

CUERPO
COSO



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CÓRDOBA
FACULTAD DE ARTES
LICENCIATURA EN TEATRO

TRABAJO FINAL DE GRADO

**“Una propuesta metodológica sobre el entrenamiento
en Títeres, Objetos y Materia”**

ASESORXS

Lilian Mendizabal

Ivana Altamirano

TESISTA

Maria Josefina Illanes

2021

ÍNDICE

ÍNDICE	3
INTRODUCCIÓN	6
CAPÍTULO UNO: De como la incertidumbre nos contiene	11
1.1 En búsqueda de lo concreto	12
1.1.1 Cartografía de un término	13
1.1.2 Referentes nacionales	15
1.1.3 Referentes cordobeses	16
1.2 El teatro que trabaja con las cosas	18
1.3 T.O.M (Títeres, Objetos y Materia)	19
CAPÍTULO DOS: Hacia la construcción de un entrenamiento	23
2.1 Funciones del entrenamiento	25
2.1.1 Transmisión de conocimientos	26
2.1.2 Incorporación	27
2.1.3 Construcción de una identidad como artistas	29
2.1.4 Conciencia colectiva	33
CAPÍTULO TRES: Conceptos trabajados	35
3.1. Respiración vital	37
3.2 Estado de lxs manipuladorxs	39

3.3 Verticalidad	41
3.4 Direccionalidad	42
3.5 ¿Hacia dónde miran las cosas?	43
3.6 Plano de las cosas	44
3.7 Tiempo de las cosas	46
3.8 Disociación/fragmentación	47
3.9 Dirección	49
3.10 Animación	51
CAPÍTULO CUATRO: La creación de un laboratorio en aislamiento	54
4.1 Trayecto uno: El origen	56
4.2 Trayecto dos: El movimiento inicial	57
4.3 Trayecto tres: Procedimientos pandémicos	61
4.3.1 Apertura del proyecto	66
4.4 Trayecto cuatro: Montaje virtual	71
CONCLUSIONES	75
BIBLIOGRAFÍA	84
APARTADO ESCENOTÉCNICO	87
LO QUE LA BOCA CALLA	88
CUANDO EL IMPULSO PESA	92
HONDO	93

Agradezco

a mi familia por el apoyo y sostén durante todos estos años de Licenciatura.

A Lilian e Ivana por su guía.

A todos los maestxs titiriterxs de los cuales me nutri.

A mis amigas cordobeses por su escucha y comprensión.

A mis amigas sanjuniños por todos los años de cariño.

A Vale y Mile, sin ellxs nada de lo pensado hubiera sido posible

sus ganas

sus ideas

y su aliento

hicieron vivir a Cuerpo Coso.

Gracias

INTRODUCCIÓN

*Ojalá -como aquí - la creación detonara
siempre en la teoría. Ojalá- como aquí- la teoría
detonara en la creación.*

(Kartun, 2015, p.41)



@CUERPOCOSO

Esta investigación tuvo como objetivo diseñar y sistematizar un posible entrenamiento resultante del análisis en torno a los títeres, objetos y materia. En adelante utilizaremos la sigla T.O.M para referirnos a estas tres palabras.

La construcción de este Trabajo Final se realizó en equipo de manera colaborativa, intercambiando propuestas, ideas y teorías generando un espacio de diálogo. Mi rol fue el de tesista, por lo tanto, estuve a cargo de: la manipulación, la coordinación de los encuentros y de la escritura de este informe; plateado desde un nosotrxs. Completan el equipo como actricxs -manipuladorxs, de manera activa, presente y propositiva Milena Tartúfoli y Valentine Chudnobsky Paredes. Cabe destacar que Pehuen Olea estuvo acompañándonos en el inicio de este recorrido, antes de la pandemia. Además, contamos con el asesoramiento de Ivana Altamirano y Lilian Mendizabal quienes guiaron este trabajo desde sus conocimientos y experiencias en la temática.

Esta investigación estuvo atravesada por el aislamiento, social, preventivo y obligatorio determinado por el gobierno Nacional ante el avance mundial del Covid- 19. Un dato que no es menor, porque no sólo movilizó social, cultural y económicamente al mundo en general sino que en nuestro caso en particular a la comunidad teatral, poniendo en jaque directamente su estructura, sus cimientos y formas de manera profunda. Por lo tanto, este escrito no es ajeno a su contexto y se cuestiona constantemente el peso de recibirse de una carrera artística en un momento como este, en donde está prohibido el convivio con lxs espectadorxs, tal cual lo conocemos. Sin embargo, apostamos a la capacidad que poseemos lxs artistxs de buscar nuevos caminos ante las adversidades.

Comenzamos con un breve recorrido histórico sobre el concepto *teatro de objetos*, con el fin de comprender el carácter de este género y su estado en la actualidad. A partir de esta

síntesis teórica proponemos generar un entrenamiento, que lejos de pretender ser universal, busca poder sistematizar el particular camino que realizamos como grupo.

Fue necesario preguntarnos ¿Qué entendemos por entrenamiento y cuáles son sus funciones? Para ello traemos a colación la postura de Barba respecto del *training*, desglosada en cuatro ejes: transmisión de conocimiento, incorporación, construcción de una identidad como artistas y por último conciencia colectiva. Cada uno de estos ítems se articulan y entrecruzan con nuestras propias experiencias.

Construimos un entrenamiento alrededor de diez conceptos fundantes. Utilizamos diferentes herramientas para definir cada uno, como ser extractos de anotaciones personales, citas de hacedorxs, aportes de otras disciplinas, descripción de algunos de los ejercicios utilizados y finalmente vídeos que amplían visualmente los conceptos propuestos.

El recorrido metodológico, se dio en diferentes trayectos, algunos de manera simultánea, pero a los propósitos de análisis y sistematización se diferencian.

En el primer trayecto de esta investigación, nos propusimos estudiar y socializar lxs diferentes referentes artísticos, a través de material teórico-audiovisual, al mismo tiempo que cada unx expuso su conocimiento previo e inquietudes sobre las *cosas*.

La segunda instancia consistió en realizar una aproximación al tema desde la corporalidad y el re-conocimiento de los cuerpos. El equipo estaba integrado por personas que no habían trabajado juntxs previamente, por lo cual uno de los objetivos fue la consolidación grupal desde lo corporal con ejercicios provenientes de los títeres, la danza y la máscara. Incorporamos en esta etapa el registro audiovisual de cada encuentro y el uso de una bitácora, que llamaremos analógica, para anotar las repercusiones de lo sucedido.

En el tercer trayecto tuvimos que replantear nuestras formas de generar los encuentros para cumplir con el aislamiento social, preventivo y obligatorio. Decidimos transformar nuestra **bitácora analógica**, en una **bitácora virtual colectiva**, un archivo en Google Drive que actualizábamos todas las semanas subiendo referencias, apreciaciones personales y actividades a realizar. Para nuestra grata sorpresa surgieron procesos muy interesantes que decidimos mostrar creando una **bitácora virtual abierta**, en la plataforma Instagram denominada [“Instrucciones para construir un cuerpo coso”](#). La misma se creó siempre con el propósito de subir nuestras exploraciones, nuestros procesos, sin ninguna intención de mostrar algo acabado, sino algo que está en constante búsqueda y movimiento. Esta etapa estuvo atravesada íntegramente por la virtualidad, entonces nos cuestionamos si era posible realizar un entrenamiento de esta manera o cómo integrar el concepto de virtualidad a nuestra propuesta.

Cada encuentro, presencial o no, se trabajó como un laboratorio de exploración, en donde la prueba y el error, era un lugar posible. La herramienta Bitácora, en todas sus formas, fue vital no sólo para que cada unx pueda exponer sus apreciaciones y sensaciones durante los encuentros, sino también para la estructuración de nuestros objetivos.

El cuarto trayecto fue en donde comenzamos a planear cómo poder generar una muestra final que dé cuenta nuestro proceso y que sea acorde al contexto que estamos atravesando, para ello creamos la [web de Cuerpo Coso](#), donde está expuesto todo nuestro material. Allí se puede encontrar los tres videos con los que concluimos este proyecto: *Lo que la boca calla*, *Cuando el impulso pesa* y *Hondo*.

Este escrito, además de tener como objetivo la sistematización de nuestra investigación, es el testimonio de nuestras experiencias, inquietudes, encuentros y desencuentros que

confluyen, dialogan con el fin de producir contenido que aporte en la temática a la comunidad teatral de la Facultad de Artes.

CAPITULO UNO

De como la incertidumbre nos contiene

*Pensar la formación como un viaje.
El viaje requiere un estado de alerta,
de conciencia, de escucha
simultánea con una mente abierta a las formas de
pensar antípodas de la nuestra, a otras posibilidades,
sabiendo que lo imposible es
solo una posibilidad, entre otras.*

Phillipe Genty

(Canal La patagonia al Teatro, 2020, 4m40s)



@CUERPOCOSO

1.1 En búsqueda de lo concreto

Durante nuestro paso por la Licenciatura en Teatro nos acercamos por primera vez al concepto de Teatro de Objetos, en la cátedra de Realización Aplicada I, del plan 1989 (actualmente denominada Escenotecnia II en el plan 2016) y desde allí abordamos los títeres y las materialidades. Sin embargo algunxs de lxs integrantxs de este proyecto hemos transitado experiencias por fuera de lo académico en talleres específicos de T.O.M.

De todo este acopio de estímulos e información extrajimos los ejercicios de nuestro interés. Sin embargo uno de los cuestionamientos iniciales, que surgió en el primer trayecto, fue el intentar definir si el entrenamiento que íbamos a construir estaba destinado a títeres, objetos o materia. Para disminuir la incertidumbre decidimos recurrir a la teoría y a los testimonios de hacedorxs. Fue esa búsqueda la que nos hizo ver que tal vez no éramos lxs unicxs con la misma duda, ya que varixs referentes trabajan con la hibridación de estos tres ejes y que cada colectivo adhiere o no al término Teatro de Objeto; de la misma manera que podemos encontrar diversos tipos de definiciones.

Un objeto es un concepto demasiado amplio (...) El objeto, entonces será interpretado, de acuerdo a corrientes culturales inscritas en el imaginario de cada compañía, ofreciendo radicales diferencias en su tratamiento, pero a su vez teniendo solo un eje sugestivo para plasmar una propuesta, la interpretación del objeto. (Zamorano, 2008, p.126)

Adherimos a lo que plantea Fransisca Zamorano¹, ya que consideramos que el trabajo con objetos es una práctica que se va definiendo en su hacer, según su contexto y el grupo

¹ Diseñadora teatral, autora de la tesis de grado "Una visión sobre el Teatro de Objetos" presentada ante la Universidad de Chile, en el año 2008

humano que lo trabaje (Alvarado, 2018)². Es interesante ver cómo esto se refleja a nivel mundial, no hay una única manera de denominar al teatro que trabaja con las *cosas*, como también es posible que en un mismo territorio convivan varias formas de nombrarlo. En Brasil se utiliza el término Teatro de Formas Animadas, Teatro de Bonecos; en Francia además de Teatro de Objetos está el Teatro de Marionetas. Como también se los puede identificar por la técnica que emplean, por ejemplo Teatro Burnaku o Teatro de Títeres de Guante, Varilla, Bocones etc. Si bien se entiende que no son géneros equivalentes, se retroalimentan unos de otros y depende de sus hacedorxs ubicarse en alguno.

Si hablamos específicamente del concepto Teatro de Objetos, podemos hacer un breve recorrido histórico para ver cómo lo abordan los grupos referentes del mismo, y comprender que es un género que tiende a la mixtura de técnicas.

1.1.1 Cartografía de un término

Según lo investigado el origen del término es difícil de precisar, lo que sí sabemos es que su gestación comenzó mucho antes de que se lo pudiera nombrar. Está ligado a referentes y movimientos artísticos del siglo XX que contribuyeron al estudio y al cuestionamiento del objeto en la escena. En lo que se refiere al Teatro de Actores podemos encontrar a Tadeusz Kantor y Gordon Craig, dándole un lugar a las cosas en sus montajes e investigaciones. Desde la filosofía, Jean Baudrillard, teoriza sobre la relación sociedad-objeto en su libro “El sistema de los objetos”. Dentro de las artes plásticas, uno de los primeros artistas en exponer la problemática fue Duchamp, con sus *ready-mades*, aunque también las vanguardias como el Futurismo, el Surrealismo y el Pop Art trabajaron con los objetos desde su perspectiva particular.

² Directora y autora teatral, que fue parte del grupo Periférico de Objetos. Actualmente es directora del Posgrado “Teatro de Objetos, interactividad y Nuevos Medios” en UNA.

A su vez el Teatro de Objetos está relacionado al arte milenario de los títeres que alimenta de manera directa. En la actualidad son campos que se nutren constantemente, tanto que muchas veces resulta dificultoso, en el caso que fuese pertinente, identificar a un espectáculo dentro de uno u otro.

Grupos franceses referentes para el mundo occidental fueron. La compañía Theatre de Cuisine, trabajando de manera conjunta con Theatre Manaf y Velo Theatre, los cuales se adjudican la creación e instauración del término en 1980 (Zamorano, 2008).



Imagen 1. Obra *Vingt minutes sous les mers*, 1983, de R. Sauloup, <http://www.theatredecuisine.com/>. Obra de la compañía Theatre de Cuisine

Aunque se pone en duda si ellos fueron los creadores, la concreción del mismo era inminente ya que había una necesidad de la comunidad titeril/actoral de los años 80 de renombrar la práctica. Esto surge en base a dos factores fundamentales, por un lado, intentar generar un concepto más abarcativo que Teatro de Títeres o Marionetas (Alvarado, 2015), es decir, que incluya a otras formas teatrales en donde sus problemáticas radiquen en las cosas y no en los actores. Por otro lado, el poder nombrar la práctica posibilita hacer consciente el trabajo que se viene realizando en torno a la investigación, promoviendo una identificación como hacedores permitiendo un reconocimiento externo (Zamorano, 2008).

1.1.2 Referentes nacionales

En Argentina la instauración del concepto Teatro de Objetos viene de la mano del grupo Periférico de Objetos. El mismo surge en 1989 conformado por Ana Alvarado, Emilio García Whebi, Daniel Veronese, Román Lamas y Alejandro Tantanian. Algunos de los integrantes provenían de las artes plásticas y la escenografía, sin embargo todos transitaron su formación como titiriteros con Ariel Bufano (fundador, junto con Adelaida Mangani de la Escuela de Titiriteros del Teatro San Martín). Al presenciar *La semana de la marioneta francesa* con elencos como los de Phillippe Genty, Dominique Houadt, Velo Teatre y Royal de Luxe (Zamorano, 2008) se replantean nuevas formas de experimentación con los objetos.



Imagen 2. Obra *Ubu Rey*, 1990, de Magdalena Viggiani, <https://emiliogarciawehbi.com.ar>.
Obra del Periférico de Objetos.

Es interesante aclarar que el nombre del grupo es alusivo a su forma de autoperibirse dentro del campo teatral, crear a partir de la hibridación y el mestizaje de lenguajes, para ubicarse en la periferia sin definirse como Teatro de Actores o Marionetas (Zamorano, 2008).



Imagen 3. Obra *Maquina Hamlet*, 1995, de Magdalena Viggiani y Guillermo Arengo, <https://emiliogarciaweabi.com.ar>.
Obra del Periférico de Objetos

En base a las experiencias transitadas con El Periférico, Ana Alvarado lleva adelante su tesis de grado en 2009, denominada “El Objeto de las Vanguardias del siglo XX en el Teatro Argentino de la Post- dictadura”. Además de realizar una sistematización del funcionamiento del objeto en el espacio escénico, propone dos palabras: cosidad y carnalidad. “Al Teatro de Objetos le inquieta la batalla entre cosidad y carnalidad. Objeto y humano. Cosa y carne” (Alvarado, 2009, p.8). Alvarado transforma estas palabras en conceptos fundantes de su investigación y que utilizaremos en este Trabajo Final de Grado.

El grupo estuvo activo hasta el 2007 con su último espectáculo “Manifiesto de Niños”. La disolución está relacionada a nuevas búsquedas de sus integrantes ya que “la reflexión sobre las *cosas* parecía alinearse dentro de las nuevas tecnologías” (Alvarado, 2018, p.11).

1.1.3 Referentes cordobeses

La provincia de Córdoba tiene una larga tradición titeril, se destaca del resto del país en el desarrollo de la técnica de títeres de guante. Los hermanos Héctor y Eduardo Di Mauro

aprendieron e incursionaron en esta técnica desde el año 1942³ (Di Mauro, 2010), recorriendo el país con sus espectáculos, impartiendo talleres y formando a nuevxs titiriterxs. Ellos trabajaban con sus familias, por lo que sus esposas e hijxs estaban involucrados en sus puestas en la logística, manipulación, escenografía o vestuario. Hoy en día algunxs integrantes de la familia siguen ejerciendo esta profesión.

Sin embargo, surgieron otros grupos que se especializan en diversas técnicas puras o mixtas, pero que son referentes y hacedorxs de la cultura cordobesa. El grupo Marottes en Fuga, que se destaca por la utilización de títeres de mesa y por incursionar en el teatro de objetos. Otro grupo icónico es Tres Tigres Teatro que fusionan lo musical, la actuación, los títeres y la murga, siendo “Qué hacemos con Ubú?”⁴ uno de sus últimos espectáculos en donde utilizaron muñecos gigantes. Existe también la compañía Teatro De Ilusiones Animadas que trabaja con las materialidades, objetos y títeres, que en algunos espectáculos, son corporales. En estos últimos años se ha hecho presente, cada vez con más fuerza, el teatro en miniatura o Lambe- Lambe⁵, impulsado sobre todo por titiriteras mujeres.

Estas son algunas de las tantas compañías que existen en la provincia. También podemos encontrar salas teatrales especializadas en títeres como “La casa del Títere”, “Fresca viruta” y el teatro “La chacarita”.

Lo curioso es que habiendo tanta historia titeril en la provincia, en la Universidad Nacional de Córdoba no hay mucha exploración en el tema. Laura Ferro⁶ desliza una teoría interesante, los títeres son originariamente un arte milenario, que surge en las calles a modo de protesta, es decir que son expresiones populares (Comunicación personal, 2019). Su

³ Datos extraídos del libro “Memorias de un titiritero” de Eduardo Di Mauro.

⁴ Esta obra fue gestada en conjunto con integrantes de otros grupos como Teatro Piedra Libre, Chachaun y Los Bufones.

⁵ El Teatro Lambe Lambe se caracteriza por montar espectáculos con pequeños muñecos y objetos dentro de una caja escénica. Está diseñado, por lo general para un espectador y tiene una duración corta de 3 a 10 minutos.

⁶ Laura Ferro es actriz y titiritera nacida en Gualaguaychú, reside actualmente en Córdoba. Se formó en la Escuela Taller de Titiriteros del Teatro General San Martín de Buenos Aires. Ha sido parte de varias obras, participando con las mismas en diversos festivales.

esencia no está ligada al saber formal de una institución, más bien forman parte de la educación no formal. Creemos que habría que preguntarnos si son los títeres a los que no les interesa lo académico o es la institución la que no deja los prejuicios de lado, reconociéndoles un lugar teniendo en cuenta el bagaje histórico que tienen en la provincia y con todos los hacedorxs que construyen cultura alrededor de los mismos.

Creemos que esta apertura hacia el mundo de los objetos desde la Licenciatura en Teatro se está dando desde hace un tiempo de manera lenta pero progresiva siendo cogestores de algunos talleres y propuestas áulicas. Desde el 2012 hasta la actualidad podemos observar por parte de lxs estudiantes un interés al encontrar tres Trabajos Finales que abordan el Teatro de Objetos y Títeres desde diferentes enfoques. El primero es el de Estefanía Vasiloff, que investiga la coexistencia escénica del actor-títere-manipulador con la técnica Bunraku. Luego tenemos un trabajo de Sebastian Pellegrini y Giovanna Toneguzzo, cuyo tema a tratar fue la incidencia de la dramaturgia en el teatro de títeres; crearon una obra para público infantil con títeres de mesa y un retablo multifuncional. Por último, encontramos el escrito de Yanina Perez, que analiza, crea y construye micro relatos en el teatro Lambe- Lambe.

1.2 El teatro que trabaja con las cosas

A nuestro entender el teatro que trabaja con las *cosas* se distingue de otras expresiones teatrales, por su versatilidad y su carácter inasible lo que hace que se amolde, fugue, mute o metamorfosee hacia nuevos espacios. Pensar las diferencias desde otro lugar, hace que nos planteemos si no es allí donde radica su riqueza, tal vez la falta de precisión es lo que lo mantiene vivo (Alvarado, 2018). *Instrucciones para construir un cuerpo cosa* es un proyecto que habita las liminalidades entre los títeres, los objetos y la materia.

“En el Teatro de Objetos se dan estos terrenos bastardos. Para mí es como una inversión teórica, más que un género en sí. Es decir, veo el Teatro de Objetos como una consecuencia justificada por la necesidad de encontrar un nombre familiar, para la gente que labura con objetos en la escena y tratar de ver o de abordarlo de alguna manera.” (Zamorano, 2008, p.267)

Entonces bajo la denominación de Teatro de Objetos encontramos referentes, estéticas, modos de producción relacionados con las imágenes, técnicas de manipulación y una historia ecléctica y fluctuante. En todos estos elementos radica nuestro interés, el cual no tiene que ver con la búsqueda de una definición, sino que nos cautiva los campos asociativos que este término desprende.

1.3 T.O.M (Títeres, Objetos y Materia)

En esta búsqueda teórica encontramos la propuesta de Javier Swedzky⁷ con la utilización de la sigla T.O.M para el estudio y sistematización de su trabajo en la dramaturgia. La misma fue expuesta por una cuestión práctica para la descripción en su investigación denominada “Escribir para las cosas”, en el libro *Cosidad, Carnalidad y Virtualidad*. Lo significativo de proponer una sigla y no un nuevo nombre, es que a través de ella se representa a cada concepto en particular, por lo tanto se atiende a su especificidad pero a su vez al hallarse juntos, se les permite el diálogo y el intercambio, retroalimentándose.

⁷ Actor, titiritero e investigador teatral. Creador de varios espectáculos reconocidos internacionalmente. Es docente de la Especialización de Interactividad, Teatro de Objetos y Nuevos Medios.



Imagen 4. Flyer de la obra *Aqui no hay leones*, 2018, autor desconocido, https://www.facebook.com/Aqui-hay-leones-1863162353759281/?ref=page_internal. Obra dirigida por Javier Swedzky que combina objetos con teatro de actores, estrenada en Buenos Aires. Fue parte del Festival Internacional de Marionetas 2019

Decidimos transpolar esta sigla a nuestro trabajo por tres motivos: el primero, tal vez más obvio, es que nos permite tomar algunos conceptos y referentes de cada disciplina para construir nuestro propio entrenamiento. El segundo motivo está relacionado con nuestras prácticas escénicas y formación en la temática, que no se limitó a abordar solamente una técnica de acercamiento o manipulación de las cosas. Transitamos por varios talleres en donde experimentamos con objetos, materia, títeres de guante, títeres bunraku, títeres de mesa, etc. Lo que generó un acopio de herramientas y conceptos, que al momento de gestar una propuesta teatral se hibridaron, fusionaron y entrecruzaron.

Como mencionamos anteriormente la primera inquietud que surgió grupalmente era saber si nuestro entrenamiento estaba dirigido al Teatro de Objetos, Títeres o Materia. Definirnos por uno o por el otro en esa instancia tal vez hubiera acotado, cercado y limitado

la práctica; seguir en esta incertidumbre, para capitalizar a nuestro favor respetando las especificidades de cada género, dió como resultado un entrenamiento híbrido y expansivo. Cuando hablamos de hibridación nos referimos a la confluencia de diferentes elementos provenientes, en este caso de distintos géneros teatrales, en pos de gestar algo nuevo, no necesariamente innovador. Hibridar es no ser ortodoxos o fundamentalistxs de la técnica y poder permitirnxs extraer de cada una de ellas lo más útil para construir el entrenamiento que nos interesa.

Esto da pie al tercer factor que enfatiza esta decisión. Entendíamos que no podíamos encasillarnos en el Teatro de Títeres porque pretendíamos usar otros elementos, pero sí tomar como referencia conceptos fundantes de su práctica. Los títeres fueron el inicio de nuestro proyecto, nuestra primera herramienta pedagógica y didáctica para organizar las ideas y los encuentros a trabajar. Los títeres fueron nuestra primer guía.



Imagen 5. Obra *Voyageurs Immobiles*, 2010, autor desconocido, <https://zycopolis.com/philippe-genty-2/>
Esta obra es del director Phillippe Genty, un referente en la temática. Sus espectáculos son de grandes dimensiones y recorren el mundo. Si bien define a sus obras como Teatro de Objetos, muchos de sus actorxs son bailarinxs o tienen un gran dominio corporal.

Encontrar estas siglas nos hizo reflexionar sobre los cuestionamientos que teníamos en cuanto a los límites de estos tres géneros. Pensar nuestra práctica desde T.O.M, explorando las liminalidades, nos proporcionó mayores posibilidades creativas y nos abrió un portal que nos permitió jugar constantemente con las diferentes técnicas. T.O.M fue nuestra vía de comunicación en la cual entablamos un diálogo como grupo, fue nuestra base de contención para desde allí vincularnos con ejercicios de otros lenguajes como la danza, el teatro físico, la máscara y el teatro de actorxs que aporten a nuestro entrenamiento.

CAPITULO DOS

Hacia la construcción de un entrenamiento

El training es conocimiento, el conocimiento es poder.

*El training es unirse al pasado, a los demás
mundos de la realidad, al futuro.*

*Y para una persona tener acceso
al saber-espectáculo es a la vez*

un privilegio especial y un riesgo peligroso.

*No es objeto de publicidad, no se ofrece a la venta
en las escuelas ni es libremente escrito en libros.*

(Barba, 1988, p.220)



@CUERPOCOSO

El interés por indagar en el entrenamiento surge en base a nuestra formación y experiencias concretas en T.O.M, la mayoría, en talleres extra universitarios de diferentes técnicas como ser bunraku, guante, mesa, lambe-lambe, sombra, materia, etc. En este transitar nos llamó la atención, que si bien cada docente tiene su propio método, técnica y forma se pueden identificar, a nuestro criterio, ciertos conceptos semejantes en la metodología de enseñanza para abordar los objetos. Tal vez denominados de diferentes maneras, pero en esencia similares. Este Trabajo Final selecciona estos conceptos recurrentes y propone otros que nos parecen interesantes para indagar.

Consideramos al entrenamiento como un momento que se da en un espacio físico y temporal, el cual es permeable a los intereses individuales o colectivos de, en este caso, lxs manipuladorxs. Encontramos en él la libertad de poder indagar; impulsadxs por la búsqueda, por las ganas de explorar las suposiciones, de transitar los hallazgos y los infortunios sin la presión de crear un espectáculo. Nuestro desafío fue generar un tercer espacio, el virtual, del cual hablaremos más adelante, ya que requiere una minuciosa explicación.

Escuchar el eco de [ni compañeras](#). Perderme en el mundo experimental. Oír el entrecortado murmullo de los papeles. Representar al [mas alla](#). No poder contactar con ningún cuerpo más que el [mío](#), no poder percibir ni resonar juntas. Caminar, caminar, caminar... Esperando encontrar.

Imagen 6. Extracto de la bitácora virtual de Valentine Chudnobsky, 2020.
Esta imagen refleja los sentimientos que transitamos en los encuentros por videollamadas.

Debe existir un lugar que contenga esta práctica, y aunque parezca algo obvio, el espacio físico es un elemento fundamental, ya que si resulta óptimo podemos nutrirnos de él. Esta

investigación no ocurrió en una sala teatral, fue llevada a cabo en nuestros cuartos, livings, terrazas, patios, en fin, nuestros hogares. Todo ello aportó al proceso y creaciones de cada unx, por ejemplo Milena y Valentine estuvieron durante el aislamiento en diferentes pueblos de Córdoba, con un contacto más cercano con la naturaleza. En los primeros videos de ambas, encontrábamos a los objetos en relación a paisajes y a la sonoridad de los mismos (viento, pájaros, hojas, etc). En lo que se refiere a mi aislamiento, lo transité en la Ciudad de Córdoba, en una casa antigua, compartida. Algunos de los objetos con los que trabajé pertenecían a mis convivientxs, y las plantas del patio fueron lo más cercano a lo natural que tenía. La terraza fue utilizada en algunos momentos para explorar los objetos en relación al paisaje desolado con un silencio atípico, que por ese entonces, transitaba la ciudad.

2.1 Funciones del entrenamiento

Para la sistematización de este entrenamiento fue necesario detenernos a pensar cuál era su importancia para nosotrxs. En un principio se tenía la intención de recuperar los ejercicios, conceptos y trabajos que nos fueron más significativos en nuestra vivencias con T.O.M, para generar una guía, una propuesta de acercamiento a las *cosas*. Sin embargo esta experiencia también estuvo marcada por el aprendizaje de formar un lenguaje común y explorar los objetos en la virtualidad. La función y la importancia del entrenamiento para nosotrxs radica en cuatro ejes, basados en la teoría de Barba (1988) que suelen convivir en simultáneo: Transmisión de conocimientos, Incorporación, Construcción de una identidad como artistxs y Conciencia Colectiva.

2.1.1 Transmisión de conocimientos

El arte de los títeres es un oficio milenario, que durante mucho tiempo se transmitió dentro de una misma familia. Sin ir más lejos, en Córdoba, actualmente la familia Di Mauro transita la cuarta generación de titiriterxs, siendo los primeros Héctor y Enrique, que desde 1942 comenzaron a profesionalizarse en la técnica del guante. Con el tiempo esta dinámica fue modificándose, sobre todo en occidente, donde los maestrxs abren sus puertas para recibir nuevos alumnxs a los cuales transmitirles sus enseñanzas.⁸

El proceso de aprendizaje es una experiencia íntima que se realiza, en definitiva de individuo a individuo, que requiere un cierto grado de sensibilidad para poder ser atravesados por los nuevos conocimientos. A diferencia del Teatro de Actores en T.O.M, existen textos sobre experiencias, dramaturgias, antecedentes históricos, pero hay poco material escrito en lo que se refiere a lo teórico-metodológico, sobre todo dentro del entrenamiento.

Nos interesaba ahondar en este vacío, enfrentarnos al proceso de sistematización basando la investigación en nuestras experiencias previas, democratizando el acceso a la información. Dichas experiencias comenzaron en el año 2013, cuando por un lado en la cátedra de Realización Aplicada I abordamos el Teatro de objetos desde la teoría y la construcción de un títere. Ese mismo año nos relacionamos con la manipulación de títeres de mesa en un taller de tres días de duración en la UNC dictado por el grupo Marottes en Fuga.

Ese fue el comienzo de un recorrido por diferentes talleres, algunos aportaron particularmente a la existencia de este proyecto. Los seminarios de Anibal Arce⁹ en los que hicimos de manera consciente la práctica de la manipulación haciendo foco en la verticalidad, la direccionalidad y la mirada del objeto. También, los títeres Bunraku explorados durante

⁸ Datos extraídos del libro "Memorias de un titiritero" de Eduardo Di Mauro.

⁹ Artista plástico, actor, titiritero, fue parte del grupo Organización Q, actualmente reside en Córdoba.

cuatro meses con la guía de Mezli Robles¹⁰ en la Universidad de Guadalajara, me dieron la posibilidad de dimensionar una sistematización de conceptos sobre una técnica. El taller de un semestre de títeres de Guante coordinado por Nella Ferrez¹¹, Yanina Perez¹² y Laura Ferro nos hizo comprender que el mundo de las cosas tiene varios aspectos a tener en cuenta, en donde el trabajo progresivo, constante y sostenido en el tiempo, sobre todo de la manipulación, es fundamental para la exploración consciente.

Estos maestros, entre otros, como Ana Alvarado, Fernando Avila, Julieta Notari, Miguel Oyarzun, Mara Ferreyra nos abrieron las puertas de su conocimiento, gracias a ellos este Trabajo Final puede existir. Para nosotros en el hacer se encuentran reflejados todos estos docentes y las nociones aprendidas en este recorrido pedagógico.

2.1.2 Incorporación

La idea de entrenamiento está ligada a la práctica de incorporar conceptos, nociones y movimientos desde la corporalidad mediante ejercicios. Entendemos por ejercicio al hecho de repetir una acción con un fin en particular (Barba, 1988).

En los encuentros que realizamos fuimos reiterativos con varias consignas. Ese constante *loop*¹³ tenía como objetivo incorporar pautas y acciones propias de la manipulación, como por ejemplo la mirada, la precisión, el tiempo particular de cada objeto, etc.

¹⁰ Egresada y docente de la Universidad de Guadalajara, su trabajo se enfoca en torno a la danza, performance y el teatro de títeres. Es parte de la compañía Luna Morena, entre otras.

¹¹ Directora, actriz y titiritera, parte del grupo Tres Tigres Teatro. Actualmente reside en Córdoba. También destaca por su labor en el mundo del Clown.

¹² Actriz, docente y titiritera. Egresada de la UNC, ha participado en diversas puestas y festivales locales, nacionales e internacionales.

¹³ En inglés que se refiere a una estructura circular, la cual termina donde comienza y viceversa. Se traduce al español como sinónimo de lazo, bucle, circuito o ciclo. Es un concepto muy utilizado en el lenguaje musical, en particular dentro de la música electrónica.

El transitar esas repeticiones, tiene como objetivo mejorar la habilidad o destreza a la hora de manipular, y pretende ir más allá, a la tarea compleja, la de apropiarse del ejercicio. Barba enuncia que el entrenamiento o *training* es un medio para colonizar el cuerpo de lxs actorxs. Es decir, que tiene como objetivo incorporar corporalmente dinámicas, lenguajes y movimientos para poder construir un cuerpo listo para desenvolverse en la futura puesta escénica.

En nuestro caso particular, creemos que es un medio para que nuestros cuerpos reconozcan los objetos. Para ello, es necesario lograr cierto nivel de percepción y sensibilidad, transformando a la carne en materia permeable a los estímulos que nos ofrecen las cosas. Es allí en donde lxs manipuladores le agregan su impronta personal, pueden realizar su trabajo con más soltura, más dinamismo y fluidez. “ Son conquistas [...] Y esto no puede menos que transformarse en el escenario en un cuerpo decidido” (Barba, 1988, p.227).

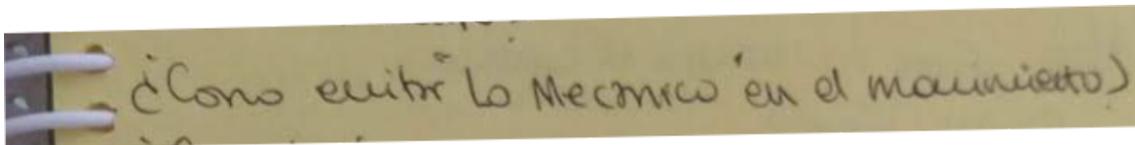


Imagen 7. Extracto de la bitácora de Pehuen Olea, 2019.
¿Cómo evitar lo mecánico en el movimiento? Era la pregunta que se hacía Pehuen para comenzar a pensar la fluidez en los movimientos.

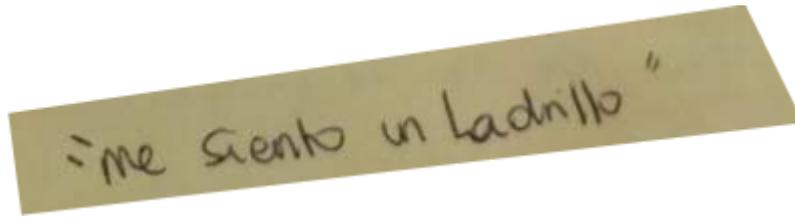


Imagen 8. Extractos de la bitácora de Pehuen Olea, 2019.
Me siento un ladrillo. Era su sensación corporal en los primeros encuentros.

En nuestro caso, este aporte personal, fue una consecuencia inevitable asociada a la comunicación que teníamos. Las consignas durante gran parte de la investigación se dieron de manera escrita o por videollamadas, por lo tanto había un margen de improvisación en el cual entraba el sello individual que cada unx le sumaba al ejercicio; a veces de manera acertada, otras veces equivocandonxs.

2.1.3 Construcción de una identidad como artistas

Traemos a colación la mirada de Julia Varley (2011)¹⁴ sobre el *training*. Ella entiende el mismo como un ritual, que le permitió transformarse en actriz y que gracias a él descubrió su propio lenguaje como intérprete. Podríamos decir entonces que “no solamente es un instrumento que sirve para dominar una técnica o confirmar una capacidad, sino un espacio subjetivo que sirve para descubrir y descubrirse”(Varley, 2011).

Uno de nuestrxs objetivos en un comienzo apuntaba a generar una identidad colectiva, pero el trabajar desde la individualidad de nuestros hogares potenció, sin buscarlo, la impronta personal de cada unx. Esto es muy notable en los videos de [“Instrucciones para](#)

¹⁴ Actriz Británica que en 1976 se une al Odin Teatret. Autora del libro Piedra de Agua y Vientos del Oeste.

[construir un cuerpo coso](#)” colgados en la plataforma Instagram. Las producciones audiovisuales expuestas allí surgen de una misma consiga, sin embargo la diferencia entre un video y otro es notable. Para nosotrxs estas discordancias son una consecuencia de trabajar con la virtualidad, un efecto colateral que sin embargo fue una grata sorpresa que decantó en darle libertad a las poéticas individuales. A su vez da cuenta de la versatilidad de T.O.M y que el abordaje del mismo también depende del bagaje de cada unx. Analizando los videos de Instagram podríamos detallar algunos rasgos identificatorios de cada integrante.

Sensorialidad

- La propuesta de Milena está relacionada a lo sensorial, abordada desde dos lugares diferentes. El primero tiene que ver con el vivenciar el vínculo entre las materialidades propuestas y su cuerpo, algo que experimenta de manera íntima y singular. Sin embargo, los videos están realizados de tal modo que el espectador sea parte de esta experiencia sensitiva. Para lograrlo recurre generalmente a la utilización de un tempo lento, música o sonidos que enfatizan las imágenes e incorpora la luz como un objeto más a explorar. Sus conocimientos actorales siempre están en juego, lo que genera una tensión constante entre su cuerpo y T.O.M. Creemos que su desafío personal en este proyecto fue ahondar en las liminalidades de estos dos ejes, buscando un balance adecuado decidiendo en base a la propuesta cuál priorizar.



Imagen 8. Exploraciones Serie Uno, 2020, Milena Tartufoli. Esta foto cargada de sensibilidad, sus colores transmiten muchas emociones, sin embargo el inflable desarmado, con poco aire, olvidado en esa pileta hace algún tiempo nos remonta a esa nostalgia de fin de verano.

Lo narrativo

- En el caso particular de Valentine sus propuestas siempre estuvieron abordadas desde el previo conocimiento e interés por el mundo de los títeres y muñecos. Había una tendencia en transformar las materialidades en cuerpos antropomorfos o en su defecto era recurrente la utilización de objetos concretos, es decir que poseían una forma identificable y definida. El foco de su trabajo era la *cosa* y cómo manipular la misma, poniendo siempre en la escena a sus manos para llevar adelante la animación. Hay una búsqueda, un manejo de lo pequeño, no solamente de los objetos sino también de los movimientos y del espacio escénico. La palabra y la poesía atraviesan sus intereses, reflejados en sus exploraciones, ya sea como motor creativo o como dramaturgia. Con respecto a esta última, en sus producciones audiovisuales había una tendencia a generar micro relatos, historias o pequeñas ficciones.



Imagen 9. Registro de Serie dos, Valentine Chudnobsky, 2020. Esta imagen ya construye una posible ficción, existen dos personajes que pueden interactuar entre sí y proponer una desarrollo narrativo.

Hibridación

- De mi parte siempre hubo un interés en gestar una masa híbrida que fusione el cuerpo con las cosas. Los conceptos fragmentación y disociación se encuentran presentes, no solamente en la manipulación, sino en la imagen que este híbrido desprende escénicamente. Las materialidades amorfas y los objetos de dimensiones medianas eran característicos junto con la música la cual atravesaba la propuesta utilizándola como motor creativo. La repetición es un lugar de continua exploración, algo que se ve en el proceso, como en las secuencias creadas y por último en las producciones audiovisuales.



Imagen 10. Registro de Serie Dos, Josefina Illanes, 2020. En esta imagen vemos un cuerpo intervenido por papeles de diario.

2.1.4 Conciencia colectiva

Para nosotrxs fue muy importante el primer trayecto de este proyecto que tenía como objetivo el re-conocer nuestras corporalidades en relación a lxs otrxs integrantes y los objetos. Algunxs de lxs participantes nunca habían trabajado juntxs, por lo tanto, darnos ese tiempo para lograr una comunión y comunicación corporal nos pareció fundamental para que exista un mayor entendimiento y una manipulación conjunta más fluida. Siguiendo con esto, hay una frase que nos sirvió de inspiración para nuestra práctica: “Para el training es necesario vencer al individualismo. Justamente el trabajar juntos como grupo requiere un training constante” (Barba, 1988, p.221).

Como mencionamos anteriormente el trabajo tomó un giro rotundo con la llegada de la pandemia y con ella diversos obstáculos. Así como en el ítem anterior hablamos que la virtualidad potenció nuestras poéticas individuales, seguíamos siendo parte de un grupo, por

lo tanto ¿Existiría alguna forma a través de la cual pudiéramos superar la individualidad de nuestras pantallas y trabajar de manera conjunta? ¿Nuestras poéticas personales pueden convivir en un mismo proyecto? Aquí es cuando ingresa el lenguaje audiovisual como el soporte, como el común denominador de nuestro trabajo a distancia.

Encontramos dos formas, a través de las pantallas de dialogar, aportar y conocer el trabajo de lx otrx compañerx. La primera era darnos un tiempo al final de cada encuentro de para mostrar lo que cada unx estuvo haciendo, y la segunda, la realización de videos, algunos más elaborados que otros.

Esta instancia de “muestra” no tenía la intención de ser un “resultado final”. Creo que si bien, sucedió algunas veces, fue la única manera que encontramos de traspasar la individualidad del trabajo y poder compartirlo. Este momento en un principio tenía un carácter resolutivo, sin embargo, se convirtió en una pieza fundamental para nuestra comunicación interna como grupo. Además de transformar la función del elemento cámara, desde su utilización para hacer un simple registro, a convertirse en una herramienta indispensable y un objeto más a manipular. Comenzamos a dimensionar y a utilizar su potencial creativo, para enfatizar lo que se quería mostrar, sin olvidar nuestra formación teatral.

CAPÍTULO TRES

Conceptos trabajados

[...]Para establecer pautas de estudio del teatro de objetos se aplicarían, en parte, pautas del teatro vivo tales como la interrelación artística, pero incluso estas pautas, dadas para cualquier representación escénica, no se terminan de ajustar específicamente a su naturaleza.

(Ana Alvarado, 2018, p.29)



En este capítulo describiremos los conceptos que abordamos en nuestro entrenamiento y cómo llegamos a materializarlos. Fue un desafío experimentar estas nociones en cuerpos que no habían trabajado con las cosas, por lo tanto algunos conceptos les eran ajenos y tal vez inentendibles. Comenzamos nuestra lista con las siete premisas (respiración vital, foco, mirada, animación, plano del títere, estado del titiritero y movilidad) provenientes de la técnica Bunraku, siendo ésta una gran herramienta didáctica para comprender nociones inherentes a la manipulación.

Esta técnica milenaria es de origen japonés y suelen utilizar un títere de un tamaño mediano a grande. Manipulan tres personas, la más antigua es la que está al frente del equipo y por lo tanto es la encargada de la cabeza del muñeco. La siguiente manipula el torso y las manos, mientras que el más joven está abocado a los pies.

Del Bunraku tomamos alguna nociones y le agregamos otras extraídas desde nuestras experiencias armando una lista: Respiración vital, estado del manipulador, verticalidad, direccionalidad, mirada, plano de las cosas, tiempo de las cosas, fragmentación/disociación, dirección y animación. Es importante remarcar que estas nociones nos sirvieron como guía y que son totalmente subjetivas. Lejos estamos de querer imponer una metodología de trabajo, nuestra intención es compartir. Entendemos también que la tipología, la morfología y la materialidad de los objetos a explorar influye en la aplicación, o no, de estos conceptos. A su vez varios de ellos suceden en simultáneo, por lo tanto, no hay ninguna jerarquía entre los mismos, pero identificar y analizar cada uno aporta a la productividad de la manipulación. De aquí en adelante adjuntaremos links de videos en los títulos de los conceptos para ejemplificar.

1.Respiración vital

El nombre de este concepto tal cual como lo denominamos fue extraído de la técnica Bunraku, es uno de los principios fundantes de la animación y es común a todas las técnicas. En la respiración se pone en juego el binomio vida o muerte.

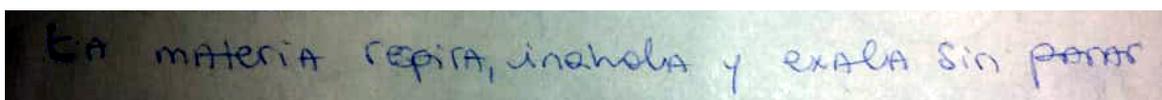


Imagen 10. Extractos de la bitácora de Josefina Illanes, 2020.
La materia respira, inhala y exhala sin parar.

Así como para los humanos la respiración es fundamental para los títeres también porque aporta a la vitalidad del mismo, ayudando a generar ilusión de vida. Uno de los ejercicios para incorporar esta noción fue el que denominamos *despertar*.

El imaginario de esta propuesta se basa en el despertar de un cuerpo dormido, que pasar desde estar acostado a erguido. La cosa, cualquiera fuera, que utilizemos se encuentra en el piso, recostada, el manipulador se acerca lentamente y trata de conectar con el objeto desde la respiración. Una vez que siente que esto sucede, comienza a movilizar al objeto de manera sutil para que este también pueda respirar. La mano de quien anima busca ciertos puntos en el cuerpo de la cosa que generan esta sensación de inspiración y exhalación, tratando de ser lo menos invasivas posibles con respecto al objeto.

En el comienzo de la práctica, es muy posible que se sincronice la respiración del T.O.M con quien anima, pero con el tiempo esto se va dissociando. La respiración es el movimiento

más mínimo y primario para que una cosa se mueva. Si nos sentimos perdidos en una secuencia de acciones o si no encontramos el camino a la hora de animar, frenar todo y volver a la respiración es fundamental.

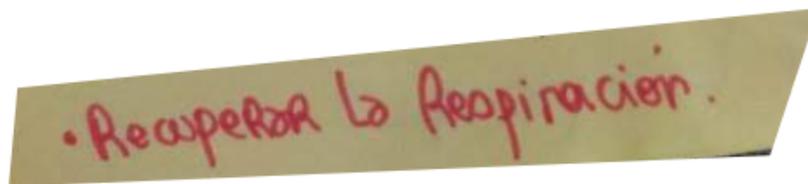


Imagen 11. Extracto de la bitácora de Pehuen Olea, 2019.
Recuperar la respiración

Cuando se trabaja con títeres es imprescindible, en nuestro caso en particular es notable en el video *Lo que la boca calla* realizado por Milena Tartufoli ya que manipula un muñeco antropomorfo. Sin embargo cuando utilizamos objetos o materia este ítem se vuelve un poco difuso, más aún si los mismos son rígidos. Por ejemplo, en el video *Cuando el impulso pesa* realizado por Josefina Illanes, la valija manipulada no respira “por sí misma” sin embargo este concepto fue tenido en cuenta durante el proceso creativo. Creemos que es necesario tenerlo presente en nuestro imaginario para poder dimensionar lo que el objeto puede provocar en lxs espectadorxs.

Respiración: Papel, lo realizaba por si solo de acuerdo al modo en que entraba en contacto con nuestro cuerpo / Títere, existe una intención de que respire de manera similar a la de un humano, por los tiempos de duración como si tuviera corazón, por los lugares desde donde se los agarra para que respire, etc.

Imagen 12. Extractos de la bitácora de Milena Tartufoli, 2020.
Reflexiones en torno a la respiración diferenciando entre el papel utilizado como materialidad pura y un títere antropomorfo hecho con papel.

2. Estado de lxs manipuladorxs

Entendemos por estado de lxs actorxs-manipuladorxs a una construcción corporal como sensitiva. Un cuerpo que habita la escucha, es un cuerpo predispuesto para trabajar con los objetos. Sobre este concepto traemos a colación lo que propone Marcelo Comandú.

“Escuchar, acto de percibir con los oídos, se traslada al resto del cuerpo [...] Percepción y propiocepción refinadas. Atención aguda [...] Estar atento al suceder intra y extra-corpóreo en simultaneidad, transgredir la piel en un movimiento hacia múltiples direcciones posibles. Estar atento. A la escucha. Crear un cuerpo- productor de agenciamientos necesarios para la construcción de una acción artística allí donde el acontecimiento se imbrica y del que deseo extraer un hecho poético”. (Comandú, 2017, p.119)

Consideramos que entrenar y practicar tanto la percepción como la permeabilidad ayudan a habitar este estado de escucha corporal. Nuestros encuentros previos a la pandemia estuvieron relacionados, en parte, a insinuar esta construcción corporal siendo la hibridación de lenguajes el camino que tomamos para abordarla.

Los ejercicios utilizados fueron extraídos de varios lugares, por un lado de lo vivenciado en la Universidad de Guadalajara en el año 2017 en la cátedra de Teatro del Cuerpo, dictada por Rafael Carlin¹⁵ y el Taller de Mascara Neutra impartido por Julieta Casavantes¹⁶. Aportaron también algunos momentos experimentados durante el taller de Teatro físico, coordinado por Luca Parcela¹⁷ en el año 2016 en el espacio cultural “La Caracola”, en Córdoba Capital.

¹⁵ Docente de la Universidad de Guadalajara. Desde el 2003 tiene su propia compañía de danza teatro.

¹⁶ Actriz y directora teatral, formada en la escuela de Lecoq

¹⁷ Performer y actor que actualmente reside en Córdoba y forma parte del proyecto “CabraCru Teatro de Objetos y Danza”.

Este apartado ahondaremos brevemente en la máscara como herramienta describiendo un ejercicio recurrente en los encuentros: nos colocamos en círculo en completo silencio mirándonos a los ojos, Cuando el grupo lo decida desde una comunicación sensorial, no verbal, cada unx comienza a colocarse un cancan de una manera determinada en la cabeza hasta cubrir el rostro. Nuevamente es una decisión grupal empezar a caminar por el espacio, lento pero seguro, percibiendo los diferentes sonidos del ambiente. Si existe un ruido que llama la atención, hacemos un mínimo *stop*, giramos primero la cabeza y luego el cuerpo hacia el lugar de donde intuimos que provino el sonido. Podemos utilizar el sonido del ambiente, aunque también una persona externa puede provocar ruidos de diferentes intensidades.

El círculo inicial y la colocación del cancán remiten al carácter ritual de la máscara introduciéndonos en el trabajo. La caminata genera percepción, con el entorno y con el grupo. Poco a poco reducimos la velocidad y vamos levantando las máscaras, cuando estamos listxs nos dirigimos al objeto correspondiente a manipular.

Este ejercicio lo retomamos a lo largo de esta investigación, incluso en el video *Cuando el impulso pesa* se trabajó siempre con una máscara de cancán debajo de la valija y utilizando este ejercicio para la exploración y reconocimiento del espacio.

Comprendimos que este estado de lxs manipuladorxs es diferente y muta de acuerdo a lo que se anime, la implicancia corporal no es la misma si trabajamos con papel, latas o un títere antropomorfo. A pesar de todas estas variables sumergirse en este estado de escucha hace a la capacidad de improvisación con el elemento y el entorno.

3. Verticalidad

A nuestro entender este concepto se contempla en varios tipos de títeres y objetos. Está directamente relacionado con la movilidad de los muñecos, es uno de los aspectos que aporta a la sensación de no gravedad y a mantener la ilusión en la animación. Si tuviéramos que generar un paralelismo con el Teatro de actores la tensión corporal que existe al apuntar la coronilla al cielo y el coxis a tierra se traslada a las *cosa*. Sin embargo, no es condición que esta línea sea perfecta, sino que se predispone en base a la morfología del objeto y a la intención que pretendamos generar, por ejemplo, ¿cómo aplicamos la verticalidad en un títere anciano, en uno zoomorfo, en objetos concretos como un tenedor, una muñeca o en materialidades como el papel?

Si alguno de los dos extremos de esta tensión predomina sobre el otro el objeto puede verse muy pesado en sus movimientos o parecer que está flotando, al menos que sea esa sensación la que queramos transmitir. En los títeres es fundamental su utilización, sin embargo, en la manipulación de otros elementos no es tan notorio, pero no por eso menos importante.

Practicamos mucho este concepto para el video *Lo que la boca calla*. Ajustamos el trabajo y la práctica para tenerlo presente en la secuencia pero existen momentos claves donde Milena tuvo que prestarle más atención a la verticalidad como en las caminatas iniciales o cuando se incorpora luego de estar sentado. Se abandona por completo la misma sobre el final cuando el títere vuela por la habitación.

4. Direccionalidad

Es el desplazamiento de un punto A a un punto B en una secuencia de acciones, algo que parece sencillo, pero requiere un gran nivel de precisión.

“Proyectar acciones claras y definidas a un objeto que es el sujeto de la acción (personaje) es parte de la gran pericia técnica que debe afrontar quien desee incursionar en la interpretación titiritera.” (Curci, 2007, p.73)

Para que ese desplazamiento sea exitoso, es importante tener en cuenta dos parámetros: la precisión y la economía del movimiento. La manera en la que abordamos los mismos fue a través de la utilización de ejercicios provenientes de la máscara, enfocándonos en ampliar la expresividad corporal. ¿Si el rostro no está para comunicar, cómo dialogamos desde el cuerpo, ya sea humano u objeto? Advertimos que mientras más precisas y sintéticas sean las acciones en el traslado de un lugar a otro, más comprensible es para quien nos mira, nuestra intención.

Uno de los ejercicios que utilizamos para practicar formas de caminar, como direccionalidad, fue el de colocarnos en un espacio con nuestra cosa a manipular. Comenzamos a desplazarnos y alguien externo iba provocando estímulos, sonidos, ruidos, lanzamiento de pelotitas de papel en el espacio de trabajo, que modificaban nuestra caminata. El objetivo era reaccionar ante este estímulo y dirigirnos hacia ese lugar, con movimientos claros y entendibles.

Adjuntamos un video sobre las nociones de [verticalidad y direccionalidad](#). Este pequeño material audiovisual está creado a partir de registros de los encuentros.

5. ¿Hacia dónde miran las cosas?

Para comprender este punto me gustaría traer a colación una frase dicha durante el “Taller de títeres de guante” en el año 2019, coordinado por Nella Ferrez, Yanina Perez y Laura Ferro: “ Un títere que no mira, está perdido”. La mirada es un elemento fundamental en nuestra vida diaria, es un sentido desde el cual construimos vínculos aportando a la comunicación entre nuestros pares.



Imagen 13. Registro de un encuentro, 2020, Milena Tartufoli.
Fotografía parte de una composición de objetos. La mirada de la muñeca es clara en este caso, porque sus ojos están delimitados.

Los objetos también miran, es justamente este acto el que marca la direccionalidad de los movimientos, establece la conexión y complicidad con el espectador, como así también aporta a la ilusión de vida y a la presencia escénica. Cada objeto tiene su propia manera de mirar, que se encuentra en la exploración del mismo, trabajar en esta búsqueda consolida los movimientos de quien manipula, los corre del lugar de la duda al lugar de la acción.

Otro aspecto a tener en cuenta es la mirada del actxr- manipuladxr, la misma deberá estar en función de lo que la escena requiera. Si el objeto es el protagonista, quien manipula, debe ceder su ego y correrse del foco de atención. En muchas técnicas titiriteras lxs manipuladorxs están ocultos o camuflados con el fondo para que su presencia no afecte el espectáculo; sin

embargo en otras puestas se exponen y aprovechan su corporalidad, utilizandola para crear un vínculo con los objetos desde allí, generando una competencia sabiendo cuando es oportuno usar la mirada actoral y cuando la mirada del objeto.

Foco: Papel, no había un foco claro, era mutante, pero si una dirección clara / Titere, se hace foco con la mirada y luego se dirige hacia donde se miró.

Imagen 14. Extracto de la bitácora de Milena Tartufoli, 2020
Reflexiones en torno al foco y la mirada.

Un ejercicio básico comienza con probar dónde pueden estar “los ojos” de las cosas. No necesariamente tienen que poseer una mirada simétrica pero debemos hallar un lugar que nos sea funcional y que nos quede cómodo para manipular. Una vez que nos decidimos, buscamos hacer pequeños círculos desde la mirada del objeto para luego pasar a figuras más complejas y por último seguimientos, incorporando ya no solo la mirada si no también el cuerpo de T.O.M.

6. Plano de las cosas

Cuando hablamos de planos, nos referimos a la dimensión en el espacio que ocupa un objeto. Recorrer la materia a explorar desde diferentes ángulos como si estuviera expuesta en un museo nos ayuda a comprender su magnitud.



Imagen 15. Registro de un encuentro, 2019, Josefina Illanes.
Milena manipulando a Pehuen tratando de prestarle atención a la distancia entre sus cuerpos

Para que el objeto pueda cobrar importancia, podemos ver como en el teatro de títeres una de las técnicas para lograrlo es generando una distancia física entre lx manipuladxr y el muñeco. Es decir que quien manipula no invade el plano del títere, de esta manera no hay una lucha visual para el espectador, sino que el foco se encuentra en el objeto.

Con el fin de que esto suceda es necesario dilucidar cuales son las dimensiones de mi cuerpo, qué lugar ocupa en el espacio. De más está decir que puede ser una decisión o un requerimiento de la puesta en escena, romper con este plano y trabajar desde la cercanía o la fusión de cuerpo y objeto.

No creemos que exista un ejercicio concreto para esta noción, pero la ayuda de una mirada externa es fundamental ya que por momentos quien manipula se pierde de este detalle por estar inmerso en el trabajo.



Imagen 16. Registro de un encuentro, 2020, Josefina Illanes.
Valentine toma distancia de su muñeca

7. Tiempo de las cosas

Para abordar este ítem traemos a colación una frase de Laura Ferro (dicha durante el Taller de Títeres de Guante) “ Los títeres tienen que tener un tiempo teatral propio, que es diferente al del cuerpo”. Parte de nuestro trabajo fue entender que cada cosa a manipular tiene su tiempo específico, pero que a su vez, deben sostener una escena sin que la misma pierda el ritmo.

Si bien, como en todos los otros ítems anteriores, influye la materialidad, la morfología, así como otras características específicas de ese elemento; en este caso en particular todas estas variables lo atraviesan de forma directa.

Queremos dejar en claro que lejos estamos de asociar este concepto a lo lento o rápido, sino a encontrar parte de la esencia de ese objeto, de tal forma que pueda cobrar vida y lucirse en escena. Para poder lograrlo es fundamental la exploración del mismo, que si bien puede ser guiada y tener pautas específicas, también es importante darle un lugar a la improvisación y al encuentro libre del cuerpo con el elemento en movimiento.

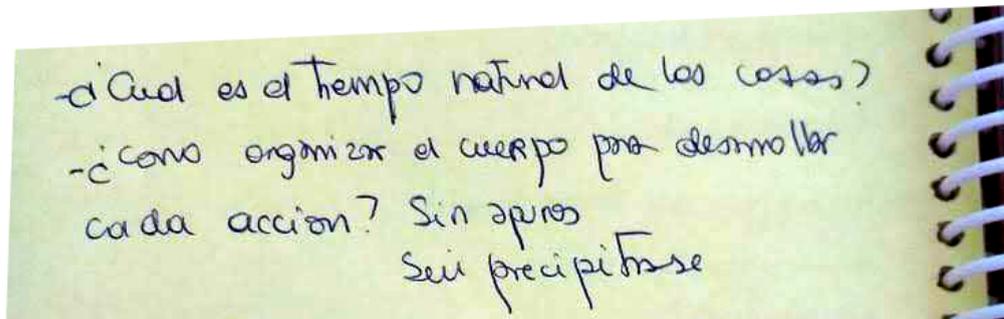


Imagen 17. Extracto de la bitácora de Pehuen Olea, 2019.
¿Cuál es el tiempo natural de las cosas?
¿Cómo organizar el cuerpo para desarrollar cada acción?
Sin apuros
Sin precipitarse

8. Disociación/fragmentación



Imagen 18. Registro de una consigna, 2020, Milena Tartufoli.
Exploraciones de fragmentación entre el cuerpo y las cosas.

Estas dos nociones no son sinónimos pero están íntimamente relacionadas. La primera es una herramienta técnica, que se entrena y ayuda al manipuladxr a hacer múltiples acciones en escena. Tiene que ver con “una ruptura temporal de la unidad, una división, un extrañamiento, una asimetría a la que es sometido el manipuladxr para dar vida al objeto sin perder la propia” (Alvarado, 2009).

Lxs titiriterxs practican muchos ejercicios de disociación, tanto de brazos como de dedos o vocales para poder desenvolverse en escena con plenitud, pudiendo abordar cada personaje

sin confundirse unx con otrx. En muchas obras de títeres, lx manipuladxr posee un muñeco en cada mano, con diferentes formas de caminar, moverse y hablar.

La fragmentación está más relacionada a la imagen que se compone entre el cuerpo y las cosas. Ana Alvarado habla que “los cuerpos rotos de los manipuladores pueden fusionarse en forma simétrica con los objetos, verse como partes, como piezas intercambiables y también independientes entre sí”(2015, p.8).



Imagen 19. Registro de una consigna, 2020, Milena Tartufoli.
Exploraciones de fragmentación entre el cuerpo y las cosas.

Para nosotras la fragmentación está asociada con la construcción de un cuerpo monstruo, un nuevo ser constituido en parte por la carne, en parte por la cosa. La decisión de la forma de esta hibridación no solamente se toma pensando en las posibles poéticas o lugares interesantes a los cuales se puede ir, si no también se analiza desde un lugar muy concreto que es la comodidad del cuerpo del manipuladxr; ya que tiene que ser capaz de sostener esta posición el tiempo que necesite la propuesta.

9. Dirección

Este punto está referido a la mirada externa, de ese otro que nos guía. En el transcurso de esta investigación el peso que tenía la mirada fue cambiando hasta llegar a ser fundamental y necesario. Tal vez en un comienzo no la tomamos en cuenta como un apartado a investigar, pero los ojos ajenos con sus indicaciones y devoluciones hicieron crecer a este proyecto.

Se podría pensar dos ejes a la hora de analizar, el primero es que T.O.M trabaja con imágenes. Las cosas producen de manera inevitable imágenes que no tienen la intención de ser estáticas, se podría decir que son cuadros pictóricos en movimiento que disparan múltiples significados para quien observa. El sentido es la acción de la imagen que se dirige siempre a lo que falta, a completar eso que no vemos pensando esto, no como una imposibilidad, más bien todo lo contrario. Es decir, que la imagen es una bomba en explosión que dispara sentido y posibles asociaciones en el espectador. (Gianella, 2015).

Grupalmente nos llamó la atención, que a diferencia de nuestra experiencia en el Teatro de Actorxs, una corta improvisación, una corta secuencia de movimiento con las *cosas*, es un punto de partida, una imagen inicial concreta con un sin fin de posibilidades. De hecho de esas pequeñas improvisaciones construimos nuestros videos, comenzamos a moldear y darle forma a esta propuesta pero lo más importante fue el saber escuchar lo que la imagen propone sin imponer ideas a priori. Aprendimos a desprendernos de los prejuicios, a correr nuestro ego para dejarle paso a lo que desprende la imagen por sí sola.

Ensayar esa mirada sin trasladar ni proyectar en la imagen nos permite decidir sobre lo que vemos. Delimitarla es también abrirle el campo de posibilidades, acá comienza y acá termina, cuenta con determinados elementos. Ver lo que es y no lo que quisiéramos ver. El pensamiento no

construye al objeto, el objeto está ahí, esa es la diferencia. (Alvarado, 2015, p.57)

En el video *Cuando el impulso pesa* las improvisaciones que hicimos con las valijas las asociamos a los viajes, a las estaciones de tren antiguas y a medida que la secuencia mutaba la probamos en diferentes espacios. Ese recorrido por lugares abiertos, cerrados, casas, departamentos, se dio porque la escena nos despertaba múltiples posibilidades, el definirnos por una fue un desafío que pudimos tomar para avanzar en la construcción de la misma en un contexto adecuado que la contenga.

El segundo eje a la hora de analizar este ítem es la diferencia que existe con el Teatro de Actorxs. En este último durante los ensayos existe el binomio Actxr/Directxr, sin embargo, en T.O.M se agrega un tercer factor, una triada entre Cosa/Actxr-manipuladxr/Directxr. Durante los ensayos quien manipula está muy concentrado en su relación con el objeto, se desentiende por momentos de los conceptos mencionados y detallados en este capítulo, lo que complica la lectura de su propuesta. Es la mirada externa la que organiza las acciones a mejorar.

Cuando hablamos del mundo virtual agregamos un cuarto factor: Cosa/Actxr manipuladxr / Directxr/ Virtualidad. En nuestro proceso el rol de la mirada fue tomado desde un lugar colaborativo y rotativo, es por ello que al finalizar cada encuentro existía una devolución y un intercambio de opiniones sobre la improvisación del día. Esas miradas externas, impudoras, obscenas y extrañas (Alvarado,2009) se fueron agudizando con el tiempo y focalizando en los hallazgos para seguir trabajando desde allí. A su vez fuimos comprendiendo que en el mundo virtual no todo lo que vemos es real y en donde tanto la cámara como internet es un intermediario entre el que mira y el acontecimiento que está sucediendo.

En la virtualidad la mirada del otrx compañerx es fundamental, de esta manera podemos traspasar la pantalla de la computadora y “entrar” al espacio del otrx integrantx. Esto hace que nuestra mirada deje de estar ensimismada en el trabajo individual generando una apertura. Registramos que estamos con otrxs personas compartiendo ese momento que es real, que es vincular y que está sucediendo pero que se da a través de una pantalla.

Existía la necesidad de parte de quien estaba en acción de verse para saber qué estaba haciendo con su cuerpo, con el objeto, con el espacio. La mirada externa no solamente fue una guía sino una traducción de lo que sucedía en escena, como todos los videos que filmamos. Los mismos fueron una herramienta muy valiosa para auto observarnos, generando un distanciamiento de nuestro trabajo, para poder ser criticxs del mismo.

10. Animación

Es común ver en varios escritos sobre la animación enunciar la etimología de la palabra. Viene del latín *anima* que significa alma, considerando a la misma como un soplo de vida. Los conceptos que fuimos enumerando y definiendo a lo largo de esta investigación aparecen en la práctica de manera simultánea, fusionada y superpuesta. La correcta ejecución de todos hace que T.O.M obtenga ese soplo de vida, ese pulso vital que nos da la sensación de que las cosas no están muertas, que nos permite ver cuerpos y objetos vivos en escena.

Sin embargo en nuestro proceso surgieron otras nociones que aportaron a la manipulación. Comenzamos utilizando el binomio lento/rápido, como pautas para algunos ejercicios, hasta que Milena en un encuentro virtual ocurrido en Julio propuso que empleamos las nociones **mínimo/máximo**. Esto hizo que cambiemos totalmente la perspectiva, para dejarnos de regir en base a las velocidades, ya que incluso anclarnos allí entorpecía la manipulación, la ensuciaba. Transmitir de manera clara lo que queremos comunicar implica ser precisos y concretos economizando los movimientos. Para lograrlo es

necesario saber cuándo nos conviene maximizar las acciones y cuándo minimizarlas, ayuda mucho la dirección en este punto.

Otro de los cuestionamientos que nos hicimos constantemente y que se ve reflejado a lo largo de todas nuestras anotaciones en las bitácoras está relacionado con la **resistencia** o no que nos impone T.O.M a la hora de manipular.

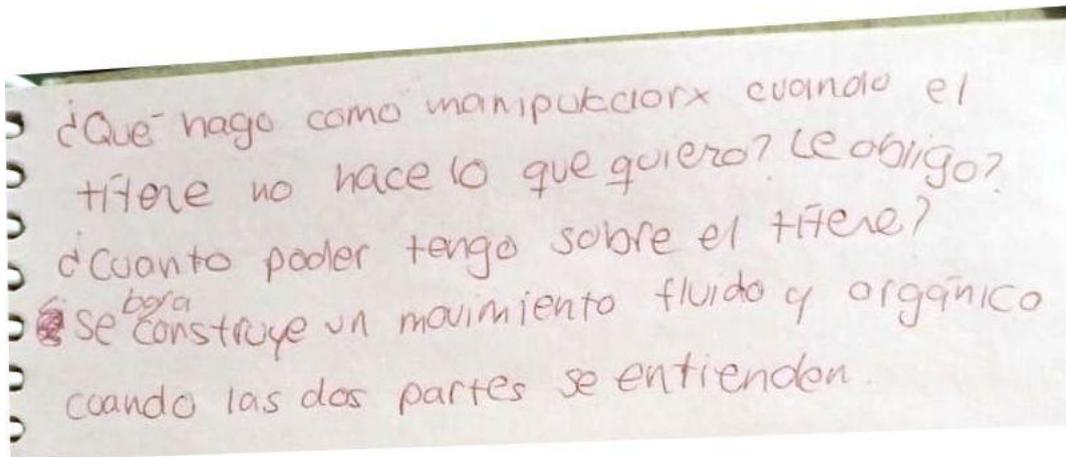


Imagen 20. Extracto de la bitácora de Valentine Chudnobsky, 2020.
¿Que hago como manipuladorx cuando el títere no hace lo que quiero? ¿Le obligo? ¿Cuanto poder tengo sobre el títere? Se construye un movimiento fluido y orgánico cuando las dos partes se entienden

Cuando animamos, T.O.M nos pone resistencias, pero tal vez deberíamos correr de eje la pregunta, dejar de enfocarnos en por qué no hace lo que queremos y pensar en esto como una posibilidad para capitalizarla a nuestro favor. Entendemos que tanto el movimiento como la relación que tenemos con las cosas se torna fluida y orgánica cuando como manipuladores dejamos de creer que tenemos un lugar de jerarquía sobre el objeto. Ana Alvarado (2015) define al acto de manipular como la acumulación de cuerpos, tanto el cuerpo carne como el cuerpo cosa están a la par trabajando en equilibrio. Detenernos en la frustración originada por la idea previa que tenemos de las cosas impide que lx manipuladorx entre en un estado, dificulta el poder trabajar desde el impulso y que la acción pueda fluir sin ser cortada.

El camino que elegimos para abordar esta investigación fue la **hibridación** ya que nuestra formación no es específica en T.O.M. Nos tomamos el atrevimiento de alentar a quienes deseen utilizar ejercicios provenientes de otras disciplinas teatrales, que sientan que puedan aportar al mundo de las cosas. El comenzar a trabajar desde lo corporal nos sirvió para pasar por el cuerpo y analizar situaciones puntuales como agacharse, caminar, balanceos etc, que después intentamos replicar en los títeres.

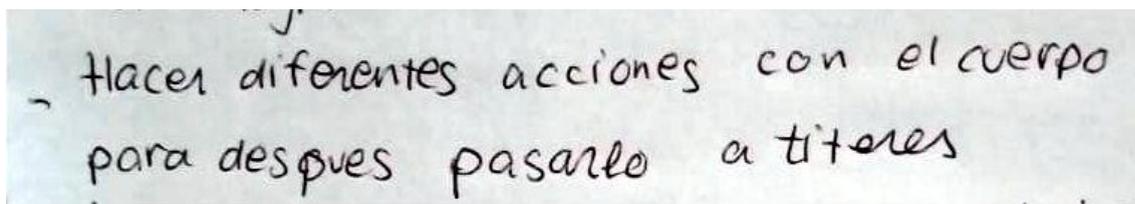
A photograph of a handwritten note on a light-colored surface. The text is written in dark ink and reads: "Hacer diferentes acciones con el cuerpo para después pasarlo a títeres". The handwriting is cursive and somewhat informal.

Imagen 21. Extracto de la bitácora personal de Valentine Chudnobsky, 2019
Hacer diferentes acciones con el cuerpo para después pasarlo a títeres

Todo lo que fuimos desglosando en este capítulo aporta a la compleja tarea de animar. Al momento de la práctica es imposible, en una primera instancia, tener en cuenta todos y cada uno de los conceptos mencionados, de hecho resulta bastante abrumador por la cantidad. Incorporar y reconocer todas estas nociones lleva su tiempo, se logra a través de la **repetición** constante de ejercicios. El insistir e intentar una y otra vez, hizo que sucedieran cosas en donde no lo esperábamos.

CAPITULO CUATRO

La creación de un laboratorio en aislamiento

*El teatro de objetos podría parecerse a un bosque
en cuanto a que hay muchos
caminos diferentes para recorrerlo.*

(Zamorano, 2009, p.148)



@CUERPOCOSO

Antes de ahondar en cuáles fueron nuestros procedimientos en esta investigación nos gustaría reflexionar el vínculo que tiene el teatro de las cosas con otras disciplinas, ya que entendemos que esta conexión es un habilitante para pensar nuestra propuesta en relación al contexto.

Habitualmente existe por parte de lxs hacedores la necesidad de cuestionar su propia práctica con diversos fines. En 1994 la revista francesa Puck¹⁸ edita un ejemplar denominado “Títeres y otras Artes” que contiene varios artículos que hablan sobre una reinención del Teatro de Títeres a través de la incorporación de diferentes herramientas provenientes de otros géneros teatrales.

Si ya en los años 90 se reflexionaba sobre cómo contextualizar el Teatro de Objetos y Títeres para encontrar un diálogo más cercano con el público, en la actualidad con todos los avances tecnológicos, estos cuestionamientos son más incisivos.

Es interesante traer a colación el pensamiento de Javier Swedesky en relación a las tecnologías utilizadas en el teatro. Él sostiene que hay un pensamiento dramaturgico en torno a la incorporación de estos elementos como luces, mapping, celulares, porque tiene una forma particular de moverse y una disposición en relación a la escena. Al respecto dice: “Asumir que el Teatro de Títeres, aparentemente anacrónico, y el Teatro de Objetos están ligados a los avances tecnológicos, es hacer consciente que podemos crear también a partir de ellos” (Swedesky, comunicación personal, 2019).

Tal es la necesidad de repensar la práctica en torno a los objetos y tecnologías que se abrió en el año 2008 la Especialización en Teatro de Objetos, Interactividad y Nuevos Medios, coordinada por Ana Alvarado en la Universidad Nacional de las Artes. Para esta

¹⁸ Revista, compuesta por un compilado de artículos referentes en el área, editada desde 1988 por el Instituto Internacional de la Marioneta de Francia, reeditada en español por el Centro de Documentación de Títeres de Bilbao.

nueva etapa Alvarado propone sumar al concepto de cosidad y carnalidad, el de virtualidad. Desde este espacio académico plantean una búsqueda que utiliza a la tecnología como dinamizador de las puestas escénicas. Alvarado (2018) destaca que “La velocidad a la que se renueva y reemplazan a los artefactos (especialmente los asociados a la computación y la telefonía celular) nos empuja a correr más rápido para permanecer en el mismo lugar” (p.13)

Desde nuestro lugar nos cuestionamos cuál es el vínculo que tiene este Trabajo Final de Grado con las nuevas tecnologías y medios digitales. Por empezar, lxs integrantes del mismo, somos parte de una generación que tiene una relación estrecha con lo tecnológico, siendo parte de nuestro cotidiano. Las prácticas artísticas que realizamos y los vínculos socioculturales que establecemos están embebidos de ello.

Por otro parte, como ya mencionamos, esta investigación se desarrolló, en el marco del aislamiento obligatorio producido por COVID-19 y fue precisamente en este periodo que de la incertidumbre surgieron nuevas formas de trabajo. Si bien previo a este acontecimiento, lo tecnológico estaba dentro nuestras futuras exploraciones, tuvimos que darle un nuevo giro a la propuesta en donde lo cibernético se convirtió en algo fundamental para nosotrxs, como también para toda la sociedad. Entonces ¿Existe la posibilidad de construir un entrenamiento atravesado por el concepto de virtualidad?

4.1 Trayecto uno: El origen

Retomando con lo que planteamos en la introducción, los encuentros comenzaron a finales de octubre del 2019 hasta diciembre de ese mismo año, volviendo en marzo del 2020. Durante este periodo realizamos un total de ocho reuniones que comprenden al primer y segundo trayecto de esta investigación.

Como mencionamos anteriormente tuvimos una **primera instancia** de trabajo de mesa en la que nos propusimos estudiar y socializar lxs diferentes referentes artísticos, a través de material teórico-audiovisual, al mismo tiempo que cada unx expuso su conocimiento previo e inquietudes sobre la temática. Vimos entrevistas, extractos de obras, imágenes de Julieta Notari, Phillpe Genty, Tres Tigres Teatro, Compania Luna Morena Titeres, etc. Existe un preconceito el cual asocia al teatro de objetos a los espectáculos de títeres infantiles, un género que es muy valioso e importante y que muchas veces es el primer contacto que tienen las infancias con el mundo teatral, pero T.O.M no es sólo eso. Es por ello que la idea de indagar en esta recopilación de material era para mostrar el abanico de las posibilidades de T.O.M.

4.2 Trayecto dos: El movimiento inicial

En el **segundo trayecto** comenzamos a poner el cuerpo para aproximarnos a los conceptos con los cuales íbamos a trabajar. Nos reunimos dos veces por semana alrededor de dos horas las cuales estaban divididas en tres partes: iniciamos con una entrada en calor para luego seguir con los ejercicios del día, finalizando con un tiempo de intercambio y escritura de lo sucedido en una bitácora.

Esta etapa se construye y se inspira en lo que se enuncia en un artículo de la revista Puck

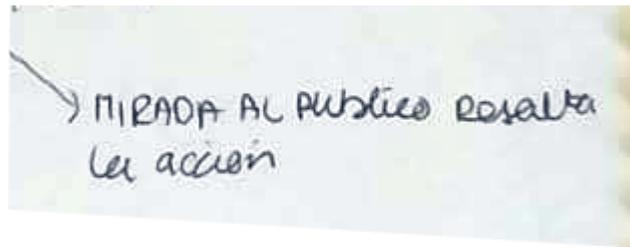
Es imposible actuar fuera de su cuerpo. El actor, entonces, comienza a calentar sus músculos, a estirar sus articulaciones, dominar el aliento de su voz, aprender que tal gesto (o ausencia de gesto) provoca tales o cuales sensaciones, que cada actitud hace resonar un espacio, que cada movimiento tiene un color, una gé. Se trata de una gimnasia tanto mental como física. Artículo el cuerpo y el espíritu hasta reconstruir su unidad. Es la primera

manipulación. Si no domino este primer instrumento, no podría aspirar a mi papel como manipulador. (Heckel,1993, p.71)

Si bien no coincidimos plenamente con lo que dice Heckel, ya que creemos que toma una postura bastante estricta sobre el tema, sí nos interesa predisponer al cuerpo para trabajar con los objetos e introducirlo lentamente al lenguaje de los mismos. Eso es lo que intentábamos hacer con los ejercicios diarios, ir grabando en la memoria corporal ciertos movimientos y sensaciones que nos podrían ser útiles más adelante.

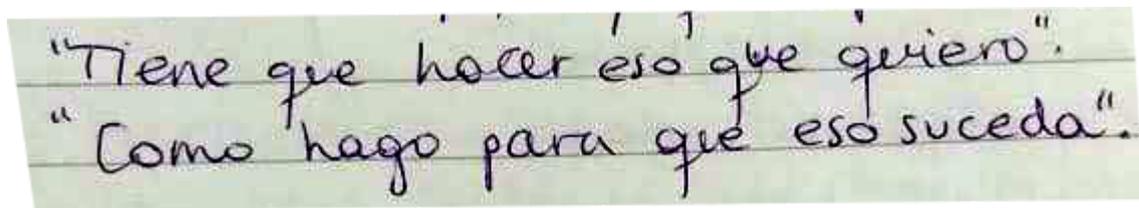
Estos ejercicios en su mayoría eran extraídos de tres técnicas, la primera fue el **contact improvisación**. Lo utilizamos para percibir de manera precisa qué parte del cuerpo movemos y cómo disociamos. Denominamos a estos ejercicios “toques”, en el transcurso de una caminata cada compañero podía hacer toques rápidos en alguna parte del cuerpo específica de otrx integrante (hombros, codos, pies, caderas, etc) lo cual debía generar un cambio de dirección en la caminata impulsado desde el lugar tocado. La acción de tocar debía ser muy específica para que nuestrx compañerx entienda hacia dónde tenía que ir y qué parte del cuerpo debía movilizar. Este trabajo fue *in crescendo*, en otras palabras cada vez había más complejidad en los movimientos.

Hibridando el Contac con la **técnica Bunraku** aplicamos el clásico ejercicio del “títere”. Pensamos al cuerpo como un objeto más, es decir, que unx integrantx era manipuladx como un “títere” por unx o varixs compañerxs. De estas experiencias se desprenden varias apreciaciones escritas en las Bitácoras Analógicas como



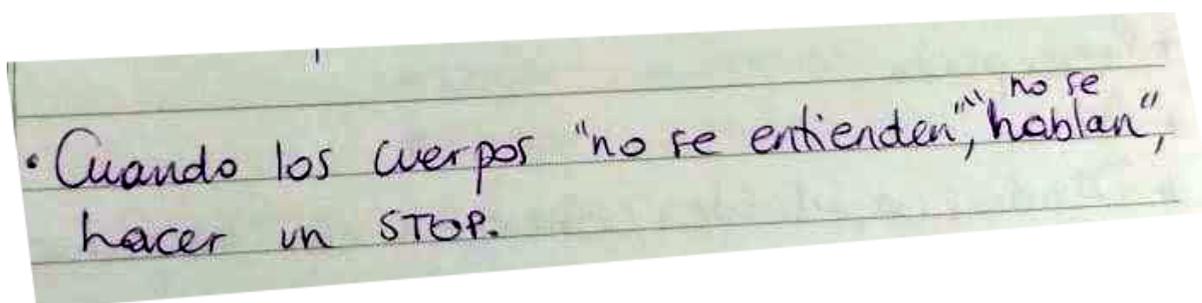
→ MIRADA AL PÚBLICO resalta
la acción

Imagen 22. Extractos de la bitácora de Pehuen Olea, 2019.
"Mirada al público, resalta la acción"



"Tiene que hacer eso que quiero".
"Como hago para que eso suceda".

Imagen 23. Extractos de la bitácora de Milena Tartufoli, 2019.
"Tiene que hacer eso que quiero"
"Como hago para que eso suceda"



• Cuando los cuerpos "no se entienden", ^{no se} "hablan",
hacer un STOP.

Imagen 24. Extractos de la bitácora de Milena Tartufoli, 2019
Cuando los cuerpos no se entienden, "no se hablan", hacer un stop

En el artículo de Agustina V. Palermo¹⁹ (2018) se analizan propuestas provenientes del Teatro de Objetos, como ser, la obra *Manipulaciones II: Tu cuna fue un conventillo*²⁰ la cual lleva a escena el ejercicio anteriormente mencionado. La autora explica que lxs manipuladores operan solxs o en conjunto pero que bloquean el libre accionar de los actores/personajes. Sin embargo, para poder garantizar el movimiento, la relación entre manipuladrx y manipuladx varía, estableciendo por momentos complicidades. Las materialidades y los objetos también imponen las suyas, se establece una negociación entre quien acciona y quien es accionadx, entre la cosa y la carne.

Desde esta manipulación de cuerpos, abordamos otros de los ejercicios, que extrajimos de un taller de máscara neutra el cual se mantuvo a la largo del proceso y que denominamos “la silla”. Se coloca una silla en el medio del espacio, y lx manipuladrx debe, ingresar, mirar al público, sentarse en la silla, levantarse y retirarse del espacio, no sin antes volver a mirar a lxs espectadores. Lo realizamos siempre con un cuerpo manipulado y unx actrx- manipuladrx. De más está decir que fuimos probando y sumando varias pautas a estas consignas bases además de que la improvisación aparece naturalmente en la repetición de la pauta. Sin embargo en estas secuencias concretas de acciones trabajamos no sólo la precisión de la mirada del cuerpo/objeto, si no también, sus movimientos y cómo la economía de los mismos es fundamental para que se comprendan las acciones que estamos realizando. Algunos de los múltiples cuestionamientos que nos fueron surgiendo tienen que ver con las diferentes acciones que realiza el cuerpo/objeto para desplazarse, cuál es la distancia que lx manipuladrx toma del objeto y cómo esta decisión influye en la imagen de la escena, cuál es el gesto del manipuladx, dónde apunta su mirada, etc. Tanto en el video *Lo que la boca calla* como en *Hondo*, puede verse este ejercicio adaptado a las particularidades de cada escena.

¹⁹ Egresada y profesora de la UNA, sus trabajos se articulan entre las artes escénicas y la tecnología.

²⁰Es la segunda parte de una trilogía de la compañía “El muererío Teatro”, estrenada en el 2010 en Buenos Aires.

Así como también en varios videos que se encuentran dentro del grupo Series, detallados mas adelante.

4.3 Trayecto tres: Procedimientos pandémicos

En marzo del año 2020 logramos tener dos ensayos presenciales antes de que comience el aislamiento. La llegada de la cuarentena obligatoria nos descolocó, como a toda la sociedad, y no entendíamos cómo avanzar en el proyecto. Nosotrxs, lxs integrantexs de esta investigación, nos encontrábamos en diferentes localidades de la provincia de Córdoba (Milena estaba en Pampayasta, Valentine en Cosquín y Josefina en Córdoba Capital). Para reunirnos personalmente pasaron cinco meses. A finales de abril arrancamxs el tercer trayecto de esta investigación impulsadx por las ganas de trabajar juntxs y construir algo pero, esta vez desde un lugar totalmente intuitivo, un laboratorio de experimentación de prueba y error, incluso alejándose del eje de este Trabajo Final. En base a este contexto analizaremos este apartado en relación a la problemáticas y los hallazgos que tuvimos.

Problemáticas

Nuestra mayor duda en ese momento fue la misma que la de toda la comunidad teatral ¿Cómo hacer teatro sin el encuentro de los cuerpos? ¿Cómo hacer teatro sin el contacto del otrx? Creemos que esta duda generó un debate polarizando las posturas incluso dentro de la institución de la cual somos parte, que oscilaban entre lxs que creían que el teatro puede reinventarse y adaptarse a lo virtual, y lxs que sostenían que el teatro sin convivio no es tal.

Es interesante compartir lo que dice Rafael Spregelburd al respecto de esta grieta ideológica

Todo el tiempo decimos “el teatro ha desaparecido, el teatro no se puede ejecutar más”. No, no. El teatro que no se ejecuta es el teatro moderno surgido en el siglo XIX que se refugió en las salas teatrales con el público amuchado frente a un escenario. El teatro en las plazas medievales era muy diferente. Lo que llamamos teatro es una forma muy acotada de la expresión teatral que ha sobrevivido miles y miles de años y que ha sobrevivido a miles de plagas también. (Sprengelburd, 2020)

Comenzamos a pensar que tal vez lo que estábamos gestando no iba a ser presentado en formato teatral pero que su germen sí contenía teatralidad. Nuestra formación, los ejercicios y nuestro lenguaje fue siempre teatral. Si bien consideramos que es interesante analizar el rol de las artes escénicas en un contexto pandémico, entendemos que quedarnos en esa discusión nos iba a impedir avanzar en nuestra propia investigación.

Al tomar la decisión de pensar lo tecnológico/virtual como nuestro contenedor, medio y lienzo de trabajo surgieron problemas en torno a cuestiones técnicas. Ante todo rescatamos que las tres teníamos computadoras y cámaras réflex, sin embargo, tuvimos que indagar en conocimientos de edición y encontrar un lugar para almacenar todo el material producido. Con respecto a este último, nos preguntamos: ¿Cómo lo seleccionamos y sistematizamos, con qué criterios y para qué? ¿Que sirve para exponer en Instagram, con qué videos podemos trabajar más profundo para subir a YouTube y cuales quedan en la privacidad del grupo? Otro punto a tener en cuenta fue la conexión a internet que no siempre era la óptima e impidió muchos de los encuentros, por lo tanto, afectó a la comunicación.

Cuando la comunicación se tornaba intermitente, transmitir las consignas era muy difícil, por lo que siempre había un margen de incomprensión, lo que hacía que aflorara la intuición de cada uno para intentar completarlas.

Las videollamadas afectaron directamente al trabajo con lo sonoro, poner música o hacer ejercicios que generan ruido era complejo por el delay que se producía. A veces los micrófonos no captaban esos sonidos; no sabíamos si lo que habíamos escuchado era externo a escena o no. Si bien era un ítem que íbamos a abordar no supimos cómo manejarlo en este contexto.

Hallazgos

Con la llegada de la pandemia lo primero que hicimos fue crear un archivo de Drive que denominamos Bitácora Virtual, en el cual subíamos semanalmente una consigna a realizar. Las mismas tenían que ver con la búsqueda de objetos dentro de nuestros hogares, junto con una descripción y exploración de los mismos. Esta instancia culminó con la realización de un pequeño video individual, y para nuestra sorpresa disfrutamos mucho de toda esta experiencia como de las exploraciones que surgieron.

Esto nos dio impulso para encontrarnos por videollamadas y realizar entrenamientos en conjunto. Para ello tuvimos que reformular los ejercicios que originariamente fueron pensados para llevar a cabo tanto presencial como grupalmente, y esto fue un arduo trabajo ya que tuvimos que pensar cómo transformarlos sin perder su esencia. No pudimos lograrlo con todos, algunos los descartamos por completo, eran realmente imposibles de llevar a cabo, pero sumamos otros que surgieron en la práctica de lo virtual.

Entendemos que la cámara se transformó en una herramienta y un medio de comunicación, pero la imagen que nos muestra es selectiva, hace un recorte de lo que miramos que influye directamente en el cómo percibimos lo que está sucediendo. Sumado a los típicos problemas de conexión, la tarea de observación se tornaba muy difícil por momentos. Es por ello que el archivo *Bitácora Virtual* se complementa con otra carpeta a la cual subimos otros videos. Algunos los desarrollamos en paralelo a las videollamadas, para mostrar el trabajo con más detalle, desde diferentes ángulos y con una mejor calidad.

Cada encuentro virtual estuvo destinado a probar y experimentar con las cosas en función a la lista de conceptos pensados para este entrenamiento. En este laboratorio vivenciamos varias maneras de relacionarnos con T.O.M, abordando las materialidades en un comienzo. La materia pura, tiene la característica de ser el origen, el germen y lo primo de las cosas, como ser el papel, la tela, el plástico, el metal. Son elementos que anteceden al estado morfológico de los objetos y a la hora de animarlos se asocian con lo impredecible. Además, de que su condición amorfa nos permitía que fuesen lo suficientemente maleables para jugar y que funcionen como títere, objeto o por su propia esencia.

A veces un material bruto, por su sencillez, su potencial de abstracción me parece más propicio para despertar la imaginación que un personaje que lo encierra en una dimensión anecdótica. Animar una materia inerte, dar forma a lo informe, soplar un aliento de vida a un objeto inanimado ¿no es el primer sueño de cualquier marionetista, no deberíamos regresar a eso para ir más allá de la marioneta, para extender lo posible del teatro de animación? (Genty, 2015, p.127)

Dado que estábamos atravesando un contexto de encierro, buscamos las materialidades que teníamos a nuestro alcance como papel, bolsas, tela. Nos tomamos el tiempo de analizar su textura, peso, buscar un movimiento y un pulso vital propio, único en cada materialidad.



Imagen 25. Registro de un encuentro., 2020, Josefina Illanes.
Explorando telas.



Imagen 26. Registro de un encuentro, 2020, Milena Tartufoli
Milena explorando con papeles afiches



Imagen 27. Registro de un encuentro, 2020, Valentine Chudnosbsky.
Manipulando una sombrillas

El trabajo con los objetos morfológicamente definidos llegó de a poco; incorporamos en una primera instancia algunos que nos eran familiares y que tenían un hilo conector. Exploramos también objetos con diferentes dimensiones, pequeños y grandes. Focalizamos, por momentos, los encuentros en la relación de las cosas con una parte del cuerpo en particular (pies/objetos, manos/objetos). Utilizamos los conceptos de mínimo y máximo para la movilidad y el desplazamiento de las cosas.

4.3.1 Apertura del proyecto

Siempre se le dio lugar al registro y las apreciaciones personales en la bitácora. Cuando transitamos la presencialidad, cada unx tenía lo que denominamos más tarde una **bitácora**

analógica. Transformamos a esta última en una **bitácora virtual colectiva**, como mencionamos anteriormente.

Tomamos la decisión de seleccionar y exponer nuestras experiencias en la plataforma Instagram, es decir que creamos una **bitácora virtual abierta** que denominamos *Instrucciones para construir un cuerpo coso* ([@cuerpocosos](#)). Generamos un espacio virtual de libre acceso, para que otras miradas puedan aportar a esta experiencia, nuevos ojos que opinan, a los cuales les convidamos nuestras reflexiones. Salir del hermetismo e individualidad de nuestros hogares y exponernos en la virtualidad hizo que tomemos contacto con otrxs que estaban en búsquedas similares. Participamos de festival online “[Encuentro Cosa](#)” organizado por alumnxs de la especialización en Teatro de Objetos, Interactividad y Nuevos Medios, como también pudimos compartir nuestras exploraciones con [Ciclo Objeto](#), un perfil de Instagram que apunta a mostrar experiencias con objetos en videos de 40 segundos.

En esta red social organizamos y seleccionamos el material a exponer en torno a cuatro Series, cada una de ellas contiene tres videos (uno por integrante) que se desprenden de una consigna pautada. Con ellas comenzamos a dimensionar que tal vez era posible una muestra final virtual. A continuación describiremos cada Serie, en el título de las mismas podrán encontrar los enlaces para ver los videos.

SERIE 1

Con esta primera serie retomamos el trabajo en Abril, sin tener ninguna certeza de lo que iba a pasar, simplemente para probar como podrían ser los encuentros. Comenzamos seleccionamos tres objetos que tuvieran alguna relación entre sí, cualquiera fuera (color, historia, forma). Describimos en detalle cada uno. Luego tomamos distintas fotografías de los

mismos, siendo la única consigna jugar con la composición y en el fondo. Seleccionamos siete u ocho fotos y en base a ellas creamos una pequeña dramaturgia, que fue la inspiración de un video final exploratorio.



Imagen 27. Registro de la Serie Uno, 2020, Valentine Chudnobsy

SERIE 2

Decidimos trabajar con una materialidad en este caso, el papel. La consigna constaba de tres partes:

-Cada unx en su hogar filmó un entrenamiento y una exploración, en base a una serie de ejercicios establecidos. Se compiló en un video, realizado de manera individual, los momentos más interesantes de esa práctica. Para compartir este material utilizamos una dinámica circular, es decir que lo enviamos por privado a unx integrantx del grupo, al mismo tiempo que nosotrxs recibiamos otro.

- La persona que recibía el video, lo utilizaba como inspiración para crear una dramaturgia, que era enviada de manera privada a la siguiente compañera.

- La dramaturgia recibida era utilizada para reexplorar la materialidad del papel y crear una serie de acciones reflejadas en un video que le da fin a esta serie.



Imagen 28. Registro de la Serie Dos, 2020, Milena Tartufoli.

SERIE 3

Cada unx llevó al ensayo tres objetos de grandes dimensiones, los cuales exploramos en base a la fragmentación y disociación. Armamos una pequeña secuencia individual que fue expuesta por videollamadas a lxs compañerxs. Elegimos uno de los tres objetos para seguir ahondando y poder realizar un video como cierre de esta consigna.



Imagen 29. Registro de la Serie Tres, 2020, Josefina Illanes.

SERIE 4

En esta serie utilizamos objetos pequeños y técnicas provenientes de los títeres de mesa o del Lambe Lambe. Fue un giro en nuestra propuesta porque veníamos trabajando con cosas de mayores dimensiones. Nos tomó cinco encuentros montar esta secuencia. El primero fue utilizado para crear una dramaturgia. Volvimos a repetir la dinámica de lo circular, enviando nuestros textos a lxs demás compañerxs. Los demás ensayos fueron exploratorios, en donde cada una comenzó a armar pequeños escenarios, secuencias, imágenes que aporten a la dramaturgia inicial. A través de videollamadas vimos la secuencia completa de cada una en “vivo”, dándonos el tiempo para hacer una devolución. El último encuentro lo dedicamos a la filmación de las mismas.



Imagen 30. Registro de la Serie Cuatro, 2020, Valentine Chudnobsky

4.4 Trayecto cuatro: Montaje virtual

La situación social desde el 2020, realmente era compleja, existía (y existe) una emergencia cultural muy grande, teatros independientes como Bataclana y Urda estaban cerrando sus puertas, algo muy triste para la comunidad teatral. Sumado a la imposibilidad de montar un espectáculo escénico, que más allá de ser un hecho artístico, es la fuente de trabajo de muchas personas. Fue inevitable pensar en el privilegio que teníamos para poder en esos momentos crear, estudiar y aprender, sabiendo que no todos tenían las mismas posibilidades.

Pensar en recibirse en este contexto resignando la posibilidad del convivio es difícil. Sin embargo, teníamos sensaciones encontradas, sentíamos que habíamos hallado una mecánica

de trabajo que funcionaba y que tenía, a nuestro entender una buena repercusión, pero en un entorno donde las circunstancias políticas, socioculturales y económicas no eran las mejores.

¿Cómo hacer una presentación final de un proyecto que originariamente era presencial, pero que ahora está contaminado inevitablemente por lo virtual? Encontramos en la tesis doctoral de Andrea Paoletta un punto de vista al que adherimos nuestra investigación.

El cruce o intercambio entre las disciplinas, por ejemplo del arte teatral con la telecomunicación y la telepresencia producen una contaminación en ambas áreas, porque el resultado no puede ser catalogado como ninguna de ellas. De este modo la nueva obra está compuesta por un lado por elementos inherentes a las dos disciplinas y, por otra parte, por elementos que nacieron desde esa interacción. En este último sentido se observa a la contaminación como un suceso positivo(...)(Paoletta, 2019, p.156)

Es evidente la mezcla de lenguajes que utilizamos en este proyecto, así que tratamos de pensar una propuesta final que sea una parte orgánica del proceso en el cual veníamos inmersas, sin olvidarnos de nuestra idea inicial. Antes de la pandemia teníamos planeado hacer un ensayo abierto o clase magistral, ya que queríamos mostrar un entrenamiento con todos los conceptos incorporados, cerrando el encuentro con un intercambio con el público asistente.

Este intercambio que pretendíamos tener, ya estaba sucediendo en Instagram. Sin hacerlo de manera consciente, comenzamos a gestar una propuesta de **tecnovivio monoactivo**, término que impuso Dubatti en el 2020. Es una propuesta en donde “no se

establece un diálogo de ida y vuelta entre dos personas, sino la relación de un individuo con una máquina/objeto/dispositivo producido por esa máquina, cuyo generador humano se ha ausentado, en el espacio y/o en el tiempo”. (Dubatti, 2015, p.46)

Para continuar con esta dinámica miramos en retrospectiva y seleccionamos un objeto por integrantx que ya habíamos utilizado previamente. Fueron tres muy diferentes morfológicamente entre sí y esto no fue una decisión arbitraria, ya que si bien todo el trabajo fue grupal, la exploración fue de manera individual, aisladas en nuestros hogares. Con esto intentamos acentuar las poéticas personales y no imponer una estética común.

Empezamos a crear tres escenas pensando en que puedan ser filmadas y producidas con una mejor calidad, de lo que habíamos realizado hasta el momento. Buscamos un equipo técnico audiovisual, locaciones, vestuario, escenografía, etc.

Milena comenzó a trabajar con un títere de mesa, donde la materialidad principal de la escena era el papel, con un retablo giratorio que concluyó en el video *Lo que la boca calla*. Por su parte Valentine abordó *Hondo* retomando el trabajo con objetos pequeños, sumándole a la propuesta textos, que le dan un tinte de narrativo a la escena. Josefina siguió explorando con una valija vieja, para hacer una secuencia de acciones fusionando el cuerpo/objeto y evidenciarla en *Cuando el impulso pesa*. Lejos estamos de hacer una obra, sino que estas puestas cortas, son inicios, gérmenes, frutos de un trabajo constante.

Retomando la idea de ensayo abierto como forma de presentación final, las asesoras Ivana y Liliam, nos sugirieron que elaboremos una forma didáctica de exposición que contenga todo el material teórico y práctico que dé cuenta de nuestro proceso. Así que, optamos por diseñar una página web (<https://cuerpocoso.wixsite.com/cuerpocoso>) la misma contiene información resumida del proyecto, quienes participamos en el mismo, los

conceptos utilizados y la fecha de estreno de los tres videos finales agrupados bajo el título *Anhelos Imaginarios*.

CONCLUSIONES



Al comienzo de este recorrido nos encontrábamos en un terreno poco explorado para nosotrxs, con un montón de suposiciones pero ninguna certeza, impulsadx por la curiosidad nos introdujimos en T.O.M. Este proceso y sus resultados no hubieran sido posible sin grupo que crea, intervenga y se apropie del proyecto, aportando no solo desde lo físico, sino también desde lo intelectual y emocional.

Tuvimos que duelar, el entrenamiento que planeábamos hacer en un principio, para que surgiera el entrenamiento que terminó sucediendo por la pandemia. Con la llegada de la misma fue inevitable darle un giro a este proyecto. En medio de un contexto hostil para la sociedad en general y para el teatro en particular, ya que estaba en peligro la forma tradicional de representación, tener la posibilidad de reconstruir y reorganizar esta investigación fue un privilegio.

Estas modificaciones no hubieran sido viables sin las herramientas tecnológicas con las que contaba cada unx de lxs integrantes del equipo. Computadoras, cámaras reflex, trípodes e internet, fueron los elementos, con los cuales luchamos y nos enojamos varias veces, sin embargo facilitaron la dinámica de esta investigación. Me atrevería a decir que sin ninguno de ellos tal vez este proyecto no hubiera podido existir. Fue fundamental el intercambio de saberes entre nosotrxs, lo que hizo posible que en simultáneo a el avance del entrenamiento aprendamos a utilizar todas estas herramientas y nociones ligadas a las tecnologías y los nuevos medios.

En el momento que pudimos dimensionar a lo virtual como dinamizador de la propuesta, hizo que el proyecto pudiera fluir, además de sumar conocimientos útiles para futuras propuestas. En este punto es que nos replanteemos las nuevas formas del hacer teatral, ligadas a la hibridación con la tecnología, algo que estaba ocurriendo con la incorporación en

la escena de proyectores, mappings, pantallas etc. Los avances tecnológicos, suceden de manera veloz, por lo que era inminente que del teatro surjan estos híbridos, tal vez con la pandemia estas exploraciones se acentuaron y se dieron de manera más precipitada. Esto nos hace reflexionar si el teatro tradicional es anacrónico o si es posible que surjan nuevas formas que se adapten al contexto.

Entendiendo que las circunstancias no fueron ideales, pero pudimos anteponernos y aprovechar al máximo todos los recursos a nuestro alcance para sistematizar un entrenamiento. La lista de conceptos a explorar y a tener en cuenta es larga, por lo que hubo momentos abrumadores en donde nos ganaba la incertidumbre y la ansiedad que surgían al no poder dimensionar cada uno de estos conceptos de manera íntegra y global. Sin embargo, pasando ese umbral de dudas, vinieron las sorpresas, las gratificaciones; en este sentido creemos que la permeabilidad es algo fundamental en todo este proceso. El poder estar abierto a lo que las cosas nos transmiten, a lo que nos expresan sin hablar, a lo que nos dicen lxs compañerxs en pos siempre de mejorar, fue clave.

Así mismo resaltamos la importancia de lo que están hechas las cosas. Su materialidad, su consistencia afecta directamente a la significación y a la manipulación. Los objetos cargan con un sentido previo, que tiene que ser aprovechado, sin imponer ideas a priori.

Queremos destacar también que en un mundo capitalista en donde lo material es sinónimo de poderío, paradójicamente quien más cosas tiene es quien más desecha, el teatro toma esos objetos para resignificarlos, reutilizarlos y revalorizarlos. El teatro de las cosas aborda de manera consciente o inconsciente esta lucha, este lugar de resistencia frente a un mundo que cada vez va más rápido, y que propone que ningún objeto sea duradero porque siempre vendrá uno mejor.

Y desde este lugar de resistencia, aparece el concepto de repetición, algo fundante en este proceso. Por más que existan variaciones circunstanciales, realizar una y otra vez las mismas acciones, las mismas consignas agota por momentos, más siendo parte de una generación en donde el aburrimiento es moneda corriente. Sin embargo, creemos que la repetición fue la clave para alcanzar la precisión suficiente para poder lograr la animación de T.O.M.

Por último, queremos destacar la catarata de imágenes que desprenden inevitablemente de los objetos. Las imágenes proyectan, comunican, transmiten, sensibilizan y son el motor creativo para una puesta en escena en T.O.M. El haber construido y transitado un entrenamiento híbrido nos da una base para comenzar a direccionar estos conocimientos en una puesta en escena. Creemos que este es el siguiente paso, el poder canalizar todo ese caudal de imágenes en movimiento, en gestar una producción escénica desde el entrenamiento, pensando en el mismo como un lugar de la experimentación, de laboratorio, del cual surgen múltiples posibilidades y caminos para transitar, solo es cuestión de decidirse por alguno y avanzar.

Conclusión personal de Valentine Chudnobsky

Desde sus principios esta tesis propone algo innovador, un tema del que no había casi registro, que no todos los grupos titeriles ni objetuales tienen tan en cuenta: el entrenamiento en el TOM. Sentamos bases en la idea de que sea propio. No estaba en nuestros planes nada de lo sucedido. Por eso decidimos registrar lo que nos sirvió a nosotrxs, en un contexto extraordinario, y se lo convidamos a ustedes, salú!

En la primera etapa, comenzamos esbozando que era entrenamiento para cada unx le dedicamos mucho tiempo a los ensayos, dos o tres veces por semana, durante meses del 2019 y principios del 2020. Nos sirvió para conocernos, dinamizar la grupalidad, acondicionar el cuerpo y entender un poco de qué iba este entrenamiento que ninguno de nosotres había llevado a cabo antes.

La mayoría de estos entrenamientos fueron registrados en video y en nuestra memoria corporal. Además se nos proporcionó una bitácora física para anotar lo que se nos viniera a la mente. El espacio de diálogo siempre estuvo disponible, nos sirvió para contemplar y valorar los sentipensares de cada integrante.

Lástima que cuando ya nos estábamos acostumbrando todo cambió. Los modos se convirtieron en otros, las distancias aumentaron, el contacto y el entrenamiento tuvieron que reinventarse. Ya no existía práctica simultánea sin interferencias. A nosotres se sumaron nuevos dispositivos, 3 pantallas que se multiplicaban en tanto los ejercicios lo requerían. Pienso que a pesar de haber tenido muchas herramientas y dispositivos, éstos no lograban hacer tangible la presencia de mis compañeras.

Inevitablemente el contacto tuvo que mutar, y se empezó a trasladar a los objetos. La compañía nos la dieron ellos, la materia y algunos títeres. Esa conexión titiriterx-cosa se convirtió en algo más íntimo.

Jose como coordinadora y hacedora del TFG desde el comienzo, nos propuso distintos materiales y nos presentó algunos conceptos “sagrados” para el TOM, recopilados por ella de distintos talleres y hasta algunos que vislumbramos en el hacer. Desde el vamos se desarrolló una dinámica horizontal y colaborativa, lo cual fue desafiante y a la vez agradezco enormemente.

Dadas las circunstancias algo de lo individual se empezó a asomar; fuimos descubriendo formas particulares en lo colectivo. Eso nos enriqueció personalmente y fue curioso lo amplio que resultó, la pluralidad de poéticas en un tan pequeño número de personas.

Jose corporalmente habitó múltiples propuestas donde se enmascaraba una otredad. En su hacer estaba muy presente lo lúdico y sus producciones estaban muy lejos de lo antropomórfico. En sus narrativas creaba familias de objetos análogos disfuncionales. Los elegidos eran muy distintos entre sí, los unía su vida anterior, o lo que significaba su aura afectiva, quien sabe.

Mile por su parte, indagó mucho en el situar los objetos en diferentes terrenos, en diversos elementos, conectándolos con el entorno. Encontró muchas veces su génesis en la iluminación, un área donde se desempeña a menudo, componiendo y convirtiéndola en un objeto posible. También exploró mucho la imagen, su composición, los colores, sus exploraciones muchas veces despertaban sentires. Encontró un tiempo propio que marca el sello de sus producciones.

Por mi parte siempre la curiosidad fue por lo pequeño, creo que el trabajo con mis manos/brazos siempre estuvo latente, el ritmo en lo narrativo afloraba. Se me dificultó mucho trabajar con objetos de grandes magnitudes, pero bueno ¿A quien le gusta salir de la zona de confort? En conjunto fuimos explorando el ida y vuelta del objeto-cuerpo y cuerpo-objeto. Logramos dibujar liminalidades, fuimos atravesadxs límites metafóricos y

significados que aparecían y venían a sorprendernos. Creo que ha sido indispensable el hacer este entrenamiento juntxs, ya que la mirada de lx otrx nos acompañó y dió una perspectiva distinta, abrió incógnitas, entre otras tantas cosas. Nos compartíamos las imágenes por interfaces, nos hacíamos una devolución verbal virtual, escribíamos en nuestra bitácora virtual, vivíamos experiencias sensoriales virtuales. Todo eso nos hizo poder darles direcciones claras, aunque a veces no tanto, a los procesos que íbamos transitando.

Un componente que creo importante destacar es la palabra. Siempre estuvo para ordenarnos o darnos un punto de partida. En lo personal creo que pude explorar mucho en lo dramaturgico, que también requiere de un entrenamiento. El probar de qué manera funcionan los textos, como resuenan, qué imágenes proporcionan, algo nuevo y que disfruté mucho fue el escribir para las cosas.

Como un vaivén, los textos nos ayudaron a crear escenas colectivas, metaforizar y poetizar, desencadenar acciones, partituzar recorridos del objeto y ambientar paisajes. Las imágenes que íbamos creando, algunas espontáneas, otras más pensadas y concretas. Las divisábamos a través del visor de la cámara, de una pantalla o desde nuestros propios ojos.

Creo que al final del proceso la posibilidad de encontrarnos nos ayudó a reafirmar que el motor siempre es el ímpetu colectivo.

Sin dudas son Instrucciones que servirán de guía para poder construir en otros espacios donde unos otros cuerpos y otros cosos se encuentren con el deseo de ser animados.

Conclusión personal de Milena Tartufoli

Después de muchas preguntas...

Quedaron claros los conceptos.

Después de mucha cabeza, cuerpo y emociones...

Pudimos escribir constantemente en la bitácora personal de este trabajo.

Después de muchos días que se convirtieron en meses y los meses en años...

De registrarnos con el celular, con la cámara, por medio de una videollamada...

Luego de que la bitácora papel sea habitada al mismo tiempo que la bitácora virtual...

De asentar cola en la silla para transcribir el ejercicio experimentado...

Después de mucha desconexión virtual...

Pero incansable búsqueda y conexión objetiva...

Luego del encuentro con nuestro cuerpo y de los materiales que nos invitaban a improvisar y atravesar...

Después de encontrarnos haciendo fila para hisoparnos horas antes de filmar nuestro primer video...

Después de inhalar y exhalar permanentemente ante la incertidumbre hacia dónde iba a decantar y qué nuevos aprendizajes nos iban a atravesar...

De que Jose nos tenga mucha paciencia para el cumplimiento de las tareas... De no dejar de motivarla, para que no perdiera la energía y deseos que le puso a este proyecto, desde el primer día que me llamo hasta hoy...

Después de ser conscientes del poder del teatro, de la tecnología y de nuestra propia voluntad de hacer y resolver las diferentes situaciones que nos traspasan...

Después de todo esto, nos quedamos con la gratificante experiencia de haberlo vivido y en este momento, poder compartirlo.

Gracias.

BIBLOGRAFÍA



@CUERPOCOSO

- Alvarado, A. (2015). Teatro de objetos manual dramaturgico. Instituto Nacional del Teatro.
- Alvarado, A, Madini, S, Swedzky, J, Ruy, C, Aguilar, F, Viegas Palermo, A y Valero, S. (2018). Cosidad, carnalidad y virtualidad, cuerpos y objetos en escena. Universidad Nacional de las Artes.
- Barba, E. (1986). *Más allá de las islas flotantes*. Grupo editorial Gaceta S.A.
- Barba, E, Savarese, N. (1988). *Anatomía del actor: diccionario de antropología teatral*. Editorial
- Comandú, M. (2017). Sobre lo que las cosas hacen con nosotros. *Docta revista del psicoanálisis* 14 (12), 118-125.
- Curci, R. (2007). *Dialéctica del titiritero en escena. Una propuesta metodológica para la actuación con títeres*. Editorial Colihue S.R.L
- Di Mauro, E. (2010). *Memorias de un titiritero latinoamericano*. Instituto Nacional del Teatro.
- Dubatti, J. (2015). Convivio y tecnovivio: el teatro entre infancia y babelismo. *Revista Colombiana de las Artes Escénicas*, 9, 44-54.
- Genty, P. (2015). *Paisajes Interiores*. Editorial Universidad Nacional de San Martín.
- Heckel, J. (1993). Por una dialéctica lúdica. *Revista Puck* 4, 71-74. Editorial Asociación Txirlora
- Paoletta, A. (2019) *El actor en la realidad virtual Artes escénicas, tecnología y aportes sobre teorías de actuación*. (tesis doctoral) Universidad Nacional de Córdoba.
- Spregelburd, R. (12 de Julio del 2020) *Hoy el Teatro está en los balcones. Ese es el verdadero teatro/Entrevista por Julián Emerott*. La izquierda diario.

-Varley, J. (2011). *Piedras del agua. Cuaderno de una actriz del Odin Theater*. Editorial Artezblai SL.

-Zamorano Moriamez, F. (2009). *Una visión sobre el teatro de objetos*. Universidad de Chile.

APARTADO ESCENOTÉCNICO



@CUERPOCOSO

LO QUE LA BOCA CALLA

Manipulación: Milena Tartufoli

Asistencia en la manipulación: Josefina Illanes

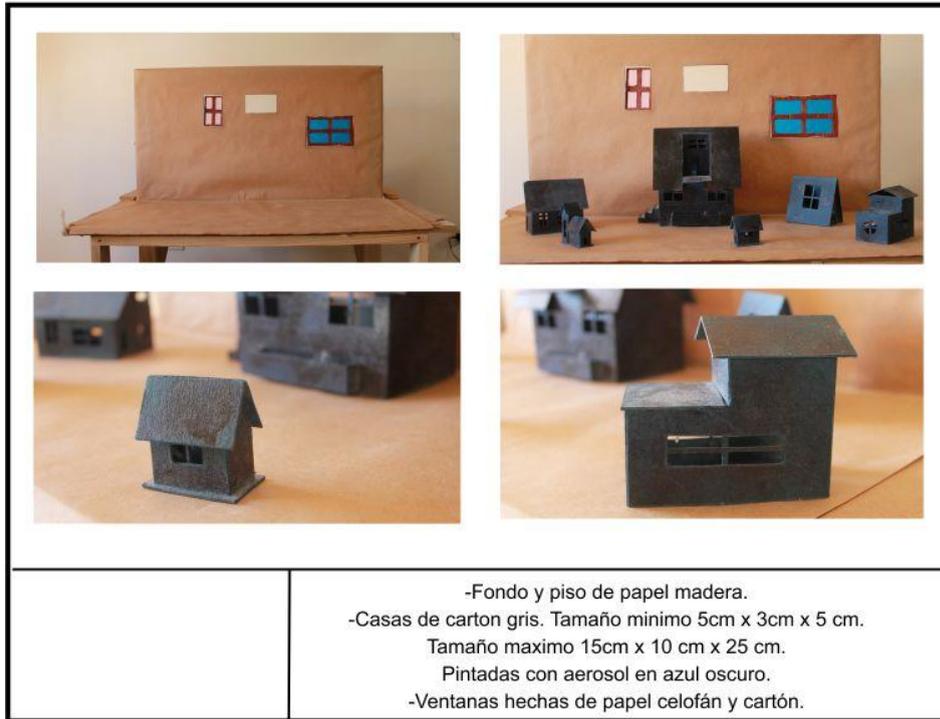
Iluminación: Valentine Chudnobsky

Realización Audiovisual:

Edición:



Objetos escenográficos LADO A

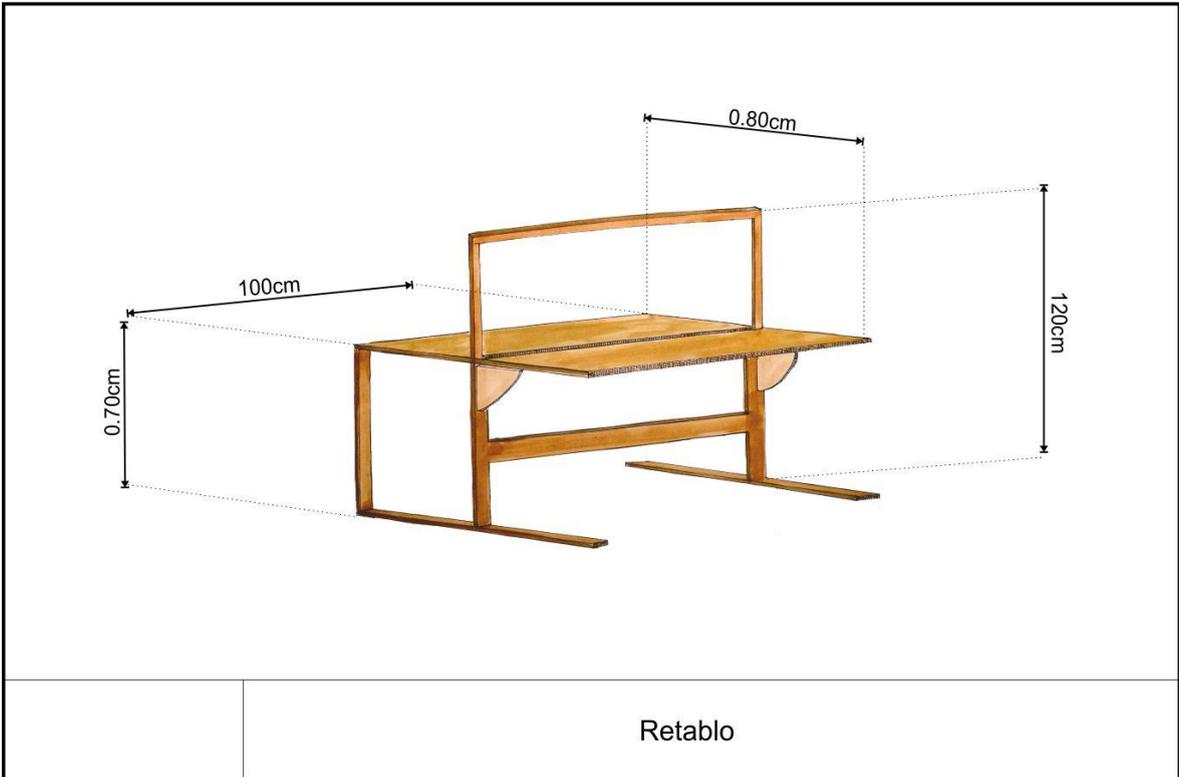


Objetos escenográficos LADO B





-Secuencia de giro del retablo

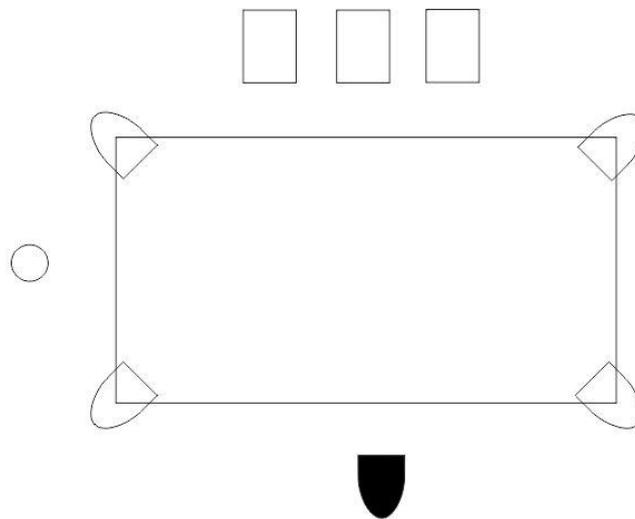


TESIS JOSEFINA ILLANES

PLANTA DE ILUMINACION

Tecnique: Valentine Chudnobsky

Diseño original: Milena Tartufoli



Referencias:  SPOT MINI DICROICA  PAR 361 RGB PLS  LINTERNA  CELULARES

CUANDO EL IMPULSO PESA

Manipulación: Josefina Illanes

Asistencia: Milena Tartufoli - Valentine Chudnobsky

Realización Audiovisual: Martin Gasparini (cámara) / Ornella Tarico (cámara y edición)



HONDO

Manipulación: Valentine Chudnobsky
Asistencia: Milena Tartufoli / Josefina Illanes
Realización Audiovisual: Ornella Tarico (cámara,sonido y edición) / Paloma Hernandez
(asistencia técnica)



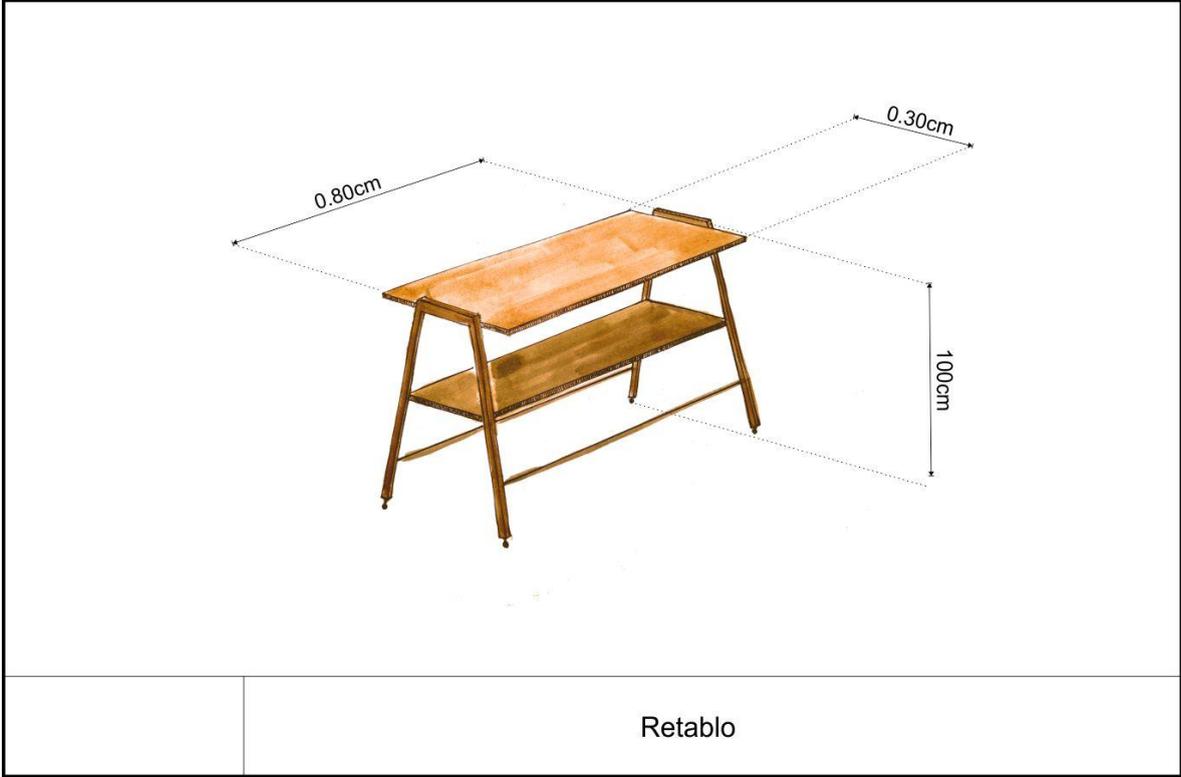
-Pollera de garbardina amarilla.
-Musculosa amrilla.
-Bombin violeta



- | | |
|---------------------------------|------------------------|
| - Flores de plástico | - Caracoles |
| - "Montañas" moldes de silicona | - Sombrillas de tragos |
| - Moldes de cangrejo para arena | - Pato de madera |
| | - Arena |



- | | |
|--|-------------------------------------|
| | -Sombrilla roja. |
| | -Muñeca de plastico de 10cm de alto |



Presupuesto

Logística (transporte, fletes, viáticos en general y en particular de los rodajes)	4990
Sala de ensayo (Horas de ensayo y filmación en Casa Laberinto)	5500
Filmaciones (Caché de las productoras audiovisuales por los tres videos)	12200
Lo que la boca calla	4800
Cuando el impulso pesa	4400
Hondo	3000
Edición (Caché de los editorxs por los tres videos)	16600
Lo que la boca calla	7800
Cuando el impulso pesa	4300
Hondo	4500
Diseño Gráfico (logo e imágenes para redes sociales)	9540
Materiales utilizados para la exploración y los videos (papel madera, papel celofán, tela, peluca, pasto artificial, sombrillas, cinta de papel, cinta transparente etc)	8227
Elementos de ayuda tecnológica (trípode y pendrive)	5682
Escenotécnico	8905
Retablo giratorio	4200
Compra de Luces	2655
Cables para el armado del dispositivo lumínico	2050
Actricxs	10000
TOTAL	81,644