

El Objeto Animado como detonante de la dramaturgia escénica.

Nathaly Bautista Zúñiga

Licenciatura en Artes Escénicas, Instituto Departamental de Bellas Artes Opción de grado.

Asesora, Beatriz Elena Piñeiro Quintero

Abril 18 del 2022.

El Objeto Animado como detonante de la dramaturgia escénica.

Presentado por: Nathaly Bautista
Zúñiga

Trabajo de grado para optar al título de:
Licenciatura en Artes Escénicas.

Asesora: Beatriz Elena Piñeiro
Quintero

Grupo de Investigación en Artes,
Educación y Poblaciones GINARTEP.

Línea de investigación: Creación y
Entornos Pedagógicos.

Resumen

El presente trabajo de grado aborda una indagación actoral en el campo del teatro de títeres y objetos, busca desarrollar la dramaturgia escénica a partir de la exploración con el objeto animado; desde un enfoque cualitativo da cuenta del proceso donde el laboratorio de creación es el espacio de experimentación que permite a la actriz utilizar la improvisación como herramienta privilegiada para proponer la dramaturgia de la escena.

Tina Lennert, Igna Savitskaya, Ilka Schönbein, Nicole Mossoux, entre otras creadoras, son referentes artísticos que activan y movilizan la indagación de la actriz. Desde lo conceptual los aportes de Ana Alvarado, Javier Swedzky, Ciro Gómez, Carlos Converso, Jorge Dubatti, Enrique Buenaventura, Santiago García y Eugenio Barba, conducen y le dan soporte a la reflexión que emerge y que tiene como resultado el ejercicio escénico denominado "Sueños de calle".

Palabras Clave: teatro de objetos, títeres, dramaturgia escénica, objeto animado, laboratorio de creación, improvisación

Agradecimientos

Un agradecimiento especial a las maestras y maestros y al Grupo Profesional de Títeres TITIRINDEBA por su impecable trabajo, apoyo y dedicación para hacer esto posible.

De antemano agradezco a toda la gente, amigos y familiares que desde un principio han estado ahí, apoyando este proyecto.

En lo personal, no tengo palabras para describir esta alegría, este sueño, este deseo tan grande de poder mostrar mi arte al mundo entero. En lo íntimo, solo puedo decir que todos esos momentos en mi burbuja, puede recibir ayuda de ese algo que no está acá, pero está presente en mi vida, y en lo espiritual, quiero decir que este momento marca el tramo de pasar de la etapa de aprendizaje a la experiencia que de mi resulta en este documento y que aporta a mi identidad como profesional.

Tabla Contenido

1.2. Planteamiento del Problema	6
1.3. Justificación	7
1.4. Objetivos	9
1.4.1. General.....	9
1.4.2. Específicos	9
1.5. Referentes artísticos	9
1.5.1. Sr. Mopman	9
1.5.2. “Invisible Partner”	10
1.5.3. Metamorphosis 2.....	11
1.5.4. Twin Houses	12
1.5.5. Experiencia con Raquel, una habitante de calle.	15
1.6. Glosario.....	16
1.6.1. Teatro de objetos.....	16
1.6.2. Técnicas de animación.....	17
1.6.3. Dispositivo Escénico.....	19
1.6.4. Dramaturgia escénica.....	19
1.6.5. Lenguajes no verbales.....	19
1.6.6. Laboratorio de creación	20

1.6.7. Improvisación	20
1.7. La metodología: El Camino Trazado.....	21
Capítulo II Laboratorio de Creación Escénica	23
2.1 Entrenamiento para el teatro de títeres y objetos.....	23
2.1.1 Asignatura electiva Puesta en escena para teatro de títeres.	23
2.1.2 Seminario taller “El teatro de objetos y la escena expandida” dictado por Ana Alvarado.	26
2.1.3 Entrenamiento autónomo.....	28
2.2. El objeto como movilizador de la improvisación	30
2.2.1. La caja de herramientas.	30
2.2.2. El saco y la carriola.....	31
2.2.3. El carrito de cachivaches	32
2.2.4. El maniquí.....	34
2.2.5. La muñeca de trapo y el perro de peluche	35
2.2.6. La radio y la madre	36
2.3. Afianzamiento de la partitura escénica y las técnicas de animación.....	36
2.3.1. Partitura.....	38
Capítulo III Características Expresivas, Técnicas de Animación y Dispositivo Escénico	51
3.1 Características Expresivas	51
3.2 Dispositivo escénico: El “el carrito de cachivaches”	54

Capítulo IV A Manera de Conclusión. Títeres y Objetos Tejen la Dramaturgia Escénica.	56
4.1 Los indicios del objeto animado dibujan la dramaturgia escénica	56
4.3 El registro del proceso de creación.....	60
4.4 Producción y gestión del laboratorio de creación	61
ANEXOS.....	62
5.1 Anexo I: Libreto.....	62
Bibliografía	1

Capítulo I, El Punto de Partida: Inquietudes, Motivaciones y Referentes

1.2. Planteamiento del Problema.

“El teatro de títeres es al teatro en general lo que la poesía es a la literatura”
(Paska en Alvarado, 2018. p.51)

En mi proceso de formación del programa Licenciatura en Artes Escénicas, uno de los aspectos que como estudiante y artista me ha inquietado es aquello que en la escena se puede narrar sin palabras, donde prevalecen los lenguajes no verbales, cómo acciones cotidianas que son transformadas en kinesis y proxemia en la escena, enalteciendo así, la poesía que se encuentra en la imagen teatral. Justamente de este último aspecto, destaco uno de los ejercicios que realicé en los primeros semestres de la Licenciatura, *un objeto, mil objetos*, en éste, un objeto puesto en el centro del espacio puede transformarse a través de la improvisación, en tantos objetos como la creatividad, la imaginación y la recursividad, traducida en el movimiento y el gesto de los actores/actrices lo permitan, de esta forma aparece este artificio, *el poder de la ilusión*.

Hacia la fase final de mi formación como Licenciada en Artes Escénicas, identifiqué que estas inquietudes e intereses planteados en el párrafo anterior prevalecen a lo largo del proceso, por ello, al indagar más a fondo llego al referente de Tina Lennert¹ y a su trabajo *Magic*, en el que más adelante se profundiza. Este trabajo reafirma mi interés personal a nivel

¹ Tina Lennert es una maga, mime y arpista, su trabajo se enfoca en juntar elementos de pantomima y magia.

escénico el cual conlleva a la realización de esta investigación que es una indagación en el campo específico del teatro de títeres y objetos.

Es así, como al acercarme a la asignatura electiva en Teatro de Títeres orientada por el Grupo Profesional de Títeres de Bellas Artes TITIRINDEBA en el año 2019, me posibilita desplegar diversas inquietudes que movilizan este trabajo de investigación: ¿Cuál es el misterio de los objetos animados que hace que la magia y la ilusión emerjan? ¿Cómo se establece la relación del actor/actriz – objeto para darle vida? ¿Cómo descubrir la biografía que carga el objeto cotidiano? ¿Puede esta biografía incidir en la escritura escénica con los objetos? ¿Cómo pasa de ser un objeto cotidiano a ser un objeto en función dramática/escénica? ¿La animación es una “danza” entre el cuerpo del actor/actriz y los objetos?

Estos interrogantes me llevan a la necesidad de desarrollar un laboratorio de creación escénica a partir de la exploración con el objeto animado, que permita una “escucha” aguda sobre la carga dramática del objeto contenida en su forma, su materialidad, su historia previa, su contexto, su cotidianidad, de ahí surge la pregunta de esta investigación: ¿Cómo la exploración con el objeto animado lleva a la dramaturgia escénica?

1.3. **Justificación**

Abordar este proceso de investigación resulta a nivel personal importante tanto para la culminación de mi proceso formativo, como el aporte teórico a la práctica titiritera desarrollada en la ciudad, desde luego partiendo del reconocimiento y respeto a la contribución que, en primera medida, brinda esta trayectoria titiritera de Cali a mi proceso creativo.

Este proceso de laboratorio se convierte en un espacio formativo que como actriz y estudiante de la Licenciatura en Artes Escénicas me permite la exploración de diversos elementos adquiridos a lo largo de la carrera, tales como: técnicas de actuación, ejercicios de entrenamiento corporal y vocal, la improvisación como herramienta de exploración teórico práctica para la creación, entre otros, de esta forma a nivel personal me da la posibilidad de tener un acercamiento por primera vez a esta especialidad del teatro de títeres.

Por otra parte, asumir de manera individual éste trabajo de grado resulta un reto no solo desde la escena sino también la escritura del documento y la gestión. Desde lo escénico, al ser un trabajo unipersonal implica el desarrollo de habilidades y técnicas propias de teatro de títeres para animar varios objetos en escena, que le ponen un mayor grado de dificultad a la disociación, atención, concentración, recursividad y creatividad para la resolución escénica, etc., elementos que son un reto como actriz e investigadora.

Desde la escritura del documento, reconociendo el proceso formativo que se ha llevado hasta el momento, con sus fortalezas y debilidades, resulta un desafío asumir este ejercicio escritural para poner de manera estructurada la experiencia de creación, identificando claramente dónde están las motivaciones, la reconstrucción de la experiencia, una reflexión rigurosa en torno a la pregunta y objetivos que me he trazado a nivel profesional y personal.

De igual manera, disponer las condiciones necesarias de tiempo, espacio, materiales, recursos técnicos, para hacer posible el laboratorio de creación planteado en este proyecto, implica asumir una capacidad de gestión, que, como licenciada y actriz próxima a egresar, es un asunto que me posibilita una serie de experiencias de gran aprendizaje al asumirlo de manera individual.

Finalmente considero necesario resaltar la riqueza de la tradición de los títeres en Cali, donde esta práctica escénica cuenta con una tradición con más de 5 décadas de trayectoria que ha permitido la consolidación de agrupaciones de dedicación sistemática al teatro de títeres y que ha repercutido en desarrollos dramáticos, estéticos, técnicos, que aportan a la presente investigación, la cual cuenta con la asesoría y colaboración del Grupo Profesional de Títeres de Bellas Artes, TITIRINDEBA, uno de los grupos de mayor trayectoria en el departamento.

Pese a que este proyecto es un primer acercamiento que tengo al teatro de títeres considero que la pregunta problematizadora y los objetivos propuestos aportan a la práctica titiritera en la medida que está generando inquietudes en torno al lugar del títere y el objeto

como movilizadores del acontecimiento escénico, problematizando la supremacía del texto escrito como punto de partida para la creación.

1.4. Objetivos

1.4.1. *General*

Desarrollar una dramaturgia escénica a partir de la exploración con el objeto animado.

1.4.2. *Específicos*

- Registrar el proceso del laboratorio de creación escénica a partir de la exploración con el objeto animado.
- Identificar las características expresivas del objeto animado y el dispositivo escénico.
- Crear un ejercicio escénico como resultado del laboratorio de creación.

1.5. Referentes artísticos

Este apartado de referentes artísticos, comprende aquellos que han sido relevantes para el desarrollo de este trabajo de grado, presento la descripción del video y el análisis del mismo a la luz del aporte que hace al laboratorio de creación escénica.

1.5.1. *Sr. Mopman*

Sketch teatral Sr. Mopman (2009) realizado por Tina Lennert. Video alojado en: https://www.youtube.com/watch?v=7tJxWh58uwg&ab_channel=TinaLenert

Descripción

Una mujer se dispone a realizar la limpieza, se acerca a sus elementos de aseo, los cuales están situados en un dispositivo. Tiene un radio que involucra en su acción y que da la sonoridad de la escena. Mientras barre y recoge la basura inicia un juego entre la realidad la ensoñación, convirtiendo los elementos cotidianos que lleva, como el recogedor, la escoba, el traperero, el guante, el abrigo, el sombrero, las gafas, el reloj, en elementos de un mundo

imaginado, es así como aparece un personaje animado, *un hombre* que la corteja. En la relación que se establece entre el hombre y la mujer, surge la transformación física de la señora del aseo a una dama elegante y enamorada.

Aportes

Tina Lennert utiliza la magia, el mimo y el teatro de títeres como recursos técnicos para la escenificación. Este referente artístico es un punto de partida determinante para la presente investigación, dado que las inquietudes movilizadoras se encontraban de alguna manera sintetizadas en este sketch teatral.

Los elementos presentes en la escena, que aparentemente son utilería, van cobrando vida, como es el caso del saco y el plumero de limpieza, que se convierten en *el hombre* que corteja a la mujer; a través de la técnica de animación denominada “mano prestada”, la actriz de manera virtuosa logra aislar el movimiento entre los dos lados de su cuerpo, con su brazo izquierdo interpreta *al hombre* y el resto de su cuerpo es *la mujer*, en un ejercicio de disociación evidente que le da gran riqueza al juego escénico.

El formato unipersonal de este cuadro teatral, donde una actriz a partir del juego con los objetos que la acompañan en la escena, construye un universo poético entre su realidad cotidiana y su mundo soñado, es otro de los elementos que fueron punto de partida para este laboratorio de creación. El formato unipersonal y algunos de los objetos fueron un insumo principal para las improvisaciones realizadas en la primera fase del laboratorio.

1.5.2. **“Invisible Partner”**

Invisible Partner (2019) creado y actuado por Igna Savitskaya, video alojado en: https://www.youtube.com/watch?v=bk_UI9merBc

Descripción

Una mujer con aspecto de modista se acerca a organizar el traje de un maniquí, ella lo tantea y tiene una ilusión óptica que la lleva a poner sus manos en la cabeza, se quita el sombrero que lleva puesto, lo desdobra, lo asea, lo organiza y se lo coloca al maniquí, en ese

momento el maniquí cobra vida y pasa a convertirse en su compañero imaginario. *El personaje del maniquí* interviene y se crea una danza, donde se ve claramente que él la quiere invitarla a bailar. A medida que los movimientos de la danza trascienden, la mujer cambia de aspecto a través de elementos que aparecen como gafas, bufanda y vestido, cuando transcurre el cambio, la mujer deja de bailar. Al terminar, *el personaje del maniquí* le entrega un ramo de rosas y finalizan con un abrazo y un beso en la escena, luego *el personaje maniquí* se va alejando y la mujer vuelve nuevamente a su realidad.

Aportes

Ignia Savitskaya² resulta ser un referente importante desde la utilización de técnicas como la animación de objetos, el mimo corporal, la danza (el tango) y la magia, convirtiendo estos aspectos en una puerta de entrada a la exploración escénica, al ser uno de los primeros referentes que aparecen para aterrizar el objetivo que propongo en la presente apuesta investigativa. La danza evidencia un trabajo sobre los opuestos, manejo y contención corporal. La importancia de este referente radica en que a partir de él se encuentra a Tina Lennert, citada anteriormente, quien es determinante para iniciar la exploración escénica.

1.5.3. *Metamorphosis 2*

Metamorphosis 2 (S.F) Creado por Ilka Schönbein, vídeo alojado en: <https://youtu.be/5h5-CUrt230>

Descripción

Se aprecia la imagen de una mujer con una forma fantasmal, está vestida de novia, y un hombre que lleva consigo un traje negro y un ramo de rosas rojas. Se evidencia un luto, pues la mujer viste un traje deteriorado y tiene una expresión facial triste, rasgos decaídos, está pálida y tiene ojeras. Frente a ella, aparece la imagen de un hombre, aparentemente el novio, lleva la mano en el rostro y refleja un estado de ánimo triste lleno de llanto, como si llevara consigo un duelo, toma las rosas que le lleva a su amada, mientras siente el aroma de

² *Ignia Savitskaya se ha hecho camino en el mundo artístico como bailarina y maga, ha incursionado en los estudios de pantomima y es reconocida por su trabajo en el Sketch de "Invisible Partner"*

las rosas las tira al suelo con mucha impotencia, su corporalidad decae y mientras flota idealiza entregando el anillo a su novia.

Análisis

Tomo este trabajo de Ilka Schönbein como un referente debido a que aporta diversos elementos en cuanto a la técnica de manipulación que utiliza, donde la actriz interpreta el personaje de la novia, al tiempo que permite la aparición del personaje masculino, el novio, a través de un títere “mano prestada”. Por otra parte, la danza que se desarrolla entre estos dos personajes también constituye un punto de partida en las improvisaciones del laboratorio de creación, identificando el danzar y la música como estímulo para la animación del títere o el objeto.

Aunque no se alcanza a dimensionar en el vídeo -por su brevedad- se identifican similitudes con el referente anterior, pues, ambos instalan un universo poético, en este caso de lo fantasmal, lo espectral, desde la estética del maquillaje, el vestuario y por supuesto del títere.

1.5.4. *Twin Houses*

Twin Houses (1994) creado por Nicole Mossoux. Vídeo 1 alojado en : <https://vimeo.com/143379076> vídeo 2 alojado en <https://www.youtube.com/watch?v=QqHmPv1OB5Y>

Descripción Vídeo 1

Ambos videos comprenden fragmentos de diferentes momentos de la puesta en escena mencionada, por lo tanto, para efectos de la descripción se dividirá en secuencias y cuadros.

Secuencia 1: Se identifica el rostro de una *mujer* meditabunda, su mirada transmite miedo y melancolía. Tras ella, aparece la silueta de un *hombre*, con una actitud déspota y cínica, él le toca el hombro y observa lo que ella hace, encuentra que tiene un libro y él empieza a ojear las páginas, lee y señala con el dedo índice mientras le indica a *la mujer* lo que debe escribir, se ve como ella siente pánico, saca un lápiz y empieza a escribir, *el hombre* lee y le indica que pare, rectifica con las manos, piensa, pasa a la siguiente página, rectificalo

que está leyendo, *el hombre* toma el lápiz y escribe un párrafo, se lo pasa a *la mujer* y le manipula la mano, luego, le quita el lápiz y cierra el libro.

Secuencia 2: Tras haber cerrado el libro, *el hombre* empieza a palpar el rostro de *la mujer*, le abre los ojos y la boca, con la palma de las manos baja lentamente la cabeza hasta colocarla en el libro, saca un cuchillo del abrigo y empieza a cortarle el cuello, *la mujer* cae. *El hombre* va por algo, pero se encuentra que, al regresar, *la mujer* aún está viva y lo agarra del cuello. *La mujer* se marcha. *El hombre* revive.

Secuencia 3 y 4: *Una mujer* está leyendo un libro, mira hacia varios lugares, aparece el personaje *hombre* debajo de su cintura, hace una expresión con las manos, aparece otro personaje de una *mujer*, los tres dialogan y luego el *hombre* se va con las mujeres, se sientan en un espacio mientras conversan, el *hombre* forcejea a *la mujer de rojo* y le coloca las manos en su falda.

Secuencia 5: *El hombre* y las dos *mujeres*, aparecen en otra escena, *la mujer de rojo* está siendo hipnotizada por el hombre quien la tiene en su poder, *la mujer de rojo* pasa a un segundo plano como si estuviese flotando, *el hombre* le coloca la mano en el rostro y la asfixia.

Descripción vídeo 2

Cuadro 1. Un fondo neutro, dos personajes y una libreta. Una *mujer* se encuentra en un primer plano, mientras que un *hombre* está detrás de ella, en ocasiones pasa al primer plano, se desarrolla un diálogo de acciones entre ambos, el libro y algo con lo que escriben; el *hombre* explica a la *mujer* lo que debe escribir y leer, atentamente gesticula con sus dedos cada palabra que va leyendo, realiza un gesto de arañar con las manos.

Cuadro 2. Aparecen tres personajes, a primera vista vemos dos de ellos, un hombre con aspecto de *sacerdote* y una *mujer* con un *vestido rojo*, se observa cómo el *sacerdote* acaricia el rostro de la *mujer*, luego con una acción violenta parece que la asfixiara, *la mujer de rojo* cae. Aparece un tercer personaje femenino cómplice del suceso, el *sacerdote* también la ataca y se lleva cargada a ambas mujeres.

Cuadro 3. Dos mujeres danzan, el movimiento nace desde la prolongación de brazos y piernas; corren, caen, saltan, vuelan, marchan, una carga a la otra. La música determina el ritmo del movimiento.

Cuadro 4. Un hombre y una mujer marchan, a medida que desarrolla la acción bailan, interactúan, se integran y se sobre pasan, se observa que hay un movimiento que alude a una relación íntima, al finalizar desaparece uno de los personajes.

Cuadro 5. Una mujer con aspecto de *hechicera* tiene en sus manos una serpiente cascabel, realiza un ritual de preparación en una olla de barro, haciendo movimientos tira la culebra en el recipiente y lo empieza a mezclar de manera circular con un cucharón para finalmente probar.

Análisis

La puesta en escena de la cual se puede dar cuenta a través de los dos videos mencionados, permite identificar que la actriz utiliza la danza y la manipulación de títeres como lenguajes principales. En la presente investigación resulta un referente principal el formato unipersonal que maneja esta puesta, dado que la actriz interpreta tres personajes en el mismo tiempo y espacio escénico, dos de estos personajes a través de dos títeres con la técnica “mano prestada”.

Por otra parte, lo interdisciplinar adquiere un desarrollo importante, pues la danza, por ejemplo, no es un lenguaje subsidiario, sino que se origina de la misma relación del cuerpo de la actriz con el cuerpo del títere y a partir de ahí desarrolla su dramaturgia, una dramaturgia desde la imagen, no verbal. Se identifica entonces aspectos como la calidad del movimiento, la relación cuerpo – espacio y la relación cuerpo actriz- cuerpo objeto, estos aspectos son:

Calidad de movimiento: El movimiento se origina del centro hacia la periferia, se amplía y se comprime desde el trabajo con las extremidades, tanto de la actriz como del títere (pie falso).

Relación cuerpo – espacio: Se logra en el desplazamiento la noción de persecución, salto o suspensión en el espacio, resistencia a la gravedad, equilibrio, desequilibrio, entre otros, lo que es posible en el artificio y permite la relación entre el cuerpo de la actriz y el títere.

Relación cuerpo actriz- cuerpo títere: Ambos cuerpos forman una especie de “máquina o estructura”. Dos personajes en un mismo cuerpo, uno humano otro inerte, hibridación entre lo vivo y lo muerto, se despliega y se compacta permanentemente.

La puesta en escena instala un universo poético donde el control o la dominación, paradójicamente es ejercido por la marioneta o títere. La música y la danza se fusionan para crear una narrativa propia. Aparecen también, acontecimientos en relación al juego y el movimiento con objetos cotidianos, como el libro, el lápiz, el cuchillo, con los que emerge el mundo interno de los personajes.

Partiendo de lo anterior surgen las siguientes inquietudes en cuanto al laboratorio y la presencia escénica del títere: ¿Qué elementos de este universo poético aportan para la exploración en el laboratorio escénico propuesto en esta investigación? ¿Qué justifica su aparición? Y ¿Cómo ese sentido aporta a la construcción del universo poético?

Al observar la propuesta de Nicole Mossoux se logra ver como la actriz crea toda una atmosfera de penumbra que el títere aporta en este universo poético al representa el poder oscuro, muerte y dominación, de esta forma complementa la atmosfera de esta propuesta artística.

1.5.5. *Experiencia con Raquel, una habitante de calle.*

Acercarme a través de la observación y de entrevistas a habitantes de calle como un referente importante para el trabajo, me llevó al encuentro con Raquel, una mujer de 69 años de edad, pelo corto, ojos claros, piel suave como una seda y su cara sucia como el betún. Raquel es un tipo de mujer libre y sin rumbo que recorre las calles de la ciudad de Cali y vive en un callejón cerca del barrio “Los cristales”.

A Raquel la acompañan tres perros que recorren la calle junto a ella, generalmente en la zona centro de la ciudad, es por ello que tuve la oportunidad de encontrarla varias veces cerca de Bellas Artes. También la acompañan varios objetos, los cuales ha recogido en diferentes lugares por los que divaga, esto me llevó a conectar momentos por calles de ciudades que he caminado con estas inquietudes: Cali, Bogotá, Armenia, Manizales entre otras, donde he encontrado objetos tirados, instalados, contenidos en cochecitos, en carros de supermercados dañados, a la espera de quien los recoja, son objetos propios de la misma realidad que vive Raquel o las muchas Raqueles que nos podemos encontrar, que hacen dialogar la vida y el arte cuando esta experiencia cotidiana se convierte en un referente para la creación.

Habitantes de calle como Raquel, selectivamente van incluyendo dentro de sus artículos de colección objetos en desuso contenidos en dispositivos móviles, ya que corresponde a una realidad innata de todos aquellos que llevan consigo su vida, su mundo, sus penas y alegrías.

1.6. Glosario

Con el fin de apropiar los conceptos fundamentales que son columna vertebral del presente trabajo de grado, propongo los siguientes conceptos los cuales pasaron por un proceso de estudio para apropiarlos y parafraseando a los autores aquí citados, planteo una definición; éstos autores se seleccionaron debido al trabajo artístico e investigativo que han realizado en cuanto al trabajo del actor y el teatro de títeres y objetos, por ello, se encuentran autores como Ana Alvarado, Javier Swedzky, Ciro Gómez, Carlos Converso, Santiago García, Eugenio Barba, Enrique Buenaventura y Jorge Dubatti.

1.6.1. *Teatro de objetos*

Es sabido que la dramaturgia en el teatro de títeres, tiene bases en la cultura popular, y aunque sus representantes no son numerosos, tiene unos exponentes destacados como García Lorca, Alfred Harry entre otros, quienes introdujeron el arte dramático al mundo de los títeres y lo fusionaron, como lo comenta Ana Alvarado (2016) en su libro *Teatro de Objetos manual Dramatúrgico*, el teatro de objetos se conforma como un conjunto general más amplio que el

actual teatro de títeres, dándole mayor inclusión a objetos no hechos para la escena que podrían tomar participación y protagonismo ella. Siendo esto un trabajo de más de 30 años, se puede ya considerar al Teatro de Objetos como parte activa de la vanguardia teatral.

De acuerdo a la noción planteada por Ana Alvarado (2016) el teatro de objetos podría definirse como el teatro donde el objeto toma un lugar central o protagónico en el desarrollo de la acción escénica, su presencia es determinante desde la historia que carga, su materialidad, su forma, todo ello aporta a la evolución y desenlace del acontecimiento escénico, ejemplo: una planta inicia la dramaturgia en estado moribundo y termina la misma en estado de semilla. Esta condición hace de este tipo de teatro un teatro no lineal, pues la evolución de la acción escénica responde a la propia evolución de la materialidad del títeres u objeto, por ello es un teatro no aristotélico.

1.6.2. *Técnicas de animación*

Este concepto busca conocer y definir estas características que hacen únicas y clasifican las técnicas de animación en el teatro de títeres, de esta forma se identifican dentro del laboratorio las técnicas utilizadas obteniendo así un mejor manejo de la técnica titiritera.

De acuerdo a lo anterior se observa que el autor Carlos Converso (2000) en el libro Entrenamiento del Titiritero menciona que las características físicas que conforman el títere permiten clasificarlo desde sus condiciones materiales: volumen, forma, mecanismos de manipulación, pues de acuerdo a los mecanismos con los cuales se construya el personaje así mismo debe ser la manipulación, pues la disposición corporal del actor cambia de acuerdo a la técnica a utilizar.

Desde la noción anteriormente planteada se cita la propuesta de clasificación de Juan Enrique Acuña³:

A- Por su forma {Corpóreos, planos.

³ Artista titiritero argentino, reconocido por su trabajo en el arte titiritero.

B- Por lo que representan {objetos reales, objetos ideales, antropomorfos, zoomorfos.
 C- Por el sistema de manipulación {Manipulación directa} Con las manos /cuerpo
 {Manipulación indirecta} con varillas / hilosD- Por la posición del manipulador.

Suspendidos- Sostenidos} desde abajo al mismo nivel.

(Converso, 2000, p.80)

Para efectos de definir algunos de los tipos de títeres que existen y para el desarrollo posterior del Laboratorio de Creación expuesto en el Capítulo III del presente documento, se referencia en el libro Arte e investigación Problemas/Fronteras/Desafíos, La investigación y los títeres en Colombia de los maestros Oswaldo Hernández y Jesús Mina (2011) quienes plasman la definición propuesta por Ciro Gómez Acevedo sobre diferentes técnicas: las técnicas de Marote, Títere de Guante, Plano, Bocón, Sombra, Humanete y Mano Prestada.

El Marote: Es un títere cuyo principal mecanismo de animación puede ser una vara o un bastón.

El títere de guante o guiñol: Es un personaje que se crea colocando la mano en el interior del guante o “media”, el principal mecanismo de animación se da a través de la mano que está conectada con el personaje: la cabeza se mueve con el dedo índice y las manos con el dedo corazón y pulgar.

Títere plano: Representa una figura plana que se sostiene por medio de una varilla o un bastón, sus movimientos son de arriba abajo o hacia los lados, se pueden presenciar este tipo de títeres en el teatro de sombras.

Títere de sombra: Figuras planas articuladas que se ven reflejadas por medio de un foco de luz sobre un telón.

El títere bocón: Su característica y expresividad se encuentra en la gesticulación de la boca, donde está su mecanismo de animación.

El títere de barra o siciliano: es un títere que su manejo se sostiene por medio de una varilla desde su cabeza, la cual sujeta al muñeco.

El Humanete: El/la titiritero/a tiene una fusión con el títere, prestándole manos, piernas o su cara.

Mano prestada: El/la titiritero/a presta una mano al títere y con la otra mueve la cabeza de éste generalmente a través de un bastón. (Albayay, 2012)

1.6.3. *Dispositivo Escénico*

Como lo denomina Alvarado (2018), el dispositivo escénico es el “gran objeto” que contiene y permite la aparición de los títeres u objetos que protagonizan la acción escénica, es uno de los más importantes para el desarrollo de la trama, tiene una función narrativa, instala el universo poético y se puede transformar a medida que evoluciona la trama.

1.6.4. *Dramaturgia escénica*

Es un concepto amplio de dramaturgia que abarca los diferentes textos que confluyen en el espectáculo teatral tales como: el texto literario, el texto gestual, el texto sonoro, el texto lumínico, objetual, entre otros. Esta definición desde García (2021) parte de entender el teatro como el acontecimiento que organiza lenguajes sonoros y visuales que sucede en la presencia del espectador, distanciándolo así, la noción de dramaturgia de una definición ligada a la escritura del texto literario. Por su parte Jorge Dubatti (2009) presenta el concepto de “dramaturgia de escena” como aquella que abarca la dramaturgia del autor, la dramaturgia del director, la del actor y la del colectivo, concepción que enuncia el entramado de textualidades desde los agentes que la propician.

1.6.5. *Lenguajes no verbales*

De acuerdo con el autor Enrique Buenaventura en su libro *Los Lenguajes no verbales y el Teatro*, estos lenguajes son también llamados lenguajes secundarios, porque acompañan el plano de lo verbal, apoyando u oponiéndose, atienden a modelos culturales profundos. Para efectos de aplicar las teorías de la comunicación al teatro se ha dividido en: kinesis (Gestos, posturas, y actitudes) y proxemia (relación con el espacio y los objetos).

Como resultado de los laboratorios y talleres realizados por la Corporación Colombiana de Teatro en 1983, García (2021) menciona que se trabajan sobre los siguientes 6 grupos de señales del campo de lo no- verbal, desde las teorías de Ricci y Santa Cortesi:

1. El comportamiento espacial (Proxemia): Contacto físico, proximidad, orientación, postura, configuración espacial. Puede ser personal o social (íntima, personal, social o pública)
2. Los movimientos del cuerpo (Kinesis): Los emblemas, ilustradores (batutas, ideógrafos, espaciales, pitógrafos, kinetógrafos), afectivos (felicidad, sorpresa, tristeza, temor, ira, asco, desprecio, interés, preocupación), reguladores, adaptadores, pantomímicos.
3. Expresión de la cara (Kinesis): Ojos, boca, maquillaje, quinemas (arqueo de cejas, contracción de los párpados, contracción de la boca).
4. La mirada: Demostración de los estados de ánimo.
5. El aspecto exterior: vestuario, maquillaje, escenografía, máscaras, barrigas, caminados, pelucas, señales (estáticas o dinámicas).
6. Los aspectos no-lingüísticos: Adaptadores o reguladores (tipo de voz o para lenguaje)

1.6.6. *Laboratorio de creación*

Se entiende por Laboratorio como un espacio donde el actor realiza diversas exploraciones para lograr llegar a la creación ya sea de un personaje, un ejercicio escénico entre otros. Se habla de laboratorio porque es un espacio que se realiza de forma constante donde se aplican diversos ejercicios que le permiten al artista encontrar elementos que aporten a la creación, en este caso escénica, por ello el maestro Eugenio Barba (2007) habla del laboratorio como un espacio permanente de experimentación que proporciona las condiciones para que se dé la experiencia creativa, donde se generen materiales para la creación, lugar donde el teatro opera. El director cumple el rol de pedagogo.

1.6.7. *Improvisación*

Espacio durante el proceso de creación donde el actor/actriz participa activamente y aporta a la construcción de la dramaturgia escénica, es una forma de exploración del tema, los diversos textos que confluyen en la escena y el contexto. Buenaventura (1980) menciona que existen varios tipos de improvisaciones entre los que se encuentran: de “totalidad” o “visión imaginaria”, por analogía (figura del lenguaje que soporta la metonimia y la sinécdoque,

la metáfora y el símbolo) y las parciales (que trabajan sobre unidades menores o por acontecimientos)

1.7. **La metodología: El Camino Trazado.**

El presente trabajo de grado, de acuerdo a los lineamientos Institucionales se inscribe en la Modalidad de Proyecto de Investigación, categoría Investigación escénica como lo denomina Consejo Académico del Instituto Departamental de Bellas Artes: “conducente a indagación de un tema específico de condición escénica, cuyo resultado no implique producto artístico: Indagación actoral, de entrenamiento”. (Resolución 005, 2020). Esta investigación es de orden cualitativo y se desarrolla en las siguientes fases:

Fase 1. Laboratorio de Creación Escénica, el cual comprende tres momentos: Entrenamiento para el teatro de títeres y objetos, El objeto como movilizador de la improvisación, y Afianzamiento de la partitura escénica y las técnicas de animación.

En el Entrenamiento para el Teatro de Títeres y Objetos se desarrolla durante los procesos de la Electiva “Puesta en escena para teatro de títeres”, el taller *El teatro de objetos y la escena expandida* y el entrenamiento autónomo y preparación de improvisaciones.

El Objeto como Movilizador de la Improvisación, en este momento se realizan las improvisaciones y las lecturas y análisis de éstas, que hace el equipo asesor, donde se ubica la selección de objetos animados, dispositivo escénico, roles de la actriz titiritera y estructura del ejercicio escénico.

Afianzamiento de la partitura escénica y las técnicas de animación, este momento fija la partitura de acciones del ejercicio escénico, utilizando como herramienta un formato que permite registrar el entramado de lenguajes que componen la dramaturgia escénica y afina el proceso de animación en cada una de las técnicas empleadas.

Fase 2: Características Expresivas, Técnicas de Animación y Dispositivo Escénico.

A partir de los hallazgos obtenidos en las improvisaciones de la fase anterior, se reflexiona y profundiza desde la práctica el desarrollo de las características expresivas, técnicas de animación y dispositivo escénico; siendo este último el artefacto que instala el universo poético que posibilita la aparición del títere y el objeto animado.

Capítulo II Laboratorio de Creación Escénica

El laboratorio de creación escénica comprendido en este proyecto como el espacio de experimentación donde desarrollo esta investigación desde la práctica, utilizando la improvisación como el espacio privilegiado para proponer la dramaturgia de la escena, se realiza en tres momentos: Entrenamiento para el teatro de títeres y objetos, El objeto como movilizador de la improvisación, y afianzamiento de la partitura escénica y las técnicas de animación, los cuales se describen a continuación:

2.1 Entrenamiento para el teatro de títeres y objetos.

2.1.1 Asignatura electiva Puesta en escena para teatro de títeres.

Como parte del entrenamiento actoral para asumir este trabajo de grado en el año 2019 durante el primer semestre, curso la asignatura electiva en Teatro de Títeres que oferta Bellas Artes bajo el liderazgo del Grupo Profesional de Títeres TITIRINDEBA y la orientación del maestro Ricardo Vivas Duarte, la cual aborda el tema “Puesta en escena para teatro de títeres” con una intensidad de dos horas semanales, uno de los objetivos de la asignatura pretende “Desarrollar procesos artísticos de acercamiento al teatro de títeres, donde se evidencie la concepción contemporánea del objeto animado, las necesidades técnicas, las diferencias expresivas y su relación con la formación integral del artista de Bellas Artes.” (Programa Analítico- Electiva en Teatro de Títeres, 2019-1).

Es importante resaltar que este es el primer acercamiento que como estudiante y actriz tengo con la práctica titiritera, por lo que el trabajo de disposición corporal, la relación espacial, el contacto con el objeto animado y sus especificidades técnicas, resultaron fundamentales para la consolidación posterior de un entrenamiento autónomo que estimulara las propuestas de improvisación y me permitiera el afianzamiento de la partitura escénica final.

Los ejercicios que seguidamente describo son algunos de los más sobresalientes de la experiencia en la electiva.

- Calentamiento y preparación física

Las sesiones se dividían en tres bloques, en el primer momento se realizaban ejercicios de disposición corporal tales como:

- Desplazamientos por el salón: juegos de persecución de acuerdo con un estímulo sonoro (tambor), juegos de contacto sobre diferentes partes del cuerpo (propio cuerpo o el de otro compañero), Fragmentación de movimientos corporales.

- Ejercicio de animación corporal: En pareja se debe manipular una parte del cuerpo del compañero de acuerdo con la técnica dispuesta, donde cada participante es muñeco y manipulador en su tiempo. El participante debe interpretar a un muñeco y su compañero debe animarlo intentando controlar los movimientos. La percepción del manipulador debe estar atenta a las respuestas del muñeco para acceder a una mejor interpretación. Las variables propuestas para el tipo de muñeco fueron: muñeco de algodón, madera, cemento y barro. Se disponen diferentes técnicas de animación donde el contacto directo, indirecto y mixto con el objeto muñeco ponen en evidencia las necesidades que se requieren para de la animación de objetos y títeres.

- Ejercicio de Animación con objetos:

El segundo momento de las sesiones involucra el trabajo con el objeto cotidiano.

Movimientos con un objeto cotidiano llevando el ritmo de la música.

Se realizan desplazamientos con diferentes objetos para percibir las características del objeto (peso, textura, color, olor, maleabilidad, etc.) para luego seleccionar uno de manera particular (Objetos: Zapato, bomba o globo, palo de escoba, tela.).

Secuencias con el objeto con un estímulo sonoro, desplazamientos con el objeto en la mano sin dejarlo caer, desplazamientos con el objeto en diferentes partes del cuerpo sin dejarlo caer, desplazamientos en diferentes posiciones corporales con el objeto. (de lado, de espalda,

en cuclillas, de rodillas), desplazamientos dejando el objeto en un punto del espacioescénico sin perder la mirada de este. Un objeto para dos personas, igual la rutina de desplazamientos. Varios objetos para una persona, igual rutina de desplazamientos.

Relación dramática del actor con el objeto a través de gestos y expresiones sin tocarlo, en contacto indirecto.

Relación dramática de varios actores con un objeto y con varios objetos, sin tocarlo.

Imaginario dramático del objeto sin movimiento y con movimiento. (Juego de animación con la palabra).

Relación de movimientos de un actor con los ojos vendados con un objeto desconocido.

- Relación de movimientos de un actor con un objeto liviano, pesado, liso, arrugado, frío, caliente, flexible intentando controlar movimientos lentos y rápidos.

Representar gráficamente un personaje imaginario a través del objeto.

2.1.1.1 Historia y técnicas del teatro de títeres

A través de una exposición, el maestro Ricardo Vivas Duarte presenta las diferentes técnicas que hacen parte del universo de los títeres, las cuales se relacionan con desarrollos históricos y culturales de la humanidad.

El despliegue de técnicas en la práctica titiritera a veces resulta un tanto inabarcable, dado que a partir de las más tradicionales se pueden generar combinaciones infinitas que derivan en nuevas técnicas. Como insumo para este trabajo de grado, el glosario que se encuentra en el inicio de este documento, describe las técnicas más conocidas, las cuales fueron expuestas por el maestro Ricardo Vivas.

Este acercamiento teórico además de abrir un abanico de posibilidades técnicas y estéticas que presenta el teatro de títeres, permite que en la exploración escénica se logre de una forma más fácil hacer consciencia del manejo y movimiento de las técnicas, las cuales emergen a partir de las necesidades encontradas en la escena durante las improvisaciones.

2.1.1.2 Espacio de improvisación.

El tercer momento de la clase abordaba un trabajo de improvisación donde asignaba un espacio para realizar diversas exploraciones que llevaran a concretar secuencias cortas.

Después de vivenciar las diferentes posibilidades corporales, técnicas y físicas de los muñecos corporales trabajados en parejas, se deja un espacio para preparar una pequeña improvisación con una técnica seleccionada donde a través de un estímulo sonoro (música) se represente una emoción. (alegría, tristeza, dolor, amor, etc.).

Después de vivenciar el objeto en cada momento, se deja un espacio para comunicarse a través del objeto-personaje imaginado, intentando improvisar una pequeña acción dramática donde sea clara la acción relación actor-objeto, vivo-muerto-animado.

2.1.2 Seminario taller “El teatro de objetos y la escena expandida” dictado por Ana Alvarado.

Durante el Componente Pedagógico del Festival de Teatro de Títeres Ruquita Velasco 2019 se realiza el Taller *El teatro de objetos y la escena expandida* dictado por la maestra argentina Ana Alvarado, quien perteneció al Periférico de Objetos, grupo sobresaliente en el campo del teatro de objetos en los años 90's; sus creaciones las caracterizaba una noción muy experimental e interdisciplinar. Actualmente es docente e investigadora de la Universidad Nacional de las Artes, donde dirige la Especialización en *Teatro de objetos, interactividad y nuevos medios*.

A continuación, describo alguno de los ejercicios realizados en el taller, los cuales fueron de gran aporte a la apuesta investigativa del presente trabajo de grado:

2.1.2.1 La biografía del objeto

Antes de llegar a clase la maestra solicita seleccionar un objeto que tuviese un vínculo afectivo con cada participante. En este primer ejercicio, ubicados en círculo, cada participante

pone en el centro del círculo su objeto y lo presentan ante el grupo, buscando así la historia previa del mismo, su origen y procedencia; de esta manera se establece una relación afectiva con dicho objeto seleccionado.

2.1.2.2 Descubrir la historia previa del objeto desde su materialidad

Distribuidos por el espacio, cada participante toma el objeto que ha seleccionado, olvidando la relación afectiva y buscando la historia previa desde la materialidad, el color, la forma, procedencia, edad, elaboración, ahora poniendo el cuerpo del animador en relación con el cuerpo del objeto, sin recurrir necesariamente a la palabra. Es así como se realiza una suerte de presentación del objeto desde la relación que se establece con éste, sacándolo de su uso habitual y de su relación cultural, planteando así, otras posibilidades del objeto con relación a la presencia del/a animador/a. En esta exploración escénica el cuerpo del/a animador/a es puesto en el mismo nivel jerárquico que del objeto, donde éste es su compañero de escena. Romper esta relación jerárquica posibilita que la vitalidad que tiene el objeto desde sus características físicas emerja y no estén condicionadas a la voluntad del animador.

2.1.2.3 Objetos mecánicos

La maestra Ana Alvarado pide previamente traer un objeto mecánico. Cada participante debe identificar cómo está construido el objeto, cómo se activa su movimiento, si tiene algún sonido, etc. Luego se presenta desde las posibilidades de movimiento incluso problematizándolo.

2.1.2.4 El actor y objeto son uno

El/la animador/a debe formar un solo cuerpo con el objeto mecánico, haciendo una máquina entre los dos con una secuencia de 4 o 5 movimientos. Luego de lograr este montaje de cuerpos se procede a trabajar en parejas, donde se debe armar una máquina ahora con los 4 cuerpos, esto permite llegar a la creación de un sistema o secuencia maquinal que enmarca un ritmo haciendo que ambos cuerpos estén en igualdad de condiciones.

2.1.2.5 El objeto analógico y el digital

En grupos se propone seleccionar un objeto utilizado en las sesiones anteriores, un papel Kraft y con dos celulares; se deben tomar 3 fotos que generen una secuencia no necesariamente lineal, lo importante es que se desarrolle un acontecimiento. El papel Kraft puede funcionar como superficie y objeto, y la idea es utilizar el celular como iluminación o imagen, más que desde su valor como objeto. Luego este ejercicio de las tres imágenes fijas se pone en movimiento a través de un video, en este segundo momento del ejercicio aparece el/la animador/a, que es otra presencia que se suma.

2.1.3 Entrenamiento autónomo

La rutina de entrenamiento previo a las improvisaciones se compone de una serie de ejercicios que me permiten tener una preparación física y mental para el trabajo escénico, formando así una rutina a partir del laboratorio, la cual, se va concretando con el pasar de las sesiones, en esta rutina trabajo ejercicios de estiramiento corporal, luego con ayuda de la música, establezco un espacio de estimulación sonora que parte de una melodía musical para trabajar los niveles del cuerpo, los distintos planos en el espacio. Tras varias sesiones del laboratorio donde he explorado las diversas posibilidades de movimiento, paso a un segundo momento en el cual involucro las características físicas del personaje de *la mujer*, su postura corporal, su gestualidad facial, y la mirada; durante este espacio abordo ejercicios pertenecientes a los lenguajes no verbales que me permiten explorar las posibilidades de comunicación del personaje.

Paso a un siguiente momento del entrenamiento en el cual trabajo el personaje en este caso *la mujer*, para ello, realizo la indagación con diversos objetos. A partir de uno de los ejercicios realizados en el taller de Ana Alvarado, busco la relación con los objetos desde el personaje de *la mujer*, que al tiempo es animadora, es así que exploro desde la historia previa de cada objeto, por ejemplo, *la muñeca de trapo* sobre el cuál indago acerca de su procedencia, a partir de esto, establezco una relación de cuidado y dependencia, donde *la mujer* no se desprendía de ese personaje-títere.

Por su parte para el personaje *el hombre* identifiqué la necesidad de realizar un exhaustivo trabajo de entrenamiento de disociación, trabajo focalizado en los brazos, para ello, parto desde un solo lugar del cuerpo, por ejemplo al realizar una acción con uno de los brazos, analizando e interiorizando cada movimiento y las intenciones de este, para así lograr integrar la otra mano con un movimiento contrario, la cual posee una velocidad y fuerza distinta, entonces exploro acciones pequeñas como escribir, peinar, mirar el espejo, y trabajo con movimientos opuestos en ambas manos, esto para encontrar la presencia de *la mujer y el hombre-títere* al mismo tiempo.

Inicialmente no usaba vestuario para diferenciar los personajes, con el paso de las exploraciones identifiqué que este ejercicio de disociación con los brazos surge desde la neutralidad, luego se incluye el guante y el gabán ya desde la animación del personaje del *hombre*. Intensifiqué este entrenamiento en el trabajo individual que realicé en tiempo de pandemia.

Cuando incluyo la música en la escena con el personaje del hombre, aparece la danza, entonces se integran estos elementos al entrenamiento, generando mayor consciencia del centro del equilibrio, etc. La música también es un estímulo para generar secuencia de acciones.

Realizo seis sesiones con un profesor de Tango, con quien entreno el ritmo, la forma en la que el personaje camina. Esta parte del entrenamiento basada en la danza del tango me permite afianzar algunos pasos básicos que aportan al desarrollar la escena del enamoramiento.

Como se puede identificar el entrenamiento autónomo no es una estructura rígida que se debe seguir, pues a medida que el proceso va avanzando, el mismo espacio de entrenamiento muestra las necesidades que como actriz requiero para la escena, alimentando de esta forma no solo el espacio laboratorio sino también la propuesta escénica y el trabajo actoral.

2.2. El objeto como movilizador de la improvisación

Este momento del laboratorio busca que la exploración con los objetos que he seleccionado, permitan trabajar desde la improvisación. Es así como se encuentran los personajes (objetos animados y títeres), el conflicto central del ejercicio teatral, el dispositivo escénico y las técnicas de animación. Partiendo de lo anterior, resalto que una de las premisas que he propuesto como es no utilizar la palabra, permite profundizar en los lenguajes no verbales.

A continuación, se describen las principales improvisaciones realizadas y los hallazgos.

2.2.1. *La caja de herramientas.*

- Descripción

Una mujer entra a la escena, viste un gabán arrugado y viejo. Trae una caja de herramientas color rojo, destartalada y vieja donde se pueden observar otros elementos en su interior. La mujer observa unas bolsas de basura tiradas en la mitad del escenario, se acerca a las bolsas y escudriña lo que hay en su interior, saca un peluche pequeño y lo guarda en sus cosas. Se sienta en la mitad de escenario y empieza a sacar cada uno de los objetos de la caja de herramientas, entre ellos, elementos de aseo, saca un cepillo de dientes, se cepilla, encuentra una peineta y se peina. Descubre un collar, hay una relación de añoranza, se lo pone, entra a una ensoñación, se levanta, vuelve y se acuesta, se arropa con el gabán, mientras duerme, el gabán cobra vida (animado por la actriz) y es así como aparece el personaje *hombre*, quien acaricia a la mujer, la mujer despierta del sueño y el gabán pierde vida.



Ilustración 1: Caja de Herramientas. Fotografía tomada por Nataly Bautista. Año 2019

- Hallazgos

La lectura que los asesores realizan de la improvisación rescata como elementos importantes el acercamiento al rol que puede tener la animadora en el ejercicio escénico y el encuentro con el dispositivo donde emergen los títeres y los objetos animados. Una mujer que habita las calles y sin importar el lugar donde llega arma el cambuche para pasar la noche, por ello se descubre que ella carga todo el tiempo sus pertenencias personales en una “caja de herramientas destartalada y vieja”, también, se identifica este elemento como un atisbo de dispositivo escénico, de donde salen los objetos que cobran vida desde la evocación que éstos llevan a la mujer. El gabán que lleva puesto seselecciona como un posible objeto. Los asesores me sugieren desarrollar aún más la exploración sobre el dispositivo escénico para la siguiente improvisación, pues éste puede ser un artefacto con el que haya desplazamiento por el espacio, que permita desplegar el rol de la mujer que habita la calle y va de un lado a otro.

2.2.2. *El saco y la carriola.*

- Descripción

Una mujer lleva una carriola de bebé en la cual cuelga “cachivaches”, ella los cuelga como objetos valiosos de su cotidianidad, tiene algunos poemas, un peluche, una muñeca, collares, un peine, un vaso plástico y dos olletas. Arrastra la carriola mientras recoge cosas que están tiradas en su camino, entre ellas una bufanda que le coloca a una de las muñecas. Se encuentra con un saco de color morado, calza en sus pies las mangas del saco, salta con él, corre, lo abraza, la mujer se quita el saco y lo pone entre las cosas que lleva en su carriola. Sigue recorriendo y encuentra un lugar donde estacionarse, empieza a reír y a jugar, convierte la carriola en forma de cama para hacer dormir a las muñecas, luego en una mesa para poner una de las olletas, el vaso plástico, un peine y los collares, se peina, peina a sus muñecas, las arrulla y finalmente queda dormida acobijada por un gabán viejo que lleva puesto.

- Hallazgo

Esta improvisación permite determinar que el dispositivo escénico es un artefacto móvil cargado de “cachivaches”: objetos que le hacen compañía a la mujer y los que la llevan a revivir recuerdos de la vida, es así como de la acción del saco morado que aludió a un niño con el que ella juega, se selecciona un personaje animado que aparece y tiene una conexión con un recuerdo de infancia, en este mismo sentido se selecciona como posible aparición de objetos animados, la muñeca de trapo y la carriola, así como las olletas, el vaso, los collares, objetos de utilería que van caracterizando el universo poético que se crea a partir de la improvisación. Los asesores me sugieren continuar el trabajo de observación sobre los coches, carriolas, carros de mercado y en general artefactos móviles que adaptan los habitantes de calle y recicladores, de tal manera que desde lo visual esto permite ir definiendo el diseño del dispositivo escénico.

2.2.3. *El carrito de cachivaches*

- Descripción

Entra una mujer vestida con un gabán arrugado y roto, utiliza un guante blanco sucio en una de sus manos, va arrastrando un artefacto cilíndrico que tiene rodachinas⁴, en su interior hay cosas entre las que sobresale una especie de “timón” que ella manipula a la medida que avanza su recorrido, como si desde ahí manejara el “carrito” en el que lleva sus cosas.

Se detiene, mira su entorno, decide empezar a descargar todo lo que lleva en el interior del “carrito”, toma el “timón” y lo pone sobre el piso como base y sobre éste pone un maniquí de alambre en el cual cuelga ropa vieja, pone un sombrero, remienda un vestido que al parecer ha sido fino, se quita el gabán y lo pone sobre el maniquí de alambre, se pone el vestido fino. Saca una botella de vino y bebe, interactúa con el maniquí de

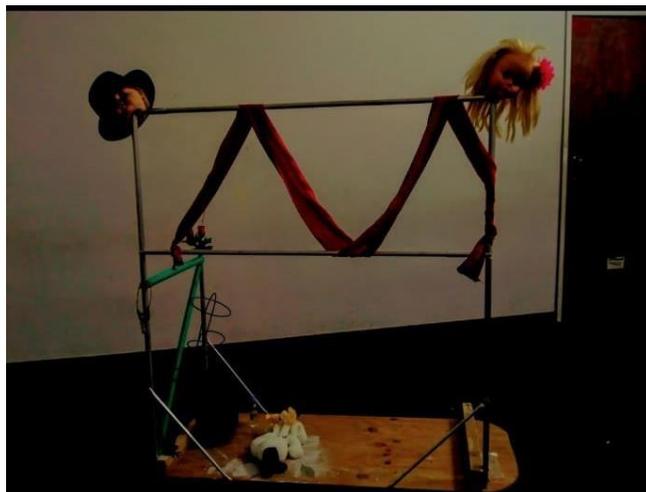


Ilustración 2 El Carrito de Cachivaches. Fotografía tomada por Nataly Bautista. Año 2019

⁴ Ruedas ubicadas en la parte inferior de un aparato para facilitar su movilidad

alambre, hasta que se queda dormida sobre éste, en ese momento cobra vida el gabán que estaba sobre el maniquí y así aparece el personaje *hombre*, éste acaricia el rostro de la mujer, ella lo evade, intenta quitar la mano de él de su rostro, pero el *hombre* la agarra con fuerza, ella lo abraza, y la acción setorna amorosa terminando en un baile.

- Hallazgos

Es importante señalar que para esta improvisación los asesores me piden indagar en elementos que dieran mayor contexto de ¿quién es la mujer que llega?, ¿a dónde llega?, ¿Por qué llega?, desde esta búsqueda aparece en la improvisación elementos que llevan al pasado de la mujer, como la ropa fina que alude a que tal vez en su pasado fue una mujer de un estatus social alto, hasta el momento del proceso no es claro el lugar al cual llega la mujer ni por qué llega ahí.

La aparición del hombre, objeto animado al que la mujer da vida, como parte de sus recuerdos, insinúa alguna relación que la mujer tuvo en su pasado. La propuesta de los asesores es profundizar en estos dos aspectos para la próxima improvisación. Del dispositivo escénico y los objetos que la mujer carga, se selecciona el “timón” el cual va dibujando un mundo de ensoñación en el que vive este personaje, al manejar de manera ficticia su “carrito”, el cual luego desde la solución técnica se convierte en la base o soporte que permitirá la aparición del personaje animado, el hombre, lo cual también se selecciona para la partitura escénica y la resolución técnica de la animación y la acción de entrar a la animación del personaje masculino a través del sueño.

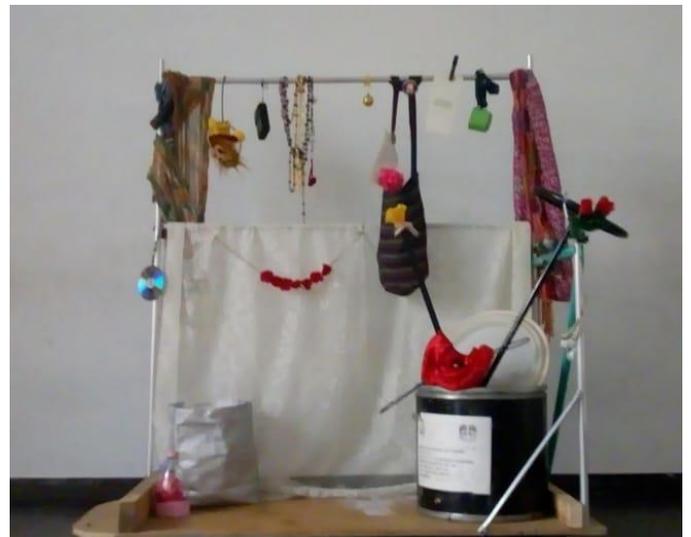


Ilustración 3 El Carrito de cachivaches . Fotografía tomada por Nataly Bautista. Año 2019

2.2.4. *El maniquí*

- Descripción

La mujer entra sola a la habitación, todas las luces están apagadas, ella tiene una botella de vino en su mano, está borracha, al entrar ve un maniquí de alambre cubierto por un gabán y un sombrero en la parte superior, se acerca a éste, la mujer suspira, cuando se acerca, el gabán que está sobre el maniquí de alambre va cobrando vida, aparece un *hombre* (objeto animado), éste la toma bruscamente, ella intenta apartarse, el *hombre* saca una navaja del bolsillo, la mujer trata de calmarlo y empieza a hacer todo lo que el maniquí le ordena, empieza a tocarla, finalmente saca una rosa de su chaqueta y se la muestra como símbolo de conquista, ella la observa, la huele y cuando olfatea esa flor, la *mujer* accede al coqueteo del *hombre*, le lee un poema, le pone un collar de perlas que lleva en el bolsillo del gabán.



Ilustración 4 El maniquí. Fotografía tomada por Nataly Bautista, año 2019

- Hallazgos

La búsqueda en ésta improvisación está orientada a develar los conflictos del personaje la *mujer* a partir de los recuerdos detonados por los objetos. Centro la propuesta sobre el personaje del *hombre*, que aparece con el gabán como objeto animado, se mantienen algunos elementos seleccionados de improvisaciones anteriores, como el juego de seducción con este personaje animado, el collar, la flor, etc. Los asesores resaltan un trabajo riguroso de mi parte en la apropiación de la técnica para lograr la animación del gabán. Desde el conflicto que aparece con este personaje, se mantiene el momento de la seducción, pero se descarta la aparición de la navaja y el tomarla bruscamente, pues lleva lo que hasta el momento se ha encontrado del personaje hacia otro lugar que no está en propósito narrativo del ejercicio.

2.2.5. *La muñeca de trapo y el perro de peluche*

- Descripción

Entra una mujer con un gabán viejo y roto, en una de sus manos lleva un guante blanco y sucio, arrastra un carro cilíndrico con rodachinas, el cual tiene un manubrio, en su interior tiene varios objetos viejos, entre éstos se pueden ver: varias muñecas de trapo, collares, una olleta colgada, un perro de peluche pequeño y ropa vieja. Se escucha sonidos de carros, va por la calle en medio del tráfico, atraviesa la cera. Observa el lugar al que ha llegado, saca una escoba y sacude el lugar, prende palo santo y recorre el espacio con el humodel palosanto. Pone el manubrio sobre el piso, sobre éste un maniquí de alambre que lleva entre sus cosas. Saca una muñeca de trapo y la sienta al lado del “carrito”, junto a ésta pone el perro de peluche, juega con éstas, el perro olfatea a la muñeca, la muñeca se ríe, el perro la persigue, ésta corre hasta que cae cansada. La mujer saca de su “carrito” un radio viejo que prende mientras se recuesta y queda dormida.

- Hallazgos

Se rescata que en el inicio de la improvisación se dan indicios del lugar del que viene y al que llega la *mujer*, la calle, el tráfico, un lugar hostil del que da cuenta la forma en que este personaje se relaciona con su entorno. Se logra ver el espacio que la mujer identifica para instalar su “vivienda”, el cual acondiciona y limpia para sacar sus objetos personales, con los que entra en interacción y que continúan dibujando el universo poético del personaje, ahora con la muñeca de trapo y el perro de peluche, se desarrolla un recuerdo de infancia de la mujer, posiblemente una hija que tuvo y ya no está en su presente. La aparición del perro de peluche y la muñeca de trapo abren la posibilidad de animar dos de los objetos que la mujer carga en el carro lleno de chécheres, descubriendo así que éstos personajes en el presente de la mujer evocan un pasado donde se muestra la conexión entre el objeto y el recuerdo. El radio viejo también es seleccionado dentro de los objetos de utilería que carga la mujer y que puede llevar también a una evocación, los asesores me proponen exploraren este elemento para la próxima improvisación.

2.2.6. *La radio y la madre*

- Descripción.

Entra una *mujer* con un gabán viejo y roto, arrastra un carro que va sobre rodachines, una especie de manubrio sobresale de éste, desde el cual pareciera manejar el “carrito”, sonido de carros, mira a un lado y otro, atraviesa una avenida, saca ropa vieja que acomoda como armando un cambuche⁵ sostenido por el manubrio, saca un radio viejo, lo enciende buscando una emisora, saca un vaso de plástico y de una chocolatera vieja sirve en el vaso, bebe algo que al parecer está caliente, mientras bebe se detiene a escuchar una noticia en la radio, saca una muñeca de plástico y empieza a interactuar con ella, como si tuviesen un altercado por lo que está narrando la noticia. La mujer apaga la radio y lanza lejos el aparato, desbarata el cambuche y poniendo de nuevo la muñeca en el “carrito” la esconde bajo la ropa vieja que acomoda para salir del lugar.

- Hallazgos

De la improvisación se rescata principalmente la aparición del personaje femenino, la muñeca, animada a partir del sonido de la radio, la relación que se establece con la *mujer* indica que podría ser un recuerdo asociado a la presencia de la madre de este personaje, pues durante el altercado se da una relación de jerarquía sobre la que la mujer se intenta imponer y finalmente al sentirse frustrada lanza la radio lejos y trata de salir del recuerdo. El radio se selecciona como el objeto que lleva al recuerdo.

2.3. Afianzamiento de la partitura escénica y las técnicas de animación

Los hallazgos obtenidos de las improvisaciones anteriormente descritas permiten adentrarse en una posible dramaturgia del ejercicio escénico, donde se identifica el rol de la animadora como una *mujer* que carga sus historias en los objetos que recicla y los lleva consigo en un “carrito”, con el cual recorre las calles de la ciudad. También se define el dispositivo escénico como el “carrito”, el cual contiene los objetos que se animarán en la

⁵ Cualquier lugar improvisado con cartón, papel y otros materiales que se utiliza para dormir RAE

evolución del ejercicio, así como de los objetos animados que evocan el pasado de la *mujer*, que en la presente fase del laboratorio se profundiza en su función dramática como personaje animado y en la definición de la técnica de manipulación, tales como el gabán, la muñeca de trapo, el perro de peluche y la muñeca grande de plástico.

En este momento del proceso, a partir de la noción de dispositivo escénico sugerido en las improvisaciones, se diseña y construye el artefacto móvil, un soporte de madera sostenido por unas balineras, sobre el que se instala una estructura de aluminio donde se cuelgan algunos de los objetos que carga la mujer. A un costado sobre la base de madera se ubica una carriola, sobre la que está la muñeca de trapo, al lado de ésta un tibungo de cartón. Sostenido sobre uno de los lados de la estructura de aluminio está el manubrio y cerca de éste una varilla desde dónde la *mujer* arrastra el “carrito”, del lado contrario un soporte sostiene una gran sombrilla.

Con relación a los objetos de utilería se seleccionan los que son necesarios y aportan al universo poético del personaje y a la dramaturgia del ejercicio escénico, en la fase de exploración se usaban muchas cosas en la escena que ensuciaban las acciones en lugar de aportar a su desarrollo, por ello en este momento se elige lo que es necesario y funcional, los objetos seleccionados son: rosas, llaves, un bolso, un mantel, un radio, una bufanda, un gorro, una sombrilla, collares, un par de olletas, un vaso de plástico, una carriola y varias muñecas de plástico.

Los elementos de utilería y los objetos animados definitivos se seleccionan y adaptan de acuerdo a las necesidades técnicas y estéticas, para ello que en compañía de los asesores realizo una visita al pulguero de Siloé, donde encuentro el perro de peluche de un tamaño más grande para que se dimensione a su escena natural, así como la muñeca de plástico grande que luego se utiliza para el personajede la madre. El títere de la “madre” se resuelve con una cabeza de muñeca de la cual se desprende una tela que representa el cuerpo y se manipula a través de un bastón que sale del cuello. Se decide desde lo técnico que la estructura que se utilizada para animar el gabán, la cual era un maniquí de alambre, sea remplazada por un

quita telarañas y una escoba, donde el quita telarañas se utiliza como la cabeza del personaje, la base de la escoba como el soporte de las mangas del gabán y el palo como uno de los mecanismos de animación, esta decisión se toma al identificar que esta serie de objetos que entran a construir la estructura del personaje animado funcionan mucho mejor desde lo estético.

Antes de iniciar las improvisaciones para ir definiendo la partitura escénica desde las acciones seleccionadas, los asesores me plantean una serie de ejercicios previos donde explore las características físicas del personaje de la mujer, buscando claves muy precisas que me permitan desde lo físico “entrar al personaje”: me sugieren que caminando por el espacio explore ¿Cómo camina el personaje? ¿Cuál es su kinesis?, plantearme sonoridades para este personaje que hasta el momento se ha caracterizado por tener una imposibilidad de verbalizar, asunto por resolver también desde la dramaturgia, respondiendo

¿Por qué este personaje no verbaliza?, de esta forma se entiende que hay un universo sonoro que acompañará las partituras de acciones no verbales.

2.3.1. *Partitura*

A continuación, se describe a manera de síntesis la partitura que se fue fijando en las improvisaciones de puesta en escena.

2.3.1.1 Improvisación Acontecimiento No. 1: La mujer instala su dormida.

Se marcan dos momentos, el recorrido por las calles que transita la mujer y la llegada al lugar donde va a instalar su dormida. Estos dos momentos deben presentar al personaje y dar cuenta del lugar al cual llega.

- Descripción

Entra una mujer con un gabán viejo y roto, lleva un guante blanco y sucio en una de sus manos, sonido de carros y pitos, va arrastrando un “carrito”, conduciéndolo desde un manubrio, esquiva carros que pasan por su lado, una voz en off le grita ¡loca!, ella responde con un saludo levantando el brazo, pide dinero a un carro que pasa, recoge una moneda del piso, se persigna, continúa su camino, intenta atravesar la calle, se atraviesa un carro en su

camino que casi la tumba, enfurecida saca su perro para amedrentar, le hace un gesto de insulto, continúa el paso de la calle, da vía a los carros, sube a un puente elevado, se asoma mirando la vía que ha atravesado, da la vuelta al “carrito” y llega a un lugar solo, al parecer debajo del puente elevado, ya no hay ruido de tráfico.

En un segundo momento la mujer se dispone a organizar su cambuche, saca su perro de peluche y lo coloca a un costado del carro, luego, ve su escoba y se dispone a barrer, cuando termina, deja la escoba en el lugar donde amarró al perro, sigue organizando su espacio. Prende palosanto y hace un sahumero en el lugar, luego toma una escobilla y quita el polvo de su cama, saca su gabán e intenta colocarlo en algún lugar, no encuentra donde colocarlo, al llegar al lugar donde está la escoba, ella lo coloca como si fuera un perchero, la mujer mira el gabán que ha quedado colgado, trae un sombrero, lo coloca sobre el gabán y empieza a reír. Interactúa con el perro, mostrándole su gran descubrimiento.

- Observaciones

Las improvisaciones de puesta en escena permiten hacer marcaciones muy precisas que a medida que se repiten debe profundizarse en las intenciones para que así no pierdan su sentido y vitalidad, de ahí que se plantea como un ejercicio importante afianzar las motivaciones del personaje de la mujer, desde dónde ella realiza las acciones y cómo reacciona a los impulsos dados por los objetos animados, el espacio que recrea, las sonoridades que aparecen, etc. Se orienta traer objetos que enriquezcan estéticamente el dispositivo escénico.

Durante varios ensayos se profundiza sobre la partitura anteriormente descrita, se va afianzando la construcción física del personaje de la mujer, su forma de caminar, su postura, su mirada, su kinesis, las sonoridades que emite (onomatopeyas), etc., en este sentido se orienta trabajar con gestos amplios y buscar no estilizar los movimientos de la mujer sino explorar sobre un tono más “rústico” o “rudo” por la hostilidad de la calle que habita el personaje. Se marca de manera rigurosa las convenciones espaciales de la calle, y cómo se instala el personaje y su dispositivo escénico en el sitio al cual llega para dormir.

2.3.1.2 Improvisación Acontecimiento No. 2: La madre y la radio novela

Luego de limpiar el espacio, la mujer se sienta en un tibungo que ha dispuesto al lado del “carrito”, limpia su cara, sus axilas, peina su cabello con un cepillo de dientes.

Enciende un radio que carga, pasa de una emisora a otra, se escucha una radio novela, la mujer se detiene a mirar una muñeca puesta en el extremo del “carrito”, se acerca a ésta, la muñeca es animada por la mujer, pareciera que la voz de la radio novela instalara un personaje, una mujer adulta que la reprende. Un cambio de sonoridad en la radio hace caer en cuenta a la mujer que sólo estaba teniendo un tipo de visión o ensoñación.

- Observaciones

El hallazgo más relevante es que se empieza a consolidar el acontecimiento donde la mujer revive el recuerdo de su madre detonado por la muñeca de plástico y la radio. En el desarrollo de los ensayos de este acontecimiento, desde lo técnico, el personaje de la madre se define como un títere marotte por lo que se trabajan elementos de la animación como el nivel, el desplazamiento y la mirada del personaje títere.

Las dificultades que aparecen es que a veces “abandono” al títere al perder el nivel o la direccionalidad de la mirada. Otro aspecto que se trabaja es la intencionalidad del desplazamiento de la mujer para llegar a la animación del títere que detona el recuerdo de la madre. Se graban y editan los diálogos de la radio novela que suena, lo que ayuda a perfeccionar la partitura escénica.

2.3.1.3 Improvisación Acontecimiento No. 3: El personaje del gabán.



Ilustración 5 El personaje y el gabán. Fotografía tomada por Nathaly Bautista año 2019

Al salir de la ensoñación del momento anterior, la mujer toma la escobilla y se dispone a realizar una limpieza en su carro. Mientras barre observa a público, hace sonidos de ladridos, se dirige a su "mascota" perro de peluche, amaga pegarle con la escobilla, el perro ladranuevamente, ella le da dos palmadas y lo deja recostado al lado de donde ha puesto la escoba. Se dirige a organizarsus cosas, entre ellas el gabán, busca donde colgarlo, lo coloca en una baranda del carro, pero no se convence de dejarlo allí, observa la muñeca que está al otro extremo del carro y lo cuelga sobre su hombro, pero tampoco convence de dejarlo allí. Se dirige a lasombrilla, en este momento observa la escoba, corre hacia ella y cuelga el gabán, coloca la escobilla en la parte de arriba convirtiéndolo en un personaje con hombros y cabeza, pone unsombrero sobre la cabeza del muñeco que ha construido, se ríe a carcajadas y comparte su juego con su mascota, el perro de peluche. La mascota olfatea, pero rezonga.

La mujer se dispone a organizar su dormida, en este momento empuja el tibungo afuera del "carrito", abre la sombrilla y se acomoda debajo de ésta sentada en el tibungo, seva quedando dormida. Escucha sonidos, se sobresalta, sale del cambuche que ha construido con la sombrilla, acerca el gabán que cuelga de la escoba y vuelve a su cambuche. Ve que su mascota, "el perro de peluche", se quedó por fuera, lo llama, lo arrastra hacia ella.

Mientras la mujer se duerme, el gabán cobra vida, aparece un personaje- títere hombre, quien empieza a seducirla, la acaricia, le pide que bailen, bailan tango, el hombre leentrega una rosa, continúan bailando, luego le entrega un anillo, cuando se van a besar la mujer despierta del sueño.

- Observaciones

Se identifica que, para lograr llegar a la disociación, en el entrenamiento autónomo es necesario realizar un trabajo riguroso en cuanto al hacer conciencia de cada movimiento, lo que permite verosimilitud en la animación del títere que se construye con el gabán. Se rescata la danza como un elemento importante para lograr la animación del personaje, así como lo que permite instalar y desarrollar este acontecimiento.

2.3.1.4 Improvisación Acontecimiento No. 4: La boda.

La mujer está dentro del cambuche que ha construido con la sombrilla, en off se escucha “Que vivan los novios”, ella danza por todo el espacio tirando arroz, suena una canción de matrimonio. cierra la sombrilla, coloca latas de aluminio en el suelo mientras recorre el espacio con el “carrito”. Cuando el carro se detiene salen dos títeres marottes que colgaban en una de las barandas, la mujer les da la bendición.

- Observaciones

Se descubren los títeres marottes, el novio y la novia, como parte de los objetos que carga la mujer en su carrito, así como carga sus recuerdos. Toda la escena se desarrolla como un juego donde el personaje de la mujer recrea un recuerdo, disponiendo el espacio, trayendo sonoridades y poniendo los objetos como protagonistas del acontecimiento.

2.3.1.5 Improvisación Acontecimiento No. 5: Termina la noche y empieza el día

Suena una canción de cuna que se empieza a distorsionar, la melodía de cuna pasa a ser estridente, hay pitos y un golpe, se escucha un grito. La muñeca de peluche cae al suelo de un impacto.

La mujer lentamente recoge la muñeca y la coloca en el coche con mucha sutileza, se percata que ha amanecido, desbarata el cambuche, toma el gabán y lo cuelga en una baranda, coloca la escoba en una esquina, guarda el sombrero y empieza a quitar telarañas, acomoda el tibungo dentro del carrito, por último, se pone el gabán, emprende nuevamente su recorrido por las calles con el “carrito”.

- Observaciones

Esta improvisación corresponde al desenlace del ejercicio escénico, por lo cual, de acuerdo a lo que hasta el momento se ha ido construyendo desde la dramaturgia, es necesario descubrir cuál es el acontecimiento trágico que lleva a *la mujer* a recorrer las calles cargada de recuerdos en una especie de locura que recrea con los objetos que lleva consigo. Se insinúa un accidente ocurrido a un infante, que puede ser una hija, sin embargo, es necesario profundizar en esta búsqueda.

De las observaciones de este último acontecimiento, uno de los hallazgos al terminar la partitura es definir el nombre del ejercicio escénico, que permite sintetizar lo que acontece a esta *Mujer*, quien recorre las calles y lleva consigo sus recuerdos en los objetos, por ello, se decide nombrar el ejercicio como “Sueños de Calle”.

Sábana del entramado de lenguajes que componen la dramaturgia escénica: Ejercicio escénico “Sueños de Calle”

2.3.2. Sábana del entramado de lenguajes que componen la dramaturgia escénica: Ejercicio escénico “Sueños de Calle”

Acontecimiento	Acción	Personaje/ títeres	Elementos u objetos de utilería	Espacio	Sonido	Iluminación	Dispositivo escénico
1. Debajo del puente.	Una mujer camina sobre la orilla derecha de una avenida, saluda levantando el brazo cuando escucha que la llaman. Un carro le regala una moneda, se persigna, continúa caminando, recoge una moneda que se encuentra en el piso, continúa caminando, un carro que pasa por el lado por poco la atropella, la mujer le hace un gesto vulgar con las manos, coge al perro de peluche y amenaza con su ladrido. Sigue caminando, se detiene, observa ambos lados de la avenida percatándose que no pasen carros para ella poder cruzar. Rápidamente pasa la calle, sube un puente, se sube al carro que ella arrastra, mira hacia abajo, saluda, se baja del carro, lo gira, llega a su lugar de descanso.	Mujer Perro de peluche/mascota	Carrito de chécheres Guante Gafas Monedas Silbato	Espacio público: orilla de una avenida, puente vehicular y zona debajo del puente.	Sonido de tráfico Voz en off: ¡loca! Ladrido	Cae la noche	“Carrito de chécheres”
2. El “cambuche”.	La mujer saca el manubrio de su “carrito de chécheres”, lo coloca al costado derecho del espacio, toma un tibungo y lo coloca al lado del “carrito” en el costado izquierdo, toma una escoba, barre, coloca la		Tibungo Escoba Perro de peluche	Espacio íntimo: cambuche			

	escoba sobre el manubrio, prende palosanto, lleva el perro de peluche y lo amarra en el manubrio. Se sirve una taza de café, se sienta en la butaca, bebe un sorbo, coloca el vaso en el piso, coge el cepillo de dientes que está colgado de una de las barandas del “carrito”, se peina, se limpia el rostro con la bufanda, toma la radio, al girar la perilla la radio se enciende, sintoniza su radionovela.		Termo Cepillo Radio		
3. Recuerdo de la madre.	La mujer escucha un ruido, se levanta como si le hablara una muñeca que está en una esquina del “carrito”, se acerca. La mujer alelada de la situación le responde a su madre como si estuviera vivenciando la radionovela. La muñeca le discute, la mujer la acaricia, luego voltea la cara, la muñeca, la señala, la mujer trata de calmarla, finalmente se sientan, la muñeca se aleja. La mujer regresa del recuerdo y coloca la muñeca-títere en su lugar, la observa, se aleja.	La madre/títere marotte	La madre	Espacio íntimo: cambuche. Espacio del recuerdo: sala de la casa	Comercial Radionovela
4. La dormida.	La mujer toma la escobilla de limpiar, sacude el polvo, el perro ladra, la mujer lo calla, sigue sacudiendo el polvo, el perro	Perro de peluche /Títere mimado	Escobilla El traje	Espacio público: el exterior del cambuche	

	<p>nuevamente ladra, la niña llora, la mujer lo mira, el perro deja de ladrar, la niña llora, el perro ladra, la mujer le da dos palmadas con la escobilla, coloca la escobilla de limpiar sobre la base de manubrio que amarra al perro. La mujer arrulla a la niña mientras mira al perro.</p> <p>La mujer se quita el traje que lleva puesto, lo coloca en el costado izquierdo del dispositivo, no se convence, se lo coloca en el hombro de su madre, el traje resbala, camina al otro costado del espacio y se impulsa para colocarlo en la sombrilla, no alcanza, da media vuelta y se encuentra la base del manubrio que sujeta al perro, cuelga el traje, lo observa y se ríe.</p>		Sombrilla	Espacio íntimo: cambuche
5. Aparece el hombre del gabán.	<p>La mujer saca la escobilla de limpiar que está sujeta a la escoba, la coloca en el centro de la base, la observa, se sorprende, se dirige rápidamente al “carrito”, saca un sombrero y lo coloca sobre la escobilla, ríe a carcajadas, su perro olfatea, gruñe, ladra, ella lo acaricia, continúa organizando su</p>	Gabán/Títere mano prestada	Escobilla Escoba Sombrero	Espacio íntimo: cambuche Espacio público: Exterior del cambuche

	cambuche, se prepara para descansar.			
6. Ensoñación.	<p>La mujer arrastra una butaca y la coloca en el centro del “carrito de chécheres” donde abre la sombrilla, trae al perro de peluche a su lado, como vigilante, se dispone a dormir.</p> <p>Escucha un ruido de fondo que le causa mucha impresión, se asoma sigilosamente, se acerca al gabán para resguardarse en él, mira para ambos lados con miedo y muy lentamente lo corre hasta dejarlo en el costado izquierdo donde duerme.</p>	Sombrilla Gabán	Espacio íntimo: cambuche Espacio público: Exterior del cambuche	sonido de brisa grillos. Sonido estridente
7. Enamoramiento.	<p>La mujer entra en una ensoñación donde el gabán empieza a cobrar vida, aparece un hombre (personaje títere), él la acaricia, la hace despertar, ella lo mira enamorada</p> <p>El hombre la invita a bailar, danzan, la mujer sonríe, él la corteja con una rosa, le pide que cierre sus ojos, le coloca un collar, la mujer se sorprende. Continúan danzando, el hombre le coloca una argolla de matrimonio, la mujer acepta, cruzan sus manos, mientras</p>	Rosas Collar	Espacio de ensoñación: Lugar de una cita romántica	Tango

	entran en las telas que cuelgan de la sombrilla.				
8. La boda.	La mujer aparece en medio de las telas que cuelgan de la sombrilla. Arrastra el “carrito” con unos tarros de lata que cuelgan de éste. Cuando se detiene lanza arroz. Aparecen dos títeres, un novio y una novia, a los dos costados del dispositivo, la mujer aparece en medio y hace señal con su mano de bendecir, la novia sale con un velo blanco, el novio aparece con su traje de gala, se dan un beso. La mujer arrastra nuevamente su “carrito”, le da un giro y regresa al mismo lugar.	Novios/títere de varilla	Carro de bodas Tarros de boda Arroz	Espacio del recuerdo: iglesia	Voz en off: ¡Que vivan los novios! Canción <i>Que vivan los novios</i> Sonido de tarros de lata
9. El accidente	En sombras sobre las telas de la sombrilla aparece a una niña y un perro jugando, la niña ríe mientras persigue a su perro. La muñeca de trapo sale volando de en medio de las telas de la sombrilla y cae al frente del “carrito”. La mujer grita, se arrima, observa la muñeca, la arrulla, llora.	Niña Perro/ Títere Varilla	Telas		Sonidos de calle, carros, bocinas. Música infantil, que luego se distorsiona. Un grito Frenos de carros Un fuerte estallido.

10. Amanece	La mujer observa alrededor, lentamente acomoda nuevamente todo en su sitio, sirve una taza de café, toma el carro del manubrio y lo empuja, sale por el lugar donde entró.	Taza de café	Sonido de tráfico	Luz del amanecer
--------------------	--	--------------	-------------------	------------------

Capítulo III Características Expresivas, Técnicas de Animación y Dispositivo

Escénico

3.1 Características Expresivas

Como se observa en el capítulo anterior, el laboratorio de creación a través de la improvisación permite la selección de objetos y títeres que cobran un lugar central en la narración escénica; en el presente instalan la condición actual del personaje central, *la mujer*, y cuando son animados por ella (quien pasa a ser también titiritera) abren la puerta a su locura, que es recuerdo y ensoñación.

Las características expresivas de cada objeto y títere determinaron su técnica de animación y así mismo el tipo de entrenamiento con cada uno para dominarla, aunque en este aspecto se trabajan elementos básicos como: mirada, nivel, verticalidad y desplazamiento, éstos variaron de acuerdo a la técnica empleada, a continuación, se presentan personajes, objetos animados y títeres y el trabajo técnico que implicaba para ser animados.

La mujer: Es personaje al tiempo que tiene la función de animadora o titiritera. Raquel es una mujer de 69 años de edad, pelo corto, ojos claros, su cara es sucia como el betún. Tiene un tipo de locura que la ha llevado a vivir en la calle, un suceso difícil de vida la hizo enloquecer, recorre las calles de la ciudad y siempre arma su cambuche debajo de un puente. Lleva siempre con ella un “carrito” donde carga cachivaches que recoge de la calle, muñecas, collares, ollas, un termo, ropa, una sombrilla, un perro de peluche, entre otros, Dentro de sus chécheres o cachivaches lleva un sinfín de recuerdos, cosas y objetos con los que tiene una relación afectiva al conectarla con su pasado.

Para la construcción de este personaje recurrí a un trabajo de observación de habitantes de calle, de donde definí los gestos faciales, ademanes, posturas corporales, su aspecto exterior (vestuario, maquillaje y objetos que cuelgan de ella) y aspectos no lingüísticos de sonidos emitidos que apoyaban la caracterización del personaje desde la

demencia que vive. Desde el entrenamiento trabajé la danza de oposiciones propuesta por Eugenio Barba, el principio de oposición desde el movimiento como posibilitador de la expansión del gesto, dado que al principio la kinesis y proxemia estaba en el plano de lo cotidiano y se requería pasar a la acción extra cotidiana.

Un aspecto muy importante desde el entrenamiento físico fue el trabajo de disociación al tener como actriz una doble presencia, la de personaje y el de animadora, lo que me implicó una rutina individual con cada títere y objeto animado, que se desarrollará seguidamente al abordar cada uno.

Personaje - títere “el hombre”: Títere construido en escena con varios objetos que carga la mujer en su “carrito de cachivaches” (manubrio, gabán, escoba, escobilla de limpiar, guante y sombrero). La técnica de animación es “mano prestada”. Aparece en la exploración escénica a partir del referente de Tina Lennert. En el recuerdo de la mujer es un amor tormentoso del pasado, con quien se casó, de carácter fuerte, algo misterioso, de aire seductor.

Las improvisaciones juegan un papel importante en la definición de todos los objetos que desde el entramado de las acciones y la resolución técnica van conformando este personaje. Con relación al afianzamiento de la técnica resulta fundamental los ejercicios de disociación y el baile descritos en el capítulo anterior donde se menciona el entrenamiento autónomo.

La madre: Muñeca de plástico adaptada a títere marote. Aparece como la voz de la conciencia de esa mujer, luego pasa a ser la madre en el recuerdo que se activa por el sonido de una radionovela, lo que le da la particularidad al títere que su voz es la voz del personaje que suena en la radio. Es una madre de procedencia campesina, de temperamento fuerte.

La madre es la representación afectiva y la figura materna que acompaña a esta mujer en sus recuerdos, la imagen de la madre como guía espiritual de su hija, la relación

que se establece con la mujer y otros factores, indican que podría ser un recuerdo asociado a la presencia de una imagen maternal, pues durante el altercado se da una relación de jerarquía sobre la que la mujer se intenta imponer y finalmente al sentirse frustrada lanza la radio lejos y trata de salir del recuerdo.

Para apropiarse de la técnica de animación trabajo sobre la calidad de movimiento en el desplazamiento y dominio de la mirada, el nivel y la verticalidad del títere. Para esto, realizo ejercicios de disociación y acción – reacción del personaje de la mujer con el personaje de la madre, algunos de ellos frente a un espejo para hacer consciencia de la imagen que se proyecta. Desde el lenguaje sonoro que aparece, tomo la grabación de la introducción de la radionovela *Manuela*,⁶ a partir de la que se realiza un montaje para el cual se graban las voces de una madre y una hija con la propuesta de un guion.

Muñeca de Trapo: Objeto de animación directa. Aparece como un recuerdo infantil, que remite a una hija de la mujer que sufre un accidente, suceso trágico que lleva a su locura. Se convierte en un objeto que desde lo afectivo acompaña a la mujer.

En los hallazgos durante la exploración de la realidad social en las calles de Colombia indagué que desde lo cultural, la forma en la que los niños son cargados por los diferentes habitantes de las calles de las ciudades, corresponde exactamente a la misma forma en la que los Ticuna, los Koguy, Nasa, los Embera Chami, y muchos otros grupos indígenas colombianos, cargan a sus hijos, que también con tristeza e indiferencia en ocasiones deambulan por las calles de nuestras ciudades asediados por la violencia en sus orígenes. Lo anterior es un insumo que me lleva a incluir el referente de la muñeca cargada de la misma manera, como una señal cultural; la incógnita que queda abierta es decidir si la procedencia de dicha muñeca, es real o corresponde al impacto de la realidad que se construye en el desarrollo del ejercicio escénico en el personaje de *la mujer*.

⁶ Radio novela *Manuela* tomada de <https://www.youtube.com/watch?v=DX8LykZbku4> *Manuela es una novela costumbrista escrita por el autor colombiano José Eugenio Díaz Castro en 1856. Fue adaptada en formato de radionovela por el grupo escénico de Acción Cultural Popular.*

Desde el nivel técnico en la animación resulta clave buscar la motivación del juego infantil, por una parte, y explorar desde lo no lingüístico, la caracterización sonora del personaje, como risas, llanto y onomatopeyas.

Perro de peluche: Es un objeto que se manipula de manera directa, utiliza la cuerda con la que lo amarra para darle movilidad. Es un perro de peluche que en la locura de la mujer es su mascota, que la acompaña y la protege de los peligros de la calle, también lleva al recuerdo en la relación de la niña con su mascota.

Para abordar la animación la exploración del desplazamiento y el movimiento activado desde las acciones externas como la amenaza de los carros, el juego con la niña, el peligro de la noche, etc. Adicional a ello, el trabajo de lo no lingüístico apoya la caracterización del títere desde el ladrido y su intencionalidad.

Novios: En técnica marote el “novio y la novia” son parte de la reconstrucción de un recuerdo, para la boda aparecen desde el dispositivo “carrito de cachivaches” convertido en Teatrino sobre el que se recrea la ceremonia. Desde el nivel técnico se trabaja sobre la mirada, la verticalidad, el nivel y el desplazamiento.

3.2 Dispositivo escénico: El “el carrito de cachivaches”

El dispositivo escénico, artefacto que permite la aparición de títeres y objetos y que aporta a la narrativa y evolución de la puesta en escena en la medida que instala un universo poético, en el proceso de creación se identifica en el inicio de las improvisaciones.

En las primeras improvisaciones la aparición de la caja de herramientas dañada de la cual salen objetos no pertenecientes a ese “universo”, es decir, en lugar de herramientas, salen collares, un cepillo de dientes viejo, una camándula, un vaso etc. Lo cual da indicios de quién podría ser el personaje que lo porta, (El rol de la titiritera) y el tipo de títeres y objetos que podrían salir de ésta.

En el desarrollo de las improvisaciones se va consolidando este dispositivo, pasa de ser una caja de herramientas vieja que carga la mujer con cosas que recoge a ser un dispositivo escénico itinerante, un “carrito de cachivaches” con el que recorre las calles llevando consigo sus recuerdos, lo que permite instalar una dimensión metafórica desde la imagen.

Se podría decir que el “carrito de cachivaches” es un dispositivo que durante el ejercicio escénico evoluciona y se transforma en la medida que sitúa el presente de la mujer: “carrito” y “cambuche” al tiempo que construye espacios del recuerdo y la ensoñación: habitación, sala, iglesia, carro de bodas, entre otros.



Ilustración 6 Inicio del Dispositivo escénico. Fotografía tomada por Nataly Bautista, año 2019



Ilustración 7 Dispositivo escénico. Fotografía tomada por Nataly Bautista, año 2021

Capítulo IV A Manera de Conclusión. Títeres y Objetos Tejen la Dramaturgia Escénica.

El encuentro con los títeres y objetos en el cierre de este proceso formativo a nivel personal lo considero bastante acertado, puesto que me permite acoger los deseos e inquietudes en torno a la creación escénica, principalmente el indagar en un teatro donde el énfasis sea los lenguajes no verbales, que motivada por un referente artístico como el de Tina Lennert, me sumerge en el campo de los títeres.

El títere y objeto como imagen plástica que se vuelve protagonista en la acción escénica, como actriz me permite no solo explorar en la noción de los lenguajes no verbales sino, lograr a partir del objeto mismo develar una dramaturgia “de la imagen”. Es así como enfatizo sobre los hallazgos que salen de esta noción: el primero, la identificación de un camino para llegar a la creación de una dramaturgia escénica partiendo de la exploración con objetos animados, y el segundo, la apropiación de las características de animación de cada objeto y títere utilizado en la escena (técnicas de animación).

Para finalizar este capítulo, considero necesario mencionar dos aspectos que como investigadora y actriz me parecen claves con relación a la formación teatral recibida durante la Licenciatura: el proceso de escritura de este documento y la gestión y producción en la creación escénica.

4.1 Los indicios del objeto animado dibujan la dramaturgia escénica

Partir de la exploración con los objetos para llegar a la dramaturgia de la escena como premisa de creación, hace que este trabajo haya tenido un fuerte enfoque experimental, lo que me lleva a desarrollar una escucha atenta de la información emanada por los objetos en las improvisaciones, una especie de indicios que dan los objetos.

Ana Alvarado (2018) plantea la dramaturgia con los objetos como una aproximación al relato desde la presencia plástica y visual donde los objetos cobran vida desde su sola

aparición, el objeto carga una historia porque tiene memoria, la historia no solamente emerge del texto literal sino que se expresa por medio de la presencia que tiene el objeto en la dramaturgia, es decir que la capacidad de narrativa de los objetos se da desde su forma, su funcionalidad, la historia que carga, entonces para las preguntas de: quién es, qué hace, de dónde viene, el teatro objetual y esta forma de creación, da un pie sólido para responder dichas incógnitas.

Desde esta noción de los indicios que dan los objetos durante la experimentación a través de las improvisaciones, resalto: mi rol como actriz que selecciona unos objetos a partir de unas premisas de creación, así como el de los asesores, que son el ojo externo, quienes permanentemente aportan desde la lectura que realizan de lo que propongo como actriz y lo que los objetos animados van escribiendo en la escena, así, actriz, objetos y asesores van tejiendo una escritura colectiva.

En esta apuesta, uno de los principales hallazgos es lograr que los objetos sean parte fundamental de la estructura narrativa al tiempo que protagonizan el acontecimiento escénico: los objetos que carga la mujer en el “carrito de cachivaches”, son su presente, objetos viejos que ha recogido en la calle como parte de la locura que vive, estos objetos cotidianos se vuelven estructura en la medida que activan el recuerdo y pasan a ser personajes en el juego de animación que aparece, donde la mujer asume el rol animadora o titiritera además de personaje.

Otro asunto que aporta de manera significativa a la estructura narrativa es el dispositivo escénico, que afianza las características del personaje de la mujer, su locura la ha llevado a itinerar, a recorrer las calles cargando cosas y objetos que recoge, es así como el “carrito de cachivaches” es la metáfora de los recuerdos que lleva consigo. Este artefacto que desde lo técnico permite la aparición de los títeres y objetos, se inscribe en el plano de lo poético aportando a la evolución de la narrativa al transformarse en cambuche, sala, habitación, salón de baile, recinto de ceremonia matrimonial y carro de bodas.

Antes de pasar a reflexionar en torno a cómo se afianzan las diferentes técnicas de animación que aparecen, cabe anotar que las improvisaciones iniciales me permiten descubrirlos

objetos que instalan el universo poético del personaje de la mujer y dan pistas de los posibles personajes animados, objetos como el gabán, la estructura de maniquí de alambre y el perrito de peluche. La visita al pulguero de Siloé me revela el tipo de objetos a utilizar en la escena, por ello, esta visita resulta clave para determinar los objetos definitivos utilizados en el ejercicio escénico, los cuales aportan a la estética misma, al ser objetos de segunda en mal estado, es así como encuentro las cabezas de muñecas de plástico, el perro de peluche, el cochecito y las olletas.

4.2 Las características expresivas dibujan las técnicas de animación.

El hecho de identificar las características expresivas de cada objeto permite la aparición y perfeccionamiento de las técnicas de animación, lo cual sucede de acuerdo a lo que demanda la escena, es decir, no hay una idea preconcebida, los objetos llaman unas formas en que se les puede dar vida, así por ejemplo, el perro de peluche, que cobra vida como la mascota de la mujer, en un inicio de la exploración su protagonismo queda oculto con relación al resto de los objetos al ser de un tamaño pequeño, esto me lleva a buscar un perro de peluche grande que asimilara la escala natural y lo empiezo a animar con una cuerda como si fuera su collar. Para el personaje de la mamá, la novia y el novio, las cabezas de muñecas se adaptan a la técnica de marotte, donde el principal mecanismo de animación es un bastón de madera, las cuales se anclan al “carrito de cachivaches”, lo que permite que puedan ser tomados por la mujer y animadas sin necesidad de ocultarme como animadora.

Uno de los títeres que por su técnica, me implica más dedicación en el entrenamiento para apropiarme de su mecanismo de animación, es el personaje del *hombre*, pues el nivel de disociación que exige la técnica resulta de las más difíciles de afrontar en este proceso: para que cobre vida el personaje *del hombre*, interpreto el personaje de *la mujer* al tiempo que soy la animadora, soporto la cabeza del títere desde un bastón que sale por la parte inferior del gabán y presto mi mano para dar vida al personaje títere - *hombre*, al mismo tiempo que con mi rostro y la otra mano permito la aparición de *la mujer*.

Este entrenamiento lo intensifico durante la cuarentena, al ser un trabajo mucho más individual, utilizo el espejo como herramienta para analizar y apropiar la calidad del movimiento del títere y la imagen que proyecta, así empiezo a fijar la partitura de acciones, este fue uno de los ejercicios de mayor importancia durante el laboratorio. Sobre todo porque es un personaje construido con varios elementos cotidianos (un gabán, una escoba, una escobilla para el polvo, un sombrero, un guate), lo que al final, al ver el resultado me genera mayor satisfacción dentro de los hallazgos del proceso, el lograr sacar objetos cotidianos de su lugar de origen para componer junto con otros objetos la aparición del personaje *hombre* fue clave en esta indagación de una dramaturgia desde los objetos.

Retomando la experiencia vivenciada durante la pandemia, me permite evidenciar que todo lo aprendido hasta el momento de manera teórico-práctica desde la electiva de títeres, las clases de tango, entre otros espacios formativos, toman gran fuerza en el proceso de creación y se convierten en pilar para darle un mayor espacio a la exploración de manera individual, es así como el trabajo de entrenamiento con este títere es intensificado durante la pandemia en el confinamiento vivido.

Valoro la importancia que tienen las bases obtenidas durante la formación actoral en la Licenciatura en Artes Escénicas, especialmente desde el entrenamiento corporal, pues me permite consolidar rutinas de entrenamiento. El tiempo invertido y todas las habilidades adquiridas desde lo actoral y lo pedagógico son de aporte para la vida en sociedad, permitiéndome decidir qué tipo de actividades se pueden replicar y aplicar en los diferentes escenarios de inclusión social desde el arte, esto con el fin de darle validez e importancia a mi labor como licenciada y a contribuir al aporte cultural que como profesional puedo transmitir.

Además de las habilidades como Profesional Licenciada en Artes Escénicas, resulta un aprendizaje muy significativo como artista integral y por su puesto a nivel personal. Como artista integral me permite profundizar en la observación permanente de mi entorno y cotidianidad, al tiempo de dialogar con otras disciplinas, aportando desde ahí a la construcción escénica. Sumado a lo anterior la capacidad de adaptarme a las realidades de mi tiempo, la situación vivenciada por la pandemia me obliga a trasladar el lugar donde se realiza el

laboratorio, pues durante este tiempo mi habitación se transforma en el espacio de experimentación, aunque no contaba con todas las condiciones, el interés por esta investigación me permite adaptarme para seguir adelante con el proceso de creación, pese al confinamiento, esto hace que al volver a la presencialidad no pierda la partitura, las sensaciones, las intencionalidades, las acciones, los desplazamientos, entre otros, conservando así la esencia del trabajo.

La investigación y todo el proceso pedagógico a través de este tiempo, contribuyen en lo personal respecto al autoconocimiento, la exploración, el fortalecimiento de las habilidades, la extensión de mis capacidades y otras cualidades adquiridas, fortaleciendo capacidades físicas y mentales.

Si miro en retrospectiva mi proceso desde mi llegada en el primer semestre, la actitud y forma de afrontar la vida actualmente está más centrada, organizada y disciplinada; se rompieron los paradigmas y los prejuicios que en algún momento existieron en cuanto a una evolución de ideas, de resolver conflictos, asumir dificultades y potenciar fortalezas desde la disciplina y el trabajo autónomo y colectivo.

4.3 El registro del proceso de creación.

Asumir el proceso de escritura del presente documento fue de gran aprendizaje para mí, en un primer momento, me permite reconocer dificultades personales de lecto-escritura a nivel de redacción y comprensión, lo que me moviliza a buscar estrategias para dar alcance al requerimiento del trabajo de grado, así como para asumir en mi vida profesional.

En este proceso fue vital el acompañamiento de la asesora de trabajo de grado, sobre la base de un diálogo claro, de confianza y respeto, es así como en un primer momento ella propuso la implementación de una serie de entrevistas, donde preguntas orientadoras permitieron que, se planteara el paso a paso del proceso de creación. Luego una vez la asesora recibe de parte de la Facultad la orientación de una estructura particular para el presente documento por lo anteriormente planteado, se disponen encuentros de escritura conjunta, donde

a través de preguntas y respuestas se escribe el desarrollo del proceso de creación y las reflexiones que de él derivan.

De acuerdo a la estructura que orienta la Facultad, lo relacionado con el estado del arte pasa a ser *referentes artísticos* y en lugar de marco teórico-conceptual se trabaja un *glosario*, esto resulta muy significativo, dado que al tomar unos referentes artísticos muy definidos en mi proceso, permite abordar con mayor propiedad cada uno éstos, desde su selección, su descripción y el análisis del aporte que dan a la exploración. De igual manera el glosario ayuda a acercarme a los autores de manera mucho más precisa para definir los conceptos transversales en mi trabajo, que luego se dimensionan en la sistematización de la experiencia.

4.4 Producción y gestión del laboratorio de creación

Es importante resaltar de este momento de mi formación actoral el permitirme asumir el liderazgo, la autonomía, la capacidad de gestión, la consecución de objetos, la construcción del dispositivo escénico, la coordinación de horarios con los asesores y colaboradores de este proceso, la consecución de espacios para ensayos, equipos, edición sonora, bodegaje de los elementos escenográficos, etc., este es uno de los aprendizajes más significativos en esta etapa, donde se adquiere una experiencia previa ejercicio profesional, pues me permite entender el oficio más allá del tiempo de ensayo, dimensionándolo en la capacidad de gestión tanto económica como de insumos para el trabajo artístico; pues, en toda esta labor de gestión cuento con el apoyo y el aprendizaje que me transmitió el Grupo Profesional de Títeres de Bellas Artes TITIRINDEBA, mis mayores aliados.

ANEXOS

“El texto es como el objetivo final, como la casa perdida a la que se vuelve, como la ruta que se recorre”

Tadeusz Kantor.

5.1 Anexo I: Libreto

Libreto Ejercicio escénico “Sueños de Calle”.

Acontecimiento 1. Debajo del puente

(Cae la noche. Avenida. Sonido de tráfico) Una mujer camina sobre la orilla derecha de una avenida.

Voz en off: ¡Loca!

La mujer saluda levantando el brazo. Un carro le regala una moneda, se persigna, continúa su camino, recoge una moneda que se encuentra en el piso, continúa su camino, un carro que pasa por su lado por poco la atropella, la mujer le hace un gesto vulgar con las manos, coge a su perro de peluche y amenaza (ladrido). Sigue caminando, se detiene, observa un lado y otro de la avenida, para el tráfico, cruza rápidamente la calle, sube un puente, se sube al carro, mira hacia abajo, saluda, se baja del carro, le da un giro.

Acontecimiento 2. El “cambuche”

(Parte de abajo del puente)

La mujer saca el manubrio de su “carrito de chécheres”, lo coloca al costado derecho del espacio, toma un tibungo y lo coloca al lado del “carrito” en el costado izquierdo, toma una escoba, barre, coloca la escoba sobre el manubrio, prende palosanto, lleva el perro de peluche y lo amarra en el manubrio. Se sirve una taza de café, se sienta en la butaca, bebe un sorbo, coloca el vaso en el piso, coge el cepillo de dientes que está colgado de una de las barandas del “carrito”, se peina, se limpia el rostro con la bufanda, toma la radio, al girar la perilla la radio se enciende.

(Sonido de comerciales, presentación de una radionovela.)

Acontecimiento 3. Recuerdo de la madre

La mujer escucha un ruido, se levanta como si le hablara una muñeca que está en una esquina del “carrito”, se acerca. La mujer alelada de la situación le responde a su madre como si estuviera vivenciando la radionovela.

La muñeca le discute, la mujer la acaricia, luego voltea la cara, la muñeca la señala, la mujer trata de calmarla, finalmente se sientan, la muñeca se aleja. La mujer regresa del recuerdo y coloca la muñeca-títere en su lugar, la observa, se aleja.

Acontecimiento 4. La dormida

La mujer toma la escobilla de limpiar, sacude el polvo, el perro ladra, la mujer lo calla, sigue sacudiendo el polvo, el perro nuevamente ladra, la niña llora, la mujer lo mira, el perro deja de ladrar, la niña llora, el perro ladra, la mujer le da dos palmadas con la escobilla, coloca la escobilla de limpiar sobre la base de manubrio que amarra al perro. La mujer arrulla a la niña mientras mira al perro.

La mujer se quita el traje que lleva puesto, lo coloca en el costado izquierdo del dispositivo, no se convence, se lo coloca en el hombro de su madre, el traje resbala, camina al otro costado del espacio y se impulsa para colocarlo en la sombrilla, no alcanza, da media vuelta y se encuentra la base del manubrio que sujeta al perro, cuelga el traje, lo observa y seré.

Acontecimiento 5. Aparece el hombre del gabán

La mujer saca la escobilla de limpiar que está sujeta a la escoba, la coloca en el centro de la base, la observa, se sorprende, se dirige rápidamente a su “carrito”, saca un sombrero y lo coloca sobre la escobilla, ríe a carcajadas, su perro olfatea, gruñe, ladra, ella lo acaricia, continúa organizando su cambuche, se prepara para descansar.

Acontecimiento 6. Ensoñación

(sonido de brisa y grillos)

La mujer arrastra su butaca y la coloca en el centro de su “carrito de chécheres” donde abre la sombrilla, trae al perro de peluche a su lado, como vigilante, se dispone a dormir. *(Sonido estridente)*

La mujer se asoma sigilosamente, se acerca al gabán para resguardarse en él, mira para ambos lados con miedo y muy lentamente lo corre hasta dejarlo en el costado izquierdo donde duerme.

Acontecimiento 7. Enamoramiento

La mujer entra en una ensoñación donde el gabán empieza a cobrar vida, aparece un hombre (personaje títere), él la acaricia, la hace despertar, ella lo mira enamorada

El hombre la invita a bailar (Suena un tango), danzan, la mujer sonríe, él la corteja con una rosa, le pide que cierre sus ojos, le coloca un collar, la mujer se sorprende. Continúan danzando, el hombre le coloca una argolla de matrimonio, la mujer acepta, cruzan sus manos, mientras entran en las telas que cuelgan de la sombrilla.

Acontecimiento 8. La boda

Voz en off: ¡Que vivan los novios!

La mujer aparece en medio de las telas que cuelgan de la sombrilla. Arrastra el “carrito” con unos tarros de lata que cuelgan de éste. (Canción Que vivan los novios) Cuando se detiene lanza arroz. Aparecen dos títeres, un novio y una novia, a los dos costados del dispositivo, la mujer aparece en medio y hace señal con su mano de bendecir, la novia sale con un velo blanco, el novio aparece con su traje de gala, se dan un beso. La mujer arrastra nuevamente su “carrito”, le da un giro y regresa al mismo lugar.

Acontecimiento 9. El accidente

(Sonidos de calle, carros, bocinas. Música infantil, que luego se distorsiona)

En sombras sobre las telas de la sombrilla aparece a una niña y un perro jugando, la niña ríe mientras persigue a su perro. La muñeca de trapo sale volando de en medio de las telas de la sombrilla y cae al frente del “carrito”.

(Un grito. Frenos de carros. Un fuerte estallido)

La mujer se acerca y observa la muñeca, la arrulla, llora.

Acontecimiento 10. Amanece

(Amanece)

La mujer observa su alrededor, lentamente acomoda nuevamente todo en su sitio, sirve una taza de café, toma el carro del manubrio y lo empuja, sale por el lugar donde entró.

(Sonido de tráfico)

Bibliografía

Albayay, E. (26 de Octubre de 2012). *Titirilogía*. Obtenido de Marotes o Títeres de mano prestada: <http://titirilogia.blogspot.com/2012/10/marotes-o-titeres-de-mano-prestada.html>

Alvarado, A. (2016). *Teatro de Objetos Manual Dramatúrgico*. Argentina: Editorial del Instituto Nacional del Teatro.

Alvarado, A. (2018). *Cosidad, carnalidad y virtualidad cuerpos y objetos en la escena*.

Buenos Aires: UNA Artes Dramáticas.

Barba, E. (2007). *El arte secreto del actor*. Holstebro: Ediciones Alarcos Holstebro.

Buenaventura, E. (1980). *Metáfora y puesta en escena*. Cali: Comisión publicaciones T.E.C.

Converso, C. (2000). *Entrenamiento del Titiritero*. Mexico: Editorial Escenología.

Consejo Académico del Instituto Departamental de Bellas Artes. (2020, 18 de febrero). Resolución 005 de 2020. por medio de la cual se reglamenta el trabajo de grado de la licenciatura en artes escénicas. Instituto Departamental de Bellas Artes https://bellasartes.edu.co/images/consejo/resolucion_005_2020.pdf

Dubatti, J. (2009). Otro concepto de Dramaturgia. *Agenda Cultural Almamater*(158), 1-10. García, S. (2021). *Teoría y Práctica del Teatro* (Vol. 1). Bogotá: Idartes- Teatro la Candelaria.

Lenert, T. (16 de Noviembre de 2009). *Sr. Mopman*. Obtenido de Tina Lenert Chanel: https://www.youtube.com/watch?v=7tJxWh58uwg&ab_channel=TinaLenert

Mossoux, N. (1994). *Twin House*. Obtenido de Vídeo 1: <https://vimeo.com/143379076>
Mossoux, N. (1994). *Twin House* . Obtenido de Video 2: <https://www.youtube.com/watch?v=QqHmPvIOB5Y>

Programa Analítico- Electiva en Teatro de Títeres . (2019-1). *Animación de Objetos* . Cali: Instituto Departamental de Bellas Artes.

Savitskaya, I. (08 de Agosto de 2019). *Invisible Partner*. Obtenido de https://www.youtube.com/watch?v=bk_UI9merBc

Schönbein, I. (S.F). *Metamorphosis 2*. Obtenido de <https://youtu.be/5h5-CUrt230>

