

# FIESTA EN EL ZOO

Performance, ritual y espacio público. Procedimientos y estrategias para el abordaje de un acontecimiento relacional

TRABAJO FINAL DE LA LICENCIATURA EN TEATRO

Estudiante: María Luz Chaves

Asesora: Lic. Ana Guillermina Yukelson

Asesora externa: Esp. Lic. María Victoria Steffolani Ulla

Noviembre 2021

## INDICE

INTRODUCCION.....	6
CAPITULO 1: NEXOS Y DISTANCIAS ENTRE TEATRO, PERFORMANCE Y ESPACIO PÚBLICO .....	10
Consideraciones Socio-históricas.....	10
Teatro Relacional .....	13
Performance .....	16
Espacio Público .....	21
CAPITULO 2: PROCEDIMIENTOS Y ESTRATEGIAS DE LA EXPERIENCIA PERFORMÁTICA.....	24
Trazando puentes. Acerca de la Fiesta en el Zoo y la performance .....	24
Entretenimiento y eficacia. Restaurando conductas.....	25
Dinámicas que ordenan el relato .....	29
Etapas de la performance presentes en el proceso.....	30
Comunitas: la disolución de fronteras .....	33
Performance dentro de la performance .....	35
El elemento compartido: Teatro Relacional .....	36
La búsqueda del tesoro como dispositivo.....	39
Participantes o co-generadores .....	43
Espacio público y teatro de invasión .....	47
Posibilidades y decisiones.....	48
El Parque Sarmiento, un texto de la cultura cordobesa .....	50
Usos políticos .....	51
El Parque de antaño.....	52
CAPITULO 3: LA PROPUESTA ESCÉNICA .....	53
Del cuento al guión .....	53
Tecnovivio como posibilidad convivial.....	59
Sobre los ensayos.....	62
CONCLUSIONES.....	67
BIBLIOGRAFIA.....	70
ANEXO .....	72
Guión dramático .....	72
Kit de exploración .....	80
Mapa .....	85
Vestuario.....	88
Rosendo .....	88

Rosaura .....	90
Ficha técnica: el uso de WhatsApp .....	91

*A Cristina*

*que a través de su ausencia física me enseñó el valor del presente.*

Quiero agradecer

A mis asesoras Ana y Victoria, gracias a ellas consigo este logro, por su paciencia y acompañamiento, siendo guía e inspiración.

A Abril Drewniak y Nicolás Torres que se mantuvieron firmes en el intenso proceso que mantuvimos para llegar a donde estamos.

A Rosina que me acompaña desde el primer día, en cada paso que doy, por su cariño y amistad.

A todas las personas que estuvieron y están a mi lado apoyándome, por ser fuente de contención y amor.

A mi mamá, que gracias a que ella pudo ser, yo soy.

A mí, por mantener firme el árbol de la esperanza.

## INTRODUCCION

La presente investigación es elaborada dentro del marco de Trabajo Final de grado de la Licenciatura en Teatro de la Facultad de Artes de la Universidad Nacional de Córdoba. Desde su inicio se asumieron como parte de la concepción de investigación - creación - producción, distintos roles en dirección, dramaturgia, diseño, montaje de la puesta y producción por parte de la tesista; mientras que las acciones performáticas son ejecutadas por lxs<sup>1</sup> performers convocados a tales efectos, Abril Drewniak y Nicolás Torres.

La búsqueda llevada a cabo indaga sobre los vínculos entre performance, espacio público y teatro relacional, para la creación de la experiencia escénica que hemos denominado *Fiesta en el Zoo*.

A continuación desplegamos los conceptos que permiten adentrarnos en un universo conceptual lejano para nuestra praxis habitual, con la finalidad de problematizar el cruce de disciplinas y encontrar alternativas para la creación escénica como: la inclusión de elementos performáticos en una experiencia teatral, el abordaje del espacio público en el transcurrir particular del tiempo de la pandemia por Covid-19, la creación de una partitura relacional donde nos vemos imposibilitadxs de abordar ciertas respuestas por parte de lxs participantes, y cómo la puesta en el espacio de la experiencia dialoga, de manera inesperada, con el conjunto de los elementos dramáticos. Resulta importante señalar que para el presente Trabajo Final el espacio público es el componente que ordena y dispone las materialidades, es decir, no se concibe al espacio público como escenografía sino como parte de la dramaturgia.

La investigación aborda varios ejes de análisis y, a la vez, problematiza los elementos compositivos propios de un acontecimiento teatral con elementos performáticos en el espacio público, interrogando de qué forma es posible generar un intercambio simbólico entre lxs personas que participan. Para explorar la problemática tomamos los aportes de disciplinas que brindan herramientas tanto para el análisis del estado del arte, como para la conjugación de los elementos constituyentes del acontecimiento performático. Entre los fundamentos que componen nuestro marco teórico y metodológico se encuentran: los *estudios de performance* de Richard Schechner, de los cuales tomamos las vinculaciones entre teatro y ritual, el carácter procesual de toda performance, las etapas de la misma, el diálogo inherente entre performance y el espacio donde se

---

<sup>1</sup> Para la elaboración del informe de Trabajo Final, se utilizó el Manual de Recomendaciones para el uso de lenguaje incluyente y no discriminatorio en textos de la UNC.

ejecuta. En relación a las herramientas para la creación y puesta en diálogo de los objetivos de la investigación, el trabajo del dramaturgo, director e investigador español Juan Pedro Enrile, resultó de sumo interés y especial consideración ya que propone una poética distinta a las del teatro argumentativo o narrativo, estableciendo una nueva vinculación entre el *público* y la *obra*, dejando esas terminologías atrás para ser nombradas de ahora en adelante como *participantes* que experimentan, dentro de un *dispositivo* que tiene un carácter reglado al igual que un juego, a la vez que coloca a lxs participantes como núcleo de la experiencia. Por último cabe mencionar los aportes del investigador brasileiro André Carreira que desde las nociones compositivas de una obra de *teatro de invasión* en el espacio público, nos permite anclar la investigación en un territorio específico, poniendo el énfasis en el carácter procesual de los ensayos y el abordaje desde la teoría antes expuesta aplicada al espacio de trabajo.

Durante el proceso de ensayos hemos contado con la supervisión y asesoría de María Victoria Steffolani Ulla, Especialista en Performance y Licenciada en Teatro, quien ha cumplido el rol de observadora de las pruebas que realizamos periódicamente en el espacio, aportando desde sus campos de experiencia, nociones en cuanto a la realización y optimización de los recursos escénicos. Ella participó, en un comienzo del proceso, en la elección del cuento y la creación de la partitura de acciones, siguiendo de cerca el proceso creativo y la toma de decisiones.

En un primer momento, el disparador para comenzar con la creación del dispositivo fue la elección del cuento de la escritora argentina Liliana Heker, “La Fiesta ajena” (1991), que nos generó una gran afectación emocional, por lo cual fue sencilla la toma de decisión frente a la variedad de textos que fueron seleccionados como posibles argumentos. El cuento hace un recorrido a través de la experiencia de una niña, la cual es invitada a un cumpleaños de gente que no comparte sus hábitos y nivel socio económico, pero a pesar de esta condición ella concurre a la fiesta, lo que genera un choque entre dos concepciones de participación. Presenta bajo la figura de sinécdoque, la realidad de un país en los años del gobierno neoliberal de Carlos Menem, donde la desigualdad social estaba a la orden del día y los roles, en cuanto a clase social, estaban marcados y estigmatizados. La composición de la partitura se inició en base a los recuerdos de las creadoras en aquellos años noventa, recuerdos que teníamos sobre las mujeres que trabajaban en las tareas de limpieza y cuidados en nuestras casas, así como también los registros personales de cumpleaños y fiestas que habíamos presenciado.

Luego de la elección de la excusa dramática que nos ordena en qué se va a decir y cuál es nuestra voz dentro del relato, decidimos poner en marcha un juego como dispositivo que propicie el intercambio de saberes entre las personas que participan, interna y externamente a la experiencia.

La propuesta fue en un comienzo, de carácter presencial, lxs participantes se suman a jugar un juego donde deben involucrar saberes previos y compartir experiencias con las demás personas. Se eligió una *Búsqueda del Tesoro* ya que permite reunir los elementos compositivos -teatro relacional, performance y espacio público- bajo un solo dispositivo lúdico.

La búsqueda del tesoro es un juego que permite la participación de personas de todo rango etario -siempre que haya sido configurado para tales- donde la dinámica se rige por un proceso en el cual lxs participantes van reconstruyendo información, buscando pistas, resolviendo acertijos, yendo de un punto a otro con el objetivo de encontrar indicios para la resolución o encuentro con el tesoro oculto. Uno de los elementos que genera expectativa y misterio dentro del juego es que no se sabe puntualmente qué se busca, sino que hay un fluir dentro del juego donde el consentimiento y la entrega forman parte indispensable para que se establezcan los roles dentro de la experiencia y lograr así el objetivo, tanto del juego como de la propuesta escénica, ya que la resolución del juego implica también el fin del relato.

La experiencia escénica es concebida en términos relacionales y/o performáticos aleatoriamente, pero a nivel de la trama trata de la proposición de una ya joven Rosaura - participante de aquel cumpleaños en los noventa-, a lxs participantes y a un muchacho -el mago Rosendo, que trabajó en aquella fiesta- a jugar: la búsqueda del tesoro. Lxs participantes desde sus casas, con un kit de pistas interactúan con el mago Rosendo, quien estará en el Parque Sarmiento llevando a cabo un recorrido espacial en conjunto con la resolución de pistas. Ambas dimensiones participativas, conectadas a través de un grupo de WhatsApp. Rosaura, en paralelo al relato e intercambio con el mago, cuenta a lxs participantes su experiencia desafortunada en aquella fiesta a la que fue invitada por la hija de la empleadora de su madre, la cual se dedicaba al trabajo doméstico. El deseo de Rosaura es agradecerle al mago por el trato que tuvo con ella y por eso organiza el juego. Para llevar a cabo su iniciativa, Rosaura necesita la ayuda y complicidad de lxs participantes.

El proceso de creación e investigación del presente Trabajo Final se puede dividir en dos etapas: la primera antes de la propagación del Covid-19 y la segunda, durante la crisis sanitaria hasta la actualidad. En la primera etapa se tomaron decisiones sobre la elección del texto, la experimentación en diferentes espacios públicos para luego elegir el Parque Sarmiento como espacio donde sucede la experiencia y por último, pero no menos extenso, la creación de la partitura de acciones o guión dramático, junto con la estructuración de los textos, el juego, los roles, lugares específicos de ocultamiento de pistas como sitios donde se desarrollan las acciones dramáticas, la creación de los enigmas encriptados en las pistas, entre otras operaciones. Luego que el país se viera

afectado por la llegada del virus y las consecuentes restricciones de circulación y socialización, se puso en marcha otro proceso, que se nutrió de lo trabajado hasta ese entonces, el cual se impuso de manera sinuosa, retomando dinámicas previamente descartadas y poniendo nuevamente a funcionar la creatividad para desarrollar pistas que pudieran resolverse de manera virtual y que cumplieran con el objetivo primordial de la investigación: propiciar un intercambio de saberes simbólicos entre lxs participantes.

Después de haber realizado la readecuación de la partitura al formato virtual, se abrió otro proceso que se dividió a su vez en dos etapas. La primera etapa estuvo constituida por la experimentación y ensayo con lxs performers en el Parque Sarmiento. Realizamos varios ensayos sin participantes del otro lado del teléfono mientras nos adaptamos a las dinámicas y asumimos los condicionamientos que nos imponía el espacio público. Con posterioridad al proceso de ensayos íntimos, pasamos a las pruebas con lxs participantes y eso cambió nuestra forma de mirar el acontecimiento, contrastando la idealización que tuvimos en el momento de creación de la partitura, con el encuentro -junto con las lecturas posibles- con otrxs. La tarea que más dificultades nos presentó, fue cómo introducir a lxs participantes a la historia ficcional de Rosaura y al juego, ya que por cuestiones de extensión no podía ser presentado el relato en su totalidad. Destacamos el aporte que nos brindaron las participantes que realizaron varias veces la experiencia, en las cuales hicieron devoluciones sobre el funcionamiento del dispositivo sugiriendo mejoras en cuanto a la forma de decir o relatar lo acontecido y también sobre el modo de redacción de las pistas.

A continuación se desarrollan en los diferentes capítulos, el proceso de reflexión en relación a los conceptos seleccionados para nuestro marco teórico, las estrategias trabajadas durante la investigación y creación de la experiencia teatral relacional performática así como también los resultados alcanzados en el proceso, que permiten dar cuenta de los objetivos propuestos en el proyecto de investigación.

## **CAPITULO 1: NEXOS Y DISTANCIAS ENTRE TEATRO, PERFORMANCE Y ESPACIO PÚBLICO**

En este capítulo se realiza una revisión de las construcciones históricas y sociales de los procesos de las culturas que nos posicionan en el campo de conocimientos a las que suscribimos a lo largo del escrito. Hacer el ejercicio de pensarnos como sujetos sensibles a la afectación de la historia, no sólo local sino global, nos lleva a observar los campos de interés desde una perspectiva amplia y relacional, posibilitando comprender los sucesos y hechos teatrales/artísticos bajo una lupa que complejiza la mirada hacia el objeto.

Establecemos los elementos teóricos bibliográficos de los que nos valdremos en el escrito, realizando una breve descripción y justificación de las elecciones realizadas, así como también un adelanto de los ejes de análisis y elementos que facilitaron la composición del acontecimiento singular, que se verán desarrollados en los capítulos subsiguientes.

### **Consideraciones Socio-históricas**

La historia de las artes escénicas es tan larga como la de la humanidad. Durante todos sus estadios se han experimentado varias modalidades de pautar la convención teatral. Es así que, por ejemplo, desde la Ilustración el teatro pensado para una incipiente clase burguesa cooptaron la escena, basando sus distintas poéticas en el “*como si*”. El predominio del teatro burgués, luego de la primera Revolución Industrial, en la vida cultural y artística fue buscando estrategias para abandonar de manera paulatina la representación, con recursos que terminaron por acercarla a la realidad. Entre algunas de las propuestas estéticas y corrientes que tuvieron lugar durante el siglo veinte, distinguimos: la presentación de la persona en la vida social -Goffman-, el teatro dialéctico -Brecht- y el metateatro -Pirandello- entre otras.

Sin embargo, pese a las distintas transformaciones, podemos observar elementos socio-históricos comunes dentro de los cambios ocurridos en las grandes ciudades del mundo, tanto en la concepción de las artes escénicas como en su función en las diferentes sociedades. Los elementos que pactan la convención teatral fueron modificándose en base a las nuevas estéticas propuestas y la resistencia a las mismas, generando contextos de emergencia de escenarios liminares donde se crea un pasaje de una convención a otra, pudiendo distinguir, al menos dos momentos muy

diferenciados en el siglo veinte. El primer momento coincide con las primeras vanguardias en los años veinte y treinta, surgidas luego de la finalización de la primera guerra mundial, donde la necesidad de retomar el carácter de encuentro inherente al teatro antiguo, era el faro sobre la construcción. El contexto era variado y diferente en cada país, pero tenía en común la crisis económica de posguerras, lo que desencadenó en la asunción de líderes y gobiernos totalitarios, y en la creación de la Unión Soviética, en lo político. Con el surgimiento de la primera ola de vanguardias artísticas en Europa, se dieron a conocer manifestaciones artísticas como Cabaret Voltaire de los dadaístas en Berlín, París y Nueva York, el Agit Pop, las Veladas Interdisciplinarias de los grupos futuristas, las fiestas de la Bauhaus o el Teatro espontáneo.

El segundo momento coincide con la gran explosión de las décadas de los sesenta y setenta del siglo veinte. Los ejemplos son variados según el territorio donde se dan las prácticas escénicas. Pero esos años fueron testigos del nacimiento de una nueva cultura protagonizada por jóvenes que se manifestaban en contra de la guerra y buscaban nuevas formas de vida que cuestionaba el sistema dominante. El movimiento hippie, que iba en contra de la guerra de Vietnam y las nuevas formas de control social se traduce no solo en el arte, sino también en la música de rock, la liberación sexual y la vida comunitaria; es este el escenario donde se dan muchas de las experiencias que nos sirven de antecedente para los estudios de performance actuales, entre ellas podemos mencionar: el Living Theatre, el happening, los eventos Fluxus, el Open Theatre, el body art. En Europa surgieron a su vez diversos movimientos estéticos como los situacionistas, el Théâtre du Soleil, el Teatro de Guerrillas en España, el parateatro de Grotowski. Estas fueron expresiones que rompieron con la idea del arte como objeto para considerarlo una experiencia superior; todas ellas fueron el reflejo de las expresiones que estaban atravesando los diversos territorios, como el Mayo Francés, en el cual estudiantes y obreros se levantan en contra del sistema político, así como también, en Alemania la creación del grupo revolucionario de izquierda, que luchaba contra la brutalidad policial y el régimen político imperante. También influyeron en la creación y proliferación de la performance artística el feminismo, la liberación gay, la música punk y rock y el ecologismo. Es una tarea compleja determinar el nacimiento de las prácticas performáticas, en cuanto manifestación artística, pero existen antecedentes que trazan un recorrido que nos sirve para contextualizar el surgimiento de expresiones que hoy denominamos *performance*. Los sucesos que ponían en riesgo el cuerpo humano como cuerpo social, pusieron en discusión la continuidad como especie humana y la manera de atravesar dichos momentos se manifestó en acciones. Ante una posible guerra con uso de armas nucleares entre Estados Unidos y Rusia, el constante temor de que los cuerpos podrían llegar a ser exterminados masivamente, repercutió en la experiencia física ya

que resultó liberador desde la concepción de poner la propia materialidad del cuerpo en juego en las acciones artísticas y de protesta, con la incertidumbre de no saber si iba a existir un mañana.

A su vez, desde un contexto disímil con los países del hemisferio norte, se encuentra América Latina, que durante la segunda mitad del siglo veinte se caracterizó -tristemente- por intermitentes períodos de golpes militares, suspensión de democracias y pérdida de libertades colectivas e individuales, en cuanto a la expresión de pensamiento y acción. Bajo este escenario represor, surgen como respuestas, propuestas artísticas clandestinas que, vistas en el tiempo, forman parte de los grandes cambios en la concepción de las artes escénicas en nuestra región. Como ejemplos encontramos los grupos de creación colectiva, las prácticas participativas en Brasil, las dramaturgias colectivas colombianas y peruanas, y el teatro comunitario que se dio en Argentina -o en el exterior pero encabezado por argentinxs- y del que aún quedan reverberancias de esas prácticas en Córdoba particularmente.

Podemos observar que, dentro de la región latinoamericana, los cambios en los paradigmas artísticos se generan a partir de situaciones liminales (Diéguez, 2014) de procesos simultáneos y de similares características, donde se ponen en cuestionamiento los relatos que sostienen los sistemas de gobiernos totalitarios. Es bajo este panorama donde la participación del público y la creación escénica alternativa toman protagonismo en Córdoba durante comienzos de la década del setenta. Para conocer nos servimos de las reminiscencias y documentación de las experiencias pasadas transmitidas por docentes del Departamento de Teatro de la UNC e investigadorxs, donde se remontan a las prácticas y modos de creación que surgieron y los escenarios donde se llevaban a cabo las acciones: teatro en casas particulares, en la calle, itinerante, performances participativas, teatro foro, creación colectiva (Halac, 2006). Los grupos de teatro independiente cordobés tuvieron su protagonismo durante el tiempo que pudieron subsistir sin ser perseguidos por la última dictadura militar, la cual se cobró la vida de muchxs artistas, pero quienes pudieron escapar son las voces que transmitieron aquellas experiencias de formas de creación diferentes a las tradicionales, explorando también temáticas de la realidad emergente local y mundial. Los procesos de expresiones teatrales novedosas y de estéticas vanguardistas en Córdoba durante la pos dictadura, son nuestros antecedentes e inspiración para crear formas escénicas que difieran con el canon de creación hegemónica, explorando estéticas y proponiendo modelos para compartir las subjetividades sociales; es en este punto que decidimos enfrentar la creación desde la perspectiva y propuesta del teatro relacional.

Como antecedentes más cercanos al presente de la experiencia escénica, nos encontramos con propuestas que enriquecieron la composición de *Fiesta en el Zoo*. El grupo Bineural Monokultur

presenta hace ya tres años una experiencia que refiere al *audio tour* como dispositivo de desplazamiento en el espacio público, donde a través de un aparato tecnológico individual, es guiado el recorrido grupal: la experiencia llamada *PaLePo (Paseo de Lecturas Posibles)* invita a reconocer bajo diferentes parámetros, el espacio público generando conexiones transversales. Otra de las experiencias que reconocemos en la Ciudad de Córdoba, que tuvieron lugar durante el 2021 es la búsqueda del tesoro propuesta y ejecutada de manera virtual por el medio de comunicación audiovisual La Tinta que por motivo de su aniversario, propuso una búsqueda de tesoros ocultos en lugares icónicos de la ciudad, brindando las pistas desde la cuenta de Instagram: se escondía un *tesoro* por día y pertenecía a quien primero descifrara el lugar y fuera por él. Como último antecedente que vale mencionar, a su vez más actual, encontramos la experiencia que nos brindó *Amor de Cuarentena*, en el marco del Festival Internacional de Teatro del Mercosur, mediante la cual se relata a través de audios de WhatsApp, la experiencia de una persona -aparentemente ex pareja- que recuerda vivencias pasadas, eso motiva el contacto. La propuesta es unidireccional, una persona envía audios y fotos, mientras quien está del otro lado sólo debe dejarse invadir por las sensaciones que los audios suscitan.

## **Teatro Relacional**

Tanto en *Estética relacional* como en *Teatro relacional*, Nicolás Bourriaud (2006) y Enrile (2016) respectivamente, exponen las causas históricas y estéticas que los llevaron a la creación de los documentos de los cuales nos valemos para la presente investigación. Como hemos visto en el recorrido histórico, desde fines del siglo pasado, diversxs autorxs y hacedorxs teatrales indagan en las nuevas problemáticas que surgen a partir de la crisis de la representación -que suele situarse a nivel mundial, pero siempre atendiendo cada autor al territorio que le es propio-. De estos estudios se discuten las nuevas prácticas que se desvinculan o directamente rompen con el modelo teatral dramático que venía funcionando hacía más de un siglo. Es allí donde Enrile nos sitúa en el campo de rupturas y creación de nuevas formas dramáticas, como el teatro relacional.

La representación comenzó a formar parte de muchos de los estamentos de las sociedades y sus culturas, a partir del momento en que el capitalismo se instaló como modelo que abarca los distintos ámbitos de la vida en sociedad, donde una de las funciones del arte rupturista -del modelo de mercancía artística como bien en circulación-, va en contra de la tendencia representacionista, evidenciando los mecanismos que lo componen para poder despegar la ilusión de lo que se está observando y poder tener una experiencia más del plano de lo real que de lo ficticio. Podemos

afirmar que en muchos ámbitos y acciones de la vida existe la representación, en cuanto a representar -volver a hacer presente algo que ya sucedió en el pasado- y en este sentido el arte no queda exento. El teatro -tanto como las otras expresiones artísticas- es necesariamente representación, en mayor o en menor medida; por lo antes expuesto, acordamos con lo expresado por Erving Goffman (1971) en cuanto a que la vida social puede ser observada y estudiada bajo el lente del mundo como un teatro, en el cual cada quien representa un papel y desarrolla sus actividades en base ese papel o rol asignado -por el entorno o por decisión propia-, llevando a cabo un accionar susceptible de generar algún tipo de influencia en el encuentro con otras personas.

Nos valemos de los aportes de Goffman ya que consideramos al autor un antecedente importante en relación al estudio de los comportamientos sociales y artísticos desde una mirada crítica hacia la representación, tal como lo plantea Enrile en su investigación sobre el teatro relacional, generando un aporte similar pero específicamente desde el quehacer teatral. Como elemento fundante de esta estructura relacional encontramos el rasgo característico: no hay separación entre personas que miran y que ejecutan, todxs ejecutan, produciendo así un cambio de paradigma y una ruptura en cuanto al rol de la expectación. No es objeto del teatro relacional el abandono del poder en cuanto a destrucción -por parte de los creadores-, sino a una distribución diferente al anterior modelo tradicional hegemónico: “A personifica a B mientras C lo mira” (Caballero Cano, 2016, p. 130).

Enrile con su propuesta distributiva en cuanto al poder de accionar y ejecutar en la escena, manifiesta que existe un abandono de poder de parte de lx artista y, por ende, una toma de poder por parte de lxs espectadorxs. De este modo, se genera un cambio no sólo en la categoría sino que también a la hora de enfrentar el acontecimiento relacional, pues hay un pasaje de la expectación a la participación de la acción teatral, se produce una transferencia de esta capacidad de producción, abandonando el mero lugar de espectadorx. Esto se logra a través de la puesta en marcha de estrategias para que el compartir el poder de acción sea lo más cercano a la realidad, abandonando el *como sí*. El teatro relacional opera entonces como una herramienta que nos permite cuestionar las estructuras que existen actualmente dentro del arte y la sociedad ya que las posibilidades que se abren frente a la operación de tomar decisiones, si bien es algo que está mediatizado y, podríamos decir, influenciado, se corre del lugar de control habitual para que otrxs ejecuten, poniendo a lxs participantes en el lugar de la acción. El objetivo de la utilización de las herramientas del teatro relacional es poner en discusión situaciones o decisiones que se toman de forma “natural” y reflexionar a partir de la exposición en una representación. Desnaturalizar los roles simbólicos que

nos son otorgados y que ejercemos en la acción artística en mayor o menor medida, esa es la tarea del acontecimiento relacional.

Otro de los elementos distintivos que caracterizan al teatro relacional, es la importancia que tiene el *dispositivo* (Enrile, 2016, p. 39) dentro de la construcción teatral. Enrile nos advierte sobre la importancia del artefacto ordenador, ya que propone una lectura alterna y crítica, sobre los instrumentos que disponen orden, y las relaciones de poder que operan dentro de ellos. La propuesta teatral que realiza el autor, se basa en nuevas formas de vinculación y roles dentro del acontecimiento escénico, para así generar un cuestionamiento sobre el orden en general, y del dispositivo teatral hegemónico en particular. La tarea de creación de distintas formas de vincularse con el objeto escénico no es para nada sencilla ya que hay que situar la obra en la frontera entre realidad y ficción: “No es una ficción, ya que son los espectadores los que están accionando, pero tampoco es realidad cotidiana ya que las acciones están guiadas por unas reglas que sólo funcionan durante la realización escénica” (Enrile, 2016, p.41).

El funcionamiento del dispositivo depende de cómo se plantea el mismo y el rol que van a desarrollar lxs actantes -devenidos en esta investigación en performers-, ya que el objetivo no es construir una argumentación sobre un hecho -real o ficticio- o una narración, sino la construcción de un contexto participativo. En este sentido nuestra propuesta tiene que ver con la construcción de un juego y en cómo ambos dispositivos posibilitan la participación, y tienen sus reglas en común. Más adelante se desarrolla el análisis de las elecciones.

El teatro concebido desde esta óptica, nos permite evidenciar los mecanismos para luego contrastarlo con la representación del mundo real: el teatro relacional desnuda las operaciones que se presentan en la sociedad para compararlo tanto con el mundo de la política, como con el social-vincular. Toda manifestación artística se puede trasladar a las estructuras, ya que en ellas operan relaciones de poder -simbólicas, económicas, políticas, de género-; esto es en tanto hablemos en términos de ilusión, ya que la injerencia de las performances artísticas no tiene tanta intrusión como si las tienen las performances sociales. Si bien el Teatro Relacional tiene un “traspaso de poder ilusorio y circunstancial” (Enrile, 2016, p. 15), brindando la posibilidad de transformación dentro del hecho artístico, no así a gran escala en el mundo real; pero de todas maneras este pasaje de poder puede ser leído como metáfora de la posibilidad de transformación a nivel individual y grupal que tenemos en la vida cotidiana, operando así en la obra de arte como representación de todas las estructuras en las que estamos inmersos y las posibilidades de transformación de las mismas en la vida social concreta. Este último aspecto genera un punto de contacto con lo que Schechner (2000, p. 90) denomina como *Transformances (o performances que transforman)*: “la performance es

social, y es en el nivel de la performance donde convergen drama estético y drama social”, agrega que “la función del drama estético es hacer para la conciencia del público lo que el drama social hace para sus participantes: proporcionar un lugar y unos medios para la transformación” ya que ambas conductas responden a poder de transformar, aunque de manera parcial y dentro de la convención de la experiencia, el estado de las cosas.

## Performance

Recordemos que el término *performance* no tiene una definición única, ni límites fijos, ya que se nutre de otras disciplinas para hallar su significado, buscando romper barreras y combinar elementos dispares, escapando de toda definición estática. El concepto de performance tiene en su carácter ontológico definiciones, de las cuales nos valemos de dos de las mismas, como puntapié inicial para comenzar a abordar e intentar definir a qué nos referimos cuando hablamos de *performance*. En un primer lugar, nos encontramos con la definición que proviene de la lengua anglosajona, que está relacionado con el rendimiento, aunque aparece en otros contextos disímiles donde el sentido de la palabra cambia en base a lo que antecede o sucede a la expresión, siendo delimitada por el contexto más allá de la palabra por sí misma; su segunda acepción es la que se usa para definir prácticas artísticas y sociales, se utiliza como sustantivo, como concepto teórico, pero también como lente metodológico.

El lingüista y filósofo John Austin desarrolla la teoría de los actos del habla a lo largo de conferencias, donde el énfasis se coloca en la utilización de la palabra *performativo* para referirse a aquellos enunciados -verbales o escritos- que cambian el estado de las cosas. Desde ese momento la palabra performativo se asocia con los actos, palabras, sentencias que cambian el estado de sujetos y objetos. El aspecto principal de los enunciados performativos, según Austin, tal como indica el nombre de la recopilación de sus conferencias *Cómo hacer cosas con palabras* (1979), es que crean una nueva realidad inexistente hasta el momento. El filósofo se opone a las ideas que lo preceden, ya que no está de acuerdo con el lenguaje ideal por tildarlo de inservible para hablar y explicar el mundo, y que está lejos del alcance de las mayorías. Su obra se basa en el estudio de los fenómenos lingüísticos y no de las representaciones de los mismos.

Siguiendo los rastros que nos deja el concepto de performance para la construcción de sus definiciones nos encontramos con la influencia que tuvo la antropología social en relación al mismo<sup>2</sup>.

Entre los aportes que realiza esta disciplina, durante extensos años, se pueden distinguir algunas posiciones metodológicas y de abordajes repudiables -bajo nuestra lectura- por la pretensión de imponer supremacía de una raza por sobre otra. Los estudios de performance del siglo veinte rechazan el enfoque colonialista bajo el cual se estudian e investigan los comportamientos que no son propios de la cultura euro centrista, de que forman parte investigadorxs; lo que decanta en una puesta en foco sobre cuestiones locales, que forman parte de la identidad cultural o social de quienes investigan y ejecutan. Los estudios que se realizaron en aquellos años nos permiten contrastar las prácticas que se llevan a cabo actualmente, como estudios de las performances tanto humanas a pequeña escala, y sociales o masivas, agrandando la escala.

La observación participante y la utilización de métodos cuantitativos para los análisis, llevaron a lxs investigadorxs a estudiar no sólo los modos de organización social y sus jerarquías, sino también las prácticas culturales, rituales y manifestaciones propias de cada grupo social. Es en este punto donde nos encontramos con Víctor Turner (1920), antropólogo británico, que desarrolla sus estudios en base a los ritos y símbolos de las culturas y, a su vez, la función social que cumplen en las mismas, ampliando la participación de lxs antropólogxs en el campo de estudio. Una vez en contacto con Turner y su método e investigaciones, nos conectamos con investigadorxs que nos acercan aún más al objeto de estudio desde una perspectiva artística como la de Schechner y Diana Taylor.

Los estudios acerca de lo que es performance y lo que no es, son muy diversos y el campo es tan amplio, casi inabarcable, ya que según la corriente en la que basamos nuestro trabajo, toda acción puede ser considerada y estudiada como performance, dando la posibilidad a que cualquier persona se autodenomine hacedorx de performance o performer. Taylor (2011) ha señalado que, más que preguntarnos por: ¿Qué es y qué no es performance? resulta más pertinente preguntarse por: ¿Cuáles son las posibilidades de acción en torno a esta disciplina, que no es posible a través de otros fenómenos?

Cuando hablamos de performance, nos referimos a una conducta comunicativa que forma parte de las relaciones y vínculos que se establecen en la vida en sociedad, donde están incluidas las practicas ceremoniales, de encuentro, de intercambio de conocimientos, de mercancías, costumbres

---

<sup>2</sup> La antropología social tiene su auge a fines del siglo XIX cuando desde Europa se intentó realizar un estudio sistemático sobre los comportamientos de lxs humanxs en las colonias que estaban bajo el poder de países europeos. Se realizaron durante años estudios analizando los comportamientos, celebraciones, manifestaciones y performances de los pueblos, de los que poco se conocía, por la distancia primera que impone el lenguaje, más allá del dominio político y social.

u otros bienes. Es una disciplina que nos permite analizar en tanto lente epistemológico de estudio, el comportamiento humano -y de algunos animales también-. La utilización de la palabra performance hace referencia a una conducta que no es realizada por primera vez, sino que rehace, que se realiza siempre como repetición de una vez anterior, careciendo de originalidad y con la posibilidad de repetirse *ad infinitum*.

Los estudios de performance son interdisciplinarios ya que se oponen a una clasificación cerrada en cuanto al objeto de estudio, se caracterizan por presentarse inacabados, de significados plurales, múltiples lenguajes y a veces hasta contradictorio en sí mismos. Las temáticas que problematizan escapan de una pretensión de clausura de fronteras y delimitación precisa; es bajo este aspecto fundante de los estudios de performance que se pone el foco, no en la definición de las fronteras del conocimiento, sino en la apertura y mixtura de elementos que componen el saber.

Tal como propone Schechner (2000), el campo de estudio de la performance puede abarcar el amplio espectro del comportamiento humano, mirando bajo su lente toda actividad humana -actual o pasada- como performance, ya que son conductas que al ser realizadas, no por primera vez, se las denomina *restauradas* (p. 107). El abanico es amplio como la cantidad de acciones que comprende; el espectro incluye desde lo cotidiano: comer, trabajar, asear, jugar o bailar, hasta las que son conductas que se realizan de manera periódica -actos electorales, obras de teatro, celebraciones religiosas, deportivas, entre otras-. Todas las acciones que realizamos contienen en sí mismas una estructura de realización donde hay ciertos pasos que deben presentarse para que la acción cumpla su función (social), así como también se analizan y estudian los rituales en cuanto a procedimientos y etapas para que garanticen cierta función transformadora -eficacia-. Las performances que forman parte del cotidiano nos permiten comprender que toda acción es siempre restaurada, anclando allí la riqueza y variedad de los estudios de la performance: extraer los elementos para la repetición de acciones, transformando el marco y la función, estableciendo un vínculo entre el arte y las conductas restauradas, asumiendo la potencia en la reproducción y traducción de acciones -aparentemente inéditas- a un lenguaje artístico.

Se puede comprender la dimensión del concepto de performance también desde el punto de vista de la acción, ya que la misma disciplina se encuentra dentro de las artes de acción en la cual se hallan el *happening*, los *actuales* y el teatro foro. Siguiendo con esta línea de estudios podemos pensar que esta definición ha quedado desactualizada, ya que tanto en las artes escénicas como en las performáticas lo que ocurre es real, se ejecutan acciones y resulta imposible escapar del marco que le da la espectación. El hacer y mostrar que se hace, propio de algunas manifestaciones performáticas, guarda una íntima relación con el marco de la teatralidad, es por eso que la

performance como las artes escénicas comparten elementos no tan solo en su conformación si no en el hacer mismo. Ejecutar una performance de algún suceso o comportamiento anterior, tiene como finalidad restaurar su comportamiento y llevarlo nuevamente al plano de lo real que está aconteciendo, ya sea por su importancia en cuanto a la eficacia -cumple una función puntual dentro del tejido social- o al entretenimiento -cumpliendo función de diversión o esparcimiento- o bien una mezcla de ambas (Schechner, 2000, p. 21). El autor plantea que algo es una performance en la medida que una cultura particular con la convención, la costumbre y la tradición dicen que lo es. Pero la disolución de las fronteras entre arte y vida posibilita que cualquier acción pueda ser comprendida, leída o estudiada *como* performance.

En sus comienzos, los rituales garantizaban la eficacia de alguna práctica o bien la transformación de un estado de la o las personas. Desde tiempos remotos, la humanidad llevó a cabo ceremonias y rituales que hoy se pueden estudiar como performances, porque son conductas restauradas de algún suceso anterior y se ejecutan con una finalidad particular. Sin embargo lo que se restaura nunca resulta igual puesto que los elementos que componen dicha conducta están en flujo permanente, cambiando así el resultado y generando un original distorsionado, del cual se valdrá para futuras restauraciones.

La performance como es reconocida en la actualidad, tiene sus primeras manifestaciones en prácticas artísticas en las que se hacía hincapié en el cuerpo de lxs espectadorxs: era un acontecimiento que no pasaba por la instancia de expectación, sino por el contacto con otro tipo de experiencias disímiles a las que el teatro a mediados del siglo veinte permitía, ya que estimulaba los sentidos y la participación. Lxs espectadorxs formaban parte activa del suceso, se les otorgaba la licencia de accionar o bien la experiencia performática era de carácter territorial, una vez dentro ya formaban parte constitutiva. Se instalaron en algunas experiencias teatrales, dinámicas de participación dentro de los límites de la convención, esto es: alguien hace algo para que alguien más lo vea o bien tenga la posibilidad de ser partícipe del hecho performativo. De esta inclusión se desprenden algunos de los interrogantes para nuestra investigación: ¿En qué se diferencia la performance artística y la obra de teatro, si ambas manifestaciones han sido pensadas por alguien que muestra algo para que alguien observe o participe? ¿Qué diferencia hay entre performer y actor o actriz? ¿Qué sucede cuando dentro de un biodrama, unx actuante repite su texto al igual que unx performer repite su partitura? De manera apresurada podemos afirmar que diferencias hay, aunque a simple vista no sean detectables; pero para comprender lo que define a una u otra práctica hay que estudiar las convenciones que operan en cada circuito artístico y cuál es la noción en común de lo que es una performance, ya que al tener fronteras móviles, delimitar resulta imposible.

Fernando De Toro, en su libro *¿Qué es performance?* (2014) hace diferentes planteos sobre la aparente relación que existe entre el teatro y la performance en la actualidad, arribando a discusiones que resultan novedosas en cuanto a los límites de una disciplina y de la otra. El investigador critica a Schechner por la no delimitación de conceptos dentro del campo de los estudios de performance y, a su vez, nos invita a profundizar en definiciones que nos darán más claridad a la hora de investigar y estudiar las performances artísticas. De manera tímida y sin caer en conceptos cerrados De Toro nos brinda la posibilidad de pensar a la performance como una palabra comodín que cobra sentido cuando es puesta en relación con otra palabra u objeto que le otorga su razón. Esta aclaración nos sirve para comprender el porqué de los diversos usos en ámbitos fluctuantes en los que se aplica -performance deportiva, automovilística, sexual, feminista, identitaria-. Pero yendo específicamente a los aportes que realiza el autor a nuestra investigación, resaltamos dos reflexiones que resultan centrales: el carácter performático del teatro y la teatralidad.

Cuando Austin en su conferencia número ocho brinda nociones fundantes en cuanto a los enunciados performativos, nosotrxs lo hacemos extensivo a la práctica teatral, puesto que hay obras de teatro -Beckett y Ionesco por ejemplo- en las que los enunciados se alejan de la enunciación y toman carácter performativo. Lo que se está diciendo en escena tiene un correlato directo con la acción, no se aplica el juego del *como si*, sino existe la intención textual de que lo que se esté diciendo en la escena tenga una correspondencia unívoca con lo que se hace. Es de esta manera que encontramos un diálogo con lo expuesto en aquella conferencia de 1955 y lo que actualmente se pretende clasificar como teatro performático; esto es que no exista distancia ficcional e ilusoria entre lo que se dice y se ejecuta. Desde este punto de vista, se torna necesario tomar la definición de teatralidad brindada por De Toro y ponerla en función de la presente empresa: la teatralidad, en una performance teatral, se define como “espesor de signos” (p. 31) con función comunicativa, en la cual conviven ambas disciplinas. La performance teatral es concebida por De Toro como una “puesta in situ de una actriz o de un actor, de una problemática (ficción-simulación), y un juego”, a continuación agrega que “el performance teatral posmoderno no performatiza una palabra o un espectáculo, sino una problemática, que deviene central, no solamente para el teatro, sino para toda la cultura posmoderna” (2014, p. 32).

Habiendo realizado un recorrido por lxs autorxs que abordan las problemáticas que giran en torno a la performance, los cuales sirven de base y fundamento para nuestra investigación, podemos concluir, en una primera instancia que lxs autorxs, afirman sus estudios sobre el carácter efímero de las performances enfatizando en el *hic et nunc* de las presentaciones, su particular relación con el

público y la dialéctica que sostiene la performance teatral con el espacio físico en que se lleva a cabo la acción.

Las concepciones anteriormente nombradas, serán retomadas en relación a la experiencia escénica en el apartado: Trazando puentes. Acerca de Fiesta en el zoo y performance.

## **Espacio Público**

Llevar el teatro de la sala a la calle no necesariamente es entender a la ciudad como dramaturgia, desde la perspectiva de Carreira (2017), ya que se estaría planteando el mismo modelo en cuanto experiencia de recepción, donde unxs ejecutan y otrxs miran. Invadir la ciudad significa, construir la obra con el espacio, pero no desde el lugar de la observación pasiva, sino desde el habitar los espacios ofreciendo estrategias para brindar una experiencia estética distinta a la que se puede tener en una sala o en una obra de teatro callejero. Existen dentro de esas estrategias, poéticas que se construyen en torno de la experiencia que se pretende ofrecer el *Fiesta en el Zoo*.

En la calle o el espacio público reina la inestabilidad e imprevisibilidad, no hay mucha seguridad y no sólo en el sentido de la delincuencia, sino que puede ocurrir algo inesperado, para lo que se puede estar preparadx y brindar una respuesta. La calle, en tanto espacio para la acción, es un lugar de contradicciones y tensiones. Pero a su vez, el espacio público es el lugar óptimo para dejar de lado la representación -en el sentido teatral- ya que en ella se da el juego vivencial, desnudando los mecanismos que en el teatro de sala se usan para la construcción de ilusión. No sólo las personas que participan de la experiencia estética están involucradas sino también, lxs transeúntes junto con la manifestación de diversidad cultural y social que habita esos espacios.

La propuesta de Carreira analiza de qué manera, dentro de los espacios públicos, existe la posibilidad inherente de crear juegos: zonas de peligro, campos de fuerzas, tensiones dinámicas; para ello es necesario enfatizar en los elementos de teatralidad -como espesor de signos- que son parte del paisaje y del espacio.

Dentro del espacio público las personas utilizan como referencia, en el proceso de reconocimiento de las ciudades, los caminos, los límites, los puntos nodales; estas son algunas de las formas en que se establece la relación entre lxs usuarios y los espacios públicos urbanos. Como esquema para comprender el desarrollo de las prácticas dentro de las ciudades, Carreira ofrece un punteo de etapas donde lleva como resultado la conformación de la imagen de la ciudad. Las etapas

indicadas son tres: en primer lugar se encuentra la *mirada individual* sobre los espacios, que responde al cómo se habitan desde una perspectiva individual, basándonos además en las experiencias que se realizaron anteriormente allí; de esta condición es que se desprende la segunda etapa donde todo espacio es escenario de *prácticas colectivas*, es el lugar donde se montan las ficciones, ya que pasa desde el lugar de la experiencia colectiva a grandes escalas o en pequeños grupos sociales; por último nos encontramos con quien ordena y delimita, no sólo la habilitación de los espacios si no las prácticas que allí se realizan, respondiendo esto a *discursos institucionales* (Carreira, 2019, p. 45).

Es bajo estas concepciones que pretendemos con el estudio de las prácticas y luego, con la realización de la performance relacional, lograr en mayor o menor medida, la repetición para inscribir nuevos usos dentro del repertorio colectivo. Entendemos el espacio urbano, no como un escenario para las performances teatrales, sino como “el lugar en el cual el fenómeno escénico ocurre como integrante vivo del acto social que allí sucede” (Carreira, 2017, p. 57).

Tomamos también las nociones y aportes del artista visual Santiago Cao (2018), quien a través de la técnica de la cartografía sensible, desarrolla una teoría sobre los usos de los espacios públicos, entendiendo las dinámicas que se dan en las distintas zonas, no como hechos aislados unos de otros, si no como una red de relaciones y dependencias que se dan por cercanía. En base a la propuesta de Cao, nos apoyamos en las definiciones que plantea sobre espacio y lugar, además de la descripción de las normas que operan en la cotidianidad de los espacios. Es necesario resaltar que la propuesta de teatro en espacios públicos es bajo la concepción de convivencia entre el hecho, las dinámicas y materialidades propias del lugar, lejos de confrontar con las normas -institucionales y sociales- que allí operan, sino más bien desviándose, haciendo un uso que no es el esperado.

La cartografía nos sirve de herramienta para leer los espacios y comprender las normas que operan en los mismos y las posibilidades que a su vez brindan, quiénes pueden hacer uso -y quiénes no- valiéndonos de utillaje para la lectura de la multiplicidad de elementos que se encuentran en ellos, pero haciendo especial foco en los cuerpos y su ordenamiento en el espacio. El estudio sobre la cartografía de un lugar nos ayuda a pensar sobre los espacios que están deshabitados, los ocupados, y las posibilidades de prácticas que estas condiciones posibilitan o limitan.

Con el objetivo de encontrar las similitudes -con sus distancias- entre Carreira y Cano es que llegamos a apreciar que ambos proponen una concepción del espacio público no inherente a las sociedades sino como algo que se construye con cada una de nuestras acciones y, por eso mismo tiene la capacidad de organizar la vida y mutar en base a sus usos, seamos nosotrxs quienes

pongamos los límites y reglas o las instituciones. Los dos autores comparten la visión sobre la potencialidad de los espacios, entendida desde la posibilidad que habilita a que sucedan de manera imprevista, acontecimientos que resultan extraños a las dinámicas, pero que a su vez contienen un gran potencial expresivo y teatral. Ellos ponen el acento en la capacidad que tenemos como sociedad de cambiar las representaciones simbólicas de los espacios, influenciados por el paso del tiempo y las prácticas en los espacios que inscriben nuevos usos, percepciones y subjetividades.

Finalmente, a modo de motivación de búsqueda para el trabajo de la creación performática relacional, es que traemos una frase donde Carreira (2017) utiliza una elocuente metáfora para explicar el deseo de seguir utilizando espacios no pensados para la representación: “La calle es como un pizarrón mal borrado en el cual se escriben nuevos textos” (p. 50).

Lo antes expuesto será problematizado, secuenciado y pormenorizado para la creación de la experiencia teatral *Fiesta en el Zoo* en el siguiente capítulo.

## CAPITULO 2: PROCEDIMIENTOS Y ESTRATEGIAS DE LA EXPERIENCIA PERFORMÁTICA

Tomamos como posición epistemológica en la investigación, al igual que los estudios de performance de Schechner, el lugar del *entre*; aquella zona de límites difusos, donde las disciplinas que componen el hecho se nutren una de otra generando un híbrido en cuanto a creación, que se puede nominar como acontecimiento o bien como experiencia, pero no bajo la noción de “obra” ya que esta concepción está ligada al objeto acabado, y en el caso del arte -específicamente teatral- a la noción de objeto creado y terminado, a la espera de la expectación, condición sine qua non para completar la dinámica teatral.

Nuestra indagación deviene del proceso de diálogo interdisciplinario entre, tres fundamentos que ponen en relación universos teóricos y prácticos singulares. Resulta importante señalar que la investigación hace hincapié en el proceso de creación y aprehensión de herramientas, no tanto en el resultado de la misma como pieza acabada; si bien el resultado -la experiencia- es en cierta medida el reflejo del proceso, ya que en sí misma no da cuenta del extenso camino recorrido en la búsqueda de ricos cruces disciplinarios así como de las idas y vueltas que llevaron a la toma de decisiones para la generación de lenguajes que permitieron construir el horizonte epistemológico de lxs creadorxs. El objetivo de la propuesta es estudiar las prácticas que nos condujeron al lugar arribados y no los resultados en sí mismos.

Los fundamentos teóricos que nos sirven de guía para la creación del acontecimiento, a la vez que problematizan y enriquecen las discusiones presentadas en torno a la toma de decisiones, dan lugar al desglose de los procedimientos y estrategias por categoría teórica que pusimos en marcha para arribar a la construcción tanto del guión dramático como de la experiencia en sí.

### **Trazando puentes. Acerca de la Fiesta en el Zoo y la performance**

Al inicio de la investigación surgió como inquietud explorar un modelo diferente de presentación convivial (Dubatti, 2003) desde la performance. Frente a nosotrxs se abrió un abanico de posibilidades casi infinito donde las acciones artísticas podían llevarse a cabo en consonancia a la Escuela de Estudios de Performance de Schechner, al considerar cualquier actividad cotidiana como *conducta restaurada*, concepto central que pretende, escapar de toda pretensión de originalidad en

cuanto acto único. Preguntarnos por el sentido ontológico de ¿Qué es performance y qué no lo es? no conduce a certezas que sean interesantes para nuestra investigación, sino que caemos en la tramposa delimitación de disciplinas, dicotomía propia de la lógica binaria del mundo capitalista occidental, cuando sabemos, tal como expusimos en el capítulo 1, que la performance en cuanto disciplina se rehúsa a ser delimitada. Por eso, el objeto de los estudios de performance, abarca un amplio espectro de disciplinas, como ser el teatro en sus vastas manifestaciones, la danza y la música; comprende también ritos y ceremonias, papeles y roles que desempeñamos en la vida social, familiar, laboral, cultural, cotidiana, actos y manifestaciones colectivas, entre otros ejemplos que se pueden citar. No es factible delimitar un único campo de estudios, sino que cuando utilizamos el marco que nos brindan los estudios de performance, nos estamos refiriendo a un “entre”, actividades que responden a más de una naturaleza, escapando de toda pretensión de pureza disciplinaria. Más que un único y abarcable campo de estudios tomamos a las performances en su carácter múltiple bajo la noción de “acto de transferencia donde la memoria colectiva se transmite en ceremonias compartidas” (Taylor, 2011, p. 11), enlazando estos *actos* con el acontecimiento, desde la mirada que posamos en la celebración de cumpleaños y la restauración de la Búsqueda del Tesoro; mediante estas ceremonias, junto con la teatral, transferimos no sólo un qué, sino también una manera de traer estos actos al presente, con sus representaciones actualizadas y orientadas a una experiencia relacional y performática.

En relación a estas consideraciones, basamos el análisis y la construcción *Fiesta en el zoo* bajo los fundamentos del material recogido de los estudios performáticos artísticos de Schechner, que nos sirvieron tanto de modelo como de referencia para la creación de una propuesta teatral que combina los aspectos de la performance, sin dejar de lado el rol activo de lxs participantes y la relación con el entorno en que se realiza.

### **Entretenimiento y eficacia. Restaurando conductas.**

Durante la indagación encontramos de manera recurrente comparaciones y similitudes existentes, históricamente en occidente, entre las performances, rituales antropológicos y el teatro como acontecimiento social, entendiendo que estas actividades mantuvieron una relación dialéctica en la formación de los rasgos distintivos. Sin embargo el teatro toma elementos del ritual para su constitución, así también el ritual se desarrolla a partir del teatro. Los puntos en común no son pocos y la lista puede ser muy extensa, por eso nos vamos a detener sólo en aspectos fundamentales para la creación del acontecimiento. Para comenzar, el ritual y el teatro comparten la

dinámica básica de encuentro que se puede simplificar en términos de *reunión - representación - dispersión* (Schechner, 2000, p. 99), modelo de convocatoria que está presente en todas las artes escénicas y en muchas performances artísticas contemporáneas. Ambas formas de expresión comparten la metaforización de situaciones en pos de brindar una lección, un mensaje o cumplir cierta función catártica en la sociedad. Como bien sabemos la función del teatro griego del siglo V a.C. era brindar una experiencia que elevara los sentimientos de los espectadores. La actividad teatral, incluía a las temáticas abordadas, actores y dramaturgos, también el lugar donde se ubicaban los teatros, la distribución de público, el consumo de sustancias, la accesibilidad a los espectáculos, duración y demás elementos, que constituyen una muestra del ordenamiento de la sociedad de un entendimiento de valores, dinámicas sociales y políticas de la época. En otras latitudes y tiempos el ritual cumplía la misma caracterización: se podían conocer los pueblos y las temáticas que abordan a través de sus ceremonias. Pero aquí es necesario hacer mención de cuáles son los rasgos distintivos entre el ritual y el teatro, ya que si bien ambas actividades comparten características, su diferencia fundamental es que en el ritual prima la eficacia de las acciones que se ejecutan, buscando una transformación de la situación precedente, objetivo que no se logra de otra manera más que realizando el ritual; mientras que en el teatro predomina el entretenimiento sobre la eficacia. Ambas características no forman una polaridad en la cual una condición excluye a la otra, sino más bien forman parte de un continuum, una *trenza* (Schechner, 2000, p. 35) en la cual no existe un ritual puramente eficaz como tampoco una obra de teatro completamente de entretenimiento. Schechner utiliza la metáfora de la trenza, ya que ambos componentes se entrecruzan y están presentes en mayor o menor medida en las dos manifestaciones, tensándose o aflojándose pero presentes.

La propuesta *Fiesta en el Zoo* pretende poner en funcionamiento esa trenza ya que buscamos, principalmente, entretener y ofrecer un modelo de mundo que se fundamenta, en el momento presente con performers que representan personajes siendo metáfora y realidad dentro de los parámetros de verosimilitud, en el espacio público. Los elementos constituyentes de esta experiencia son tomados en préstamo del ritual, con el interés de alentar la participación de las personas involucradas, depositando sus creencias en el hecho artístico, buscando tanto la diversión como los potenciales resultados. Para lograr el objetivo que se propone, hay que participar, no sólo desde la creencia si no desde la acción –en un presente virtual y a distancia-. Como mencionamos en el capítulo primero, la performance se posiciona en el *entre*, ya sea de disciplinas, contextos, definiciones, y para la creación no hicimos otra operación que estar en ese umbral, mantener una doble presencia: “*performance aquí y ahora de hechos ocurridos allá y entonces*” (Schechner, 2000, p. 88), para “*ritualizar: hacer la performance de un ritual*” (Turner citado por Schechner, 2000, p.

204). En cuanto a los aspectos sobre la participación, son abordados en el apartado de teatro relacional.

Durante la construcción de la partitura de acciones, o mejor llamado guión dramático de la performance *Fiesta en el Zoo*, se mezclan acciones y pistas que tensan o aflojan la trenza de entretenimiento y eficacia al momento de completar la experiencia artística. Como por ejemplo, en el guión dramático, en la **Pista 4** (Anexo), se invita a lxs participantes a resolver el laberinto que lleva directamente al lugar donde el personaje de Rosendo debe dirigirse para la continuidad del juego. Sin la resolución no se logrará el cometido particular para esa instancia, sin dejar de señalar que el objetivo mayor de la performance es llegar al horario pautado y con el tesoro encontrado. Esto implica la resolución de una serie de pasos previos para alcanzar la meta, pero no restándole importancia al entretenimiento que se nos presenta en la representación de Rosendo en el Parque Sarmiento recorriendo las vivencias de un tiempo pasado. La eficacia en la experiencia no podrá ser medida en términos de una permanencia en la temporalidad sino en la duración intrínseca del suceder de la performance que repite y restaura una acción conjunta y pública con el accionar íntimo y privado de quien realiza la propuesta.

Como piedra angular de los estudios de performance desarrollados por Schechner, encontramos a la *conducta restaurada* (2000, p. 108) como la característica más importante de la performance y eso se refleja en el abordaje metodológico de las conclusiones a las que arriba. Aquí nos detendremos para profundizar en el concepto y, en especial, atendemos las conductas que estamos restaurando en el quehacer de la experiencia. La conducta restaurada es definida por Schechner (2000) como “actividad humana -sucesos, conductas- que tienen la cualidad de lo que llamo “conducta restaurada” o “conducta practicada dos veces”, actividades que no se realizan por primera vez si no por segunda y ad infinitum”. (p. 13)

La definición que tomamos nos permite comprender a la conducta como repetición, pero no de lo mismo ya que haciendo lo mismo por segunda vez, la igualdad de condiciones es imposible de repetir. La conducta es siempre igual pero a su vez diferente; es y no es, constituyendo así una paradoja. Para poder acercarnos a las conductas y su restauración es que clasificamos y estudiamos las *cintas de conducta*, que Schechner (2012, p. 72), expresa como “secuencias y elementos que se pueden transferir, cambiar, de carácter simbólico y reflexivo de las cuales nos vamos a valer para producir performance”. La selección de las cintas que deseamos restaurar para lograr la performance y sus objetivos, abandonan el estudio de la generalización y apuntan a lo básico que compone la performance: los comportamientos *in situ*, buscando hacer historias con sucesos y cosas que ya sucedieron.

Como primera muestra, la más significativa, en *Fiesta en el Zoo* se restaura un juego llamado “La búsqueda del tesoro”, el cual tiene elementos constitutivos y pasos específicos que nos posibilitan la restauración. Hay una consigna, un objetivo material y un objetivo temporal. Se trata de seguir una serie de pasos y sortear las dificultades que se nos presenten, resolver las pistas y actividades propuestas por quienes organizamos y, de esta manera, se “garantiza” si los pasos previos se resuelven de forma eficiente para llegar al tesoro.

De manera subterránea se propone el drama que también lleva a la restauración de un suceso inexistente pero potente para el desarrollo del acontecimiento, la situación “cumpleaños”, presentada en nuestra la sociedad latina de occidente, como un evento social, por lo general vinculado a los festejos infantiles, donde se conmemora un aniversario de nacimiento. Los festejos de cumpleaños se caracterizan por ser una celebración donde una o más personas se reúnen para felicitar al cumpleaños; podemos hacer una simplificación de los elementos básicos compositivos de una celebración de este tipo: nos encontramos con una reunión social de por lo menos dos personas, una torta, pastel o postre que sirva de sostén para velas y el canto de las personas que realizan la acción para felicitar, junto con la acción de restauración de la conducta del encender la vela, pedir deseos, soplar y compartir el alimento. Este encuentro se puede comprender en términos de ritual, pues hay una reunión, una acción simbólica de pasaje -en cuanto al aniversario de nacimiento-, un convite para luego finalizar con la dispersión de sus participantes.

En *Fiesta en el Zoo*, Rosaura es una niña que acudió a una fiesta de cumpleaños de una amiga y, en su relato por medio de audios pregrabados, hace la reconstrucción verbal de los hechos sucedidos en aquel cumpleaños. De manera análoga lxs participantes de la búsqueda del tesoro tendrán la posibilidad de restaurar la situación de cumpleaños junto a Rosaura adulta, con la particularidad que cada unx de ellxs desde sus territorios, también colaborarán con ella para restaurar algunos de los elementos de la fiesta que son representativos, como por ejemplo, los juegos, el convite -virtual- o el show de magia que se realiza en medio de la experiencia; las conductas a restaurar implican complicidad entre Rosaura adulta y participantes. Por otro lado se encuentra Rosendo, que es el personaje que realiza el recorrido espacial mientras lxs participantes dan las direcciones a donde dirigirse. Rosendo realiza una restauración múltiple ya que él fue parte del cumpleaños donde acudió Rosaura -restaura trucos y memorias de aquella fiesta-, también es nieto de un jardinero del Parque Sarmiento donde su abuelo plantó árboles y plantas, actividad también realizada por nuestro personaje, el cual terminó teniendo el mismo trabajo que su abuelo; luego restaura diversas acciones que tanto la persona que lo encarna -Nicolás Torres- como el personaje Rosendo realizan en sus vidas cotidianas -armado de barcos de papel, canje de dinero por

bienes, videollamadas con personas del otro lado del teléfono-. Por su parte, lxs participantes restauran conductas que tal vez realizan por primera vez pero que no desconocen, porque forman parte del universo cultural de aquí y ahora, y tampoco son inéditas o nunca realizadas por nadie. Se trata de movilizar la participación por medio de la restauración de actividades propuestas que remitan a un universo ficcional y de sensaciones, para lograr un cambio de estado -con respecto al anterior- en cuanto eficacia, así como proponer el entretenimiento, siendo ambas dimensiones, constructoras del acontecimiento.

### **Dinámicas que ordenan el relato**

Una vez que reconocemos, detectamos y podemos reproducir las cintas de conductas elegidas para el desarrollo de la performance es que procedemos a establecer una dinámica en cuanto al desarrollo y avance de la estrategia para el cumplimiento del objetivo lúdico primario, encontrar el tesoro en el plazo establecido. Como ya fue nombrado anteriormente el modelo de reunión, representación y dispersión es específico del hecho teatral, pero al mismo tiempo hemos sumado un elemento que añade complejidad a la experiencia en el espacio público, como el desplazamiento o itinerancia, la cual implica el desarrollo de dinámicas grupales remotas que se darán en el recorrido de Rosendo por el Parque Sarmiento de la ciudad de Córdoba. Este modelo es el que Schechner denomina *procesión* (2000, p. 78), de cuyos elementos constitutivos nos valemos para la creación y justificación del guión dramático de *Fiesta en el zoo*.

El modelo de performance basado en la procesión, que se asemeja a una peregrinación, cumple con los siguientes componentes: está ensayado y planeado de manera rigurosa; tiene una trayectoria prescrita; se detiene en lugares asignados donde ocurren pequeñas performances dentro de la estructura mayor. Cuando creamos la partitura uno de los elementos fundantes fue el desplazamiento por el espacio; se escogieron minuciosamente los lugares donde se realizan las estaciones y también dónde ocurren las performances secundarias, como cuando se sucede el *Show de Magia* o bien el lanzamiento de los barcos de papel. Cada momento en la obra es referenciado en torno al lugar donde son realizadas las acciones para vincular el juego con el sentido dramático. Si bien Rosendo es el que arroja el barco al agua, cada participante será instado a realizar la misma acción desde el lugar que se encuentre, no siendo un límite la presencialidad en el espacio, cumpliendo con la acción -que es lo más importante- de echar a andar un barco en el agua. Este modelo que tomamos prestado de rituales del Paleolítico, cobra actualidad cuando podemos

implementarlo en las performances actuales sin que pierda su vigencia. La trayectoria está preestablecida y llevamos a cabo muchos ensayos en el espacio público para poder contemplar las diferentes condiciones que pueden surgir durante la obra en vivo, evitando la desconexión de lxs performers, pero sin perder de vista la noción que el trabajo en un campo dinámico y tan fluctuante como lo es un lugar público de tal magnitud, puede llevar a lxs performers a la improvisación de las situaciones, que pudieran surgir en el momento. La partitura se ensaya, se fija, pero dentro de parámetros de flexibilidad que permiten amoldarse a los imprevistos que pudieran suceder.

### **Etapas de la performance presentes en el proceso**

La flexibilidad necesaria no es únicamente una cualidad que lxs performers desarrollan en la soledad de sus entrenamientos, como tampoco depende de cualidades “natas” de lxs actuantes para enfrentarse a las situaciones. Como la gran mayoría de las destrezas y habilidades se entrena con gran insistencia, ya que son condiciones que ellxs tienen que tener disponibles para sostener el nexo con el espacio y lxs participantes. En nuestro caso realizamos ensayos en diferentes momentos, experimentando imprevistos y trabajando sobre el surgimiento de los mismos, a modo de preparación para la presentación final. Esta adquisición de herramientas pertenece a dos de siete fases del proceso de performance, que son: entrenamiento, taller, ensayo, calentamiento, performance, enfriamiento y consecuencias (Schechner, 2000, p.72). El modelo de las fases de la performance es una propuesta de análisis y creación no prescriptiva donde no es necesaria la presencia de cada una de las fases, sino que se puede aunar varias en una o bien, modificarse el orden. En esta etapa de creación de la experiencia, nos centramos en las etapas de entrenamiento, taller y ensayo de la performance.

Comprendemos a estas tres fases primeras dentro de lo que Schechner engloba dentro de *Protopformance* definida como “fuente creativa o impulso que da lugar a una performance, punto de partida. Una performance puede tener (y por lo general tiene) más de una proto-r” (Schechner, 2012; p. 355). Esta instancia contiene las tres etapas antes mencionadas. En este marco, entendemos al entrenamiento como la transmisión y adquisición de habilidades formales e informales; al taller como la etapa de investigación activa, donde se deconstruyen conductas, sucesos de la cultura para hacer una selección, jugar al *como si* subjuntivo para después del ensayo, llevarlo al modo indicativo -momento de apertura y selección de material-. Finalmente el ensayo es el momento de definir, cerrar las elecciones que se van a utilizar y tiene un objetivo puntual: reducir

los ruidos de la performance, lograr transmitir el mensaje de la manera más clara posible. Las etapas de taller y ensayo se dan en muchas ocasiones en conjunto, ya que ambas son momentos que pertenecen a la edición del proceso creador.

En el recorrido trazado por la dirección de la performance *Fiesta en el Zoo*, las instancias de elección de material se realizaron en mayor medida, sin la participación de los performers. En el comienzo, podemos expresar que hubo un deseo de realizar una experiencia de teatro y performance en el espacio público; y no cualquier espacio, sino en aquel que resonara en la subjetividad personal del equipo creador, es por eso que tomamos el Parque Sarmiento como primer acercamiento, el cual fue definitivo al realizar la experiencia *in situ*. Comenzamos con el entrenamiento, esta etapa se dio de una manera dialéctica ya que el espacio propone formas de abordaje junto con los conocimientos y herramientas adquiridas en cuanto al trabajo en los espacios públicos, punto en el que nos detendremos en el apartado sobre la espacialidad. El deseo de trabajar en el Parque Sarmiento llevó a adquirir conocimientos de manera informal. En primer lugar, vivenciando de manera experiencial, cuerpo en el espacio, trazando recorridos por semejanzas e intuición creadora, lo que derivó en una adquisición de saberes ya de manera formal, yendo a las fuentes donde se explicaba el qué y el cómo del espacio, rastreando la historia de las instalaciones y avanzando un poco más hacia la siguiente etapa, imaginando qué excusa teatral podría darse en el espacio.

La elección del espacio fue relativamente sencilla; lo que no se dio así fue la elección de la excusa dramática para centrar la propuesta en el Parque. Se leyeron decenas de cuentos y obras cordobesas y al no ser encontrada la excusa que nos pondría en marcha, se abrieron los caminos de las recomendaciones de historias, priorizando obras nacionales y de no ser así, latinoamericanas. Fue en esa búsqueda que apareció -por recomendación de la co-asesora María Victoria Steffolani Ulla- un cuento de Heker, el cual lleva por nombre "La fiesta ajena" que narra la historia de una niña llamada Rosaura -hija de una empleada doméstica-, quien es invitada a la fiesta de cumpleaños de Luciana -hija de la patrona, dueña de la casa-. La elección del cuento fue casi de manera inmediata, tenía los elementos necesarios para ser trasladados al tipo de dramaturgia que se pretendía escribir; la tarea fue adaptar y para ello seleccionar los momentos y conductas que queríamos restaurar. Luego procedimos a crear un nuevo contexto para que la fiesta tuviera lugar no en la casa de Luciana, donde el relato la ubica originalmente, sino en el zoológico de Córdoba.

Más tarde vinieron etapas de selección, escritura, decisiones y creación de condiciones verosímiles para llevar a cabo una Búsqueda del tesoro en el Parque Sarmiento bajo la adaptación de la historia del cuento de Heker; llevamos a cabo un trabajo de lo narrativo a lo dramático en cuanto

a la selección de personajes, cambio y actualización del espacio y el tiempo, todas estas operaciones se desarrollan en el capítulo 3.

Es en esta instancia donde lxs performers se sumaron, y aportaron desde la lectura de la dramaturgia sus experiencias. Durante los ensayos se dieron instancias de cambios en la dramaturgia y de las dinámicas del formato en vivo y virtual. Una vez incorporadxs lxs participantes, en la dinámica del acontecimiento, todo cambió. Podríamos mencionar que de las etapas de la performance, el entrenamiento ha sido y es, mientras continúa el proceso de montaje, la más importante en cuanto a la estructuración de la misma. El ensayo se entiende como memorizar una partitura de acciones y actos que tienen que suceder dentro del acontecimiento, pero la preparación, supone predisponer y aprehender herramientas para “cuando surja la situación uno esté listo para hacer algo apropiado” (Schechner, 2000, p. 69).

La experiencia plantea desafíos no sólo desde la puesta sino también para lxs performers al estar frente a situaciones que pueden ocurrir en el espacio público y resultan inesperadas. La preparación que se ha realizado es para poner en condiciones ficcionales a lxs performers por si acontece algún suceso que no esté dentro de los parámetros de lo ensayado, tratando de dejar librado, lo menos posible, a la improvisación, ya que novedoso e improvisado es el momento presente y la espacialidad donde se desarrolla; más bien la búsqueda se basa en lo que señala Schechner (2000, p. 69) como “la respuesta a esa situación se selecciona a partir de un repertorio conocido (...); cuando se produce sin ansiedad esa respuesta se une con el momento y da la impresión de una espontaneidad total”. Una vez integradxs lxs participantes a la experiencia surgieron situaciones que nos colocaron en lugares no pensados, en los cuales debíamos responder de manera orgánica, tales como: el extravío de pistas, la no resolución del armado de un barco de papel, hasta llegar a un momento límite, cuando el dispositivo celular se apagó por calentamiento. Estos sucesos brindan un marco de posibilidades sobre aquellos inesperados que pueden desencadenarse en una experiencia de esta índole.

Luego de la etapa de protoperformance, prosigue temporalmente la etapa de *Performance* la cual comprende la acción en sí y está compuesta por cuatro momentos: calentamiento, performance, sucesos y enfriamiento; como momento final de toda performance, deviene la etapa llamada *Repercusiones*, la cual comprende las instancias de respuestas críticas, archivo y memoria. De las etapas Performance y Repercusiones no tenemos la posibilidad de hacer extensivas nuestras reflexiones ya que el presente Trabajo Final se basa en el exterior constitutivo de la performance *Fiesta en el Zoo*, no así de las consecuencias y efectos de la misma.

## Comunitas: la disolución de fronteras

Cuando comenzamos a redactar el proyecto que derivaría en el presente Trabajo Final, uno de los lugares de interés era intercambiar objetos o saberes simbólicos con otras personas, enriqueciendo las experiencias tanto de quien brinda, como de quien recibe; dentro del marco de una forma diferente de vinculación con lxs participantes ya que el objetivo principal era romper el modelo de representación teatral convencional y poder generar una experiencia donde todas las personas involucradas pudieran invitadas a la apertura para posibilitar un intercambio simbólico. A medida que el proceso fue sucediendo y la pandemia Covid-19 mediante, el desafío del intercambio fue mayor ya que por la implementación de un reglamento provisorio por la emergencia sanitaria, se nos brindó la opción de realizar la obra de manera virtual, lo que implicaba redoblar los esfuerzos para traducir lenguajes a su vez adquiriendo conocimientos sobre las tecnologías disponibles para realizar el cometido artístico. Volviendo a nuestras lecturas del marco teórico y metodológico encontramos variados elementos que nos posibilitaron pensar en un intercambio, ahora sí de manera simbólica, entre participantes y los dos elementos fundantes de la experiencia: espacio público y juego. Sumarse a jugar es un acto simbólico del unirse a la búsqueda que está realizando Rosendo -principalmente por videollamada- por un lado y Rosaura por el otro -vía mensaje escrito-, donde cada consigna y pista a resolver propone una dinámica que sería inconcebible sin la acción de las personas que van a participar desde sus casas. Cada participante intercambia conocimientos, experiencias y acciones, ya que no es solamente un hacer, sino un mostrar qué se hace, por ejemplo la **Pista 2** (Anexo) donde la tarea es armar un barco de papel en el momento y lanzarlo al agua como acción de doble dimensión, individual y colectiva, o bien la adquisición o el compartir herramientas, que están propuestas en la experiencia para alcanzar la resolución. Tanto lxs participantes como Rosendo intercambian conocimientos, resoluciones de pistas que son tanto del orden fáctico como simbólico. Desde la experiencia se propone un desequilibrio: Rosendo tiene un conocimiento cartográfico avanzado del espacio que lxs participantes no necesariamente, y a la inversa, participantes tienen la resolución de las pistas en sus manos, información fundamental para el desarrollo de la obra: las estrategias para propiciar la participación comprometiendo a las partes involucradas, se presentan informando que sin el cumplimiento de las pistas o el desplazamiento a los espacios, no será posible hallar el tesoro, ya que cada parte no es suficiente por sí misma.

Existen, además del intercambio de saberes y pistas, otras estrategias complementarias para generar *comunitas*. Los autores Schechner y Turner comparten investigaciones y estudios realizados en comunidades originarias, en oriente fundamentalmente, sobre los rituales que se llevaban a cabo

antes de las conquistas europeas, que se restauraron en el momento de las investigaciones y que perduran aún en la actualidad. Estas pesquisas extensas y de rico abordaje, sirvieron de base para los estudios desarrollados por Schechner sobre la performance de las comunidades y su extensión no sólo a las artes sino también a la vida cotidiana.

Una de las conceptualizaciones principales que logran desarrollar extensamente ambos autores y sobre la cual nos interesa adentrarnos, es *comunitas*, concepto que es definido como “ese achatar todas las diferencias en el éxtasis que tan a menudo caracteriza a la performance (...) entonces, y sólo entonces, puede ocurrir el intercambio” (Schechner, 2000, p. 34). Ese *achatar* de diferencias no es generado de manera espontánea sino que se llega a lograr a través de una serie de procedimientos. Las estrategias que se llevan a cabo para propiciar la *comunitas*, fueron puestas en relación con el objetivo de la experiencia así como también con los lenguajes, tiempos y espacios utilizados en la creación del guión dramático y partitura de acciones. Con el afán de generar una común unión entre quienes participan de la performance es que a todos se les envía un *kit de exploración*, el cual está formado por materiales como pistas, entre las cuales se encuentran: mensajes encriptados, laberintos, textos indicativos que requieren un despliegue de acciones como el armado de un barco de papel o la germinación en tierra de una semilla. De esta manera igualamos a los participantes en material e información; se pretende que quienes hayan tenido experiencias en el Parque Sarmiento o con los hechos relatados en la obra, puedan compartir esta información para ayudar a la resolución de las pistas. Todas estas estrategias son intentos por rescatar de la memoria, aquellas fiestas y experiencias sucedidas en este Parque, o en alguno de similares características para la puesta en situación de las vivencias que allí se suceden.

La experiencia propuesta, como *Búsqueda del Tesoro*, implica no sólo una *comunitas* en términos de estamos todos juntos en la misión de encontrar el tesoro, sino también la inclusión de elementos que suponen una dificultad a la hora de resolver las pistas para lograr el objetivo final. Estos obstáculos pueden ser la falta de ubicación en el espacio explorado por Rosendo, o ignorar el uso habitual de los lugares que allí se señalan, la falta de conocimiento para resolver pistas ya sea en sí misma, como en la falta de habilidades específicas -como saber armar un barco de papel-, o bien el elemento tiempo, que corre a pesar de la experiencia personal. Hay una utilización diferente de lo que supone el uso temporal, ya que si bien la obra se plantea aparentemente en su matiz de entretenimiento, también hay una tarea que cumplimentar y eso ha de ser en un período de tiempo establecido; una vez que se cumple el horario, el juego termina, sea descubierto el tesoro o no, interrumpiendo la actividad tanto en el grupo de Whats App como el contacto individual que Rosaura mantiene con cada participante.

## Performance dentro de la performance

Antes de continuar con el desarrollo conceptual de otros elementos de la composición performática, consideramos importante la revisión de aspectos que competen a la participación de quienes conforman la obra y los grados de involucramiento a los que se pretenden arribar.

El teatro, a diferencia de otras manifestaciones comunicativas como por ser el cine, la televisión o la música -reproducida en canales digitales- es un sistema de comunicación en dos direcciones cuando se plantea una especie de diálogo vivo entre la obra y quienes espectan o participan de la misma, incluyendo a esta lógica dialéctica como parte fundante en la obra. Schechner nos deja en claro sus posturas en cuanto a la dirección: “mi intención es decirle al público: para usted y alrededor de usted, se está representando una historia que necesita su apoyo activo” (2000, p. 93) y a las funciones del teatro en la sociedad, el cual “o se entreteje fuertemente en los patrones sociales más amplios, como hacen los rituales, o sirve como instrumento dialéctico y analítico para hacer una crítica a la sociedad” (2000, p. 179). Compartiendo su postura, extendemos el deseo de que prime la participación de las personas que son parte de la performance pretendiendo, tanto entretejernos en el texto cultural social-espacial, como dialogar con ciertas problemáticas y establecer una fuerte crítica. Queremos motivar el involucramiento, que haya un deseo de participar y que las condiciones de verosimilitud, en cuanto al juego, estén establecidas para propiciar un apoyo activo que se traduzca en la resolución de pistas, a la vez acordando que frente a la ausencia de participación será imposible lograr el objetivo. Sin embargo, también se puede descansar en la participación de lxs demás involucradxs, pues lo que a unxs les resulte de difícil resolución, a otrxs no y esto permite tanto el intercambio como la *comunitas* en cuanto dinámica y apoyo mutuo; lo que se pretende generar es más bien un contexto participativo donde, en la diversidad de oportunidades e instancias, no todxs pueden resolver las pistas solxs, sino que pueden ser ayudadxs y ayudar a otrxs en la medida que sea necesario.

De esta manera, diagramamos las instancias de participación en capas, las cuales están formadas por personas de diferentes edades, sexos, identidades que están frente a performers que, cuentan una historia (Rosaura) o que juegan con ellxs (Rosendo) mezclando medios teatrales -representacionales- y performáticos -conducta restaurada- con el objetivo tanto de hacer presente aquella historia como de resolver el juego que esconde un tesoro en algún lugar del parque -entretenimiento y eficacia presentes a lo largo de la experiencia-.

## El elemento compartido: Teatro Relacional

Lo que aquí nos convoca es la aplicación del paradigma relacional que fue introducido por primera vez como planteo estético por Nicolás Bourriaud en los años 90s y que luego en su libro “Estética Relacional” (2006) fundamenta. El arte relacional se basa en las interacciones humanas y el contexto social en que están inscriptas, se fundamenta en la generación de vínculos humanos artísticos distintos a las que establece el sistema hegemónico, trayendo a la discusión las estructuras de poder que operan en la sociedad -en el arte en consecuencia-, el rol que cumple el arte relacional en el contexto actual, el pensamiento colectivo y las maneras en que se pueden generar manifestaciones participativas para subvertir el orden heredado por siglos de tradición artística. Nos servimos de su libro para la aplicación de conceptos en la creación de la obra como también de una entrevista que le fue realizada en abril del año 2021 a través de una videollamada en la cual amplía la lectura del arte relacional en el marco actual de pandemia mundial frente a las nuevas lecturas y aplicaciones del arte en el presente.

A pesar de que Bourriaud introduce el término *relacional* en los estudios artísticos, quien resulta pieza fundamental para la elaboración de teorías subsiguientes, en el teatro es Enrile, como ya hemos mencionado, quien desarrolla las bases para una poética de Teatro Relacional tomando las definiciones en cuanto estado del arte que Bourriaud expone y aplicándolo directamente al teatro contemporáneo, intentando teñir la conceptualización y los modos de acción de los componentes del hecho teatral así como también el análisis reflexivo de lo que conlleva esta manera de hacer, en contraposición de las formas históricamente establecidas en los circuitos teatrales. Enrile es quien caracteriza minuciosamente el objeto con el fin de explorarlo en toda su extensión sin caer en definiciones cerradas, ya que el Teatro Relacional “tiene como objetivo construir modelos de existencia o modelos de acción dentro de lo real existente” (Enrile, 2006, p. 112) y con ese objetivo, que maneja variables tan amplias, es que caben muchas maneras de construir el acontecimiento teatral relacional.

El teatro relacional resultó una conceptiva clave para la construcción de *Fiesta en el zoo* en el panorama mundial que actualmente estamos atravesando como humanidad y la crisis pospandemia que nos deja el Covid-19, reconociendo como escenario liminar el momento social en que nos encontramos. El panorama, convulso, crisis económica, inestabilidad de las instituciones gubernamentales -no tan solo a nivel local- y casi dos años de encierro, en consonancia con la revalorización de los vínculos humanos afectivos y el sentimiento de fragilidad de la vida que nos acompañó durante los últimos años. Todos estos elementos, y más, componen el momento

presente, que contiene puntos en común con otros períodos históricos donde también emergieron formas de teatro participativo. El teatro relacional nos sirve de herramienta para insertar la propuesta artística en medio de este campo convulsionado.

Para el desglose de las herramientas que tomamos del teatro relacional en la construcción de la experiencia, podemos distinguir tres instancias que fueron abordados de manera individual para luego amalgamar con las otras herramientas compositivas de *Fiesta en el zoo*. Estas tres etapas son: elementos constitutivos del teatro relacional, la teatralidad y performatividad junto con los aspectos centrales de la creación entre los que se encuentran el diseño del dispositivo lúdico-teatral como productor de subjetividades y ordenador de los cuerpos, la vinculación con los elementos constitutivos de tiempo y espacio y por último, pero de manera central, la creación de estrategias para generar un vínculo entre participantes y el dispositivo, su rol en él, como también el trabajo con lxs performers en cuanto co-creadorxs de la experiencia. El detalle pormenorizado de las tareas compositivas del guión dramático se realiza en el capítulo 3.

En el teatro relacional lo que se pretende es generar relaciones distintas a las impuestas por el teatro convencional y construir un dispositivo en el que ocurran situaciones escénicas susceptibles a la modificación en base a lo que acontece tanto a nivel espacial como temporal. No se pueden prever y ensayar todas las alternativas posibles de un dispositivo ya que esto atenta contra el carácter vivo, heterogéneo y único que tiene cada presentación. Los elementos que nombramos anteriormente componen parte de la teatralidad, ya que la misma está signada bajo el dispositivo escénico, entendiéndolo como “productor de subjetividades y ordenador de los cuerpos en el espacio” (Enrile 2016, p. 16) que se diferencia de las expresiones del teatro hegemónico en cuanto a los roles otorgados tanto a espectadorxs, actantes y al dispositivo que ordena la acción. Es una teatralidad de la participación, quienes intervienen no resultan meros espectadorxs sino, mediante el dispositivo, se invierten los roles pasando de la observación e interpretación escénica a la acción co-creación e involucramiento físico para el desarrollo de la trama teatral, configurando una propuesta diferente de vinculación social como metáfora de las relaciones que se dan en ámbitos no teatrales.

Otro aspecto de la teatralidad, pero en el carácter dramaturgico es el que reside en contraposición al modelo dramaturgico que desencadena la acción teatral como pretexto; el modelo hegemónico se basa en el surgimiento de un hecho que modifica el equilibrio de los personajes que encarnan la trama y las acciones subsiguientes desembocan en la representación; mientras que en el TR el desequilibrio se produce cuando se incluye a lxs participantes como parte fundamental del acontecimiento, haciendo hincapié en la necesidad de la participación para el desarrollo de la obra.

Esto nos resuena en cuanto a juego, ya que si las personas no quieren jugar, el mismo no se puede llevar a cabo: es necesario el involucramiento de las partes para que el acontecimiento -o juego- se concrete, de manera contraria no se cumple el cometido.

El dispositivo de *Fiesta en el Zoo* es libre, la permanencia es optativa, alejado de la obligatoriedad de permanecer en una sala teatral, intentamos establecer una vinculación afectiva que comprometa el quehacer de lxs participantes mediante la explicación de las reglas del juego, dando la tranquilidad que van a formar parte de *sólo un juego* que necesita de la presencia y colaboración, no del individuo si no de lxs participantes para *encontrar el tesoro*, intentado superar el individualismo que tan arraigado está en nosotrxs como sociedad y que se manifiesta muy a menudo en la participación de juegos: no hay perdedorxs, todxs ganamos si encontramos el tesoro.

Enrile (2016) realiza una caracterización de los juegos en la historia de la humanidad haciendo referencia de que son actividades que fueron -y son- necesarias para la subsistencia (p. 46). Con el deseo de conocer más sobre las teorizaciones que se realizaron respecto estas actividades, consultamos aportes de los mayores referentes del tema, encontrando con que tanto Johan Huizinga en *Homo ludens* (1943) y Roger Caillios en *Los juegos y los hombres* (1967) sirven de antecedente a los estudios de Enrile, en la medida en que tanto los juegos como el dispositivo de teatro relacional son actividades que suspenden las leyes que organizan la vida cotidiana, aceptando nuevas reglas, tiempos y convenciones en tanto sean aceptadas por todxs lxs participantes. Johan Huizinga (1943) define al juego como “una acción libre ejecutada ‘como si’ y sentido como situada fuera de la vida corriente (...) que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y de un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas” (p. 31).

Mientras que Cailliois describe al juego como una actividad “libre y voluntaria, como fuente de alegría y diversión” (p. 31), además de hacer referencia al “como si” en tanto ficción, como un sustituto de la regla social (p. 35). Podemos entonces afirmar que el teatro relacional y los juegos, desde la perspectiva de los autores antes nombrados, tienen puntos en común en tanto suspenden no sólo las reglas sociales que rigen lo cotidiano, sino que instauran una nueva realidad donde, según los parámetros de verosimilitud, lo que propone el juego es real en tanto “*como si*”.

*Fiesta en el Zoo* combina elementos del teatro relacional, de la teoría de los juegos y del espacio público para proponer otra realidad, donde la posibilidad de que un tesoro esté escondido en el parque sea real, donde personas adultxs ayuden a otrxs a lograr un objetivo, utilizando una temporalidad específica y herramientas que fueron pensadas para hacer de la experiencia

performática de Trabajo Final “un contexto participativo que suspenda la sucesión temporal cotidiana y busque en el aquí y ahora, en el presente, un acontecimiento” (Enrile, 2016, p. 47).

Por último, mencionaremos la vinculación que existe entre experiencia de Teatro Relacional y la performance, ambos elementos conjugados en *Fiesta en el Zoo*. En el apartado *Trazando puentes* revisamos las herramientas que utiliza la performance para restaurar conductas con el fin de poner en funcionamiento la trenza que se teje entre *eficacia* y *entretenimiento*, en relación a esto, podemos resaltar puntos en común entre lo que se pone en juego en la performance tanto como en el teatro relacional. A estas similitudes nos referimos ya que ambas experiencias mantienen una vinculación con la incertidumbre en un punto que resulta enriquecedor para la experiencia; podemos decir que la elección de estas herramientas no es aleatoria sino que se busca provocar reacciones a situaciones donde no todo esté resuelto de antemano, de parte de participantes como de performers. Enrile (2016, p. 49) explica que el conocimiento total y el manejo de todas las posibilidades *in situ* atenta contra el dispositivo de teatro relacional, y estamos de acuerdo: se busca una reacción ante un hecho inédito -pero al mismo tiempo conocido, pues se trata de conductas restauradas- que exponga una realidad concreta y frente las posibilidades de reacción son tantas como personas participan. Otro aspecto que vinculamos del teatro relacional con la performatividad de la experiencia es uno de los objetivos que se nos presenta en Teatro Relacional (2016) donde se pretende que “el público pueda intervenir en la producción de la materialidad escénica (...) no se trata de transmitir un significado, sino de ofrecer una experiencia (...) no se trata de significar el mundo, sino de entrar en el mundo” (Enrile, p. 72), aquí es donde nos encontramos en la actividad en la que nos comprometemos desde nuestra corporalidad -a pesar de la virtualidad- como principal materialidad, descartando la dualidad del cuerpo por un lado y los pensamientos, junto con la toma de decisiones, por otro: ambas dimensiones se conjugan en *Fiesta en el zoo*. Participantes ejecutan con su cuerpo y mente acciones que posibilitan la resolución de pistas para pasar a la siguiente instancia mientras que se sigue el relato no de una historia, sino de dos en simultáneo, la de Rosaura y aquel cumpleaños y la historia de Rosendo y su vínculo con el Parque Sarmiento.

### **La búsqueda del tesoro como dispositivo**

Como ya hemos nombrado en el apartado anterior, el dispositivo puede ser estudiado en tanto forma de teatralidad, en tanto ordenador de la mirada y los cuerpos en el espacio. El teatro

hegemónico ordena los cuerpos para que estén sentados durante lo que dura la función, con luces apagadas, con disposición frontal al escenario, con cierta distancia y a oscuras, con la pretensión de captar toda la atención y sumergir al espectador en el universo ficcional que se presenta en frente. El teatro relacional no define puntualmente un dispositivo ordenador de la mirada, abre el campo de las posibilidades a la experiencia sensorial donde no existe separación entre el mundo de la ficción y el de la realidad, ambos conviven, se mezclan, prima por momentos uno sobre otro, están en constante variación y diálogo: lxs participantes son pieza fundamental del dispositivo, se lxs incluye en el desarrollo de la trama y se expresa cierta orfandad sin su participación. La experiencia no existe a pesar de lxs participantes, es una composición en conjunto, y como cada experiencia es única e irrepetible, nadie sabe lo que va a ocurrir en cada una, ya que lo que construimos con *Fiesta en el Zoo* es un “contexto donde pueden ocurrir cosas” (Enrile, 2016, p. 17), intentando fundir el límite que existe entre teatro y la vida que rodea la experiencia.

Cuando nos vimos sumerigidxs en las dinámicas que imponía la pandemia, tomamos la decisión que la presentación de *Fiesta en el Zoo* sería virtual, entonces pusimos en marcha un proceso de adaptación de lenguajes y pensamos cómo lograr la eficacia en términos de juego y búsqueda del tesoro de manera virtual -esto quiere decir que no hay co-presencia sino que se comparte la experiencia mediatizada por una herramienta tecnológica-, ya que la propuesta primera era una búsqueda del tesoro realizada de manera presencial, donde lxs participantes hacían un recorrido espacial descubriendo pistas y encontrándose con performers que complementaban la experiencia. Toda esa propuesta tal como fue concebida, se descartó. Luego nos abocamos a disponer un proceso de traspaso de unas dinámicas a otras, intentando mantener el espíritu lúdico de la primera propuesta: nos vimos en la tarea de reestructurar la experiencia introduciendo la mediación tecnológica y reducir la experiencia visual a lo que cabe en la pantalla de un teléfono celular. A esta propuesta le agregamos otro tipo de herramientas que complementan la experiencia, como el relato de Rosaura en audios cuidadosamente pre grabados -para lograr mayor nitidez-, el kit de exploración que contiene no sólo las pistas y también material adicional que enriquece la historia y también la experiencia. Las dinámicas que se dan en la espacialidad de cuerpo presente de participantes no son las mismas que en la privacidad de las casas, es por esto que pasamos del planteo de dos equipos que participaban en la misma búsqueda pero haciendo diferentes recorridos acompañadxs cada grupo por una performer, a un solo grupo de personas, todas conformando un mismo cuerpo buscador del tesoro. Anulamos también uno de los personajes que acompañaba a un grupo ya que frente a las dinámicas que se dan de manera virtual resultaba innecesaria la introducción de un personaje que naturalmente es ajena a la historia y que fue creada en base a las necesidades de la inclusión de un segundo equipo en la búsqueda anterior.

Las propuestas de cambios muy variadas, surgieron en base a pensarnos frente a dispositivos tecnológicos, que en primer lugar ordenan la mirada e imponen limitaciones. El trabajo fue arduo pero estamos convencidxs que el desarrollo de la partitura mantiene cierta fidelidad a la propuesta primera, que era la de presentar un material muy cercano con una realidad social y cultural, adaptarlo a un contexto participativo y situado en un lugar determinado, en términos de Enrile (2016, p. 61): “no pretender representar la realidad fuera del teatro, sino llevar la realidad al teatro”. El material: “La fiesta ajena” de Liliana Heker y su adaptación al presente con la finalidad de restaurar la vigencia que tienen ciertos temas, como lo es la desigualdad social y la imposición de roles estereotipados desde la infancia.

En relación a lo ya desarrollado en el apartado *Trazando puentes* en el teatro relacional no se ensaya con los actores secuencias rígidas de acciones, donde está estipulado que ante cierto estímulo corresponde una respuesta determinada. El acondicionamiento de lxs actantes en teatro relacional, así también de los performers, resulta de una preparación exhaustiva de reacciones y flexibilizaciones en cuanto al texto, acciones y toma de decisiones. Quien está ejecutando a búsqueda en el parque, es principalmente, una persona que presta su corporalidad al personaje que bien podría ser él mismo u otra persona, donde se pretende que la toma de decisiones sea bajo un sentido consecuente de lo que está exigiendo una reacción o toma de posición, así como también lo que el personaje mismo haría en ese contexto. De esta manera queremos poner en el centro, que las acciones que se realizan en la experiencia por parte de lxs performers, no responde a una rigidez partiturizada donde no hay margen para la flexibilidad, más bien todo lo contrario. El trabajo realizado con lxs performers ha sido una experiencia de constante diálogo y edición donde sentamos ciertas bases, como partes de la historia que no podemos prescindir para el entendimiento de lxs participantes, así luego con todos los demás elementos -diálogos, espacios, juegos, trucos- se manifiesten de manera orgánica, dando la posibilidad de que si algo se siente extranjero en lx performer, tiene la licencia de suprimirlo o bien transformarlo a un lenguaje que resulte cercano a las expresiones personales, además de preparar los cuerpos para la experiencia *hic et nunc*.

Una vez dejada atrás la adaptación al formato virtual, nos vimos en la situación de enunciar las reglas del juego para otorgar un marco de posibilidades, del lugar que ocupan lxs participantes en la experiencia. Estas reglas si bien guardan relación con el Teatro convencional de sala no se plantean a modo de imposición, no es intención controlar los comportamientos, sino más bien abrir las posibilidades de acción y participación. Las reglas son claras y buscan evocar a juegos que pertenecen al imaginario social, de la fiesta de cumpleaños, de juegos de mesa como experiencias

lúdicas -que más o menos- todos tuvimos por lo menos una vez en la vida como por ejemplo: horario de inicio y finalización, materiales para jugar, qué se puede hacer dentro del juego.

El trabajo dramático en cuanto traducción del texto al formato virtual, fue un proceso de vaivén entre el cuento, la partitura anterior y el diálogo con el espacio, el cual jugó un rol determinante junto con la utilización del tiempo.

El Parque Sarmiento como espacio enorme nos brinda una cantidad de combinaciones innumerables de elecciones para colocar las pistas. El recorrido cambió de la propuesta primera a la segunda, ya que en ésta última se privilegió la exhibición de paisajes por sobre la extensión de los recorridos; pudimos elegir lugares que antes no habían entrado en el trayecto por la lejanía que presentaban frente a los otros espacios de acciones, pero que guardaban una estrecha relación con la historia del Parque a su vez que revelan este carácter mágico que pretendemos poner en relieve en la experiencia. No sólo hay elementos mágicos -pero verosímiles- en el texto sino que también en espacios no tan conocidos en el Parque. Bajo estos criterios estéticos es que reformulamos los recorridos privilegiando las escenografías “naturales” que nos brinda el Parque. También la delimitación del espacio de juego, a través de la herramienta del mapa, nos otorga un marco y un límite del dispositivo; la decisión limitante es tomada por nosotros de manera arbitraria ya que tenemos en cuenta la premisa que como lugar de juego, la búsqueda del tesoro se puede desarrollar en cualquier espacio que reúna las condiciones del Parque. A nivel dramaturgia encontramos vinculación entre el espacio donde se sucede el teatro relacional y la experiencia que se suscita: no llevamos la historia real al teatro convencional, si no que expusimos la historia real en el espacio donde se sucedieron los hechos (Enrile 2016), presentado como metáfora del mundo real, sin importar el territorio donde se lleve la acción, todo bajo el propósito de difuminar el límite entre arte y vida.

Otro de los elementos del dispositivo que recibió un tratamiento especial fue el tiempo que ingresa a la composición en una doble dimensión: de la diégesis y el tiempo escénico o de la experiencia igual a la ejecución del juego. En la historia tanto de Rosaura como de Rosendo hay una evocación a hechos del pasado que se recuerdan con cierta nostalgia; entre el cumpleaños de Luciana, donde ambos personajes participaron y el presente, hay 15 años de distancia, lo que hace que los sucesos pasados se presenten con ciertas inseguridades en cuanto detalle de lo ocurrido, pero sí mucha certeza en cuanto a experiencias que marcaron el camino de dichos personajes, haciendo una utilización del tiempo de manera afectiva ya que no importa puntualmente cuánto tiempo existe entre el cumpleaños y el presente, pero sí en cuanto elemento de la afectividad de los performers. Por el otro camino, alejado de la reconstrucción de un recuerdo, se presenta el tiempo

de juego, el lapso temporal que se presenta como imposición para resolver el propósito del dispositivo relacional, que está previamente convenido en las reglas del mismo que se presentan antes de comenzar con la experiencia. Enrile (2016) expone que el tiempo de durabilidad del dispositivo es imposible predecirlo de manera anticipada a la experiencia, ya que cada presentación tiene su “tiempo específico, construido en base al vínculo que se genera con lxs participantes” (p. 156); estamos de acuerdo con lo antes expuesto, puesto que no pretendemos generar dos -o más- experiencias iguales y que los tiempos se repitan ya que nos reafirmamos en el carácter único de cada experiencia en torno al dispositivo propuesto. Pero lo que sí podemos agregar en torno a este elemento de la composición es que se especula que se resuelva en un determinado lapso de tiempo, donde se otorga tiempo adicional -de manera intencional y previsto- en caso que surjan contratiempos tecnológicos, problemas de conexión, algún interés de parte de lxs participantes en un lugar especial o bien dificultades en cuanto la resolución de las pistas conducentes. La variable de tiempo se introduce como elemento de la dramaturgia que hace peligrar la experiencia en caso que no sea descubierto el tesoro en el tiempo pautado, con una tolerancia, naturalmente de unos minutos. Con este ingrediente lo que se quiere generar es el vértigo de que no está asegurada la meta de este juego, que hay que resolver para llegar. Y en el caso de la no resolución no hay ni tesoro ni final de las historias.

El dispositivo fue tomando cada vez más forma. Definimos el dispositivo, sentamos las reglas, rescribimos la historia para la adaptación a un medio virtual, introducimos elementos compositivos como tiempo y espacio, determinamos cuáles son las condiciones para este juego virtual. Pero aún nos falta lo más importante del teatro relacional: lxs participantes y su vinculación con el dispositivo.

## **Participantes o co-generadores**

Como último aspecto a desarrollar, pero no por eso menos importante, nos encontramos frente al rol que tienen lxs participantes dentro de la poética de Teatro Relacional en lo general, y el lugar que tienen dentro de la experiencia de *Fiesta en el zoo*, en particular así; como también daremos paso a la fundamentación sobre las estrategias que pusimos en marcha para, de ese modo, intentar garantizar la participación.

Tal como hemos planteado, el dispositivo se presenta plantea como una construcción de una teatralidad diferente, apuntando a la creación de un vínculo con lxs participantes que no sea el que,

por lo general, establecen en las salas de teatro: ser parte fundamental en el desarrollo de la acción. Esto incluye la puesta en marcha de diversas operaciones que promueven una performatividad, en cuanto acción, de parte de quien participa. Para ponerlo en términos concretos: lxs participantes resuelven en sus lugares las pistas para brindar la dirección al performer que está en el espacio para que él mismo realice un desplazamiento, y así ir superando cada una de ellas, que tienen vinculación tanto con el espacio como con la excusa dramática, con la finalidad de encontrar el tesoro.

Cuando creamos el dispositivo y pensamos las estaciones y pistas, la idea que teníamos en mente en cuanto participación era una, y a medida que, las pruebas espaciales y con participantes del otro lado del teléfono se fueron sucediendo, la idea primigenia fue modificándose. Varios factores influyeron en el cambio, sobre todo los relacionados con el uso de la tecnología, lo que reduce la experiencia visual a una pantalla. Nos vimos frente a problemas tecnológicos como el de las pantallas (orientación), definición, conexión a internet desde el espacio público, las afectaciones climáticas -vientos extremos, sol azotador-, la demora en el envío del material, entre otros.

Surgieron inconvenientes no previstos en la creación primera: la superposición de relatos y actividades distraía de unas actividades y de otras, las personas se perdían y no podían seguir la secuencia de pistas, se acumulaban pistas por resolver ya que los tiempos que se planteaban no daban para que se resolvieran las tareas, sumado a que el acontecimiento virtual impone una multiplicidad de variables que dependen de cada dispositivo y cada conexión a la red.

Luego de varias pruebas con participantes del otro lado del Parque, llegamos a la toma de decisiones que nos llevó a separar el relato de la historia de los juegos en tres etapas, para garantizar y direccionar la atención tanto al cuento, como el goce a la hora de jugar. Las devoluciones en cuanto a la historia eran constructivas en tanto desarrollo del juego, lo que resultaba problemático era la mixtura de ambos elementos a lo largo de la experiencia: intercalar momentos de juego con la historia hacía perder el potencial de aprovechamiento de ambas instancias, que por separado resultan mejor.

De los ensayos que llevamos a cabo, pudimos arribar a unas primeras conclusiones que nos sirvieron de base para la continuidad de la exploración a la participación. Lo principal que destacamos, tal como lo enuncia Enrile (2016, p. 87) es que “de la copresencia surgen situaciones no planificadas”, lo que lleva a dos caminos posibles: o ajustamos el dispositivo para limitar esas expresiones emergentes -sin poder descartarlas por completo por la naturaleza del dispositivo- o bien nos preparamos para el devenir de la experiencia, barajando las posibilidades que puedan surgir en ese encuentro, creando un espacio de sociabilidad diferente, intentando instaurar nuevas

formas de transacción frente al objeto obra de arte (Bourriaud 2006). Sin dudarlo apostamos por la segunda opción ya que las modificaciones que se realizaron fueron para encauzar y direccionar la experiencia, siempre atentxs al devenir y fluir de la experiencia, pero también tomando decisiones que apuntan a garantizar cierta eficacia de funcionamiento. El interés está puesto en el espacio de la interrelación que surgen entre todos los elementos constitutivos: lxs performers, el espacio, participantes, dispositivo y material de soporte para la búsqueda. El desafío se presenta al momento de conjugar todos esos elementos además del factor de imprevisibilidad que añade el uso del espacio público para la acción.

Como rol del espectador podemos señalar que el mismo se convierte en participantes de la creación al recibir una invitación a jugar donde ya se lo incluye en el acontecimiento, comprometiéndose desde la expresión, que sin su colaboración en el juego, el desarrollo será imposible. Esta elección introduce otro de los elementos que condicionan el accionar de la búsqueda: la experiencia y el deseo de jugar de cada persona que sea partícipe. Nos hemos visto frente a participantes que no poseen la experticia en juegos, de este tipo o de otros, lo que condiciona desde el comienzo el entendimiento de un código en clave de juego que es difícil descifrar para quien no maneja el lenguaje; pero no obstante no resulta excluyente el desconocimiento de las dinámicas. Nuestra tarea ha sido pensar las estrategias para intentar garantizar la participación de las personas involucradas en el desarrollo del juego.

Luego tomamos decisiones en cuanto a la creación de *comunitas* y propiciar el intercambio de saberes simbólicos entre las personas involucradas, como por ejemplo el armado de barcos en conjunto, entre todas las personas, las que saben y las que no, también el compartir experiencias, propuesto por Rosendo, que sean consideradas mágicas por lxs participantes, dejando emerger experiencias que encuentran un marco para la expresión y compartimento de las mismas.

Es en base a todos estos elementos que se pretende no brindar una lectura del mundo y así un sentido del mismo, sino de, en base a la mixtura de los elementos compositivos, generar un acontecimiento escénico donde cada elemento sea igual de necesario que otro, estableciendo roles de “cogeneradores” (Enrile 2016, p.88) en distinta medida y de distinta manera, que contribuyen a la creación sin poder determinarla. En tanto cogeneradores de la experiencia, se tomó la decisión de abandonar parte del poder que tenemos como generadorxs de dinámicas, transfiriendo parte de la toma de decisiones y ejecución a lxs participantes. La puesta en acción de esta hipótesis llevó a repensar la vinculación y los roles que pretendemos dentro del acontecimiento; transferimos, en base a la necesidad de acciones y a través de las pistas el poder del desarrollo de la acción, pero no fue en la medida de copresencia virtual que se plantea este vínculo sino, manifestando la necesidad

de participación y resolución frente a las incógnitas que pensaron para ser desentramadas. El dispositivo relacional pretende frente a las actividades, garantizar cierta eficacia más allá del entretenimiento que está centralizado principalmente en la figura de Rosendo. De esta manera acordamos que los juegos son convención y mientras los roles asignados sean presentados de manera clara -reglas-, cada quien sepa cuáles son las posibilidades dentro del juego y ejecute su papel, la eficacia estará garantizada.

En cuanto a la posibilidad de mostrar una lectura del mundo, lo que se pretende es generar una apertura de la aceptación que otros mundos son posibles y esta premisa se funda en cada prueba que se realiza con participantes; cada experiencia es única ya que se las posibilidades de mundos son siempre distintas, ya que se basan en la experiencia de cada de persona aportando a un grupo, un colectivo; lo que revela una riqueza impensada a comienzos de la exploración del dispositivo escénico, por la variedad y la apertura a las posibilidades -podría decirse infinitas- que resulta de la combinación de personas en cada experiencia. A su vez en términos de Enrile (2016) el acontecimiento se plantea como un dispositivo relacional cerrado ya que se contemplan las posibles decisiones que puedan tomar lxs participantes, para así propiciar el cumplimiento del objetivo del juego: encontrar el tesoro.

Lo verdaderamente importante de la experiencia no es que el dispositivo no falle en cuanto sistema, ya que esto es prácticamente imposible de predecir por más readecuaciones que se hagan, sino el intercambio que se genere entre quienes participan: performers, participantes y dispositivo; creando así, no sólo un juego en el sentido de crear una realidad alterna, regida por reglas que suspenden las del mundo cotidiano, sino más bien un dispositivo teatral de interrelación de elementos que, conjugados otorgan una posibilidad para que luego, al restablecerse las condiciones anteriores, nuestra existencia se vea transformada por la experiencia. Es bajo este aspecto que la poética del teatro relacional y el juego encuentran su similitud con las experiencias rituales a las que hace referencia Schechner (2000). Brevemente a continuación enumeraremos los puntos de contacto:

- tanto el juego como el ritual tienen la tarea de llamar la atención;
- es fundamental la dimensión sensorial: amplían, hacen interesante, deseable lo que anteriormente no tenía importancia. Lo estético es constitutivo, no un acabado final. Esta dimensión posibilita la estimulación sensorial a través de la manipulación de estímulos en base a los sentidos;
- están compuestos de acciones más reglas;

- suponen una pluralidad de perspectivas, hay diferentes puntos de vista; depende de la posición dentro de la acción, y de eso dependerá la experiencia;
- los ritmos del ritual o del juego, van cambiando a lo largo del tiempo que dure la experiencia;
- hay muchos tipos de juegos y rituales: los institucionalizados, los normativos, los ilegales, populares, callejeros, hegemónicos, contra-hegemónicos. Entender esta fragmentación nos lleva a pensar en el juego y en los sujetos que lo ejecutan, entendiendo que son subjetividades múltiples. No hay una forma correcta de jugar/vivir/experimentar. La experiencia va a depender de la posición y subjetividades de cada participante;
- como característica fundante del ritual, está el carácter colectivo; a diferencia del juego que puede ser individual, lo que planteamos aquí es la utilización de un juego que integra más de un participante para, principalmente cumplir con el carácter relacional que integra tanto el teatro como los rituales, y comprender el carácter compositivo de nuestra vida en sociedad, el ser con otrxs;
- el ritual tiene una dimensión procesual que se compone de fases. Podríamos simplificarlo en una estructura básica: entrada - pasaje - salida; así como el juego sigue el orden de las partes como: presentación - juego - final.

## **Espacio público y teatro de invasión**

Para la elaboración del presente apartado resulta necesario reconocer, en primer lugar, que con la llegada de la pandemia se han cambiado sustancialmente las maneras de mirar los espacios; se han realizado numerosos estudios y escritos a raíz del aislamiento que provocó el Covid-19 y aunque el presente capítulo no llega a abarcar todas las nuevas reflexiones que se desprenden de la situación epidemiológica que condujo a la modificación de las prácticas en los espacios.

Mencionado lo anterior, daremos el lugar aquí para el desglose de operaciones realizadas para la composición de la partitura en diálogo con el Parque Sarmiento. Proceso que llevamos a cabo en gran parte, antes de la llegada del Covid-19, donde pretendíamos desarrollar el acontecimiento de manera presencial; es por eso que la elección de lugares responde a un deseo de exhibición de las condiciones materiales del Parque Sarmiento, como manera de protesta por el estado del lugar. Una vez restringida la circulación y los espectáculos, adaptamos la propuesta al formato virtual donde hay elementos de la composición, como las vistas que proporcionan los espacios, o el detalle de la

gran cantidad de basura, que se pierden por el formato visual de pantalla que posibilita el teléfono celular.

Elegimos como espacio para instaurar el acontecimiento, el Parque Sarmiento, pero antes de esta decisión estética y política, es importante señalar que la elección de sacar el teatro de la sala e inscribirlo en el espacio público, responde a un deseo de exploración de los límites de la representación teatral, tomando lo que nos es otorgado como contexto espacial de nuestras vidas y, como espacio de juego teatral, codificándolo bajo los parámetros y reglas que lo ordenan, reconociendo los elementos presentes para la identificación de oportunidades creadoras.

La creación de la partitura junto con la elección del lugar, fueron dos procesos paralelos ya que se había decidido que la acción se desarrollaría en el espacio público pero no en cuál ni bajo qué excusa. El cuento de Heker despertó ciertos imaginarios que se pensaron -de cuerpo presente- en diferentes lugares: plazas, parques, costanera y hasta el micro centro de la ciudad de Córdoba. La cualidad necesaria es un lugar donde se puedan esconder pistas y que permita -sin ser un espacio cerrado- la división de sitios donde se desarrollan acciones sin mostrar lo que pasa en otro espacio dentro de la misma zona geográfica. Una vez enlazado el cuento de Heker con el zoológico de la ciudad, fue cuestión de explorar el espacio en búsqueda de relatos, de la teatralidad inscripta en el mismo. Fuimos a desentrañar el deseo de acercamiento a un espacio histórico, con un largo camino de transformaciones que condujeron al Parque Sarmiento a emplazarse tal como lo conocemos hoy.

Podemos asegurar que apenas comenzado el abordaje del espacio, se estableció un diálogo que hasta la fecha sigue otorgando información y develando lugares ocultos, características. Esto parte en primer lugar desde la escucha activa que tenemos para con la espacialidad y la capacidad inherente de afectación a las personas que lo habitan. Como característica de espacio público, es lugar donde se inscriben las prácticas de las personas que hacen uso del mismo, y esta utilización varía según el día y la hora que se lo visite.

## **Posibilidades y decisiones**

Los ensayos se realizaron dos días a la semana: miércoles a las 15:30 y domingos a las 10. Resulta interesante revelar que los climas que se instalan en el Parque en esos dos momentos, son completamente antagónicos. En primer lugar porque la Avenida del Dante durante la semana está habilitada para la circulación de vehículos motorizados, mientras que los domingos está cerrada,

posibilitando el goce de una calle ancha usada para bicicletas, patines, patinetas, personas que corren y otros usos no comunes en la semana. También podemos notar que durante la semana se llevan a cabo los trabajos de mantenimiento del parque, lo que generó en más de una ocasión que debamos modificar el lugar donde se desarrollaba la pista o acción por parte de lxs performers, ya que estaba ocupado por personal municipal. Otra de las diferencias es el flujo de gente que circula y circunda las instalaciones: los miércoles no observamos ni una ínfima parte del caudal de gente que ocupa el parque los fines de semana, lo que posibilita ensayos tranquilos en cuanto a ruidos ambiente, ya que el Súper Park se encuentra cerrado, mientras que los domingos abre y eso influye en la experiencia; este factor sonoro contribuye a la creación del clima del parque que queremos generar con la propuesta, es por eso que se decidió que las funciones a público serán los días domingos en el horario en que se realizaban los ensayos. Con esta breve caracterización queremos dar cuenta de la multiplicidad de elementos que existen en el espacio común y todos ellos son parte constitutiva de la partitura, ya que, por habilitación o por la falta de acceso, se escogieron los lugares para accionar. Basta un ejemplo para dar cuenta de lo anterior. Cuando comenzamos con la elaboración de la partitura, surgió como inquietud, finalizar la búsqueda en el Rosedal que se encuentra al lado del zoológico ya que desde ese lugar se pueden contemplar algunos animales en cautiverio, además de las características que hacen del rosedal un hermoso lugar para proponer un *picnic* o encuentro. Pero para sorpresa nuestra, el espacio no está habilitado ningún día de la semana para hacer uso y disfrute de su territorio; el mismo tiene una reja que cubre toda la entrada, cerrada bajo -por lo menos- tres cadenas con candados. Entonces la creación de la partitura, con la clausura de la experiencia, se vio subordinada a la posibilidad de ocupar ciertas zonas del parque, en este caso, del Rosedal.

Una vez trazado el recorrido en base a los lugares de interés, ya sea por experiencias previas o por generar un ordenamiento de la mirada -teatralidad- se escogieron los lugares tanto para la acción como para las pistas. Dentro de la dramaturgia hay ciertos guiños al parque y a la inversa también, ya que como advertimos anteriormente la composición se basó en una relación dialógica de los elementos compositivos. No hay creación de recorrido o pistas sin la reflexión de los modos de inscripción en el espacio público.

## El Parque Sarmiento, un texto de la cultura cordobesa

El trabajo de Carreira, permite que observemos la vinculación con Iuri Lotman en *La Semiósfera I* (1995). Ambos autores analizan a la cultura -de manera integral- como un tejido donde se inscriben textos que circulan, dialogan y muchas veces confrontan dentro de este mismo tejido. Lxs sujetxs somos lxs que creamos los textos de la cultura, que se introducen en el entramado cultural; no a través de la imposición sino mediante la composición junto con los elementos presentes. Estas textualidades, que se componen de signos disponibles, deben ser analizadas desde la perspectiva en relación a los dinamismos inscriptos en la espacialidad del tejido, en este caso puntualmente. En el espacio donde pretendemos ejecutar la acción, el Parque Sarmiento, ya funcionan textos y dinámicas previas que no pretendemos silenciar, más bien establecer una relación compositiva.

Según Carreira (2017, p. 65) “la condición invasiva de la composición guarda una estrecha relación con el potencial de ficcionalización” que posee el Parque Sarmiento; desplazamos las dinámicas de lo cotidiano para hacernos lugar en el entramado de prácticas que allí se ejecutan creando un vínculo -que se pretende- estrecho entre lo que hay y lo que llevamos, para difuminar el límite entre la ficción que se ejecuta y la realidad que contiene la experiencia.

Finalmente el acontecimiento *Fiesta en el zoo* es virtual y eso genera otra vinculación de lxs participantes para con el espacio, pero cuando compusimos la partitura presencial apostábamos a la sensación de fluir, de dejarse llevar por los impulsos del juego para difuminar de manera parcial el límite entre arte y vida.

Ahora el límite es el celular, medio por el cual experimentamos el dispositivo y el juego; la pretensión es la misma, difuminar las fronteras y propiciar el fluir de la experiencia, en el presente caso, una experiencia mixta. La definimos en términos de mixtura ya que los planos de experiencia se superponen. No establecemos las condiciones para una experiencia tecnovivial “*monoactiva*” (Caballero 2016, p. 128) -entendida como mecanismo de comunicación unidireccional- si no que por el contrario, necesitamos, en cuanto a dispositivo relacional, la afectación mutua multidireccional, que tiene la capacidad de habilitar el diálogo, el intercambio y de esta manera establecer una vinculación de necesidad entre las dos esferas del acontecimiento -performers y participantes-.

## Usos políticos

Durante la década de los años setenta, surgieron de los movimientos de militancia varias proclamas de las cuales nos hacemos eco de la consigna feminista “Lo personal es político”, reafirmandonos en el *slogan*, trasladando lo que pudo convertirse en un cliché, a ser el fundamento de las elecciones que se toman en el Trabajo Final: toda decisión es política. Y la elección del espacio donde realizamos la experiencia es la muestra de que la elección no fue por sólo por simpatía o conexiones previas con la espacialidad; el Parque Sarmiento es uno de los espacios verdes más antiguos de la ciudad, construido en base a la inversión de gobiernos nacionales y provinciales (1911), trayendo arquitectos y paisajistas extranjeros para embellecer el lugar y otorgarle ese *aire* europeo que tan admirado era en ese entonces.

Por la experiencia personal de quienes llevaron a cabo la investigación, el Parque Sarmiento se encuentra en estado de deterioro de todas las instalaciones que son de dominio público, por el abandono que hay de parte de las instituciones. Puede resultar contradictorio pensarlo en estos términos, ya que el Parque alberga miles de visitantes semanalmente, sin contar los eventos que se realizan en el mismo, los cuales convocan a un gran sector de la sociedad -Festival del Choripán, Corsos en carnaval-; pero a pesar de ser un lugar que invita a visitarlo por el tamaño y la ubicación en un punto neurálgico de la ciudad, no se traduce en materia de obras públicas y mantenimiento. Sólo es necesario dar un paseo para observar la cantidad de basura que no es recogida, ya que el personal de mantenimiento es escaso y no alcanza a cubrir las necesidades del mismo.

Un fenómeno similar ocurre con el zoológico de la Ciudad, que afortunadamente lleva cerrado más de un año, después de la protesta de movimientos ambientalistas, pro-derechos de los animales y agrupaciones veganas. Pero antes de su clausura -que se vio favorecida por la pandemia de Covid-19- el zoológico se encontraba en las peores condiciones que jamás había estado. Independientemente de los animales que allí se encontraban viviendo en cautiverio, el abandono por parte de las autoridades, la falta de partida presupuestaria para el mantenimiento y la desidia gubernamental condujeron a este lugar, como tantos otros al estado en el que se encontraba -o encuentra, ya que está restringido el acceso-.

Las elecciones que giran en torno a los espacios tanto de juego como de la historia pretenden reflejar el estado en el que ambos se encuentran hace años.

Esta exposición del estado de los lugares invita al diálogo, dentro del acontecimiento, ya que mediante los dichos de Rosendo, se tensan los discursos, de él, por un lado y los institucionales, por

otro. Pretendemos exponer las realidades para propiciar una toma de posición de lxs participantes de la experiencia como cogeneratorxs y ciudadanxs que compartimos el territorio.

Al cabo de los últimos tres meses el Parque ha entrado en obra de remodelación y eso se puede apreciar en la experiencia ya que se ve imposibilitada la instalación de pistas en lugares que previamente estaban descubiertas, mientras que ahora son inaccesibles.

## **El Parque de antaño**

Para el diseño de pistas y los relatos, tanto de Rosaura como de Rosendo, se llevó a cabo un exhaustivo trabajo de investigación de la historia del Parque y el proceso de desarrollo para llegar a ser lo que es hoy. Como la exploración se realizó durante el aislamiento social obligatorio, momento en el que no se encontraba abierta ninguna institución salvo las esenciales, la búsqueda se llevó a cabo a través de la web. Fue largo el proceso de encontrar información fidedigna y establecer una “línea del tiempo” para comprender cómo sucedieron los hechos de construcción del lugar como lo conocemos actualmente, ya que los portales gubernamentales sólo brindan información actual, o sobre la fecha de fundación excepcionalmente.

El gran hallazgo de la investigación fue la página web llamada *Córdoba de Antaño*<sup>3</sup>, construida en base a la información que brindan lxs suscriptorxs, adjuntando fotos y relatos de los espacios. De allí tomamos la mayor parte de la información para comprender el porqué de las estatuas o del diseño arquitectónico que es tan característico. Llevamos a cabo una puesta en valor de los elementos que componen o componían el Parque Sarmiento hace unos años, decantando en lo que hoy podemos experimentar, sin dejar a un lado la apreciación sobre el estado del mismo. Adjuntamos en el anexo imágenes que nos sirvieron para comprender en cuanto proceso, la combinación de elementos que darían por resultante el presente.

---

<sup>3</sup> <https://xn--cordobadeantao-2nb.com.ar/>

## CAPITULO 3: LA PROPUESTA ESCÉNICA

El proceso de construcción del acontecimiento escénico se presentó de manera sinuosa ya que los elementos primeros de la composición fueron transformándose a medida que el mismo se sucedía. En una primera instancia el juego se planteó para ser realizado de manera presencial, compartiendo la experiencia junto a lxs performers en el espacio público, el Parque Sarmiento. Luego con la llegada de la pandemia, adaptamos la creación a un formato que denominamos mixto, ya que no es completamente virtual, sino que requiere como fundamento del juego, la participación ejecutante de acciones por parte de lxs participantes y de lxs performer involucradxs. Los procesos adaptativos fueron varios y en diferentes niveles de la composición, no obstante en el desarrollo del presente capítulo haremos una revisión pormenorizada de dos de los procesos que llevamos a cabo: la adaptación del cuento en tanto pasaje a la escena y luego la modificación -de esa adaptación- en pos de la realización virtual de la experiencia. Como apartado final del capítulo detallamos los procesos de la misma dramaturgia performática, en base a los ensayos acontecidos.

### Del cuento al guión

*Fiesta en el Zoo* es el resultado de ocho meses de trabajo en el cual, el camino se presentó de manera bidireccional: de ida y de vuelta. Como ya se ha mencionado anteriormente, la elección del cuento, del que nos valemos para la construcción de la obra, fue inmediata y allí comenzó el derrotero de operaciones para conseguir adaptarlo.

La autora del cuento, Liliana Heker<sup>4</sup>, es una ensayista, novelista y cuentista argentina de larga trayectoria y extensa obra, marcada por la intermitencia de los períodos de democracia y dictaduras de mediados y fines del siglo pasado. Su obra se caracteriza por la simpleza y sensibilidad a la hora de poner en palabras realidades desfavorables, situaciones difíciles y describir contextos adversos. Ella es reconocida por su generosidad y la entrega a sus alumnxs en el taller literario que dirigía hasta antes de la pandemia; reconocemos su aporte en este proceso, al brindar el permiso para la utilización de su obra más reconocida: “La fiesta ajena”. El cuento nos relata las aventuras de una niña -Rosaura- que es invitada al cumpleaños de Luciana, hija de la empleadora de su mamá. Herminia trabaja realizando tareas domésticas en la casa de la señora Inés y Luciana. Rosaura

---

<sup>4</sup> Buenos Aires, 1943.

acompaña a su mamá en el trabajo. Basada en este acompañamiento, las dos niñas crean un vínculo de amistad por compartir meriendas, tareas y secretos. Luciana invita a Rosaura a su fiesta de cumpleaños que se presenta como un desafío familiar para la invitada ya que no le permitirían en principio concurrir, por tratarse de “una fiesta de ricos”. Finalmente su madre accede y la lleva al tan ansiado cumpleaños donde Rosaura no tan solo que juega y “es la mejor de la fiesta”, sino que también realiza tareas del orden doméstico-organizativo a pedido de Inés. Al momento del fin de la fiesta, Rosaura no recibe como todos los niños una sorpresita por haber estado en el cumpleaños sino que recibe dinero como paga por haber *ayudado* en el cumpleaños de su amiga. La historia es tan desgarradora como movilizante, razón suficiente para ser escogida como argumento dramático.

Podemos establecer que el proceso que llevamos adelante es una adaptación ya que, como lo señala Patrice Pavis (1998, p. 35), una adaptación es una “trasposición o transformación de un texto o de un género en otro”, en su primera acepción, mientras que en su segunda manifiesta que “la adaptación designa también el trabajo dramático (...) donde están permitidas todas las maniobras imaginables: cortes, reorganización del relato, suavizaciones estilísticas, reducción del número de personajes (...)” ; mientras que Alejandro Finzi, citando a Gallimard (2007; p. 60) transmite que la adaptación “es un trabajo a partir de un texto destinado a ser puesto en escena: agregado de textos, collages, montajes. La adaptación, a diferencia de la actualización goza de gran libertad: no teme modificar el sentido de la obra original”.

Como punto de unión entre el cuento “La fiesta ajena” y la adaptación, hubo un elemento que estructuró la creación: la presencia de un mono en el cumpleaños. Allí se nos vino el recuerdo del mono que en nuestras infancias estaba presente como ningún otro animal, El Mono Silvio, un chimpancé que vivió en el zoológico de Córdoba durante los años noventa, famoso por su temperamento casi humano y sus acciones de repudio a quien lo atosigaba o simplemente le caía mal (Díaz Romero, 2018). Ese fue el primer elemento que conectó el cuento con el Parque Sarmiento, luego vino el juego.

El proceso de escritura de la partitura puede dividirse en dos momentos: el primero, es el de la puesta en marcha de la manipulación textual y el segundo compuesto por las operaciones en cuanto procedimientos (Finzi, 2007). Sobre la manipulación del texto surgieron variados momentos de retrospectiva y búsquedas personales puesto que la temática del cuento nos puso en contacto con la infancia pero también con una cuestión macro: cómo se repartían, durante la infancia en nuestros hogares, las tareas domésticas. Sin ser pretensión directa, el cuento nos propone reflexiones acerca del orden social escondido en estructuras más pequeñas de la sociedad, en las familias: los roles que se asumen o designan, el lugar que ocupa cada quien y los vínculos que se

generan entre las personas empleadas que se ocupan de tareas domésticas y quienes contratan ese servicio. Los recuerdos fueron de diferente naturaleza, nos inundaba la emoción por momentos, en otros la empatía y la revalorización de las personas y los roles que desarrollaron -o aún desarrollan-. Dividimos el texto en momentos, extrajimos los personajes y construimos sus universos ficcionales previos y futuros que consideramos relevantes para el desarrollo de la propuesta. Una vez realizada esta “descomposición del texto” (Finzi 2007, p. 12) pasamos a la segunda etapa que fue poner el marcha las operaciones adaptativas para *pasar* de un lenguaje a otro con el objetivo de conservar elementos que fueron el motivo de la elección del mismo; buscamos la teatralidad en el cuento, extraer y resaltar aquellos elementos que pudieran dar cuenta de la historia pero cambiando su formato.

Se agregaron en un principio dos personajes, uno el del mago, que es el único hombre nombrado a lo largo del cuento pero sin nombre y una hermana mayor de Rosaura. Al mago lo llamamos Rosendo y a la hermana mayor, Mónica. Sus apariciones en la experiencia están estrechamente vinculadas con la función que cumplían dentro de la partitura que se pensó para el juego de manera presencial, haciendo el recorrido en el lugar. Rosendo en un primer momento era quien propiciaba el juego, invitaba a buscar en el Parque Sarmiento, dividía los equipos, entregaba el kit y hasta brindaba las reglas. Su performance otorgaba dinamismo, magia y misterio al juego. Por su parte el personaje de Mónica fue introducido para la creación de dos grupos en la búsqueda, donde uno de los mismos estaría acompañado por Rosaura y su relato, mientras que el otro por Mónica y su historia personal. Ambas compartían puntos en común de la experiencia, con la diferencia que Mónica no había entrado al cumpleaños pero sí había estado presente llevando y buscando a su hermana, mientras que Rosaura sí había participado, y allí residía la diferencia en los relatos: las dos, hijas de la empleada doméstica, una fue invitada y la otra no, ya que Mónica era más grande para ir a la fiesta infantil.

Cuando pasamos a la segunda adaptación, esta vez al formato virtual, el personaje de Mónica se suprimió ya que no habría dos equipos, sino sólo uno, donde todos los participantes se enteran de la historia vivenciada por Rosaura y la influencia de aquel mago -Rosendo- en su vida. En la propuesta virtual, es Rosaura quien invita a jugar tanto a Rosendo como a los participantes, dejando en claro que necesita de su complicidad y ayuda “virtual” para lograr encontrarse con Rosendo, aquel mago que quince años antes había tenido gestos de solidaridad con aquella niña que era ajena a ese mundo.

En términos de Finzi (2007) los procedimientos dramáticos de adaptación pueden ser macro-textuales o bien micro-textuales. En la adaptación de la partitura pusimos ambos en marcha.

Finzi define los procesos macro textuales como aquellos cambios que se realizan sobre el texto integral, esto quiere decir, los que realizamos en la estructura del cuento “La fiesta ajena”, mientras que las micro-textuales son aquellos procedimientos que toman en cuenta una o varias secuencias narrativas y los factores discursivos que integran la obra base. Resulta imprescindible aclarar que ambos procesos pertenecen a un universo de maniobras textuales que se dan en simultáneo, de manera dialógica.

Haciendo una pormenorización de las operaciones, como proceso macro-textual primordial resaltamos el de la “focalización de la intriga” (Finzi, 2007, p. 99) el cual es entendido como la modificación total o parcial del orden de presentación de los sucesos; para nosotrxs esta es la maniobra primera ya que la información valiosa y rica suma al momento del desenlace, pero no es nuestra intención revelar cómo terminará nuestra historia en términos de Búsqueda del Tesoro. Rosaura se contacta de manera individual con lxs participantes y pide ayuda para que Rosendo y ella se puedan encontrar. Para contextualizar sobre quien es ella y los motivos que la impulsan a llevar a cabo el encuentro, cuenta en un mensaje de voz, la historia de aquel cumpleaños, desde la previa, cuando su madre se negaba a que fuera, pasando por el festejo, las tareas de *ayuda*, y al final relata que su hermana la fue a buscar. No expone todo lo sucedido sino que el final de esa hiriente historia la contará, una vez que ella y Rosendo se hayan encontrado.

Por su parte Rosendo de manera tímida al comienzo, pero con mayor intensidad desde la mitad de la experiencia, cuenta su paso como empleado del zoológico, haciendo magia, dosificando la información y el subtexto de que él participó en aquel cumpleaños que cita Rosaura al comienzo de la historia. Otra de las operaciones que realizamos en cuanto adaptación es la alteración del “status del narrador” (Finzi, 2017; p: 100) ya que en el texto de partida es presentado por unx narradorx omnisciente, voz que cuenta los sucesos en tercera persona; mientras que en el texto de llegada la historia es contada en primera persona del singular por Rosaura quien es su protagonista dirigiendo el texto de manera directa a lxs participantes, “*oratio recta*” (p. 100), con la intención de dar fuerza al relato, empatizando con el pedido de ayuda de una persona concreta que solicita la colaboración de gente.

Como segunda operación macro-textual nos valemos de la focalización espacial y temporal, la cual nos ayuda en la centralización de las acciones tanto en un tiempo como en un espacio. En cuanto a las unidades temporales podemos nombrar dos: una es la temporalidad ligada a la diégesis que va desde la preparación antes de llegar al cumpleaños y luego las acciones realizadas durante el cumpleaños hasta la culminación del mismo; mientras que la segunda es una unidad en tiempo real, es el tiempo que demoran en encontrar el tesoro. El juego tiene un desarrollo temporal interesante

ya que la resolución de las pistas se basa en los conocimientos previos de quienes participan y Rosendo va haciendo un acompañamiento amoldado a las emergencias de lxs ayudantes; escapa a nuestro poder establecer tiempos cerrados en el desarrollo de la experiencia ya que como lo explicitamos en el capítulo *El elemento compartido*, establecer un marco temporal atenta contra el dispositivo relacional. Cada función tiene su tiempo particular, ya que depende de la especificidad de la experiencia. Ponemos con regla la resolución de la búsqueda al cabo de una hora, pero bien puede necesitarse menos tiempo para lograr el objetivo.

Si hacemos referencia a la *focalización espacial*, la maniobra es evidente. El texto de partida relata la historia en la casa de la señora Inés, donde Rosaura conocía con gran exactitud *dónde iba cada cosa* entonces eso la disponía -aún más- a realizar las tareas en la fiesta. En el texto de llegada, nuestro acontecimiento se sitúa en el Parque Sarmiento, lugar que ambxs personajes dicen conocer muy bien; Rosaura por haber ido durante años con su mamá en su día de descanso mientras que Rosendo relata una doble experiencia. Rosendo, en la adaptación, es nieto de un señor homónimo que participó, como jardinero y paisajista, en la construcción del Parque Sarmiento a comienzos del siglo XX, y que luego de la construcción trabajó hasta sus últimos días en el lugar. Rosendo lo acompañaba siempre al trabajo y conocía a la perfección las construcciones, historias, cuidados de plantas y mantenimiento del lugar. De hecho es su abuelo quien facilita su ingreso a trabajar al zoológico como mago y años después, una vez retirado de la magia, como jardinero del Parque. Nuestros personajes tienen conocimientos profundos del lugar, esto quiere decir que las pistas y las claves de desplazamiento no son tan sencillas como si se pensaran para personas que tal vez no conocen el Parque. Todos estos son aspectos que ya han sido profundizados en el capítulo anterior, pero creemos necesario repetir que el guión dramático fue compuesto en pleno diálogo con el espacio donde se realiza la acción, no ha sido elaborada la propuesta *a priori* si no que a medida que íbamos componiendo y creando tanto las pistas como la adaptación, se pensaba en torno al espacio donde sería puesta en juego. La relación dialéctica en cuanto a la creación del guión responde al objeto de investigación del presente Trabajo Final, entendiendo los cruces de elementos como principios que aportan riqueza a la composición.

Habiendo detallado los procedimientos de adaptación macro-textual podemos indicar cuáles fueron las operaciones micro-textuales que aplicamos al texto de partida, para así adaptarlo al texto de llegada. En primer lugar la tarea que realizamos, fue aproximar el contenido del cuento al contexto en que situamos la historia (años noventa en Córdoba) generando a través de la inclusión de información, elementos culturales distinguibles para lxs participantes y configurando de esta manera su “actualización” (Finzi 2007; p. 101). Luego se tomaron dos personajes -Rosaura y el mago-

del texto de partida para generar una trama alterna donde ellxs vuelven a coincidir en un ámbito diferente al del cuento -“evicción”- (Finzi 2007; p. 102). Las historias de ambxs fue ampliada, generando contextos de un pasado y un futuro en base a lo expuesto en el texto de partida - “invención e injerto”- (Finzi 2007; p. 110). Acercándonos a los aspectos formales del texto reconocemos dos operaciones: “focalización en monólogo” (p. 102) y “transposición” (p. 107). La presentación de la historia se realiza en formato monólogo de Rosaura, quien relata en primera persona los hechos sucedidos antes y durante la fiesta de Luciana; asumimos que Rosaura es quien propone el juego y cita a lxs participantes y Rosendo quien toma la posta de la acción, desarrollando el juego, completando la historia y estableciendo el nexo en tiempo real entre participantes - dispositivos tecnológicos- y el acontecimiento de juego en el Parque. Para la conformación del monólogo de Rosaura en el comienzo -calentamiento- de la experiencia, se llevaron a cabo una conjunto de maniobras adaptativas ya mencionadas, pero la que predomina es la de transposición ya que la misma refiere a la “economía dramática (Finzi 2007; p. 107) la cual se caracteriza por la alteración parcial o total del orden de los segmentos narrativos, la supresión de información en pos del texto de llegada”, junto con la “transposición de vocabulario” (p. 108). Rosaura cuenta su historia con terminología actual, hablándole a la gente desde la primera persona, contando sólo lo que ocurrió durante la fiesta, suprimiendo el momento del *show de magia* ya que a ese segmento le pondrá la voz Rosendo durante la **Pista 3**.

Resulta importante resaltar que la decisión del título de la propuesta también se corresponde a una maniobra adaptativa mediante la cual asociamos dos términos al cuento original. La palabra *fiesta* alude a la focalización macro-textual espacial en la que se desarrollan tanto el cuento de partida como el universo al que evocamos en la búsqueda del tesoro. Mientras que la palabra *zoo* resulta como síntesis de varias cuestiones. En primer lugar, también es una maniobra de focalización espacial, ya que alude a un espacio puntual donde se sucedieron los hechos con anterioridad a la experiencia del juego, pero también remite a un universo pasado, a una época en particular y a un contexto específico: el zoológico de Córdoba lleva casi dos años cerrado por motivos sanitarios. La protesta social y el repudio al espacio de cautiverio, el pésimo estado de conservación de animales, desencadenaron en el cierre del zoológico que, con la promesa de reubicación, se convertiría en un *bioparque* -a la fecha de elaboración del presente escrito, aún hay animales en cautiverio en las peores condiciones de salubridad y no ha habido novedades de la puesta en marcha del cierre definitivo para la creación del bioparque-. Por ende la introducción en el título del apócope *zoo*, pretende remitir a ese espacio que ya no existe como lugar de la espectáculo, pero sí en la memoria de quienes pudimos atravesar esa experiencia.

La intención de este apartado es reflejar las maniobras de las que nos valimos para pasar de “La fiesta ajena” a “Fiesta en el Zoo” como dispositivo relacional performático y cómo, de manera procesual arribamos al texto de llegada. La construcción del guión, compuesto por las historias de los personajes mezclados con el juego y la elaboración de pistas, constituyó un largo proceso de prueba y error que fue ajustado a medida que se sucedían los ensayos. Comprendimos que nuestras proyecciones sobre el texto escrito, no funciona bajo las mismas reglas que la experimentación en el espacio público y esta operación -de poner en funcionamiento el relato en el quehacer- se ve enriquecida y puesta a prueba en el momento en el que se contrasta con lxs participantes completando el dispositivo. Del proceso de ensayos y sus modificaciones subsiguientes, reflexionamos en el apartado *Sobre los ensayos*.

### **Tecnovivio como posibilidad convivial**

El desarrollo del presente apartado surge a partir del contexto de aislamiento social obligatorio que generó la pandemia del Covid-19 e hizo que realizáramos una adaptación nueva y desde ya ampliáramos el marco teórico de nuestra investigación.

En momentos anteriores a la confección del cuerpo de la investigación se concebía al acontecimiento teatral como una experiencia convivial, donde se ponían en juego, las corporalidades y los cruces entre las personas dentro de un territorio específico, el Parque Sarmiento. Pero es cierto que la pandemia vino a romper el paradigma que hasta entonces primaba en las artes escénicas, para imponer dinámicas y formas no exploradas hasta entonces para muchas personas, entre ellxs, nosotrxs. Es por eso que creemos necesario volver a señalar la importancia de las investigaciones interdisciplinarias y cómo el cruce de teorías y textos no sólo enriquecen sino que también invitan a la reflexión y a la posterior adopción de herramientas metodológicas para explicar fenómenos que no estaban en nuestro horizonte epistemológico en un comienzo de la investigación.

Dubatti (2003) introduce el término convivio en oposición directa del concepto de tecnovivio, al fundamentar que el teatro existe siempre y cuando esté presente la tríada de convivio - poíesis - expectación y un sistema coyuntural los articule. Pero en contraposición, Caballero Cano nos posibilita otra mirada, a nuestra manera de entender, más amplia que se puede presumir premonitoria de las experiencias teatrales que se desarrollarían una vez arribada la pandemia. El autor nos otorga el beneficio de pensar al “tecnovivio no en oposición, sino como una posibilidad convivial” (Caballero Cano, 2016, p. 140); es entonces que reflexionamos sobre la construcción de

nuestra experiencia en las fronteras entre lo que fue en un comienzo y lo que es actualmente. Así, podemos afirmar que *Fiesta en el zoo* comenzó siendo una experiencia convivial en un cronotopo específico para, luego, a través de la mediatización tecnológica devenir en un acontecimiento tecnovivial.

Reducir el término tecnología a las comunicaciones, es una simplificación que no tiene lugar aquí, ya que comprender cómo se forja el concepto de tecnología es lo que nos lleva a pensar a la experiencia mediatizada también como convivio. Caballero Cano hace una breve reseña sobre cómo se acuña la terminología, explicando que tecnología deviene de técnica, que es lo que los animales y personas llevan a cabo para conseguir un propósito, mientras que cuando podemos como especie, observar nuestras prácticas en pos de mejorar tanto resultados como condiciones, eso refiere a la tecnología. No se reduce a la concepción digital o comunicativa, sino a las mejoras de técnicas que son utilizadas en nuestras prácticas, aseverando que “cultura y tecnología son, inherentes” (p. 131). Entonces es válido afirmar que toda actividad teatral en cuanto utilización de técnicas para su óptima recepción -butacas para sentarse, proscenio para separar escenario de público, o la utilización de recursos lumínicos- está mediatizada por la tecnología, por consiguiente deviene en tecnovivio.

No es nuestra intención polemizar, pero sí entrar en discusión con los fundamentos que excluyen prácticas calificándolas de *no teatrales* por presentarse de manera mediatizada. Profundizando aún más el escrito de Caballero, podemos establecer el vínculo necesario que se estableció -desde hace dos años a esta parte- entre la capacidad resiliente del teatro -de sobreponerse a la adversidad- y el uso de la tecnología -para su continuidad aún en contextos desfavorables-.

La mediatización de la experiencia a través del teléfono celular, nos permite establecer una conexión virtual entre lxs performers y lxs participantes creando una experiencia de “tecnovivio interactivo” que se presenta bajo el modelo de “actor, performer, narrador oral, intérprete manipula metáforas, ficciones, realidades, acontecimientos performativos y estados en tecnovivio” (Caballero Cano, 2016, p. 130). El tecnovivio interactivo exige por lo menos dos presencias, mediatizados por una tecnología, estableciendo dinámicas de afectación multidireccional (p. 129); esta afectación puede generarse en el presente caso a través de un mensaje de WhatsApp donde la performer convoca a un hora y un día específico, a un encuentro virtual donde estarán conectados a través de una videollamada lxs participantes y performers, estableciendo un vínculo -aunque temporal- de ayuda e indicaciones, compartiendo ambas esferas el mismo objetivo, el de encontrar el tesoro escondido en el Parque Sarmiento. Rosendo es quien genera este contexto participativo, incluyendo

y haciendo parte de la experiencia a las personas, siendo él afectado por los comentarios; mientras que lxs participantes completan la experiencia y el relato primero a través de la ejecución y presencia de Rosendo.

Otra de las características que se exponen en *Teatro y Tecnovivio* que resulta enriquecedora para el análisis del acontecimiento, es el de la creación de “zonas de experiencia” (p. 134) diferentes a las que se propician en el teatro convencional. Puntualmente en *Fiesta en el zoo* se crean dos zonas de experiencia que responden a una convención que es acordada al comienzo del juego: participantes estarán territorialmente en lugares diferentes -sus casas por ejemplo- mientras que Rosendo hará la experiencia en el Parque; los diálogos y dinámicas que se ponen en juego apuestan a acercar ambos universos: Rosendo hace un recorrido que exhibe el lugar, contando historias y aportando datos, pidiendo que lxs participantes muestren la resolución de las pistas o bien el proceso que hacen para llegar a la respuesta. Mientras que en la zona de experiencia de lxs participantes, se combinan la aceptación de la convención de estar siendo parte de una búsqueda del tesoro que requiere de su participación para su resolución, estando sin estar físicamente en el lugar y el territorio propio, entiéndase como el lugar físico donde se llevan a cabo las resoluciones, como también el propio cuerpo como zona de experiencia. La mixtura entre las dos experiencias, tanto de Rosendo como de quien participa, responde a la convención -aceptación de las reglas propuestas-, así como también a una intencionalidad por parte de ambas partes de estar presentes, lo que “despliega la posibilidad de los acontecimientos, y por ende que suceda el teatro” (Caballero Cano, 2016, p. 144)

A modo de cierre queremos aportar nuestras concepciones para la creación de una experiencia tecnovivial. La intención de la partitura, con sus estrategias, es la crear un evento relacional donde el rol de lxs participantes sea una combinación de la resolución del entramado textual argumentativo y de las acciones pertinentes a la resolución de pistas para conseguir el objetivo del juego. Nos resulta interesante señalar que a pesar de que el vínculo que se establece entre los dos universos -performers y participantes- está mediado por un aparato tecnológico, son personas reales las que se ponen en contacto, donde se ven las caras, se oyen y sienten los ánimos de las otras personas que comparten la búsqueda. Claramente la experiencia tecnovivial recorta las posibilidades que previamente conocimos, ya que la adopción de nuevas estrategias presume tiempo y cierta dificultad para ser manipuladas con éxito pero a su vez, traza nuevos recorridos inéditos para nosotrxs.

*Fiesta en el Zoo* pasó de ser una búsqueda del tesoro compartida y presencial entre participantes, con los elementos característicos del juego, a ser una experiencia virtual que, a pesar

de la dificultad, creemos que llegamos a adaptarla de manera satisfactoria, logrando generar una dimensión colaborativa, a pesar de la distancia que nos dejó la pandemia.

## **Sobre los ensayos**

Nos resulta indispensable hacer una revisión del proceso de ensayos ya que a diferencia de otras propuestas escénicas donde se ensaya durante largas horas y luego el producto de los ensayos es mostrado a un público, el dispositivo de una experiencia de teatro relacional se pone a prueba cuando se produce la experiencia con participantes; sin la verificación por parte de participantes el dispositivo carece de completud. Bien conocemos que el dispositivo creado no puede ser totalmente planificado ya que la riqueza de la experiencia se fundamenta en el diálogo que se genera entre los acontecimientos imprevistos, junto con la partitura contrastada con el espacio público y participantes.

El abordaje primero de la partitura, seguido del proceso de edición y ensayo, se corresponde con lo enunciado en el capítulo *Trazando puentes* cuando hacemos referencia a las etapas compositivas de una performance (Schechner, 2012) remitiendo al punto de partida de la creación: la protoperformance; que a su vez está compuesta por tres subprocesos: entrenamiento, taller y ensayo. Esta tríada de momentos está presente a lo largo de todos los ensayos, como pormenorizamos a continuación. Taller y ensayo están en constante devenir en el proceso: se fija provisoriamente una partitura de acciones, y se prueba en la experiencia; si funciona la propuesta, se define su utilización dentro del acontecimiento, en caso contrario, revisamos, cambiamos y volvemos a probar. En caso de que los elementos no terminen de ser los más convenientes para, se regresa a la etapa de entrenamiento para adquirir nuevas habilidades posibilitando nuevos ensayos.

Cuando el equipo se vio conformado, nos juntamos a realizar el trabajo de mesa donde se efectuaron varias lecturas de la partitura adaptada al formato virtual (ver anexo) donde ambxs performers comenzaron a sugerir ideas para el momento de abordar el espacio, tales como los trucos de magia que realizaría Nicolás, como también modificaciones a los textos que les sonaban ajenos. Realizamos cinco ensayos en el Parque Sarmiento, los cuales fueron productivos ya que Nicolás no demoró en memorizar los textos y eso agilizó el proceso. Se realizó el trabajo de marcación de manera segmentada, por espacio. Esto quiere decir que en comienzo, realizamos las marcaciones en el lugar inicial y la transición de tiempos y distancias al lugar dos, luego repetimos, fijamos acciones y pasamos al siguiente lugar. Así sucesivamente hasta llegar al final de la partitura.

Mientras los ensayos espaciales se sucedían, modificamos los textos en base al tiempo que tomaba en trasladarse de un lugar a otro, marcando así los recorridos, fijando textos y acciones en caso de posibles demoras y contratiempos. Decidimos dónde se esconderían las pistas espacialmente y poco a poco fuimos estableciendo a nivel grupo una vinculación con el Parque Sarmiento, basada en el conocimiento de lugares que no habían sido explorados hasta entonces, aspectos climatológicos, días y horarios de mayor concurrencia, precauciones en cuanto a la seguridad de pistas y protección de pertenencias y dispositivos tecnológicos, entre otros.

Hasta aquí fueron ensayos del grupo de trabajo, sin la presencia virtual de participantes.

La primera prueba completa tuvo de participantes a Chaves y Steffolani pretendiendo probar su funcionamiento y comenzar con el trabajo de verificar si el dispositivo funcionaba o no. Y sí, funcionó: comenzó con ese ensayo del 21 de septiembre, el proceso de trabajo que nos llevaría a modificar de manera radical la partitura en pos del funcionamiento óptimo, verosímil, entretenido y eficaz.

El rol de las personas que participaron en las experiencias fue el de cogeneratorxs (Enrile, 2016, p. 88) del dispositivo puesto que, con su participación, contribuyeron a la creación sin poder determinarla, buscando no reproducir un suceso anterior sino provocar un acontecimiento escénico. En este sentido es que determinamos que el proceso de ensayo debería de ser de ahora en adelante con presencia de participantes, dado que la mera presencia -así sea repetida por algunas personas- completa el universo del dispositivo.

Los ensayos en los que tuvimos presencia de participantes nos otorgaron el mayor caudal de material para el trabajo en modificaciones y ajustes de la partitura. Se problematizaron cuestiones argumentativas, en cuanto a la voz que cuenta la historia: en principio quien convocaba era el abuelo de Rosendo desde un *plano extra diegético*, el cual era un personaje inventado dentro de la partitura, quien invitaba a jugar a Rosendo por un lado y a Rosaura por otro, con el fin de propiciar un encuentro entre ellxs. Cuando se probó no resultaba a nivel argumentativo y cambiamos a Rosaura como enunciadora de la historia y propiciadora del juego. Una vez que ensayamos la inclusión de Rosaura en este rol, tuvimos que cambiar el texto introductorio a la primera persona del singular ya que permite empatizar con ella a través del relato, a su vez justifica la respuesta del pedido de ayuda de lxs participantes. Durante unos ensayos se probó el envío de la historia previamente, en formato audio -de larga extensión- y luego se probó de forma escrita -una síntesis del mismo-. Ninguna de las dos opciones funcionaron: el audio de aproximadamente 15 minutos resultaba muy extenso y difícil de seguir, mientras que el texto escrito abandonaba cierto encanto

que la historia contada verbalmente posee. Finalmente se decidió hacer un recorte del texto para reducir la extensión del mismo pero sin perder su atractivo, la voz de Abril contando la historia de Rosaura junto con los sucesos ocurridos en aquel cumpleaños.

Las pistas también sufrieron modificaciones en dos dimensiones: primero en cuanto a la dinámica específica de cada una, junto con las indicaciones, y segundo en cuanto a la vinculación de Rosendo con el universo lúdico.

Se presentaron dificultades en cuanto al momento de apertura de los sobres contenedores de pistas pues no quedaba en claro qué hacer con el material que se encontraba dentro. Fue por eso que se realizaron ajustes en cuanto a la manera de dar la indicación, despojando todo rasgo poético de los textos, acercándonos a la instrucción tal como se presenta en los juegos: de manera directa, precisa e intentando evitar ambigüedades. En cuanto al momento de la apertura de las pistas, resolvimos que tanto participantes como Rosendo en el Parque, tendrían sobres, unxs recibirán todo el material de búsqueda junto (en el kit de exploración) y Rosendo a medida que va haciendo el recorrido, se encuentra con los sobres que van dando indicaciones de apertura de pistas a lxs participantes y las indicaciones de acción para él mismo. Se genera una relación de necesidad entre la pista que reciben unxs y Rosendo, ya que sin la indicación de apertura del performer no hay avance en la búsqueda, y sin la indicación de traslado al siguiente lugar que lxs participantes dan, tampoco se puede superar la pista. En ambas dimensiones, los textos incluidos en los sobres, se presentan de manera indicativa generando un contexto participativo donde, por ejemplo, se habilite la ayuda entre ellxs para resolver, como así también compartir la experiencia en tiempo real junto a Rosendo, la historia, la búsqueda y los relatos personales que suscitan de la experiencia.

El proceso que llevamos a cabo de ensayo con lxs performers fue un proceso largo pero que otorgó libertades a la hora de la construcción de las presencias en el espacio. Nicolás es de lxs dos, quien tiene mayor presencia en la partitura en cuanto a contacto directo con participantes y acciones en el desarrollo en la experiencia, por esto es que la dirección se centró en él; con Abril desarrollamos otro proceso de edición y selección que explicaremos luego.

Cuando comenzamos a ensayar Nicolás nos preguntó si había algún tipo de registro actoral en especial y si preferíamos brindarle algún tipo de directiva en cuanto al matiz del personaje a lo que contestamos que mientras el dispositivo relacional funcionara, el carácter del mismo podría ser el que él mismo le encontrara, lejos de la pretensión de imposición, atendiendo a las variables que se presentan en el cruce con el espacio público, el juego y lxs participantes. En cuanto a la partitura y estructura dramática propuesta, le fue indicado a Nicolás, que los textos eran una sugerencia de lo

que debía decirse, ya que se va a poner el acento en la enunciación dentro del marco de la dinámica y tiempos puntuales de cada acontecimiento, esto es, con la presencia de lxs participantes del otro lado del teléfono. Esta posibilidad de modificación y edición en el mismo momento que se sucede el acontecimiento, permitieron a Nicolás la libertad para dosificar la información no sólo en los ensayos previos sino también en los momentos de la experiencia completa, esto quiere decir que durante el tiempo del acontecimiento, en base a los elementos emergentes que proponen lxs participantes y el espacio, Nicolás va construyendo el relato en conexión con lo que sucede en el momento concreto; con esto queremos postular que hay un orden de importancia en la información: que hay datos y líneas que deben estar presentes para generar la completud de la experiencia, a su vez que existen textos accesorios que complementan el relato de Rosendo. Consideramos las posibilidades que brindan los distintos tipos de participantes: el tiempo en que se desarrolla la experiencia, si participantes se manifiestan de manera activa, Nicolás tiene menos espacio para introducir los textos secundarios, pero de manera contraria, si la participación no se presenta de manera espontánea, durante los trayectos, el performer tiene las herramientas textuales para completar los *vacíos* que queden entre lugares.

A su vez, de manera paralela, trabajamos con Abril trazando las estrategias para adaptar el texto al contexto cordobés actual, acercando la terminología utilizada en el relato del cuento para generar empatía e identificación. Comenzamos recortando el relato de las partes que no eran pertinentes al relato de Rosaura, como el show de magia que sucede en el cuento - pues, en la partitura es tarea de Rosendo contar lo acontecido en ese show puntualmente-; luego agregamos los elementos relacionales para trazar una línea de acercamiento entre el relato y el espacio que ocupa la experiencia: el zoológico en tanto lugar de la fiesta y el Parque Sarmiento como el lugar donde desarrollamos la experiencia integral. Finalmente, luego de haber sido probado junto con participantes en varias -seis- ocasiones, tomamos la decisión de dividir el cuento en dos: la previa de la fiesta y el acontecer del cumpleaños, entran en el relato oral que Rosaura envía dentro de los dos días previos a la experiencia, mientras que el final y desenlace de la historia es relatado en vivo por Rosaura, en el lugar final de la búsqueda del tesoro, en el momento de encuentro con Rosendo en la Fuente de la Foca. En cuanto a la enunciación y entonación, trabajamos dirigiendo a Abril previamente ser grabados los audios, dividiendo en momentos el relato, luego subdividimos el texto en párrafos y para así lograr mayor profundidad en el relato, explorando matices y añadiendo color, para evitar caer en la monotonía.

Pensando en la trayectoria de los ensayos de la experiencia, como la etapa de modificaciones del Trabajo Final, podemos confirmar que la riqueza del proceso se encuentra en los

caminos de ida y vuelta que realizamos, para la conformación del guión. Fue una etapa larga donde, previamente a la elección del grupo de trabajo, la tarea más laboriosa fue la de crear todo un universo ficcional lúdico dinámico, con el fin de componer la partitura de acciones de la performance. Una vez generados los elementos que podían componer -o no- el texto de llegada, procedimos a jugar, mezclando las pistas y escritos, combinándolos para encontrar la riqueza propia dentro de una historia, que si bien es ajena, no demandó mucho esfuerzo hacerla propia.

## CONCLUSIONES

Cuando comenzamos el camino de esta investigación, teníamos más incertidumbres que certezas, pero como guía, la convicción del deseo de explorar nuevos límites y teatralidades. Nos apropiamos del material, leímos y releímos varias veces para comprender el sentido que lxs autorxs querían transmitir, comprendiendo no sólo el contenido sino los contextos en los que las creaciones intelectuales estaban inscriptas. La escritura de este trabajo deja una huella en el mismo sentido, comprender no sólo las conclusiones a las que arribamos sino también el contexto en el que se gesta la experiencia escénica y los pilares que sostienen el corpus de investigación.

Las etapas más ricas, en cuanto producción intelectual y artística del escrito se realizaron bajo el contexto de la pandemia ocasionada por el virus del Covid-19; pandemia y cuarentena: lo que nos llevó a pensar los vínculos desde otra óptica. Como objetivo tanto del teatro relacional como de *Fiesta en el zoo* está la creación de contextos participativos; esto no resulta tarea fácil en el medio de restricciones gubernamentales donde tanto la interacción como el contacto físico son limitados. Entonces la tarea fue doblemente desafiante: explorar nuevas poéticas, diferentes a las realizadas en nuestro trayecto académico en la Universidad, como también generar un contexto participativo, comunitas, interacción e intercambio de manera virtual. Experiencia por demás inédita para el equipo creador.

El proceso fue largo, la extensión en el tiempo nos permitió apropiarnos del material, hacer lecturas transversales, aplicar los contenidos no tan sólo a la investigación en curso, sino también a experiencias -escénicas y no- de características similares; pudiendo aprovechar las instancias previas del camino para apropiar y corroborar la aplicación de los elementos que se conjugan en la experiencia escénica de *Fiesta en el zoo*.

Podemos destacar que los procedimientos que en un comienzo presumimos que darían resultado, se vieron alterados a medida que el proceso se llevaba a cabo, ya que por el tipo de propuesta -relacional- y los elementos constitutivos -espacio público y performance- son componentes que dependen de otros elementos externos que condicionan y definen no sólo su función si no el rol que desarrollan en la experiencia teatral.

Como fue detallado en la investigación, nuestro posicionamiento es en el *entre* de las disciplinas, enriqueciendo las conclusiones a las que fuimos arribando mientras se sucedía la experiencia en cuanto grupo de trabajo. No sólo era inscribir en el espacio público un acontecimiento de estas características, sino también comprender otras lógicas de apropiación,

aprender otros lenguajes que sirven para comunicar el deseo de la experiencia; y cuando los procedimientos se ven alterados de manera tal que se nos dificulta continuar, regresamos al material bibliográfico o de las experiencias previas para revisar las nociones que nos posicionaron donde estábamos y volver a apropiarnos del material que por momentos, sentíamos que se nos escapaba.

Los elementos que componen la experiencia son de naturaleza mixta y porosa, permiten nutrirse y contaminarse de elementos que no son propios pero que a su vez dialogan y permiten establecer una relación co-creadora. Las combinaciones pueden ser casi infinitas: performance y teatro relacional tienen, en el último siglo, un recorrido paralelo, en algunos contextos se cruzan, dialogan y componen en simultáneo; mientras que el espacio común, el espacio público es aquel pizarrón mal borrado, del cual nos habla Carreira, donde nuevas prácticas artísticas se escriben -e inscriben- en él. Resulta importante señalar que el Teatro de Invasión nos deja por fuera de la caracterización, ya que las experiencias escénicas que pertenecen a esta denominación permiten, al sacarlas del contexto espacial en el que fueron creadas y realizadas en otro lugar, seguir cumpliendo con la función estética y dramática para la que fueron pensadas. *Fiesta en el zoo* no cumple estrictamente con este requisito ya que la creación del guión dramático y partitura de acciones fue creada en un estrecho diálogo con la espacialidad; si sacamos la experiencia de lugar específico, hay que realizar modificaciones en el guión, pistas, gráficos y textos que son específicos del Parque Sarmiento. Pero no podemos omitir los extensos aportes que nos brindaron tanto Carreira como Cao para leer el espacio y comprenderlo como un texto -en tanto tejido- complejo, uno más de los que operan en las ciudades: componente soporte de las prácticas comunes.

La teoría acompañó durante toda la investigación los procesos de apertura e indagación cuando la información que teníamos no resultaba suficiente o bien no alcanzaba a abarcar el universo explorado. Pero independientemente de la bibliografía empleada, el proceso que enriqueció la experiencia y la investigación fue la relación dialéctica que establecimos con el equipo de trabajo; conformado por lxs performers, la artista visual encargada de las piezas gráficas, y el equipo de producción y puesta. Sin dudas todos los procesos que se llevaron a cabo para lograr el presente trabajo, implican un permanente ir y venir, un hacer y revisar, dejando de lado el proceso lineal. Las reflexiones y toma de decisión a cada paso que se daba por la naturaleza misma del acontecimiento relacional, trajo una inherente inclusión de dinámicas de retroalimentación, diálogo y revisión.

No resultó pertinente en el escrito hacer referencia a la obra como producto acabado, diseñado y pensado para la contemplación por parte de lxs espectadores, pero podemos arribar a la

conclusión que la experiencia escénica da cuenta de los objetivos y deseos creativos del equipo de trabajo ya que se lograron los propósitos primarios y fundantes que motorizaron la creación: indagar sobre los procedimientos de participación escénica de los espectadores en un acontecimiento performático en la ciudad de Córdoba.

## BIBLIOGRAFIA

- AUSTIN, John. (1979). *Cómo hacer cosas con palabras*. Buenos Aires. Paidós.
- BOURRIAUD, Nicolás. (2006). *Estética relacional*. Buenos Aires, Argentina. Adriana Hidalgo editora.
- CABALLERO CANO, Bryant Iván. (2016). *Dramaturgia y exilio: poéticas radicales. Teatro en Tecnovivio. Notas para una dislocación del convivio teatral*. España. Editorial Artezblai.
- CAILLOIS, Roger (1986). *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*. México. Fondo de Cultura Económica.
- CAO, Santiago. (2018). *Cartografías Sensibles para Performance en Espacios Públicos*. Texto Inédito
- CARREIRA, André. (2017). *Teatro de Invasión. La ciudad como dramaturgia*. Córdoba, Argentina. DocumentA/Escénicas Ediciones.
- CORDOBA DE ANTAÑO. (2020) <https://xn--cordobadeantao-2nb.com.ar/>
- DE TORO, Fernando. (2014) *¿Qué es performance? Entre la teatralidad y la performatividad*. México. Paso de gato.
- DIAZ ROMERO, Daniel. (2018). *YO, SILVIO. Biografía de un chimpancé*. <https://periodismoambiental.com.ar/yo-silvio-biografia-de-un-chimpance/>
- DIEGUEZ, Ileana. (2014). *Escenarios Liminales. Teatralidades, performatividades, políticas*. México. Paso de Gato.
- DUBATTI, Jorge. (2003). *El convivio teatral. Teoría y práctica de Teatro Comparado*. Buenos Aires, Argentina. Atuel
- ENRILE, Juan Pedro. (2016). *Teatro Relacional. Una estética participativa de dimensión política*. España. Editorial Fundamentos.
- FINZI, Alejandro. (2007). *Repertorio de técnicas de adaptación dramaturgica de un relato literario: Estudio de "Vuelo nocturno" de Antoine de Saint-Exupéry*. Córdoba, Argentina. Ediciones del Boulevard.
- FUENTES, Marcela y TAYLOR, Diana. (2011) *Estudios avanzados de performance*. México. Fondo de Cultura Económica.

GOFFMAN, Erving. (1971). *La presentación de la persona en la vida cotidiana*. Buenos Aires, Argentina. Amorroutu.

HALAC, Gabriela. (2006). *Teatro independiente en Córdoba. Identidad y Memoria*. Cuadernos de Picadero Nº 11, Año 3. Argentina. Instituto Nacional del Teatro.

HEKER, Liliana. (1991). *Los bordes de lo real*. Buenos Aires, Argentina. Alfaguara.

HUIZINGA, Johan. (1943). *Homo ludens*. México. Fondo de Cultura Económica.

LOTMAN, Iuri. (1995). *La semiósfera I*. Valencia, España. Editorial Frónesis,

PAVIS, Patrice. (1998). *Diccionario del Teatro*. Barcelona, España. Paidós.

PAVIS, Patrice (2016). *Diccionario de la performance y del teatro contemporáneo*. México. Paso de Gato.

SCHECHNER, Richard. (2000). *Performance. Teorías y prácticas interculturales*. Buenos Aires, Argentina. Libros del Rojas.

SCHECHNER, Richard. (2012). *Estudios de la representación. Una introducción*. México. Fondo de Cultura Económica.

SEGUÍ, ROBLEDO, DEL BARCO, LOSS. (2019) *La Separata del Manual de Estilo de la UNC*. Córdoba, Argentina. <https://artilugiorevista.artes.unc.edu.ar/files/Recomendaciones-UNC-para-el-uso-del-lenguaje-incluyente-y-no-discriminatorio.pdf>

STANISLAVSKI, Constantin. (1976). *La construcción del personaje*. Madrid. Alianza Editorial.

## ANEXO

### Guión dramático

#### FIESTA EN EL ZOO

##### Previa

*La experiencia comienza dentro de las 48 horas previas a la Búsqueda del Tesoro. Cuando lxs participantes solicitan por medio del teléfono que se encuentra en la gráfica, ser parte de la misma; Rosaura es quien responde al llamado y envía la información previa necesaria para realizar la búsqueda del tesoro.*

*(Mensaje escrito de WhatsApp) Rosaura: Hola! Mi nombre es Rosaura. Gracias por anotarte, bienvenido a esta Búsqueda del Tesoro que decidimos llamar “Fiesta en el zoo”. Para desarrollar la experiencia hay que cumplir algunos puntos.*

- Necesito que me envíes una dirección y un horario en el cual pueda hacerte llegar el kit que vas a utilizar en la Búsqueda del Tesoro.
- Para el día del juego es fundamental que me agregues a tus contactos y que el (*día y hora del juego*), estés preparadx para recibir una videollamada grupal por WhatsApp; esto incluye tener el celular cargado y con buena conexión a internet.
- Vos y los otrxs buscadores, desde sus casas van a guiar a quien esté en el Parque Sarmiento para que realice la búsqueda y así, encontrar el tesoro.
- Cuando tengas en tus manos el kit, lo único que podes abrir de manera anticipada es el rollo que va por fuera del sobre.
- Te voy a mandar unos audios con la historia que nos trae hasta acá, es necesario que lo escuches antes del (*día del juego*).

*Una vez enviado el mensaje de los requerimientos, Rosaura envía el audio contando la historia.*

*(Audio) Rosaura: Para que puedan entender mejor qué nos convoca, les quiero contar una historia: mi historia. Verán, hace muchos años fui invitada a una fiesta muy especial...*

*Apenas llegué al cumpleaños, pregunté dónde estaba el mono Silvio. Me dijeron que estaba en su jaula y eso me tranquilizó: no me hubiera gustado tener que darle la razón a mi hermana Mónica que se burlaba diciendo: ‘¿Un mono que fuma y que sirve chocolatada?! No seas ridícula, vos sí te crees todas las pavadas que te dicen’.*

*Mi hermana Mónica y yo conocíamos muy bien el parque, todos los domingos veníamos con mamá a hacer un picnic frente al rosedal, desde donde podían verse los animales del zoológico. Llevábamos una canasta con todo lo necesario para pasar la tarde porque era el único día de descanso de mi mamá. Jugo, pan casero con chicharrón -o bizcochuelo de chocolate en las buenas épocas- mate y una gran manta de colores.*

*“No me gusta que vayas a esa fiesta de ricos; lo que pasa es que a vos te gusta cagar más alto que el culo” dijo Mónica. A mí, con mis lustrosos nueve años, no me parecía nada bien la manera de hablar de ella, de quince en ese entonces. “Yo voy a ir porque estoy invitada, y estoy*

invitada porque Luciana es mi amiga, y se acabó”, le dije. A lo que mi hermana me contestó: *“Ah, sí, tu amiga... ¿Sabés lo que somos para todos ellos? Somos las hijas de la sirvienta nada más”* Cuando escuché esta frase no hice más que pestañar con fuerzas para no llorar.

Mamá, Mónica y yo íbamos todas las tardes a la casa de la señora Inés; su hija Luciana y yo preparábamos juntas los deberes, mientras que mi mamá y mi hermana hacían la limpieza. En esas horas tomábamos la leche en la cocina y nos contábamos secretos, éramos amigas.

“Si no voy me muero”- dije, casi sin mover los labios, deseaba ir a ese cumpleaños más que nada en el mundo. Pero, la mañana de la fiesta, descubrí que mi mamá me había preparado el vestido con el que iba a la misa de Pascua y Navidad, además de que me enjuagó el pelo con vinagre de manzanas para que me quedara bien brillante. ¡Estaba tan feliz porque iba a ir! Me miré en el espejo con el vestido especial y me sentí lindísima.

Mónica me llevó a la fiesta, una vez ahí, me dejó en la puerta del zoológico y se fue, saludando desde lejos a la señora Inés. Era un gran tumulto, niños y madres llegando al ‘Gran cumpleaños de Luciana’ (*pausa*) sabía muy bien que ésta sería la fiesta más hermosa de todo el mundo.

Apenas entré la señora Inés me dijo: *“Qué linda estás hoy, Rosaura”*, y yo haciéndome la canchera hice una monería con mi pollera. Entré al zoológico con paso firme. Cuando crucé ese portal y bajé las enormes escaleras de la entrada principal me sentí como una princesa. Abajo me esperaba Luciana y enseguida le pregunté por el famoso mono sin vergüenza: Luciana puso cara de conspiradora y me dijo en secreto: *“La jaula del mono está al lado del salón donde está la torta y ahí se prepara el mago, pero no digas nada porque es una sorpresa”*. Abrí muy grandes los ojos, no sabía que además habría un mago y eso me maravilló tanto.

Lo primero que hicimos fue un recorrido guiado y, claro, se notaba quiénes habían entrado alguna vez al zoológico y quiénes no... no me alcanzaban los ojos para ver y apreciar todo lo que tenía en frente: elefantes, jirafas, cebras, ¡hasta un cóndor había! y mis favoritos: los leones. Pero hice caso a lo que me había dicho mi mamá, no intenté ni una vez asomar mis manos dentro de las jaulas. Una chica nos contó una hermosa fábula sobre la sabiduría de los animales, pero no terminé de escucharla porque la señora Inés me pidió ayuda para preparar la mesa.

Yo era la única que tenía permiso para entrar al salón, una gran carpa que el zoológico destinaba a los cumpleaños. La señora Inés confiaba en mí y me lo había dicho: *“Vos sí, pero ningún otro, son muy revoltosos y hay que evitar el desorden, vos sabés que a mi marido no le gusta el alboroto”*. El papá de Luciana fumaba sentado junto a otros señores, pero no ayudaba en nada, porque como siempre decía la señora Inés *“Él está para cosas más importantes”*. Pero claro, había que acomodar los tablonos, estirar el mantel, acomodar los vasitos de plástico, pero yo... no dejaba de pensar en el mago y su mono. Al fin y al cabo era yo la que sabía todo lo importante: las bebidas estaban en la canasta blanca, el copetín en la canasta del moño rojo y las cosas más ricas en una cesta grande tapada con una tela floreada y una puntilla azul. La señora Inés me decía cosas como: *“¡Tené cuidado con esa jarra de jugo!”* Y yo muy orgullosa, le demostraba a todos que podía encargarme perfectamente: ¡Claro que sí señora Inés, no tengo dedos de manteca!

Después de poner la mesa, volví al cumpleaños, era el momento de los juegos: respondí todas las preguntas sobre animales y fui la primera en ponerle la cola al chanco; cuando nos dividieron en equipos para jugar a la carrera de postas, todos los varones pedían a gritos que me pusieran en su equipo. Casi todos los chicos me encantaron pero la que más me gustó fue Luciana, con su corona de oro y su vestido bordado.

En ese momento me di cuenta que nunca en mi vida había sido tan feliz. Pero faltaba lo mejor de la fiesta. Lo mejor vino después que Luciana apagó las velitas. Yo ayudé a la señora Inés a repartir las porciones y a la única que le di una tajadita que daba lástima era a la prima de Luciana, una nena rubia, que me dijo: *“Vos no sos amiga de Luciana, porque vos no vas a la escuela con ella”*. Mi mamá me lo había dicho bien claro: *“Si alguien te pregunta, vos le decís que sos la hija de la empleada, y listo”*. También me dijo que tenía que agregar: *“Y a mucha honra”*. Pero pensé que nunca en mi vida me iba a animar a decir algo así.

Después de la torta llegó por fin el mago.

La fiesta terminó y Mónica me fue a buscar. Lo primero que le dije fue: *“Yo lo ayudé al mago y el mago me dijo: ‘Muchas gracias, señorita condesa’”*-. Mónica estaba contenta de escuchar mis aventuras y me dijo: *“Mírenla a la condesa”*.

Estábamos todos en la puerta del zoológico que da al Súper Park.

La historia no termina ahí; si quieren descubrir qué pasó después, los y las espero, para buscar y encontrar aquel tesoro tan especial.

## **El juego**

*El día de la Búsqueda del Tesoro, Rosaura crea un grupo de WhatsApp donde incluye a las personas participantes (máximo seis) y a Rosendo.*

*Llegada la hora de comenzar, Rosaura realiza una videollamada al grupo, teniendo la cámara y micrófonos apagados. Una vez establecida la comunicación entre las demás personas del grupo, ella se retira.*

**Rosendo:** ¡Hola! ¿Cómo les va? Mi nombre es Rosendo, ustedes son... *(se presentan y mientras chequea que sonido e imagen se reciban bien)*. Fui citado acá porque me gusta la magia y me gusta jugar. Creo en ambas cosas fervientemente. Me llegó una invitación que dice así *(saca la nota y lee)*:

Hola Rosendo. Te invito a jugar una Búsqueda del Tesoro, comienza el (día y hora) en la Glorieta del Dante del Parque Sarmiento. No te voy a brindar muchos datos, solo que nos conocimos hace un tiempo en un cumpleaños, yo tenía 9 y vos un poco más de 20, tal vez. Espero que te dejes llevar por tu intuición y no olvides que la magia -esa que tan bien te sale- existe en los lugares menos pensados. No creas que vas a estar sólo, seleccioné un equipo de personas que te van a ayudar en todo lo que no puedas resolver en el parque, van a estar en sus casas pudiendo asistirte esta búsqueda tan especial. Lo que tienen que hacer es seguir las pistas que dejé, cumplir con las actividades que te llevarán al siguiente lugar y hacer el camino propuesto. Tienen una hora para encontrar todas las pistas y hallar el tesoro. Es muy importante para mí que hagan esta experiencia: sabemos que la magia existe, está ahí y acá, en nosotros. Vamos a buscarla.

Pd: antes de comenzar contales tu historia, así comprenden por qué te cité.

Yo la verdad no entiendo mucho... *(Interacción con el público)* Ah. ¿Qué les puedo contar de mí? Bueno, empecemos con mis comienzos: como les decía, soy Rosendo, el mago y jardinero. Pero para que vean que soy un mago de verdad les voy a hacer un truco *(ejecución)*.

Así como lo experimentaron, y a pesar de su gran complejidad, este truco de ilusión es el máspreciado en mi historia de encantador. ¿Saben por qué? Porque fue, es y será el primer truco que aprendí.

Era un niño de pantalones cortos cuando mi abuelo, que también se llamaba Rosendo, me regaló en mi cumpleaños número once el “Fantástico Juego de Magia – 180 trucos para convertirte en un mago profesional”. Varita mágica, conejos de goma espuma, dados, cubilete, sogas, naipes y el “Gran Libro de Magia”. ¡Todas esas cosas traía esa caja, que se convirtió en una revelación para mí! Empecé a practicar, cansando con prueba y error a quien se cruzara por mi camino. A mí no me importaba hartar a mis hermanos con mis trucos, porque yo soñaba con convertirme en un gran maestro de la magia. Me fascinaban los relatos sobre desaparecer objetos, animales, ¡gente! Era apasionante para mí entender cómo estos trucos desafiaban la lógica y el sentido común. Ese regalo de mi abuelo, ese juguete que siempre será un faro para mí, comprado con mucho, pero mucho esfuerzo, no sería su único legado. Dicen que lo que se hereda, no se roba (*piensa*). Y así como yo llevo su primer nombre también llevo conmigo su oficio. ¿A ver si están atentis? (*interacción*) Oh, ¡Jardinero! ¡Claro!. Como un juego asombroso del destino dos Rosendos, nieto y abuelo, con más de cincuenta años de diferencia entre sí, cuidamos las rosas del Rosedal del Parque Sarmiento, cada uno en su momento.

Para empezar creo que es suficiente... comencemos con la búsqueda. Yo encontré acá un sobre que dice **1** (*lo muestra*) y tiene, creo, lo que es la primera pista (*abre el sobre y lee*):

¡Participantes a sus lugares! ¡La búsqueda va a comenzar! Abran en sobre 1 y resuelvan el mensaje que se esconde en esas líneas. ¡Rosendo! Una vez resuelta la incógnita, encontrar en este bello lugar, el sobre que una glorieta lleva. Abrir e indicar cómo continuar.

*Apertura del sobre 1 del kit de participantes<sup>5</sup>, lectura y resolución. Una vez descubierto el destino, Rosendo busca el sobre que tiene un dibujo de la glorieta y al encontrarlo, lee el contenido.*

Todo este bello paisaje que tenés a tu alrededor comenzó con una semilla, que en otros tiempos tu abuelo supo plantar y vos supiste continuar. Pediles a los participantes que abran el sobre que tiene la glorieta, en él están los elementos para germinar esa semilla que nos mantiene viva la esperanza de que la primavera siempre regresa.

*Rosendo indica a lxs participantes que abran el sobre que tiene la glorieta, idéntica a la que tiene él, que contiene una bolsa con tierra, una maceta plegada de plástico y dos semillas; luego pide que algunx lea el texto que tiene y que ejecuten la acción. Mientras se dirige al destino dice:*

**Rosendo:** Hace muchos años, cuando salía de la escuela en otoño o primavera, mi abuelo solía traerme acá y me enseñaba todo lo que aún recuerdo, como un rezo que quedó grabado a fuego. Y siempre me decía (*se detiene en algún lugar con abundante vegetación*): “Mijito, entre estos yuyos preciosos (*toca una planta*) que cuido como si fueran míos, hay escondido un tesoro. Tendrás que aprender a ‘observar’ en vez de ‘mirar’, a ‘oír’ en lugar de ‘escuchar’. Es la única manera de encontrar <tu tesoro propio>”. (*Retoma la marcha*) Cuando esas palabras salían de la boca de mi abuelo, me imaginaba grandes cofres llenos de riquezas y comidas deliciosas, como las de los

---

<sup>5</sup> Las pistas de lxs participantes se encuentran en el anexo de pistas.

cuentos de piratas. El tiempo pasó, descubrí que hay otros bandidos de traje y corbata más peligrosos que los de alta mar, pero aún sigo buscando, a veces más orientado, otras veces más perdido, sin encontrar la clave de ese misterio que mi abuelo parecía conocer muy bien y que no me deja dormir o sí me deja dormir, pero me hace soñar con mucho dinero enterrado vaya uno a saber debajo de qué lago de este parque (*pausa*), o en el centro de qué autito chocador (*pausa*) o debajo de qué cola de elefante encerrado. Mientras voy a ir admirando toda la belleza que supo construir mi abuelo en otros tiempos, (*cambia la cámara para compartir paisaje*) a ver si me animo y más tarde los convido con un show de magia, de esos que supe hacer en los tiempos antes de la pandemia (*interacción para chequear que hayan completado la pista-intervalo-flor*).

*Una vez en el lugar, Rosendo asienta el trípode en un lugar donde se pueda apreciar la estatua.*

**Rosendo:** ¡Llegamos gente! Bueno, como algunos sabrán, nos encontramos en frente a la “Pradera de la Leona” donde supieron colocar esta estatua que es de bronce y que tiene una anécdota... hace algunos años se robaron a fuerza de cincel el cachorro que tiene en la boca, pero por suerte lo encontraron rápidamente, ya está soldado y bien seguro para que no se vuelva a escapar (*sube al monumento a corroborar el cachorro y se encuentra con la pista 2, la cual está escondida detrás. Regresa a la cámara con la pista*).

¡Miren lo que encontré! ¿Ustedes tienen una pista **2** también? Cuéntenme qué tienen ahí, a ver, vos (*elige un participante al azar*) ok, a ver yo... (*Mientras abre el sobre*) no se olviden que el tiempo nos corre, tenemos que llegar en horario con el tesoro en nuestras manos... Tiene una nota, un instructivo y un papel (*lee la nota*):

En aquella fiesta que participamos, vos dijiste algo relacionado con los deseos que, como decía tu abuelo: hay que tener cuidado con lo que se pide, porque se puede cumplir. Acá les envío un instructivo para que arme cada quien su barquito, y una vez listo lo suelten en el agua más cercana que tengan, no sin antes pedir ese deseo.

PD: A mí sí se me cumplió.

**Rosendo:** (*Pensativo*) Es raro porque no conté eso muchas veces, pero sí, confieso que he contado la historia de mi abuelo más de una vez (*risas*). Yo tengo un recuerdo de hace muchos años, de mi yo niño Rosendo. Vine una vez pero no me acuerdo si había sido en la Isla Encantada o en alguna fuente y que tiramos con mi abuelo un barquito de papel. ¿Sabes armarlo? ¡Lo hagamos! Me encanta. Yo voy a ir al agua más cercana que tenga que desde acá se puede ver (*voltea la cámara y enfoca La Isla Encantada*). Creo que este es un buen momento para que pensemos en nuestro deseo, es muy importante elegirlo bien, no vaya a ser que se cumpla. ¿Les parece? ¡Allá vamos “Un barquito llamado deseo”! (*Mostrar que arma el barco. Rosendo se dirige, mientras lxs participantes cumplen la pista, a la bajada del lago. Una vez en el lugar, fija el trípode y lanza el barco al agua. Cuando regresa al teléfono, cambia a cámara trasera*).

**Rosendo:** ¡Qué hermoso lugar! Miren donde estoy... esa estatua que ven ahí se llama “El rapto de las Sabinas” está hecha en base a un cuento viejo, pero muy viejo, de los años del imperio romano, donde un rey se robó un montón de mujeres de un pueblo que se llamaba Sabinia y no me acuerdo

qué pasó después, si quieren más información, van a tener que googlear (*risas*). Esperen un momento (*pausa*) ¿Qué es eso? (*se acerca hasta donde hay una varita mágica y un número 3*). Al regresar activa la cámara frontal, abre el sobre y lee el contenido).



### **Rosendo: Prepárate que pronto tendrás que sorprender con lo que encuentres a mano**

**Rosendo:** Ahhh, miren! ¡Una varita! (*silencio*) ¿Ustedes tienen la pista **3**? (*espera a la apertura y lectura de la pista*) Les voy a ser sincero, no venía preparado para hacer magia, pero podemos improvisar algo, con algunas cositas que tengo acá a mano (*busca fuera de cámara*), espérenme que organizo acá un poco (*se pone los tiradores y el sombrero*). Creo que estamos bien (*se mira en la cámara, verificando estar bien arreglado*).

(*Marcando el comienzo del show*) Atención señoras y señores, el show de magia del mago Rosendo ¡viva a comenzar!! Por favor, vengan bien cerquita del celu así pueden apreciar mejor el arte de la ilusión. Más cerca. ¡Más cerca!! Qué hermoso lugar ¿no? Qué suerte tenemos de estar disfrutando esta hermosa tarde, entre juegos y magias. Lástima la basura que tira la gente (*Ejecución de dos trucos de magia*). La persona que organizó esto debe saber que no me voy a negar a hacer un show.

Ahora bien, me atrevo a preguntarle a esta bienaventurada audiencia, ¿cuál creen que es el mayor sueño por cumplir de un mago jardinero como yo? No es viajar por el mundo, no, no, tampoco ser millonario - a eso lo descarté hace un tiempo -, ni ser famoso como el 'Mago sin dientes'. Mi mayor sueño es poder vivir de hacer lo que me gusta: la magia y la naturaleza. Y hace unos años lo logré. Cuando entré a trabajar en el zoológico. Y no como jardinero, sino como mago.

El gran zoológico de Córdoba. Claro que no es como ahora, antes había muchísimos animales. Pero en aquella época en que trabajaba en el zoo tuve un socio muy particular. Un socio que tomaba chocolatada, que fumaba y hasta caminó por las calles, evadiendo toda norma, hasta la Terminal de ómnibus. Claro que salió en los diarios. ¡Un chimpancé caminando por las calles de Córdoba! Seguramente saben de lo que hablo. El querido y emblemático Mono Silvio. Después de su muerte, yo no volví a ser el mismo. Tampoco el zoológico... No sé si fue porque los animales se empezaron a morir o porque a la gente ya no le gustaba ir a ver las caras largas y tristes de los pobres bichitos -a mí tampoco me gustaba- (*truco*).

Pero durante los años que trabajamos ahí fuimos muy felices, comimos muchos chizitos y torta. Recuerdo una vez que hubo un cumpleaños muy especial. Yo me daba cuenta en esos festines

quiénes conocían a Silvio, los que alguna vez habían ido al zoológico y quiénes no. Y en ese cumpleaños había una niña que tenía los mismos ojos que mi abuelo. No sé su nombre, pero recuerdo que la llamé 'ojos de mora'. En su mirada podía ver lo maravillada que estaba por ver, tanto el zoológico como un gran show de magia (*risas*); por alguna extraña razón ella estaba ahí y lo disfrutó a más no poder. Fue mi asistente en el truco que hago con Silvio. Era la única que podía ver a ese mono con la misma ternura y amor con que yo lo miraba, la única que podía apreciarlo en su humanidad (*truco*).

-'Muchas gracias, señorita condesa' - le dije al finalizar el truco de cartas con Silvio y luego que los chicos la aplaudieran.

Eso le gustó tanto que un rato después, cuando vinieron a buscarla, fue lo primero que contó: -Yo lo ayudé al mago y el mago me dijo: 'Muchas gracias, señorita condesa'. Y agregó 'viste que no era mentira lo del mono; era como yo decía', riéndose después de sacar la lengua muy pícaro.

De todas las fiestas en las que trabajé ahí, me llevé una foto (*truco*) ¡¡Acá está!! (*Enseña la foto a cámara*) La alegría en sus ojos no me la olvido más, mírenla... Los mismos ojos que mi abuelo... (*Silencio, se queda dubitativo*) Pero (*se sobresalta*) eso es todo por ahora querida audiencia... No hay más tiempo que perder. Para muestra basta un botón, sigamos buscando por favor. Acá no encontré más que esto (*señala la varita*) ¿Ustedes tienen una pista **4**? (*Da tiempo a la apertura de la pista y mientras resuelven el laberinto va juntando sus cosas*) Díganme a dónde tengo que ir, ya no nos queda mucho tiempo (*se da cuenta que ingresó alguien a la llamada*); hola persona extraña, (*susurra*) seguro llegó tarde y le da pena prender la cámara, (*voz normal*) díganme a donde debo ir, ok el zoológico... allá vamos.

*Mientras se dirige al zoológico Rosendo hace referencia a que su gusto por la magia tiene más que ver con los momentos mágicos, más que con el ilusionismo en sí. Pregunta a lxs participantes si alguna vez tuvieron alguna experiencia mágica. Interacción hasta llegar al zoo.*

**Rosendo:** (*con la cámara trasera activada*) Bueno gente, ya estamos llegando al zoológico... ¡Qué lugar! Me acuerdo como si fuera ayer, cuando venía acá a despedir a los chicos que se iban de los cumpleaños que animaba en el zoológico. ¡Cuántos recuerdos! ¡Miren! La pista **5** está ahí (*enfoca el sobre con la pista, asienta el trípode y se acerca a buscar el sobre; lo abre*) Setenta pesos (*pausa*). ¿Ustedes saben qué tenemos que hacer con esto? No creo que esta plata sea el tesoro... (*Espera que abran la pista 5 la cual contiene una nota*). Ok, tenemos setenta pesos y una nota ¿Qué hacemos? Por lo que dice ahí hay un encuentro, con quién será, qué nervios. Calculo que tendría que llevar algo para no caer con las manos vacías. Decidamos que se acaba el tiempo. Yo creo que por ahí, no sé si se llega a ver, hay unos puestos. Voy a ver qué consigo para cambiar por esta plata. Ahí vengo (*se aleja de la cámara y en momento que él se aleja Rosaura enciende la cámara*).

*Ingresa Rosaura a la videollamada.*

**Rosaura:** Hola, ¿Cómo viene la búsqueda? Aprovecho este momento que se fue Rosendo para contarles qué pasó después que Mónica me fue a buscar al cumpleaños. Resulta que estábamos en la puerta del zoológico, esperando a la señora Inés, que nos había dicho: espérenme un momentito. Ahí Mónica me preguntó qué pasaba - ¿Y qué va a pasar? Que va a entregar las sorpresitas para los que nos vamos, le dije. Lo sabía bien porque había estado observando a los que se iban antes.

Cuando se iba una nena, la señora Inés sacaba de la bolsa rosa un paquetito, que tenía una pulsera. Cuando se iba un chico, le regalaba un yo-yo, que sacaba de la bolsa celeste. El mago, también estaba ahí y sostenía dos grandes bolsas, una rosa y una celeste, que la señora Inés administraba. A mí me gustaba más el yo-yo porque tenía luces, pero no se lo dije a Mónica. Capaz que me decía: “Y entonces, ¿por qué no le pedís el yo-yo, pedazo de sonsa?”. No tenía ganas de explicarle que me daba vergüenza ser la única distinta y en cambio le dije: –“Yo fui la mejor de la fiesta”. Y no hablamos más porque la señora Inés acababa de acercarse con una bolsa celeste y una bolsa rosa; primero fue donde estaba el nene, le entregó un yo-yo, y el nene se fue con su mamá. Después se acercó a la de trenzas, le dio una pulsera y la de trenzas se fue con su mamá. Después se acercó a donde estábamos nosotras. Tenía una sonrisa muy grande y eso me gustó: por un momento pensé que me iba a hacer los dos regalos, la pulsera y el yoyó (*silencio*). El mago, que estaba viendo todo lo que pasaba en ese momento, hizo el movimiento de abrir la bolsa rosa, pero la señora Inés buscó algo, no en la bolsa rosa, tampoco en la celeste, sino en su cartera... yo tenía extendida la mano, esperando mi regalo. Pero no llegué a completar el movimiento, porque no había una sorpresita... en su mano aparecieron dos billetes. ‘*Esto te lo ganaste en buena ley*’ – me dijo, entregándome el dinero–. ‘*Gracias por todo, querida*’.

*Regresa Rosendo, en ese momento Rosaura apaga la cámara.*

**Rosendo:** ¡Acá volví! Tengo la sensación que todo lo que está pasando es parte del juego. Miren lo que conseguí (*muestra el yoyó*), es tan lindo. Yo sabía hacer algunos jueguitos porque el yoyó era una sorpresita frecuente en los cumpleaños que animaba y si sobraba me llevaba uno a mi casa (*risas*). Tiene un 6 de un lado y unas rosas del otro (*muestra en detalle*). No creo que sea una pista pero ¡no sé! ¿Tienen ustedes algo más en el kit? (*Rosendo nota que el yoyó esconde un mensaje. Jala del papel escondido dentro del yoyó y lee*)

TE ESPERO EN UN PICNIC - BUSCAR EN EL MAPA UN MANTEL ROSA
---

*Mientras Rosendo se dirige al picnic Rosaura enciende la cámara.*

*Una vez en el lugar, se encuentran, se reconocen y se da el diálogo entre ellxs.*

**Rosaura:** ¡Hola Rosendo! Te estaba esperando, vení sentate.

**Rosendo:** ¡Hola! gracias. ¿Nos conocemos?

**Rosaura:** Si Rosendo, yo te cité a jugar. No sé si te acordarás de mí, mi nombre es Rosaura. Estuve en una fiesta en el zoológico, que vos animaste. Me llamaste señorita condesa...

**Rosendo:** Puede ser, te veo cara conocida (*la mira con atención*).

**Rosaura:** Fui dejándote las pistas en el camino para que me encuentren. Después de aquella fiesta, qué decirles... Lo único que pude sentir fue la mirada compasiva de este mago que me hizo sentir especial por un rato y la mano de mi hermana que se apoyaba en mi hombro.

**Rosendo:** Vos tenés los mismos ojos que mi abuelo, (*se da cuenta quien es*) ¡Ojos de mora! Tengo algo para vos (*entrega el yoyó*)

**Rosaura:** (*mira el yoyó y directamente a la cámara habla*) Hay quienes aseguran que el mundo se sostiene por quien cultiva un jardín, quien junta la basura de un pueblo o simplemente agradece por lo que le ha tocado en suerte. Yo soy de esas, que cuenta a los vientos de este parque el amor que sentí por mi hermana esa tarde en que perdí la inocencia. Acá estamos, muchos años después,

conservando la alegría, pero también con la certeza de saber que quienes nos sostienen para seguir adelante no salen en los libros de historia, por no perturbar ese delicado equilibrio de aquello, que quizás sí se puede cambiar. *(Mirando a cámara)* Gracias por participar, *(mira a Rosendo)* gracias.

Se abrazan.

Fin.

## Kit de exploración

Dos días previos a la experiencia escénica, cada participante recibe en una dirección que indique, un kit que contiene los elementos que serán necesarios para llevar a cabo la Búsqueda del Tesoro. Las piezas de diseño gráfico han sido creadas por la Ilustradora y Lic. Serena Dardanelli. A continuación el desglose.

### Pista 1 - Mensaje encriptado -Tamaño A5

Este es un mensaje encriptado que deberán descifrar, tal vez Rosendo pueda colaborar.

- -	-	- -	- - - - -	- -	- -	- - - - -														
A:	B:	C:	D:	E:	F:															
G:	H:	I:	J:	K:	L:															
M:	N:	O:	P:	Q:	R:															
S:	T:	U:	V:	W:	X:															
Y:	Z:																			

### Intervalo Glorieta - Indicaciones - Tamaño A6

- 1- Preparar la maceta donde se va a sembrar.
- 2- Colocar la tierra dentro de la maceta.
- 3- Introducir la semilla dentro de la tierra, no muy abajo, no muy arriba. Al finalizar, regamos con agua y esperamos ver crecer el fruto de nuestra acción.

SIEMBRO HOY, PORQUE QUIERO VER FLORECER EL MAÑANA

### Pista 3 - Boleto de invitación a Show de Magia del Mago Rosendo.

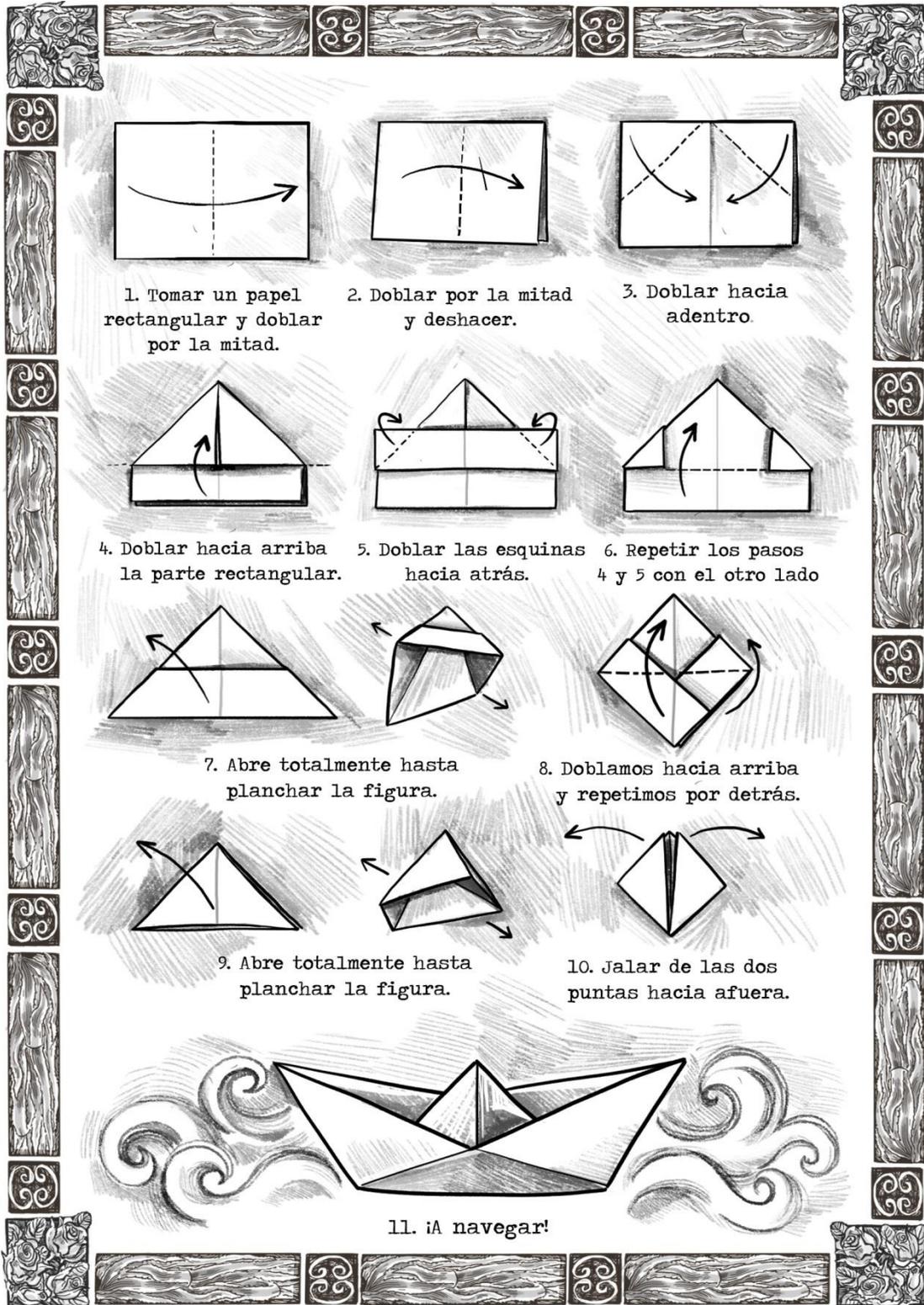
Tamaño 6 x 3 cm. Papel madera.



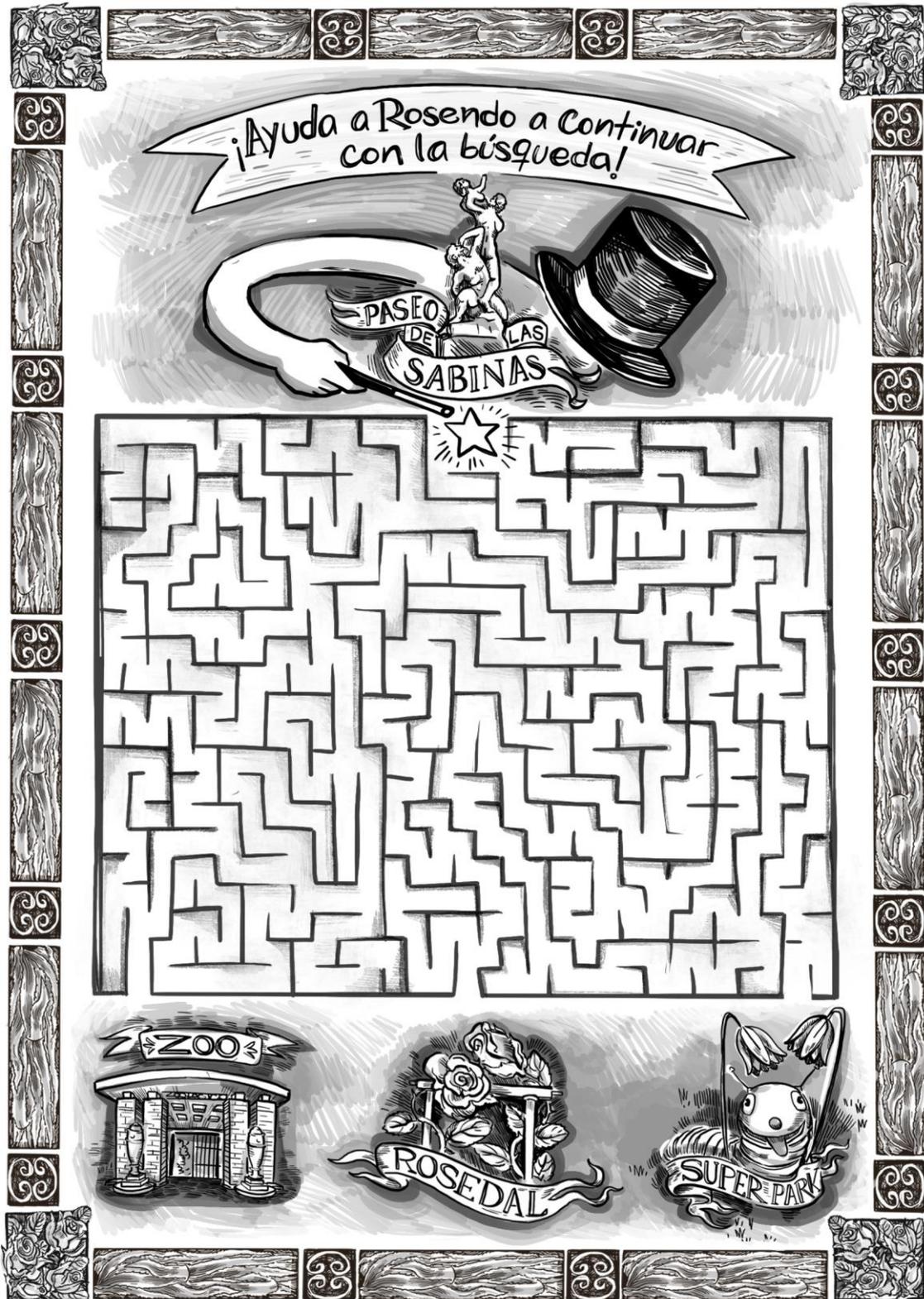
### Pista 5 - Nota canje dinero - Tamaño A6

Participantes: Están por llegar al final de la búsqueda, pero no al final de nuestra historia. Muchas veces el tesoro es la posibilidad de darle felicidad a alguien más. Con el dinero de esta pista, se lo pueden quedar o bien canjear por algo para el encuentro llevar.

**Pista 2 - Instructivo armado de barco de papel - Tamaño A5**



Pista 4 - Laberinto - Tamaño A5

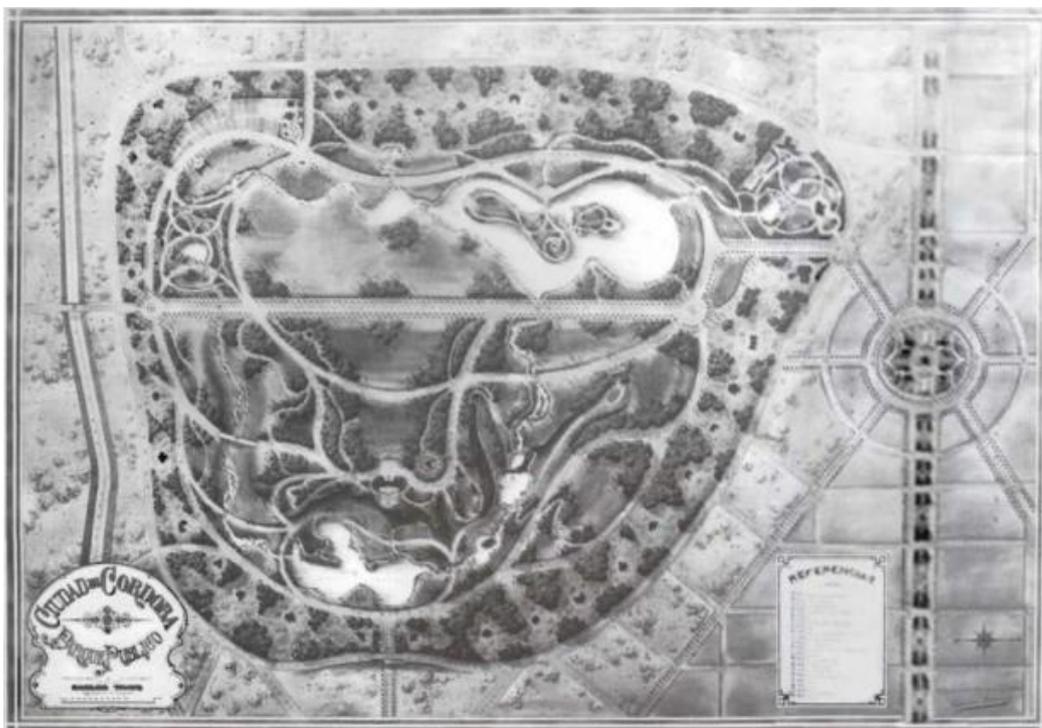




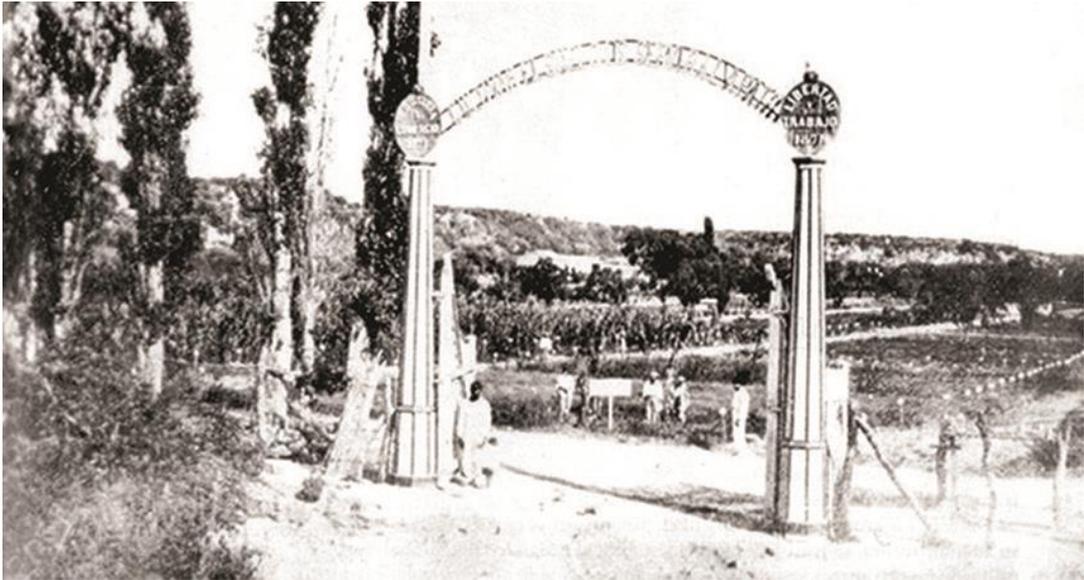
## Mapa

La creación del mapa del Parque Sarmiento que sirve de soporte a lxs participantes en la búsqueda, fue el resultado de un largo proceso de indagación, selección y prueba de los espacios que serían incluidos en el guión dramático indicando donde se desarrollan las acciones de lxs performers.

Cuando tomamos la decisión de que el lugar donde se desarrollaría la experiencia sería el mítico parque, colindante al Norte y Oeste del barrio de Nueva Córdoba, en el límite Sur con Ciudad Universitaria y al Este con el Polo Sanitario, nos surgieron preguntas sobre el su creación y comienzos. Muchos de los interrogantes fueron respondidos a través de la página web antes mencionada, la cual otorgó una noción bastante completa del proceso de construcción del Parque Sarmiento. A continuación los registros más relevantes de las distintas etapas -imágenes extraídas de la página <https://xn--cordobadeantao-2nb.com.ar/>.



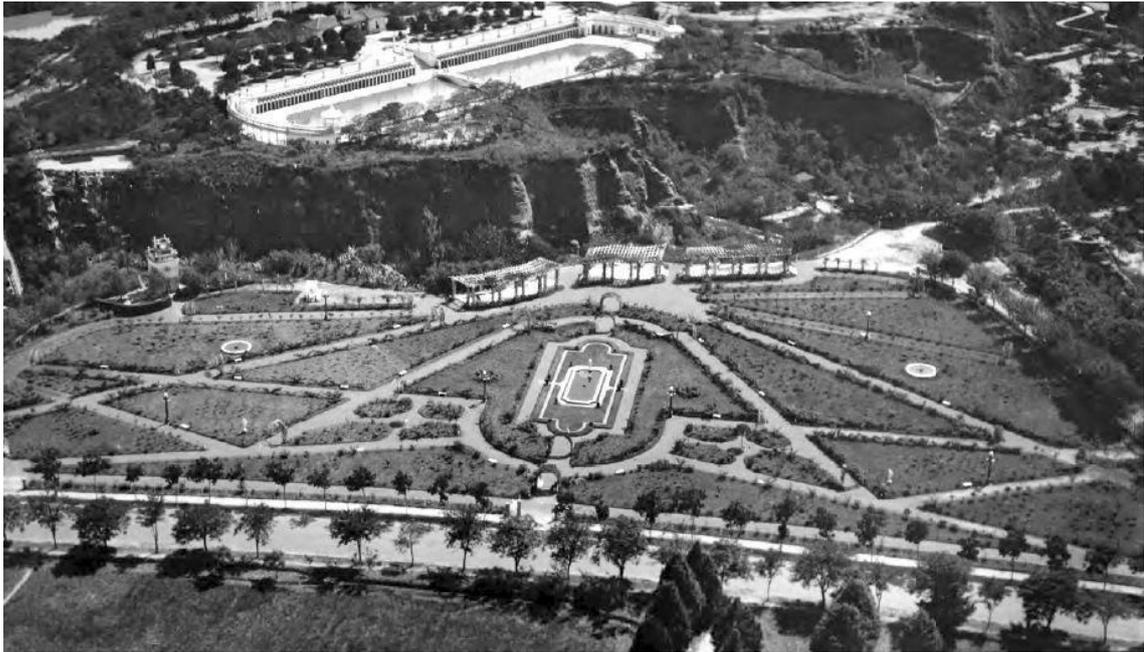
Primer boceto del Parque Sarmiento- Carlos Thays. S/f.



Primer pórtico de entrada a la ex sede de la Sociedad Rural Argentina (1871), actual entrada por la calle Deodoro Roca, Parque Sarmiento.



Fotografía aérea del Parque Sarmiento (1920)



Fotografía aérea del Rosedal y Natatorio Municipal (1928)

En un primer momento para la creación de nuestro mapa, se escogieron lugares que tenían cierta representación simbólica para el equipo creador, habiendo reminiscencias del pasado y una trayectoria y conexión emocional con zonas e instalaciones. Fueron escogidos bajo este criterio la Calesita “Mi ilusión”, Glorieta “Monumento a Dante”, Súper Park y Rosedal. Luego en una segunda selección, ya en vinculación con el guión dramático, se incluyeron espacios como la puerta principal del Zoológico de Córdoba, La isla Encantada, Estatua “El rapto de las Sabinas”, La pradera de la Leona, La fuente de la foca (denominación que le asignamos ya que carece de nombre). Los espacios seleccionados anteriormente no sólo poseen una carga afectiva anterior o dramática a los fines de la experiencia, sino que contienen espacios interiores donde se pueden esconder las pistas del juego.

Finalmente algunos elementos figuran sin nombre, otros tienen leyenda, los cuales consideramos que no son relevantes para la búsqueda pero son parte característica del Parque Sarmiento y no podían estar ausentes en esta representación, como son: el puesto de choripán en el extremo Este del parque, los mástiles que izan las banderas tanto argentina como de la diversidad, el Teatro Griego, la Cueva del Oso, el Natatorio Municipal o Skate Park entre otros.

El mapa se puede encontrar en el apartado de *Kit de exploración y búsqueda*.

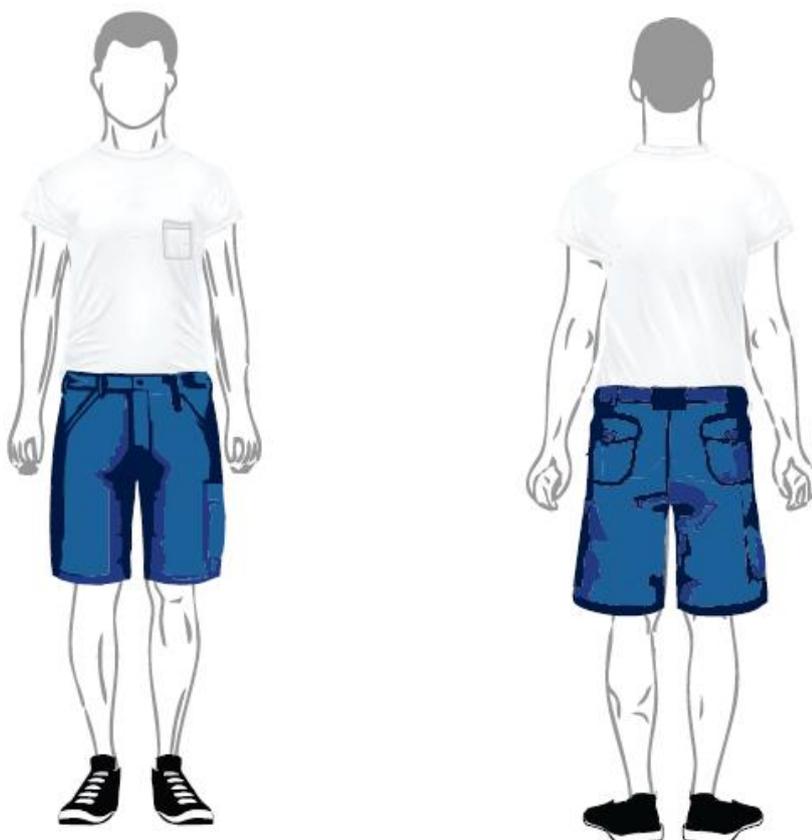
## Vestuario

La elección del vestuario de los performers fue decidido en base al horario y momento del año en el que se realiza la presentación. Definimos vestuarios frescos y cómodos, lo que permite estar en exposición solar de manera leve a su vez garantizando comodidad para realizar los traslados espaciales. La gama de colores explorados es en las tonalidades de azul en contraste con remeras blancas, de manera de contrastar con la prenda complementaria y con el espacio del Parque Sarmiento.

## Rosendo

Rosendo viste una bermuda cargo azul, con bolsillos de fuelles a los lados, lo que le permite guardar las pistas a medida que las va encontrando; remera blanca mangas cortas con bolsillo tipo *plaqué* sobre la parte superior izquierda del tronco. Usa zapatillas urbanas negras.

Durante el *Show de Magia*, Rosendo se coloca dos prendas que transforman de un jugador más, al mago de nuestra historia. Se adicionan al vestuario unos tiradores o tirantes negros y un sombrero trilby.

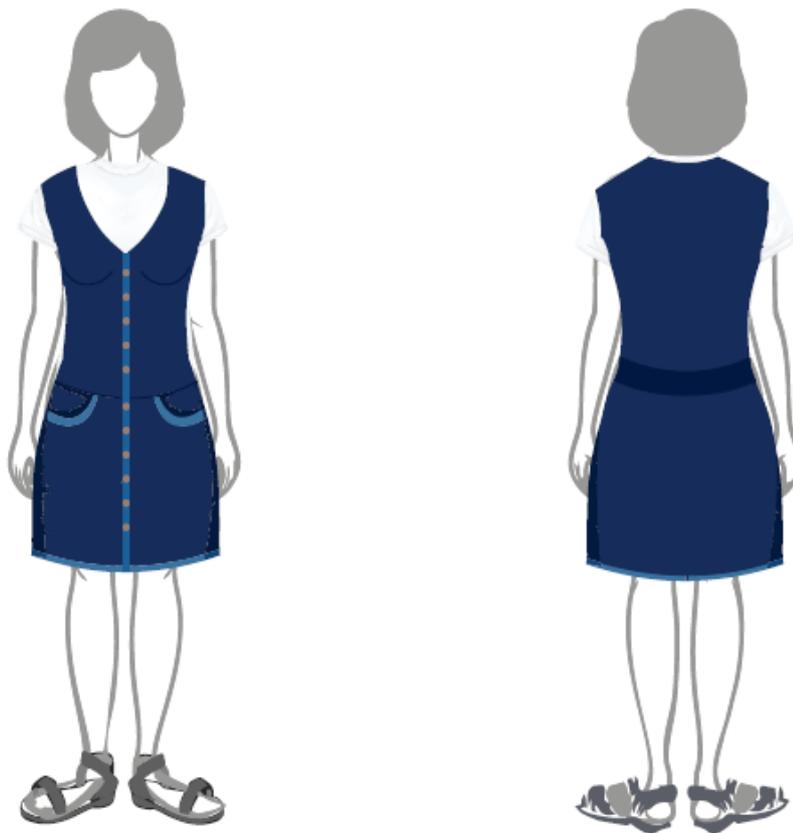


Mago Rosendo



## Rosaura

La actriz viste un jumper color azul oscuro, abotonado en la parte frontal, desde pecho hasta el ombligo. Largo hasta las rodillas, permite sentarse tanto en un banco del Parque como en el suelo; de hombros anchos y bolsillos a la altura de la cadera. Por debajo de la prenda principal, luce una remera mangas cortas, blanca, que cubre sus hombros. En los pies sandalias negras de moda.



## Ficha técnica: el uso de WhatsApp

La experiencia escénica se experimenta a través de la aplicación de mensajería, llamada y videollamada WhatsApp, la cual posibilita por su gran popularidad, casi monopólica, estar al alcance de cualquier persona que posea un *smart phone*. Es por esta característica que la elegimos como soporte del acontecimiento, además que posibilita videollamadas de manera gratuita a diferencia de otras aplicaciones que consumen datos móviles del servicio de telefonía que se disponga; esto resulta una ventaja en cuanto gasto para el trabajo en el espacio público ya que el transcurrir completo acontece a través de una videollamada. A continuación detallaremos los diferentes usos que hacemos de la aplicación.

Tanto la previa como el juego en sí se propician a través de la aplicación WhatsApp, lo que nos brinda distintas posibilidades de contacto. Cuando la experiencia comienza Rosaura se contacta por mensaje privado con lxs distintxs participantes de manera individual, donde transmite no sólo las reglas del juego, sino que invita a jugar a través de su relato. Esta información es enviada por privado a cada persona y por último solicita que le indiquen un lugar y un horario donde puedan recibir el *Kit de exploración*; se coordina el envío del mismo ya que es requisito indispensable para la participación. Luego pasamos a la instancia grupal que comienza el día de la experiencia, dos horas antes de la citación. Ambxs performers tienen un celular en condiciones para realizar el juego; Rosendo posee un trípode que será soporte del dispositivo, posibilitando libertad de movimientos sin la necesidad de tener el teléfono siempre en la mano, mientras que Rosaura posee además del teléfono, un micrófono corbatero que posibilita la óptima recepción del texto final. Es ella quien crea un grupo una hora antes en la aplicación de WhatsApp, con la limitación de ocho participantes, ya que es lo máximo que se admite para videollamada. Una vez creado el grupo y en el horario pautado para jugar, Rosaura realiza la llamada que dará inicio al juego, desconectándose de la videollamada, no así del grupo y del juego.

En este momento quien toma el control de la experiencia es Rosendo, el cual de manera continua se mantiene en contacto con lxs participantes, salvo por un momento donde corta la comunicación -después de la resolución de la Pista 4- y retoma escasos minutos después hasta el final.

Es interesante comprender el trabajo de partitización de acciones de Rosendo en tanto desplazamiento y exhibición de los diferentes espacios en el Parque Sarmiento. La llamada comienza con él en la Glorieta del Dante, en el extremo Este, donde no sólo muestra la materialidad del lugar donde se encuentra, sino la exuberante vista que se puede apreciar desde allí. Durante el primer

desplazamiento Rosendo utiliza la cámara frontal (que capta su rostro) haciendo referencias al Parque y sus vivencias previas allí; luego ya en el lugar de la Pista 2 Rosendo asienta el trípode y se dirige a la búsqueda de la pista que está a la vista. Una vez resulta la actividad Rosendo se dirige al lago de la Isla Encantada mostrando el camino a través de la cámara trasera o principal (que capta el paisaje) haciendo referencias a los lugares que encuentra a su paso; una vez encontrado un muelle para cumplir con la consigna, asienta el trípode con la cámara frontal activada, lanza el barco y regresa, cambiando de cámara para hacer foco en la estatua que se encuentra frente a él, “El rapto de las Sabinas”. En la escultura se esconde la Pista 3, que llevará a Rosendo a la apertura de la homónima pista de lxs participantes, desencadenando en el Show de Magia, momento en que es activada la cámara frontal pero ahora se muestra de manera parcial y recortada la preparación en cuanto vestuario y utilería para dar el show. Una vez finalizado este momento Rosendo se desplaza hacia la el zoológico. Una vez allí se realiza la apertura de la Pista 5, que más que indicar, propone una decisión que Rosendo o bien se quede con el dinero o bien canjee por algo para llevar al final de la búsqueda; aquí Rosendo fija el trípode con la cámara trasera activada donde se lo ve alejarse del dispositivo y es en ese momento cuando ingresa Rosaura al WhatsApp y finaliza el relato. Una vez regresado Rosendo, activa cámara frontal, exhibe lo canjeado y una vez que recibe la indicación del lugar final, cambia finalmente a la cámara trasera hasta el final del recorrido. Por su parte, Rosaura cuando lo ve llegar a destino, ingresa en la videollamada con cámara frontal encendida y él la reconoce por estar en la llamada. Una vez juntxs, Rosendo fija el trípode y apaga el micrófono, mientras que Rosaura a la inversa, apaga la cámara pero deja encendido el micrófono para la óptima audición del texto final.

Los varios usos que pueden tener las cámaras de los teléfonos se ponen a disposición de lo que se quiera mostrar en el espacio público o bien enfatizar sobre acciones, gestos generados por el o la performer. El uso de la tecnología que contienen los teléfonos celulares nos posibilita un acercamiento para con lxs participantes a su vez, conexión y puente entre una espacialidad exterior (Parque Sarmiento) y los espacios particulares desde donde acuden al llamado virtual lxs participantes.