

Cómo convertir al objeto en personaje

(y que el espectador también lo vea)

Podemos hablar de dos aspectos principales a través de los cuales se convierte al objeto en personaje: la convención y la animación¹.

La convención es el acuerdo, tácito o explícito, establecido entre el espectador y el manipulador (o manipuladores) que indica que el objeto no va a ser utilería y/o escenografía sino que va a funcionar como personaje. Es una convención específica que se suma a las convenciones propias del teatro.

Dentro de la animación se engloban todos los procedimientos utilizados para mover al objeto y los utilizados para conducir la percepción del espectador, teniendo como fin crear una ilusión de vida.

En un sentido más amplio, podemos pensar la división anterior en una dimensión conceptual y otra física. Dentro de la dimensión conceptual podemos pensar la metáfora (sinécdoque o metonimia), la historia del objeto y el campo semántico del mismo. Mientras que en la parte física podemos pensar también en una hiper presencia, como plantean algunos autores. El objeto existe y está presente como tal, con todas sus características propias, además de representar. Se deforma, se rompe e, ilusoriamente ante nuestra percepción, se mueve solo y "vive".

Esta división es tal, sólo a nivel teórico. Si el espectador se niega a "crear" la convención de que el objeto "cobra vida" no importa lo bien manipulado que esté ni todos los principios que se utilicen para conducir su atención. Hay espectadores así. No se sabe si han tenido terribles experiencias en su niñez o si los espectáculos de títeres y objetos que vieron los dejaron traumatizados. Creen que todo es un juego de niños e incluso que ni para los niños es legítimo este arte. No podemos aquí responsabilizarnos por los malos espectáculos que vieron ni por sus traumas. Por otro lado puede ocurrir que la metáfora sea muy potente y que nuestro espectador esté "entrenado" en el culto lenguaje del teatro de objetos, pero luego la manipulación distraiga con un mal procedimiento y mostrando constantemente al manipulador, dejando así al descubierto la maquinaria teatral, sin que esto sea realmente la intención poética de los creadores.

¹ Gershanik, P. Teatro de Objetos por Phillippe Genty. Teatro Físico Lecoq & Clown. http://gershanik.blogspot.com/p/teatro-de-objetos.html?id_curso=99

Dice Rafael Curci en su libro "Dialéctica del titiritero en escena":

Durante una representación titiritera el espectador acepta las convenciones particulares, esa singular *lectura* que le imponen los títeres. Su conciencia de que los muñecos no están vivos así como la supuesta *veracidad* del universo que habitan se modifica a medida que los personajes muestran una vida escénica **plausible, convincente**².

Y como también explica Luís Rivera Lopez:

...sucede que mientras un actor entra a escena y debe convencer, a través del transcurso de un tiempo de su actuación, al espectador del hecho de que está actuando en un contexto dramático, y por lo tanto es digno de ser depositario de la afectividad de quien comparte el rito teatral en el rol de público, el títere, aparece y es el personaje. Casi no precisa del transcurso del tiempo. Impacta en forma inmediata por su formulación plástica y por el hecho, justamente de no ser un sujeto, se prepara y prepara a todos los participantes en forma instantánea para iniciar el juego.

Ahora bien, los límites de tal fenómeno, también están dados por el propio devenir temporal, ya que como este transcurre inevitablemente, bien puede el titiritero traicionar a los pocos instantes de comenzado el tiempo dramático la buena comunicación lograda por razones inherentes al objeto-personaje³.

Cabe señalar aquí que, si bien cuando el títere construido especialmente para la escena, al presentarse, es el personaje inmediatamente, no ocurre lo mismo con el objeto corrido de su función cotidiana. Sino todo lo contrario. El objeto en escena no se convierte en personaje hasta que no es manipulado o referenciado por un actor⁴.

Podemos concluir que la convención sostiene y se sostiene a través de la manipulación coherente y precisa. Luego, el artista más audaz podrá jugar a romper la convención o introducir el error y encontrarse con los límites y mostrar los hilos o al manipulador a voluntad y con un sentido poético y comunicacional.

Quizás porque la parte física del asunto sea trabajada en forma práctica y vivencial, es que resulte muy difícil, sino imposible, encontrar material teórico específico al respecto. Al plantear este trabajo no quiero poner la teoría por delante de la práctica, sino aportar algunas reflexiones al respecto e iniciar un análisis más profundo del tema.

Metáfora

Siempre que hacemos teatro de objetos estamos realizando una metáfora. Se reemplaza al ser humano o animal (con conductas humanas) por un objeto. ¿A quién puede interesarle

² Curci, Rafael (2007). "Sinécdoque, metonimia y metáfora". En *Dialéctica del titiritero en escena: una propuesta metodológica para la actuación con títeres*. Buenos Aires, Colihue. pp. 54

³ Rivera López, Luis (2009). *Teatro & Títeres*. Colección Cuadernos de Picadero N°17. Buenos Aires, INT.

⁴ Según algunos autores el objeto puede convertirse en personaje sin que necesariamente se lo manipule

la vida de una vela que se derrite si no fuese comparada con las pasiones humanas?⁵ Se da un problema cuando el procedimiento es demasiado obvio para el espectador. En contra de esta idea, muchos artistas piensan que no hay nada que entender y se ubican en el extremo opuesto. Se corre el riesgo de que cualquier cosa pueda significar cualquier otra y caer en un completo sinsentido.

Direccionamiento de la percepción del espectador (títere-neuro-magia)

Es aquí donde me quiero detener y quizás aportar algo a la teoría existente sobre el Teatro de Objetos. Luego de algunos años observando a mis alumnos y tratando de encontrar principios o reglas que faciliten o ayuden desde lo puramente técnico al manipulador, he desarrollado estas ideas que llamo títere-neuro-magia, cruce entre magia, teatro de objetos y las neurociencias⁶.

La titiritera argentina Ana Alvarado plantea comenzar el proceso dramático desde el caos y la materia:

Concebir la dramaturgia desde la imagen como un mapa no es otra cosa que una forma de acceso, una puerta, una forma de construir y de leer en los signos del ensayo los sentidos que la obra tiene sin hacer el camino inverso, sin imprimirle los sentidos desde afuera, dejar que la materia los proponga. Hablamos de materia refiriéndonos a todo lo que forme parte del **campo de percepción del espectador**. La tarea consiste en encontrar en el caos de información las uniones que permiten que el sistema teatral comience a funcionar como un todo, como un sistema poético comunicador, como algo más que la suma de sus partes, como una maquinaria creadora de sentidos que no parte del orden sino del más confuso de los desórdenes. No acomodar sino ver en el desastre el sistema perfecto, sus líneas de fuerza, sus relaciones ocultas hasta descubrir su perfección, sin juzgar. En este sentido el caos no es ya un elemento dispersante sino el elemento necesario para el ejercicio dramático con objetos⁷.

La idea es dar herramientas para poder reforzar las *líneas de fuerza y las relaciones ocultas* a voluntad, sin necesariamente caer en el signo obvio o por el contrario ilegible.

Como siempre digo a mis alumnos (y decía mi profesora), "la última verdad la tiene el escenario. Prueben." Es decir, todos los principios aquí expuestos pueden que, combinados o en circunstancias particulares, se vean contradichos. Esto es natural, ya que la percepción resulta de la combinación de todas las variables que se ven involucradas y no funcionan igual que si se las aísla.

Una forma típica de centrar la atención del espectador en el objeto es ocultando al manipulador, pero también podemos dejar al mismo a la vista y lograr, como los magos, que la

⁵ Mauricio Kartun. Escritos sobre dramaturgia y teatro de títeres. Móin Móin. Revista de Estudios sobre Teatro de Formas Animadas. Argentina, Universidad de San Martín. pp. 20

⁶ Rieznik, Andrés (2015). Neuromagia. Qué pueden enseñarnos los magos (y la ciencia). Buenos Aires, Siglo XXI Editores.

⁷ Alvarado, Ana (2016). Teatro de objetos. Manual dramático. Buenos Aires, INT.

mirada se dirija hacia el objeto. Más precisamente, lo que se dirige es la atención del espectador y no necesariamente la mirada como veremos más adelante.

Los principios que desarrollaremos son los siguientes:

1. Dirección de la mirada del/los manipulador/es
2. Quietud inicial (redundancia de estímulos)
3. Modo de agarre (forma de tomar al objeto)
4. Cambios de agarre (Lapso de olvido)
5. Distracción
6. Precisión vs dificultad / Control vs descontrol / Caos elegido y organizado vs azar errático.
7. El orden de los factores altera el producto
8. Ritmo y expectativa
9. Relación entre el cuerpo del manipulador y el objeto. Ojos del manipulador y altura del objeto. Tamaño del objeto.
10. Sonido (Audiovisión)
11. Contrastes.

1. Dirección de la mirada del/los manipulador/es⁸

Como regla general la mirada del manipulador siempre debe dirigirse hacia el objeto manipulado. Esto hace que el espectador también lleve su mirada al mismo. En cuanto el manipulador deja de mirar al objeto aparece él.

Sin embargo hay casos en los que no se cumple este principio de ocultamiento. Si el objeto es muy grande y está a la altura de los ojos y la cabeza del manipulador está en un mismo plano (como ejemplo, pensar en los Bunraku), el manipulador aparece con más fuerza si mira al objeto. Aquí la única forma de desaparecer es colocando la cabeza del manipulador por detrás del objeto. No escondiéndose, sino corriéndose de la línea de mirada del espectador.

2. Quietud inicial

Es común que, por ansiedad, el manipulador principiante comience inmediatamente su animación. Pero lo ideal es comenzar desde la quietud. Luego de transcurridos unos instantes, el espectador comienza a percibir una redundancia de estímulos que hacen que cualquier modificación de este estado inicial cobre mayor sentido e impulso. Esto es muy útil cuando el objeto a manipular es pequeño.

3. Modo de agarre

Si el objeto es tomado de la forma en que se utiliza típicamente (un teléfono tomado por el tubo por ejemplo), es más difícil que el espectador lo corra de su función cotidiana. Como norma general, conviene tomar los objetos a manipular de una forma que permita precisión en el control del mismo, pero que en lo posible se aleje del modo de agarre para el que fue construido. Especialmente si el objeto es ergonómico (la gran mayoría).

⁸Ver: "Los 5 puntos mágicos" de Juan Tamariz, página 5, Misdirection

Figura 1: Tubo tomado de forma cotidiana. Figura 2: Tubo tomado desde abajo.



Figura 3: Plancha tomada de forma cotidiana. Figura 4: Plancha tomada sutilmente.



En las fotos de ejemplo, se ha ocultado intencionalmente la cara del manipulador para aislar la variable que estamos analizando en este punto, pero también para potenciar la idea de que, aunque está oculto, se lo percibe igual. En las figuras 1 y 3 es muy intensa la sensación generada de que el manipulador está por presionar el botón del perfume de ambiente y que hay alguien planchando. En cambio en las figuras 2 y 4, si bien es claro que hay alguien presente, el objeto cobra mayor importancia.

En el caso de la plancha antigua, al tomarla en la forma más sutil se pierde precisión. Es un objeto pesado. Sin embargo esto no debería limitar la exploración inicial del objeto ya que al profundizar se pueden descubrir muchas posibilidades. Este objeto se puede arrastrar cómodamente tomado en la forma indicada y tiene una forma triangular que remite a una serpiente por ejemplo.

4. Cambios de agarre

Cuando el manipulador cambia el lugar o la forma de sostener el objeto manipulado corre el riesgo de que el espectador lo "vea" y se pierda la ilusión creada hasta el momento. Para que esto no ocurra, el cambio debe ser prolijo y breve. Esto se relaciona con el principio mágico "lapso de olvido". Cuando la atención del espectador está capturada, se interrumpe y luego lo que vuelve a capturarla es potente y el lapso de interrupción es suficientemente pequeño (esto depende de factores que no vamos a analizar), todo es percibido como un continuo al punto de olvidar la interrupción. Aunque la interrupción llegue a los sentidos del espectador, no es percibida y por ende no se nota el cambio de agarre. El espectador continúa "enganchado" con la historia y el personaje creado. A medida que el lapso de tiempo

entre el primer agarre y el segundo aumenta, el espectador comienza a percibirlo como un ruido que lo desconecta de la ficción creada.

Cuando todo esto falla podemos recurrir al punto siguiente si es que no queremos mostrar la maquinaria teatral y que aparezca el manipulador en escena.

5. Distracción

Básicamente consiste en llamar la atención con otro personaje o dirigir la atención del espectador hacia un punto que no sea en donde está ocurriendo el cambio de agarre o la dificultad técnica del manipulador. Esto se genera aplicando todo lo visto, pero en lugar de conducir la atención hacia el propio objeto se la llevaría hacia el punto u objeto donde no está la dificultad.

Otra forma posible de distracción consiste en utilizar el principio de la magia que indica que un movimiento amplio y rápido oculta al movimiento corto. Pudiéndose aplicar en diferentes partes de un mismo objeto o en la escena en su conjunto, como en el párrafo anterior.

6. Precisión vs. dificultad / Control vs descontrol / Caos elegido y organizado vs azar errático

Cada vez que el manipulador pierde el control de su objeto, aparece a la vista del espectador.

Cuando se trabaja con objetos con partes que cuelgan y que no se pueden controlar directamente, por ejemplo, hay que tener en cuenta los movimientos derivados que se producen al manipular la parte que sí se puede controlar. El teatro de objetos requiere síntesis y en esto está su poder expresivo. Si se producen movimientos descontrolados e innecesarios se reduce la calidad del resultado.

7. El orden de los factores altera el producto

En el teatro de objetos no ocurre lo mismo que en las multiplicaciones. Es muy importante pensar el orden en que se dan las imágenes que recibe el espectador. Cuando el juego está en funcionamiento y el espectador ya ve al personaje es cuando pueden darse manipulaciones más arriesgadas.

Esto también se puede pensar desde la convención. Una vez creado el código recién ahí se puede romper.

8. Ritmo y expectativa

En los movimientos que implican un ritmo, puede aprovecharse a hacer cambios de agarre o tomar otros personajes en los tiempos intermedios a los pulsos. Para que funcione este principio, el ritmo debe ser preciso. Al igual que sucede en la música, si se mantiene el ritmo, el ejecutante hasta puede equivocarse en algunas notas. Por el contrario cuando el ejecutante se desfasa o pierde el ritmo inmediatamente se percibe el error.

9. Relación entre el cuerpo del manipulador y el objeto. Ojos del manipulador y altura del objeto. Tamaño del objeto.

Cuando el objeto a manipular es muy pequeño, es recomendable alejarlo de la cabeza del manipulador. La ocultación a medias no sirve. O se oculta al manipulador del todo o se lo muestra. Esto es muy claro en los trabajos que se hacen sobre una mesa. Muchas veces tien-

den a semiocultarse dejando la cabeza en la misma línea que los objetos que se manipulan. Es muy difícil que un objeto pueda competir con todos los músculos que tiene el manipulador y generalmente la atención se va hacia este último.

10. Sonido (Audiovisión)

Lo podríamos definir como el fenómeno por el cual al presentarse dos estímulos simultáneos en distintos órganos sensoriales, el cerebro tiende a relacionarlos con una causa común⁹. Esto es explotado en el cine al agregar incluso sonidos arbitrarios a acciones u objetos particulares. Como ejemplo puede pensarse en el sonido de los sables láser de La Guerra de las Galaxias o la campana que suena en los golpes del Chavo del Ocho. También es el principio a través del cual se crea la ilusión del habla de los títeres. Michel Chion también señala que el resultado no es igual que la suma de las partes. Habla de un valor agregado. La precisión del sincronismo entre el movimiento y la aparición del sonido es fundamental para que la ilusión funcione.

11. Contrastes

Cuando se trata de contrastes y figura-fondo, hay que prestar atención a los colores y las texturas visuales que compiten por la atención del espectador. Un error común es creer que alcanza con poner un fondo negro o utilizar ropa negra cuando el fondo es el propio manipulador. La forma más fácil de lograr contrastes de color es utilizar el opuesto en el círculo cromático. Por ejemplo, si el objeto es verde, el mejor contraste se dará con el color rojo. También se puede lograr contraste entre cálidos y fríos y por último por intensidad de color. En el caso de las texturas, hay que probar o estudiar artes plásticas.

Antropomorfismo o zoomorfismo (Imagen sugerente)

Figura 5: Pava eléctrica que parece tener cara.



⁹ Chion, Michel (1993). La Audiovisión. Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido. Buenos Aires. Paidós.

Tenemos una tendencia natural a encontrar formas conocidas en los objetos. El cerebro intenta siempre encontrar orden en el caos y dar un sentido a todo. Por lo tanto, si un objeto tiene algo que sugiere la idea de cara, de figura humana o animal, el espectador inmediatamente completará la imagen en su percepción. Debemos ser conscientes de las características que el objeto tiene en este sentido para utilizarlas a favor del personaje que estemos construyendo, o si no, nos jugarán en contra.

En la figura de ejemplo, es clara la posible asociación entre el pico de la pava y una nariz. Pero más sorprendente es cómo parece tener ojos por encima de esa nariz imaginaria.

Contexto

Tal como ocurrió en su momento con el famoso mingitorio de Duchamp, el cambiar al objeto de contexto hace que lo miremos diferente. Antes de comenzar la manipulación, colocar al objeto en el escenario en primer plano, iluminado y realzado de todas las formas que se nos ocurra, obligan al espectador a repensarlo y, por ende, también hace que una de las posibles lecturas sea la construcción de un personaje. Si hay más de un objeto, las relaciones entre ellos también generan significados y, cuando no guardan una relación obvia y completamente lógica, potencian aún más la relectura.

Temas finales

El objeto intervenido. ¿Es necesario agregar ojitos, boca y nariz?

Al trabajar con prototipos neutros, en talleres con niños¹⁰, me ha sucedido varias veces que no pueden resistirse a dibujarle caras. Quizás las pelotitas de telgopor completamente lisas son como la hoja en blanco para el escritor y asustan o se ven excesivamente vacías. Viviana Rogozinsky¹¹ propone para estos casos trabajar con prototipos con ojos, bocas, narices, etc. intercambiables.

En el caso de obras de teatro de títeres, creo que no hay una respuesta única. Todo dependerá del grado de oscuridad o claridad que quiera trabajar el artista. Quizás una forma de contrarrestar o desdibujar las formas sugerentes que ya tiene un objeto por sí mismo, sea intervenirlo.

Así como con el maquillaje se realzan rasgos de la cara del actor para fines prácticos (que se vean desde la platea) o estéticos, se puede hacer lo mismo con los objetos.

Dice Viviana Rogozinsky al respecto:

si un aprendiz decide representar la luna con una medialuna de grasa, la magia del objeto, la metáfora, se transforma al colocársele ojos y boca, características que humanizan a

¹⁰ También me ha sucedido, en menor medida, con alumnos de profesorado. Fijar antes de tiempo la expresión plástica de la cara dificulta el descubrimiento del personaje.

¹¹ Rogozinsky, Viviana (2005). *Títeres en la escuela. Expresión, juego y comunicación*. Buenos Aires, Novedades Educativas.

la luna y eliminan otras posibilidades de expresión que podrían aparecer si se dejara que el material se expresara por sus propias características¹².

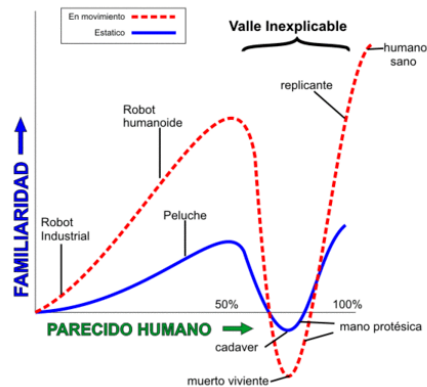
Valle inquietante

Es un fenómeno perceptivo analizado por el experto en robótica Masahiro Mori¹³. Según su investigación, a medida que un robot se parece cada vez más a un humano, quien lo observa tiene sensaciones positivas hasta llegar un punto en que comienza a sentir rechazo. Luego, si se sigue perfeccionando el parecido con un humano, se llega a un punto en que ya no es fácil distinguir la diferencia y vuelve a sentirse empatía. Este concepto se puede aplicar a todo tipo de construcciones antropomórficas. El grupo argentino “El Periférico de Objetos”, conociendo o no esta idea, en varios de sus espectáculos juega con la idea de muñecos/títeres que son escalofriantemente realistas. En varias obras utilizan muñecos bebés de porcelana antiguos, que tienen una estética realista pero que de todas formas se nota que no son seres vivos. Al margen de la historia que tienen ese tipo de muñecos y que ellos utilizan en su dramaturgia, la imagen que poseen ya es en sí misma perturbadora.

¹² Ibidem.

¹³ Varios autores. https://es.wikipedia.org/wiki/Valle_inquietante

Figura 6: Créditos: https://es.wikipedia.org/wiki/Valle_inquietante#/media/Archivo:Valle_inexplicable2.gif



GABRIEL GIOIOSA FARINA

Recibe el título secundario de “Técnico en Electrónica” y luego cursa Ingeniería en Sistemas de la Computación en la Universidad Nacional del Sur. Posteriormente completa estudios terciarios obteniendo el título de “Profesor de Artes en Música” en el Conservatorio de Música de Bahía Blanca. Desde 1990 y en forma casi ininterrumpida toma clases y talleres de teatro con diferentes docentes de la ciudad, nacionales e internacionales. Como actor participa de varias obras para niños y adultos y en 2010 es seleccionado para participar de la Comedia Municipal de Bahía Blanca. En la compañía de teatro y títeres “Los Pepos” realiza varias obras y funciones. Como director realiza la obra propia Cuentos Envalijados bajo el auspicio inicial del Fondo Municipal de las Artes. Como docente ha realizado talleres de teatro de títeres y dictado la materia “Teatro de Objetos” en la Escuela de Teatro de Bahía Blanca. También dicta la materia Arte y Educación en el Instituto de Formación Docente N°3 Julio César Avanza. Desde el 2010 ocupa el cargo de Encargado de Medios de Apoyo Técnico Pedagógico en la Escuela de Teatro de la ciudad.