



El juego se convierte en procedimiento en *4 temporadas*: lo lúdico como articulación entre actores y objetos

Bettina Girotti

(Universidad de Buenos Aires)

El títere carga con su condición de objeto, de materia muerta que se anima escénicamente, de metáfora en movimiento. Esto le concede una característica muy especial; tiene, quizás en su esencia, algo de juguete, de curiosidad, de rito mágico.
Carlos Converso¹

“Inspirado en la poética de Bruno Schulz”. Ése el primer contacto que tenemos con *4 temporadas* (2010). A primera vista, la obra de Schulz puede parecernos una incógnita, pero comienza a perder su misterio si la miramos situándonos del lado de la poética del teatro de objetos. Tadeusz Kantor, compatriota de Schulz, se ha *inspirado* también en sus escritos para crear una de sus obras más reconocidas, *La clase muerta*. Pero, como no es la intención de este trabajo tratar de demostrar una relación unívoca entre *4 temporadas* y Kantor, es preciso que volvamos a la Argentina del siglo veintiuno. Esta obra, dirigida por Javier Swedzky, formó parte del VII Festival de Títeres para Adultos de Buenos Aires, organizado en 2010 por el CELCIT y el grupo de titiriteros del Bavastel.

Retomando la propuesta conceptual de Rafael Curci, quien define al títere (palabra que, a su vez, propone reemplazar por *objeto*, ya que esta última conceptualmente es más abarcadora) cómo “todo objeto capaz de ser animado en función dramática dentro del plano de la representación teatral”², podríamos caracterizar a *4 temporadas* como teatro de objetos. Sin embargo, también podríamos decir que no se trata de un teatro de objetos en estado puro, ya que su poética se articula con el trabajo de los actores en escena, actores que, a su vez,

¹ Carlos Converso, “Apuntes sobre el lenguaje y naturaleza de los títeres”, en revista *TEOKIKIXTLI* 4, año 1, diciembre 1998, Veracruz, México, citado en Rafael Curci, *De los objetos y otras manifestaciones titiriteras*; Buenos Aires, Tridente libros, 2002; p.20.

² Rafael Curci, ob. cit.; p.18.



tampoco lo son en estado *puro*, y a los que más valdría calificar como *actores-manipuladores*³.

La propuesta de este trabajo consiste en pensar cómo la puesta articula las poéticas del teatro de objetos y de actores a través de un procedimiento central: el juego.

Tres dimensiones espacio-temporales

Como dijimos, *4 temporadas* plantea una articulación entre teatro de objetos y de actores. De esta articulación resultará un universo bastante particular.

Para entender cómo se conforma este universo, nos detendremos, en primer lugar, en las diferentes configuraciones espaciotemporales que propone la puesta. Ésta se construye sobre tres dimensiones o realidades diferentes que, tomando en cuenta su orden de (re)presentación, van de la esfera de lo público a lo privado.

La primera de ellas corresponde a aquellos momentos -que por su semejanza con las publicidades denominaremos *momentos publicitarios*- cuyo núcleo dramático es el lanzamiento de una nueva temporada de telas de la Maison Katel. Es en ellos donde más claramente puede verse el paso del tiempo, gracias a la sucesión de las estaciones. EL inicio de cada nueva temporada comercial enfrenta a los hermanos Katel -Josecito, Segundo y Adela- con la difícil tarea hacerse cargo del negocio familiar, una obligación paterna que ellos transforman en juego.

Esta relación entre el tiempo y el juego es expuesta por Giorgio Agamben, quien sostiene que la "inversión de la vida por parte del juego tiene como consecuencia inmediata una modificación y aceleración del tiempo" y que esta aceleración modifica el calendario que "siendo esencialmente ritmo, alternancia, repetición, se inmoviliza ahora en la desmesurada prolongación de un único día de fiesta"⁴. Es, justamente, la jornada del lanzamiento de temporada este día de fiesta del que habla Agamben.

Pero, en estos momentos publicitarios, el elemento lúdico también viene dado por una ruptura, una alteración del espacio que, a su vez, queda disimulada

³ En este sentido también nos hacemos eco de la preferencia de Curci acerca de la sustitución de la palabra 'titiritero' por 'manipulador' (Cfr. *ibid*)

⁴ Giorgio Agamben, *Infancia e Historia*; Buenos Aires, Adriana Hidalgo, 2007; p. 96.



por la mecánica de la situación. Los hermanos Katel, en su rol de vendedores, se dirigen a un público que jamás es visto por los espectadores (como, por ejemplo, el afamado Sr. García Mata). Pero, al mismo tiempo, apelan directamente al público, incitándolo a transformarse en clientes y a participar de su juego. Esta idea de los espectadores como copartícipes del juego se relaciona con el pensamiento de Hans-Georg Gadamer, para quien el juego, una función elemental de la vida, se relaciona con el arte contemporáneo, ya que, en su opinión, éste último responde a las necesidades básicas del hombre. Entre las características del juego enumeradas por Gadamer figura precisamente la participación, el 'jugar-con', ya que "el concepto de juego se ha introducido precisamente para mostrar que, en un juego, todos son cojugadores."⁵

La segunda de las dimensiones señaladas tiene que ver con lo que sucede en el seno de la familia Katel, una vez que las puertas se cierran y los clientes *ficticios* se van. En estos momentos, que podríamos catalogar de *familiares*, los hermanos y el padre dan cuenta de la vida cotidiana de la familia, de su relación, y de la extraña mutación que va experimentando José Katel. Estos momentos se contraponen de algún modo con los anteriores, ya que hacen hincapié en el mandato paterno con respecto al negocio familiar; son momentos anti-lúdicos.

Por último, y ya adentrándonos en la más privada de estas tres dimensiones, la puesta nos enfrenta con las fantasías de los hermanos. Es en estos momentos, que llamaremos *imaginarios*, que la naturaleza de cada uno de ellos se va haciendo más explícita. Josecito se imagina como un gran empresario viajando por ciudades europeas. Segundo sueña con una revolución al lado de su amada (y de León, un títere de dedo). Y Adela se escapa de su rol de niña y se muestra como *femme fatale*. Los actores manipuladores juegan nuevamente con los maniqués, pero, esta vez, el juego tiene un elemento catártico: es en estos objetos donde proyectan sus fantasías y estas proyecciones parecen inocentes, justamente, porque tienen algo de juego.

⁵ Hans-Georg Gadamer, *La actualidad de lo bello*; Barcelona, Paidós, 1996; p. 76-77.



Si bien el hecho de que cada una de estas dimensiones tenga una lógica autónoma que nos puede llevar a pensar que se trata de partes inconexas, la situación de decadencia que experimenta la familia Katel da una unidad a la continuidad de los mencionados momentos dramáticos. Esta decadencia se refleja, a su vez, en los núcleos de cada una de las dimensiones: la decadencia del negocio familiar, la decadencia del padre, explicitada en su metamorfosis, y la decadencia de los hermanos, incapaces de generar vínculos con seres de carne y hueso.

Pero, a su vez, esta decadencia se refuerza a partir de otros elementos. Desde antes de entrar en el *fantástico* mundo de los Katel, el paratexto sugiere pensar en el clásico recorrido esplendor-ocaso aludiendo en el título a *Las cuatro estaciones* de Vivaldi. Del mismo modo, se refuerza esta relación con la presentación de cada una de las temporadas, apoyándose en las melodías compuestas por este autor, que dan cuenta del pasaje de la primavera-esplendor al invierno-ocaso.



División tripartita de los seres

Como correlato de esta ruptura en tres dimensiones, nos encontramos en *4 temporadas* con otra suerte de división tripartita en lo que respecta a los seres que aparecen en escena. Esta idea de triple dimensionalidad se basa en la articulación entre los actores-manipuladores, el padre y los maniqués.

Antes que nada, explicaremos por qué diferenciamos a dos tipos de entidades del mundo de objetual, como son el padre-objeto y los maniqués.

En ambos casos, se trata de objetos antropomórficos que manifiestan una deformación. Podríamos pensar que esta deformación es mayor en el padre debido a su tamaño y a su posterior transformación que lo llevará, primero, a perder su rostro humano y, luego, su cuerpo⁶.

También podemos pensar que ambos se relacionan con lo lúdico. Dijimos anteriormente que los maniqués eran un componente fundamental para el juego de los hermanos Katel, concibiéndolos, así, como juguetes. Del mismo modo, podemos pensar que el padre-objeto es también un juguete. Esta idea está sugerida por su tamaño. Agamben sostiene que "todo lo que es viejo, independientemente de su origen sacro, es susceptible de convertirse en juguete" y que esta conversión puede efectuarse "con respecto a objetos que todavía pertenecen a la esfera del uso: un auto, una pistola, una cocina eléctrica se transforman del golpe, gracias a la miniaturización en juguetes."⁷ Es en este sentido que podemos pensar al padre-objeto como otro juguete más de los hermanos Katel.

Pero si bien coinciden en esta aberración de la forma humana y en un trasfondo lúdico, los puntos de divergencia nos llevan a concebirlos como diferentes tipos. En primer lugar nos detendremos en su dimensión material, es decir, en su constitución, su *anatomía* en cuanto a objetos, para lo cual debemos pensar la organicidad de cada uno de ellos. El peso y, por lo tanto la postura que éste conlleva, permite que los movimientos que realiza el padre-objeto sean más orgánicos que los efectuados por los maniqués.

⁶ Esta diferencia de tamaño hace pensar en una diferencia en cuanto a 'especies' de objetos: el padre-objeto podría entenderse como un títere de mesa.

⁷ Giorgio Agamben, ob. cit.; p.101.



Pero también se distinguen en cuanto a su status: el padre se encuentra más cercano al mundo de los humanos, mientras que los maniqués apenas pueden desprenderse de su calidad de objetos. Esta diferencia de status se ve antes que nada en que el padre tiene un nombre y apellido, José Katel, es decir, que tiene una identidad, una historia y una voz propia. Los maniqués, por su parte, entran y salen constantemente del mundo animado, y estas entradas y salidas dependen de los juegos y caprichos de los hermanos Katel. Asimismo, vemos que si bien es innegable la calidad de objeto del padre, éste se encuentra muy cercano al mundo de los humanos debido a su identidad, y es por ello que se lo puede entender cómo un personaje, mientras que no sucede lo mismo con los maniqués. También podemos pensar, desde este punto de vista, la presencia escénica de ambos tipos de objetos. Por un lado, los maniqués están constantemente en escena, pero su presencia no siempre es tenida en cuenta por los hermanos Katel. Esto no sucede con el padre-objeto. Todas aquellas veces que está presente físicamente, la atención de sus hijos se dirige a él y, cuando se encuentra fuera de escena, su figura es rescatada a través de los diálogos y las acciones de ellos.

Igualmente, influye en esta diferencia de status la cuestión de la organicidad que mencionábamos anteriormente.

Otro hecho que los coloca en dimensiones objetuales diferentes tiene que ver con la manipulación que *les da vida*. En ambos casos, estamos frente a manipuladores que se ponen en el mismo plano que los objetos, lo que comúnmente se denomina titiritero a la vista. Para Curci, esta decisión del manipulador "acentúa la artificialidad del títere y, en consecuencia, el rol del titiritero trasciende la simple operatoria del objeto; su copresencia se vuelve parte integral de todo lo que ocurre en escena."⁸

En la mayor parte de la obra es el trabajo conjunto de los tres actores-manipuladores lo que saca de la inercia al padre-objeto. Si bien su manipulación se inscribe dentro del procedimiento del titiritero a la vista, este artificio se esconde, se disimula, es negado a la vista de los espectadores. Lo mismo sucede con su dimensión vocal. El actor que interpreta a Segundo es quien le presta una voz (con excepción algún momento promediando el final), pero este hecho se trata de

⁸ Rafael Curci, ob. cit.; p. 26.



ocultar escondiendo el rostro del actor-manipulador, que origina el sonido, detrás de alguno de sus compañeros. Esto contribuye a desligar la existencia del padre-objeto de los actores-manipuladores, generando así, la ilusión de que el primero es un ser independiente.



En el caso de los maniqués, también estamos frente al mismo procedimiento, pero en este caso, el artificio, la manipulación de los maniqués, queda en primer plano. A diferencia de los movimientos que dan vida al padre-objeto, aquellos que arrancan de su inmovilidad a los maniqués parecen más torpes y desprolijos, acentuando de este modo la diferencia entre estos y el primero. Lo mismo sucede en el plano sonoro: no se oculta el hecho de que son los actores-manipuladores quienes generan la voz de los maniqués. Podemos pensar que este contraste en la manipulación no tiene que ver con una imprecisión en el trabajo de los actores-manipuladores, sino que viene a reforzar la idea de juego propuesta: la torpeza y desprolijidad dan cuenta de un manejo de los objetos que nos remite, nuevamente, a los juegos infantiles.

También podemos entender que pertenecen a diferentes especies objetuales si rescatamos la dimensión funcional que subyace en los maniqués. Ya desde el comienzo estos sirven a los hermanos en esa suerte de juego disfrazado de publicidad del que hablábamos. Pero también funcionan como escapes de ese mundo comercial, un mundo que no es el suyo, sino el de su padre. Vemos como entonces los maniqués se van alternando entre ser exponentes de una clase distinguida a quienes impresionar, el Sr. García Mata o una revolucionaria rusa de quien enamorarse.



Hay otro hecho que marca una diferencia tajante entre los maniqués y el padre-objeto: la respiración. Cuando son abandonados, los maniqués parecen perder cualquier contacto con el mundo animado, mientras que el padre tan solo da la impresión de estar dormido. La respiración es inseparable de la intención de generar una ilusión de vida en el padre-objeto y, a su vez, se articula con el intento de ocultar el artificio de su manipulación.



A lo largo de este trabajo pudo verse cómo el elemento lúdico está presente de diferentes formas en *4 temporadas*, constituyéndose así en el procedimiento estructurante de la puesta. Estamos frente a tres hermanos que juegan y, al mismo tiempo, somos -retomando a Gadamer- copartícipes de ese juego. La atmósfera de confusión que puede llegar a percibirse a partir de esta múltiple dimensionalidad de la que dábamos cuenta, se termina por convertir en otro pilar más de esta estructura basada en el juego.



Pero en la articulación entre teatro de objetos y de actores que se da aquí a partir del juego, también influye, aunque menos explícitamente, una cualidad que subyace en el títere: su condición de juguete. ¿Qué mejor procedimiento que el juego puede dar cuenta de ésta articulación?

Ficha técnica

Dramaturgia: Pedro Sedlinsky
Actúan: Julián Rodríguez Rona, Florencia Sartelli, Leonardo Volpedo
Diseño de escenografía: Nicolás Botte
Diseño de luces: Adrián Murga
Realización escenográfica: Nicolás Botte
Realización de vestuario: Lidia Benitez
Realización de títeres: Juan M Benbassat, Nicolás Botte, Alejandra Farley, Gustavo Garavito, Román Lamas, Julián Rodríguez Rona, Florencia Sartelli, Javier Swedzky
Operación de sonido: Nicolás Botte
Artista plástico: Nicolás Botte, Javier Swedzky
Asistencia de escenario: Nicolás Botte
Asistencia técnica: Nicolás Botte
Prensa: Daniel Franco, Paula Simkin
Dirección: Javier Swedzky

bettina.girotti@hotmail.com

Palabras clave: *4 temporadas* - Teatro de objetos - Títeres – Swedzky - Sedlinsky

Key Words: *4 temporadas* – Object Theater - Puppets – Swedzky - Sedlinsky