personal y más fragmentado por parte del espectador.

Se trata de otra manera de ver, diferente a la posición que puede asumir un espectador de una obra de teatro de la dramaturgia tradicional. Genera otra concepción de la mirada, tal vez epistemológicamente más cercana a la que plantea el filósofo Merleau Ponty. Ver, ¿no es siempre ver desde alguna parte? Esa pregunta clave es disparada por Merleau Ponty (1945) para indagar a cerca de la mirada. Ver es acceder a los objetos con cierta mirada. Para ver un objeto se lo fija, se ancla la mirada en él, luego se continúa en el interior, explorándolo. Se encierra el paisaje y se abre el objeto. Las dos operaciones coinciden; para ver claro el objeto es necesario desenfocar el contexto, se trata perder en fondo lo que se gana en figura. Mirar el objeto requiere hundirse en el mismo, y hacer que los objetos que lo rodean devengan horizonte, ya que la visión es un acto con dos caras. La experiencia de la mirada se

estrella en un ser extraño, para extraer del mismo todo cuanto nos enseña. Se trata del éxtasis de la experiencia que hace que toda percepción sea percepción de algo, de alguna cosa.

A partir de esa perspectiva se pasa a considerar el cuerpo del que mira el mundo con su propio punto de vista, como uno de los objetos de este mundo. La conciencia que se tenía de la mirada como medio para conocer cambia, y los ojos pasan a ser fragmentos de materia y se instalan en el mismo espacio objetivo en el que se sitúa el objeto exterior.

Cada persona es un punto de vista. Un punto de vista es una ceguera parcial, ya que se ve un pedazo de la cosa, no se ve la totalidad.

Existe la dificultad de pensar un punto de vista debido a que la subjetividad humana lleva a pensar que somos los únicos que vemos las cosas, o que muchos vemos las mismas cosas.

Se genera un corte, un recorte con cada punto de vista. Un recorte de aquello que estamos viendo. Respecto a las obras de arte, percibimos una relación que armamos nosotros desde un cierto punto de vista. No se puede pensar una obra de arte sin este punto de vista. Es el punto de vista que soy yo. Se afirma que es una ceguera porque deja de lado muchas otras cosas. Estudiar la aprehensión del punto de vista implica comprender algo de la estructura de la obra de arte, que es pura enunciación de un autor, declinada luego por un espectador.

Partiendo del recorte del punto de vista y la ceguera parcial, pensamos que los únicos que miramos somos nosotros y se olvida que también somos vistos. Sabemos que somos mirados siempre, pero esa condición no se asume totalmente, o conscientemente. Aun cuando se recorta pedazo de mundo con el propio punto de vista, somos básicamente vistos y mirados por todos.

Si se recorta con el propio punto de vista, con la conciencia de ser mirado, se organiza además un espacio con la obra de arte, en que al tiempo que se mira y estructura eso que se mira, se siente ser mirado por los cuadros. El diálogo que el artista efectuó entre su mirada y su mano, ese recorte de su modo de ver, también está mirando al espectador de la obra de arte. A su vez, el artista tiene también una particular manera de dar a ver esa obra.

El espectador puede moverse y buscar un cierto punto de vista y así está dándole un espacio y reformulando la obra, que posibilite entender o gozar lo que está viendo.

El objeto se presenta como la construcción de un diálogo entre la mirada y el gesto (el cuerpo) del artista, esa construcción es la obra. En este punto se encuentra una asociación (un hipervínculo) con lo citado en otro punto de la investigación y se puede volver a citar a Bourriaud cuando afirma que el arte actual es “una forma de arte donde la intersubjetividad forma el sustrato y que toma por tema central el estar-juntos, el ‘encuentro’ entre espectador y obra, la elaboración colectiva del sentido.” [...]

Nuevas formas de entender el video. El nuevo cuerpo, la realidad aumentada

La realidad aumentada en relación al teatro y las nuevas tecnologías permitiría que la puesta en escena se ampliara de una manera hiperrealista, como una comunión entre la realidad aparente y la realidad virtual mediatizada, todo conectado a su vez a la red, como capas de realidad intercomunicadas.

Hay muchas experiencias escénicas en las que cuerpo físico de los actores se combina con la proyección del video de cuerpos virtuales o avatares, con el empleo de las nuevas tecnologías para crear escenografías y entornos digitales en busca de lo inmersivo y de la extensión del cuerpo del actor por medio de una hibridación de lo real y lo virtual.

El cuerpo del espectador y el cuerpo del actor atraviesan en estos casos el cambio más radical de la historia del espectáculo.

En 1998, Robert Wilson estrenó *Monsters of Gace 1.0*. Se trataba de una ópera digital con música de Philip Glass y poemas del místico sufí Rumi. El público asistía con gafas 3D, a una obra protagonizada por actores digitales, en proyección 3D. Duraba 68 minutos y la parte animada fue hecha por 20 animadores durante un año, con un alto costo económico. Wilson perdió en seguida el control sobre la parte animada, y no se sintió satisfecho con el resultado, recibiendo además muy malas críticas.

Para artistas que realizan performances, lo digital ha contribuido con todo tipo de desarrollos tecnológicos a la exploración del cuerpo humano, sometiéndolo a experimentaciones, llevándolo a límites impensados. Tal es el caso de los artistas que trabajan con su propio cuerpo, con prótesis, exoesqueletos o cirugías, adhiriendo a estéticas cyborg o de tecnofilia. Puestas en escena pensadas para actores digitales jugarían con la desmaterialización y virtualización del cuerpo humano, ya que la imagen proyectada carece de aura y está liberada de su realidad. Es una toma de posición en que lo virtual y lo humano no se diferenciarían entre sí (Cornago Bernal, 2004). Como una nueva manera de percibir la subjetividad contemporánea en un mundo no corpóreo invadido por las nuevas tecnologías.

El extremo más optimista del uso de la tecnología en el teatro es la de utilizar la técnica del holograma para hacer realidad ciertas fantasías escénicas no corpóreas. El holograma permitiría un mundo virtual con la potencialidad de representar ciertas obras del pasado aggiornandolas con tecnologías digitales. Esto permitiría un teatro tecnológico liberado de la arquitectura teatral, en la que un grupo de artistas con tan solo unas computadoras, unos parlantes y un proyector podrían armar sus obras en cualquier lugar del planeta.

La experiencia docente en la especialización

La Especialización en Teatro de Objetos, Interactividad y Nuevos Medios constituye un ámbito de cruce de diversas disciplinas y saberes artísticos.

Desde las materias que imparto, “Artes Visuales interactivas, instalaciones” y el seminario “El Video en escena”, se propone una interacción concreta entre las artes visuales, multimediales y teatrales. Se reflexiona en torno a contenidos similares a los de esta investigación. Se realizan experimentaciones que, en algunos casos, se concretan en obras que luego son mostradas en diferentes eventos y espacios.

Los alumnos son docentes, artistas y profesionales egresados de diversas carreras artísticas de las universidades del país y de otros países.

Se plantea la necesidad de estar permanentemente actualizado y en actitud de búsqueda y captura de lo nuevo y de todo lo que permita reflexionar sobre los cambios que plantea la presencia de las Nuevas Tecnologías en las Artes.

El aula-taller es un espacio de reflexión académica sobre las producciones artísticas contemporáneas, con la noción de objeto como punto de partida.

La propuesta es iniciar a los estudiantes en la producción y la experiencia de creación de obras fundamentadas en la interactividad y la hipermedia, y el conocimiento de las tradiciones interactivas.

Se incentiva a explorar el potencial expresivo y comunicacional de las instalaciones y de los objetos digitales, tanto en el plano conceptual como en el plano estético.

Se fomenta la actividad artística de los estudiantes mediante la producción y realización de exposiciones de sus obras.

Se han realizado varias muestras desde la creación de la Especialización:

2013

- *Objetantes*

Exposición de artistas pertenecientes a la especialización del posgrado de Teatro de Objetos, Interactividad y Nuevos Medios del UNA.

Coordinación: Ana Alvarado.

Fundación Lebensohn

Fecha: 17 de Mayo al 28 de Junio

- *Formatos de Julieta*

3 Encuentro de Performance.

Video y actuación. Tatiana Sandoval, Susana Villalba, Jehymy Vasco, Helen Ceballos. Coordinación: Silvia Maldini

Espacio Umbral

Fecha: 10 de agosto

- *Mecanismo des-vestido*

Performance de Gabriela Muollo.

UNA. Artes del Movimiento

Bartolomé Mitre 1889, 2° piso contra frente

Ciudad Autónoma de Buenos Aires

Fecha: Miércoles 28 de agosto

- *FASE 5.0. Encuentro de arte y tecnología. Metáforas de la supervivencia / Fragilidad de los entornos del arte y la naturaleza.*

Artistas del Posgrado de Teatro de Objetos, Interactividad y Nuevos Medios de la UNA.

Curaduría: Silvia Maldini

Centro Cultural Recoleta

Fecha: 8 al 11 de noviembre.

2014

- *Indicaciones para perderse*

Espectáculo con Performance, videoarte e instalación

Homenaje centenario del nacimiento de Marguerite Duras.

Tatiana Sandoval, Susana Villalba, Jehymy Vasco, Silvia Maldini.

Casa de la Lectura. Dirección del Libro y Promoción de la Lectura del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires.

Fecha: 5 de abril

- *Post (Obj)*

Muestra colectiva de estudiantes y docentes de la carrera de posgrado Especialización en Teatro de Objetos, Interactividad y Nuevos Medios, del Departamento de Artes Dramáticas y del Área Transdepartamental de Artes Multimediales de la UNA, en el Centro Cultural de la Memoria Haroldo Conti, Buenos Aires.

Fecha: 14 a 22 de junio

- *FASE 6.0. Encuentro de arte y tecnología. Tecnologías: Poéticas y Políticas / Electio: Corpus versus Post corpus.*

Artistas del Posgrado de Teatro de Objetos, Interactividad y Nue-

vos Medios de la UNA.
Curaduría: Silvia Maldini
Centro Cultural Recoleta
Fecha: 24 al 28 de octubre.

2015

- *FASE 7.0. Encuentro de arte y tecnología. Procesos, proyectos, experiencias.*

Artistas del posgrado de Teatro de Objetos, Interactividad y Nuevos Medios de la UNA.
Curaduría: Silvia Maldini
Centro Cultural Recoleta
Fecha: 8 al 18 de noviembre.

2016

- *FASE 8.0. Encuentro de arte y tecnología. Pensar la praxis.*
Artistas del posgrado de Teatro de Objetos, Interactividad y Nuevos Medios de la UNA.
Curaduría: Silvia Maldini
Centro Cultural Recoleta
Fecha: 18 de noviembre al 10 de diciembre.

En esta investigación se toman tres casos de estudio, haciendo un recorte que incluye sólo aquellas obras que cuentan con video proyecciones, en concordancia con la temática de la investigación. Se trata de los siguientes grupos de obras:

1. Las obras presentadas en FASE 5.0, Encuentro de arte y Tecnología. Metáforas de la supervivencia / Fragilidad de los entornos del arte y la naturaleza.
2. Las Performances con video “Formatos de Julieta”, que se presentaron en dos eventos diferentes, 2do Encuentro de Perfor-

mances en Espacio Umbral y en el Centro Cultural de la Memoria Haroldo Conti, Buenos Aires.

3. El Espectáculo Indicaciones para perderse Homenaje a Marguerite Duras en la Casa de la Lectura. Performance, Instalación, Videoarte, inspirados en los textos de Margarite Duras a cien años de su nacimiento, en Casa de la Lectura, Buenos Aires.

1. En *FASE 5.0* se presentó la producción reciente de algunos alumnos y egresados del Posgrado en Teatro de Objetos, Interactividad y Nuevos Medios, que han convertido lo experimentado en la carrera, en la creación de trabajos de fuerte impronta contemporánea. Se han entrenado en nuevas formas expresivas y las han puesto a dialogar y confrontar críticamente, con su formación inicial proveniente de distintas disciplinas: artes visuales, actuación, cine, danza, títeres, escenografía, multimedia, música.

Instalaciones y Performances: Patricia Báez, Laura Battaglini, Luisa Bohorquez, Luciana Estevez, Gabriela Muollo, Sebastián Pérez, Sergio Sansosti, Sara Valero, Susana Villalba, y Tatiana Sandoval.

Patricia Báez presentó una video-instalación performática, *Hebra: La hembra manipulada*. A partir de material fílmico encontrado (en la basura) realizó sobre este una intervención con criterios textiles. De la experimentación con dicho material a partir de proyector de diapositivas surgieron las imágenes. Con ese material se construyó un video que era proyectado en la pared de la sala de exposiciones, acompañado de una música y un texto que se podía escuchar con auriculares. Se construyó un espacio escénico abierto a los sentidos de cada espectador.

En determinados momentos, a horarios pautados, una performer realizaba una serie de acciones en el espacio, interactuando con las proyecciones de video.

Laura Battaglini expuso la video-instalación *Tesis VI*. Este proyecto se origina con el encuentro de restos de troncos y ramas caídas en distintos espacios de la ciudad. A este material orgánico, se le incorpora un motor que le otorga movimiento. Le permite girar las piezas en su

mismo eje, como las agujas del reloj, originando esculturas giratorias.

La instalación cuenta, además, con una lanzadera con hilos de colores, cuyas hebras azarosamente enmarañan, tensan, las ramas en movimiento lo que produce el constante cambio de las piezas, transformándolas a medida que transcurre el tiempo. Conviven a imagen real y la sombra proyectada. A esto se le suma una proyección de un paisaje marino en blanco y negro. La captación en tiempo real del eco de los motores se transforma en sonido. La circularidad del movimiento marca el tiempo que transcurre, el devenir, lo cíclico, lo inevitable y lo impredecible, como una metáfora de la vida misma. Las esculturas se modifican cíclicamente, como el mar, como la historia, resignificándose con y en el tiempo. Es aquello que quedó en la memoria como hecho imborrable y que aparece traducido en obra.

Tatiana Sandoval expuso una-video instalación interactiva, Bitácora de un viaje al futuro. Consistía en una pequeña casa de madera que contenía grabaciones y videos realizados por una niña, para ser vueltos a ver y oír en un futuro cercano por la niña ya convertida en mujer.

Sergio Sansosti, presentó *Still*, una video-instalación interactiva, en la cual los participantes modificaban la imagen proyectada mediante el contacto físico entre ellos. Dos placas metálicas separadas a una distancia tal que un solo espectador no puede tocar ambas a la vez. De las placas salen dos cables que van hasta una placa Arduino, conectada a una PC, a la cual está conectado el monitor. La colaboración con al menos otro espectador es necesaria para que la transformación ocurra. Reflexionando sobre el sentido de supervivencia en nuestra época, pensando en el rol de las relaciones humanas en estos tiempos de pantallas, y pensando en esas pantallas, y en el miedo creciente al contacto físico, se llegó a esta propuesta donde lo más importante no sea tanto lo que se ve, sino la interacción necesaria para lograrlo. La interacción con desconocidos; el contacto en la era del alcohol en gel.

2. El segundo caso es *Formatos de Julieta*, presentando en 2do Encuentro de Performance, en el Espacio Umbral, Buenos Aires.

Esta experiencia se inició como trabajo final del Seminario El Video en escena, de la especialización en Teatro de Objetos, Interactividad y

Nuevos Medios de la UNA.

Haciendo pie en una escena de *Romeo y Julieta* de Shakespeare, nace esta video-performance. El punto de partida para la creación de este conjunto de “videos para ser actuados” es la noche anterior a la boda con Romeo, en la que Julieta ingiere la droga que le da el Fraile Lorenzo para inducirla en un coma profundo, y sus familiares, al creerla muerta, depositan su cuerpo en la cripta familiar. Es la obra de Shakespeare más representada de la historia, se da entonces por sentado que la gente conoce la obra y por lo tanto la relación que esta escena pueda tener con el resto de la obra.

A través de Julieta se abren diferentes ventanas que muestran los dos estados de la existencia: vida y muerte. Julietas que surgen de universos distintos, paralelos. Coetáneos entre sí. Artistas: Tatiana Sandoval, Jehymy Vasco, Helen Ceballos, Susana Villalba. Coordinación: Silvia Maldini.

Las cuatro autoras se permitieron jugar sus propias asociaciones, resonancias, y el aggiornamiento de los varios elementos provenientes de una antigua tradición de relatos trágicos sobre el amor conservando cierta esencia, como la idea de que Julieta defiende fuertemente su deseo: entra en la tumba para vivir su deseo, morir sería no cumplirlo y terminar casada con quien no ama.

Cada artista realizó su propio video y estableció una relación actoral con el mismo, interactuando con objetos, todo integrado en una escena breve.

Se trata de una video-performance con cuatro variaciones de Julieta, con cuatro performers que se multiplican confluyendo en una obra coral.

En estas acciones se pusieron en juego el cuerpo presente y el cuerpo mediatizado por las imágenes de video, planteando contrastes y diálogos. Cuerpos y objetos intervenidos o desdoblados en las imágenes de video, también un video en vivo dando cuenta de la mediatización a la que se somete una de las actrices.

Cuerpos reales y cuerpos virtuales, objetos reales y objetos virtuales

construyendo una narración expandida a varios lenguajes.

3. Espectáculo: *Indicaciones para perderse*

Casa de La Lectura

Es un espectáculo compuesto por una performance con 22 actores e interacción con el público en el hall central. Luego los mismos actores van construyendo una instalación con objetos en ese mismo espacio con la colaboración de la gente. Finalmente los actores van guiando al público al auditorio en el que se proyectaran tres piezas de video-arte protagonizadas por las propias autoras, ya sea desde la voz en vivo, como desde la actuación o las voces procesadas y grabadas.

- Performance e instalación:

El presente

En el hall y el pasillo:

Desplazamientos en la antesala de la casa escrita. Performance e instalación inspirada en los libros *La vida Material*, *Escribir* e *India Song*.

“La casa se hunde. Cuando había gente estaba menos sola y a la vez más abandonada.

Hay algo de irse, siempre en todos. Aquí son los actores los que crean el presente.

Están presentes solo en ellos mismos.

Pero es una presencia relajada, distanciada, lejana. Como en la muerte, podemos suponer.

La escritura nunca me ha abandonado.

He conservado la soledad de los primeros libros. La llevo siempre conmigo

La casa interior. La casa material.

Estamos ahí donde se hace nuestra historia. No en otra parte.”

Performers: Belén Azar / Lorena Azconovieta / Marcos Arriola / Alejandro Barratelli / Emilia Benítez / Mariana Brusse / Delfina Colombo / Augusto Chiappe / Cinthia Cozzi / Estefanía Daicz / Natalia Farano / Rocio Belén Ferrer / Mayra Melina Galván /

Bárbara García Di Yorio / Rosalba Menna / Valentina Carrasco / Manuel Reyes Montes / Florencia Siaba / Carolina Silva / Andrea Schmidt du Riet / María Belén Belu Spenser / Fotógrafo performance: Leonardo Martin.

Idea y dirección: Tatiana Sandoval

- Videoarte:

Tengo miedo de que Roma haya existido

En el auditorio:

– Tengo miedo de que Roma haya existido.

– Roma ha existido.

– ¿Está seguro?

– Sí, y los ríos también y lo demás también”

Este video está construido a partir de *Roma*, un corto relato de Marguerite Duras. Está basado en el guión de la película *Diálogos de Roma*. Allí se manifiesta la soledad de dos personajes, un hombre y una mujer. Hablan de una película que deben realizar con el tema de la ciudad y la historia de Roma, pero entonces hablan de ellos mismos. Así se manifiesta el amor, en un paisaje histórico que simboliza destrucción y guerra.

El video respeta el ritmo narrativo, así como el espacio y las indicaciones del guión. Pero en este video-arte Roma es atravesada por las tecnologías actuales en un proceso que incluye animaciones, remixados, capturas de navegadores, mapas y voces distorsionadas. El soporte es una pantalla desdoblada en dos capas superpuestas, con transparencias. Tiene un carácter de video-performance, ya que yo misma, sin ser actriz, sino una artista visual, protagonizo el video jugando los dos roles: Él y Ella.

Idea, voz y realización de video: Silvia Maldini

Escribir

Sobre fragmentos del texto homónimo. Se trata de un diario-testimonio de la autora sobre el lugar donde vivió: la escritura.

“En la vida llega un momento, fatal, al que no se puede escapar, en

que todo se pone en duda. Y esa duda crece alrededor de una. Esa duda está sola, es la de la soledad. Ha nacido de ella. La duda, la duda es escribir. Y con el escritor, todo el mundo escribe.”

Las imágenes del video muestran un plano general fijo de una ventana con vista a la ciudad, y una mosca que va recorriendo los vidrios, el marco, y por momentos se posa en unas frutas primero y luego en una planta carnívora que termina devorándola.

Son dos realidades paralelas que tienen puntos de encuentro y que juntas completan el sentido de la performance. Van en paralelo la proyección del video, realizado por Susana Villalba, que es escritora y directora de la Casa de la Lectura, y el texto que habla del acto de escribir, leído en vivo por ella misma.

Idea, lectura en vivo y realización de video: Susana Villalba

Me estás matando, eres mi vida

Este video-arte estuvo inspirado en el guión para cine de la película *Hiroshima mon amour*, dirigida por Alain Resnais.

“...Se muere como un caballo, con una fuerza insospechada.

...dice la historia, no me lo he inventado yo, desde el segundo día, determinadas especies animales resurgieron de las profundidades de la tierra y de las cenizas.

Hormigas, gusanos, salen de la tierra.

Los he visto... Los he visto...”

Con la técnica del remixado y la postproducción visual, se trabajó poéticamente con escenas de la película y la incorporación de autorretratos de Jehymy.

El video no se muestra al público en su totalidad, sino que las imágenes son vistas como un plano subjetivo a través de un cono arrugado de papel metálico que enmarcan y eligen determinados fragmentos del film. El sonido es un remixado de la película, el ruido del objeto de papel al ser arrugado y la voz de Jehymy Vasco.

Idea, voz y realización de video: Jehymy Vasco

Experiencia personal de video en función performática

- Video para teatro:

María Magdalena o la salvación (2015-2017).

De Marguerite Yourcenar, dirigida por Ana Alvarado. Video arte: Silvia Maldini

Estrenada el 3 de mayo de 2015 en el teatro Patio de Actores. Buenos Aires.

El texto de Yourcenar despliega un universo de imágenes muy extenso y profundo y lo hace a través del personaje de María Magdalena, que fue retratada incontables veces a lo largo de la historia del arte y su uso fue regido por consiguas teológicas a partir de mediados del Siglo XVI. Luego, fue llevado al cine en otras innumerables versiones. Este recorrido en imágenes la torna un personaje “conocido” a través de su representación. En la obra dirigida por Ana Alvarado, María Magdalena escapa al estereotipo iconográfico post Concilio de Trento, aunque toma como punto de partida para la generación de lo visual, a los variados atributos que se le adjudican al personaje. Estos son el frasco de perfume con el que ungió a Jesús, que puede ser también depósito de vida y espiritualidad; el libro que acompaña sus meditaciones y simboliza ciencia y sabiduría; el paisaje de la naturaleza que implica un retiro a la meditación; el espejo con un significado igualmente doble y contrario, porque recuerda la coquetería de la Magdalena como emblema de la lujuria y del orgullo y al mismo tiempo proporciona el reflejo, y así representa Prudencia, Verdad y el conocimiento de sí mismo. El uso de video proyecciones en esta obra, cumple con varias funciones que se entremezclan. No estamos ante una ‘escenografía virtual’ en la que el video sustituye al fondo escenográfico. Se suceden distintas relaciones entre los videos y el personaje de María Magdalena (interpretado por Julieta Alfonso). Por momentos la actriz interactúa con el video y el cuerpo se ve integrado con el fondo, creando una perspectiva nueva. Otras veces la relación tiene una función subjetiva que sirve para representar los pensamientos o sensaciones del personaje.

En un momento de la obra, las imágenes de video cobran un ca-

rácter de pieza de videoarte casi autónoma. Se trata de una función sinestésica del video, donde no hay una conexión directa entre imagen y acción escénica, sino una relación más vinculada a la retórica y a lo estilístico. Es cuando los personajes de María Magdalena y Marguerite Yourcenar se relacionan entre sí en una acción de lectura del texto dramático. En este fragmento, el video despliega imágenes documentales que crean otro tipo de relación dialéctica con la acción escénica. Se pueden ver fotos de torturas infligidas a mujeres de distintas épocas y culturas, también fotos de modas, de cirugías estéticas y de algunas referencias a obras fotográficas de artistas feministas como Cindy Sherman. Que tiene su correlato en algunas acciones de la actriz en escena. Es la historia de los tormentos y manipulaciones sobre el cuerpo de la mujer. Junto con estas mujeres torturadas siempre aparece en el centro de la pantalla, la imagen de una mujer en movimiento, despojada de todos esos estilos y modas, esencial y atemporal. Tal vez sea la imagen de todas las mujeres libres. En determinado momento, una imagen se revela lentamente desde la parte inferior hacia arriba, hasta abarcar todo el fondo de la escena. Es La última cena de Leonardo Da Vinci, pero intervenida hasta vaciarla de personajes y tomar coincidentemente la misma escala que la pintura original. La obra se repite casi como un leitmotiv a lo largo de la obra.

La narración de Yourcenar ubica a una María Magdalena que cuenta la historia desde el presente y es así que hacia el final de la obra, las imágenes de video muestran un paisaje urbano del presente, casi arrancando al espectador del ensueño surreal y atemporal que venía vivenciando en las imágenes precedentes. En los últimos minutos de la obra, se suma la presencia de los espejos, en forma de un dispositivo tecnológico con cámaras que registran la acción en vivo y se integran a la escena mediatizando al público y fusionándolo con los personajes de la obra. Las proyecciones de video también funcionan como espejo en algún sentido, porque reflejan a los personajes desde distintos puntos de vista. María Magdalena le ofrece un espejo de mano a Marguerite-Títere (interpretado por Omayra Martínez Garzón), a la autora que le dio vida en la obra. Marguerite se mira ella misma en el espejo y a la vez, la invita a María Magdalena a

mirarse. Comparten el hecho de reflejarse y todo lo que eso implica. María Magdalena se aleja para seguir mirándose de cuerpo entero. Es allí cuando el público se funde con la imagen del personaje y los dos mundos se hacen presentes en una proyección.

- Performances de video con un actor:

África (2012) y *Ora Pro nobis* (2013).

Realizados en el marco del 2do y 3er Encuentro de Performance en Espacio Umbral. Años 2012 y 2013.

Son obras breves construidas desde la interacción de imágenes de video de Silvia Maldini con el texto y la actuación del actor Roberto Sabatto. Podrían ser nombradas como videoarte performático, videos para ser actuados, performance con videoarte, video interactuado, actuación con video, etc. ya que es producto de una hibridación de lenguajes de lo que resulta una producción artística nueva. Cuerpo del actor y virtualidad de los videos, sin el versus. Son piezas que surgen de un trabajo conjunto, de imágenes que se inspiran en el texto, de imágenes que dialogan con el actor, de una performatividad que se apoya en las imágenes de video y a su vez en el texto, de un sinfín de relaciones que explotan las posibilidades expresivas de los distintos lenguajes en juego. Todos los videos están pregrabados, no hay videos en vivo.

En ambas piezas, tanto en *África*, como en *Ora Pronobis*, aparece proyectado un avatar del actor. Cuerpos desdoblados en realidad física y en realidad virtual. Este doble virtual interactúa con el cuerpo del actor en una especie de coreografía precisa, que lleva al espectador a un universo extrañado, ficcional, y a la vez íntimo por la cercanía en que se despliega la escena. El espacio donde se presentaron las obras es una sala de exposiciones, no es un teatro convencional, por lo tanto los espectadores se despliegan alrededor de la performance con una cercanía muy inquietante, tanto para ellos como para el mismo actor.

Además del avatar hay imágenes abstractas y paisajes que se proyectan en las paredes, en permanente movimiento, apareciendo y desapareciendo, ocupando toda la superficie o por momentos solo en pequeños sectores. También se producen intervenciones de pro-

yecciones sobre objetos y sobre el actor.

Se intenta con todas estas acciones ampliar el espacio escénico, romper con la convención de pantalla de proyección rectangular y con la división entre el actor y las imágenes virtuales. Se logra un espacio compartido, una pieza nueva, integrada en video y performance, con sus propios códigos de interacción.

- Video instalación interactiva:

Espera (2017).

Se realizó en la exposición del Laboratorio de Tecnología aplicada a la danza (Centro de Arte sonoro, Casa del Bicentenario)

La instalación parte del concepto de 'la espera'. Su interfaz es una sala de espera.

Se desarrolla en una escenografía que simula una 'sala de espera'. Este dispositivo tiene una parte virtual y una en 3d, con muebles reales.

Parte virtual: Se proyecta sobre una pantalla, que es al mismo tiempo una de las paredes de la sala de espera. La imagen base representa escenográficamente una Sala de Espera.

Contiene varias máscaras: la puerta, los cuadros y un tv led en la pared. Hay tres fuentes de imágenes:

1. Varios videos que representan el momento posterior a una 'espera'.
2. La imagen en vivo del usuario-visitante.
3. La imagen fija de fondo.

Con todo este material se trabajó una programación en el software Isadora, con Maximiliano Wille, especialista en interactividad del InTAD, basado fundamentalmente en el actor "Mapping". Al video en circuito cerrado se le aplicaron varios actores, creando varios efectos diferentes.

Funcionamiento de la interfaz: cuando un usuario se sienta en una de las sillas de la sala de espera, ingresa a una situación de espera conocida, corriente.

A los pocos minutos, en las máscaras del mapping se visualiza el rostro del mismo usuario, repetido pero con variantes (shimmer, difference, video delay, colorizer, the edge, etc.). Luego se inicia la proyección en la puerta. Se ve un video que representa lo posterior a la 'espera'. El fin de la espera.

Por ejemplo: un avión que despega, una persona que llega, alguien que muere, un bebe que nace, el amanecer, etc.

BIBLIOGRAFÍA

- Auslander, Philip. *Liveness: Performance in a Mediatized Culture*, Routledge, UK, 1999
- Abuín González, Anxo. "Teatro y nuevas tecnologías: conceptos básicos, en *Signa: revista de la Asociación Española de Semiótica*, núm. 17, Centro de Investigación de Semiótica Literaria, Teatral y Nuevas Tecnologías, Madrid, 2008.
- Abellan, Joan. *El teatro visual*. Institut del Teatre de Barcelona, Artea, Investigación y creación escénica, Barcelona.
- Berman, Mónica. *Teatro en el Borde. La ruptura de los verosímiles*. Editorial Biblos, Buenos Aires, 2013
- Berman, Monica. "Artes escénicas, medios y dispositivos: el caso de Dr. Faustus de Emilio García Wehbi y Maricel Álvarez", en *Territorio Teatral* N° 9, Buenos Aires, 2013.
- Bourriaud, Nicolas. *Estética relacional*. Adriana Hidalgo editora, Buenos Aires, 2006.
- Causey, Matthew. *Theatre and Performance in Digital Culture: From Simulation to Embeddedness*. Routledge, UK, 2006.
- Cornago Bernal, Oscar. *El cuerpo invisible: teatro y tecnologías de la imagen*, Arbor CSIC, Madrid, 2004, 699-700 pp. 595-610.
- Maldini, Silvia. "Multimedia, art media o más allá de los media", en *Territorio Teatral* N° 8, Buenos Aires, 2012.
- Maurin, Frederic. "Spectral Spectacle", en *Puck* N° 9. *Images Virtuelles*. Edition Institut International de la Marionnette, France, 1996.
- Merlau Ponty, *Fenomenología de la Percepción*, Planeta Agostini, Buenos Aires, 1993.

Silvia Maldini.

Artista visual. Docente. Investigadora. Vive y trabaja en Buenos Aires. Sus proyectos artísticos utilizan los nuevos medios electrónicos. Tanto en su producción de videoarte y video instalación, como en sus videos para obras teatrales, se interesa por el cruce de lenguajes.

Forma parte del Laboratorio de Tecnología Interactiva - Danza y Performance en el CASo, CNB Contemporánea.

Durante el año 2017 se presenta un libro del cual es compiladora, *La Tecnología de/ en la escena de Buenos Aires*, que contiene entrevistas y experiencias de artistas que trabajan este cruce de lenguajes. (ISBN 978-987-45680-4-5)

Es titular de la cátedra “Artes Visuales Interactivas”, instalaciones en el Posgrado en Teatro de Objetos, Interactividad y Nuevos Medios de la Universidad Nacional de las Artes, Artes Dramáticas y del “Laboratorio de tecnología aplicada a la escena”, UNA-Dirección Escénica. También es docente titular de “Aplicaciones digitales para la escena” en la Escuela Metropolitana de Arte Dramático, EMAD-Puesta en Escena.

Ha realizado varias curadurías de obras de artistas y de alumnos de la UNA y forma parte de Equipos de investigación de la Universidad, participando con ponencias en Congresos y Jornadas de arte y teatro.

Realiza obras de video para obras teatrales, instalaciones y performances. Algunas de ellas: arte electrónico del espectáculo *Pizzurno Pixelado* la artista Margarita Bali, para el V Festival Internacional de Teatro de Buenos Aires (2005); *Ojos Verdes* (2012), *María Magdalena* o *La Salvación* (2015), ambas dirigidas por Ana Alvarado; *Cassamata* (2016) de Mónica Cabrera. Video Instalación performática *Pasajeras*. Centro Cultural Recoleta. FASE7. Encuentro de Arte y Tecnología. (2015). Formó parte del colectivo artístico Obralumínica, de experimentación y producción con luz, exponiendo su obra entre 2007 y 2011, FIBA 2009, Festival de Teatro de Rafaela (2008).

En 1988 comienza a exponer su obra pictórica en Argentina y en el exterior, año en el que obtiene el Primer premio de Pintura SAAP. Fue la primer becaria investigadora del Centro Hipermediático Experimental Latinoamericano (2003-2004, UCLA-CheLA) con su proyecto de instalaciones hipermedia, *La fuente de los deseos*. En el 2014 obtiene la Beca grupal, de Artes escénicas del Fondo Nacional De Las Artes para una investigación y creación.

La adorable presencia del testigo

Sara Valero Zelwer

“Lo que no sirve ya para nada, puede servirnos.”
Jean Baudrillard

La obra de arte se nos aparece como lugar donde se hace visible lo que no lo es en la realidad, allí -dicho en términos deleuzianos- se plasman las fuerzas invisibles. Las obras interactivas, pequeños escenarios envolventes, buscan que el interactor entregue algo, dé sus gestos. Indagamos en este escrito en aquello que pensamos que el interactor completa. Y si eso que viene a dar no lo convierte en parte de la maquinaria que es la obra.

De acuerdo a Jean Baudrillard en *El sistema de los objetos* (1969), vivimos un desplazamiento de los objetos del sistema tecnológico, donde estos tienen una función primaria, utilitaria, hacia el sistema cultural, donde aparece una función secundaria, inesencial. Baudrillard se extiende en explicar cómo el objeto moderno se liberó de la moral burguesa, quedando libre como objeto de función y nada más que eso. Sin embargo, mientras el objeto no está liberado más que en su función, el hombre tampoco está liberado más que como utilizador de ese objeto. El arte es donde se abre la posibilidad a las mayores torsiones de sentido y uso, espacio de potente tergiversación de los mismos. La instalación -la obra- es, entonces, entendida como una puesta en escena de objetos que se liberan de la carga funcional para ser resignificados una y otra vez frente a los sentidos de quien atestigua.

Se propone acá -y en el arte que nos interesa analizar- contraponer la idea de ambiente funcional a la de animación -en el sentido de *anima*, de *animus*- de los objetos. Pensar la puesta en escena instalativa como un territorio en el que las pulsiones regresan a vivir en los objetos, incluso más aún, en los objetos técnicos. El procedimiento es el de invasión: los objetos de la técnica no son más funcionales a lo práctico, son canales de signos que se ofrecen como infinitas posibilidades de sentido.

El interactor entra al espacio de una pieza y su gestual activa la obra: tomamos los casos de piezas desarrolladas en el marco de la Especialización de Teatro de Objetos, Interactividad y Nuevos Medios, por ser obras propias que conocemos profundamente. La gestual de sus piernas al trasladarse por el espacio de *Sortilegio para ser visto*, pieza realizada en el 2013; la musculatura ocular y la musculatura facial en *Viaje televisado hacia la melancolía de lo que fue*, exhibida en su versión final en el 2016. Cierta movimiento corporal es necesario para hacer vivir las obras. Se sugiere que funcionan dentro de lo que Baudrillard llama gestual de control: “Este gestual mínimo es en cierta manera necesario: sin él toda esta abstracción de poderío perdería su sentido. Es necesario que una participación, por lo menos formal, le asegure al hombre su poderío”¹. No se trata de adular cortésmente el poder del espectador; él es absolutamente necesario para que la obra, de hecho, exista. Sin él, la obra está incompleta. El arte interactivo contradice la idea de que la gestual que habilita el objeto técnico es cada vez menor. Se seduce -lleva aparte- al espectador para que la obra viva a partir del cuerpo del interactor.

Detrás del objeto real hay un objeto soñado. El sueño, sin embargo, tiene múltiples soñadores, aquello que era llamado inesencial, tiene la potencia de ser reterritorializado *ad infinitum* por los múltiples interactores que habitan momentáneamente una obra interactiva.

La noción de Figura planteada por Gilles Deleuze en *Francis Bacon. Lógica de la sensación* (2005) nos inspira a pensar en el interactor, ya no como espectador de la obra sino como una parte más de la misma. Deleuze denomina Figura al cuerpo solitario que habita los cuadros de Bacon. A partir de esta imagen, pensamos que el interactor dentro de

las instalaciones se convierte en Figura. La Figura de Bacon siempre se esfuerza o espera. En el caso de las obras interactivas, el esfuerzo está en activar los mecanismos, la espera es ante los mecanismos de la obra y -más aún- en los efectos físicos o sensoriales que el dispositivo podría generar sobre sí mismo. La obra no es sin el interactor, este se ha convertido en Figura. La obra existe sólo como encierro provisorio a la Figura. Si hay un verdadero espectador -como sucede en algunos cuadros de Bacon donde existe otro personaje que Deleuze llama testigo- la obra podría ser vista como totalidad desde un tercero que observa al interactor-Figura dentro de la estructura. Uno: dispositivo, dos: Figura, tres: testigo que observa la totalidad de la máquina.

El interactor es Figura, dentro de la obra se convierte en sujeto que acciona y activa, pero también es parte de la misma, es mecanismo de poner en marcha, palanca, botón de mando. Las obras no cuentan nada solas, son acontecimientos muertos donde se anudan y hacen rizoma cierta cantidad de signos. El interactor-Figura es quien pone a andar el hecho, ofrece su cuerpo para recibir la sensación que ella emana. La instalación está en el espacio pero la sensación ocurre en el cuerpo del interactor-Figura.

El interactor pasa a ser una parte más de la obra, está dentro del mecanismo, lo que hace que un poco se funda o diluya dentro de ella. Es entonces un tercero el que asiste al espectáculo de la obra, un otro que pueda mirar el mecanismo entero: obra e interactor completando el proceso unidos como una sola máquina. Entonces, ese testigo es el espectador final de la pieza entera. Se abren acá una serie de preguntas sobre la actividad o la pasividad del testigo frente a la obra de arte, que parece persistir incluso en el arte interactivo. ¿Qué sucede en este mundo en el que vivimos cotidianamente inmersos en la actividad en redes sociales con la idea de actividad, participación, interactividad? ¿Cuál es el eco político de estas ideas? ¿Y dónde ubicamos el poder que se haya en la contemplación calma en un mundo congestionado de velocidad?

Obras como posibilidades de ampliación: de ambiente a espacio, de gestual de control a vida a partir del interactor, de simple espectador a interactor-Figura, de representación a sensación. Se persigue desesperadamente un espacio donde estar junto a un otro.

¹ Baudrillard, Jean. *El sistema de los objetos*. Siglo XXI Editores, México, 1985. Pág. 54.

BIBLIOGRAFÍA

- Baudrillard, Jean. *El sistema de los objetos*, Siglo XXI editores, México D.F., 1985.
- Bourriaud, Nicolas. *Estética relacional*, Adriana Hidalgo editora, Buenos Aires, 2008.
- Deleuze, Gilles. *Lógica de la sensación*, Arena libros, Madrid, 2005.

BIOGRAFÍA

Sara Valero Zelwer

Es licenciada en Artes (UCV-2010) y actriz. Culminó la Especialización en Teatro de Objetos, Interactividad y Nuevos Medios (UNA-2016). Investiga la emoción desde las artes visuales e interactivas. Fue becaria del Programa de Agentes del Centro de Investigaciones Artísticas y desarrolla el proyecto grupal *La piel de la boca*, que recibió la beca del Fondo Nacional de las Artes (2016).

Actualización entre sujeto y objeto en la innovación

Agustina V. Palermo

Introducción

El presente trabajo pertenece al grupo de investigación *Cosidad vs Carnalidad II - Objeto interactivo. Sujeto intermediario* de la Universidad Nacional de las Artes (UNA) en Argentina. Como una continuación del trabajo de anterior llamado “El espacio entre Sujeto-Objeto-Público en el teatro objetual y sus devenires”, también publicada en este libro, la presente investigación propone una dimensión ampliada del concepto de objeto hacia un recurso modular codificable que puede ser tanto material o inmaterial.

Desde la perspectiva disciplinar del diseño, el objeto es entendido como un artefacto que constituye el ambiente artificial que hemos naturalizado. Este determina y actualiza nuestras interacciones con el mundo.

En la era contemporánea, las interacciones están mediadas en muchos casos por interfaces digitales. La proyección del desarrollo tecnológico y las perspectivas hacia el futuro en materia de innovación¹ aumentaría este tipo de interacciones aún más. De esta manera, las relaciones con los objetos mayoritariamente interactivos determinan

¹ Entendiendo innovación como la búsqueda, descubrimiento, experimentación, desarrollo, imitación y adopción de productos procesos y configuraciones de organización nuevos. (Dosi. 1988) (*Innovation concerns the search for, and the discovery, experimentation, development, imitation, and adoption of new products, new production processes and new organizational set-ups.*)

nuestras conductas y maneras de ‘ser’ y ‘estar’ en el mundo, en el sentido ontológico propuesto por Heidegger².

Los objetos interactivos nos están condicionando, y modifican todas las operaciones con nuestro entorno, aun cuando dichas interacciones no sean de naturaleza digital. Las relaciones entre sujetos y objetos son consecuentemente actualizadas mediante la interactividad, afectando nuestro percibir, nuestro entorno y desenvolvimiento en él, influyendo también transversalmente en las interacciones de todos los campos.

Se explorarán aquí algunas de las perspectivas de innovación con el objetivo de considerar las tendencias posibles en el futuro y cuál es el reposicionamiento del sujeto y del artista en este contexto. En esta sinergia, definiremos el ‘código’ como el elemento fundamental de desarrollo de los nuevos objetos/artefactos implicando una actualización en la interacción entre objeto y sujeto. A continuación, se explora la evolución de ‘internet de las personas’ hacia ‘internet de las cosas’, donde los objetos se comunican entre sí y el sujeto opera como usuario o mero intermediario. Cuando no opera como usuario, el sujeto de la innovación crea y opera colaborativamente para generar los objetos/artefactos de sistemas modulares. Por último se analiza la perspectiva del arte y los aportes que éste realiza a la colaboración interdisciplinaria para la realización de los objetos/artefactos

Innovación en el Objeto/Artefacto.

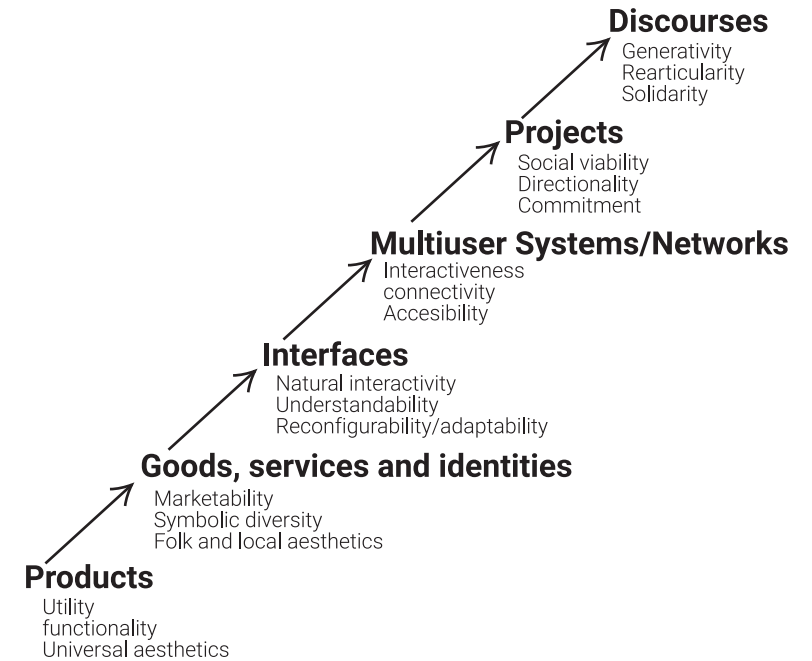
Desde una perspectiva de innovación, las metáforas objetuales en tanto posibilidad se amplían hacia un concepto de objeto que deja de ser unilateralmente material, sino que en su devenir despliega otras dimensiones intangibles o virtuales. El terreno metafórico abre otros sentidos mediante la ampliación del concepto material hacia nuevas abstracciones creando objetos de tendencia virtual³.

² Expuesto extensamente en el libro *Ser y tiempo*, y explorado en particular en los ensayos “La Cosa” y “Construir Habitar Pensar” para este trabajo.

³ Para explicar mejor este concepto quiero proponer un ejemplo de esta ampliación: En enero 2016, en Copenhague, se realizó una marcha en contra del cierre de frontera para los refugiados que se votaba ese mismo día en el congreso. En uno de los momentos conmemorativos a los refugiados ahogados en las balsas, se eligió hacer un minuto de silencio levantado el teléfono celular con la linterna prendida, en representación de una vela prendida. Así la seriación de metáforas de represen-

Jean Baudrillard en *El sistema de los objetos*, hace un elaborado desarrollo de las concepciones del universo material. Los objetos son productos de la era industrial que conciben la supremacía del hombre en la imposición sobre la materia. El conocimiento permite así trabajar la materia, forzarla, crear objetos en innumerables cantidades de funciones y estéticas en vías de obsolescencia.

Estudios contemporáneos de diseño abordan otras perspectivas del objeto, en la ampliación del espectro hacia objetos inmateriales. Klaus Krippendorff en el libro *The semantic turn: A new foundation for design*, plantea un devenir escalonado de la artificialidad diseñada que tiene sus bases en las interacciones y funciones de los objetos:



tación sería *Refugiado-Vela-Linterna-Luz de celular*, siendo todos estos significantes homologados en un mismo significado conceptual.

Según Krippendorff, en el comienzo el diseño inicia entendiendo los objetos como “productos”, pero en el devenir de la disciplina se desarrollan los “objetos- bienes y servicios e identidades”, “objetos-interfaces”, “objetos-sistema multiuso y redes”, “objetos-proyectos y objetos-discurso”.⁴ De este diagrama es importante señalar que el desarrollo de estas categorizaciones no implica la anulación de ninguna de las instancias anteriores, sino un devenir que enfatiza en las perspectivas futuras. Así, el objeto de diseño tiene un amplio espectro que oscila entre materialidad absoluta, en la idea de producto, hasta la abstracción (o virtualización máxima) que sería el diseño de discursos en el último peldaño propuesto.

Ezio Manzini aporta la noción de artefactos en lugar de objetos. Dichos artefactos deben conducir hacia una “ecología del ambiente artificial”. En contraste con las interacciones de la era industrial, Manzini plantea que frente al desarrollo tecnológico interactuamos como creadores de artificialidades. Los objetos que constituyen este ambiente artificial son concebidos desde una perspectiva finita de los elementos y una interacción de reutilización de los recursos para la realización de dichos objetos/artefactos. Esta concepción es totalmente opuesta a la planteada durante la era de la revolución industrial. Esta nueva era requiere otras dinámicas y percepciones del objeto artefacto.

Por otra parte, más allá de este devenir conceptual de los objetos, en su estructuración los objetos/artefactos (materiales e inmateriales) tienden a ser modulares. Es decir, pueden componerse y descomponerse en distintos elementos, partiendo de bloques elementales. Estas estructuras modulares mínimas, a su vez devienen nuevos compuestos generando nuevas unidades complejas. Así, los objetos/artefactos son organizados en sus estructuras mínimas por las composiciones bajo el uso de ‘código’. El sistema modular es el elemento clave del diseño contemporáneo, ya sea para la programación de objetos virtuales, físicos o híbridos. Dicha codificación habilita nuevos campos de creación dinámicos.

⁴ La imagen y el texto refiere a el gráfico presentado en el libro “The semantic turn: a new foundation for design” Klaus Krippendorff, capítulo 1 *History and aim*, pág. 6.

El Código como Lenguaje y Colaboraciones

Cualquier sujeto con una computadora tiene acceso a aprender a codificar. Distintos lenguajes de programación están al alcance en internet. El sistema colaborativo dentro de las comunidades virtuales alienta la idea de *open source* (código abierto), generando *softwares* (programas) que, justamente por tener su código abierto, permiten que cualquier persona con capacidad de programar código puede cambiar su estructura de base.

Si bien estos avances son significativos, es fundamental señalar que actualmente más de la mitad de la población mundial no cuenta con acceso internet y que, de las personas que sí pueden acceder a ella, muy pocas tienen capacidad de desarrollar código, lo que generaría lo aquello que he definido como aristocracia⁵ virtual. ¿Quiénes pertenecen a la aristocracia virtual? aquellos que pueden influir en el sistema, generar código, modificarlo o hackearlo, quedando exentos de la lógica mercantil. Dice Paula Sibilia en *El hombre postorgánico*:

“A medida que pierde fuerza la vieja lógica mecánica (cerrada y geométrica, progresiva y analógica) de las sociedades disciplinarias emergen nuevas modalidades digitales (abiertas y fluidas, continuas y flexibles) que se dispersan aceleradamente por toda la sociedad. (...) Por eso, la nueva configuración social se presenta como totalitaria en un nuevo sentido: nada, nunca, parece quedar fuera de control. De ese modo, se esboza el surgimiento de un nuevo régimen de poder y saber, asociado al capitalismo de cuño postindustrial.”⁶

De esta manera la única herramienta del sujeto contra la hegemonía de poder, es apoyar y participar activamente en los sistemas colaborativos. La principal diferencia en relación al mundo físico, es que la aristocracia virtual, por ahora, es más accesible que la aristocracia política, mediante los accesos que propone al aprendizaje y utilización de lenguajes de programación.

⁵ La traducción etimológica de la palabra Aristocracia se entiende como “gobierno de los mejores”, pero también puede ser leída por sobresalientes ἀριστος ‘aristos’, y como κράτος, ‘kratos’, poder. En este último sentido enfatiza en la perspectiva del poder de los sobresalientes. Se sobresale y por lo tanto se puede dominar, por sobre los que no participan activamente o en este caso aquellos que manejan los lenguajes de codificación.

⁶ Sibilia, Paula. *El hombre postorgánico- cuerpo, subjetividad y tecnologías digitales*. capítulo “Capitalismo” página 24.

Este sistema modular también opera en estructuras biológicas que, de acuerdo a su combinación, darán por resultado composiciones de distintas propiedades pudiendo alcanzar instancias diminutas, inmateniales, o extremadamente complejas. Es sabido que el ADN es manipulado para generar diseños específicos en el campo de las ciencias biológicas, como por ejemplo el caso de la clonación. Pero el ADN tiene cada vez más posibilidades de manipulación, más allá del campo biológico: el ADN está compuesto por secuencias de 4 nucleótidos que se organizan en estructuras lineales, que luego el ARN copia para generar una nueva cadena complementaria que al unirse genera la doble hélice. Si aislamos una estructura lineal de ADN es posible generar formas programadas, ya que cada uno de estos nucleótidos tiene su par complementario. Adenina sólo se une con Timina, y Citosina con Guanina (A-T y C-G). En este proceso entonces, es posible configurar espacios o uniones dentro de una misma estructura lineal y por lo tanto programar distancias entre espacios y uniones para crear formas programadas.

Por último, entendiendo el código del ADN como estructura de cuatro elementos, se podría utilizar para almacenamiento de datos como código ‘cuaternario’. El uso del código cuaternario multiplica las capacidades de almacenamiento de datos en objetos físicos a escalas nano, trascendiendo ampliamente las posibilidades del vigente código binario digital. Esta posibilidad de almacenamiento del ADN mediante codificación se está explorando actualmente en bacterias vivas⁷, añadiendo el componente dinámico del comportamiento natural y posibles mutaciones en generaciones de bacterias. Es posible entonces considerar que la información en sí almacenada por el ADN, más allá del ser vivo, operaría entonces como entidad autónoma y artificial que interacciona con el componente biológico.

Este tipo de experimentaciones son cada vez más factibles de generar en

7 En la universidad de Harvard, un grupo de investigadores coordinados por el PHD en neurociencias Seth Shipman ‘grabó’ en el ADN de bacterias vivas una animación. La descomposición de dicha animación en cuadro por cuadro fue luego secuenciada en píxeles y codificada de manera tal que fue colocada en la primera generación de bacterias. Luego de esperar la reproducción de las bacterias por una semana, obtuvieron de unas generaciones más tarde el contenido del ADN y lograron decodificar el 90% de la película original. <https://www.sciencealert.com/for-the-first-time-scientists-have-encoded-a-movie-in-the-dna-of-living-bacteria>

espacios colaborativos accesibles, tal como los cada vez más emergentes laboratorios de *biohacking*⁸ en Latinoamérica y el resto del mundo. Dichos espacios colaborativos son consecuencia del desarrollo del movimiento DIY (Do It Yourself): espacios físicos y virtuales donde ya no es necesario ser un experto formado en la academia para desarrollar propuestas de diseño, sólo basta con llevar a cabo una propuesta que puede encontrarse en un tutorial de internet (como por ejemplo en *Instructables*⁹) y desarrollarse en talleres colaborativos y *makerspaces* (como el *FabLab*¹⁰).

El código, como elemento del sistema comunicacional de la creación de nuevos objetos discursivos, como diría Kripendorff, puede ser desarrollado en distintos lenguajes de programación

***Internet of Things* (Internet de las Cosas).**

Por otra parte, volviendo al desarrollo del mundo virtual, el conocimiento deja de ser enciclopédico. Internet es la referencia inmediata de búsqueda de contenidos y se convierte así en la biblioteca más grande del mundo al alcance de la mano. Los sujetos como usuarios ya no necesitan ‘retener datos’ para saber. En la actualidad, el saber implicaría comprender, desarrollar la capacidad de asociar y relacionar esos datos disponibles.

Internet nació para conectar personas, como una plataforma de comunicación y espacio para compartir datos y ponerlos a disposición aún a la distancia. Esta función constituiría ‘internet de las personas’ y ya estamos familiarizados con su utilización. Sin embargo, ha devenido en funciones más complejas y compuestas: los dispositivos digitales conectados también están vinculados a internet. Esta propiedad los vuelve objetos/artefactos interactivos que operan manejando distintos tipos y grandes volúmenes de data. Esta internet, *the internet of things*, filtra y opera en distintas esferas para desarrollar una experiencia ‘a medida’ del usuario de acuerdo con sus preferencias.

8 Para más referencias de laboratorios de biohacking en Latinoamérica <https://www.syntechbio.com/>

9 <https://www.instructables.com/>

10 <https://www.fablabs.io/>

Estos objetos/artefactos dotados de ‘inteligencia’ o autonomía están en capacidad de operar sincronizadamente para asistir al sujeto. El desarrollo de inteligencia artificial se encuentra sólo al comienzo. Los dispositivos autónomos, robots e inteligencias artificiales están siendo programados para especializarse en tópicos específicos con gran efectividad. Tal es el caso de AlphaGo¹¹ desarrollado por Google, programado para ir aprendiendo autónomamente el juego Go chino, que en relativamente poco tiempo logró vencer a todos los maestros del juego existentes. Los tiempos de aprendizaje de las inteligencias artificiales son increíblemente veloces sobre aspectos específicos, pero el procesamiento de conceptos abstractos, entre otras limitaciones, hace imposible lograr una programación que vuelva absolutamente efectiva la interacción con sujetos.

Más allá de estas interacciones desde el lugar de usuario, el objeto-artefacto de la innovación dotado de autonomía, demanda del sujeto ciertas competencias en programación, o al menos en la comprensión del funcionamiento de estos sistemas. Tal como postula Nicolas Bourriaud, en el libro *Posproducción*, la creación ya no pretende originalidad sino

inventar protocolos de uso para los modos de representación y las estructuras formales existentes. Se trata de apoderarse de todos los códigos de la cultura, de todas las formalizaciones de la vida cotidiana, de todas las obras del patrimonio mundial, y hacerlos funcionar. Aprender a servirse de las formas, (...), es ante todo saber apropiárselas y habitarlas.

Los protocolos actuales en materia de innovación propondrían dos lugares de participación posibles para el sujeto: diseñador o usuario. Como diseñador, el manejo de código permite diseñar estos objetos/artefactos modulares. Quien no participe de la creación y no se actualice en el aprendizaje de código, podrá interactuar sólo como usuario. Como artistas y participantes activos de la innovación, el desafío está en diseñar con lo preexistente una obra autónoma, que dialogue con las anteriores y, en el mejor de los casos, con las próximas.

Arte y Transdisciplina

En este contexto, cualquier disciplina y/o campo, y por lo tanto incluso el arte, se desarrollan a partir de técnicas y colaboraciones que pueden combinar elementos diversos: por un lado, las tecnologías tradicionales. Por otro lado, tal como fue expuesto en el presente trabajo, estas nuevas tecnologías y las proyecciones en el campo de innovación proponen la ampliación de la función de los objetos/artefactos interactivos hacia nuevos márgenes de desarrollo objetual con tendencia a lo virtual. Un ejemplo claro de esta visión se postula en la llamada abierta para artistas al premio STARTS 17 de la Comisión europea para honrar la innovación en tecnología, industria y sociedad estimulada por las artes¹², donde en la presentación de las motivaciones de la convocatoria se postula que

El rol de los artistas ya no se ve más como propagación de conocimientos y habilidades científicas y tecnológicas hacia el público en general, sino más bien como una especie de catalizador que puede inspirar y desencadenar procesos innovadores. La práctica artística de la exploración creativa y la apropiación experimental de las nuevas tecnologías tiene un amplio potencial para contribuir al desarrollo de nuevos productos y nuevos modelos económicos, sociales y empresariales.

Un mismo objeto/artefacto puede tener distintos campos de aplicación puesto que su constitución colaborativa para el desarrollo implica una construcción híbrida, interdisciplinaria, y su aplicación es transversal y trascendente de lo disciplinar, volviendo a los objetos/artefactos transdisciplinarios. Los objetos-obra a diseñar implican la participación de distintas disciplinas fundamentales para que la obra (este objeto específico) pueda ser o suceder. El objeto es el que demanda conocimientos específicos, generando colaboraciones para su elaboración.

En este contexto colaborativo, el arte aporta herramientas y capacidades de exploración: ideas y dimensiones creativas, imaginarios posibles

¹² STARTS 17 Grand prize of the European Commission honoring Innovation in Technology, Industry and Society stimulated by the Arts “The role of artists thus is no longer seen to be just about propagating scientific and technological knowledge and skills among the general public but much more as a kind of catalyst that can inspire and trigger innovative processes. The artistic practice of creative exploration and experimental appropriation of new technologies has a wide reaching potential to contribute to the development of new products and new economic, social and business models. <https://starts-prize.aec.at/en/open-call/>

¹¹ <https://deepmind.com/research/alphago/>

como propuesta para el desarrollo de soluciones a través de estos objetos/artefectos. Para el trabajo en colaboración, las artes escénicas hacen un gran aporte desde la experiencia en composición interdisciplinaria de objetos-obra. En este sentido, estos conocimientos son valiosísimos en los espacios de creación en colaboración de un objeto/artefacto.

Si las artes aportan campos de exploración y herramientas de trabajo interdisciplinario en función de sus antecedentes en la creación de un objeto-obra, las ciencias naturales aportan metodologías de trabajo y análisis de los comportamientos de los objetos/artefectos autónomos. Las ciencias exactas y computación por su parte, proveen herramientas para el desarrollo de lenguajes de programación y análisis de sistemas complejos.

Conclusiones *Open End*

En este contexto transdisciplinario, el sujeto en tanto creador ya no necesariamente opera directamente sobre el objeto material, sino que diseña los módulos que le permiten al objeto tanto material o virtual desarrollarse. En estas modalidades de creación de objetos/artefectos colaborativos y autónomos, la idea de autoría resulta cada vez más extraña, no sólo porque la creación del objeto/artefacto es en proceso colaborativo, sino porque también la interactividad y autonomía del objeto/artefacto 'deviene' en nuevas modalidades distintas de su constitución original. Estas situaciones dinámicas, nada tienen que ver con la idea de concepto cerrado en la que históricamente se puede considerar un autor.¹³

La naturalización de nuestro ambiente artificial y de los artefactos que lo componen en nuestra era, implica una conciencia del acceso global al mundo virtual otorgado en primera instancia por internet, y una operación directa en el ámbito local del mundo físico.

El artista/diseñador que interactúa en este contexto puede y debe operar sobre estas condiciones, para señalarlas, poetizarlas, trabajarlas desde los múltiples recursos, politizarlas, y realizar tantas acciones como la obra demande.

¹³ Se refiere aquí a los cuestionamientos ya planteados por Michael Foucault en la conferencia ¿Qué es un autor? <http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/15927/1/davila-autor.pdf>

Un escenario de objetos autónomos interactivos y responsivos que invitan al sujeto a reposicionarse en el cotidiano como intermediarios, implica un hito histórico, una adaptación del peso de la revolución industrial. La perspectiva de innovación está aún abierta por distintos factores. Por un lado, como en toda proyección, hay que dejar un margen para el encuentro con las sorpresas del desarrollo de dicho proyecto. Pero, por otra parte, nuestra adaptación en tanto sociedad es más lenta que la velocidad del desarrollo tecnológico. De esta manera, el sujeto no puede contener y dominar los grandes volúmenes de información y todas las particularidades y lenguajes codificados de cada uno de los campos en que las innovaciones se proponen. Por este motivo, el sujeto que quiere participar activamente en este terreno debe comprender las dinámicas, sistemas y elementos de esta transformación en sujetos intermediarios. Estas son las únicas herramientas que poseemos para intermediar en este contexto dominado por objetos interactivos que operan activamente en nuestro ambiente artificial.

BIBLIOGRAFÍA

- Burriaud, Nicolás. *Postproducción*, Edición, Adriana Hidalgo.
- Baudrilard, Jean. *El sistema de los objetos*, México, 2010.
- Bertalanffy, L. V. *General system theory; foundations, development, applications*. New York, George Braziller, 1969.
- Christensen, C. M. *The innovator's dilemma: when new technologies cause great firms to fail*. Boston, Mass, Harvard Business School Press, 1997
- Dosi, Giovanni. *Sources, Procedures, and Microeconomic Effects of Innovation*. pp. 1120-1171, Journal of Economic Literature, Vol. XXVI, September 1988.
- Equihua Zamora, Luis F. Y Fonseca Murillo, Andrés. "La evolución de los objetos". págs. 68-75. Revista *Ciencias* 67, Julio-septiembre 2002.
- Feynman, Richard. Artículo "There is plenty of room at the bottom". Revista *Engineering and Science*, 1960
- Foucault, Michael. ¿Qué es un autor?, "Literatura y Conocimiento", 1999 <http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/15927/1/davila-autor.pdf>
- Heidegger, Martin. *La cosa. conferencias y artículos*, Serbal, Barcelona 1994.

- ---. "Construir Habitar Pensar". Apunte de Estética Diseño II, Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo. Universidad de la República, Montevideo.
<http://www.fadu.edu.uy/estetica-diseno-ii/files/2013/05/Heidegger-Construir-Habitar-Pensar1.pdf>
- Julier, Guy. *La cultura del Diseño*, Editorial Gustavo Gili, Barcelona.
- Kozak, Claudia. *Tecnopoéticas argentinas. Archivo blando de arte y tecnología*, Caja Negra, 2012
- Krippendorff, Klaus *The Semantic Turn: A New Foundation for Design*, CRC Press, U.S.A, 2006.
- Latour, B. *Reassembling the social an introduction to actor-network-theory*, Oxford University Press, Oxford, 2005.
- Manzini, Ezio. *Artefactos: hacia una nueva ecología del ambiente artificial*, 1990
- ---. *Desing, when everybody designs*. MIT 2015.
- Sibilía, Paula. *El Hombre postorgánico - cuerpo, subjetividad y tecnologías digitales*, Fondo de Cultura Económica, Argentina, 2013.
- Tukle, Sherry. *La vida en la pantalla: La construcción de la identidad en la era de internet*, Paidós, Barcelona, 1997.

REFERENCIAS WEB

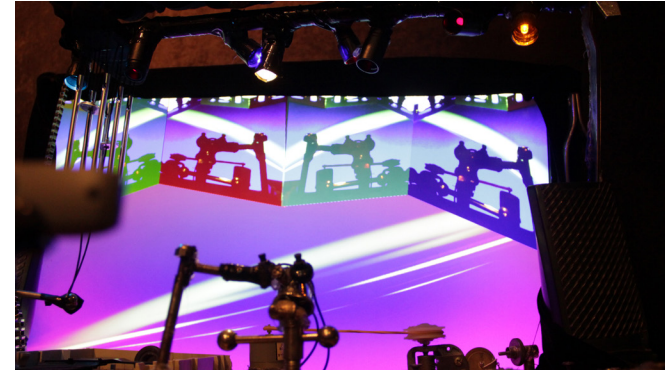
- Dockrill, Peter. For The First Time, Scientists Have Encoded a Movie Into The DNA of Living Bacteria. Science Alert- 13 Julio 2017
<https://www.sciencealert.com/for-the-first-time-scientists-have-encoded-a-movie-in-the-dna-of-living-bacteria>
- Syntechbio, red de laboratorios de Biohacking en latinoamerica
<https://www.syntechbio.com/>
- Instructables, plataforma de proyectos DIY
<https://www.instructables.com/>
- FabLab, red mundial de Laboratorios y talleres de trabajo <https://www.fablabs.io/>
- Artículo sobre *AlphaGo*
<https://deepmind.com/research/alphago/>
- STARTS 17 *Grand prize of the European Commission honoring Innovation in Technology, Industry and Society stimulated by the Arts*
<https://starts-prize.aec.at/en/open-call/>

Anexo fotográfico

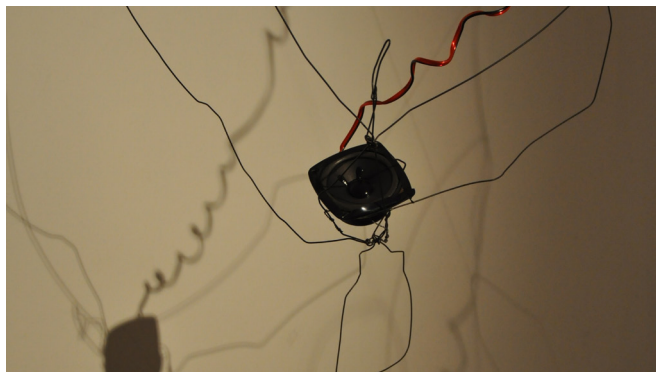
Las obras fotografiadas son de artistas que participaron como estudiantes o como docentes de la carrera de posgrado Especialización en Teatro de Objetos, Interactividad y Nuevos Medios de la Universidad Nacional de las Artes



Obra: Cielo de ti
Autora: Daniela Lieban
Fotografía: Alejandra D'agostino



Obra: Recital Robot
Autores: Grupo P.I.E.
Foto: Alejandra D'agostino



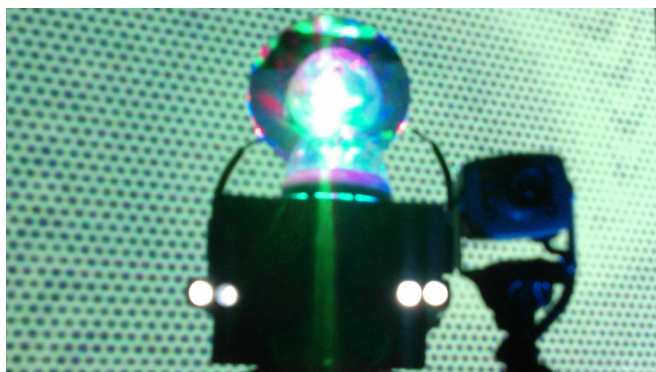
Obra: Sortilegio para ser visto
Autora: Sara Valero Zelwer
Fotografía: Sara Valero Zelwer



Obra: Concierto para equipaje
Dramaturgia, coreografía y dirección: Tatiana Sandoval.
Compañía cuerpoequipaje.
Fotografía: Patricia Ackerman



Obra: María Magdalena o la Salvación
Autoras: Silvia Maldini/Ana Alvarado
Fotografía: Silvia Maldini



Obra: Persecución Lumínica
Autor: Sebastián Pascual
Fotografía: Alejandra D'agostino

AUTORIDADES

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LAS ARTES

Rectora
Prof. Sandra D. Torlucci

Vicerrectora
Lic. Diana Piazza

Secretario General
Prof. Sergio Sabater

DEPARTAMENTO DE ARTES DRAMÁTICAS

Decano director
Prof. Gerardo Camilletti

Secretario de Investigación y Posgrado
Prof. Marcelo Velázquez

Prosecretaria de Investigación y Posgrado
Prof. Silvana Franco

Directora de la Carrera de Posgrado Especialización
en teatro de objetos, interactividad y nuevos medios
Lic. Ana Alvarado