

Trabajo de
investigación



Más allá
del teatro
de
**Títe
res**



Valentina
Raposo

DIRECTOR DE LA INVESTIGACIÓN: VÍCTOR MOLINA ~ UNIVERSITAT
AUTÒNOMA DE BARCELONA ~ DEPARTAMENT DE FILOLOGIA CATALANA
INSTITUT DEL TEATRE ~ DOCTORADO EN ARTES ESCÈNICAS ~ 2004

INTRODUCCIÓN: MÁS ALLÁ DEL TEATRO DE TÍTERES 7

CAPÍTULO I: BREVE REVISIÓN DE LA FIGURA DEL "TÍTERE" EN EL S. XX. 13

PROFETA 13

RECHAZO AL REALISMO 15

EN LA BÚSQUEDA DEL ACTOR IDEAL 17

EL "TÍTERE" Y LAS VANGUARDIAS 22

1. Futuristas 22
2. Hombres marionetizados 25
3. Objeto surrealista 27

MAESTROS 28

HACIA UN CAMBIO RADICAL 31

1. Tadeusz Kantor 34
2. Bread & Puppet Theatre 36
3. Philippe Genty 38
4. El Periférico de Objetos 40

CAPÍTULO II: ESBOZO DE UNA TEORÍA DEL TEATRO DE OBJETOS ANIMADOS 47

PROBLEMAS DE TERMINOLOGÍA 47

OBJETOS QUE DESEAN SER SUJETOS 50

1. ¿Qué es un objeto? 50
2. Objetos deseando ser Sujetos 50

SUJETO DESPLAZADO Y MULTIPLICADO: EL ANIMADOR 52

LA CONFRONTACIÓN TEATRAL DE OBJETOS Y SUJETOS 53

CAPÍTULO III: **PROBLEMAS DE LA PRESENTACIÓN TEATRAL CON OBJETOS ANIMADOS 55**

EL OBJETO ANIMADO Y LA PRESENTACIÓN DEL ROL 55

ILUSIÓN VERSUS CONFRONTACIÓN 56

LA EXPRESIVIDAD E INEXPRESIVIDAD DE LA MATERIA 57

EL OBJETO ANTROPOMÓRFICO Y SUS CONTENIDOS SIMBÓLICOS 59

CAPÍTULO IV: **MEDIOS DE EXPRESIÓN DEL TEATRO DE OBJETOS ANIMADOS 63**

DIFERENTES TIPOS DE ESCENIFICACIÓN DEL OBJETO ROL 63

1. Máscaras 63
2. Materiales 64
3. Objetos cotidianos 65
4. Títeres, Marionetas 66
5. Cuerpo del animador 67
6. Sombras y Proyecciones 67
7. Autómatas y Máquinas 69

EL ANIMADOR Y SU PRESENCIA ESCÉNICA 70

1. Invisible 71
2. A la vista 73
3. La relación de proximidad entre animador, objeto, y espectador; un paso por la tecnología. 75

CONCLUSIÓN: **UN JUEGO INFINITO DE ESPEJOS 79**

BIBLIOGRAFÍA 85

Introducción **Más allá del teatro de títeres**

Más allá del teatro de Títeres

Cuando echamos una mirada sobre el "teatro de marionetas o títeres" en la actualidad, no cuesta demasiado darse cuenta que la clásica imagen del titiritero ambulante con sus títeres de guante o sus marionetas de hilo, asociados inefablemente al teatro infantilizado o de raíces folklóricas, corresponde más a una visión romántica que a la realidad en la que este arte se desarrolla hoy en día. Sin embargo, tampoco resulta una tarea sencilla establecer unas coordenadas precisas en la que "*los títeres*" se desenvuelven, dado sus intrincadas circunstancias y contextos de acción.

Las fronteras y morfología del "*arte de la marioneta*" se expanden y se mezclan en múltiples direcciones. Como es sabido, históricamente la presencia de diferentes clases de figuras, muñecos, títeres, figuras de cera y autómatas no estuvieron necesariamente ligadas al dominio del teatro, y tampoco deja de ser así en la actualidad: encontramos al "*títere*" en las aulas de las escuelas al servicio de la pedagogía, como herramienta terapéutica psicológica en "marioneta-terapia", ahincado en las raíces religiosas y antropológicas de innumerables culturas, en la tradición popular, mostrándose desfachatez en la calle, haciendo su aparición en la ficción y en la ciencia, en la computación y en la robótica, en la televisión, en la realidad virtual, en las animaciones, invocado una y otra vez en las artes plásticas, literatura, cine, y teatro... "*la marioneta*" se adapta y metamorfosea a diferentes medios y necesidades.

El "*títere*" en si mismo tiene una apariencia camaleónica, su familia se extiende y parece no tener límites; es por este motivo que es difícil trazar un territorio que aúne modos tan diversos de existencia, que logre reunir a las criaturas más insólitas y heterogéneas, como dice Joan Baixas, a estos ciudadanos del imaginario, contruidos de papel, sombras, metal, madera, piel, plástico o píxeles: "*Títeres, mascararas, autómatas y robots, petrouchkas, aliens, king-kongs y mutantes, máquinas que piensan, for-*



mas que se mueven, objetos que hablan, materiales que toman vida, cuerpos en llamas, híbridos de organismo vivo y máquina, vírgenes que lloran, nosferatus, triádicos, mermas, cabezudos y virtuales, pixels, plastilinas animadas, maniqués, arquetipos y monstruos, difuntos y aparrecidos, demonios, terminators, marcianos, yetis, hombres lobo, mujeres araña, gigantes, fantasmas, sombras, proyecciones, hombres invisibles, robocops, enanos, seres exasperados y exasperantes, peces abisales, solemnes dioses ridículos siempre pasados de vueltas, habitantes del sueño y del enigma(...)"¹. El "títere" es un camaleón que tiene en su propia naturaleza la capacidad de transfigurarse, de mutar su forma corpórea o incluso incorpórea hasta hacernos dudar y enfrentarnos con la pregunta ¿es "eso" realmente un "títere"?

El panorama se vuelve aún más escabroso cuando nos damos cuenta de que, además de camaleónico, la terminología para referirse al *"el arte de las marionetas o títeres"* es confusa. En el siglo XX el perfil inconfundible del muñeco de madera se ha transformado, ha dado cambios y vuelcos inesperados e irrevocables, y a partir de estas mutaciones, hoy nos encontramos en una discusión teórica abierta para definir la especificidad de este arte, prueba de ello son los numerosos nombres con que puede ser designado: teatro de objetos, teatro material, teatro de marionetas, teatro de títeres, marionetismo, teatro de lo inanimado (añadiendo las diferencias idiomáticas) Figurentheater, puppetry, , etc., conceptos que algunas veces parecen ser excluyentes y contradictorios. Es por esto que escribimos *"teatro de títeres o marionetas"* entre comillas, pues como veremos más adelante creemos que podríamos hablar de *"teatro de objetos animados."*

Además de no existir un acuerdo sobre su terminología, y de enfrentarnos a una figura camaleónica; el *"teatro de objetos animados"* es una manifestación compleja: no sólo contiene la paradoja de la materia engañosa convirtiéndose en algo que parece vivo, sino que para que ocurra el milagro de aquella transformación requiere de verdaderos huma-

¹ BAIXAS, JOAN. "Escenas de l'imaginari." (VV/AA) *"ESCENES DE L'IMAGINARI. Festival Internacional de Teatre Visual i de Títelles de Barcelona. XXV aniversari."* MOLINA, VICTOR (Direcció i Coordinació) Edició i producció Institut d'Edicions de la Diputació de Barcelona, 1998, Pág 146.



nos. El objeto por sí sólo no pasa de ser un muñeco, un objeto escultórico o una cosa inerte; requiere de un verdadero sujeto que proyecte vida en él, de alguien que lo conquiste y domestique, de un animador que lo transforme, y es sólo en la escena, frente al espectador, en conjunción con sus múltiples elementos, el lugar donde adquiere su particular "anima" y sentido.

Pero además de complejo, *"el teatro de objetos animados"* parece ser catalizador de múltiples influencias. En él convergen tradiciones milenarias y las tecnologías más avanzadas como la realidad virtual, se mezclan oriente y occidente, lo popular y la vanguardia, la ciencia y la religión, se reúnen en la figura del "títere".

El "títere", camaleónico, complejo, catalizador de múltiples influencias, parece además, enriquecerse y renovar su lenguaje gracias a artes vecinas: artes plásticas, danza, circo, performance art, teatro de actores y espectáculos multimedia, es, sobre todo en el siglo XX escogido como un medio interdisciplinario. Didier Plassard apunta a una *"disolución de la identidad del género"*², en la que el teatro de títeres tradicional aparece como una prolongación de la infancia. Como contrapartida, este aparece como una propuesta adulta y con contundencia cuando se aventura a traspasar los marcos convencionales, para explorar el cruce de lenguajes o lenguajes compuestos; la mezcla de actores vivos con proyecciones, danza, música, objetos, pinturas móviles, figuras, máscaras etc. En este espectro encontramos un gran espectro de compañías y creadores del teatro que, con justicia, no se identifican como "teatro de títeres" ya que el término, por decirlo de alguna manera, les queda pequeño, se presta a confusiones y en definitiva no les hace justicia. Compañías como la del francés Philippe Genty cuyo recorrido se encuentra entre el teatro de animación de objetos, la danza y el teatro visual, o la de la compañía argentina Periférico de Objetos, en la que los actores, muñecos, proyecciones se cruzan creando un espectáculo multimedia.

² PLASSARD, DIDIER.
"EL cuerpo estremecido del hombre"
dentro de revista
PUCK "El títere y las
otras artes" Nº 5
"Tendencias Actuales"
Éditions Institut
Internacional de la
Marionnette/Centro de
Documentación de
Títeres de Bilbao,
1993, Pág. 24.



res? A esta pregunta responde Henryk Jurkowski: *“(...) Por otra parte hay que admitir que el teatro de títeres se ha convertido en un nuevo tipo de teatro. Ya no es un verdadero teatro de títeres, sino un teatro que sólo se sirve de los títeres cuando no puede recurrir a otros medios. Sería fácil extraer la conclusión de que el concepto “teatro de títeres” era un concepto “suplente”, metafórico a decir verdad. En realidad el teatro de títeres es un **teatro imposible**. Los títeres no pueden comportarse como actores. Sólo los actores pueden hacer que los títeres los reemplacen. (...) Los títeres – objeto sólo pueden vivir gracias a la energía que les presta el hombre. Fin de la mitificación: no existe el teatro de títeres, sólo el teatro creado por el hombre”³.*

Esta desmitificación del teatro de títeres no tiene nada de inocente, devuelve el “teatro de títeres” a los artistas del teatro, rectificando su carácter de instrumento, de medio. Pero además lo sitúa en el cetro existencial de todo teatro: la imposibilidad, lo que está más allá del aquí y del ahora, la imposibilidad que puede llenar vacíos, tan buscada por Artaud, Craig, Grotowski. La imposibilidad no sólo encontrada en las vertientes místicas o rituales del “teatro de títeres” (animismo), sino también en la esencia de este tipo de teatro. Porque lo que Jurkowski hace aquí no es negar su existencia sino justificarla como medio de expresión, un medio que tiene su propia esencia y particularidades.

No parece casual que Werner Knoedgen, bautice el término Figurentheater con el mismo apelativo, “un teatro imposible”; en el que la imposibilidad es uno de los fundamentos a través del cual se basa su particular tipo de expresión: la animación humana de lo que no tiene vida, hacer posible lo imposible.

Consideramos entonces que nos encontramos en un terreno MÁS ALLÁ EL TEATRO DE TÍTERES...en el que la clásica figura del “títere” ligada sus múltiples metamorfosis se ha extremado hasta el punto de hacerse irreconocible, MÁS ALLÁ ... de su aparente simpleza de teatrillo en miniatura para aceptar los desafíos de enfrentarse a la complejidad de los

³ JURKOWSKI, HENRYK. “Vacas gordas; vacas flacas” en la revista PUCK “El títere y las otras artes” Nº 5 “Tendencias Actuales”. Éditions Institut International de la Marionnette/Centro de Documentación de Títeres de Bilbao, 1993, Pág. 37

elementos con los que interactúa, en especial su relación con el animador, que lo anima a través del movimiento, la voz, la convención, y otros elementos del espectáculo como música, drama, visualidad, ... MÁS ALLÁ para entregarse a la experimentación de lenguajes y situarse en un eje creativo del teatro contemporáneo... MÁS ALLÁ de su propio nombre, ante el cual se revela planteando nuevos desafíos teóricos... MÁS ALLÁ DEL TEATRO DE TÍTERES porque estos se han transformado en un MEDIO, en objetos y figuras animadas de las teatro y otras artes se sirven.

Càpitulo I Breve revisión la figura del “títere” en el s. XX

Más allá del teatro de Títeres

¹ Sobre la Historia del Teatro de Títeres, ver: BAIRD, BIL. *“The Art of the Puppet”*, Machilla, New York, 1965; ARTILES FREDDY *“Títeres: Historia, Teoría y tradición”*, Teatro Arbolé, 1998 (ambos estudios muestran de forma sintética desde los orígenes hasta nuestros días), y el completo estudio de JURKOWSKI, HENRYK *“A History of European Puppetry, Volume II: The Twentieth Century”*. Collaborating Editor, Penny Francis. The Edwin Mellen Press, USA, 1998.

² KLEIST, HEINRICH VON, “SOBRE EL TEATRO DE TITERES y otros ensayos de arte y filosofía” Hiperrión, Madrid, 1988, Págs. 27 a 36.

En este capítulo intentaremos esbozar a grandes rasgos una perspectiva de lo que ocurre con la figura del “títere” a lo largo del siglo XX en occidente. No es nuestra intención realizar aquí una minuciosa y exhaustiva revisión de los acontecimientos e innumerables creadores que han y continúan desarrollando esta actividad ¹. Nuestro objetivo es dar cuenta a grandes rasgos de la evolución, y de las ideas que promovieron la metamorfosis que ha tenido la concepción del “títere” para re-situarse y formar parte del lenguaje del teatro contemporáneo.

Profeta

Es imposible dejar de lado aquí el célebre ensayo, *“Sobre el teatro de marionetas”*² escrito por el dramaturgo y ensayista de Heinrich Von Kleist, a finales del siglo XVIII. Este se ha convertido en un punto de referencia obligado para los investigadores y creadores sobre la figura del “títere” del siglo XX, ya que el texto ilumina muchos de sus aspectos esenciales. Escrito a modo de un cuento, nos relata el diálogo entre el narrador y el primer bailarín de la ópera, quien era un asiduo admirador del teatro de marionetas. El primer bailarín introduce a su amigo en su devoción por las marionetas, quien con incredulidad escucha las atribuciones que este le otorga, ellas parecen reunir cualidades casi impensables para tan modesto arte, considerado como un *“remedo de las artes.”*

La marioneta, objeto articulado con forma humana, con su cuerpo segmentado en partes, en péndulos, está gobernada desde el centro de gravedad que se encuentra en el interior de la figura. Así sus miembros, siguen el movimiento mecánicamente. El titiritero, se apropia de esta línea del centro de gravedad de la marioneta, el *“recorrido del alma del bailarín”*. Los péndulos inertes de las marionetas, como las piernas mecánicas de los mutilados (que en esos entonces ya se conocían como un

prodigio), están construidas, basadas en la euritmia, la movilidad, la ligereza; y , según el admirador, él podría hacerlas ejecutar una danza con una excelencia y superioridad inalcanzables para bailarín vivo. La marioneta, no muestra afectación y posee, a pesar de ser un peso muerto: ingravidez, cualidad envidiable para el bailarín que debe luchar contra su propio peso, *“los muñecos –dice el bailarín- necesitan el suelo sólo para rozarlo”*. Kleist plantea así superioridad de la marioneta frente al actor humano. Pero además, y es el punto central del ensayo, la marioneta está envuelta en la “gracia”. Su característica de cuerpo artificial animado, sin conciencia, es decir absolutamente inocente, ignorante de cuanto le rodea, se contrapone con la del movimiento del cuerpo conciente del hombre. El hombre al tener conciencia de si mismo, de su propio cuerpo y existencia, pierde la inocencia, y con ella su capacidad de actuar; la conciencia- como dice Hamlet- hace de todos nosotros unos cobardes. Víctor Molina³ expone, que para Kleist *“la cima está en la acción”* y la razón, la reflexión, demuestran la decadencia del hombre. El hombre sólo tiene una conciencia parcial, limitada, en cambio la marioneta está animada y es completamente inconsciente. Dice Kleist *“Vamos que, en la medida en que el mundo orgánico se debilita y oscurece la reflexión, hace su aparición la gracia cada vez más radiante y soberana.”*. Es sobre esta vía que artistas como Craig, Maeterlinck, futuristas y de la Bauhaus, soñarán con un arte teatral donde el elemento humano desaparezca, porque lo orgánico, lo humano, es considerado como un elemento corrosivo, impuro, lejano a la perfección lo imaginario y de lo matemático. A partir de aquí el arte podía abrir su vía a lo metafísico, y a lo abstracto.

Kleist, nos propone la idea de que la marioneta está unida a la del Dios, y que no es el hombre con quien puede compararse, sino ella, ya que como estructura humana sin absoluta conciencia, es comparable a otra con conciencia absoluta. La inocencia absoluta sólo se compara al conocimiento absoluto, en el que el hombre se encuentra en realidad a medio

³ MOLINA, VICTOR *“Kleist o el teatro de la gracia”*
“ESCENES DE L’
IMAGINARI. Festival (VV/AA)
Internacional de Teatre
Visual i de Titelles de
Barcelona. XXV aniversari.”,
Barcelona, 1988, Pág, 153.



camino, ya que sólo tiene interrogantes con respecto a si mismo. Los dos extremos se unen, la marioneta y el Dios pertenecen a extremos de una misma línea en tensión, conocimiento absoluto e inocencia absoluta, *“como la imagen de un espejo cóncavo, después de haberse alejado hacia el infinito, aparece nuevamente de improviso muy cerca de nosotros: de modo análogo se presenta la gracia cuando el conocimiento ha pasado por el infinito; de manera que se manifiesta con la máxima pureza al mismo tiempo en la estructura corporal humana que carece de toda conciencia y en la que posee una conciencia infinita, esto es en el títere y el dios.”*⁴ Tras lo cual, para el escritor romántico, al hombre sólo le queda una vía para poder tener de nuevo la “gracia”, tendría que volver a comer del Árbol del Conocimiento para recobrar la inocencia.

⁴KLEIST, HEINRICH VON, *Ibid.*

Vemos así como el títere, la marioneta, reúne en su figura el problema del cuerpo y la conciencia. Primero nos encontramos frente a un objeto, que sin ser humano, conquista una corporeidad análoga a la del hombre, y además puede adquirir movimiento, y a través de él, un ánima. La marioneta no puede levantar su mirada y comparar su existencia con la nuestra. Es el hombre el que se compara con ella, el que la utiliza para convocar la vida, la muerte, la imaginación, y la esencia.

Rechazo al realismo

Los estudiosos coinciden que a mediados del el siglo XIX, el teatro de títeres había entrado en decadencia, relegado, los populares Polichinelle, Punch y Guiñol, fueron perdiendo efectividad en cuanto a su aguda crítica social, para convertirse en un espectáculo ingenuo destinado a los niños. Los “títeres y marionetas”, influenciados por el teatro realista y burgués de la época fueron limitados ser una copia del teatro de actores, poniendo especial atención en imitar las características humanas en su apariencia y gestos. Relegadas a un segundo plano como afirmara Gordon Craig, en manos envilecidas las marionetas no eran sino grotescos, vulgares histriones.



La estética naturalista promovida por André Antoine en rechazo al teatro burgués, tampoco tuvo mayores incidencias en el "teatro de títeres" ya que difícilmente estos, siendo totalmente artificiales, podían responder a sus expectativas.

La liberación del "teatro de títeres y marionetas" de su condición mimética de la realidad, limitada a ser una copia del teatro de actores y su estilo de actuación, fue propiciada con la llegada del Modernismo y en el contexto de la gran revolución en el arte producido por las vanguardias artísticas a finales del siglo XIX y comienzos del siglo XX.⁵ Estas se caracterizaron por un rechazo generalizado al realismo, cuya representación de la realidad era limitada sólo a un aspecto exterior, en el que el artista no se convertía en creador, sino en un burdo imitador de la naturaleza. No ajeno a la crisis, el teatro, con su telón rojo y telones pintados, su esclerotizado sistema de actores divos, su indisoluble unión y dependencia del texto dramático literario (concebido como la transcripción escénica del drama burgués), unido a una estética intimista que cada vez parecía olvidar más su lado espectacular, fue objeto de casi todas las embestidas. Así queda reflejado en este texto de Meyerhold; que compara a la marioneta, con el actor: *"La marioneta no querría identificarse totalmente con el hombre, porque el mundo que ella representa es ese mundo maravilloso de la ficción, porque el hombre que ella representa es un nombre inventado, porque el escenario en que se mueve es una tabla de armonía donde se hallan las claves de su arte. Sobre sus tabladros eso es así y no de otro modo, no debido a las leyes de la naturaleza, sino por voluntad suya y por qué lo que desea no es copiar, sino crear (...). Cuando el hombre aparece en escena, ¿por qué está tan ciegamente sometidos a su director, que quisiera convertir a la actor en una marioneta de la escuela naturalista? El hombre no ha querido crear sobre el escenario un arte humano"*⁶.

Las ideas Wagnerianas de la "Gesamtkunstwerk" (la obra de arte total) sirvieron para legitimar la escena como un lugar de encuentro entre artistas de diferentes disciplinas, como la música y la plástica, que tendrían una fuerte influencia en la concepción del teatro de actores, de "títeres"

⁵ Sobre este tema se puede consultar a CIRLOT, LOURDES "Las claves de las vanguardias artísticas en el siglo XX" Ed. Planeta S.A., España, 1991.

⁶ Citado en revista PUCK "El títere y las otras artes" Nº 1 "La vanguardia y los títeres" Éditions Institut International de la Marionnette /Centro de Documentación de Títeres de Bilbao, 1991. Pág. 27. de MEYERHOLD, VSEVOLOD Ecrits sur le théâtre, L'Age d'homme, Lausanne, 1973.



y del arte en general. La autonomía del arte escénico con respecto del texto dramático, las ideas teóricas de visionarios, la aparición de la electricidad y los avances tecnológicos, la gran cantidad de artistas, sobre todo pintores⁷, que desde los diferentes movimientos de vanguardia llevaron a plantearse un teatro puramente visual, ya fuera simbólico u abstracto, sumado a las ideas de Gordon Craig sobre la supermarioneta y el debate abierto sobre un teatro sin actores, contribuyeron a cambiar la concepción del "teatro de títeres", al mismo tiempo que abrían para él nuevas perspectivas.

⁷ BALBET, DENIS "El pintor en el escenario", en Cuadernos El público N° 28 "Los pintores y el teatro", Madrid, 1987.

⁸ Citado en revista PUCK "El títere y las otras artes" N° 1 "La vanguardia y los títeres" MAURICE MAETERLINK Menus Propos 1890.

En la búsqueda del actor ideal

Una de las ideas más interesantes y que a la vez encontraremos en muchísimos creadores de la época, es la creencia de la superioridad del "títere" frente al actor de carne y hueso. La admiración por su gravedad hierática, la economía de sus gestos, su impersonalidad en comparación al actor alienado y divo de la época.

Conocidos son los pensamientos del escritor Maurice Maeterlinck, que como muchos simbolistas deseaban la sustitución del hombre en escena por un elemento simbólico, así el elemento humano no contaminaría la pureza del texto: *"Quizás tengamos que eliminar al ser vivo de la escena. (...) posiblemente el ser humano será reemplazado por una sombra, el reflejo a través de una pantalla, por formas simbólicas o por algún ser que tenga la apariencia de vida, pero que en realidad no la tiene. No lo sé: pero la ausencia de humanos me parece esencial. Cuando un humano aparece en un poema, el gran poema de su presencia oscurece todo alrededor suyo. Un hombre puede hablar en su propio nombre; el no tiene derecho a hablar en nombre de la multitud de la muerte."*⁸ Maeterlinck escribió piezas para marionetas como *La Princesse Maleine*, *Les sept princesses*, *Alladine et Palimides*, *La morts de Tintagiles*, muchas de las cuales fueron montadas por titiriteros y artistas de su época.

Otro legendario escritor, Alfred Jarry, escandalizó al público de la época tras el estremecedor grito de *"mierdra"* de su personaje "Ubú Rey", y que muchos consideran como el nacimiento del teatro de vanguardia. La obra fue estrenada oficialmente en París el 10 de diciembre de 1986 en Théâtre de l'Oeuvre de Lugne-Poë. La pieza, originalmente concebida para guiñol y escrita junto con los hermanos Morin en el Instituto de Rennes, era una sátira liberatoria que parodiaba a un impopular profesor de la escuela, y fue posteriormente reelaborada por Jarry. Ubú Rey y toda la saga del personaje que desarrolló Jarry, sigue siendo representada tanto por actores humanos como por "títeres".

Jarry imaginó a Ubú como una marioneta grotesca, primitiva y violenta. El escatológico tirano; brutal y bufón; traidor y voraz "Ubú Rey" se alejaba lo psicológico, para presentar un ser no humano, sino a un ser grotesco, al que la imagen del "guiñol" parecía adaptarse más que la humana. ... *"A los actores les ha placido hacerse imperpersonales y representar cubiertos de máscaras a fin de dar lo más exactamente posible el hombre interior y el alma de las grandes marionetas que ustedes van a ver"*⁹ decía Jarry antes de comenzar el espectáculo ya que sus intentos de poner cuerdas a los actores, representando ser marionetas, no habían sido fructíferos.

Jarry no cree en la superioridad del actor sobre el títere, pero en su concepción el actor debe tomar al personaje como una máscara autónoma a él mismo, sin pervertirlo con sus propios rasgos y personalidad, que traicionan el pensamiento del poeta. Jarry quiere que el personaje sea como una abstracción andante, un ser ficticio animado por su propia lógica.



⁹ JARRY, ALFRED "Ubú Rey" Edición de Lola Bermúdez. Madrid Catedra, 1997. Pág. 90

¹⁰ Con la eliminación del actor desaparecerá el realismo. Dice Craig: *"Suprimid a la actor y arrebatadéis a un grosero realismo los medios de florecer en escena. No habrá ya un personaje viviente que confunda en nuestro espíritu el arte y la realidad; basta de personaje viviente donde las debilidades de la carne sean perceptibles."* Para Craig el realismo en el teatro registra la vida como un aparato fotográfico, el actor, no sueña, ni siquiera sospecha que su arte "pueda ser como la música" es decir basada no en la realidad sino en el ritmo, el movimiento, las matemáticas, en la espiritualidad de lo abstracto. Es por esto que para Craig el primer dramaturgo no fue el que escribió un texto, sino el bailarín, quien compuso, construyó con ritmos, gestos y movimiento. En CRAIG, EDWARD GORDON *"Del arte del teatro"* Título original: "On the art of the theatre" Traducción de Anibal Ferrari. Librería Hachette S.A., Argentina, 1957

¹¹ Ibid.

¹² Ver PLASSARD, DIDIER, *« L'acteur en effigie »,* Edition de L'Âge d'Homme, Lausanne, 1992.

¹³ CRAIG, EDWARD Op. Cit. Pág. 57

El actor humano no sólo era el símbolo del "actor divo" que imponía su sensibilidad y personalidad debilitando el espectáculo sino también el símbolo de un sistema de representación perpetuado en el realismo¹⁰. El "títere" se ofrecía como alternativa, sin los defectos del actor humano y con las ventajas de estar libre a la imaginación, fue para muchos artistas concebido como un actor ideal.

El mayor exponente de estos ideales fue el británico Edward Gordon Craig (1872-1966). Estos fueron desarrollados en su polémico ensayo "El Actor y la Supermarioneta" fechado en 1907 y publicado por primera vez en la revista "The Mask". Sus ideas fueron entendidas por muchos de sus contemporáneos como el deseo de reemplazar al actor por unas criaturas de madera de un metro de alto. Con un dejo de ironía declara Craig en 1924, *"La supermarioneta es el actor, más el fuego y menos el egoísmo; el fuego de los dioses y de los demonios, sin los humos y los vapores de lo mortal"*.¹¹ Algunos estudiosos como Didier Plassard y Henryk Jurkowski dudan que esta afirmación de Craig fuese una negación a la condición real de la supermarioneta, ésta no sería sólo una metáfora, ya que en algunos manuscritos esta aparece listada entre otras efigies y figuras de diferentes tamaños, junto con bailarines, acróbatas y máscaras.¹²

Craig comienza el ensayo, expresando su desconfianza en el hombre como "material" para el teatro. Para Craig, el arte está en relación con la exactitud, el cálculo, no con la improvisación y los accidentes. El arte es "la antítesis del caos", y el actor es un esclavo de su cuerpo, está poseído por sus emociones y por su vanidad, está condenado a ser traicionado por ellas. A diferencia del pintor y del músico, el actor no puede escoger y componer con su mente hasta el final su creación; *"El arte no admite accidente. Tanto que lo que la actor nos presenta no es una obra de arte, sino una serie de confesiones involuntarias"*.¹³ Para que la creación sea coherente y homogénea, para que se acerque a la perfección, debe estar bajo el mando de un sólo creador, el director de escena. El autor se opo-



ne a la tesis Wagneriana, ya que para él la suma o reunión de las artes no darían más que una mala mezcla, no un arte con sus propias leyes, sino un "vulgar teatro". El material del teatro está aún por descubrirse y la *supermarioneta* se presenta entonces, como un compañero absolutamente fiel, preciso y sumiso, es el medio ideal de expresión para el artista. La marionetas, por su parte, prostituidas y envilecidas, por quienes las convirtieron en "vulgares histriones" que imitan a los actores, tampoco servían para renovar el arte del teatro. Han olvidado, dice Craig, las enseñanzas de la esfinge y su gracia hierática. Advierte que a pesar de que puede ser considerada como una muñeca, como una figura caricaturesca y congelada, la marioneta tiene cualidades con las que el actor no puede competir. Ella permanece inmovible, no es prisionera de ninguna emoción, libre de la traición de su propia conciencia. No ofrece o suplanta al verdadero arte con su propia personalidad, no sucumbe frente a sus admiradores, permanece remota y solemne. Pero aún va más allá. La marioneta desciende de los antiguos ídolos, es la *"imagen degenerada de un Dios"*. Por eso el artista debe recobrar su primigenio estado, debe crear la *"supermarioneta"*.

La *supermarioneta*, dice Craig, no rivalizará con la vida, (refiriéndose al concepto de vida, mimética, que los realistas proclamaban en escena), no representará un cuerpo de carne y hueso *"sino el cuerpo en estado de éxtasis, revestido con la belleza de la muerte"*. Es este punto el que parece más revelador del ensayo de Craig. Su visión de la muerte desemboca en el mundo de las imágenes, de donde surgen las criaturas de la imaginación, de ese mundo desconocido pero infinitamente poblado, donde las sombras, las formas desconocidas, donde la perfección puede habitar escondida entre la oscuridad, ese es el lugar de donde el verdadero artista crea.

Para Craig, el arte surge de la muerte, de lo imaginario, de lo incompresible, lo desconocido, pero también de la precisión, el cálculo, y las leyes de composición. La *supermarioneta*, hecha a la imagen del dios y no del

hombre, tiene el poder - por ser un objeto que se puede construir- de retener en su cuerpo artificial la forma, la imagen de la imaginación. Con ella el artista tiene el favor tranquilo e inequívoco del material inerte, que es de naturaleza divina y no humana.

El títere en sus olvidados orígenes conocía esta relación con la muerte, pertenecía a la gran ceremonia de aprehensión de la vida, *«era la glorificación de la creación, la antigua acción de gracias, el himno exuberante de la vida, y el más grave de una existencia por venir, al otro lado del velo de la muerte. Ante la multitud bronceada de los adoradores aparecieron los símbolos de todo lo que existe en este mundo y en el nirvana; los símbolos del hermoso árbol, de los montes de las riquezas que éstos encierran; símbolos de la nube, del viento, de todas las cosas aladas; símbolo de la más rápida de todas ellas: el pensamiento, y el recuerdo; símbolos del animal, del Budadha, del hombre y e aquí donde interviene la figurita, el original de esa marioneta de la que tanto os habéis burlado»*¹⁴.

Las ideas de Craig se enmarcan dentro de un conflicto global con el actor y el realismo en escena, y tendrían una enorme influencia dentro del teatro contemporáneo¹⁵. Como hemos visto anteriormente Maeterlinck atacaba la presencia del actor por ser inadecuado a la espiritualidad dramática y proponía la aparición de seres con apariencias de vida, mientras que Craig, proponía la *supermarioneta* como un elemento capaz de plasmar la imaginación del artista hasta la abstracción.

La deshumanización del teatro sería un tema central para las vanguardias quienes experimentarían con la abstracción, con la transformación de la figura humana mediante máscaras y trajes, la objetivación de lo humano y el culto a la máquina.

¹⁴ CRAIG, EDWARD Op. Cit Pág. 65

¹⁵ Las teorías de Craig también fueron entendidas como un descuido del control físico por parte de los actores, como un tipo de interpretación que debía basarse en lo gestual y no en lo psicológico. Otra interpretación, es la ejecución del actor de un lenguaje cifrado en el que se revele el "drama cósmico" entre Materia y Espíritu, como lo quisiera Antonin Artaud. Ver introducción de SÁNCHEZ, JOSÉ A (ED.) en **"La escena moderna, manifiestos y textos sobre teatro de la época de las vanguardias"** Ediciones Akal, S.A., 1999

El “títere” y las vanguardias

La multiplicidad de propuestas y experimentos escénicos vanguardias pasando por el futurismo, dadaísmo, surrealismo, Bauhaus, etc., reúnen en escena a toda clase de criaturas, objetos y materiales que incidirían en la concepción del “*teatro de títeres*”, aunque no siempre tendrían una relación evidente con él, en el sentido de que muchas de estas exploraciones no estarían siempre realizadas para el “*teatro de títeres*” de la época, pero si podemos señalar tocarían su terreno, introducirían signos estéticos que lo modificarían para siempre. Estas investigaciones de las vanguardias tenían que ver con la búsqueda de un “teatro de imágenes”, “teatro visual” o un “teatro abstracto”, un teatro que ya no quería representar, ni imitar, y que asume como medio la vía plástica, la presentación de imágenes, sonidos, colores, como lo pueden ser los trabajos de correspondencia entre la música y las artes plásticas de Kandinski (Ej.: “Sonoridad Amarilla”). Estas elucubraciones prácticas y teóricas, ayudarían a la liberación definitiva del “títere” de su mimesis realista del humano, para asumir su calidad de objeto, de material.

Por otra parte algunas de las vanguardias desean construir una nueva imagen del ser humano, sin rostro, sin individualidad, colectivo, eterno: el súper hombre. Paradójicamente éste se presenta visualizado en su deshumanización, en su fusión con la máquina, encarnados por la marioneta o el hombre marionetizado.

1. FUTURISTAS

Bajo el sello de la adoración a la máquina¹⁶, el futurismo, promulgado por el poeta y publicista Filippo Tommaso Marinetti, proclamaba la abolición de una cultura esclerotizada en el culto al pasado y a la tradición, una cultura que ignoraba los avances del mundo moderno; cuya salida era la destrucción de museos, bibliotecas, escuelas que actuaban en Italia como una gangrena o un cementerio que inmovilizaba al arte y a

¹⁶ En el primer manifiesto futurista (1909) Marinetti escribe “(...) cantaremos el vibrante fervor nocturno de los arsenales y los astilleros encendidos por violentas lunas eléctricas; (...) las locomotoras de amplio pecho que piafan sobre raíles, como enormes caballos de acero embridados con tubos, y el vuelo deslizando de los aeroplanos, cuya hélice se agita el viento como una bandera y parece aplaudir como una muchedumbre entusiasta” en SAN MARTIN, SANCHEZ (Selección Introducción y notas) “La mirada nerviosa. Manifiestos y textos futuristas”. Edita Diputación Foral de Guipúzcoa. Arteleku, Forum de las Artes. Guipúzcoa

la sociedad. El futurismo, que en nada quería acercarse a la inmovilidad reflexiva o al sentimiento nostálgico, tenía como ideales el ritmo desenfrenado y violento de la velocidad, del movimiento, del automóvil, de la acción, de lo dinámico, de la máquina, de los avances del mundo moderno, la energía de la destrucción, del nacionalismo, de la guerra, de lo urbano. De esta forma los futuristas se proponen re-inventar el mundo. Sus experimentos teatrales son mayormente conocidos por las “*serate*” o veladas futuristas y el teatro de variedades, y aunque la figura del “títere” estuvo presente desde los orígenes del movimiento tendió a desarrollarse en el llamado segundo futurismo.¹⁷

¹⁷ Ver, GÜNTER BERGHAUS. “*Italian Futurist Theatre, 1909-1944*”. Oxford University Press, USA, 1998.

¹⁸ GOLDBERG, Roselee “*Performance Art*”, Ediciones Destino, Barcelona, 1996. Pág. 14.

¹⁹ “*Manifiesto sobre la escenografía y coreografía futurista 1915*”. En SÁNCHEZ, JOSÉ A (editor) Op. Cit. Pág 31

²⁰ Ibid.

No es de extrañar que bajo este sino de admiración a la máquina los pintores futuristas concibieran la escena como una imagen dinámica y mecánica. La pintura para ellos ya no era entendida como gesto fijo, sino como una sensación “*dinámica universal*”¹⁸, podía ser el escenario de un espectáculo ya que el espectador debía vivir en el centro de la acción pintada, la escena no era un « *fondo coloreado* » si no « *una arquitectura electromecánica incolora, vivificada potentemente y por las emanaciones cromáticas de fuentes luminosas generadas por reflectores eléctricos de vidrios multicolores (...)* ”¹⁹, la pintura ya no era entendida como un gesto estático, sino que se desarrollaba en el tiempo y el espacio, y la escena se ofrecía como campo de investigación. El futurista Prampolini por ejemplo, rechazaba la aparición del actor en escena, así como también del títere infantilizado e irónicamente a la supermarioneta, y en su lugar proponía que los protagonistas de la escena fueran resplandores y formas luminosas... « *auténticos actores gas* ”²⁰. Otro artista futurista, Balla, presentaría el espectáculo “Fuegos de Artificio” para Stravinsky, en el que el espectáculo consistía en la metamorfosis cromática de estructuras geométricas mediante el uso de la iluminación.

El teatro de “títeres” se ofreció como una oportunidad para desarrollar las ideas estéticas de los futuristas, y es así como Prampolini crea la escenografía y las marionetas para la puesta en escena de Matoum et



Téivivar de Piere Albert-Birlot en el Teatro dei Piccoli de Prodecca. Prampolini abandona los telones pintados y concibe una escenografía arquitectónica abstracta que presentaba una «*poderosa connotación dinámica*», reforzada por los cambios de iluminación. En cuanto a los cuerpos de las marionetas, adquieren una conciencia plástica, rechazan una “estructura antropomorfa”, para adquirir otra geométrica y abstracta. Siguiendo las ideas de sorpresa y dinamismo del futurismo, a un personaje se le ilumina la cabeza, otra tiene un paraguas que al abrirse esconde la silueta del personaje. Además la actitud de los personajes está sintetizada, como el rostro del doctor, cuya expresión está condensada en unos anteojos, que son sus ojos y su mirada.²¹

Por otra parte, algunos futuristas construyeron teatros en miniatura, como el “Pequeño teatro dinámico de títeres y escenario móviles” de Balla, o los pequeños teatros mecánicos de Depero, estos objetos espectáculo basados en el ritmo, el sonido y el color, se unían a criaturas y juguetes asombrosos que pretendían cambiar la morfología del mundo cotidiano a través de la sorpresa y hacer reír así al niño a carcajadas. Depero, imaginó por ejemplo que el acontecimiento escénico podía ser el nacimiento de una flor que finalmente estallaría en fuegos de artificio. Trabajó también para Teatro dei Piccoli, en el que presentó los “Ballets Plásticos”, esta obra estaba apoyada en acontecimientos visuales, lumínicos y plásticos, que no seguían una estructura dramática literaria, sino visual. Las “marionetas” estaban construidas con un aspecto geométrico semejante a un artefacto mecánico.²²

Los futuristas además propusieron escenificaciones con objetos que se convertían en los protagonistas de la escena, como por ejemplo en la pieza de Marinetti “*Están llegando*” (1915) en la cual la acción, estaba limitada al desplazamiento de diversos objetos escénicos, como al final de la obra, las ocho sillas que abandonan la habitación pretendiendo tener una vida autónoma. En “*Pies*” también de Marinetti, el público sólo veía piernas en acción, o en “*Manos*” de Bruno Corra las manos aisladas

²¹ LISTA, GIOVANNI “*El espacio marionetizado*” en revista PUCK N° 1 Págs. 22-26

²² El “títere” como entendido como un objeto escultórico y plástico también tendría otras manifestaciones similares en el movimiento dadaísta. Bajo el impulso de Alfred Alther, fundador del primer Teatro de Marionetas artísticas de Zurich (1918) y director de la Escuela de Artes y Oficios, Otto Morach y Sophie Tauber fueron escogidos para la realización de espectáculos de marionetas en ocasión de la primera exposición del Werkbund. « La boîte à Joux » escrito por H. Hellé con música de Debussy a cargo de Morach y “El Rey Ciervo” de Gozzi a cargo de Sophie Tauber.

del actor se transformaban en los personajes. Estos experimentos escénicos, junto con las presentaciones de otros artistas en los años cuarenta, como de Yves Joly de quien hablaremos más adelante, son los primeros antecedentes del llamado "teatro de objetos" que se convertirían en una corriente en los años setenta.



2. HOMBRES MARIONETIZADOS

Bajo el espíritu de querer transformar a la sociedad mediante la reforma plástica del mundo la escuela Bauhaus, la famosa escuela de artes y oficios, fue fundada por Walter Gropius en Weimar, Alemania en 1919. Bajo el lema de una "catedral del socialismo", se buscaba la unificación de todas las artes y oficios, tomando como eje central la arquitectura. Arte y técnica se unían para que a través de la creación de nuevos hábitat, edificios, casas, objetos, muebles, etc., se llegase al despertar de un nuevo ser humano.

El taller de teatro que existía en la escuela, llegó a cristalizar de forma lúdica los ideales de la escuela. Oskar Schlemmer uno de los directores del taller, veía la historia de teatro como la transfiguración de lo humano, donde el hombre define su figura. En su concepción metafísica del mundo, hombre y matemáticas, silueta y espacio, color y movimiento, debían unirse para crear la imagen de un nuevo hombre: un hombre que aspiraba a situarse entre el dios y la máquina, un hombre impersonal, "sin egoísmo", matemático y metafísico.²³

Piensa que el ser humano en escena, puede ser considerado un organismo de números y medidas, por supuesto es un ser con sentimientos y

²³ Sus ideales fueron materializados con mayor excelencia en su obra "El Ballet Triádico".

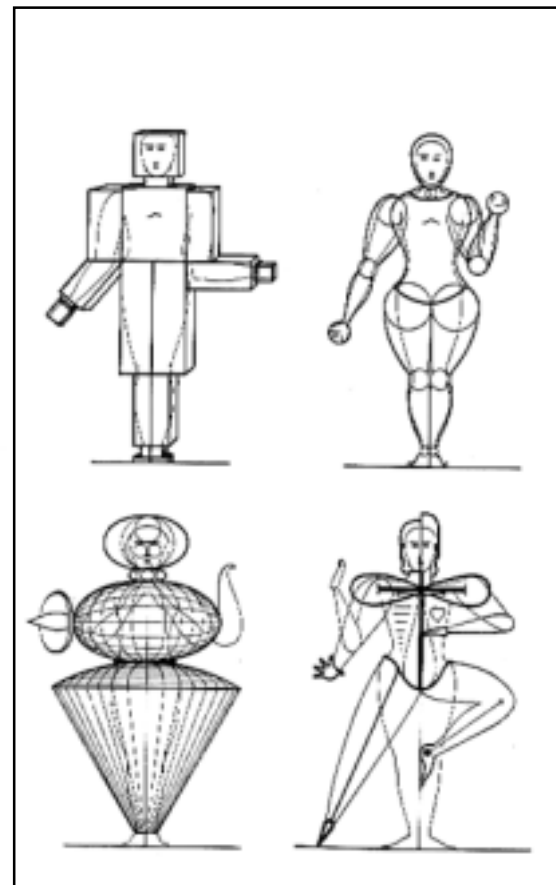


razón, pero es el espacio el que determina la hombre; *"El organismo hombre se encuentra en el espacio cúbico, abstracto de la escena. Hombre y espacio poseen sus leyes. ¿Cuáles son las preponderantes? Puede ocurrir que el espacio se supedita al hombre y entonces la naturaleza- o aquello que la sugiere pase a desempeñar un papel principal. Es lo que ocurre en la escena que trata de reproducir la imagen de la naturaleza. O puede ocurrir que el hombre sea transformado en función del espacio. Es lo que ocurre en la escena abstracta"*²⁴

En la escena abstracta de Schlemmer la figura humana queda supeditada entonces a su transfiguración espacial. De esta manera, es la forma la que se apropia de la figura del hombre. La forma que se manifiesta en el espacio a través de una altura, una anchura, y una profundidad. Es decir a través de líneas, superficies y cuerpos, que además poseen un color determinado. El hombre en el espacio. El hombre sintetizado, estandarizado, el hombre geometrizado, marionetizado. En su diario hacia 1915

escribe: *"El cuadrado la caja torácica, el círculo del vientre, el cilindro del cuello, los cilindros de los brazos y las de las piernas, las esferas de las articulaciones de los codos, rodillas y tobillos, la esfera de la cabeza, de los ojos, el triangulo de la nariz..."*²⁵. Así en la escena abstracta visual de Schlemmer, la silueta humana aparece casi siempre recubierta por formas geométricas simples. Propone al hombre construido según las leyes del espacio cúbico: *"Arquitectura Mudable"*, las leyes funcionales del cuerpo humano en relación con el espacio: *"La marioneta articulada"*, las leyes del movimiento humano en el espacio: *"Un organismo Técnico"*, las formas de expresión metafísicas como símbolos del cuerpo humano (cruz, estrella símbolo del infinito) *"Desmaterialización"*.

Schlemmer admirador de Kleist, buscaba en sus escenificaciones la



²⁴ SCHLEMMER, OSKAR
"Investigaciones sobre el espacio escénico" (VA),
Editor Alberto Corazón,
Madrid, 1970, Pág. 151.

²⁵ SCHLEMMER, OSKAR
"Escritos sobre arte: Pintura teatro, danza." Paidós
Ibérica, 1987, Pág. 21.

metáfora para crear un ser superior, inocente y a la vez sabio, humano y matemático.

3. OBJETO SURREALISTA

Por otra parte, el surrealismo influiría en la concepción del objeto, sobre todo imponiendo el concepto de objeto mental, influenciado por el inconsciente. Con el surrealismo mundo de lo real se hace complejo, cambiando el sentimiento que se tenía hasta entonces del cosmos, de nuestra relación con la inmensidad que nos rodea, que ahora también parece estar contenida en la oscuridad del subconsciente. El sueño y la realidad, aspiraban a encontrarse en una realidad absoluta: el surrealismo. Lo real integra zonas que no pueden explicarse a través de la lógica tradicional, zonas contradictorias, que habían quedado develadas gracias al psicoanálisis.

En la galería de Charles Ratton de París, por ejemplo se celebró la exposición de objetos surrealistas: «*objetos matemáticos, objetos naturales, objeto salvajes, objetos encontrados, objetos irracionales, objetos ready-made, objetos interpretados, objetos móviles*». Estos objetos, sin utilidad práctica, de apariencia extraña y turbadora, tienen la virtud de sugerir relaciones inauditas con el sujeto, a veces cargados de la fuerza liberadora y estremecedora de los sueños... *En «l'objet fantôme», aparece un sencillo y sin un dibujo que representa un sobre cerrado, (...), visto por la cara posterior. Pero ese sobre muestra la particularidad de que, en el lado derecho, tienen un asa. Basta ese detalle para facilitar instantáneamente la «emoción surrealista», fundada en el desencadenamiento de fuerzas oscuras y reprimidas, frente a las cuales el objeto actúa como las visiones de los sueños.*²⁶ Los surrealistas se abrían así al mundo de las asociaciones y de la imaginación. Los artistas plásticos como: Marcel Duchamp, Marc Ernst, Salvador Dalí, Giorgio de Chirico, Yves Tanguy, René Magritte, Paul Delveaux, Joan Miró, trabajarían en temas como, la

²⁶ CIRLOT, JUAN EDUARDO *“El mundo del objeto a la luz del surrealismo”*. Editorial Anthropos, Barcelona; 1986. Pág. 91. Este interesante ensayo trata sobre el aporte del objeto surrealista al cambio de relación entre el ser humano y el objeto después del surrealismo.

construcción de máquinas fantásticas, la creación de la evocación del caos, y la animación del mundo inanimado.

En las vanguardias “cuerpo” del objeto animado fue entendido como un objeto plástico, con valores escultóricos, cuya morfología se adaptaba para la creación de un ser artificial, que responde a sus propias leyes como objeto, y no ya a la imitación de la naturaleza humana. Por otra parte promotores de un teatro abstracto originan el uso de diferentes materiales, la luz, el color, el ritmo, en el que no sólo está en tensión la figura del actor humano, sino también la dramaturgia y con ella el personaje dramático, un teatro abstracto que aspira ser como la música, hecho de colores o de imágenes.

Por primera vez también los artistas toman objetos de la realidad y los invitan a ser los protagonistas de la escena recreando su propio drama. Al mismo tiempo el cuerpo-humano del actor también comienza a ser entendido como un icono plástico dentro de la escena, es decir se “objetiva”. Este se ofrece para estar desnudo o ser recubierto y servir de soporte a estructuras-objetos que lo revisten, y deshumanizan. Por primera vez se piensa en el cuerpo seccionado, fraccionado del actor, en el lo que está significando son sólo partes del cuerpo, como sus manos o pies.

Maestros

Junto con la experimentación de los artistas de las vanguardias, se desarrollaron también en Europa generaciones de “titiriteros” que fueron renovando este arte desde otras perspectivas²⁷. En toda Europa florecieron a principios de siglo compañías artísticas, como la Vittorio Prodecca y el Teatro dei Picolli, que reunía un repertorio bastante amplio, pasando de obras más experimentales como los de los futuristas a operas cómicas, a números de variedades en los que los “titeres” imitaban a las estrellas del cine de la época.

Este fue el caso en Alemania de Paul Brann, que inauguró el Marionetten

²⁷ Titiriteros como Paul Brann, en Alemania, que hizo con títeres obras clásicas y de contemporáneos como Maeterlinck, Ivo Puhony y el Teatro de Marionetas de Baden-Baden, y que introdujo técnicas de manipulación procedentes de Java, China y Japón. Techner que evolucionó sobre las técnicas de manipulación del teatro Wayang y las marionetas de varilla, el Josef Skupa y su creación de personajes populares, se crearon por primera vez compañías profesionales y escuelas..



theater Münchner Künstler (Teatro Artístico de Marionetas de Munich). Como Gordon Craig, defendía la idea de un arte homogéneo, y fiel a las ideas modernistas de "arte como artefacto" veía en la marioneta una fuente de armonía que el actor humano no podía proporcionarle. Concebía a la marioneta como un sujeto con sus propias características y personalidad única. *"Brann estaba convencido que el éxito del teatro de títeres dependía de la cooperación de tres factores que él entendía como sujetos: manipulador, Recitador, y el títere. El títere era un sujeto por su independiente "energía intelectual"-la cual podía permitir su propia libertad en la pieza, junto con una cualidad de movimiento distinta de los seres humanos"*²⁸. Se preocupó de la búsqueda de un estilo armónico y en la creación de atmósferas en todos los elementos de la producción, y de la idea de la marioneta como un modo de expresión estilizado, independiente del teatro de actores. Durante más de treinta años, el teatro de Brann hizo giras a más de dieciséis países. Escenificó obras de Maeterlinck, Schnitzler, Goethe, Molière, Franz von Pössi, y operas. Recibió ayuda del estado, para construir su propio teatro. Con la llegada de los nazis al poder, en 1933, fue perseguido por sus orígenes judíos emigró a Inglaterra.

Sergei Obraztsov, un gran genio del "arte de los títeres" del siglo XX contribuiría no sólo a la difusión y profesionalización de éste si no además sus investigaciones abrirían nuevos caminos para la concepción de este arte. Nació en Moscú el año 1901, y concentraba en su persona afinidades en el campo de las artes plásticas, la música y la actuación, las que había desarrollado con diferentes estudios, como por ejemplo en el Estudio de Música del Teatro Arte de Moscú, donde posteriormente figuraría como actor. Comenzó actuando con títeres para sus amigos, y pronto actuó para audiencias de diversa clase, en cabarets artísticos y exclusivos, como también escuelas, fábricas, para presos, etc.

En 1932 asume la dirección del Teatro Central de Muñecos de Moscú, promovido por las autoridades de la Unión Soviética, y por lo tanto tam-



bién delimitado por sus ideales. Sin embargo no teniendo problemas presupuestarios Obraztsov emprende un trabajo de creación sin igual en la historia de la marioneta. Reúne a un equipo de marionetistas, de escenógrafos, compositores, autores, etc., hasta congrega a un conjunto de más de 350 personas. Sus espectáculos, para niños y adultos, han dado la vuelta al mundo y han sido televisados. Entre los más famosos se "Un concierto fuera de serie", "La lámpara mágica de Aladdin" y "Don Juan".



Hacia 1926 Obraztsov se decidió a probar el método Stanislavskiano en sus presentaciones con títeres descubriendo que *"cuando el títere tomaba parte en una situación humana, esta se redefinía o bien para ser negada o intensificándola, cargándola de especial humor"*²⁹. Obraztsov, era un gran observador de la naturaleza humana y sus tipos y estereotipos, sobre la cual el hacía sus propios comentarios utilizando la sátira y la comedia, además de su innato talento para la parodia.



Enriqueció la concepción de "solista" en la que un sólo animador en conjunto con sus "títeres" desarrolla un espectáculo, introduciendo el uso inventivo del lenguaje, hablado o cantado, ejemplo de esto es su famoso *"Romances con títeres"*. En este espectáculo Obraztsov exploró el lado realista paródico de sus personajes-objetos, como el bebedor, (títere de guante) que se emborracha y se bebe una botella de vino o el bebé que en los brazos de Obraztsov se niega a dormir a pesar sus

²⁹ JURKOWSKI, HENRYK
Op. Cit. Pág. 108

³⁰ Parte de estas actuaciones fueron registradas por JIM HENSON, en su programa para la televisión "The World of Puppetry", entrevista a Sergei Obraztsov. 1985.

³¹ JURKOWSKI, HENRYK
Op. Cit. Pág. 112

esfuerzos y de la dulce canción de cuna que entonaba. Otra de sus grandes contribuciones fue llegar a la síntesis del "títere de mano"; cuando presenta con dos simples bolas de madera colocadas una en cada mano la conmovedora escena de amor ente dos amantes³⁰.

Oponiéndose a las ideas vanguardistas, que entendían al títere como un objeto plástico, como un ser "construido", Obraztsov probó que la esencia del teatro de "títere" no era la manufactura de un producto escultórico de las bellas artes, ni tampoco imitaciones ilusionistas de lo humano, sino que otros objetos o partes del cuerpo en lugar de "títeres" podían suplir su función y vida teatral, su vida estaba en la acción escénica. Sin embargo, Obraztsov como Brann, siguió entendiendo al "títere" como un actor, aunque artificial, su forma de "actuar" fue siempre estilizada, irónica, pero finalmente realista: *"La esencia de el títere debe ser descubierta en que sigue sinendo un títere y liberarlo (...)del deseo místico de transformarlo en humano. El secreto del Títere consiste en su transformación, ante de la audiencia, de su apariencia de títtere-como-títtere en la de un actor de capacidades ilimitadas"*³¹ Para Obraztsov la esencia de este tipo de teatro, es que el objeto-títere, más allá de su forma, era la representación generalizada de un ser humano, de sus actitudes, cosa que un actor humano no puede hacer de la misma manera, porque el mismo es un individuo. Obraztsov creía que al animador debía poner distancia entre él mismo y el objeto-títere, y situarse frente a él como lo haría un director, así podía experimentar el placer de su propio trabajo, pero también le parecía que sin ironía, sin sentido del humor esto era extremadamente difícil.

Hacia un cambio radical

Después de la segunda guerra mundial muchas compañías siguieron practicando un teatro en el que el "títere" era entendido como un sujeto escénico que encarnaba a personajes, muchas veces de forma estilizada,



pero aún concibiéndolos como si ellos fueran actores.

En los años 50 y 60 esto sufre un cambio, una nueva generación de animadores están interesados en la figura del "títere-objeto" como instrumento de expresión contemporánea. Artistas como Yves Joly, a quien hemos mencionado anteriormente, se fijaron en el valor material del objeto, y su uso no pretendía ser imitativo sino metafórico de las problemáticas humanas. Joly trabajaba creando la ilusión de autonomía del objeto, pero este como lo había hecho Obratzsov



ya no eran más una construcción plástica de un individuo, el "objeto" adquiriría su calidad de "títere" en escena, transformándose a través de la metáfora. En su espectáculo *"Manos solas"* ellas representaban la fauna y la flora del océano, o la mano que dentro del guante, que al compás de la música iba desarrollando un *streptese*. El objeto se transformaba así en un soporte para asociaciones, que el objeto animado ya no imitaba sino que sugería. En *"Tragedia de Papel"* por ejemplo las figuras recortadas eran planas y sólo aludían a lo humano. El villano, por ejemplo atacaba al héroe de papel y lo agredía cortándolo con unas tijeras y fuego de verdad.

Como contraparte, Albrecht Roser trabajaba con marionetas que personificaban tipos humanos. Roser considera que la manufactura del títere es un arte, y no un oficio, una parte que debe ser igual de "experta" que la del director o la del animador. Sin embargo, añade que a diferencia de un artefacto artístico la marioneta muestra su valor no sólo por la forma sino también por el movimiento que toma en escena. Roser, explotó con virtuosismo los movimientos de sus marionetas, en especial la del afamado Clown Gustav quien realizaba en escena toda clase de acciones humanas. *"El Clown Gustav es una vedette de pieza entera. El entra en*



³² GILLES, ANNIE « *Le jeu de la Marionnette, L'objet intermédiaire et son métathéâtre* », Publications Université Nancy II, 1981, la cita de la autora a Patrice Hyon de un documento manuscrito.

³³ *Ibíd.* Pág. 23.

³⁴ Son numerosos los artistas plásticos que toman este tema: Tony Oursler, June Paik, Pierrick Sorin, etc

*conflicto con sus manipuladores, con sus cambios de humor y sus caprichos. Enteramente comediente busca sin cesar los aplausos y se regocija manifiestamente, sus posibilidades son casi ilimitadas, toca de sus instrumentos, como el piano, patina, monta a caballo*³². Roser como muchos artistas de su tiempo, abandonó las bambalinas para mostrarse en el escenario junto su marioneta. A veces estas permanecían colgadas al fondo del escenario mientras ocurrían otras acciones, pero lo más revelador era la reafirmación del "títere" como "sujeto independiente" con su propia personalidad y mientras el público ahora podía ver a su animador. El objeto- animado parecía ahora querer reafirmar su existencia como sujeto a la vez que el mismo Roser la contradecía exponiéndose en escena. Dice Annie Gilles sobre Gustav : *"He aquí un Clown que se comporta como Pinocho ante la mirada de Geppeto. Y sobre todo he aquí una marioneta que su manipulador hace comportarse de la misma manera que Collodi hace que se comporte Pinocho"*³³. De esta manera, queda en descubierto el tema del creador, el objeto títere, se presenta como la criatura de una paternidad idealizada.

En las últimas décadas del siglo XX el titiritero comenzó a ocupar un papel central en el espectáculo, hasta convertirse en innumerables casos en un actor. El cuerpo del animador junto al objeto animado en escena, abrió un nuevo campo de relaciones; entre la marioneta y su manipulador se dibujó un campo de reciprocidad, creador y criatura se establecían ahora en términos de tensión e igualdad, hasta que la relación entre animador y objeto llegó a afianzarse como un núcleo fundamental dentro del espectáculo.

En muchos casos, las nuevas indagaciones del animador convertido en un cuerpo escénico, y por lo tanto significativo dentro de la escena, llegaron a lindar y a coincidir con algunas investigaciones que el teatro con actores, el teatro visual, la danza y la plástica³⁴ estaban realizando, estableciéndose una relación rico de intercambio. En innumerables casos estos parecieron apropiarse del lenguaje de las marionetas: ya fuera como herramienta simbólica, como doble del actor, o como un elemento vi-



sual, se aprovechaba la capacidad de la marioneta de adaptarse a nuevos tipos expresión. Sólo por nombrar algunos de los creadores teatrales, que sin considerarse titiriteros, han indagado en el lenguaje y problemáticas del "teatro de títeres" tenemos: Peter Brook ("La conferencia de los pájaros"), Ariane Mnouchkine, y el Théâtre du Soleil (en las marionetas gigantes de 1789), Antoine Vitez, Darío Fo, Claire Heggen en relación el actor gestual y el objeto en el Théâtre du Mouvement, algunas creaciones de la compañía Royal de Lux como los "Pequeños cuentos negros" o "el Gigante", la aparición de la marioneta en la obra de Bob Wilson, Denis Marleu ("Los Ciegos"), la marioneta gigante de "La Fura dels Baus" etc.

A continuación tomaremos como ejemplo visiones muy diferentes del uso y concepción del "objeto-títere" y que de alguna manera su retratan la inserción de su figura en el teatro contemporáneo.

1. TADEUSZ KANTOR ³⁵

La visión de Kantor sobre el concepto de objeto influiría también la concepción del "títere" como objeto antropomórfico metafórico y simulado. Heredero de las vanguardias, Kantor afirma que con ellas "*por primera vez en la recepción de la imagen aparece la necesidad del pensamiento y la imaginación*"³⁶. Con los dadaístas, y surrealistas, en especial Marcel Duchamp, el objeto artístico pierde su lugar de objeto sagrado. El arte esta ahora en la acción, que va más allá de la construcción del objeto artístico en si. Es el gran acto de decisión, y todo lo que moviliza en el espectador (asociaciones, pensamiento, sentimientos, desconfianza, etc.) lo que se transforma en la acción artística. Kantor, toma entonces el concepto de realidad previa, y se entrega a un proceso de des-materialización. Despoja al objeto de sus usos convencionales, materiales, funcionales, de sus lazos o "intenciones habituales", queda ausente de significaciones, y presenta "*la expresión de la realidad por la realidad mis-*

³⁵ Nace en 1915 en Polonia, fue escenógrafo, pintor, director

³⁶ KANTOR, TADEUSZ «*El teatro de de la muerte*» Selección y presentación de Denis Bablet. Ediciones de la Flor, Buenos Aires, 1987. Pág. 132.

³⁷ *Ibíd.*

*ma*³⁷. Heredero de las ideas del dramaturgo Bruno Shultz, ve que en realidad no hay objetos inanimados, duros, circunscriptos sin límites precisos, estos están en el pensamiento, en la memoria, en las asociaciones.

Tal como había hecho anteriormente con los embalajes, y otros objetos como el sobre, la silla, el armario, Kantor introduce a su colección de objetos encontrados al maniquí, como "realidad degradada". Los había utilizado en sus espectáculos: "*La gallina de agua*", "*Los Zapateros*", "*Ballasyna*", alcanzando un punto culmine en "*La clase muerta*". Kantor revisa otras interpretaciones que se habían hecho de los maniqués, como lo son la creación del hombre artificial, el hombre maquina, más perfecto y menos vulnerable que el hombre real. Kantor dice que paradójicamente, esta crisis de confianza en la naturaleza, se desarrolló en el siglo XX desembocando en el funcionalismo, el maquinismo, la abstracción y el visualismo purista (como en el futurismo y la Bauhaus). Para él, los maniqués o son un objeto despreciado por la sociedad, que linda con lo artificioso, con la curiosidad exhibida en las ferias y escaparates, una engañifa, un objeto de gusto del populacho, que roza con la charlatanería y las falsas apariencias, pero que también tiene como huella la ilegalidad, la herejía, la creación vergonzosa que atrae a la vez que repulsa. El maniquí, bajo su apariencia engañosa de vida lleva "*el sello del crimen y los estigmas de la muerte como fuente del conocimiento*". Para Kantor se hace cada vez más evidente que la vida, sólo se manifiesta en la obra de arte a través de su ausencia, "*del recurso de la muerte, del la vacuidad, de la ausencia de todo mensaje*"³⁸

³⁸ Ibid. Pág. 247

Frecuentemente los maniqués, son en su obra una extensión del actor, una prolongación de su propio yo, físico, mental. Una posesión que se transforma en el duplicado del actor vivo pero dotado de una conciencia superior, la conciencia de la muerte. En "*La Clase Muerta*" por ejemplo los maniqués son una especie de alter ego de los actores ancianos que (dirigidos por el mismísimo Kantor como un director de Orquesta) car-



gan con sus infancias muertas que son las figuras de cera.

El maniquí se transforma para Kantor en un modelo para el actor vivo. Kantor analiza y se contrapone a la versión de Craig, de que el actor surge de un estado de envidia y de vanidad, esta exégesis le parece simplista y del todo errónea. No quiere sustituir al actor por la supermarioneta, ya que así como el texto funciona como un objeto encontrado, el actor también posee una zona de preexistencia, que trae al escenario, con todo su bagaje y su destino. Retomando la misma leyenda de Craig del nacimiento del actor como un puro acto de envidia hacia la marioneta, Kantor dice que la primera vez que un hombre se separó del resto de la comunidad y se mostró ante ellos fue un gran acto de decisión, un acto temerario, *“revolucionario y de vanguardia”*. Así el primer actor se separó del resto de la sociedad y aceptó su soledad, su destino, su muerte y se expuso ante los demás. En esta operación, los hombres pudieron verse por primera vez a sí mismos, a su propia aterradora imagen, de este hombre que era igual a ellos pero infinitamente distinto, inexorablemente lejano, porque había levantado una barrera invisible, totalmente vacío y expuesto, el actor asumía su condición y responsabilidad humana, la conciencia de su destino, la conciencia de la muerte. Es por esto que el maniquí se constituye en un modelo para el actor vivo, el maniquí, está y permanece carente de significación y de sentido, oculta el significado de la vida y de la muerte.

2. BREAD & PUPPET THEATRE

Bread & Puppet fue creada por Peter Schumann el año 1961 en New York. Schumann había estudiado escultura en Hannover y entre el año 1958 y el 60, dirigió el grupo de danza de Munich, donde había experimentado con la velocidad de los movimientos, el sonido, las máscaras y los grandes entornos. El año 61, emigra a Estados Unidos con su esposa, donde sus intereses políticos y artísticos le llevan a quedarse. Allí



³⁹ Contemporáneo de Schumann es Jim Henson, que popularizó sus muñecos a través de la televisión en los programas Plaza Sésamo y Los Muppets, y exploró con ellos en el capo del cine.

recibe la influencia de John Cage y Marce Cunningham. El Bread & Puppet, se perfila como una compañía que integra el concepto de la marioneta a un macro espectáculo, rescatando las tradiciones como el carnaval o la procesión, y componiendo con la combinación de diversos lenguajes, música, plástica, performance. Además bajo el lema *“el teatro es tan indispensable como el pan”*, se plantean como un movimiento teatral político y socialmente comprometido.³⁹

Schumann realiza sus espectáculos con actores aficionados, a menudo voluntarios involucrados en las causas políticas, que además de actuar muchas veces participan en la construcción de máscaras y figuras



⁴⁰SCHUMMAN, PETER. En revista Alternatives Théâtrales 65-60, Institut International de la marionnette, « Le théâtre dédoublé ». Entrevista realizada por Roman Paska, Francia, 2000.

antropomórficas gigantes. Estas son casi siempre realizadas con materiales simples, como el papel maché, o con materiales recogidos de las calles, como una confrontación frente a la tecnología y el poder. Un teatro pobre y total. Las marionetas dice son como dioses de papel maché, se trata de *“(...) portar una nueva mirada sobre sus dioses monoteístas y capitalistas y conseguir librarse de ellos. Son dioses terribles, que aterrorizan al mundo. E incluso mientras se presentan como los dioses del amor y la amistad, son todo el contrario. (...) En el origen, los dioses son siempre creados por el hombre. Fabricamos a nuestros dioses, que son las criaturas bastante pequeñas a las que uno puede lanzar o intercambiar. Pueden llevar un nombre un día conocido, y el otro día de siguiente. Se trata de una proposición muy seria para la civilización. (...) Les ofrecemos los dioses del papel-maché.* ⁴⁰

Además de no requerir actores profesionales para sus espectáculos,

Schumann prefiere grandes superficies abiertas y los lugares públicos (plazas, calles, iglesias) en vez de teatros convencionales. Toma la narrativa Brechtiana y define su teatro como épico, sus historias narran sin palabras grandes acontecimientos entre las fuerzas del bien y del mal que aunque generalmente tomados de la iconografía cristiana, como en sus espectáculos "Creación" o "Apocalipsis", remiten a situaciones conflictivas del mundo como la guerra del Vietnam. La marioneta le sirve como un recurso de extrañamiento al igual que las fusiones temporales anacrónicas como *"el bombardero lado a lado con el pesebre de Belén"*⁴¹. Rehuye el texto, como eje compositivo de la puesta y prefiere la imagen y la música. Compone la historia en cuadros de gran riqueza plástica, que se suceden los unos a los otros. Los objetos, máscaras, y títeres, de una gran belleza, están dotados de una capacidad evocadora inmensa y a llegan medir varios metros de alto, rehuyendo de lo psicológico y lo realista, para convertirse en metáforas de lo humano *"más auténticas que la naturaleza"*. Sus obras más conocidas son *"Fire"*, *"The Cry of the People for Meat"* o *"The Domestic Resurrection Circus"*.

Para Schumann, la marioneta es entonces un dios de papel maché y los hombres o las mujeres que la mueven son como los sacristanes de esta iglesia, que preparan la tierra para los dioses, son los que mueven al dios hacia un lugar apropiado, donde la gente lo verá mejor. El manipulador es *"el almacenista, el agente de la limpieza, el empleado con los cubos de basura"*.⁴²

3. PHILIPPE GENTY

Formado en bellas artes, es marionetista y director de escena. Con el soporte de la UNESCO realizó un documental sobre el teatro de títeres alrededor del mundo, que resultó en un film sobre el tema. El año 68, funda su compañía y comienza actuando en cabarets parisinos, combinando diferentes técnicas de manipulación, enseñando números cortos

⁴¹ JOTTERAND; FRANCK
"El nuevo teatro Norteamericano", Barral Editores,
Barcelona 1970.

⁴² SCHUMMAN, PETER Op.
Cit. Pág. 32.



⁴³ GENTY, PHILIPPE, en « *Matérialiser les monstres intérieurs* » ALTERNATIVES THEATRALES 65-60, Institut International de la marionnette, « *Le théâtre dédoublé* ». Pág. 28.

⁴⁴ En la videoteca del Institut del Teatre se encuentran algunos extractos de las producciones de LE COMPAGNIE PHILIPPE GENTY. « *Ne m'oublie pas* », « *Désirs* » y « *Dérives* »

como, el cómico "Ballet de los avestruces", o "Pierrot". Este último número, que muestra el suicidio de una marioneta, representa para él una línea divisoria en el campo de su investigación. Pierrot descubre sus hilos, y descubre que es manipulada a través de ellos, comienza a tirar dramáticamente de cada una de las ataduras que la unen a su subordinada existencia, y cuando el último hilo se corta la marioneta se desploma. Cuenta que en el curso de una actuación, realizada en una institución psiquiátrica para niños autistas, uno, que no había manifestado ninguna emoción durante muchos años, comenzó a llorar. *"Se había identificado totalmente en Pierrot que rompe los enlaces con el mundo que lo circunda"*⁴³ A partir de entonces, dice, su visión del espectáculo está focalizado a los conflictos del ser humano y monstruos interiores, materializados en objetos y formas animadas, el trabajo del cuerpo y su relación con los objetos, ayudando a condensación de múltiples sentidos, tocando el mundo de lo inexpresable.

Gradualmente comienza entonces a explorar, junto con su compañera y coreógrafa Mary Underwood, nuevos medios de expresión substituyendo títeres figurativos por objetos o materiales como telas, danza y movimiento, sintetizadas en imágenes visuales. Entre sus espectáculos más conocidos dentro de esta nueva estética se encuentran *"Prélude"*, *"Désires Parade"*, *"Dérives"*, *"Ne m'oublie pas"*⁴⁴ y los más recientes *"Passagers Clandestins"*, *"Dédale"* y *"Océans et Utopies"* (entre los años 1986 y 2000).

Uno de los ejes del trabajo de Genty es la relación entre lo inerte y lo vivo, se siente sugestionado por la confrontación de la materia inerte puesta en movimiento y el actor; ya que *"(..)lo inanimado y el actor se acen-túan mutuamente en valor, como si lo inerte diera aún más vida a lo viviente y viceversa"*. Trabaja con objetos, marionetas y materiales, utilizando frecuentemente la magia de la ilusión para agrietar lo racional, creando imágenes que se deslizan al universo del subconsciente del espectador. Si bien por una parte le pide a éste, el esfuerzo conciente al

no disimular que se trata de materiales inertes, vehículo de ideas, también juega con que estos tienen una clase de energía propia, una clase de animismo. *" Por otra parte, se establece entre la marioneta, los objetos o los materiales en movimiento y el espectador, una relación a doble nivel. Por una parte, estos elementos animados se tratan como símbolo del consciente del espectador, y por otra parte aunque sabemos eficazmente que son controlados por los animadores, ellos quieren encontrar un eco con un fondo en el animismo enterrado en nuestro subconsciente"*⁴⁵. Cree así en la energía innata del material, esta tiene sus propias limitaciones y su propia lógica, ella impone su forma, y el animador juega con esta imposición, se descubre en ella, se proyecta, y se deja dominar por ella. Así el objeto es un medio para representar sus miedos, pasiones, fobias, ansiedades. *"En (...) "Prelude", la tela con la cual comenzamos a improvisar nos abrumó, nos aprisionó y nos devoró, entonces esta se transformo en nuestra obsesión. Hicimos de esto la imagen clave de la secuencia en la cual hay cuatro actores-animadores quienes permitían a la tela devorarlos"*⁴⁶. Genty se siente fascinado por esta cualidad, de la forma que se anima y la exploración de sus potenciales expresivos, que lo conducen a la imagen de lo inconsciente. En *" Désires Parade"* por ejemplo una mujer desnuda se encuentra un pequeño paquete, despliega el envoltorio de papel kraft que la envuelve, ella busca en su interior hasta que la bolsa se la traga, a partir de allí se desarrollan imágenes oníricas, intenta escenificar los paisajes interiores, que oscilan en una sucesión de los abismos asociados a la memoria, materiales y objetos animados, en conjunción con actores, música, imágenes, son los elementos de los que Genty se sirve.

⁴⁵ GENTY, PHILIPPE, *Ibid.*

⁴⁶ JURKOWSKY, HENRY
Op. Cit. Pág. 475. Citado por el autor, de una entrevista realizada por Jean-Loup, originalmente publicada por UNIMA -FRANCE 1983 N° 81.

4. EL PERIFÉRICO DE OBJETOS

Este grupo fue creado por Daniel Veronese, Ana Alvarado y Emilio García Wehbi en Argentina el año 1989. Los tres habían pertenecido al grupo de titiriteros del Teatro San Martín y decidieron separarse de este y crear



espectáculos para adultos, buscando la descentralización de la mirada en el teatro de objetos y salir en la búsqueda de nuevos códigos de la disciplina, destinada casi por completo al teatro para niños.

La evolución estética del grupo es una de las que mejor representa la evolución del teatro de "titeres" hacia una poética compleja, en donde a través de la manipulación de los objetos, se crea una estética donde la multiplicación de los diferentes elementos, actor, manipulador, objeto, sujeto, y dramaturgia visual se establecen como el eje compositivo y creador de sentido de los espectáculos.

Tomando la figura de Beckett⁴⁷ como inspiración el grupo define sus cualidades periféricas; periférico a través del uso de la forma, del discurso plástico dramático; la repetición como generadora de sentido; la obscenidad; la ilegalidad; la degradación de la condición humana; el cuerpo como figura, el objeto antropomorfo como sustituto, sucedáneo y desidealizado de lo humano, la inmovilidad, la muerte; la palabra pervertida, la incomunicación, el anonimato; lo siniestro; la utilización de objetos.

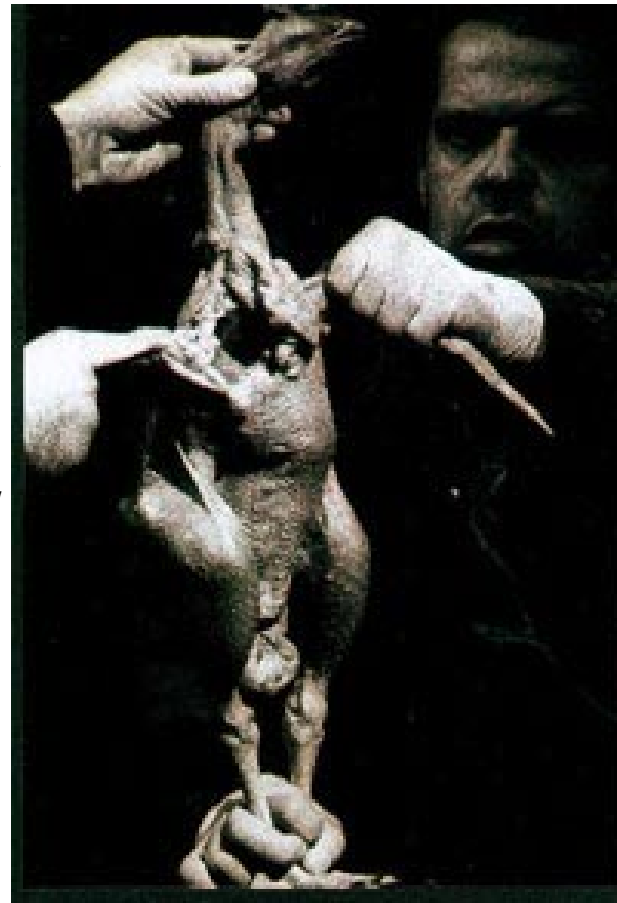
*"Por el tratamiento de las identidades beckettianas se suele preguntar cómo podría haber objetos trascendentes alrededor de esos personajes. Sin embargo los hay y son objetos elevados a categorías de cierta vitalidad, (entiéndase al nivel de ese rango de vida). El individuo beckettiano - del mismo modo que en nuestros procesos de manipulación-, parece no poder discernir dónde termina su cuerpo y dónde empieza realmente su objeto. Los objetos, entonces, funcionando como verdaderas prótesis. Hay perversión en esos objetos que permiten comunicar y examinar el mundo: bicicletas, bolsos, valijas, paraguas, sillas de ruedas, mecedoras, escaleras. Cambio de su funcionalidad permanente. Cosificación material del sujeto. Cosificación de los personajes."*⁴⁸

El grupo comienza montando "UBÚ REY" (1989) de Alfred Jarry, que correspondía a unas técnicas de animación con el animador a la vista, pero encapuchados de negro al estilo del Bunraku. Es según Daniel Veronese

⁴⁷ La dramaturgia de Beckett introduce problemáticas como lo objetual y lo humano, entre la presencia y la ausencia del cuerpo, como por Ej.; la boca de **No yo**, "Cuando Beckett escribe que uno de sus objetivos sería la escritura de una obra que no precisara de actores para su ejecución, que fuera meramente texto, está replanteando el proyecto romántico-expresionista de la supermarioneta, aplicado a la época de los "mass-media" en el que la materialidad de la marioneta puede ser sustituida por la virtualidad de los medios de difusión electro magnéticos" SÁNCHEZ, JOSÉ A. "Dramaturgias de la Imagen". Ediciones de la Universidad de Castilla La Mancha. Colección Monografías N° 16. Castilla-La Mancha, 1999

⁴⁸ VERONESE, DANIEL en www.autores.org.ar/dveronese/

en "VARIACIONES SOBRE B." (a partir de textos de Beckett) (1990) donde comienza a perfilarse la estética del grupo y dónde por primera vez trabajan la disociación del manipulador con su propio muñeco. *"Los actores además de trabajar armónicamente con la dimensión espacio-temporal-corporal del objeto, debían incluir, simultánea y armoniosamente, la propia. El actor manipulador debía trabajar el montaje de su propio espacio corporal sobre el del objeto. Surge entonces un nuevo espacio que no tiene representatividad ni en el teatro de actores ni en el teatro de títeres. Una nueva zona se ilumina. Una zona que sucede entre esos dos centros expresivos"*⁴⁹. En esta obra los manipuladores ataviados como científicos con sus rostros cubiertos por barboquejos remitían al objeto a un conejillo de indias en el cual era sometido sobre una mesa de disección. Ellos se funcionaban en la trama, creando una historia paralela a la narrada por el objeto, a la vez como observadores del experimento y como dominadores, pero *"sin dejar de ser el alma del objeto, la fuente de su vida."* En la segunda parte basada en la novela "Primer Amor" de Beckett) dos muñecas de porcelana presentaban la historia de des-amor animadas por dos manipuladores ciegos.



⁴⁹ Ibid.

Las producciones de la compañía siguen ahondando en esta estética, en sus siguientes obras. En "Hombre de Arena" (1992) en la que los objetos (muñecas antiguas) manipuladas por cuatro viudas, pugnaban por aparecer en la superficie de una gran caja de tierra que oficiaba de escenario, muchos leyeron una metáfora de la dramática situación política que se vivía en el país. En "Cámara Gesell" (1992), una actriz (Laura Yusem), interactúa en la acción ficcional de los objetos animados. Es un niño en una familia de objetos. *"Y así se completa la dialéctica: los objetos dominan al sujeto o, para hacer aún más complejo el discurso: los*



objetos devienen instrumentos de los sujetos (los manipuladores) para ejercer el dominio sobre otros sujetos”⁵⁰ .

Luego vienen sus espectáculos “Máquina Hamlet” basada en el texto de Heiner Müller. Los objetos son replicas a tamaño natural de los actores, sus facciones y sus ropas. La violencia se desata: la inmovilidad de los objetos se confunde con la de los sujetos, los muñecos son apaleados, descuartizados. Dice Veronese, *“Mientras tanto Hamlet (el artista, el pensador, la máquina) observa todo desde la impecabilidad de su traje negro. El artista, el intelectual, dice Müller, tiene el privilegio del asco. Y EL PERIFÉRICO asume ese privilegio para hablar de su creación.”* . Los maniqués se transforman, como con Tadeusz Kantor, en prolongaciones o dobles materiales de los actores, en su inmovilidad y su inexpresión, estos muñecos nos acercan el mensaje de la muerte y de la nada, y se constituyen en los objetos de sacrificio ideales. *“Es que hay una*

tremenda obscenidad simplemente ya en el hecho mismo de mover un objeto. Ya que el objeto no debería moverse. La inmovilidad es su estado natural.”

⁵⁰ TANTANIAN, ALEJANDRO. *“Un leviatán teatral. Un recorrido por la historia el periférico de objetos”*.

En Zooedipous (1998) se mezclan las pesadillas kafkianas y el incesto primigenio. Edipo- Kafka, se transmuta en mosca para poder matar a su padre y acostarse con su madre. El grupo se adentra más en su estética de la perversión utilizando además de objetos, seres vivos objetivados... una gallina viva, insectos, arañas, el cadáver de un pollo que cobraba vida... mezclados con actuación y proyecciones en una pantalla *“Por la olla de la sopa el cadáver del pollo pugna por aparecer. Habla el Oráculo – Pollo. Relata el destino trágico de la familia antes de ser devorado. Actor-Edipo-Kafka elimina al Oráculo. Señal roja de sangre, el rojo saliendo del*



cuello del pollo. Momento de imponer los objetos. O el entendimiento. Entra en escena Edipo-Objeto. No se había ido tan lejos. Mosca o huevo del que sale una pierna endurecida. Un ala de insecto. Edipo fue llevado a ciegas de Tebas a Corinto. Todos ya en el final del camino”⁵¹. En este texto, escrito a modo de didascalia vemos como el objeto animado pertenece a una red de sentidos. Así el “Periférico de objetos”, lleva la poética de la animación de objetos a los bordes de la perversión y el sadismo, participando de una puesta en escena compleja y metafórica, en la presencia de animadores-actores y objetos, es irremplazable.

⁵¹ VERONESE, DANIEL Ibid.

Hemos intentado delinear a grandes rasgos la metamorfosis de la figura del “títere” a lo largo del siglo XX. En un principio este era entendido como un “ser humano” reducido que, imitaba, al actor de carne y hueso. Esto cambia al rescatarse algunos elementos primigenios del teatro de “títeres” como son su no identificación total con el hombre, a través del grotesco o la parodia . (Jarry)

Las vanguardias reconociendo al títere como objeto, introduciendo modificaciones plásticas que lo alejaban de la mimesis humana, hasta el punto de que esta se hace irreconocible, proponiendo un teatro de imágenes plásticas abstractas.

Al mismo tiempo se desarrollaban otras corrientes que veían en el títere como a un actor artificial, pero que poseía sus propias cualidades, como un ser fantástico o simbólico que puede ejecutar o cosas que el actor real no puede representar de la misma manera en escena (Brann, Obraztsov)

El objeto animado comienza a funcionar como objeto, no imitando la actuación humana sino proponiendo una metafórica (Joly). El objeto se revela ante su creador como una figura con ansias de vida. (Roser). Comienza a formar parte de poéticas visuales complejas, como figura antropomórfica se transforma en modelo del actor vivo, símbolo de la



conciencia y la muerte. (Kantor) Como objeto de liberación más real que la naturaleza, (Schumann), como medio para cristalizar el subconsciente (Genty), como objeto de sometimiento (Periférico).

La figura del "títere" asiste a su propio proceso de des-configuración, poco a poco este objeto comenzó a transformarse en un instrumento... Marionetas gigantes, y minúsculas, objetos, imágenes, actores, manipuladores, acciones y textos... pueblan la escena ahora en igualdad de condiciones. El "títere" entendido como un muñeco construido que imita a personajes humanos como si fueran actores de carne y hueso, sigue existiendo hoy en día, pero su esencia está lejos de paralizarse en este tipo de función. En el siguiente capítulo intentaremos abordar en que radica su esencia, el núcleo desde el cual se despliega el juego, y que se esgrime para llegar a los extremos.

Capítulo II Esbozo de una teoría del teatro de objetos animados



Problemas de terminología

Según la definición del Diccionario de la Lengua Española¹ un títere es un muñeco o figurilla que representa a un animal o a una persona, que movida por medio de algún artificio, usualmente cuerdas o con la mano introducida dentro de su cuerpo, imita sus movimientos. Probablemente la expresión "títeres" proviene de la forma onomatopéyica "ti, ti, ti", que intentaba imitar su forma de hablar, ya que frecuentemente en algunos teatros europeos hacia el año 1600, los manipuladores no pronunciaban un dialogo, sino que hacían sonar un silbato o lengüeta que representaba su voz *"intentando imitar así la expresión burda y prelingüística de seres poco desarrollados como eran los que presumiblemente ellas representaban"*².

¹ GUIDO GOMEZ DE SILVA. Breve Diccionario Etimológico de la Lengua Española. Fondo de cultura Económica, México 1991.

² MOLINA, VICTOR Op.Cit. Pág. 149

Por otra parte, sabemos que el galismo "marioneta" proviene de "Marion" y que tuvo su origen durante la Edad Media para designar a las pequeñas estatuas de la Virgen María que se utilizaban en procesiones y celebraciones importantes relacionadas con el culto religioso. Usualmente la "marioneta" se diferencia del "títere" en que esta figura es articulada y se maneja a través de hilos. Además, la marioneta, durante siglos fue considerada, dentro de los diferentes especímenes que abarcan la extensa familia de los objetos y figuras animadas, como la que más realistamente podía imitar los movimientos humanos. En otros textos encontramos la expresión "marionetismo" que proviene del termino marioneta, y es utilizado para designar lo que está en relación con el mundo de los títeres, marionetas, en términos genéricos.

La palabra en inglés "puppetry", proviene de la palabra "poppet" que se utilizaba en el siglo XIV y dio nacimiento más tarde al término "puppet". Aunque su origen es incierto posiblemente proviene del francés



"*poupette*", literalmente "pequeña muñeca" de "*poupe*"; "muñeca" y del Latín "*pupa*"; "niña, muñeca." El término "puppetry" engloba todo que está en relación con la animación de objetos, más allá de lo estrictamente teatral. En este sentido hay diferencia entre las expresiones "*puppetry*" y "*Theater of Puppets*", mientras la primera puede funcionar en diversos contextos (cine, drama circo, televisión, performance art, teatro de vanguardia, etc.), la segunda vendría a ser particularmente teatral. Sin embargo, Roman Paska, señala que en occidente, el "*Theater of Puppets*", ha estado mayoritariamente en dependencia del teatro dramático de actores, presentándose como una imitación de este en miniatura³.

La expresión alemana "*Figurentheater*", subraya su carácter específicamente teatral reuniendo a diferentes tipos de espectáculos: teatro de títeres, de marionetas, de sombras, materiales, objetos y máscaras. Sin embargo este término no encuentra un equivalente en castellano⁴, ya que en la traducción literal "teatro de figuras" queda subrayado su tanto su aspecto plástico, en el sentido de arte "figurativo", como el de "persona famosa", o bien, en el sentido de "forma". Es por esto que la traducción no alcanza a transmitir la densidad con la cual este apelativo es usado en Alemania, al que acompañan una ya rica tradición y aceptación del término.

La expresión "teatro de objetos" tiene su origen en los años 70, y nace de la experimentación más radical y abstracta que los titiriteros de entonces efectuaban en el lenguaje de "los títeres" y el performance art. Esto permitió abrir nuevos horizontes teóricos para redefinir el "teatro de títeres". Esta nueva denominación es entendida por muchos teóricos y prácticos como sub-género dentro del mal llamado genéricamente "teatro de títeres". En esta especialidad, el manipulador, apelando a la participación imaginativa del público, representa roles o personajes con objetos "prefabricados" escogidos de la vida cotidiana en vez de muñecos o figuras especialmente construidas para el espectáculo. Sin embargo, al utilizarse "objetos" se liberaba al "títere" de sus cadenas "figurativas" y se ponía el acento en la calidad de "objeto" del rol o personaje (como

³ ROMAN PASKA "*Notes on puppet primitives and the future of fan illusion*". En "The language of the Puppet", Laurence R Kominz and Mark Levenson, (ed.) Pacific Puppetry Center Press a unit of Tears of Joy theatre, Vancouver, Washintong, 1990.

⁴ KNOEDGEN, WERNER. "*El teatro imposible. Per una fenomenologia del teatre de figures*". Véase Post faci de VICTOR MOLINA En alemán "Figur" significa también personaje. Edició del Institut de la Diputació de Barcelona, 2003. Editado originalmente en 1990, traducido recientemente al catalán por Andreu Carandell. Pág. 116.



una especie de distanciamiento Brehtiano). De esta forma el objeto ya no podía ser entendido como la sustitución o el doble de cartón piedra de un actor de carne y hueso o una persona, ni ser reducido a un muñeco. Por otra parte, la transformación del objeto era escénica, lo que supone un esfuerzo imaginativo tanto por parte del manipulador como del público. El proceso de creación llegaba a ser más importante que el "títere" en sí. *"No hace mucho tiempo el títere era una figura fabricada hecha para ser movida y animada en un contexto teatral. Ahora para muchos "ser un títere" significa "ser transformado"".*⁵

⁵ JURKOWSKY, HENRYK
"Hacia un teatro de objetos" Londres 1984, de Animaciones Año 7 N° 3 Revisado en 1988. Artículo recopilado en *"Consideraciones sobre el teatro de títeres"* Pág. 48 a 53. Centro de Documentación de Títeres de Bilbao, Colección de Ensayos Editado por Concha de la Casa, 1990.

⁶ KNOEDGEN WERNER, Op. Cit. Pág. 80. He traducido del catalán el término "Figuraire" por "animador". Este ha sido formulado por Andreu Carandell, para traducir la palabra "Figurenspieler" que no tiene equivalente ni en castellano ni en catalán.

⁷ Ver Capítulo III: El objeto antropomórfico y sus contenidos simbólicos.

El concepto *"Teatro material"* propuesto y desarrollado por Werner Knoedgen sintetiza el principio escénico del *Figurentheater*; *"el animador, que es el único **sujeto** real presente de la representación, utiliza **objetos** para desarrollar sus propósitos escénicos. Todos los medios de expresión utilizados en la representación proceden del ámbito del material inerte. **Los roles del teatro de figuras son objetos materiales** que sólo encuentran su forma teatral y su expresión a través de la escenificación. De hecho en esta condición general reside el único criterio común de todo el género."*⁶

Por otra parte, como veremos más adelante, la idea del "títere", de la "marioneta" o mejor aún de la animación de objetos, está ligada a concepciones místicas. Como objeto sacro a la vez que profano a "títere" rechaza una y otra vez los límites, cualquier intento apelación o designación.⁷

En síntesis, si bien las expresiones "teatro de marionetas" y "títeres" se han heredado a través de la historia y son aceptadas en términos genéricos, estas arrastran una tradición que parecen enmarcar a este tipo de teatro en la concepción de figuras pre-configuradas, usualmente de forma humana para representar actores y personajes.

El "títere o marioneta", por si misma no es un actor, de hecho por si misma no pasa de ser una cosa inerte o un objeto decorativo. Es sólo en el momento escénico, frente al espectador, en que ésta es animada por



un sujeto real, cuando ocurre la transformación y pasa de ser una cosa inerte a un *"objeto animado"*, entonces es cuando el *"títere"* es realmente un títere.

Objetos que desean ser sujetos

1. ¿QUÉ ES UN OBJETO?

La palabra "objeto" etimológicamente (objectum) significa colocado delante o lo contra puesto, es decir, cosa puesta delante de un sujeto o lo contrario a un sujeto. Objetos son todas las cosas que se ofrecen a nuestra percepción y que sin embargo, no tienen necesariamente una existencia real en el mundo; objeto es también lo que puede ser pensado, y como tal se opone al ser pensante⁸. Tenemos entonces que el término está fundado por su oposición o resistencia al individuo.

Los investigadores de la fenomenología de la vida cotidiana distinguen entre el objeto y la cosa. El objeto, a diferencia de la cosa (un animal, una planta, una piedra) no es natural, el objeto es un elemento del mundo exterior fabricado por el ser humano o bien él le ha asignado una función; de este modo una piedra puede llegar a transformarse en un objeto, cuando la usamos de pisapapeles. Además, el objeto, a pesar de ser tener un carácter independiente, está sometido a la voluntad del sujeto, de este modo *"un gato no es un objeto, un gato cibernético puede llegar a serlo"*⁹.

Además, según esta definición el objeto debe tener unas dimensiones que permitan al sujeto manejarlos o tocarlos, de este modo una casa o un mueble no son objetos más que cuando podemos manipularlos.

2. OBJETOS DESEANDO SER SUJETOS

Nuestra percepción nos ofrece materia inanimada, cuerpos y volúmenes que no son capaces de tener movimiento voluntario, cosas y obje-

⁸ DIEDER, JULIA Véase Diccionario de Filosofía, Laurousse Planeta, S.A. 1995, Barcelona.

⁹ Ver definición de objeto en ABRAHAM A. MOLES. *"Objeto y Comunicación"* dentro de *"Los Objetos"* (V/IAA), Comunicaciones N° 13, Editorial Tiempo Contemporáneo, Argentina, 1971.



tos que no tienen conciencia ni percepción de si misma. La materia "inerte" no puede realizar ninguna actividad por si misma, todo cambio que se produce en ella se debe a agentes exteriores. Por el contrario, la materia "viva", puede cambiar por si misma, se alimenta, reproduce, crece y muere. Los seres vivos superiores tienen un comportamiento autónomo, y se les denomina *sujetos*.

Un objeto, es inanimado e inerte. No se mueve por si mismo, no tiene ningún tipo de comportamiento, su característica principal es la falta de vida. No tiene vida interior y por lo tanto es, incapaz de tener iniciativa propia, incapaz de expresar, incapaz de desear. Es ausente, por decirlo de alguna forma, está vacío.

Pero, ¿qué ocurre cuando este objeto "parece" tener una voluntad "parece" como si estuviese vivo, "parece" adquirir deseo? Esto es lo que ocurre cuando un objeto es animado. Animar proviene del latín *anima* aliento, alma, y quiere decir dar vigor, llenar de aliento. El objeto animado aparece ante nuestros ojos como un ser, como un individuo, cuyo primer "deseo" es el de ser un sujeto con comportamiento propio, el deseo de la vida.

En el teatro de objetos animados éste es el gran artificio, la primera simulación. El simulacro consiste en atribuir cualidades activas a la materia pasiva, en "*escenificar objetos como si fueran sujetos*".¹⁰

El espectador, *acepta* que el objeto tiene "vida". Decimos *aceptar*, porque el propósito no es engañarlo ingenuamente haciéndole creer que lo que está ante sus ojos son realmente seres vivos. El espectador sabe que la vida del objeto es momentánea y artificial, y que la apariencia de vida es generada por un verdadero ser humano.

El objeto animado es una *ausencia* que ha sido colmada, y cuando esta ausencia se transforma en una *presencia* ante los ojos del espectador, lo que vemos es, la aparición de un sujeto, y luego un personaje. Ésta aparición, a menudo, identificada como de orden "mágico" es en realidad

¹⁰ KNOEDGEN, WERNER
Op. Cit. Pág. 18 .



artificial, e ilusoria. El objeto *"hace como si"* fuera un sujeto, al igual que un sujeto puede *"hacer como si"* fuera otro.

Sujeto desplazado y multiplicado: el animador

Detrás del objeto animado, está la verdadera fuente de su "anima", un sujeto real: el animador. Él interfiere en las leyes de la naturaleza creando la ilusión, él domestica al objeto impasible transformando lo que sabemos no puede ser modificado, transmutando lo que es pasivo en activo, atribuyendo cualidades de un sujeto al objeto inanimado.

Cuando un niño (sujeto) juega con un muñeco (objeto) hace un proceso similar al del animador. El niño proyecta su imaginación y deseos sobre el objeto e imita con él, roles y comportamientos humanos, a través del juego el niño aprende inconscientemente la realidad. El animador, también proyecta roles sobre el objeto, pero no para aprender la realidad sino para crear una contra realidad de forma consciente con fines estéticos y artísticos.

El animador, desplaza sus cualidades activas al objeto, le entrega su energía para crear la ilusión de que el objeto tiene una voluntad, movimiento, una voz y un comportamiento autónomo diferente de él mismo. Según Henryk Jurkowski *" el teatro de títeres es un arte teatral diferenciado de el teatro de intérpretes vivos por su característica más fundamental, a saber, que el sujeto que habla, que actúa, hace uso temporal de fuentes de poder vocales y motoras que están fuera de él, que no son sus propios atributos"*¹¹. Aquí Jurkowski se refiere *al sujeto que actúa* refiriéndose al objeto animado. Estas fuentes de poder vocales y motoras provienen del verdadero sujeto que está interfiriendo en la condición del objeto para transformarlo en sujeto.

El sujeto está inexorablemente ligado a su existencia, es una *"presencia"*. En el teatro de actores, por ejemplo, el actor (sujeto) transforma su cuerpo real para hacerlo participar de la acción ficcional, y convertirse en un personaje, que a pesar de tener una "existencia" abstracta y objetiva diferente de él

¹¹ JURKOWSKI, HENRYK
"Consideraciones sobre el teatro de títeres" Op. Cit.
Pág.38.

¹² Sobre este tema véase ABIRACHED, ROBERT. **«La crisis del personaje en el teatro moderno».**

Publicación de la Asociación de Directores de Escena de España, Serie: Teoría y Práctica del Teatro Nº 8, Madrid, 1994.

¹³ GILLES, ANNIE

“Contribución a una reflexión semiológica del teatro de sombras” en “El teatre d’ombres arreu del món. Les grans tradicions” (VIIAA) Monografías 14, Publicacions de l’Institut del Teatre de la Diputació de Barcelona . Pág11.

¹⁴ JURKOWSKI, HENRYK
Op. Cit. Pág.39.

mismo está siendo generada y presentada con su propia corporalidad.¹² El actor puede identificarse completamente con el rol; él actúa, interpreta, “encarna” con su propio cuerpo, crea sus gestos y movimientos desde el mismo, se expresa con su propia voz. Aunque el actor trabaja creativamente con los aspectos externos de su rol, como el vestuario o el maquillaje, lo esencial, es su propia presencia y corporalidad. Él lleva el rol dentro de él, aunque personaje y actor no son lo mismo, en escena sus identidades se funden. Por otra parte, el animador (sujeto), posee un cuerpo real como el del actor, y es también una “presencia”. Sin embargo, como un calidoscopio que multiplica las imágenes, el animador multiplica su presencia, desplazando su energía a las ausencias que son los objetos, y colmándolas, así el animador trae a escena otras “presencias” (las de los personajes o roles) que son diferentes de él mismo.

El animador no escenifica el rol a través de sí mismo, sino que traslada la escenificación del rol al objeto animado *“la identidad del personaje está confinada a un objeto”*¹³. Mientras actor actúa con y desde su cuerpo, el animador actúa a través del cuerpo del objeto que asume la función de “representar” al rol, por lo tanto el animador no funde objetivamente su identidad con la del personaje.

El animador desplaza su energía hacia el objeto, como el músico hace música con su instrumento, el animador hace, crea, a través de su instrumento. Es el verdadero sujeto de la escena, el realizador, el operador de los signos, pero sin el objeto animado no puede expresarse. Cuando el animador se sitúa al costado de su instrumento, desvelándose quien es el verdadero sujeto de la escena, *“(…) debemos dice Jurkowski- regresar a la noción de «sujeto actuante» como dos signos simultáneos: el títere y el animador. (...)”*¹⁴.

La confrontación teatral de objetos y sujetos



nicos y tecnológicos para que es necesaria la presencia del animador? Pero también podemos preguntarnos ¿para qué escenificar con objetos animados si un sujeto ya tiene anima?

La esencia específica y particular del teatro de objetos animados, reside justamente en la escenificación de la confrontación e interacción entre el verdadero sujeto y el objeto animado. Las leyes fiables de la percepción se invierten para acceder al de la imaginación, como un calidoscopio que fragmenta y multiplica una imagen, así el teatro de animación de objetos se fragmenta; el actor y el rol se separan; el rol se encarna en un objeto; el impulso interno del cuerpo del actor (convertido ahora en animador) se proyecta en el objeto animado; el objeto animado se percibe como sujeto aunque sus movimientos y su voz son generados desde fuera.

Si el animador, es un sujeto desplazado, que delega su capacidad de acción y de representar (al rol o personaje) en el objeto animado, está de alguna manera "*objetivándose*" a sí mismo. Si el objeto se transforma en sujeto, por el mismo procedimiento estético, el animador también puede renunciar a su calidad de sujeto. *"(..) Que sujeto y objeto se puedan intercambiar no es, entonces, ningún hecho mágico para el animador, si no una afirmación artificiosa y artística a través de la cual es posible la transformación de todo lo que es fiable e inamovible"* ¹⁵

¹⁵ KNOEDGEN, WERNER
Op. Cit. Pág. 18

En juego dialéctico de esta relación encontramos las características esenciales del teatro de animación de objetos, ni el objeto animado ni el animador tienen razón de ser el uno sin el otro, ambos son una unidad en tensión... tanto el uno como el otro son parte de un mismo argumento, que se contradice en la medida que se necesita. El teatro de animación de objetos contiene en sí, la contradicción entre objeto y sujeto y su confrontación teatral. Su medio específico es inherente a un actor que está dividido en dos, una parte inerte y una parte viva, objeto y sujeto, en conflicto. Su poética no es entonces sólo la ilusión de vida del objeto, como podría ser el caso de los autómatas, sino el conflicto entre "anima" y "materia".

Capítulo III Problemas de la presentación teatral con objetos animados

Más allá del teatro de Titeres

¹ AMOROS, PILAR & PARICIO, PACO, «Titeres y Titiriteros. El lenguaje de los titeres» Titiriteros de Binéfar, MIRA EDITORES, S.A., Zaragoza, 2000.

² ROMAN PASKA Op.Cit.

El objeto animado y la presentación del rol.

Muchas definiciones concuerdan en que *“el títere es un elemento plástico, especialmente construido para ser un personaje en la acción dramática”*¹. Sin embargo, esta definición puede inducir a algunos errores, puesto que como veremos el objeto no necesita ser una figura especialmente construida para presentar al rol o personaje. Del mismo modo en que el actor de carne y hueso no es el personaje, aunque esté vestido y maquillado, el objeto (aunque sea una figura hermosamente construida y vestida) tampoco lo es. La imagen plástica del objeto es un icono del personaje, indispensable para su exégesis, pero no se puede confundir con el rol. El personaje sólo adquiere su calidad en escena, a través de la acción, ya que es finalmente el espectador el que hace su interpretación.

En el teatro con objetos animados las posibilidades “corpóreas” para el objeto-rol, abarcan un abanico infinito y heterogéneo, que varían desde objetos encontrados, contruidos, figurados, realistas, abstractos, partes del cuerpo del titiritero, muñecos, maniqués, siluetas, imágenes, proyecciones etc. Sin embargo todas estas formas de “materialización” no constituyen por si solas la presentación del rol. Como hemos visto anteriormente, el objeto se anima cuando el espectador acepta que el objeto **actúa** como si fuera un sujeto, y se transforma en un rol o en un personaje a través de la **acción** presentada ante él. *“Como un pez fuera del agua, el títere fuera de la performance es una cosa muerta, es solo un significador potencial. (...)Las cualidades de títere de un objeto están determinadas por su uso, no latente, y es una cualidad renovable, no permanente.”*²

Además, como hemos visto anteriormente, es el animador el que en realidad determina los signos, plásticos y escénicos del objeto rol, y su



relación con el objeto es por lo tanto el signo más contundente para la presentación del rol.

³KNOEDGEN, WERNER.
Op. Cit. Pág.26

⁴ Ibid.

Ilusión versus confrontación

La cuestión es que si el objeto animado “desea” ser un sujeto escénico debería

“disimular” su condición de objeto y adquirir a través de la elaboración previa, de la construcción, la configuración de un ser viviente. Este “disimular” la naturaleza verdadera del objeto, frecuentemente está asociado a reafirmar la idea del objeto animado como “ser autónomo”. En otras palabras, los esfuerzos de los animadores se concentran en crear la ilusión de que el objeto se anima por sí mismo sin necesidad de lo humano. Werner Knoedgen plantea el problema con radicalidad *“sería muy sencillo construir una figura humana de cartón ondulado o de madera: “un muñeco”. Pero ¿por medio de la simple reproducción de un sujeto no habríamos vuelto a eludir y suplantar el verdadero problema, el de la representación con un objeto material? (...) ¿En caso de no nos fuera posible escenificar con trozo de madera, que sentido tendría esculpir su superficie?”*³. Se anula de esta manera la confrontación. El sujeto es remplazado por otro artificial. El juego del animador que materializa el rol separándolo de él mismo y confinando su capacidad de acción en el objeto desaparece.

Cuando los animadores ponen todos sus esfuerzo en crear la ilusión de autonomía total, paradójicamente se tiende a negar el rol del animador. *“En la teoría ilusionista, el animador es a menudo presentado en términos estrictamente mecanicistas como algo similar a un conductor de elevadores más que a un intérprete - la fuerza motor detrás de una maquina bien programada”*⁴ La búsqueda de la ilusión como finalidad se aleja entonces de la poética de la confrontación. El animador puede ser reemplazado por los avances técnicos de la automatización, como no tiene ninguna significación puede prescindirse de él.

La expresividad e inexpressividad de la materia

Knoedgen analiza la tarea pedagógica realizada junto al gran marionetista Albrecht Roser en la Escuela estatal Superior de Música y Artes escénicas de Stuttgart. Plantea a sus alumnos dejar de lado los hermosos muñecos contruidos para entregarse primero al análisis de temas esenciales como la condición expresiva de la materia inerte, teniendo en cuenta sus características específicas en vistas de indagar sobre sus posibilidades de animación. El autor, ejemplifica con el trabajo realizado en un seminario en el que se experimentó con dos materiales muy diferentes: pañuelos y bastones de madera, llegando a extraer problemáticas esenciales del Figurentheater.

El pañuelo atado a una cuerda y manejado por uno de los alumnos no tardó demasiado en dar la impresión de vida. El pañuelo, objeto amorfo y que aparentemente tiene una "debilidad formal", probó rápidamente ser más apto para la animación. El autor describe como este material flexible tenía la capacidad de transformarse, cambiar de forma y sugerir diferentes comportamientos. Desde el punto de vista visual el material en si mismo no ofrecía demasiada significación, pero en cambio estaba abierto a diferentes asociaciones, que surgían de la relación que establecía el alumno, el sujeto real de la acción escénica; *"El manipulador podía escenificar dos cosas, la acción y la reacción. Podía mostrar su poder y también podía huir atemorizado."*⁵.

⁵ Ibid. Pág. 32.

Por otra parte, los bastones no parecían tan aptos para la animación por su rigidez, y sólo adquirirían la impresión de vida cuando los alumnos suplían la carencia de flexibilidad del objeto, es decir su capacidad inherente para el movimiento. Varios alumnos manipulaban los bastones al unísono, llegando a la síntesis máxima de un "ser" una especie de palote con extremidades. El autor concluye que la materia rígida puede adquirir movilidad por medio de la manipulación o de la técnica (construcción),



creando articulaciones, el principio básico de la construcción de una marioneta.

Además, Knoedgen, destaca que al no tener una estructura realista u abstracta formal plástica preconcebida, como la de un muñeco, los objetos reducidos a un material tienen la capacidad de cambiar su significación, quedando entonces abiertos a diferentes transformaciones escénicas en las que el espectador participa activamente con su imaginación.

Los experimentos realizados por los artistas plásticos Peter Fischli y David Weiss (Zurich) filmados bajo el nombre "Der Lauf der Dinge"⁶ parecen arrojar luz sobre una cierta inexpresividad de las cosas. Creando un juego continuo entre fuerzas e impulsos, como una máquina en el que: el aceite hirviendo hace romperse un globo, que a su vez rompe el precario equilibrio de una botella que al caer hace rodar un neumático, desplazando este un conjunto de cajas que, al quemarse, causan el movimiento de la espuma en un recipiente hasta que se derrama... los objetos parecen demostrar tener una clase de vida autónoma inexpresiva y mecánica. A pesar de que el espectador descubre aquí la fuerza de las cosas; de que puede constatar un cierto grado de "autonomía" en los diferentes materiales, no llega a percibirlos como "sujetos", sino más bien fuerzas que desencadenan un acontecimiento mecánico. Esto nos recuerda a muchos de los experimentos escénicos e principios del siglo XX en el teatro de vanguardia, que intentaron realizar un teatro puramente visual y abstracto, un teatro de luces, colores y formas. Y en este sentido su abstracción no era solamente a nivel formal, sino también en cuanto a lo dramático. El objeto animado debe tener un comportamiento humano reconocible para el espectador, es percibido como sujeto escénico porque está representando un rol, por que actúa como si estuviese vivo, por lo tanto *"ha de aparecer dentro de una acción teatral y ha de despertar una afección humana."*⁷ El espectador debe ser capaz de interpretar los signos del objeto como sujeto vivo, pero el objeto no renuncia por ello a su cualidad de objeto.

⁶ WEISS, DAVID & FISCHLI, PETER. *"Der lauf der Dinge" (La fuerza de las cosas)*, 1987, duración aproximada 35 minutos. Este film se inscribe dentro del marco de la serie "Equilibrios" en la que los artistas fotografieron las peligrosas construcciones hechas con objetos escogidos de la vida cotidiana.

⁷ KNOEDGEN, WERNER. Op. Cit. Pág. 22.

El Objeto Antropomórfico y sus contenidos simbólicos

Hemos visto anteriormente, que el objeto animado no depende de la reproducción de un ser vivo, y que incluso cuando éste es reducido en el teatro a una mimesis realista, el objeto pierde su potencial significador, ya que al ser una forma fija, pierde su capacidad de sugerir en el espectador diferentes asociaciones.

A pesar de que con una imagen antropomórfica, el objeto queda encerrado en una única ficción, como si estuviera en parte ya digerido para el público, no se puede excluir el enorme poder simbólico este tipo de objetos tienen, han tenido, y seguirán teniendo a lo largo de la historia. Maniqués, ídolos, vírgenes, marionetas, títeres, figuras de ceras, polichinelas, androides... el objeto antropomórfico aparece una y otra vez en el teatro sin embargo también se desborda de sus límites, su imagen se pierde en los orígenes del pensamiento humano. Por lo tanto, aunque no puede limitársele al ámbito puramente teatral, tampoco en la escenificación teatral se le puede vaciar de estos contenidos.

En el imaginario colectivo cuando se dicen la palabras "títere" o "marioneta", se asocia comúnmente a una mimesis más o menos realista del cuerpo humano, aunque la mayoría de las veces este tipo de objetos antropomórficos tiene un alto grado de estilización plástica formal. Roman Paska, en una breve nota introductoria al célebre ensayo de Heinrich Von Kleist, indica como las culturas asiáticas y africanas "*mantienen una plena conciencia sobre la "alteridad" innata del títere, garantizando su propio status ontológico distinto del ser humano*". El títere europeo, en cambio, supera a las demás tradiciones en cuanto a la reproducción de las características humanas como punto de referencia estético. Esta tendencia vinculada "*con la general progresión del teatro occidental hacia el realismo*"⁸ da el efecto resultante de que muchos consideran al títere como un sustituto disminuido y artificial del ser humano. La mirada despectiva

⁸ PASKA, ROMAN. Artículo dentro de FEHER, MICHEL, NADDAFF, RAMONA y TAZI, NADIA (Editores) (V/A) "Fragmentos para una historia del cuerpo humano" (Primera Parte) Taurus, Alatea, Alfaguara S.A., Madrid, 1990. Pág. 427



hacia la figura animada con forma humana, se fundamentada en una crítica a la representación realista de la forma.

Sin embargo como hemos visto anteriormente, muchos teóricos (Kleist, Craig, Kantor) apuntan a que la figura antropomórfica parece revelar un tipo de autoconciencia, basada en la idea de la muerte.

Maryse Badiou, en su libro *"L'ombra i la marioneta o les figures dels déus"*, estudia *"las actitudes de las colectividades humanas enfrente de fenómenos que determinan su existencia"*. La vida y la muerte, esconden las preguntas que le obsesionan, la realidad es percibida como tangible, y en cambio en la muerte sólo puede suponer una supervivencia intangible. Es por esto que hombre necesita al objeto para integrarse al infinito, es decir para *"saltar al mundo de lo impalpable; el objeto"*⁹. Las preocupaciones existenciales de los hombres se manifiestan en primer lugar a través de mitos, que las religiones hacen sensible por medio de ritos. En estos ritos aparecen los primeros ídolos, esfinges móviles, las primeras marionetas, objetos simbolizantes de lo divino, de lo inaprensible. Existe, por ejemplo, la leyenda de un emperador chino, llamado Wu-Di (siglo II a de C), que narra el nacimiento del teatro de sombras. El emperador había perdido a su amada, como no podía consolarse, inventan otra forma para traer ante él su presencia; así nace el teatro de sombras. De esta forma, como una invocación, se hace presente y corpóreo lo invisible, la silueta se transforma en la presencia de la amada, como un fantasma, que a su vez, es símbolo de su ausencia.¹⁰

La autoconciencia del objeto antropomórfico, parece devenir de una clase de engaño, una simulación de la figura de aparecer como un "humano". En esta imposibilidad, evidente, reside su poder. *"(...)cuando el objeto toma forma a veces incluso reproduciendo rasgos anatómicos bastante extraños a su integridad como títere, a menudo adquiere autoconciencia, como si la tentativa de camuflar su alteridad fuese de hecho un subterfugio para mostrarla"*¹¹. El objeto antropomórfico animado, teniendo como su máximo representante a la marioneta, no pre-

⁹ BADIOU, MARYSE. *"L'ombra i la marioneta o les figures dels déus"* Monografias 28, Publicacions de l'Institut del Teatre de la Diputació de Barcelona, 1988. Este estudio abarca: el individuo que absorbe al absoluto movilizándolo su propia fuerza, pasando por la atribución al objeto de una fuerza sagrada, y finalmente substituyendo lo sagrado, el chaman, ritos con cadáveres, actor griego, teatro de sombras, de marionetas, la supermarioneta. Pág.105

¹⁰ GILLES, ANNIE Op. Cit. Pág. 42.

¹¹ PASKA, ROMAN Op. Cit. Pág. 428



tende suplantar o reemplazar al ser viviente, es justamente lo contrario: su corporeidad simulada, animada en el tiempo y el espacio, crea una línea de tensión entre la vida y muerte análoga a la existencia humana. El objeto es reconocido como tal, y es allí dónde se encuentra el espectro de su riqueza. Él se mueve porque *algo* le anima, y parece así recordarle a los humanos su propia efímera existencia, y puede incluso hacer al espectador el reproche del cadáver: *"El cadáver, que Maurice Blanchot consideraba el punto de de quiebre de todo el sistema de designación lingüística y que hace confundir el sistema de clasificaciones entre objetos y sujetos"*¹², y el maniquí y la marioneta también son, como el cadáver, cuerpos sin vida.

Al ser artificial y perdurable, su cuerpo es indómito, al ser reconocido como objeto y como imagen del hombre, se declara sin alma, libre de toda responsabilidad por lo que puede posesionarse desde la irreverencia. Es así como lo hace el bufón Hans Wurst, en la *Pieza para títeres del Doctor Fausto*, que se jacta ante el diablo atónito burlándose de él,

ya que Hans Wurst está hecho de madera y que por lo tanto no puede apostar su alma. Aquí el gozo, la libertad convierten a la muerte en una fiesta. El cadáver si ríe abiertamente de su condición.

Es por esto que la animación de objetos antropomórficos, linda con: lo sagrado o lo imposible (es la imagen del Dios, o de lo infinito), con la perversión y el sacrilegio (manipulación del cuerpo y de la muerte), y con lo irreverente (la burla festiva ante la condición humana).

Es interesante apuntar aquí que, la escenificación, en términos realistas o naturalistas del objeto, como copia de un ser humano, no constituye el medio a través del cual aparece todo este potencial simbólico, sino que es más bien uno de los medios, pero que es frecuentemente criticado, porque muchas veces este no reconoce el estatus de objeto como obje-

¹² MOLINA, VICTOR Op. Cit. Pág. 149. En el artículo "La Muerte y la marioneta"



to, y segundo, porque este tipo de reproducciones detiene la libertad del objeto en la imagen disecada de lo humano: *"La marioneta privada de su poder liberador, no le ofrece ya más que un espejo sin alma."*¹³

Cuando el objeto se apropia del terreno del humano y tiende a usurparlo, en vez de aparecer como un objeto animado, un objeto con deseo, y aparece como un ser humano objetivado solidificado: *el objeto* - dice Bensky - *termina por destruir la sensación emocionante del sueño encarnado, que proviene de la libertad en lo irreal, para sustituir el miedo que nos produce la ilusión de la materia corporal envuelta en su opacidad."* Si bien esta opacidad entra en juego como una opción estética, el objeto no puede estar condicionado siempre a ella. El objeto animado permite confirmar la sed humana de libertad, es un medio de plasmar la imaginación, lo imposible: *"Domesticado el objeto, debidamente, permite la transición del real a lo irreal."*¹⁴

El objeto antropomórfico no depende entonces para nada del realismo, sino de la imaginación, bien lo expresa Víctor Molina: donde hay atisbos de un miembro, un brazo, un pie, una boca, nuestra mente no tarda en vislumbrar al sujeto... *"Ahí donde resta un trozo, donde se advierte un mínimo pedazo de su cuerpo destrozado, hay sin duda una marioneta en potencia (...) la mínima partícula residual- reconstruye- por completo al monstruo"*.¹⁵

En conclusión, el objeto animado: figurativo o abstracto, sea una figura pre-construida o nacida en escena, condensa la expresión de vida humana, la vida y la muerte, lo tangible y lo intangible, y sus ansias infinitas de imaginación y libertad.

¹³ BENSKY, ROYER DANIEL « *Recherches sur les Structures et la Symbolique de la Marionette* » (Primera édition 1971). Librairie Nizet, Saint Genoup, 2000, Pág. 121, 122, 123.

¹⁴ Ibid.

¹⁵ MOLINA, VICTOR Op. Cit. Pág.149

Capítulo IV Medios de expresión del teatro de objetos animados



Diferentes tipos de escenificación del objeto rol

Como hemos visto anteriormente, el objeto adquiere un “anima” cuando actúa como un sujeto y se transforma en un personaje en la acción escénica. Los diferentes materiales se adaptan de forma diferente a esta exigencia. Hemos visto como la materia flexible tiene por si misma más posibilidades de producir la sensación de un movimiento autónomo, activo y dinámico y por lo tanto “vivo”, que el material rígido aunque éste contenga una prefiguración previa (Knoedgen) y como la presencia del animador ayuda a crear escénicamente la confrontación entre objeto y sujeto. Ahora veremos los tipos de escenificación de los objetos animados más frecuentemente utilizados y sus características particulares¹.

¹ Ver ATEINZA M. JESÚS (Con textos de Jordi Jané y Adolfo Ayuso), *“Hilos, sueños y sombras, fotografías de Marionetas 1977-2003”* (Catálogo), IV muestra de Titeres y Juglares en el Monasterio de Veruela, Zaragoza, 2003. Las fotografías recogidas en este libro dan una imagen gráfica de las infinitas caras del objeto animado.

² ABIRACHED, ROBERT Op. Cit. Pág. 23

1. MÁSCARAS

La máscara se encuentra en las fronteras entre del teatro de actores y el de objetos animados. Es un objeto generalmente antropomorfo que el sujeto se pone encima de su rostro, que modifica y altera su contorno, reconfigura su superficie y de alguna manera lo “deshumaniza” transformándole en un icono. Al ser un objeto, invariablemente “objetiva” a la persona que la lleva encima, la transforma al quitarle su expresión natural, concediéndole otra diferente, ella misma posee la facultad de integrar una identidad nueva, la máscara es la instigadora de otra vida, reconfigura la presencia de su portador, le otorga al sujeto una identidad que la acerca al jeroglífico, al signo *“transformándose todo él en un ideograma en movimiento”*².

El sujeto usualmente mueve la máscara con sus propios impulsos y su propio centro de gravedad, en otras palabras, representa el rol desde él mismo, pero con la imposición de la forma que porta en el rostro. Sin



embargo, también puede ocurrir que la máscara definitivamente se separe de su propio cuerpo, y entonces, como sugiere Knoedgen “(...) si se queda con la máscara en la mano, (...) entonces está separando la “forma plástica del rol” de si mismo, el “portador del rol”, y desde este momento se compromete con dos niveles de la representación separados: el del manipulador “puro” y el del rol “puro”.³

Cuando el sujeto, separa o desfasa la máscara a otro sitio de su cuerpo diferente de su rostro es necesario entonces que desarrolle otra estructura corporal con otro centro de gravedad. El sujeto (actor) ya no está sólo sino que se encuentra con otra presencia, ficticia, que estará en dependencia de sus acciones y movimientos. Aquí, el sujeto ha separado el rol de él mismo, ya no lo representa desde si, sino a través del objeto.

Un ejemplo de esto, nos lo enseña la compañía francesa “Théâtre du Mouvement” dirigida por Claire Heggen, & Yves Marc. En su espectáculo “*Tant que la tête est sur le cou*”⁴, los actores gestuales no llevaban las máscaras sobre sus rostros sino que las desplazaban a otros lugares de su cuerpo, como por ejemplo las rodillas, transformándose en uno o varios sujetos.

2. MATERIALES

El rol o personaje es presentado a través de materiales sin ningún tipo de preelaboración o construcción plástica anterior, plásticos, cartones, telas, fuego, tierra; todo tipo de materiales en estado primigenio. El animador crea la imagen icónica del rol en escena, a la vez que el objeto se transforma a través de la acción escénica en rol o personaje, dicho en otras palabras “*la **creación de la forma** y la **representación del rol** se vuelven una y la misma cosa, un trabajo escénico simultáneo*”⁵. El objeto pasa a través de dos etapas de metamorfosis escénica, primero nos hace creer que es un sujeto vivo, y luego, llega a ser un personaje.

³ KNOEDGEN, WERNER
Op. Cit. Pág. 48.

⁴ En videoteca del Institut del Teatre. HEGGEN, CLAIRE & YVES MARC «Le théâtre du Mouvement, rétrospective 1975-1996». Ver CLAIRE, HEGGEN, “*A la croisée du corps et de l’objet, petit parcours personnel dans et hors le Théâtre du Mouvement*”, En « Theater Institut Nederland, Object Theatre, Body and Object, Blue Report 6 » (VIAA), Amsterdam, 1998.

⁵ KNOEDGEN, WERNER
Op. Cit. Pág.45

⁶ JURKOWSKI, HENRYK
"Consideraciones sobre el
teatro de títeres". Págs. 48
a 53.

El animador, entra en juego con la expresividad o inexpressividad de los elementos y con el mundo de asociaciones que pueden despertar en escena, el crea significado en el contexto de la acción. Aquí, no hay parecido, en términos realistas, del objeto a nada vivo. La transformación del objeto material es siempre transparente. El espectador no deja de ver al objeto como objeto. Jurkowski denomina este fenómeno "opalización"; a veces el movimiento domina al objeto y el personaje nace y se presenta en escena, en cambio otras es la naturaleza del objeto lo que domina, entonces vemos al objeto. *"El objeto es aún objeto y personaje al mismo tiempo, a veces esta unidad se rompe para ser regenerada luego de un momento: esto es la opalización."*⁶ La opalización, nos recuerda que lo que vemos es ficción, como en el distanciamiento brechtiano, y es un prerrequisito en la presentación con objetos. Existe por si sola.

3. OBJETOS COTIDIANOS

El animador presenta el rol por medio de objetos de uso cotidiano, es decir fabricados por el hombre para satisfacer sus diferentes necesidades, entrando en juego así la infinidad de asociaciones que ellos despiertan en el espectador, tanto por su forma como por su funcionalidad, inci-

dencia social , económica y relación psicológica con el objeto.

Como en con el uso de materiales, el espectador no deja de ver al objeto como objeto. Pero a diferencia del anterior, el objeto carga con una significación preconcebida que en cierta forma de-



limita su carácter. De esta forma los objetos generalmente son asociados a un tipo de comportamiento humano según su función, las tijeras cortan, las agujas pinchan, los martillos golpean.

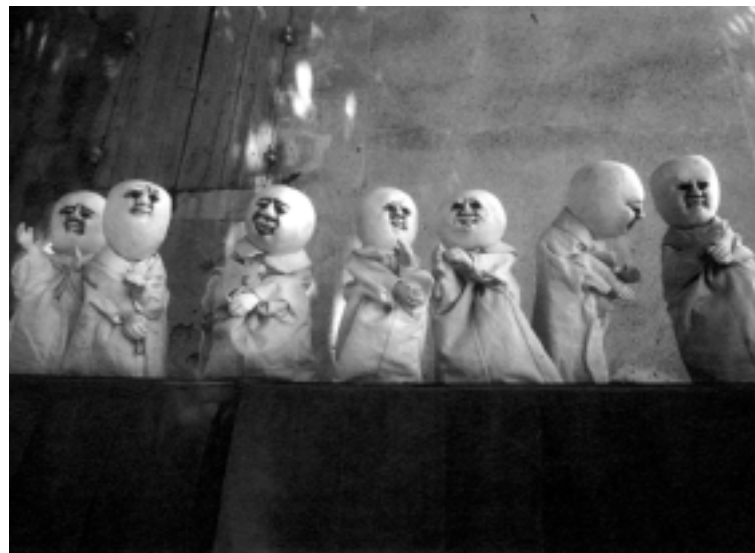
El animador juega con todos esos elementos, al introducir el elemento dramático el objeto adquiere la connotación que él busca provocar en el público, como bien lo describe Philippe Genty en experiencias realizadas en algunos talleres: *“Se trataba de contar un historia de la Biblia: la travesía del mar rojo. Los hebreos estaban representados por cerillas; los egipcios los perseguían (...) las cerillas llegaban al vaso vacío, perseguidos por las pastillas, pero en un momento dado el contenido del vaso rojo era derramado en el vaso vacío, lo que provocaba una espantosa ebullición: ¡los egipcios burbujeaban en el mar Rojo, era más impresionante que Los Diez Mandamientos!”*.⁷

⁷ GENT, PHILIPPE en revista PUCK “El títere y las otras artes” Nº 4 *“Cuerpos en el Espacio”* Págs. 81-85

4. TÍTERES, MARIONETAS

El más conocido y utilizado históricamente medio de escenificación de los objetos animados son los títeres, marionetas, y otros especímenes cuya característica distintiva es que son figuras o muñecos que tienen una elaboración plástica previa al espectáculo, generalmente remiten al cuerpo humano o su síntesis, y están construidas con una técnica específica para ser animadas (guantes, hilos, varas, técnicas mixtas, etc.).

El títere presenta una imagen icónica del personaje o rol, unos rasgos y contorno que el constructor ha fijado y que son definitivos e inamovibles. Según Knoedgen el títere debería entenderse como una máscara teatral que ha sido aislada del sujeto representador, al cual no sustituye sino que le necesita, ya



que por muy elaboradamente mimética o humana que sea su apariencia, no es un sujeto escénico por si mismo.

Frecuentemente su imagen plástica está basada en arquetipos, síntesis de un tipo de comportamiento humano, con unos determinados rasgos físicos y psicológicos llevados a su esencia, de lo poético a lo grotesco, ellos presentan una concentración tal de lo humano, que se transforman en símbolos.

“Como los movimientos de cada figura son limitados , digamos de unos 10 a 15 movimientos y gestos diferentes , queda claro que es extremadamente difícil transmitir ciertas ideas al público partiendo de este número limitado de gestos”⁸ Como bien queda expresado estas figuras no pueden modificar sus rostros, son de alguna manera prisioneros de su apariencia y sus cuerpos artificiales, por lo tanto, no son aptos para mostrar una psicología variable, ni una gestualidad versátil como la humana.

Las diferentes técnicas de manipulación o animación de estos objetos, tienen su propia gramática, características, problemas y limitaciones específicos, definidos por su propia arquitectura, y el grado de distancia requerido por el animador.

5. CUERPO DEL ANIMADOR

Diferentes partes aisladas del cuerpo del animador crean al rol, como manos, pies, rodillas. El animador crea en escena la imagen del personaje y a pesar de que utiliza su propio cuerpo está animando un sujeto-objeto diferente de él mismo.



⁸ BOERWINKEL, HENK, en *Malic Revista de Marionetes* N°2 Edita Teatre Malic- Centre de Marionetes de la Fanfarra , Barcelona ,1991-1992.

6. SOMBRAS Y PROYECCIONES

Las sombras y las proyecciones presentan una dificultad conceptual, ya que lo que aquí ve el espectador no es el objeto, propiamente, sino una imagen del mismo. El objeto se presenta con una distancia física (como una pantalla que lo separa del espectador) y a veces también una distancia temporal con respecto a la escena (en el caso de que sea una imagen grabada y proyectada).

Las sombras son una cualidad de los cuerpos producida gracias a la acción de un punto luminoso sobre el objeto sólido o translúcido, y constituyen una replica imprecisa e impalpable del objeto.⁹ Son la proyección de un objeto sobre una superficie, de la misma manera que el objeto se transforma y se anima puede hacerlo su sombra o proyección. Así el cuerpo del animador proyectado en una pantalla se transforma en un ser separado y distinto de él mismo.

En el teatro de sombras las figuras tienen una consistencia material, que el espectador no ve directamente, pero que está presente al otro lado de la pantalla. Generalmente son figuras antropomórficas planas construidas de papel, cuero, o metal, aunque también pueden ser objetos tridimensionales y figuras abstractas. El animador permanece oculto tras la pantalla, y en muchas tradiciones ¹⁰ este es concebido como una especie de sacerdote, el servidor, narrador de fábulas sagradas e invocador de presencias sobrenaturales.

Las sombras, pueden ser concebidas como la prehistoria del cine y del video. La tecnología actual nos ofrece imágenes virtuales, o aún más allá, realidades virtuales que son integradas por los animadores contemporáneos. Cuando el objeto -inmaterial-rol actúa como un ser autónomo tienden a proponer poner en jaque la función escénica del ser vivo, el animador desaparece para dejar paso al constructor, o al director de escena.

La obra "Los ciegos" (2002) de Maeterlinck dirigida por Denis Marleau¹¹, parece cumplir los deseos del escritor simbolista. El elemento humano desaparece, los cuerpos de los actores se mecanizan y desmaterializan

⁹ FÀBREGAS, XAVIER Ver *"Il·lusió i realitat en el teatre d'ombres"* "El teatre d'ombres arreu del món. Les grans Tradicions" Pàg. 41.

¹⁰ El teatro de sombras tiene su origen en Oriente, sus formas tradicionales se conservan hasta hoy en día. Las más conocidas son el Wayang -Kult, (Indonesia), las Sombras Chinas e Indias, el Karagoz (Turquía, Grecia, países Árabes). Estas están vinculadas a manifestaciones de orden popular y o religioso.

¹¹ Fundador del Théâtre UBU (1982).



al ser reemplazados por la proyección de la imagen videográfica de sus rostros sobre unas máscaras blancas, máscaras receptáculos de la imagen de los actores, un hombre y una mujer, a veces multiplicada, que realizan todos los personajes. El efecto fantasmagórico, disimulado por una profunda oscuridad, da una apariencia real pero *"la ilusión no dura: la fe en aquellas imágenes no es absoluta, sino que la suspensión de la incredulidad jamás se completa. Aquella presencia se funde con una ausencia y el efecto es tanto más turbador, ya que la presencia es fuerte y la ausencia radical. La imagen niega la ausencia y la testimonia a la vez: niega la muerte y la conmemora (...)"*¹². Aquí las imágenes-objetos se transforman en receptáculos de la opacidad de la que hablaba Bensky, como un espejo incapaz de reflejar, un espejo sin alma.

7. AUTÓMATAS Y MÁQUINAS

Los Autómatas, son figuras cuyo funcionamiento les permite generar un movimiento que parece real, sin embargo estos son independientes del animador. La energía del animador es sustituida por medios mecánicos y o electrónicos, creando la ilusión de vida. El objeto deja de ser un instrumento. En general aquí salimos de la poética y especificidad del teatro de animación de objetos, puesto que se suprime la confrontación entre sujeto verdadero y objeto.

Sin embargo, un autómata o un robot, potencialmente, como cualquier objeto, pueden entrar en la dinámica del teatro de animación de objetos, cuando en vez de suprimir la presencia humana con el fin de acentuar la vida ilusoria del objeto, se juega escénicamente con la problemática del hombre y la vida artificial.

En este siglo, los avances de la ciencia y de la técnica, acercan cada vez más la posibilidad de la creación de "seres artificiales" incluso con "inteligencia artificial". Así como los artistas de las vanguardias no pudieron abstraerse a los progresos de su época, o al menos a lo que su imagina-



ción les dictaba, tampoco lo hacen los artistas de la nuestra.

Por ejemplo; en la instalación performance, Epifanía, Réquiem, Marcel.lí Antúnez propone una máquina prótesis destinada a albergar el cuerpo de un hombre. Aquí la máquina se transforma en la generadora de vida, de gestos programados. Réquiem es la máquina que mueve al difunto, el hombre es aquí lo inmóvil, lo inerte, él es aquí el autómatas, el cadáver y la máquina es la que vence sarcásticamente a la muerte, siendo ella la que genera el movimiento. Los espectadores se transforman también en cómplices de la máquina, ejerciendo el poder, ya que unos mecanismos censores captan sus movimientos, generando que la máquina se active y produzca diferentes comportamientos programados, como gestos, baile, saludo, etc.¹³

Como hemos visto anteriormente el objeto-rol es camaleónico, ya que puede servirse de infinitos medios materiales para su escenificación, sin embargo estos medios no constituyen por si mismos un fin, sino que ayudan al animador a transformar el objeto en un rol conductor de la acción del espectáculo. Como el actor se transforma, el objeto puede ser utilizado o transformado formalmente, las decisiones plásticas y funcionales sobre él incidirán en la recepción del espectador... máscaras, materiales, títeres, objetos, proyecciones, máquinas... entran a poner en juego las contradicciones del objeto deseando ser sujeto, sobre su artificialidad, pero también su relación compleja y cambiante con el animador.

¹³ GIANNETTI CLAUDIA, (Editora) (VVIAA) *"Artefacto & Ciencia, Marcel.lí Antúnez Roca, EPIFANÍA"* Fundación Telefónica, División Arte y Tecnología, Madrid, 1999.

¹⁴ Ver capítulo II: Sujeto desplazado y multiplicado: el animador

El animador y su presencia escénica

Hemos definido anteriormente al animador como un sujeto desplazado y multiplicado¹⁴, decíamos que por una parte él desplaza sus cualidades activas al objeto otorgándole voz y movimiento, y que además, al trasladar esta energía multiplicaba su presencia colmando la ausencia que es

el objeto, es decir, interfiriendo en las leyes fiables de la percepción y transformándolo en sujeto. El animador confina la presentación del rol en el objeto animado, en vez de presentarlo él mismo a través de su cuerpo. En este procedimiento, no pierde su presencia real, sin embargo, se queda sin rol dentro del espectáculo. ¿Qué es él mismo, entonces? ¿Qué es su propia presencia dentro del espectáculo? ¿Qué funciones cumple? ¿Puede estar presente y sin embargo ausente de la escena? Los diferentes grados de su presencia-ausencia en relación con los objetos que anima constituyen un eje compositivo en la poética de la animación de objetos.

En cada escenificación, el animador, aparte de escoger los materiales específicos a los que delega el rol, puede escoger que hará con su propia presencia. Como hemos visto anteriormente, el teatro de animación de objetos es inherente a una confrontación entre objeto y sujeto. Cuando no existe esta conciencia, cuando el acento del animador está en recrear seres humanos en miniatura, se está negando la teatralidad, ya no hay confrontación sino simulación. Cada vez que en el teatro de objetos animados se nos recuerda que lo que vemos es artificial, que los objetos animados son objetos que no tienen autonomía, que son seres ficticios, teatrales, aparece en escena la presencia del verdadero sujeto escenificador.

1. INVISIBLE

"(...) De lo que no me di cuenta en ese momento, fue que en realidad eran las mentes y los méritos de los invisibles titiriteros los que en realidad me habían manipulado inteligentemente, a mi y al resto del público, para convencernos de su mundo de fantasía. ¿Cómo lo hicieron? Ahora se que un titiritero manipula a sus títeres para manipular a su público. Y si el titiritero lo logra, es sólo porque su público quería ser manipulado. Los títeres son la clave en este intercambio sutil de comunicación entre el titiritero y el público"¹⁵

¹⁵ TRANTER, NEVILLE
"Manipulator" En revista
"Malic Revista de
Marionetes" N°2 Pág. 53



El animador no oculta su presencia, aunque no esté de cuerpo presente en escena. Más allá de que se refuerza la ilusión de autonomía del objeto, el estar oculto proporciona al animador una especie de refugio liberador, una especie de licencia; por una parte el objeto-rol puede desinhibirse por completo, ser todo lo primitivo y mordaz que quiera y que a un ser humano no se le permite. Por otra el objeto-rol puede entrar de lleno en un mundo propio y fantástico. El público sabe o adivina que detrás de la delgada cortina está el animador, como autor o creador, y esto le proporciona un placer libertador enorme.

La pequeña compañía holandesa de Henk Boerwinkel¹⁶ "Figurentheater Triangel" (años 80-90), en sus "20 historias breves" trabajaba creando un tipo de atmósfera surrealista que Xavier Fábregas describía así: *"la lucha entre el hombre insignificante y las fuerzas encarnadas por personajes gigantescos resulta una constante (...) surgen formas humanas y zoológicas que condensan la atmósfera. Nos hallamos transportados a un mundo cruel (...) en que lo fantástico no es más que una traslación angustiada de lo real."*¹⁷. Sus muñecos, aparecen creando un mundo alternativo y mágico, muchas veces siniestro, en que él se revela como creador, así animador se descubre, se confiesa implícitamente como "el verdadero sujeto" que acciona al objeto. En un número, un Polichinela intenta trepar por sus hilos hasta que se encuentra con las manos del animador. Boerwinkel a aparece así ante el objeto animado como un ser con voluntad, que contradice la voluntad de ser autónomo del objeto. Sin embargo, al final de la escena Polichinela logra después de un forcejeo quitarle el mando y se lleva su cruz, entonces las manos del animador se caen, evidenciando de esta manera las relaciones de poder, dependencia, de conflictos entre ambos. Similar es el número de una las marionetas de Philippe Genty, "Pierrot", al que nos referimos en el primer capítulo.

¹⁶ Algunos de sus espectáculos fueron registrados por JIM HENSON, "The world of Puppetry", entrevista a Henk Boerwinkel, 1985

¹⁷ FERNANDEZ LERA, A. "Figurentheater Triangel, Muñecos para mayores". En Cuadernos el Público N° 22 Teatro Holandés: Escenario de la modernidad. Cita a Xavier Fábregas.

¹⁸ MESCHKE, MICHAEL "Una Estética para el teatro de títeres. Publican UNIMA, Gobierno Vasco, Instituto Iberoamericano (sin año) Pág. 32.

¹⁹ En el Bunraku, cada muñeco (de unos 0.90m a 1,35m), es manejado por tres operadores que mueven el objeto con gran destreza y coordinación. Otro actor, el tayu o recitador del Joruri (forma poética semejante al drama épico) recita el poema acompañado del intérprete de Shamisen

(instrumento de tres cuerdas). A través de la interpretación conjunta se explica por medios musicales el desarrollo de la historia, la descripción de la escena, el movimiento, la personalidad de los

2. A LA VISTA

Cuando el animador aparece en escena se plantean diferentes problemáticas. El animador ya no está confinado al espacio extra escénico, ahora su propio cuerpo se rige por las leyes de la escena: las del espacio escénico del que debe apropiarse puesto que al estar presente está significando. El público puede ver ahora sus gestos, sus manos, la técnica de manipulación del objeto queda a la vista. El procedimiento se muestra despojado de todo ilusionismo, apelando a la más pura convención teatral, enseña ahora las vértebras de su sistema, animador y objeto animado son ahora polos expuestos de una misma línea en tensión.



personajes de la obra, los sentimientos y emociones de los personajes. El principal de los manipuladores del muñeco, el Omo-zukai introduce su mano izquierda en una obertura que se encuentra a la altura de la cadera y sostiene la vara del cuello entre los dedos pulgar e índice, soportando el peso del muñeco que puede variar entre seis a veinte kilogramos. Con la otra mano mueve un brazo del muñeco. El brazo izquierdo es manejado por el Hidari-zukai, y las piernas por el tercer asistente, el Ashi-zukai, quien mueve unos ganchos en forma de L sujetos en la parte posterior de los talones del muñeco. *"Temas sobre Japón"*, código N° 05515-0388, The International Society for Educational Information, Inc., Tokyo.

La presencia del animador en escena puede tener matices muy diferentes que varían su significación y función en la escena. Según Michael Meschke, el movimiento que tenga el animador puede hacerlo más o menos presente para el espectador. Él puede transformarse en *"una presencia que trabaja, nada más"*¹⁸. Por ejemplo, en el Bunraku¹⁹, teatro de títeres tradicional japonés que influenció de manera considerable el teatro de animación de objetos en occidente en el siglo XX, las figuras son manipuladas por tres operadores cuya presencia, bordea los límites del vacío. Los movimientos de la marioneta, cuentan con detalladas reglas por lo que los animadores deben tener una coordinación perfecta. En la mayoría de las ocasiones estos llevan unas túnicas negras, conocidas como Kurongo y unos capuchones que les cubren el rostro. Los animadores permanecen en escena junto al muñeco, totalmente visibles para el espectador, solamente se cubren con estas vestimentas negras, que en la tradición japonesa, representan la invisibilidad o la nulidad. Toda su energía, esta concentrada y coordinada hacia el objeto. Sus cuerpos



existen por y para el objeto animado de manera anónima: aquí más que nunca los operadores y el objeto son una unidad: ambos son "el sujeto escénico". La presencia del animador es aquí de un carácter funcional y abstracto, está "objetivada", él no participa directamente de la acción ficcional sino como fuente de energía pura.

El animador puede escoger participar no sólo como fuente de energía sino como individuo. Esto puede hacerlo como vimos anteriormente evidenciando su existencia desde el espacio extra escénico, pero cuando permanece al costado del objeto la relación de instrumento del objeto se acentúa.

También es posible que el animador, decida interpretar el mismo rol que el objeto dentro del espectáculo. Es decir, el rol esté doblado, como el muñeco del budú representa y es a la vez es la persona, y si se "daña" la esfinge, se daña también la persona, animador y objetos están ligados en una misma existencia ficcional. Como por ejemplo en la Clase Muerta, las figuras de cera son las infancias muertas de los ancianos. Objetos animados y sujetos reales se identifican, en este caso de manera conceptual y metafórica, presentan diferentes caras de la misma moneda. Aquí el animador pasa a convertirse también en un actor. Otro ejemplo de esto, nos lo proporciona Knoedgen, en el trabajo Grandir, de los grupos franceses Nada i Théâtre Escarlata :



los animadores representan una misma identidad que unos simples paños amorfos. En una escena uno de los paños se "bebe" un codiciado vaso con agua (el trapo queda absolutamente mojado) y entonces otro animador *"se apodera de la figura-trapo que había bebido" ilegalmente i la retuerce con fuerza. Inmediatamente, el manipulador a quien han robado el trapo reacciona (...) gime se retuerce de dolor como si fuese el mismo a quien están estrujando"*²⁰

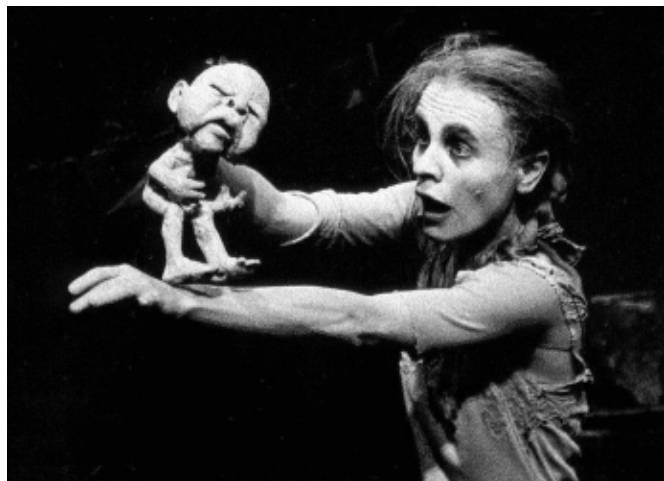
²⁰ KNOEDGEN Op. Cit.
Págs. 70-73

²¹ STUFFED PUPPET THEATRE "Frankenstein", Alemania, 1999. Documento Audiovisual, Biblioteca del Institut del Teatre.

El animador puede también escenificar un rol desde él mismo independiente al del objeto. Es un actor, que no sólo representa un rol desde su propia corporalidad, sino que además representa roles diferentes a través de los objetos. Un magnífico ejemplo de esto nos lo enseña Neville Tranter, actor, marionetista y director de la compañía Stuffed Puppet en Ámsterdam, en RE FRANKENSTEIN (2000), por ejemplo, es el encargado de hacer a la horripilante hija, al detective, al doctor y a su asistente representado por el mismo.²¹

3. LA RELACIÓN DE PROXIMIDAD ENTRE ANIMADOR, OBJETO, Y ESPECTADOR; UN PASO POR LA TECNOLOGÍA.

Hemos visto antes como la presencia del animador constituye un eje fundamental dentro de la poética de la confrontación. Las decisiones que toma el animador con respecto a su propia participación están además en directa relación con la distancia desde la cual él se apropia de su instrumento y hace participar al público. El grado de distancia acarrea consigo: el nivel de identificación del animador con su instrumento, el nivel de mediación tecnológica, y por lo tanto también en rango de espontaneidad entre objeto animado, animador y espectador.



Ilka Schönbein, por ejemplo, que se presenta como una compañera actriz-animadora al costado de su instrumento, describe de forma pasional el grado de identificación con el objeto que anima "... *No guardé los hilos entre las manos. Dejé la marioneta tomar posesión mí, de mis manos, luego de mis piernas, mi cara, mis nalgas, mi vientre, y mi alma. Sólo está la voz que (aún) no le suministré. No soporté la distancia, y a veces su proximidad me es insostenible.*"²² Cuando el animador anima el objeto desde su propio cuerpo el grado de identificación es mayor, es el caso por ejemplo del títere de

²² Alternatives Théâtrales 65-60, Institut International de la marionnette, « Le théâtre dédoublé » Ilka Schönbein es marionetista y directora de teatro. Creó y dirige la compañía Theater Meschugge

guante en el que el animador introduce su mano dentro del títere o aquellos en que llega a introducir todo su cuerpo dentro (cuerpo marionetizado del actor, el actor revestido de formas). Cuando el animador y el objeto están en escena la tensión y contradicción entre los cuerpos reales y ficticios se intensifica, el espectador es invitado a participar como coautor, se necesita de su imaginación.

Por otra parte, Stephen Kaplin²³ propone un sistema de clasificación para definir el campo del "Puppet Theatre" basándose en la definición propuesta por Jurkowski : *"que el sujeto que habla, que actúa, hace uso temporal de fuentes de poder vocales y motoras que están fuera de él, que no son sus propios atributos"*²⁴ tomando como punto central dinámica entre "intérprete" y "títere": bajo dos aspectos cuantificables, distancia y radio. Distancia, dice el autor, es la grado de separación y contacto entre el interprete y el objeto que está siendo manipulado. Y radio, se refiere al número de manipuladores en relación al número de objetos (por ejemplo: una marioneta gigante movida por cientos de personas de Bread & Puppet)

Uno de los aspectos que más resaltan en su sistema de clasificación es la mediación tecnológica. Esta aparece con la distancia, sus medios más rudimentarios están representados por los hilos, o las varillas. Sin embargo, el autor también incluye a figuras manipuladas a través de el control remoto, la creación de dibujos animados, hasta figuras generadas por ordenador, hasta llegar incluso a la separación total entre el animador, objeto animado y público. Kaplin añade así, implícitamente, otro problema a su clasificación: el tiempo. Ya que "distancia" no sólo se refiere a la gama de distancia corporal sino también temporal, es decir la distancia temporal que existe entre que el animador da el movimiento y el objeto lo ejecuta y en la distancia en la que el espectador lo recibe . Por otra parte, dice, también puede existir distancia entre el objeto y su imagen, como es el caso de las sombras y las proyecciones.

²³ Dentro de BELL, JOHN (Editor) (VVI/AA) *"Puppets, masks and performing objects"*. KAPLIN, STEPHEN "A puppet Tree, A model for the field of puppet theatre" New York University and Massachusetts Institute of Technology. New York, 2001. Págs. 18 a 25.

²⁴ *Ibid.* Citado por el autor.

Notamos, con todo, que en la medida que esta distancia aumenta, la relación entre objeto animados y animador como escenificadores del rol no sólo se distancia sino que tiende a romperse: ya no hay tensión ni contradicción. Steve Tillis, por ejemplo, propone que las figuras diseñadas por gráficos de ordenadores, como animaciones, o las figuras que se filman a través de la técnica del stop-motion, y las figuras animatronic deben ser asumidas como "títeres modernos", fundamentando que este tipo de figuras tienen un proceso de construcción semejante al de las marionetas tradicionales y que ambas comparten el rasgo característico de presentar personajes desde un sitio de significación distinto que el del verdadero ser humano (seres imaginarios). Pero, al preguntarse sobre ¿qué es un titiritero? Responde "*Una persona que maneja un títere (tangible o virtual), en tiempo real está haciendo palpablemente lo que han hecho los titiriteros siempre; pero una persona que trabaja en un teclado con una marioneta virtual -a pesar de el hecho de que uno está controlando el movimiento del marioneta- no parece estar asociado a la misma actividad, a pesar de el hecho de que el resultado (es decir, movimiento de la figura) es igual. Esto nos conduce a una paradoja: la perspectiva del marionetismo (o marionetismo virtual, de todos modos) sin marionetistas reconocibles. Las computadoras han, uno puede decir, liberado la marioneta de su dependencia de titiriteros convencionales. Pero las computadoras, por supuesto, no han liberado la marioneta de la necesidad del control humano de una clase u otro - solamente del control en tiempo real del marionetista.*"²⁵. Como hemos visto anteriormente la presencia corpórea o incorpórea del objeto animado no parece tener limitaciones, no negaremos por tanto que este tipo de figuras pueden alcanzar su estatus. Pero, la tarea del animador no puede estar reducida al diseño del objeto como un sujeto independiente (aunque sea imaginario) sea esculpido o hecho por ordenador, ni al movimiento de la figura. Dibujos animados como los de Toy Story's, autómatas animatronic como los de Jurassic Park, pertenecen al mundo del cine²⁶, no han sido diseñados para una presentación en vivo, y además cuando el especta-

²⁵ Dentro de BELL, JOHN Op. Cit. TILLIS, STEPHEN "*The Art of the Puppetry in the Age Media Production*". Págs. 172 a 183.

²⁶ ROMAN PASKA "*Notes on puppet primitives and the future of fan illusion*". Op. Cit. Dice Roman Paska: "*El futuro del ilusionismo en el marionetismo está conectado a la evolución tecnológica del cine (...) El títere como objeto en la presentación viva sigue representando el "grado cero" del marionetismo (el punto desde el cual todos estiman el inicio)*"

dor los observa ni siquiera piensa en el “titiritero de Tillis”, puesto que está anulado como signo.

Algo diferente ocurre por ejemplo con el objeto animado en espectáculos como el de Théâtre de las oreilles de Valerie Novarina, los títeres son semi-robots en los que la cara del autor de la pieza es proyectada sobre un molde y la voz está grabada. El animador aparece tras una cortina de gasa y una mesa de mandos, él puede estar tomándose una coca-cola, pero no por eso deja de estar presente, su ausencia se convierte en un signo.

En síntesis, el teatro exige una concentración de personas en un espacio, en un tiempo determinado, como lo definía en términos esenciales Peter Brook²⁷: un espacio vacío que llama escenario desnudo, un hombre que camina por este espacio, y otro que lo observa, la diferencia es ese hombre en el teatro de animación de objetos es una unidad **“sujeto-objeto animado”**.

²⁷ Ver BROOK, PETER “El Espacio Vacío. Arte y Técnica del Teatro”, Ediciones Península, Barcelona, 1973.

ABIRACHED, ROBERT .

«*La crisis del personaje en el teatro moderno*». Publicación de la Asociación de Directores de Escena de España, Serie: Teoría y Práctica del Teatro N° 8, Madrid, 1994.

ABRAHAM A. MOLES.

«*Objeto y Comunicación*». En «*Los Objetos*» (VV/AA), Comunicaciones N° 13, Editorial Tiempo Contemporáneo, Argentina, 1971.

AMOROS, PILAR & PARICIO, PACO .

«*Títeres y Titiriteros. El lenguaje de los títeres*». Titiriteros de Binéfar, MIRA EDITORES, S.A., Zaragoza, 2000.

ARTILES, FREDDY

«*Títeres, historia, teoría y tradición*». Editorial Teatro Arbolé, Colección Librititeros, Zaragoza, 1998.

ATEINZA M. JESÛS (Con textos de Jordi Jané y Adolfo Ayuso),

«*Hilos, sueños y sombras, fotografías de Marionetas 1977-2003*» (Catálogo), IV muestra de Títeres y Juglares en el Monasterio de Veruela, Zaragoza, 2003.

BADIOU, MARYSE.

«*L'ombra i la marioneta o les figures dels déus*» Monografías 28, Publicacions de l'Institut del Teatre de la Diputació de Barcelona, 1988.

«*Las marionetas. La duplicidad del ser o no ser*» En «Malic; Revista anual de Marionetas N°2. Edita Teatre Malic- Centre de Marionetes de la Fanfarra, Barcelona ,1991-1992.

BALBET, DENIS

«*El pintor en el escenario*», en Cuadernos El público N° 28 «*Los pintores y el teatro*», Madrid, 1987.

BAIRD, BIL

«*The Art of the Puppet*», Machilla, New York, 1965.

BAIXAS, JOAN ARIAS.

«*ESCENES DE L' IMAGINARI. Festival Internacional de Teatre Visual i de Titelles de Barcelona. XXV aniversari.*». (VV/AA) MOLINA, VICTOR (Direcció i Coordinació) Edició i producció Institut d' Edicions de la Diputació de Barcelona, 1998

«*Situación del Teatro de Títeres contemporáneo*», en catálogo del Museo Internacional de Titelles d' Albaida MITA (v/a), Valencia, 1999

BENSKY, ROYER DANIEL

«*Recherches sur les Structures et la Symbolique de la Marionnette* ». (Primera édition 1971). Librairie Nizet, Saint Genoup, 2000

BROOK, PETER

«*El Espacio Vacío. Arte y Técnica del Teatro*», Ediciones Península., Barcelona,1973.



CLAIRE, HEGGEN,

"A la croisée du corps et de l'objet, petit parcours personnel dans et hors le Théâtre du Mouvement", En « Theater Institut Nederland, Object Theatre, Body and Object, Blue Report 6 » (V/A), Amsterdam, 1998.

CIRLOT, JUAN EDUARDO

"El mundo del objeto a la luz del surrealismo". Ed. Anthropos, Barcelona; 1986.

CIRLOT, LOURDES

"Las claves de las vanguardias artísticas en el siglo XX" Ed. Planeta S.A., España, 1991.

CONTRACTOR M. R. (VV/AA)

"Les grans tradicions populars: ombres i titelles" Monografias 7, Publicacions de l'Institut del Teatre de la Diputació de Barcelona, 1982

CRAIG, EDWARD GORDON

"Del arte del teatro" Título original: *"On the art of the theatre"* Traducción de Aníbal Ferrari. Librería Hachette S.A., Argentina, 1957.

DIEDER, JULIA

"Diccionario de Filosofía", Laurusse Planeta, S.A. Barcelona, 1995.

FÀBREGAS, XAVIER

"Il·lusió y realitat en el teatre d'ombres". Dentro de *"El teatre d'ombres arreu del mon. Les grans Tradicions"* Monografies 14, Publicacions de l'Institut del Teatre de la diputació de Barcelona

FETTING, HANSJÜRGEN

"Glove and Rod puppets", originalmente publicado en Alemania bajo el título "Hand and Stabpuppen" en 1970, Gran Bretaña, 1973.

PHILIPPE GENTY, *"Cuerpos en el Espacio"* en revista PUCK "El títere y las otras artes" N° 4 Éditions Institut International de la Marionnette/Centro de Documentación de Títeres de Bilbao, 1992, Págs. 81-85

GILLES, ANNIE

« *Le jeu de la Marionnette, L'objet intermédiaire et son métathéâtre* », Publications Université Nancy II, 1981

"El teatre d'ombres arreu del mon. Les grans Tradicions"(VV/AA) Monografies 14, Publicacions de l'Institut del Teatre de la diputació de Barcelona (AÑO 19???)

GIANNETTI CLAUDIA, (Editora) (VV/AA)

"Artefacto & Ciencia, Marcel.II Antúnez Roca, EPIFANÍA" Fundación Telefónica, División Arte y Tecnología, Madrid, 1999.

GOLDBERG, Roselee

"Performance Art", Ed. Destino Thames and Hudson, S.A. Título Original: "Performance: Live Art 1909 to the Present", Barcelona, 1996

GÜNTER BERGHAUS.

"Italian Futurist Theatre, 1909-1944". Oxford University Press, USA, 1998.

GOMEZ DE SILVA, GUIDO.

Breve Diccionario Etimológico de la Lengua Española. Fondo de cultura Económica, México 1991.

JARRY, ALFRED

"Ubú rey" Edición Lola Bermúdez Madrid Catedra, 1997.

JURKOWSKI, HENRYK

"Consideraciones sobre el teatro de títeres", Centro de Documentación de Títeres de Bilbao, Colección de Ensayos Editado por Concha de la Casa, 1990.

"A History of European Puppetry, Volume II: The Twentieth century". Collaborating Editor, Penny Francis. The Edwin Mellen Press, USA, 1998.

"Vacas gordas; vacas flacas" en revista PUCK "El títere y las otras artes" N° 5 **"Tendencias Actuales"**. Éditions Institut International de la Marionnette/Centro de Documentación de Títeres de Bilbao, 1993.

JOTTERAND; FRANCK

"El nuevo teatro Norteamericano". Título original: *Le Nouveau Théâtre Américain*. Barral Editores, Barcelona 1970.

KANTOR, TADEUSZ

"¡Que revienten los artistas!" Artículos: "Tadeusz Kantor y el Teatro Cricot 2", de Denis Bablet, "Con Tadeusz Kantor, entrevista de Franco Quadri) Cuadernos El Público 11, Centro de documentación teatral, Madrid, 1966

"El teatro de de la muerte" Selección y presentación de Denis Bablet. Ediciones de la Flor, Buenos Aires ,1987.

KAPLIN STEPHEN

"Puppetry into the next millenium". En revista "Puppetry international; the puppet in contemporary theatre", film & media. Editor Andrew Periale, 1994, USA.

"A Puppet Tree: A Model for de field of the puppet theatre" Dentro de **"Puppets, masks and performing objects"**. (W/AA). BELL, JOHN (Editor) New York University and Massachusetts Institute of Technology. Anteriormente publicado en The Drama Review (Vol.43 N° 3, 1999), New York, 2001.

KLEIST, HEINRICH VON

"Sobre El Teatro de Títeres y otros ensayos de arte y filosofía" Ediciones Hipertrión, Madrid, 1988.

KNOEDGEN, WERNER.

"El teatre impossible. Per una fenomenologia del teatre de figures". Traducció: Andreu Carandell. Edició del Institut del Teatre de la Diputació de Barcelona, 2003.

LISTA, GIOVANNI **"El espacio marionetizado"** en revista PUCK Nº 1 "La vanguardia y los títeres" Éditions Institut International de la Marionnette. C. de Documentación de Títeres de Bilbao.

KRYSINKI, WLADIMIR.

"La marionette dans le corps polymorphe du théâtre". En "Acercamientos al teatro actual 1970-1995", Fdo. y Alonso de Toro (eds), Ed. Madrid, Iberoamericana, 1998.

MARTIN, JOSEP A.

"El Teatre de Titelles a Catalunya. Aproximació i Diccionari Històric" Publicacions de l' Abadia de Montserrat, Barcelona, 1998.

MESCHKE MICHAEL

"Una estética para el teatro de títeres" Publican UNIMA, GOBIERNO VASCO, INSTITUTO IBEROAMERICANO (sin año)

MOLINA, VICTOR (Direcció i Cordinació) (VV/AA)

"ESCENES DE L' IMAGINARI. Festival Internacional de Teatre Visual i de Titelles de Barcelona. XXV aniversari." Edició i producció Institut d' Edicions de la Diputació de Barcelona, 1998

PLASSARD, DIDIER

« **L'acteur en effigie** » Edition de L'Âge d'Homme, Lausanne, 1992.

"EL cuerpo estremecido del hombre" en de revista PUCK "El títere y las otras artes" Nº 5 **"Tendencias Actuales"** Éditions Institut International de la Marionnette/Centro de Documentación de Títeres de Bilbao, 1993.

PORRAS, FRANCISCO,

"TITELLES, Teatro Popular" Biblioteca de Visionarios Heterodoxos y Marginados, Editora Nacional Madrid, 1981.

PORRAS, FRANCISCO, (VV/AA)

"TÍTERE. Repaso por el Boletín de la Unión de Titiriteros y de la Asociación Amigos de las Marionetas en Homenaje a Francisco Porrás" Editan Teatro Arbolé, Centro de Títeres de Bilbao, Teatro de Autómatas y Feria Europea de teatro para niños. Zaragoza, 2000.

PASKA, ROMAN.

Artículo dentro de FEHER, MICHEL, NADDAFF, RAMONA y TAZI, NADIA (Editores) (VV/AA)

"Fragmentos para una historia del cuerpo humano" (Primera Parte) Taurus, Alatea, Alfaguara S.A., Madrid, 1990.

"Notes on puppet primitives and the future o fan illusion". En "The language of the Puppet", Laurence R Kominz and Mark Levenson, (editores) Pacific Puppetry Center Press a unit of Tears of Joy theatre, Vancouver , Washington, 1990.



SAN MARTIN, SANCHEZ (Selección, Introducción y notas)

"La mirada nerviosa. Manifiestos y textos futuristas". Edita Diputación Foral de Guipúzcoa. Arteleku, Forum de las Artes. Guipúzcoa

SÁNCHEZ, JOSÉ A.

"Dramaturgias de la Imagen", Ediciones de la Universidad de Castilla La Mancha. Colección Monografías N° 16. Castilla-La Mancha, 1999.

SÁNCHEZ, JOSÉ A (editor) (VV/AA)

"La escena moderna, manifiestos y textos sobre teatro de la época de las vanguardias" Ediciones Akal, S.A., 1999.

SHULTZ, BRUNO

"Tratado de los maniqués o el segundo génesis". En revista "Máscara" cuaderno iberoamericano de reflexión sobre escenología" año 10, N° 26-34, Enero-Abril, México, 1994.

SCHLEMMER, OSKAR

"Investigaciones sobre el espacio escénico" (VV/AA), Editor Alberto Corazón, Madrid, 1970.
"Escritos sobre arte: Pintura, teatro, danza." Paidós Ibérica, 1987

TRANTER, NEVILLE

"Manipulator" En revista ***"Malic Revista de Marionetes"*** N°2 Edita Teatre Malic- Centre de Marionetes de la Fanfarra, Barcelona ,1991-1992.

UBERSFELD, ANNE

"La Escuela del Espectador" Serie: teoría y practica del teatro N° 12, publicaciones de la Asociación de Directores de Escena de España, Madrid, 1996. Traducción de Silvia Ramos. (Edición Original Lire le théâtre volumen 2).

TILLIS, STHEPHEN

"The Art of the Puppetry in the Age Media Production". Dentro de ***"Puppets, masks and performing objects"***. (VV/AA). BELL, JOHN (Editor) New York University and Massachusetts Institute of Technology. Anteriormente publicado en The Drama Review (Vol.43 N° 3, 1999), New York, 2001.

VALENTINI; VALENTINA.

Després del Teatre Modern" Edició del Institut de la Diputació de Barcelona, 1991

WINGLER, HANS M,

"La Bauhaus". Editorial Gustavo Gili, S.A. Título Original: "Das Bauhaus" versión castellana de Francisco Serra Cantarell. Barcelona 1980.



Revistas

ADE, Revista de la asociación de directores de España, Nº 87. Martínez Roger, Ángel, ***"De Gordon Craig a Prampolini: El actor – objeto - Icono"***, Madrid, 2001.

PUCK "El títere y las otras artes" Nº 1 ***"La vanguardia y los títeres"*** Éditions Institut International de la Marionnette/Centro de Documentación de Títeres de Bilbao, 1991.

PUCK "El títere y las otras artes" Nº 4 ***"Cuerpos en el Espacio"*** Éditions Institut International de la Marionnette/Centro de Documentación de Títeres de Bilbao, 1992.

PUCK "El títere y las otras artes" Nº 5 ***"Tendencias Actuales"*** Éditions Institut International de la Marionnette/Centro de Documentación de Títeres de Bilbao, 1993.

CUADERNOS EL PÚBLICO Nº 28 ***"Los pintores y el teatro"***, Madrid 1987.

ALTERNATIVES THEATRALES 65-60, Institut International de la marionnette, **« Le théâtre dédoublé »**

ALTERNATIVES THEATRALES 72, Institut International de la marionnette. **« Vox d'auteurs et marionnettes »**

ALTERNATIVES THEATRALES 78-79, ***"Festival d'Avignon 1980-2003"***. Denis Marleau. Les Aveugles, 2002. Banu, Georges.

ALTERNATIVES THEATRALES 73-74, ***"Modernité de Maeterlinck, Denis Marleau"***

"MÁSCARA; ***cuaderno iberoamericano de reflexión sobre escenología***" año 10, Nº 26 – 34, Enero-Abril, México, 1994.

"PUPPETRY INTERNATIONAL; ***the puppet in contemporary theatre, film & media***". Editor Andrew Periale, 1994, USA.

MALIC ***Revista de Marionetes*** Nº2 Edita Teatre Malic- Centre de Marionetes de la Fanfarra ,Barcelona ,1991-1992.

Documentos audiovisuales

"XI Festival Internacional de Teatre de Titelles de Barcelona". (Grabaciones de prensa y programas de televisión), 1994.

M. CARBONEL, MERCE GOST, *"La cónina/Lacónica Ombres d` Objectes trobats"* Premi Joseph, 1997.

HUGO E INÉS, *"Le aventure de Ginocchio"*, Donació al Institut del Teatre. SA

JIM HENSON, *"The world of Puppetry"*, entrevistas a *Sergei Obraztsov, Philippe Genty, Bruce Schwartz* y *Henk Boerwinkel*, 1985 .

STUFFED PUPPET THEATRE *"Frankenstein"*, Alemania, 1999.

LE COMPAGNIE PHILIPPE GENTY. *"Ne m'oublie pas"* 1992. *"Désirs "* y *"Dérives"*.

REININGER, LOTTE . *"Un film sobre la vida y obra de Lotte Reininger 1988-1976"*.

SCHEPERS, HEINER *"Heiner Schepers, titellaire alemany"*, INTERNATIONS.

WEISS, DAVID & FISCHLI, PETER. *"Der lauf der Dinge"* (*La fuerza de las cosas*, 1987).

HEGGEN, CLAIRE & YVES MARC *«Le théâtre du Mouvement, rétrospective 1975-1996»*.

Páginas web

TANTANIAN, ALEJANDRO. *"Un leviatán teatral. Un recorrido por la historia el periférico de objetos"*, BUENOS Aires 2002. EN LA PÁGINA WEB DE ANA ALVARADO www.analvarado.com/ Sobre "El Teatro Periférico de Objetos"

ANTÚNEZ, MARCEL.LI www.marceliantunez.com

YOMIURI.CO.JP <http://osaka.yomiuri.co.jp/bunraku/english/> Sobre el Bunraku

VERONESE, DANIEL www.autores.org.ar/dveronese/

