



# Infancia infinita, juventud impercedera

La comunicación  
como territorio de  
las nuevas  
generaciones

Carlos Fernando Alvarado Duque  
*Editor Académico*



# Capítulo 5

## Estrategias posdramáticas en el teatro para niños.

### Un acercamiento a la performance digital-escénica *Un poco invisible*

Wilson Escobar Ramírez<sup>8</sup>

Carlos Fernando Alvarado Duque<sup>9</sup>

#### Resumen

El presente estudio se pregunta por las formas contemporáneas que se vienen empleando en el teatro para niños, en particular, las estrategias de corte posdramático que se incorporan a muchas prácticas escénicas de comienzos de este siglo, y que aquí se visualizan en la performance digital-escénica *Un poco invisible*, de la compañía chilena Maleza. Este fenómeno se abordará desde una perspectiva hermenéutica descriptiva, que recoge elementos propios del lenguaje de la animación vía *stop motion*; se hará uso de elementos teóricos provenientes de los estudios teatrales, y sus derivas en los estudios de la performance, lo que nos precisa el análisis de las relaciones

---

DOI: <https://doi.org/10.30554/978-958-5468-47-4/cha5>

- 8 Docente de la Facultad de Ciencias Sociales y Humanas, de la Universidad de Manizales. Licenciado en Filosofía y Letras. Magister en Educación y Multimedia de la Universidad de Caldas. Estudiante del Doctorado en Comunicación de la Universidad Nacional de La Plata, Argentina. Miembro del Grupo de Investigaciones de la Comunicación, de la Facultad de Comunicación Social y Periodismo de la Universidad de Manizales. Correo electrónico: wilsonescobar@umanizales.edu.co
- 9 Comunicador Social y Periodista de la Universidad de Manizales, Filósofo de la Universidad de Caldas, Especialista en Estética de la Universidad Nacional de Colombia, Magister en Filosofía de la Universidad de Caldas, Doctor en Filosofía de la Universidad de Antioquia. Profesor Titular del Programa de Comunicación Social y Periodismo de la Universidad de Manizales y Líder del Grupo de Investigaciones de la Comunicación. Su principal interés es el estudio de las múltiples relaciones entre la filosofía y el cine. Correo electrónico: cfalvarado@umanizales.edu.co



estrechas que teje la escena teatral enfocada a los niños y la imagen del video que circula en su interior.

**Palabras clave:** Infancia; Teatro para niños; Teatro posdramático; Performance digital; Estudios teatrales en infancia.

## **Post-dramatic strategies in children's theater.**

### **An approach to digital-scenic performance *A little invisible***

#### **Abstract**

This study asks about the contemporary forms that have been used in children's theater, in particular, the post-dramatic strategies that are incorporated into many stage practices at the beginning of this century, and that are visualized here in digital performance- scenic *Un poco invisible*, by the Chilean company Maleza. This phenomenon will be approached from a descriptive hermeneutical perspective, which collects elements of the language of stop motion animation; use will be made of theoretical elements from theater studies, and their drifts in performance studies, which requires the analysis of the close relationships that weaves the theater scene focused on children and the image of the video that circulates in their inside.

**Keywords:** Childhood; Theatre for kids; Post-dramatic theater; Digital performance; Theater studies in childhood.

## **Introducción**

En el prólogo al libro *Incluso los niños, apuntes para una estética de la infancia* (1993), Maite Alvarado y Horacio Guido admiten que es inevitable que "... los niños sean siempre escritos por los adultos: incluso en los casos de relatos escritos por niños desde una perspectiva estética, la voz de los adultos no deja de aparecer con mayor o menor fuerza" (p. 10).

Esta es una verdad de la que se hace eco en el llamado *teatro para niños*, un género tardío en la evolución del arte escénico en la misma medida en que fue tardía la aceptación del niño en la sociedad.



Tematizada por muy diversos campos de estudio, haciendo parte central de la agenda social y política en todo el mundo, la infancia fue invisibilizada por la cultura occidental durante siglos, hasta cuando aparece en el siglo XVIII con un interés marcado de las instituciones religiosas y, posteriormente, del sistema educativo con la consolidación de la pedagogía en el siglo XIX, para moldear, formar, instruir de cara a su adultez.

Por ello, preguntarse por el teatro dirigido a los niños implica preguntarse por el sello que cada sociedad le imprime a la infancia.

El presente estudio intenta discutir el concepto *teatro para niños* más allá de su definición, que suele agotarse en tanto su intención comunicativa: el hecho de dirigirse a un público específico, o el de estar construido con una intencionalidad pedagógica, educativa, con un mensaje moral y/o moralizante. Un debate que se instala en las nuevas formas expresivas que el teatro ha venido adquiriendo en el cruce de fronteras interdisciplinarias y que suponen la hibridación de su lenguaje y sus poéticas, especialmente, con la irrupción de las tecnologías de la imagen digital en el terreno de lo escénico. Una reconfiguración que el teórico alemán Hans Thies Lehmann (2013) agrupó al cierre del siglo XX en el llamado *Teatro Posdramático*.

El interés del presente estudio rebasa pues esta suerte de canon que se instaló en la mirada al teatro de niños, marcado por una didáctica de la participación física del niño y su lectura pedagógica, y en cuanto tal se pregunta por las formas contemporáneas que se vienen empleando en este género, en particular, las estrategias estético-poético de corte posdramático en que han devenido muchas prácticas escénicas a comienzos de este siglo, y que aquí se visualizan en el montaje *Un poco invisible*, de la compañía chilena Maleza, al proponerse esta una novedosa hibridación del lenguaje teatral con el lenguaje de la animación, apropiada y desarrollada intensamente por el cine.

El estudio, de corte hermenéutico descriptivo, recoge algunas de las visiones estéticas que se han trazado en torno a la figura de la infancia, para luego adentrarse en el coincidente período (último cuarto del siglo XX) en el que tanto la infancia como el teatro sufrieron profundas transformaciones marcadas, especialmente, por el creciente consumo de las tecnologías de la imagen, desde el cine, pasando por el video y recalando en la internet. En medio de todo ello, un espectador cuya subjetividad ha sido performateada en la interacción con estos denominados *nuevos medios*.



# 1. Infancia y teatro

## 1.1. Hacia una estética de la infancia

El teatro infantil, o teatro para niños, suele mirarse como un género menor de las artes escénicas, habitualmente observado con un desarrollo más limitado en su lenguaje o con una simplicidad en la construcción de sus historias, en las puestas en escena y en el tratamiento, planteamiento y evolución de sus personajes.

En el desarrollo y evolución histórica del arte dramático, el teatro de niños, o teatro creado para ser visto por niños, tiene un surgimiento tardío, asociado muchas veces a las instituciones religiosas, de donde hereda, aún hoy, su carácter didáctico y pedagógico.

Patrignoni ha puesto de relieve cómo esta denominación se hace por distinción del teatro 'a secas', "... no por una identidad discriminable en su forma de trabajo, su concepción del mundo, o su estructura interna -criterios asentados desde la filosofía teatral, justamente para preguntarse por la entidad del teatro desde su propia pertinencia-, sino por la pertenencia etaria de su destinatario" (en Ravasi, 2012, p. 1).

Este criterio comúnmente aceptado por los investigadores del campo teatral, supone enfrentarse al dilema de definir un objeto (teatro para niños) desde los estudios de la recepción, lo cual desborda su campo de acción específica, cual es la producción y el acontecimiento espectacular propiamente dicho.

A lo largo del siglo XX el teatro para niños configuró un paradigma propio de la modernidad, en virtud del cual la familia y la escuela serán las grandes instituciones que acompañarán la tarea del Estado para formar a los futuros ciudadanos. El arte, y en particular las prácticas artísticas, contribuirán como muchos otros campos y disciplinas a esa tarea de completar el proceso pedagógico con un marcado acento moralizante y didáctico, que muchas veces recaen en una estética estereotipada.

Quizás por esa misma razón (la práctica consistente de un teatro formador de valores), los estudios teatrales abordan el género de *teatro para niños* más enfocados a la intención formativa de las creaciones, a su función pedagógica y receptiva en el público, que, a su valor estético y artístico, intrínseco en la obra.



Nora Lía Sormani advierte cómo el género denominado *teatro para niños* estuvo durante muchos años anclado a la idea de que solo estaba dirigido a los niños y, en cuanto tal, las producciones escénicas atendían a la idea de un espectador infante en actitud pasiva respecto de los contenidos que se le proponían desde el escenario. Con la llegada de las teorías en torno a la infancia, y las perspectivas trazadas desde otras disciplinas como la psicología evolutiva, los estudios culturales, la sociología y los estudios de la recepción, el género se fue ajustando a un concepto más amplio. “En la actualidad, los especialistas consideran que incluye también a los adultos, es decir, que es un acontecimiento felizmente compartido por los pequeños junto con sus padres, abuelos, tíos o cualquier mayor que disfrute de este arte tan singular” (Sormani, 2012, p. 66).

De la mano de esta mediación con el adulto, al género le llegó un cambio más sustancial: la necesidad de construir un espectáculo que considerara al niño en cuanto tal y no como una proyección del futuro adulto. “Durante mucho tiempo no se tuvieron en cuenta las necesidades, gustos e intereses artísticos de la infancia en favor de un teatro pensado como ‘modelo para educar’ que seguía una receta y sólo estaba interesado en enseñar” (Sormani, 2012, p. 66).

Y es que, como señalan Alvarado y Guido, los diferentes enfoques históricos que se han tendido en torno a la infancia admiten que por lo menos hasta fines del siglo XVIII “los niños no eran sino miniaturas de adulto, enanos más o menos inteligentes, materia prima maleable que debía formarse según criterios de utilidad y rendimiento” (1993, p. 5), mirada a la que se suma la pedagogía para instaurar un discurso institucional sobre la niñez que se mantiene vigente hasta nuestros días, con su aparente neutralidad, y mediante la cual legitima la ética de la productividad y del máximo rendimiento.

Por ello, como expone Sormani (2012) en torno al teatro para niños:

...la primera gran conquista fue haberse liberado de las estrecheces y ‘simplificaciones’ de la pedagogía, una modalidad que se hallaba en las bases históricas del género y que suponía un teatro de tesis, dedicado a educar dentro de las normas morales impuestas por la cultura del momento, y que el sistema educativo requería (p. 68).



Sormani ubica este cambio sustancial en la década de los años 80 en Argentina, pero es susceptible considerar que en buena parte del continente latinoamericano esta suerte de metamorfosis también se pudo dar en paralelo a los grandes cambios que se venían produciendo en la escena internacional, asociados fundamentalmente a la experimentación con nuevos lenguajes provenientes de las artes visuales, y los modos de relacionamiento con el público a través de prácticas como la performance y el happening.

El teatro para niños salió de su ‘corral’ y se incorporaron a él nuevas concepciones tanto en la forma como en el contenido. Se dejaron de lado, por ejemplo, los modelos sociales más uniformados e intolerantes y las actitudes sexistas, se incluyó la complejidad de los conflictos existenciales, y se puso en cuestión la antigua idea de un final feliz (Sormani, 2012, p. 66).

La amplia diversidad de espectáculos teatrales que se producen hoy para un público infantil y familiar se puede clasificar en dos grandes vertientes: la de un teatro de participación (que a la postre constituye la larga tradición del género), y la que se instala decididamente en la expectación. Ambas abarcan los desplazamientos perceptivos que se han venido dando en la escena infantil en este amplio período de *entresiglos*.

Como se ha dicho, desde su base fundacional, el género promovió la participación amplia del niño a través de un esquema de representación que fue consumando las formas y los contenidos de las propuestas; una suerte de metodología del espectáculo fundamentada en fórmulas del relato que seguían los lineamientos del éxito, cuando no del control del espectáculo frente a un público difícil de precisar en el patio de butacas. Esquema que parte de un texto lo suficientemente acotado para que el público infante intervenga siguiendo la partitura musical propuesta por el espectáculo y que deberá hacerle eco a través del coro de palmas, o mediante el caos instaurado para producir el zapateo de protesta por alguna circunstancia específica que afecta al héroe instaurado, o por gritos y abucheos dirigidos a la figura del villano o antagonista. También la participación se estimula en esta tradición a través de la respuesta a interrogantes sencillos, que van desde el saludo inicial planteado, la exigencia de una respuesta más coral o de mayor intensidad, o construir en colectivo la verdad de la que ha sido testigo el espectador: *¿Le han visto pasar por aquí?*, *¿Cierto que es muy malo?*, son formas habituales de interacción con la platea.



La invitación a subir al escenario para hacer parte de un juego, o asumir un rol específico de uno o de varios personajes, bailar con los actores en las escenas finales, se suman a los códigos del *convivio* seguidos con rigurosidad por este modelo, cuya lógica se instaura en virtud del convencimiento pleno de entretener a un niño que todavía no tiene la convención del espectador. Para Sormani es muy probable que el infante no distinga el tránsito que se produce entre el orden de lo real y el orden de lo poético, "... no sabe todavía ser espectador y requiere que se lo estimule y entretenga de otra manera" (Sormani, 2012, p. 66).

De forma paralela a esta tradición se viene consolidando la corriente de un teatro para niños con más carga de expectación que de participación, con todo lo que esto supone en tanto la concepción que se pueda tener de la figura del niño como espectador. En esta nueva tradición los mecanismos propios del teatro para adultos son asimilados por las prácticas del teatro para niños, con lo cual se produce un retorno a la frontera que divide el escenario y el patio de butacas; es decir, se restablece la convención de la existencia de una *cuarta pared*, ese muro o telón imaginario al que, como en el teatro ilusionista, "... el espectador es invitado a asistir a una acción que se desarrolla independientemente de él y que solo percibe debido a que la barrera que separa el medio escénico del mundo exterior es derribada" (Pavis, 1990, p. 110).

## **1.2. Posdrama en la era de la post-infancia**

### **1.2.1. La infancia en la cultura visual**

¿Vivimos el final de la idea de infancia como inocente y dócil? ¿Hemos entrado en la era de la post-infancia, marcada por la hegemonía del consumo? ¿Cómo pensar la infancia actual? La investigadora mexicana Inés Dussel (2013) se formula estos interrogantes para situar el pensamiento sobre la infancia en la llamada era de los nativos digitales, la generación M, la infancia hiperrealizada o las infancias fragmentadas, según la asuman las distintas miradas teóricas.

La primera respuesta a esos interrogantes se la encuentra Dussel en un ensayo escrito por Cristina Correa e Ignacio Lewkowicz, quienes sostienen la tesis según la cual la infancia se volvió prácticamente imposible en estos tiempos, cuyo sello de identidad es el consumo y la rápida expansión y penetración de los medios masivos de comunicación en el ámbito doméstico;





en el corazón mismo del hogar. Según estos investigadores, ese sentimiento de infancia que había surgido en la modernidad tiene su cierre hacia el último cuarto del siglo XX, período en el cual ya comienza a establecerse una relación más horizontal entre unas generaciones y otras, dadas -no por la diferencia de edad- sino por el acceso inclusivo al consumo.

Otra luz ofrece la mirada en torno a que “la niñez es hoy una estética y un discurso que coloniza toda la vida social y se convierte en parámetro de lo humano” (Dussel, 2013, p. 8), en lo que la escritora sueca Ellen Key dio en llamar “El siglo de la infancia”. Una respuesta que la investigadora halla en el Museo de Arte Moderno de Nueva York (MOMA), en la muestra *Century of The Child. Growing by Design 1990-2000*, y en la que se sostiene la tesis según la cual las generaciones siguientes no experimentarán la *infancia*, porque esta es ya de hecho parte de la vida misma. “Juliet Kinchin, curadora de la exhibición, se pregunta si no es la adultez lo que cesará de existir. Hoy el ideal es ser niños, jugar libremente, divertirse y crear, y no asumir las responsabilidades por el mundo adulto” (Dussel, 2013, p. 8).

Estas dos visiones contrapuestas resumen, de cierto modo, las transformaciones que en el período de entresiglos viene reconfigurando las relaciones entre la infancia y la adultez, las fronteras que demarcan identidades más allá de la concepción etaria, y mucho más cerca de las prácticas cotidianas que despliegan en los infantes los estilos de vida que siguen la estela del mercado, el *marketing* y el consumo.

Pero, como advierte Dussel, la incorporación de los niños al mercado no se produce en tanto consumidores de bienes materiales únicamente, sino también –y especialmente– en cuanto consumidores de imágenes, lenguajes y materiales con los cuales construyen identidades y mundos imaginarios. La infancia y la adolescencia, hoy, no se pueden pensar desligadas de la cultura visual que no solo se adentró en el territorio doméstico, e hizo del *corral de la infancia* una tiranía del control remoto, sino que también se adosó al cuerpo para acompañarlo como una prótesis de su cotidianidad, una suerte de dispositivo con el cual se comunica con el mundo como si se tratara de un *esperanto visual digital*.

Esta horizontalización en las relaciones intergeneracionales que trae consigo el mercado, según la investigadora, agudiza el declive de instituciones como la escuela, cuyo lema ha sido siempre la de separar y diferenciar la infancia de cualquier otra cosa que se le parezca o le amenace. Esto se



produce por la probada ineficacia de estas instituciones en producir subjetividades en los sujetos que quieren educar, lo que les torna obsoletas en esa labor. Ocurre aquí un desplazamiento hacia el *oráculo digital* en donde el niño encuentra, en su condición de consumidor individualizado, singularizado en sus identidades y gustos, la soberanía para decidir y actuar. “El mercado profundiza el concepto de infancia en sus rasgos modernos de inocencia y esperanza de futuro”, pero también lo va modificando, advierte Dussel, al notar que esa noción de infancia “... se enriquece y expande con el juego creativo, la diversión y la libertad como características nuevas y específicas de la niñez contemporánea” (2013, p. 11).

### 1.2.2. Performance digital y escena teatral

Como parte estas transformaciones en la concepción de la infancia, la escena dirigida a los niños también se ve abocada a una metamorfosis en sus formas, lenguajes, temáticas y modos expresivos para comunicarse con un niño que se ha metamorfoseado en su condición de espectador.

A la par con los cambios detectados por Dussel, Correa, Lewkowicz, y tantos otros estudiosos de la infancia, el *teatro a secas* sufrió, asimismo, transformaciones sustanciales en el último cuarto del siglo XX, que se acentuaron y consolidaron en estas primeras dos décadas del siglo XXI. Mutaciones que el teórico alemán Hans Thies Lehmann observó, sistematizó y englobó en una nueva categoría teórica que denominó *Teatro posdramático* (2013 [Publicado originalmente en Alemania en el año 1999 bajo el título *Posdramatic Theater*]), concepto que supuso un punto de referencia para los posteriores análisis, definiciones y des-definiciones del teatro contemporáneo, y que influyó en muchas de las prácticas escénicas que nacieron bajo sus postulados.

En su extensa obra Lehmann destaca entre otros rasgos del teatro posdramático, el divorcio aparente o deliberado entre el texto y el espectáculo, es decir que no se produce una forzosa adaptación del uno en el lenguaje del otro; el destierro de la representación mimética en procura de la presentación performativa, que supone una construcción en vivo, de cara al público, de una acción o secuencia de acciones en apariencia *crudas* y sin pretensión de representación; el desdén por la lógica narrativa y, en general, de la acción entendida en el sentido clásico, marcada por la secuencialidad y la causalidad de los acontecimientos. A este compendio habría que sumar la opacidad y la liminalidad que este teatro construye con las artes



plásticas, la danza, la performance y el videoarte, en una apuesta decidida por el mestizaje y la hibridación de lenguajes y formas de comunicación con el público.

Lehmann encontró cómo el *espectáculo vivo*, que se constituye con la necesaria presencia de un actor físico que interpela nuestras emociones con su presencia, sus acciones y su voz, en el último período del siglo XX se estaba viendo ampliado por los *medios*, dado que muchas prácticas escénicas estaban haciendo uso del recurso de grabación de material, pero especialmente, y con el desarrollo y la fluidez de la técnica de la imagen digital, se comenzó a producir en la escena un efecto de inmediatez y de producción *in situ* de imágenes que interactúan con el cuerpo físico del actor.

Nos recuerda Lehmann que ya desde comienzos del siglo XX: “La utilización en la escena teatral de medios técnicos modernos como la fotografía, las proyecciones, los soportes de sonido o el cine, en combinación con sofisticados espacios lumínicos y técnicas escénicas, empezó inmediatamente después de la invención de cada uno de ellos” (2013, p. 396).

Este rasgo característico de la posdramaticidad escénica introduce un profundo cambio de paradigma en el teatro que, sin embargo, no se alcanzó en las vanguardias de principios de ese siglo, sino con la irrupción de los *medios* en la vida cotidiana desde los años 80, del siglo XX. Precisamente allí, en ese momento histórico, Lehmann sitúa el surgimiento de una práctica del discurso teatral, nueva y diversificada, a la que denomina *Teatro Posdramático*, de tal suerte que los lenguajes de la escena cultivados desde las vanguardias históricas de comienzos del siglo XX acumularon la experiencia necesaria para dar “... una respuesta del teatro a la comunicación social transformada, a las condiciones de las tecnologías generalizadas de la información” (Lehmann, 2013, p. 38), ya instauradas en los años 80 y 90 en la escena posdramática.

Los *medios audiovisuales* recalaron con fuerza en el espectáculo vivo (el teatro por antonomasia), y lo hicieron para alterar las relaciones que se habían establecido durante siglos con el público, y para enriquecer la percepción que el espectador tiene de las poéticas que se construyen sobre la escena.

Lehmann remarca la poderosa fascinación que provocan, *per se*, las imágenes del cine y el video, en tanto que: “Las imágenes fotográficas en movimiento y, después, las electrónicas surten efecto sobre la imaginación -y lo



imaginario- de un modo más intenso que los cuerpos vivos presentes sobre la escena” (2013, p. 384). En esa línea reflexiona el semiólogo francés Patrice Pavis, para quien: “El cambio de escala de la imagen, procedimiento común de la fotografía y el cine, conduce, cuando se trata de una imagen presentada en escena, a una desorientación espacial y corporal del espectador” (2015, p. 209), pues ambos universos comparecen en la percepción en una suerte de dicotomía que instaura la urgencia de una selección: ¿Qué mirar? ¿Al actor y su accionar o a la imagen digital proyectada o creada desde adentro de la escena?

En la competencia entre la imagen fílmica y el cuerpo ‘real’ del actor vivo, el espectador no necesariamente elige lo vivo contra lo inanimado, ¡todo lo contrario! Su ojo es atraído por lo que es visible a escala más grande, por lo que evoluciona constantemente y captura la atención por el cambio constante de los planos y las escalas (Pavis, 2015, p. 201).

Sin embargo, la permanente experimentación de la escena con las nuevas tecnologías de naturaleza numérica o digital, poco a poco ha ido creando universos poéticos que superan esa especie de infancia tecnológica que caracterizó a la escena de finales del siglo pasado. Sánchez (2012) reconoce que:

Cuando la tecnología del video se hizo más manejable, más precisa y de más calidad, la fascinación por el aparato y sus posibilidades fue cediendo paso a una utilización mucho más centrada en las necesidades expresivas, vinculadas a la reflexión sobre el propio medio escénico, sobre el tiempo o los tiempos de la representación (p. 89).

Mientras que en el teatro, por convención dramático, las imágenes de corte fílmico solo procuraban documentar la realidad, en el teatro posdramático “... la imagen del video no remite en primer lugar al exterior del mismo, sino que circula en su interior” (Lehmann, 2013, p. 403), al ser esta un medio constitutivo de esta expresión escénica.

Pero estas búsquedas de la escena en los media ha supuesto también un amplio debate que no pareciera superado y que, en el terreno de la creación, pasa por las poéticas tecnofóbicas y las tecnofílicas: por un lado, aquellas que tematizan los desarrollos técnicos como ominosos y contaminantes de



los códigos de la escena, con la consecuente pérdida de las especificidades que hacen del teatro un arte singular, no mediado; por otro, aquellas poéticas que profesan un ciego mandato de la máquina tecnológica por encima de la corporeidad del teatro, por supuesto centrada en el actor y en la objetualidad física del espacio escénico.

En las visiones del teatro del futuro hay quienes sobredimensionan la presencia de las tecnologías de la imagen en la escena, al punto de aceptar, como lo hace Vaglio, la existencia muy próxima de un *teatro tecnológico*.

Para Vaglio (1996) ya el teatro tradicional está, desde hace varias décadas, utilizando pantallas de proyección o retroproyección para comentar momentos claves de la acción escénica; ahora el teatro tecnológico abre la perspectiva de un escenario convertido en una sola e inmensa pantalla.

Pasadas ya las dos décadas, la aparición del *fantasma virtual* y del *holograma* presagiado por Vaglio podría aplicarse solamente a algunas, muy sofisticadas, prácticas escénicas que pueden haberse instalado en el universo digital, con todo el potencial cibernético que ha traído consigo la evolución tecnológica; pero también, como observa Kozak (2006) comenzando el nuevo siglo:

Es cierto que existe mucho arte que no se pregunta por el ámbito técnico/tecnológico, y al no hacerlo –en su despreocupación– se ubica en una tradición que puede ser cuestionada; pero el mandato tecnológico también es despreocupado, sobre todo porque se ampara en la ideología de la novedad tecnológica como garantía de valor estético (p. 9).

Las prácticas escénicas del continente latinoamericano no han estado ajenas a esa tensión que bien recoge Kozak. Donde pareciera que la irrupción tecnológica no tendría cabida (el teatro para niños), lo hace con arrojo y asumiendo el riesgo de construir un espectador infante más comprensivo de las formas posdramáticas y los lenguajes que atraviesan espectáculos como *Un poco invisible*, de la compañía chilena Maleza, que apuesta por una inserción del recurso de la animación *stop motion* en la escena, de cuyo estudio se ocupa la presente investigación.



## 2. Metodología

El marco de reflexión que preceden estas líneas en el campo de estudio de la infancia, que nos ha acercado a algunas de las concepciones estéticas que la configuran; y en el de las mutaciones escénicas, que se han decantado en una de las últimas categorías formuladas en el campo de los estudios teatrales, cual es el teatro posdramático, nos enrutamos hacia el objetivo de la presente investigación que pretende analizar cómo ese teatro posdramático cruza el horizonte del teatro para niños que se hace hoy en Latinoamérica, y que puede constatararse en la performance escénica *Un poco invisible*, de la agrupación chilena *Maleza*.

Para ello se aborda el fenómeno desde una perspectiva hermenéutica descriptiva amplia, que recoge elementos propios del lenguaje de la animación, una técnica apropiada profusamente por el cine desde su etapa fundacional hasta nuestros días; elementos teóricos provenientes de los estudios teatrales, y sus derivas en los estudios de la performance, que nos precisan el análisis de las relaciones estrechas que tejen la imagen grabada y la escena teatral, y que da como resultado la categoría de performance digital.

## 3. Hallazgos de la investigación

### Huellas posdramáticas en *Un poco invisible*

“¿Te has sentido alguna vez invisible, como que nadie te ve o te aprecia? ¿Te ha pasado sentirte incomprendido por los adultos, quizás tus padres o profesores, o por tus pares, amigos o compañeros?” (Sant-Pierre, 2013, p. 36). Estos interrogantes guían el tercer ejercicio, *Desaparecer*, que la compañía *Maleza* sugiere a los espectadores después de ver la función de *Un poco invisible*.

Este y otros ejercicios hacen parte del contenido de la guía de actividades pedagógicas que la compañía diseñó en conjunto con la Universidad Católica de Chile, para el *Cuadernillo de Mediación Cultural*, 42, “... una publicación que ofrece claves y herramientas para facilitar y promover la comprensión de las obras *Maleza* y *Un poco invisible* desde diferentes perspectivas”, según se lee en la carta de presentación.



La pregunta por el sentimiento de invisibilidad está en el corazón mismo de esta obra, de Andrés Kolawski, estrenada a finales de 2013 en Matucana 100, de Santiago de Chile.

La historia da cuenta de la complejidad del mundo de dos hermanos, Máx y Felipe, de 5 y 8 años, que están aparentemente solos en una gran casa tras la pérdida de su madre, cuyos motivos desconocemos como espectadores. En un doloroso proceso de duelo uno de ellos, Felipe, se está tornando invisible, situación que se convierte en la mayor preocupación de su hermano menor, Max. La gravedad de aquel extraño proceso de desaparición parece tener respuestas en la televisión, única compañera en la soledad de estos dos seres, un medio que poco a poco se va convirtiendo en una especie de oráculo en la medida que los niños van cambiando los canales de que disponen. De esta manera van obteniendo la información que requieren en su gran aventura por retornar a Felipe a la normalidad de ser visible.

Pero la invisibilidad de Felipe no solo está en el abordaje temático de la obra, con toda la carga simbólica y metafórica que transmite esa idea en el entorno familiar, sino y fundamentalmente en el tratamiento visual que sus creadores le han dado. Y es que este, el cuarto montaje de la compañía, profundiza en el lenguaje híbrido que han denominado *teatroanimación*, y cuya base está en la apropiación de la técnica del *stop motion* o animación cuadro a cuadro.

*Stop motion* es comúnmente definida como una técnica en virtud de la cual se crea la ilusión de movimiento mediante la grabación de imágenes sucesivas, que el creador va manipulando manualmente en procura de imitar o reproducir con cierto grado de fidelidad los pliegues de los gestos, las miradas, el desplazamiento de objetos, el de las marionetas o muñecos, y las imágenes de decorados que suplantán los espacios físicos.

En *Un poco invisible* sus creadores no solo hacen un préstamo de una de las expresiones que identificaron el lenguaje primitivo del cine, *el stop motion*, sino que se traen consigo una tradición temática que en su origen se topó Meliès en las primeras filmaciones en espacio abierto: la desaparición, la trasmutación identitaria, y que supuso todo un descubrimiento en torno al cual se creó la idea de montaje de imágenes, con toda la praxis y la teoría que le han seguido.



Como bien lo han registrado las distintas historiografías del cine, la invención de la técnica *stop motion* se atribuye a Georges Méliès. En 1896, tan solo un año después de la invención del cinematógrafo, un simple accidente de carácter técnico trajo consigo un gran descubrimiento para la evolución y consolidación del lenguaje cinematográfico. En aquella ocasión, mientras filmaba una de sus habituales escenas en la *Plaza de la Ópera de París*, la cámara se atascó durante unos segundos. Méliès resolvió la situación y continuó filmando la escena que había iniciado, pero tras revelar la película descubrió un *salto*, o *jump cut*, en virtud del cual el autobús Madeleine-Bastilla que pasaba en ese momento pareció transformarse frente a la cámara -como por arte de magia- en la carroza fúnebre que iba detrás; también la gente que estaba comprometida en la misma escena aparecía y desaparecía anulando la continuidad de sus desplazamientos. Esta situación fortuita supuso el descubrimiento del *stop motion*, que se convirtió en su primera técnica cinematográfica para crear efectos especiales; Méliès, que provenía del mundo de la magia, supo aprovecharla y depurarla en los muchos cortometrajes que produjo hasta 1913. Años más tarde, el director ruso Ladislaw Starewicz le da un valor agregado e introduce marionetas en sus animaciones, a través de la recreación de mundos en miniatura contruidos de forma artesanal.

Como Méliès y Starewicz, muchos otros directores han acudido a esta técnica para introducir elementos de fantasía o de acción cuando no disponen de otros recursos para producirlos. A fuerza de su reiterado uso (incluso se han hecho películas completas con este recurso) hoy es considerada una técnica cinematográfica por sí misma.

Sin embargo, como advierte Aguirre (2016), el campo de la animación es muy dinámico y tiene una fuerte tendencia a la hibridez, la apropiación y la resemantización, lo que hace imposible abordarlo desde definiciones precisas o enmarcarlo en una expresión artística en particular. La investigadora prefiere darle un tratamiento de potencial o de tendencias. “Dentro de esas formas de potencial, una de las que más ha llamado mi atención es la versatilidad de la animación para dialogar con otras formas de representación y lograr mutuo enriquecimiento y sofisticación en términos formales, visuales y de significación” (Aguirre, 2016, s. p.)

Una reflexión que parece compartir Hugo Covarrubias, quien dirige la compañía al lado de Muriel Miranda:





... cuando creamos este concepto pensamos en la animación cuadro a cuadro, pero mezclada con el teatro: con la premisa de que ambos lenguajes tuvieran que dialogar. Esto implicaba que, por ejemplo, tenía que haber un diálogo o interacción entre un personaje animado y un actor. Para nosotros la animación no es sólo un apoyo, sino que el lenguaje actoral y la animación se deben mezclar y dialogar todo el tiempo (en Saint-Pierre, 2013, p. 7).

Para Covarrubias es claro que la estética que define la técnica de la animación *stop motion* tiene mucha carga teatral (de hecho, no nació con el cine, sino que operó como uno de los préstamos que el arte cinematográfico hizo para edificar su lenguaje, como se ha dicho), en tanto el muñeco que se anima mantiene los referentes de la acción y la gestualidad, se construye una dramaturgia de la iluminación, de la espacialidad y la temporalidad como en cualquier montaje con actores en vivo.

En *Maleza* (2006), una obra que fue pionera del *teatroanimación* en América Latina, sus creadores procedieron a crear toda la narrativa de la animación de los muñecos y luego las actrices físicas buscaron la manera de integrarse en la escena teatral. Pero en *Un poco invisible* (2013), las actrices ensayaban la obra completa, escenas de animación y de teatro, y esto se registraba en audio y video. Posterior a ese registro se procedió a la animación del movimiento de los muñecos, "... de modo que se facilitaba después el proceso de hacer coincidir los textos con el movimiento de la boca de los muñecos, lo que se llama *lipsync animado*" (Saint-Pierre, 2013, p. 8).

A esta mezcla del teatro con la animación se suma la técnica del *foley*, que consiste en la realización en vivo de los sonidos ambientales, como la puerta que se abre, los pasos, el viento, etcétera y que fue sustancial en el desarrollo del radio teatro.

*Un poco invisible* supone la evolución de estos dispositivos en la escena. Hay acá más escenarios virtuales e interacción con los mismos, así como mayor funcionalidad y adecuación de los objetos proyectados en la pantalla y su sincronización con las actrices. La mesa sobre la cual se generan los sonidos (al estilo del radio teatro) también sirve como un teatrino de marionetas en que se representa a los adultos. Incluso, un guiño al final de la función nos evoca el cine con la proyección de créditos. Aguirre (2016) resalta este aspecto:



En esta obra, la interacción entre animación y actuación en vivo alcanza niveles técnicos extraordinarios; hay un juego constante con las posibilidades de simulación de la animación, y una interacción que revela que un registro no puede vivir sin el otro, siendo ambos necesarios para conformar la complejidad del mundo emocional y la imaginación infantil (s. p.).

El resultado de este ‘diálogo’ entre la imagen animada y la acción teatral es la hibridación no solo de los lenguajes que proceden de ambos campos, sino la resemantización que proyecta en el público este tipo de puestas en escena, que a lo largo del siglo XX han adoptado constantemente procedimientos propios de los medios tecnológicos (el cine y el video) y los adapta según sus necesidades. Pavis expone cómo “... el primer plano, el montaje y el montaje alterno son ejemplos de técnicas filmicas perfectamente adaptables a la escena teatral” (2015, p. 215).

Mucho de esos procedimientos se pueden observar cuando se produce la inserción de medios audiovisuales en la escena teatral, como en *Un poco invisible*, donde la tecnología digital se constituye en el soporte narrativo y estético del tiempo de la representación escénica. Es en gran medida el eje de lo escénico, y se erige en una convención clave para que el espectador entre en la poética propuesta por el espectáculo.

Para hacerlo, Miranda y Covarrubias hacen uso de dos estilos visuales propios de la lógica de la *remediación*, un concepto acuñado por David Jay Bolter y Peter Grusin (2010), para significar aquella lógica formal mediante la cual los nuevos medios dan nueva forma a los medios anteriores. Como lo exponen los investigadores de la genealogía de los medios, no se trata de un simple reposicionamiento tecnológico, sino de un ‘préstamo’ mayor en virtud del cual un medio es incorporado, representado, en otro medio.

En la obra chilena la exposición de cara al público de las actrices, que manipulan recursos sonoros para imitar ruidos de una puerta, los pasos de los adultos en el exterior del cuarto de los niños, la presencia del viento, el asentamiento de un objeto... responde al estilo de *hipermediación* (*hypermediacy*), que busca recordarle al espectador la utilización explícita del medio; se trata de la aceptación de la convención según la cual lo que lo está viendo sobre la escena tiene el filtro mediático. En el proceso de creación sus directores se dieron cuenta que la generación de sonidos que se hace en escena, es también un ejercicio visual. “Entonces si queríamos que sonara



la apertura de una puerta, a veces jugábamos con una mini puerta, pero si el personaje salta en la cama, estas jeringas antiguas son increíbles y se ve atractivo visualmente para el público” (Saint-Pierre, 2013. p. 8).

Pero el estilo más recurrido y abarcador de esta performance digital es la *inmediación (transparent immediacy)* que tiene por objeto ocultar al medio, es decir, hacer que el usuario/espectador olvide su presencia y acepte la convención en virtud de la cual él ya no está ante objetos mediados, sino representados en la escena. La presencia de una doble pantalla proyectada en todo el centro del escenario, que al comienzo supone la sorpresa del público, pronto pasa inadvertida en la permanente interacción que se produce entre el cuerpo vivo de las actrices y la imagen animada de los muñecos que las representan.

Bolter y Grusin (2010) resaltan cómo la construcción de la imagen electrónica ha venido a resolver una vieja deuda contraída desde las tecnologías del pasado, en especial por “... la presentación transparente de lo real y la complacencia en la opacidad de los media mismos” (p. 30). Una opacidad que se produce porque, como señalan, la realidad virtual es un medio cuyo propósito es desaparecer en la experiencia perceptiva del espectador. No obstante, este acto de desaparición tiene que superar un reto de credibilidad o de verosimilitud que supone la fuerte presencia material, física, del aparato técnico que la realidad virtual requiere para construirse y manipularse ante los sentidos del espectador.

Es justo lo que han logrado estos creadores del *teatroanimación* en Chile: tejer una estrategia posdramática, a través de una performance digital y escénica, para comunicarse con un público que desde hace varias décadas viene instalado en el universo de las pantallas, de la imagen electrónica.

## **A modo de conclusión**

La imagen o percepción que cada sociedad tiene de la niñez ha ido cambiando históricamente. La de hoy es una sociedad atravesada por el consumo y la apropiación de los *media* en proporciones descomunales, que vienen moldeando las actitudes, estilos de vida, e imaginarios de los infantes, al punto que -como se ha visto- asistimos hoy a una nueva categorización denominada post-infancia. Como lo explicitan Alvarado y Guido (1993): “La niñez es el lugar de la movilidad permanente. Su cuerpo mutante juega a descolocarse, a ser el otro en sí mismo: ser niño es tener todavía posibi-



lidad de elegir. Libertad virtual que pone en el límite y arriesga la noción misma de identidad: el niño puede devenir otra cosa de lo que se pretende que sea” (pp. 10-11).

El espectáculo teatral dirigido al público infantil, si bien mantiene las constantes que heredó en sus orígenes como género teatral menor, destinado a entretener a un público disperso, que requiere una alta participación a través del juego y de las dinámicas individuales y colectivas, hoy tensiona esa tradición pedagógica y didáctica con formas más complejas que se instalan en la *posdramaticidad* postulada por Lehmann, en cuya base está la hibridez de lenguajes procedentes de distintos campos y disciplinas, y la omnipresencia de los medios digitales con toda su carga de interacción, en la que la participación física se ve desplazada por la expectación activa y retardora de un infante que ha nacido allí como un nativo digital. En esta forma teatral: “... el centro de actividad del niño está ubicado en la estimulación de su capacidad imaginaria, en la exaltación de su competencia representacional y simbólica. No se trata de hacerlo trabajar físicamente sino de invitarlo a desarrollar al máximo el placer de la imaginación” (Sormani, 2012, p. 67).

La performance digital-escénica *Un poco invisible* de la compañía Maleza es un claro ejemplo de cómo, desde el aspecto temático, el relato tradicional ha sido desplazado por el abordaje de temas más existenciales, basados en la muerte, el duelo y los miedos que esta conlleva, desde la perspectiva de dos niños. ¿Medio siglo atrás esto hubiese sido posible?

En entrevista con Isabel Sierralta, Kalawski recuerda que:

... nuestra época descubrió la niñez, la puso de relieve. Eso supone entender su complejidad y su diferencia con la adultez, pero al mismo tiempo, al descubrirla, la pusimos en un altar. Puede ser porque la vida adulta nos da miedo, entonces preferimos pensar en una niñez ideal, sin angustia, sin rabia, sin las cosas que nos perturban (en Saint-Pierre, 2013, p. 17).

Desde el aspecto formal estético *Un poco invisible* habla de ese temor de la infancia a la invisibilidad, y lo hace a través de la transparencia que produce el dispositivo digital centrado en la imagen animada, lo que supone un desafío técnico que ha sido ampliamente depurado en puestas anteriores y que en este montaje se ve resuelto con gran plasticidad y poética. En pala-



bras de Lehmann, se ha hecho de la imagen digital un *medio constitutivo* que circula en el interior de la obra.

La investigadora Lina Aguirre abarca con claridad este dialogo instaurado desde el teatro posdramático:

En las producciones de Maleza, el diálogo entre los lenguajes, las materialidades y las posibilidades de experiencia que ofrecen teatro y animación va más allá de la sofisticación estética y técnica. Este diálogo, sobre todo, complejiza la representación de la vida subjetiva y emocional de quienes se escogen como personajes, y a través de un conjunto de estrategias escénicas/animadas genera una experiencia empática para los espectadores, una experiencia de proximidad posibilitada por la puesta en escena de lo animado. Ver las obras de Maleza no es solo una cuestión de entretenimiento, sino la posibilidad de experimentar como otro a través del teatro-animación, lo cual, sin duda, contribuye a la construcción de un espacio humano de comprensión, ese espacio común que pareciera tan ajeno a las experiencias visuales predominantes en la actualidad, donde cada espectador se relaciona de manera individualizada y distante con lo que está viendo (2016, s.p.).

## Referencias bibliográficas

- Aguirre, L. (2016). *Ensamblajes mágicos: diálogos recientes entre animación y otros medios* [Online]. Disponible en: <https://moebiusanimacion.com/>
- Alvarado, M. & Guido, H. (comp.) (1993). *Incluso los niños. Apuntes para una estética de la infancia* (Colección Cuadernillos de Género). Buenos Aires: La Marca.
- Bolter, J. D. & Grusin, P. (2010). Inmediatez, hipermediación, remediación. En: *Cuadernos de Información y Comunicación*, (16), 29-57.
- Dussel, I. (2013). Muerte y resurrección de la infancia. En: *Revista Todavía*, (29), 8-13. Disponible en: <http://www.revistatodavia.com.ar>
- Kozak, C. (2006). *Técnica y poética. Genealogías teóricas, prácticas críticas* (Conferencia I Jornadas Internacionales: Poesía y experimentación, Universidad Nacional de Córdoba, Facultad de Filosofía y Humanidades, Escuela de Letras. Córdoba, 29, 30 de junio y 1º de julio de 2006). [Online]. Disponible en: [http://www.expoesia.com.ar/j06\\_kozak.html](http://www.expoesia.com.ar/j06_kozak.html).



- Lehmann, H. T. (2013). *Teatro posdramático*. México: Centro de Documentación y Estudios Avanzados de Arte Contemporáneo, CENDAC.
- Pavis, P. (1990). *Diccionario del teatro. Dramaturgia, estética, semiología*. Barcelona: Paidós.
- Pavis, P. (2015). *La puesta en escena contemporánea. Orígenes, tendencias y perspectivas*. Murcia: Universidad de Murcia.
- Ravasi, G. (2012). Concepciones de infancia en el Teatro para Niños actual: parámetros e interrogantes. En: Asociación Argentina de Investigación y Crítica Teatral (AINCRIT). *Actas de las IV Jornadas Nacionales de Investigación y Crítica Teatral*. Buenos Aires: AINCRIT.
- Saint-Pierre, A. (Ed.). (2013). Maleza Teatroanimación. Maleza – Un poco invisible – La noche boca arriba. En: *Cuadernillo de Mediación Cultural*, 42. [Online]. Disponible en: <https://docplayer.es/38879975-Cuadernillo-de-mediacion-cultural-n-42-maleza-teatroanimacion-maleza-un-poco-invisible-la-noche-boca-arriba.html>
- Sánchez, J. A. (2012). *Prácticas de lo real en la escena contemporánea*. México: Toma, Paso de Gato, Conaculta.
- Sormani, N. L. (2012). La escena infantil. Arte y respeto por el pequeño espectador. En: *Revista Contravía*, (28), 64-67. Disponible en: <http://www.revistatodavia.com.ar>
- Vaglio, F. (1996). Actores, personajes y tecnología: *Apuntes sobre el 'teatro tecnológico'*. [Online]. Disponible en: <http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n2/teatro.html>

La Escuela de Comunicación decidió unir esfuerzos en un gran proyecto que permitiera revisar, desde diferentes ángulos, las relaciones entre el campo de la comunicación, la infancia y la juventud. Procedimentalmente, se elaboraron diferentes búsquedas que, podemos decir, se dividen en dos enfoques. El primero de ellos ausculta la manera como los niños han sido objeto del universo narrativo. Esto supone indagar por la manera en que aparecen representados en diferentes medios expresivos. Por ello, se revisa su presencia en la literatura, como los relatos dirigidos a la infancia, su aparición en el cine nacional, como los estereotipos con que son construidos en series televisivas, al igual que el tipo de teatro dirigido a ellos mediado con nuevas tecnologías. El segundo enfoque se centra en la juventud para revisar sus modos de participación en el tránsito a la vida adulta. Por ello se revisan el grado de participación política a partir de fenómenos de protesta contra el estado, se estudia el tipo de consumo de medios que realizan en la vida universitaria de una ciudad de provincia y se expone la capacidad de intervenir la realidad a través de la imagen-fija en clave de investigación-creación. Este libro recoge los resultados de este proceso colegiado con el fin de continuar abriendo el horizonte de conversación sobre la infancia y juventud que, de diferentes modos, son materia incombustible.