

PUESTA EN ESCENA DEL ACONTECIMIENTO
DECONSTRUCCIÓN DE LA OBRA “LA EDAD DE LA CIRUELA”.
EXPLORACIÓN DEL OBJETO METAMÓRFICO

MELISSA MORENO RESTREPO

LICENCIATURA EN TEATRO



FACULTAD DE ARTES
DEPARTAMENTO DE ARTES ESCÉNICAS
CARMEN DE VIBORAL

AÑO

2022

MELISSA MORENO RESTREPO

PUESTA EN ESCENA DEL ACONTECIMIENTO
DECONSTRUCCIÓN DE LA OBRA “LA EDAD DE LA CIRUELA”.
EXPLORACIÓN DEL OBJETO METAMÓRFICO

Trabajo de grado para optar por el título de Licenciada
en Teatro

Programa de Licenciatura en Teatro
Facultad de Artes
Universidad de Antioquia

Asesor: Mauricio Celis Álvarez
Magíster en Estética

Carmen de Viboral
2022

Dedicatoria

Esta monografía se la dedico a toda mi familia, que siempre me apoya y confía en mí. Gracias a ellos tengo la posibilidad de hacer visible lo invisible.

A Diego Henao Ramírez el amor de mi vida por estar y permanecer.

Agradecimientos

Quiero expresar mi sincero agradecimiento a la Universidad de Antioquia-Seccional Oriente, por haber sido el espacio donde tuve la tranquilidad de aprender y crear.

Al maestro Mauricio Celis, por apoyarme en este proceso final y por enseñarme que no hay una sola verdad, no hay una única forma de hacer algo. Por ayudarme a comprender que hay un universo de posibilidades.

A mi amiga y colega Laura Gonzales Cardona (Gonzo) por darle vida y llenar de magia esta creación.

Agradecimientos especiales a mi hermosa madre la maga de este viaje Flor Alba Restrepo Uribe por apoyarme en cada paso e invertir en mi imaginación.

A mi padre Carlos Arturo Moreno Suarez por ayudarme a crear y materializar los objetos metamórficos.

Igualmente, a mi Madrina Blanca Nubia Restrepo Uribe por involucrarse en este proceso y vestir a los personajes.

A mi tía Martha Gladys Restrepo Uribe por alentarme a sumergirme en el universo del teatro y por creer en mí cuando yo no lo hacía.

Y, por último, pero no menos importante, a mi querida hermana Nataly Moreno Restrepo que estuvo en cada momento de este trabajo escuchando y entendiendo mi mente rizomática.

Resumen

Esta exploración teórico- práctica reconoce y analiza algunos conceptos filosóficos de los autores Gille Deleuze, Felix Guatari, Amanda Núñez, Jacque Derrid, aplicándolos en la deconstrucción de la obra *La Edad de la ciruela* del dramaturgo Argentino Arístides Vargas que propone como resultado una puesta en escena. Para este propósito se tomaron fragmentos de los capítulos II, III, V, VI y VII con el objetivo de observar el proceso creativo que surge a partir de una nueva estructura apelando a la puesta en escena contemporánea y a los *objetos metamórficos*, permitiendo un acercamiento a la conciencia de lo objetual y la relación del actor- animador.

Tabla de contenidos

Dedicatoria	3
Agradecimientos	4
Resumen	5
	5

Tabla de Figuras y Gráficas	7
Introducción	8
CAPÍTULO 1: El objeto en el teatro desde diferentes posturas.	10
El teatro objetual	11
El títere corporal y la marioneta híbrida	13
Poéticas del acontecimiento	15
Obra de Arístides Vargas <i>“La edad de la ciruela”</i>	20
CAPÍTULO 2: Puesta en Escena <i>“La Edad de la Ciruela”</i>	21
Deconstrucción <i>“La Edad de la Ciruela”</i> de Aristidez Vargas	21
Cuadro I	22
Cuadro II	23
Cuadro III	27
Poéticas del acontecimiento aplicados en la Deconstrucción de la obra <i>“La Edad de la Ciruela”</i>	28
CAPITULO 3: Construcción de la puesta en espacio	33
Exploración de los objetos metamórficos	33
Diseño y creación de la puesta en espacio	34
Escenografía	36
Personajes	38
Utilería	40
Vestuarios	40
Luces	41
Dirección de escena	43
Secuencia de imágenes	45
Secuencia de acciones	45
Conclusiones	47
Bibliografía	48

Tabla de Figuras y Gráficas

Ilustración 1. Plano escénico.	35
Ilustración 2. Diseño de mesa	36
Ilustración 3. Diseño centro de mesa y sombrero.	37

Ilustración 4. Caja y mesa	37
Ilustración 5. Mantel y falda	38
Ilustración 6. Casa de muñecas y jaula	38
Ilustración 7. Paleta de colores	41
Ilustración 8. Plano de luces	42

Introducción

El siguiente trabajo nace del interés, inquietud y fascinación por el universo de la plástica escénica, las puestas contemporáneas, el teatro objetual y la construcción de las marionetas híbridas. Toma el *objeto escénico* como punto de fuga para una creación teatral, donde las maneras del “*hacer*” dan un *sentido* a un acontecimiento y esto, a su vez, conecta con otros lenguajes escénicos que ayudan e influyen en lo que se quiere decir.

Trabajar con “*el sentido*”, nos permite ir más allá, salirse de las miradas convencionales que se quedan en lo superficial, es lo que se quiere decir y transmitir. En conclusión, esta multiplicidad de elementos (de conceptos, ideas, lenguajes) dialogan para crear una plástica y así ayudar a la materialización de un acontecimiento poético teatral.

El sentido del objeto en el teatro a lo largo de la historia se ha transformado, en algunos periodos su importancia radicaba en que este representaba la “realidad”; en una escenificación, una mesa estaba dispuesta dada su utilidad per se, donde, por ejemplo, se podía comer o escribir. Sin embargo, en la actualidad los objetos se han resignificado, es decir, una mesa podría representar un tablón de barco donde los piratas sacrifican a los condenados. Al igual que la mesa, objetos como una escoba, que es utilizada para barrer en la cotidianidad, puede hacer parte de la utilería de una obra efectuando dicha acción, pero a su vez, en medio de la escena, el actor le cambia su codificación y este objeto podría convertirse en un personaje bailando con otro personaje. Asimismo, un telón también podría ser un arquetipo de la transformación de los objetos, ya que este normalmente es relacionado con la escenografía pero dependiendo de su uso podría transformarse en diferentes elementos, por ejemplo, una actriz que está interpretando un papel de reina, toma la parte inferior del telón y lo amarra a su cuello para denotar que ya no es telón sino una capa.

Por esta razón, este trabajo pretende estudiar el *objeto escénico* como un elemento de creación y como lugar de partida para una puesta en escena y la puesta en espacio, ya sea en una improvisación o un montaje. Por tanto, es necesario sumergirse y explorar *el Teatro de Objetos*, dejando de lado la idea del *objeto escénico* como personaje inactivo, y en cambio, dotarlo de características poéticas y plásticas que lo conviertan en un personaje activo, con la capacidad de movilizar la escena y servir como mediador entre la dramaturgia, el espacio y el actor.

La investigación “PUESTA EN ESCENA DEL ACONTECIMIENTO. Deconstrucción de la obra: La edad de la ciruela de Arístides Vargas desde la exploración del objeto metamórfico”, analiza desde la teoría del acontecimiento de Gilles Deleuze en algunos fragmentos de los capítulos II, III, V, VI y VII de la obra teatral *La Edad de la Ciruela*, escrita por Arístides Vargas a través de la búsqueda del sentido y de las sensaciones, la resignificación de los objetos y demás signos de representación constituidos en el espectáculo teatral.

Este trabajo de investigación está dividido en tres capítulos; en el primero, se hace un recorrido conceptual, allí se reseñan algunos referentes sobre: *el objeto, la marioneta híbrida, el rizoma, el acontecimiento y los pliegues del tiempo*, conceptos que son el soporte para la comprensión y la ejecución del proyecto. De igual manera, en este primer momento se hace la presentación de la obra teatral: *La Edad de la Ciruela*.

En el segundo capítulo, se da a conocer la metodología que parte del sustento teórico: *el teatro objetual* a través de Tadeus Kantor y Mauricio Kartun y *la marioneta híbrida* desde la mirada de Natacha Belova, *el rizoma* de Gille Deleuze y Felix Guatari, *los pliegues del tiempo* de Amanda Núñez.

Se escogen cinco fragmentos de la obra de teatro *La Edad de la Ciruela* de Arístides Vargas y, a su vez, se deconstruye teniendo en cuenta el análisis de los conceptos que anteriormente se han mencionado para aplicarlos en la dramaturgia. Paralelamente en este apartado, se hace un rastreo de imágenes generadoras y referentes plásticos que ayuden al diseño de la puesta en escena, teniendo en cuenta los aspectos representativos del teatro que son: escenografía, objetos, personajes y vestuario; entre otros.

El tercer capítulo, se centra en la exploración de la actriz con los objetos metamórficos, el proceso de elaboración de la puesta en escena del acontecimiento y la muestra del fragmento de la obra teatral, donde se explora, elabora y se presenta.

Por último, se adjuntan las evidencias: fotografías del proceso y del resultado, videos de las exploraciones, ensayos técnicos, generales y el video con el resultado final.

CAPÍTULO 1: El objeto en el teatro desde diferentes posturas.

*“OBJETOS. Todo objeto tocado por el cuerpo del ser amado se vuelve parte de ese cuerpo y el sujeto se
apega a él apasionadamente”*

Roland Barthes

El Teatro Vanguardista está comprometido con las condiciones sociopolíticas, que no se restringe al momento de defender su postura ante el mundo que los rodeaba. En el siglo XX aparecen conceptos como fragmentación y abstracción, nociones que permiten generar rupturas en el pensamiento arquetípico y estructuralista que deviene de la idea de orden, organización y clasificación del arte clásico aristotélico.

El teatro objetual

Mucho se ha estudiado sobre el objeto en el teatro, particularmente en el siglo XX nace un interés por resignificar el objeto-trasto, objeto-utensilio y el objeto- decorativo, dejando de lado el fin útil, y en cambio, dotándolo de un sentido poético, para así despojarlo del significado literal.

En esta búsqueda aparece el *teatro de los objetos* donde diferentes autores dan una mirada acerca del “*objeto*” como campo de estudio para la construcción escénica. Tadeus Kantor, Mauricio Kartun, Daniel Veronese y Milagros Ferreyra, dan diferentes apreciaciones sobre el *objeto escénico*, logrando dimensionar las posturas e ideas que se tejen alrededor de éste, pensándolo como puente y medio expresivo por su materialidad, su esencia y el diálogo que tiene con el cuerpo en un espacio-tiempo. (Ferreyra, 2007)

En este sentido, Tadeus Kantor le da importancia al objeto, no sólo desde la ubicación en el escenario sino desde el origen. Este artista hace uso de los *objetos encontrados* entendiéndose como algo que “está entre la basura y la eternidad”, la aparta de su significado cotidiano para convertirlos en elementos artísticos. De igual manera, Kantor se aventura aún más y crea el concepto de “*bio-objeto*”; el objeto que se convierte en una parte fundamental, que van más allá de su funcionalidad, otorgándoles significado, concediéndole el mismo valor de un personaje. “No es que quiera hacer del objeto un actor: quiero hacer vivir al objeto, para que el objeto sea como un organismo vivo” es importante destacar que al objeto se le da un carácter en la escena, que le permite estar al mismo nivel del actor. Al hibridar un objeto con un actor puede aportar en una construcción escénica organicidad y verdad. (Cytlak, 2015)

Ana Alvarado, al igual que los autores ya mencionados, aborda al objeto como materia de estudio, su investigación habla de escoger un objeto para que éste protagonice un espectáculo y de esta forma se convierta en el engranaje de una construcción expresiva, permitiendo el diálogo con un cuerpo en un espacio-tiempo.

El Teatro de Objetos trabaja en la investigación de las múltiples variantes en el vínculo objeto actuante y sujeto manipulador-actor, siempre partiendo, de la cualidad metafórica del objeto, más allá de su función previa y, por otro lado, la de su carácter de personaje que vive por la sumatoria de su tensión latente y la tensión transmitida por el manipulador. El objeto tratado como tal y usado como accesorio del actor, no entra dentro del universo del Teatro de Objeto. (García, 2006)

El objeto cotidiano tiene una utilidad y un significado antes de llevarlo a escena, pero al cambiarlo de contexto para emplearlo en una puesta teatral adquiere una cualidad simbólica y carácter de personaje, permitiéndole ser el medio expresivo, no limitándose a mera utilería, ambientación o decorado. Finalmente, es importante destacar la tensión que el actor-manipulador le da al objeto, puesto que esta le otorga una carga de sentido a la relación objeto-sujeto. (Alvarado, 2015)

Otro concepto fundamental que se ha tratado sobre los objetos en el teatro es el *títere*, Mariel Falabella, plantea que el teatro es un todo, un conjunto de diferentes lenguajes escénicos que se ponen a dialogar, es decir, todo lo que conlleva una creación artística, que inicia con el *trabajo de mesa*, en otras palabras, la indagación que se hace al contexto en el que está sumergido el guion, permitiendo encontrar esos conceptos base que cimienta la puesta en escena. También, nos habla de la interacción entre el *actor/manipulador* y *objeto/títere*, esta relación

trabaja desde el silencio, es decir, desde los gestos, movimientos y la proxémica, algo que Veronesse concibe como “*infracomunicación*”, esto significa que, hay silencio, pero no se pierde la comunicación debido a que hay acercamiento e interacción de los cuerpos, el cuerpo del actor y cuerpo del títere se mantienen en constante diálogo. (Falabella, 2006)

El títere corporal y la marioneta híbrida

Para explorar el universo de los títeres es necesario aproximarse al origen de la palabra “*marioneta*”. Esta proviene del francés “*Marionette*” término para referirse a los clérigos (titiriteros) encargados de manipular a los muñecos en representaciones religiosas. Una de sus características era que para representar algún personaje utilizaba distintas voces, por lo general agudas o en falsete para imitar voces femeninas e infantiles. Es importante señalar que generalmente en sus historias aparecía la Virgen María, sin embargo, cuando en el relato surgían personajes malvados se les daba a las voces un aspecto grave conservando los falsetes.

A continuación se expondrá el desarrollo conceptual que autores como Valentina Raposo han presentado en torno al rol que juegan los títeres y sus derivaciones en el universo teatral.

Al profundizar en el concepto del *títere*, se ingresa al espacio del objeto que cobra vida, de aspecto camaleónico y heterogéneo, que pareciera no tener límites, que es capaz de incorporarse en diferentes territorios, con personajes contruidos de papel, sombra, metal, madera, piel, plástico o píxeles y pueden llegar ser un universo de posibilidades. (Raposo, 2004)

Títeres, máscaras, autómatas y robots, petrouchkas, aliens, king-kongs y mutantes, máquinas que piensan, formas que se mueven, objetos que hablan, materiales que toman vida cuerpos en llamas, híbridos de organismo vivo y máquina, vírgenes que lloran,

nosferatus, triádicos, mermas, cabezudos y virtuales, pixels, plastilinas animadas, maniqués, arquetipos y monstruos, difuntos y aparecidos, demonios, terminators, marcianos, yetis, hombres lobo, mujeres araña, gigantes, fantasmas, sombras, proyecciones, hombres invisibles, robocops, enanos, seres exasperados y exasperantes, peces abisales, solemnes dioses ridículos siempre pasados de vueltas, habitantes del sueño y del enigma(...) (Raposo, 2004, p. 8)

La metamorfosis del *títere* puede hacer dudar si realmente es un *objeto*, debido a que por su transfiguración se convierte en algo que parece vivo, sin embargo, para que esto suceda requiere de un sujeto que lo acoja, puesto que el objeto por sí solo no pasa de ser un muñeco; en ese caso el animador proyecta vida en él, lo seduce, lo transforma y lo lleva a escena, es decir, el artista va materializando su imaginario, utilizando materiales para la composición del personaje y después éste entra a relacionarse en escena con diferentes elementos que le dan sentido. (Raposo, 2004)

En el teatro de títeres aparece el término de *títere corporal*, este abarca diversos métodos de manipulación y que parten del cuerpo del actor. Este trabajo de investigación se enfoca en una técnica en particular, ya que se busca la exploración de un *objeto* para la creación de una puesta en escena; por esta razón, se pretende ahondar en la marioneta híbrida, una técnica que es explorada y aplicada por diferentes artistas, entre ellos Natacha Belova, Se le dice marioneta híbrida porque está compuesta por el cuerpo del actor y el cuerpo de la marioneta, la parte inferior es el actor- manipulador y la parte superior es la marioneta, objeto-manipulado. (Díaz, 2016)

A raíz de la anterior conceptualización, surge la idea de los *objetos metamórficos*, si se busca el origen de la palabra metamorfosis, en su definición aparece que es una transformación o cambio de forma, la palabra viene del latín y el griego metamórphosis; Meta quiere decir (ir más allá, después de); morph (forma, estructura) y osis (cambio de estado). De ahí que, los *objetos metamórficos* son aquellos que se transforman constantemente en escena, empiezan siendo una cosa y pasan a ser otra totalmente diferente, su sentido y utilidad cambia, como un caleidoscopio que varía la imagen con el movimiento, en este caso por las acciones que hace el actor con el objeto. Esta clase de objetos se modifican y transfiguran dependiendo de la necesidad de la escena, se parte de algo que ya está, lo nuevo es la mirada y el sentido que se le da a eso que fue hecho con un fin útil, pero que al final cambia y se le puede otorgar diferentes usos y formas.

Poéticas del acontecimiento

*“El acontecimiento destruye al sentido común
como asignación de identidades fijas”*

Gilles Deleuze

Ahora bien, para comprender las rupturas de tiempo establecidos en la obra que se adaptará en este proyecto, *La Edad de la Ciruela*, es necesario remitirse al texto: *Los pliegues del tiempo* de Amanda Núñez, que expande el concepto de tiempo en tres derivas: Kronos, Aión y Kairós. La autora argumenta que hay diferencia entre los tres y que cada uno tiene unas características específicas. El tiempo Kronos, es aquel donde se está inmerso en la cotidianidad, es el tiempo que marca el reloj, el que tiene principio y final, nace y muere, tiene pasado, presente y futuro, el tiempo que quiere ser infinito, pero no lo logra.

El Aión, es donde el tiempo del reloj desaparece, representa lo que retorna, el pasado y el futuro, pero no el presente.

El tiempo Kairós, que es el instante, *el momento justo* en el que se despojan del tiempo Kronos y se sitúa en el Aión, este tiempo habla del momento y lugar preciso, no es el presente, es algo que va a pasar y es algo que ya pasó, es un espacio diferente que lleva a otra dimensión, es lo invisible que hace que todo se entrelace para que no termine siendo un desastre, no es el minuto antes, no es el minuto después. El tiempo Kairós es tiempo de la fiesta y del arte; y este último tiene un reto difícil, es hacer que ocurran los acontecimientos y crearlos en medio del desierto de Kronos. (Núñez, 2007)

Kronos es un dios que necesita engullir y matar a todo lo otro para que permanezca su poder. El Dios que mata para conservar su eternidad. Dios de la muerte de todo lo finito para ser él, infinito. Por el contrario, el dios Aión, no es ningún dios genético. Siempre está. No nace, no es originado. No tiene que sublevarse contra nada, y no tiene que comerse nada para ser eterno. Tan sólo da (...) Esta tercera divinidad es menor (en el mejor de los sentidos de la palabra). No es un gran dios de lo eterno, sino un diosecillo, un duende, un daimon o demonio, que llamarían los griegos (...) Es heredero del tiempo (de Zeus, hijo de Kronos) pero es capaz de que la fortuna nos sonría en. Puede darnos un trocito de gloria, un instante genial en el transcurrir de Kronos. De la muerte a la muerte. (Núñez, 2007, pp. 1–3).

Para esta investigación es importante y necesario, entender y comprender cada uno de los conceptos del tiempo que propone Amanda Núñez para la creación de la puesta en escena y puesta en espacio, permitiendo visualizar de dónde surge el acontecimiento.

El instante justo donde aparece el acontecimiento es un juego constante entre pasado y presente. El encuentro de memorias y situaciones en un instante hacen que el concepto de *los*

pliegues del tiempo sea necesario para la deconstrucción de la obra *La Edad de la Ciruela* ya que la memoria, elemento principal en esta dramaturgia, está situada en el pasado y hay una persona que recuerda en el presente.

El rizoma y el acontecimiento son conceptos que se apartan de las ideas de pensamiento estructuralista (cerradas, centralizadas, jerárquicas) y entran en las dinámicas del posestructuralismo (abierto, descentralizado, horizontal). Por eso, es importante hablar de rizoma, concepto botánico que Gilles Deleuze y Félix Guattari acogen para hacer una metáfora y visibilizar una corriente de pensamiento más abierta, donde se propone crear múltiples relaciones de ideas, sin la necesidad de estar vinculados con el núcleo central realizando conexiones más autónomas. En un mapa rizomático se crean muchos universos donde hay infinitas posibilidades, no hay jerarquía y no es representado por la verticalidad de un árbol sino por la horizontalidad de una raíz que tiene la capacidad de crear otras raíces introduciéndose por las grietas de la tierra; esto significa que: en cada individuo hay una verdad, no hay una sola realidad, hay muchas realidades. (Deleuze, 2010)

Un rizoma como tallo subterráneo se distingue radicalmente de las raíces y de las raicillas. Los bulbos, los tubérculos, son rizomas. Pero hay plantas con raíz o raicilla que desde otros puntos de vista también pueden ser consideradas rizo-morfos. Cabría, pues, preguntarse si la botánica, en su especificidad, no es enteramente rizomorfa. Hasta los animales lo son cuando van en manada, las ratas son rizomas. Las madrigueras lo son en todas sus funciones de hábitat, de provisión, de desplazamiento, de guarida y de ruptura. En sí mismo, el rizoma tiene formas muy diversas, desde su extensión superficial ramificada en todos los sentidos hasta sus concreciones en bulbos y tubérculos: cuando las ratas corren unas por encima de otras. En un rizoma hay lo mejor y lo peor: la patata y

la grama, la mala hierba. Animal y planta, la grama es el crab-grass. Ahora bien, somos conscientes de que no convenceremos a nadie si no enumeramos algunos caracteres generales del rizoma. (Deleuze & Guattari, 2004, pp. 12–13)

En este sentido, es importante enfatizar los principios del rizoma. Conexión y heterogeneidad: el principio de conexión plantea que “algún” punto del rizoma debe conectarse con cualquier otro, si un punto no conecta con otro no existe; simultáneamente, la heterogeneidad es la base del pensamiento rizomático ya que este se va transformando constantemente, no permanece inalterable, antes, por el contrario, evoluciona de acuerdo con las necesidades que se presentan.

La multiplicidad: es aquí donde desaparece la noción de unidad, no hay unidades sino dimensiones, y al aumentar dichas dimensiones, se genera la multiplicidad de pensamientos, ideas y sentidos, permitiendo que se creen nuevas conexiones, entrelazando otras dimensiones.

Ruptura asignificante: el rizoma puede ser interrumpido, pero se reconstruye y no detiene su proceso de restauración, lo que lo hace imposible de acabar, y de esta manera, se amplía el territorio porque las líneas de fuga se extienden comunicándose unas con otras.

Cartografía y calcomanía: el rizoma es un mapa que no responde a ningún eje genético ni a un modelo estructural, no es calco ya que no reproduce, sino que construye, es abierto para crear conexiones y a su vez es alterable, dispuesto a recibir cambios, sin principio ni final. (Deleuze & Guattari, 2004)

Consecuentemente, el acontecimiento es representado por un rizoma que se despliega y se expande por todos lados, es una aparición repentina de algo único, el devenir que quiebra el eje genético, es una estampida de fuerzas, el sentido que se entrega al acontecimiento, es un

sistema abierto y no cerrado, es entendido como el universo; hay constelaciones y en las constelaciones hay una diversidad de estrellas, y, por tanto, es imposible abarcar la totalidad de este. Así mismo, es en el devenir del acontecimiento, que no se caracteriza por su permanencia sino por los efectos que este crea y todos los sentidos que forma. (Esperón, 2018)

Las narrativas contemporáneas pretenden hacer visible lo invisible, transforman el acontecimiento en sentido y no en significado, el sentido cristaliza y captura esos momentos que son irrepresentables en una escena convencional, no se muestran de una forma literal, sino que juegan con las emociones, el distanciamiento y la metaficción. En las obras contemporánea se habla de la captura y molecularidad de un momento, la elongación y la simultaneidad del tiempo que cristalizar un acontecimiento; por ejemplo, en una obra clásica un suceso podría dura 2 segundos y en una obra contemporánea estos 2 segundo se pueden convertir en 20 minutos.

También, es importante añadir que en el teatro contemporáneo no desaparece esos lenguajes escénicos fundamentales para las construcciones de una puesta en escena, simplemente, se trabajan de formas diferentes; se le da otro sentido, no hay una estructura tan rígida del paso a paso, sino una estructura abierta al cambio; no hay una manera correcta de crear, hay muchos modos de hacerlo, es utilizar la infinidad de posibilidades que nos regalan los lenguajes escénicos sin la necesidad de estar cerrado a transformarlos y utilizarlos a favor de la puesta escénica.

De igual manera, el concepto de deconstrucción se hace pertinente en el contexto de esta investigación, ya que permite descomponer metódicamente algo para comprenderlo, y así, ensamblar una nueva estructura, es una manera de reafirmar que no existe nada absoluto, finito y

categorico. Salir del molde, profundizar y mirar entre líneas el subtexto de las cosas ayuda a tener la capacidad de cuestionar y reflexionar en todo el proceso creativo.

Deconstruir consiste, en efecto, en deshacer, en desmontar algo que se ha edificado, construido, elaborado pero no con vistas a destruirlo, sino a fin de comprobar cómo está hecho ese algo, cómo se ensamblan y se articulan sus piezas, cuáles son los estratos ocultos que lo constituyen, pero también cuáles son las fuerzas no controladas que ahí obran. (de Peretti, 1998, p. 3)

Obra de Arístides Vargas “*La edad de la ciruela*”

La obra *La edad de la ciruela* del autor argentino Arístides Vargas fue puesta en escena por primera vez en 1996. Esta obra visibiliza el deterioro de la memoria, la nostalgia del tiempo, juego y tensión entre el presente y el pasado.

En esta obra no hay una linealidad, el mismo autor plantea que se puede iniciar desde cualquier punto, porque son escenas sueltas, se pueden utilizar algunas de las escenas o todas, de acuerdo con lo que se quiere decir o el sentido que se quiera dar; también, hay una gran variedad de personajes, que se pueden representar “por dos actrices o por dos actores, o tantas actrices/actores como personajes hay en la obra”. (Vargas, 1996) En la Deconstrucción que propone este proyecto se centrará en algunos fragmentos de la obra, puntualmente de las escenas II, III, V, VI y VII, donde se pretende materializar un acontecimiento y cargarlo de sentido y de sensaciones a través de la exploración e indagación con los *objetos metamórficos*. Finalmente se puede concluir que, esta creación escénica desde la perspectiva que se le mire no está permeada o regida por una única característica o forma, hay una multiplicidad de lenguajes en que se ponen en juego.

CAPÍTULO 2: Puesta en Escena “La Edad de la Ciruela”

“La Edad de la Ciruela” fue seleccionada en esta investigación por su dramaturgia, ya que esta está cargada de sentido y códigos semióticos que permite crear imágenes introduciendo al lector en la historia, y a su vez, resaltar el desplazamiento entre el presente y el pasado (recuerdos). De igual manera, se debe señalar que esta obra tiene una variedad de personajes con los que se es posible explorar y experimentar desde su caracterización.

En este sentido, como se evidenció en el capítulo anterior, es fundamental delimitar los conceptos que se van a trabajar. Posteriormente, como se verá en este capítulo, se hace una lectura general de la obra, y de esta manera, se rastrean los fragmentos para materializar el acontecimiento que se pondrá en escena, articulando los conceptos tratados.

Desde una visión postestructuralista, lo que se pretende en este ejercicio es una deconstrucción, ya que ésta otorga mayor libertad al lenguaje teatral, en otras palabras, no hay un límite específico para la creación.

Como veremos a continuación, la selección de los fragmentos se realizó debido a la contribución que hacen cada uno estos para revelar el espíritu de la escena. De igual manera, es importante destacar que las acotaciones de cada uno de los cuadros no hacen parte de la dramaturgia original.

Deconstrucción “La Edad de la Ciruela” de Aristidez Vargas

Personajes

- Eleonora
- Celina
- Francisca
- Adriática

Esta deconstrucción se centrará en algunos fragmentos de la obra, puntualmente de las escenas II, III, V, VI y VII. El objetivo es materializar un acontecimiento, cargarlo de sentido y sensaciones, buscando la exploración, experimentación e indagación de los objetos metamórficos.

Como se dijo anteriormente, esta creación escénico plástica desde la perspectiva que se le mire no está permeada o regida por una única característica o forma, hay una multiplicidad de lenguajes que se ponen en juego.

Cuadro I

Se enciende la luz. El espacio es una sala comedor, hay una mesa en el centro del escenario y una mecedora; una mesa pequeña y una lámpara en el proscenio. Eleonora adulta se dirige a la mecedora a leer una carta que recibió de su hermana Celina.

VOZ EN OFF CELINA: Querida hermana Eleonora: (...) Siempre me pregunté por qué en aquella casa éramos todas mujeres y, de alguna manera, todas tristes; tal vez...todas ridículas, no lo sé; o tristes, ridículas y solas. El problema de la tristeza entre nosotras era que no podíamos distinguir cuando terminaba la soledad y cuando comenzaba la ridiculez, y eso nos ponía melancólicas. Hay dos tipos de mujeres en la familia: las celestiales y las terrestres. Mamá era mitad y mitad, es decir, que tenía alas, pero no volaba, lo que le daba un aspecto de gallina y no de ángel.

Para mí la memoria no es un músculo ni una arteria, sino una nariz porque ese olor a vino de ciruelas rancias de nuestras abuelas me persiguió desde siempre, y no sé qué hacer con ese olor avinagrado que dejan los días tristes.

*Eleonora adulta saca una libreta y empieza a escribirle a su hermana
Celina.*

ELEONORA ADULTA: (...) Hermana, mamá nunca pudo volar – no por su condición de “gallina”, sino porque eligió ser árbol y no pájaro – La que eligió ser pájaro fue la tía adriática: voló un mañana de octubre, ayudada por nuestra madre Francisca.

Cuadro II

*Eleonora Adulta huele el vino y después se para de la silla
mecedora que queda en movimiento. Hace las mismas acciones del
principio, pero al revés (retrocediendo) para llegar al centro de la mesa. A
medida que hace estos movimientos la luz se va opacando paulatinamente.
Se enciende la luz en el centro del escenario, donde se encuentra una mesa.
De repente, Eleonora niña aparece en el centro de la mesa, y el mantel se
convierte en la extensión de su vestido.*

FRANCISCA VOZ EN OFF: ¿Eleonora dónde estás? Ven a comer

ELEONORA NIÑA: Celina me contó que la tía Adriática está preparando su maleta para irse otra vez. Yo le pregunté qué ¿Por qué la tía Adriática se llama Adriática? Y ella respondió que era porque era aburrida como el mar.

FRANCISCA VOZ EN OFF: Eleonora ven por favor a comer, no te lo voy a repetir más.

Eleonora niña hace gesto de silencio y desaparece. Se prende la luz en donde está la mecedora que sigue moviéndose, y de esta misma forma, la luz se va opacando nuevamente para volver a darle foco al centro del escenario. Debajo de la mesa salen pequeñas lucecitas que simulan ser luciérnagas y, así mismo, se van apagando para darle paso a la siguiente acción. Se abre la falda y Eleonora niña recoge el mantel como si fueran cortinas, entre juego y juego saca una marioneta híbrida que representa a su mamá Francisca.

FRANCISCA Y ELEONORA NIÑA: La memoria olfativa hace que un perfume o incluso el olor del café puede transportarte instantáneamente al pasado o despertarnos fuertes emociones.

Eleonora niña saca un títere que no tiene orejas, pelo y nariz; el juego de ella es armar un títere de la tía Adriática. La actriz no encuentra la nariz se dirige al público a buscarla.

ELEONORA NIÑA :*(Eleonora cantando)* En la casa de don Vito se comieron un chivito. Si el chivito dice mu, lo cocinan con vermut... Si el chivito dice ma, lo cocinan con coñac... Si el chivito dice me, lo cocinan con fernet... Si el chivito dice mi, lo cocinan con anís... Si el chivito dice mo, lo cocinan con limón.

LAURA: ¿Dónde está la nariz? ¿Ustedes han visto la nariz? Yo juraba que la había empacado con las demás partes. ¡Ah ya sé! La dejé ahí, ¿La pueden buscar? No puedo seguir sin ella.

Eleonora niña juega con la marioneta Francisca y el títere de Adriática, representando a las dos, recordando el momento que mamá Francisca habla con la tía Adriática y esta toma la decisión de irse.

ADRIÁTICA: Estoy harta, Jacinta, harta.

FRANCISCA: No soy Jacinta, soy Francisca.

ADRIÁTICA: Es lo mismo, lo mismo; en esta casa todo es lo mismo. Hay tantas mujeres que una pierde la cuenta; pero un día de estos, un día de estos...

FRANCISCA: ¿Qué?

ADRIÁTICA: Tomo mis cosas y no me ven más el pelo.

FRANCISCA: La peluca, querrá decir.

ADRIÁTICA: Es lo mismo, en esta casa todo es lo mismo: peluca, pelos postizos, peluquín, Estoy harta de esta casa: Entrás al baño y encuentras uñas postizas, pestañas falsas, prótesis para levantar la nariz, prótesis para levantar el trasero, prótesis dentales... Somos mujeres rompecabezas, mujeres para armar. No aguanto este lugar... ¿Y tú quién eres?

FRANCISCA: Francisca, ya se lo dije.

ADRIÁTICA: ¡Contigo quería hablar! Mira, tus hijas han dejado un animal pudriéndose en el ropero de arriba... ¿Qué tal me ves, Jacinta?

FRANCISCA: Francisca.

ADRIÁTICA: Francisca, ¿qué tal me ves?

FRANCISCA: Bien.

ADRIÁTICA: Estoy mal, para que te voy a mentir a ti, a ti... ¿Qué tipo de relación familiar tenemos tú y yo?

FRANCISCA: Usted es mi tía.

ADRIÁTICA: Es que hay tantas mujeres en esta familia que una pierde la cuenta. Te decía que estoy mal, que no soporto este lugar. A veces pienso que a mí se me hizo tarde para fugarme de este lugar. ¿Qué tipo de relación familiar tenemos tú y yo?

FRANCISCA: ¡Sobrina, usted es mi sobrina!

ADRIÁTICA: Pero tú eres mucho más joven que yo.

FRANCISCA: En apariencia; en la familia las jóvenes somos más viejas.

ADRIÁTICA: ¿Y eso?

FRANCISCA: Es una enfermedad.

ADRIÁTICA: No me había enterado de que existiera tal enfermedad en la familia.

FRANCISCA: De muchas cosas no se ha enterado usted, por eso no se puede ir. ¿No sabe que ahora hay aeropuertos?

ADRIÁTICA: ¿Y eso qué es, un puerto que vuela?

FRANCISCA: No, tía. Es un lugar donde la gente se va, se fuga, se despide. (...) Y una se puede ir tan rápido, que ni bien llega todavía no ha partido.

ADRIÁTICA: ¡Huyy! Eso debe ser una sensación bellísima, bellísima. Imagínate: viajas sin tener que moverte, estás en otro lugar estando en el mismo lugar. (...) ¡Eso es extraordinario Jacinta...o como te llames! Es como viajar en el aliento de un ángel.

FRANCISCA: Y más todavía: es como si una misma fuera un ángel.

ADRIÁTICA: ¿Yo, un ángel?

FRANCISCA: Si, usted, un ángel.

ADRIÁTICA: Si, un ángel. Por fin alguien de la familia reconoce mi naturaleza celestial. No es que me las quiera dar de mucho, pero quisiera que esta familia se enterase de una buena vez de que soy un ángel y de que no hay cosa más terrible para un ángel que el no poder

volar. Por eso se ríen de mí y dicen que estoy loca, porque los muy cretinos no pueden ver las alas que nacen en mi espalda. Ni yo las puedo ver, porque ¡vaya lugar para tener alas! Pero cuando alguien como tú nos dice que ahí, en ese lugar tan lejano para nuestra conciencia, tan remoto para nuestra racionalidad, tenemos alas, yo me lo creo. ¿Por qué no he de creer en algo que no puedo ver? (...) Con la misma facilidad con la que vemos dejamos de ver para volvernos viles, avariciosos, terrenales, mediocres y sin alas. En esta familia nadie tiene alas y a mí me han nacido en la espalda, donde no me las puedo ver.

Cuadro III

Se cierran las cortinas/mantel y de fondo se escucha a Francisca y Adriática hablando. En un juego de sombras se muestra el momento en el que Adriática sale volando, Eleonora niña sale por el medio de los barrotes de la jaula y hace un gesto de despedida.

FRANCISCA: Tía, ¿Ha visto qué hermoso está el ciruelo del jardín?

ADRIÁTICA: No.

FRANCISCA: Vaya a verlo, y si tiene ganas, corte las flores más altas.

ADRIÁTICA: En las ramas más altas hay más flores porque nadie las alcanza.

FRANCISCA: Sólo los pájaros y los ángeles...

La luz se enciende paulatinamente mientras Eleonora adulta vuelve a la proscenia en donde se encuentra la mecedora moviéndose para seguir escribiendo la carta para Celina.

ELEONORA ADULTA: *(Dice el texto con el gesto contenido de oler)* Nuestro cerebro crea recuerdos falsos, no todo lo que recordamos es cierto o ha ocurrido exactamente como lo recordamos.

ELEONORA ADULTA: Recuerdo una de las cartas que me mandaste en donde me decías que no creías que tía Adriática haya volado; creías que cayó aparatosamente del ciruelo del jardín. Y que todas la vieron caer.

Eleonora adulta queda en la mecedora escribiendo la carta mientras la luz se va opacando paulatinamente hasta que todo queda oscuro.

Poéticas del acontecimiento aplicados en la Deconstrucción de la obra “La Edad de la Ciruela”

Esta creación consta de una escena con tres cuadros. El tiempo de la obra no es lineal, empieza en el presente y un recuerdo detona ese salto al pasado. De igual manera, el rol de la actriz es muy significativo ya que interpreta tres personajes a la vez; empieza siendo una adulta; pasa a ser una niña que interpretará el papel de su mamá; y luego, su tía abuela en un juego de niñas. En suma, es un recuerdo dentro de otro recuerdo.

Es importante resaltar el papel de los objetos que van a estar en escena, debido a que serán los protagonistas. Esta puesta busca la exploración y experimentación de los *objetos metamórficos*, es decir, la mesa que se convierte en una casita de muñecas y jaula a la vez, un mantel que posteriormente será vestido, muñecos que cobran vida y se convierten en personajes.

El inicio de la escena se instala en el presente, el tiempo Kronos que se dirige hacia el futuro; después se despliega el tiempo Aión, que sitúa a Eleonora en el pasado donde vuelve a ser niña; y, por último, está kairos, que la roba del presente, ese momento justo donde empieza el recuerdo y nos ubica en el instante del acontecimiento.

“El acontecimiento es siempre lo que acaba de suceder, lo que va a suceder, pero nunca lo que sucede.” (Deleuze, 2006, p. 424)

El sentido es invisible, es la estela del acontecimiento, que en tiempo kronos pasa en un segundo pero que al cristalizarlo puede durar 20 minutos, es decir, los 20 minutos de esta puesta en escena transcurre durante el gesto que emite la actriz al oler el vino, y esto a su vez, puede suceder en un segundo. El acontecimiento es un juego de niñas y aparece en el momento que Eleonora con el gesto de oler el vino recuerda cuando era una niña, remembranza que la marcó para toda la vida, una situación que no necesariamente es cómo la recuerda.

Cabe destacar que, esta escena trabaja una diversidad de temas, por lo tanto, puede desprender diferentes preguntas y reflexiones como lo es: la muerte, la vejez, el encierro, la soledad, la memoria, entre muchos otros. Con esto se logra ver que no hay una sola lectura de dichos fragmentos, es una puesta en escena sin principio ni final, perfectamente podría seguir infinitamente.

Esta propuesta es rizomática por lo dicho anteriormente, no comienza ni acaba, en este fragmento hay una situación donde se desprenden muchas más. Además, no es una estructura clásica, se puede ir modificando y transformando porque es abierta y no es absoluta.

Es importante mencionar las dimensiones de un mismo personaje, es decir, Eleonora adulta y Eleonora niña. Eleonora adulta es el presente que recuerda y Eleonora niña el pasado que se dirige hacia el futuro, esos dos momentos de este mismo personaje lo interpretará la misma actriz, que, a su vez, hace el papel de Adriática y Francisca.

Finalmente, es importante incorporar algunos datos sobre la memoria y memoria olfativa, ya que estas permiten establecer un vínculo entre lo que se dice y lo que evoca. Es decir, nariz-olor y olor-recuerdo.

***ANTECEDENTE:** Para mí la memoria no es un músculo ni una arteria, sino una nariz porque ese olor a vino de ciruelas rancias de nuestras abuelas me persiguió desde siempre, y no sé qué hacer con ese olor avinagrado que dejan los días tristes.*

***DATO:** La memoria olfativa hace que un perfume o incluso el olor del café puede transportar instantáneamente al pasado o despertarnos fuertes emociones.*

De la misma manera, se hace una ruptura para establecer una conexión con el antecedente que referencia la memoria olfativa con el fragmento que reflexiona sobre las personas rompecabezas.

Eleonora niña saca un títere que no tiene orejas, pelo y nariz, el juego de ella es armar un títere de la tía adriática. La actriz no encuentra la nariz se dirige al público a buscarla.

***LAURA:** ¿Dónde está la nariz? ¿Ustedes han visto la nariz? Yo juraba que la había empacado con las demás partes. ¡Ah ya sé! La dejé ahí, ¿La pueden buscar? No puedo seguir sin ella.*

***ADRIÁTICA:** Es lo mismo, en esta casa todo es lo mismo: peluca, pelos postizos, peluquín, Estoy harta de esta casa: Entrás al baño y encuentras uñas postizas, pestañas falsas, prótesis para levantar **la nariz**, prótesis para levantar el trasero, prótesis dentales... **Somos mujeres rompecabezas, mujeres para armar.** No aguanto este lugar...
¿Y tú quién eres?*

El segundo dato es al final del cuadro III cuando Eleonora vuelve al presente, mientras está conteniendo el gesto de oler. Se plantea que parte de lo que recuerda Eleonora de niña es una creación de su cerebro porque tía Adriática no se fue volando, sino que cayó del árbol de ciruelos.

***DATO:** (Dice el texto con el gesto contenido de oler) Nuestro cerebro crea recuerdos falsos, no todo lo que recordamos es cierto o ha ocurrido exactamente como lo recordamos.*

Por último, es necesario abordar los *objetos metamórficos*, puesto que, de todo esto nacen los artefactos que llegan a portar a la escena mucho movimiento, además permite un diálogo constante entre la actriz y los objetos. porque el juego es el cómplice de estos artilugios mágicos que se transforman según la necesidad de la escena.

¿Quién no en su infancia se atrevió a tomar de escondite y refugio debajo de la mesa? Se puede decir que la mayoría de personas sentían que ese espacio era diferentes lugares, donde se escondían y se atrevían a soñar. Por esta razón, se toma una **mesa** de referencia porque esta permite entablar diferentes códigos. La mesa que no es mesa sino **casita de muñecas** y la mesa que no es mesa ni casita de muñecas sino una **jaula** que encierra pájaros.

Otros de los objetos metamórficos es el mantel-falda-cortinas, este que se transforma dependiendo de la acción. **Acción 1:** Eleonora adulta sacude la mesa. **Acción 2:** Eleonora niña se mete en el centro del escenario y el mantel se convierte en la extensión de su vestido. **Acción 3:** Eleonora niña desaparece debajo de la mesa y esta abre el mantel como si fueran cortinas. y por último, las muñecas que se convierten en personajes, el títere de mano y la marioneta híbrida, que sería como la **Acción 4:** Eleonora juega con ellas.

A Continuación, se muestran los fragmentos exactos donde aparecen cada uno de estos *objetos metamórficos*.

Cuadro I: Mesa

Se enciende la luz. El espacio es una sala, hay una mesa en el centro del escenario

Cuadro II: Falda, Cortinas Y Muñecas

Se enciende la luz en el centro del escenario, donde se encuentra una mesa. De repente, Eleonora niña aparece en el centro de la mesa, y el mantel se convierte en la extensión de su vestido.

Se abre la falda y Eleonora niña recoge el mantel como si fueran cortinas, entre juego y juego saca una marioneta híbrida que representa a su mamá Francisca.

Eleonora niña juega con la marioneta Francisca y el títere de Adriática, representando a las dos, recordando el momento que mamá Francisca habla con la tía Adriática y esta toma la decisión de irse.

Cuadro III: Jaula

Eleonora niña sale por el medio de los barrotes de la jaula y hace un gesto de despedida.

CAPITULO 3: Construcción de la puesta en espacio

Exploración de los objetos metamórficos

Partiendo del capítulo anterior, la deconstrucción del texto dramático, surgen diferentes elementos que se van a utilizar en la puesta de espacio.

Como se ha dicho anteriormente, la idea nació de un juego infantil y del concepto que tienen los niños de los objetos. Elementos que se convierten en juguetes transformándose y cobrando vida de tal forma que movilizan la escena y la llena de magia.

De igual manera, se exploró los objetos cotidianos como: silla, mesa, lámpara, entre otros. De esa indagación surgió la idea de la mesa comedor-casita de muñecas-jaula, ya que el espacio donde se desarrolla la historia es el interior de una casa. Además, desde la visión del juego, la mesa, es un elemento que puede transformarse en varias cosas a la vez.

La relación de la actriz con los objetos es fundamental porque se instaura ese código donde se vuelve una con el objeto que está manipulando, en este caso con la marioneta, no es que la actriz desaparezca, evoluciona en algo diferente. De este modo, en el cuadro II hay tres

personajes; el primero, tiene codificación de títere de mano, el personaje de Adriática la más veterana; el segundo, de marioneta híbrida, que es Francisca la de mediana edad; y finalmente, Eleonora niña, que es la actriz-animadora encargada de darle vida a los dos personajes (Adriática y Francisca)

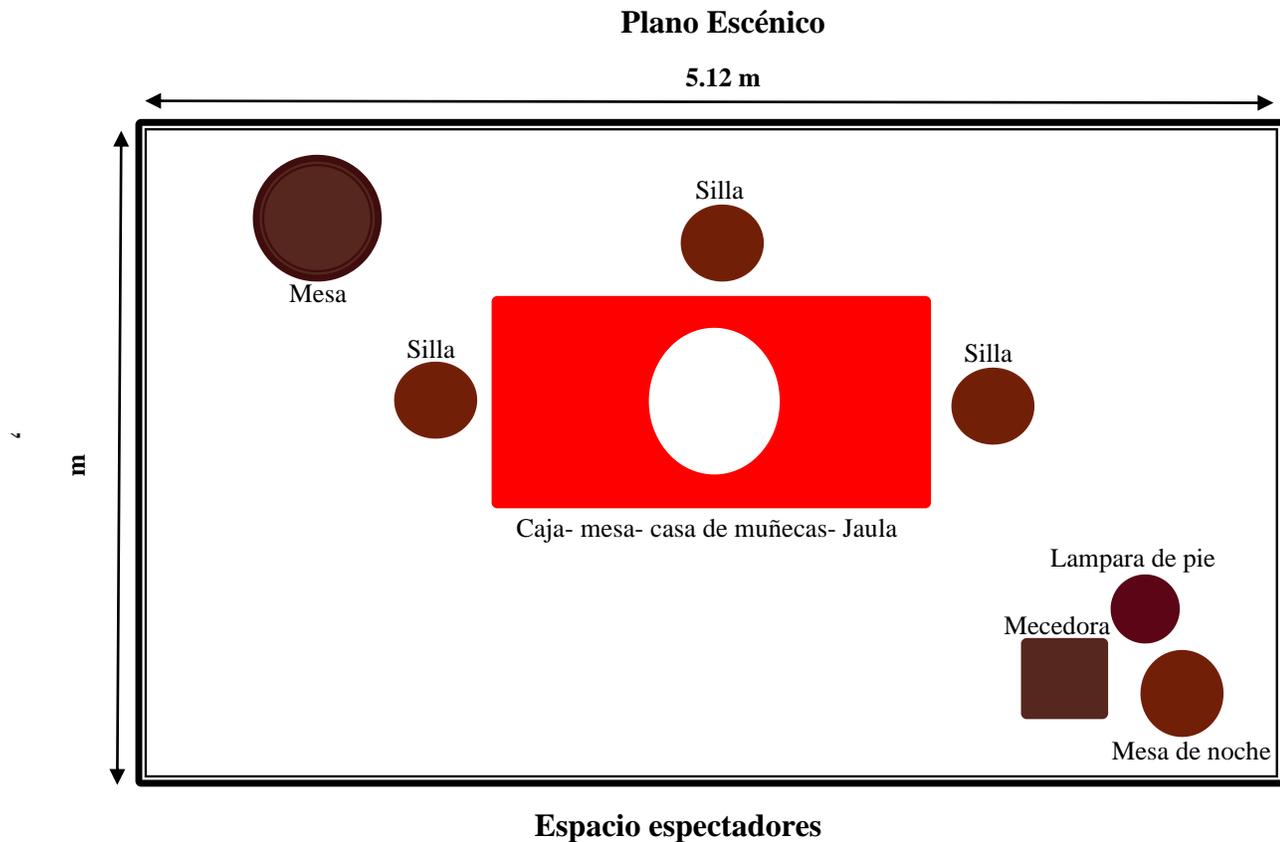
Diseño y creación de la puesta en espacio

Esta pieza es de formato pequeño y el espacio donde se desarrolla la historia es el interior de una casa, específicamente en la sala comedor.

Los objetos se ubicaron de la siguiente manera: en el **proscenio** se encuentra la mecedora, la lámpara de pie y una mesa de noche, que representa el tiempo “presente” (años 70s). En el **centro** del escenario está ubicada la mesa-comedor donde se realiza todas las acciones del pasado (años 50s). Y, por último, en el **fondo** del escenario hay una mesa con una copa y una botella de vino que también está ubicada en el tiempo “presente” (años 70s).

La mesa comedor tiene tres sillas a su alrededor, un mantel rojo con puntos blancos y un centro de mesa con frutas. Debajo de la mesa-comedor hay una caja de muñecas, que se convierten en las protagonistas.

Estos elementos son a lo largo de la obra *objetos metamórficos*, es decir, la mesa comedor se convierte en casa de muñecas y jaula; el mantel en falda, que será una extensión del vestido de Eleonora niña; y finalmente, el centro de mesa en sombrero.



Es importante destacar que este montaje puede presentarse en espacios interiores y exteriores, ya que el formato de esta pieza es versátil, tiene la capacidad de adaptarse a diferentes espacios.

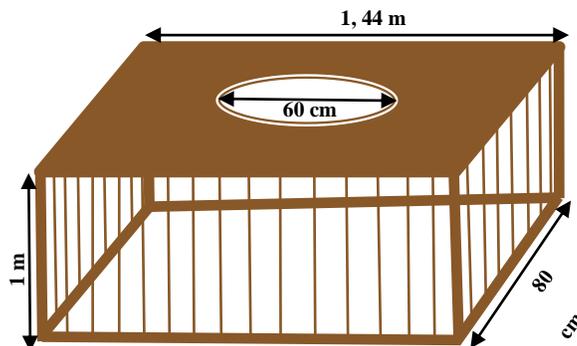
Definida la puesta en espacio se procede a diseñar y crear la escenografía, utilería y vestuario. De igual manera, se hace una búsqueda de objetos cotidianos requeridos por la escena: una mecedora, una lámpara de pie y dos mesas pequeñas.

Escenografía

Para el diseño y creación de la escenografía se requiere establecer cuáles son las características de los elementos que más funcionan para la puesta en espacio.

Por ejemplo, para establecer las características de la mesa se hace necesario diseñar varios tipos: mesa redonda, cuadrada y rectangular. Primero, se diseña una mesa redonda que da un aspecto de miriñaque, sin embargo, esta presenta dificultades de ensamble y de transporte. Segundo, se plantea una cuadrada con aspecto de caja de muñecas, esta tampoco funciona porque para ejecutar las acciones de puesta en escena se requiere más espacio y, por lo tanto, la mesa debía ser demasiado grande. Por último, se establece una rectangular, esta mesa es más funcional debido a que los personajes requieren más espacio de largo que ancho.

En consecuencia, se crea una mesa de madera con las siguientes dimensiones: de alto 1 m, largo 1.44 m y ancho 80 cm. Se hace un círculo de 60 cm de diámetro en el centro de la tabla para que la actriz pueda ingresar y salir sin ninguna dificultad. También, se ubican unas molduras redondas distribuidas a 8 cm¹ de distancia en la parte frontal y en los costados para dar la sensación de jaula, dejando libre la parte de posterior, ya que es la entrada y salida de la actriz. La madera que se utiliza para ello es MDF, Pino y Chingalé.



¹ No muy juntas para que se logre ver todo lo que sucede adentro y no se pierda ninguna imagen de la escena.

Por otro lado, se encuentra el mantel-falda-cortina, que es una tela roja con puntos blanco característica de la época con aire infantil. Esta tela hace el papel de escenografía y vestuario a la vez, ya que va encima de la mesa y cuando la actriz aparece en el centro de esta se convierte falda, y también, puede transformarse en cortinas para la casa de muñecas.

Finalmente, se ubica un centro de mesa que posteriormente se convertirá en sombrero.

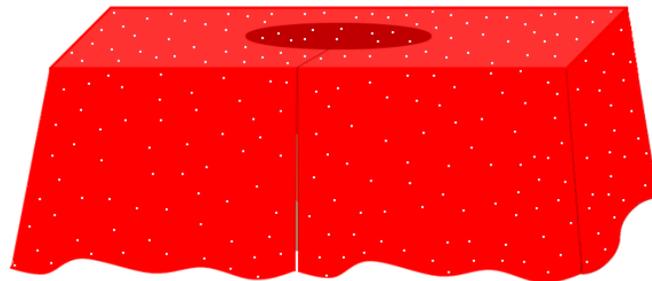


Ilustración 4. Caja y mesa

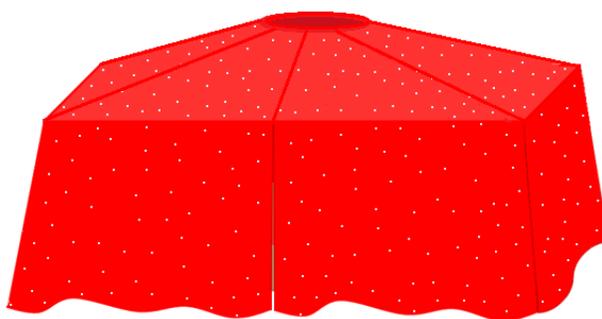


Ilustración 5. Mantel y falda

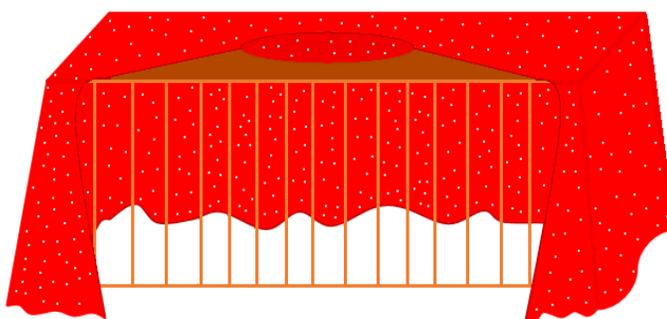


Ilustración 6. Casa de muñecas y jaula

El objeto se integra al espacio y al sujeto, es un conjunto de elementos que buscan encontrar el equilibrio con lo que se ve, se hace y se dice.

Personajes

Basándose en la dramaturgia se hace una descripción general del personaje para contribuir a la caracterización.

Sin embargo, antes de hacer dichas descripciones es importante aclarar cómo se adapta la marioneta híbrida al cuerpo de la actriz.

Por ejemplo: Francisca tiene una configuración de marioneta híbrida, de la cintura hacia arriba el cuerpo pertenece al muñeco y de la cintura hacia abajo los movimientos son del cuerpo de la actriz animadora. Por otro lado, Adriática tiene una configuración de títere de mano, este se termina de armar en escena, su nariz, orejas y peluca están aparte.

Personaje Eleonora Adulta: Este personaje está situado en 1970 y tiene 28 años y es una mujer que vive sola. Tiene cabello crespo de color castaño oscuro y ojos cafés, su cabello permanece recogido, es muy inteligente, le gusta leer y escribir, pero nunca fue a la universidad por una costumbre familiar. En su casa le inculcaron ser una mujer doméstica, le enseñaron a tener miedo al mundo exterior y siempre recuerda su infancia con mucha nostalgia.

Eleonora Niña: Este personaje está situado en 1950 y tiene 8 años, es inocente y muy creativa. Tiene cabello crespo de color castaño oscuro y ojos cafés, le gusta tener el cabello suelto. Es muy juguetona y tiene escondites por toda la casa, permitiéndole enterarse de todo lo que pasa en ella.

Francisca: Este personaje está situado en 1950, tiene 50 años y está inspirada en un Pavo Real (Ave terrestre). Es una mujer muy elegante y le gusta que todo este perfecto. Tiene cabello ondulado de color castaño claro, ojos entre verdes y cafés y se caracteriza por no tener paciencia, tiene dos hijas que cuida mucho.

Adriática: Este personaje está situado en 1950, tiene 70 años y está inspirada en una gallina (Ave terrestre). Es una mujer muy malgeniada y olvidadiza. Tiene cabello blanco y siempre lo tiene recogido, sus ojos son de color negro. Ella siempre sintió deseos de irse de la casa, pero nunca lo hizo por el miedo infundado de su familia. Es muy soñadora y siempre

fantaseó con la idea de irse de su casa y no volver nunca más, sin embargo, nunca hizo nada por cumplir ese deseo.

Utilería

Definidas las características de los personajes se diseña la marioneta híbrida y el títere de mano hecho a través de la exploración de diferentes materiales.

La marioneta se realiza a escala humana, los materiales que se utilizan en su construcción son: icopor, algodón y colbón para moldear el rostro; para el tronco y el brazo se utilizaran alambre y espuma. Para Adriática, que es un títere, se utiliza icopor, algodón y colbón para moldear el rostro; espuma, para hacer las ojeras y la nariz, y plumas blancas para la peluca.

La marioneta representa el personaje de Francisca y el títere será Adriática. El juego con las dimensiones de las muñecas tiene un sentido, ya que la más vieja es el títere de mano y la más joven es una marioneta híbrida. Como se manifiesta en uno de los diálogos: las más jóvenes son más adultas que las viejas. Por consiguiente, se vuelve a la idea de que los adultos mayores se comportan como niños y los más jóvenes asumen el rol de los adultos mayores.

ADRIÁTICA: *¿Qué tipo de relación familiar tenemos tú y yo?*

FRANCISCA: *¡Sobrina, usted es mi sobrina!*

ADRIÁTICA: *Pero tú eres mucho más joven que yo.*

FRANCISCA: *En apariencia; en la familia las jóvenes somos más viejas.*

Vestuarios

El vestuario está inspirado en la moda de los años 50s y 70s. Cada época tiene unas características específicas como las formas y los acabados de las prendas.

En el vestuario inspirado en los años 50s se tiene en cuenta los boleros con franjas que dan volumen a las prendas, además, le dan delicadeza y elegancia. En las prendas de los años 70s todo es más casual, no tan formal, y los acabados de estos son más rectos y sin boleros. Eleonora adulta (Años 70s) utiliza una camisa blanca con un chaleco de lana color terracota y una falda $\frac{3}{4}$ color mostaza. Eleonora niña (años 50s) utiliza una camisa de cuadros rojos, azules y blancos de mangas cortas y un delantal-vestido de color rojo con puntos blancos.

La marioneta Francisca lleva un vestido café de mangas largas con boleros de color vino tinto, dichos boleros son a la vez la falda del títere (Adriática), y un delantal negro. El títere Adriática tiene una camisa de manga larga negra con encajes blanco en el cuello y un chal de color blanco.

La gama de colores en la que se inspira este vestuario se relaciona con los tonos que tienen las ciruelas maduras.



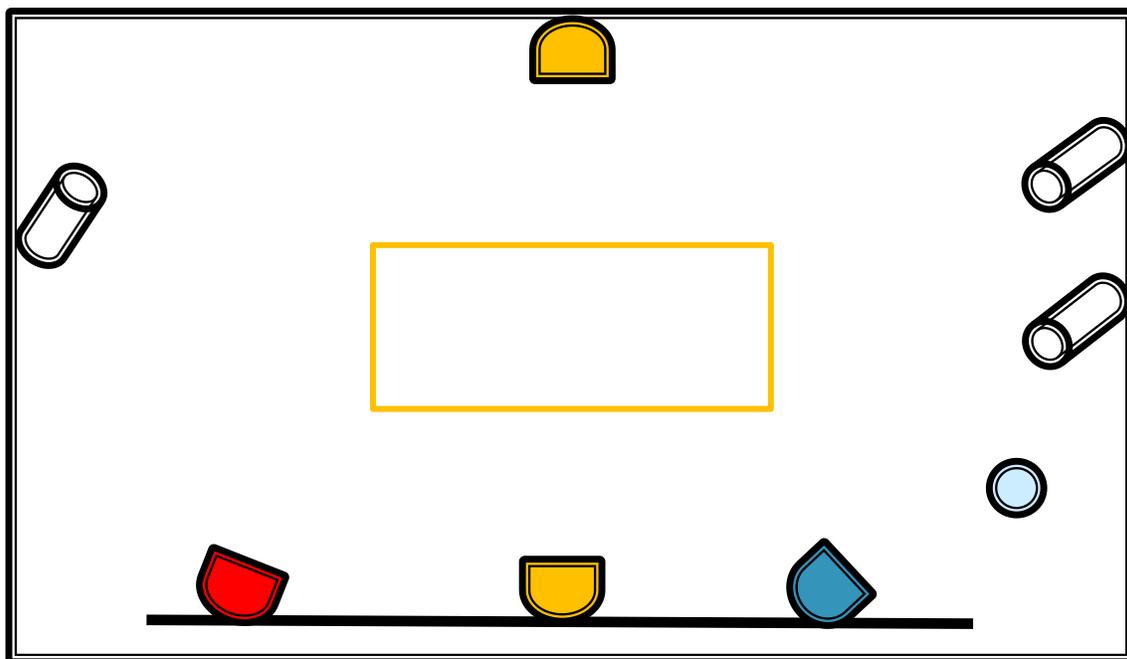
Luces

En cuanto a las luces, son una variación entre cálidas y frías. Las cálidas para la atmosfera del pasado y las frías para las atmosferas del presente. Las luces apoyan ese juego de

tiempos y permite situar al público en diferentes momentos de tensión. Además, se pondrá debajo de la mesa una instalación de navidad con bombillos pequeños amarillos para crear un ambiente dulce de casa de muñeca.

La instalación de focos amarillos también permite que las luces de ambiente no opaquen el interior de “La casa de muñecas”. En tanto, las luces de apoyo en el momento de las acciones debajo de la mesa (casa de muñecas), permite que no se pierda ningún momento de la escena.

Plano



Instalación de navidad



4 Luces Par led, se cambia de color de acuerdo a las necesidades de la escena



3 Luces Par 38



Luz de la lámpara

Dirección de escena

La dirección de esta propuesta surge a partir del interés en la exploración de los objetos y todas las maneras, formas y sentidos que se les puede dar en el mundo del teatro. En la dirección escénico-artística se pretende trabajar de la mano con la actriz, procurando no imponer nada, la premisa es la exploración y experimentación de los objetos, puesto que estos permiten construir acciones para estructurar la escena. Por eso, es preciso señalar que debe haber un dialogo contantes entre la dirección, la actriz, el espacio y los objetos, ya que, estos son fundamentales en el momento de la creación.

Igualmente, la premisa “disposición de juego”, permite vincular a la actriz Laura González Cardona, ella es idónea para asumir este rol de actriz animadora de objetos, debido a que a lo largo de su carrera ha tenido experiencia y la magia para dar vida a los objetos en escena.

El inicio de la escena se estructura tomando la idea de tiempo que “va hacia delante” y luego que “va hacia atrás”, para crear la secuencia de acciones al derecho y después interiorizarlas al revés (retrocediendo).

Es indispensable aclarar que es una actriz haciendo cuatro personajes a la vez, por lo tanto, se explora diferentes tonalidades de voz para diferenciar una de otras. La voz de Eleonora niña es aguda y dulce, buscando el lado infantil. La voz de Francisca es gruesa y elegante, teniendo de imagen generadora un Pavo Real. La de Adriática es nasal y en diferentes momentos del texto se le sale un grito representando el graznido de una gallina.

Simultáneamente se inicia la exploración escenografía- utilería, ese objeto metamórfico mesa comedor-casa de muñecas-jaula, abriendo una variedad de posibles acciones. En

consecuencia, se incorpora la idea de la caja que guarda toda la escenografía, que simboliza a su vez, la caja de juguetes de Eleonora niña, y así proponer desde el inicio el código de juego.

También es importante mencionar el papel del vestuario en esta creación, ya que, por ser solo una actriz haciendo varios personajes, los cambios se hacen en la misma escena. Los vestuarios tienen que ser funcionales para que sean transiciones rápidas y que no se dañe el flujo normal de la escena, por eso se eligen faldas y no pantalones, porque se puede poner una encima de otra con facilidad.

Ahora bien, es necesario hablar de la escena y lo que se quiere ver en la interpretación de los personajes (títere y la marioneta). Estos requieren de un manejo especial, se juega y se da vida a los objetos, *objetos metamórficos* que dejan de ser utilería y pasan a ser personajes. Se debe tener cuenta los diferentes aspectos para la construcción de dichos personajes desde una mirada escénica, es decir, se tiene en cuenta las dimensiones de un personaje: la dimensión social, física y psicológica, ya que estos ayudan a definir la forma cómo hablan, se mueven e interactúan con el otro. De igual forma, es importante destacar que estos antecedentes son utilizados por la actriz para crear los movimientos del títere y la marioneta generando tensión entre ambos.

Se crea un código para la aparición del personaje de Eleonora, ejemplo, Eleonora adulta, está sentada en la mesa comiendo ciruelas y después en la mecedora tomando vino de ciruela. Después en otro cuadro, aparece Eleonora niña en el centro de mesa utilizando el mantel de falda y el centro de mesa de sombrero de donde toma ciruelas para comerlas. Este código, comer ciruelas y tomar vino, la hace vivir nuevamente el pasado.

A lo largo de la estructura aparecen diferentes imágenes que son clave a la hora de marcar los momentos de la escena.:

Secuencia de imágenes

Imagen 1: Marioneta Francisca en el centro de la mesa. **Imagen 2:** Caja en el centro del escenario. **Imagen 3:** Eleonora adulta en la mesa. **Imagen 4:** Eleonora adulta en la mecedora. **Imagen 5:** Adriática en el árbol de ciruelos. **Imagen 6:** Eleonora niña en el centro de la mesa con el mantel de falda y el centro de mesa de sombrero **Imagen 7:** Eleonora niña debajo de la mesa, dentro de la casa de muñecas- jaula. **Imagen 8:** Eleonora niña con Francisca, en la casa de muñecas- jaula. **Imagen 9:** Eleonora niña con Adriática en la casa de muñecas-jaula. **Imagen 10:** Eleonora niña, Francisca y Adriática en la casa de muñecas- jaula. **Imagen 11:** Pájaro en el árbol de ciruelos. **Imagen 12:** Eleonora adulta en la mesa. **Imagen 13:** Eleonora adulta en la mecedora

Secuencia de acciones

Cuadro I

La secuencia de acciones que se presenta a continuación, son los hallazgos de las exploraciones que se realiza con la actriz fijándolas a la estructura.

Primero, Eleonora niña con la marioneta francisca en el centro del escenario, sale de la caja y saca los objetos, los ubica en sus respectivos lugares; segundo, se pone el vestuario de Eleonora adulta, prende la lámpara de pie y se sienta en la mesa; tercero, empieza a comer ciruela, se levanta y va a la puerta porque llegó una carta. Toma la carta, coge una copa y sirve vino, deja el vino y se dirige a la silla mecedora, pone la copa y el sobre en la mesa de noche; luego, se sienta, se pone las gafas, coge el sobre, abre la carta, lee la carta, toma la copa de vino,

lo huele y toma. Finalmente, hace la misma secuencia, pero al revés (retrocediendo) hasta que llega de nuevo a la mesa.

Cuadro II

Inicia cuando Eleonora niña sale en el centro del escenario, se esconde, abre el mantel como si fueran unas cortinas, saca a la marioneta Francisca. Después, juega a armar al títere Adriática, busca la nariz, la actriz no la encuentra, va y la busca al público. Vuelve a ser Eleonora niña termina de armar a Adriática, juega y les da vida actuando un recuerdo. Suelta a Francisca y sigue jugando con Adriática, cierra el mantel-cortina, Eleonora saca la mano por el centro del mantel y hace un gesto de despedida.

Cuadro III

Eleonora adulta sale a hacer las acciones de inicio en cámara rápida hasta el momento de oler el vino, después se queda en la mecedora sentada.

A raíz de los ensayos y exploraciones se encuentran e incorporan diferentes elementos que apoyan al desarrollo de esta puesta, como, por ejemplo: dos videos que se implementan como transiciones, la música adecuada para el inicio y final de la obra, las voces en off se harán en vivo, se le incorpora al vestuario de Francisca tocado de plumas y un plumero sacudidor para el apoyo de algunas acciones.

También, desde lo comunicacional, se define el nombre de la puesta escena *Prunus Domestica*² para la idea del afiche y los programas de mano. Los programas de mano serán grullas de origami, apelando al concepto metamórfico y todo lo que se transforma (primero figura de origami y después programa de mano) además, el papel no vuelve hacer le mismo

² “Prunus, nombre latino del ciruelo silvestre. Doméstica, del latín domesticus, doméstico, de casa”

después que se dobla queda con una textura arrugada y esto apoya esa idea de tiempo que pasa. Y finalmente, la figura de la grulla por el concepto de ave que vuela muy alto representando a Adriática, puesto que, en la imaginación de Eleonora niña, ella sí pudo volar.

Conclusiones

Analizar y comprender cada uno de los conceptos para la deconstrucción de la obra “La Edad de la Ciruela” fue el punto de partida para crear los objetos metamórficos y construir la puesta en escena y la puesta en espacio. De este proceso, surgieron las bases necesarias para el diseño y la construcción de los *objetos metamórficos* y estos contribuyeron para la composición de la escena por medio su exploración. Esto puede verse reflejado en la necesidad de crear un agujero en el centro de la mesa -casa de muñecas-jaula por el cual la actriz emerge y se convierte en una extensión de ella.

También, fue necesario entender la relación de la actriz con el objeto y cómo el manejo de este influyó en la movilización de la escena y sirve de mediador dejando de lado la idea de objeto ornamental. En esta relación surgió la propuesta de darle otro uso a la mesa -casa de muñecas-jaula, donde también fue la caja donde se almacenó la escenografía vinculándose a un cuadro de la puesta en escena.

Finalmente, se identificó al realizar el trabajo de lectura e interpretación del libreto con la actriz, que su rol en el proceso no sería netamente el de actuar, sino por el contrario, también de crear. Sus aportes a través de la experimentación contribuyeron al resultado final de la puesta en escena.

Bibliografía

- Alvarado, A. (2015). *Teatro de objetos. Manual dramatúrgico*.
- Cytlak, K. (2015). Objetos molestos en escena. Comentarios sobre la recepción del concepto de objeto en el teatro de Tadeusz Kantor por el Periférico de Objetos. *Telondefondo - Revista de Teoría y Crítica Teatral*, 11(21), 1–16. <https://doi.org/10.34096/tdf.n21.1468>
- de Peretti, C. (1998). DECONSTRUCCIÓN. *Diccionario de Hemenéutica*.
- Deleuze, G. (2006). *Lógicas de los mundos: El ser y el acontecimiento* (2nd ed.). Seuil, Éditions du.
- Deleuze, G. (2010). *Rizoma* (7th ed.). Imprenta Kadmos.
- Deleuze, G., & Guattari, F. (2004). *MIL MESETAS Capitalismo y esquizofrenia Gilles Deleuze*.
- Díaz, V. (2016). *El gran placer de dar vida a los títeres*. <https://www.milenio.com/cultura/el-gran-placer-de-dar-vida-a-los-titeres>
- Esperón, J. P. (2018). *ACONTECIMIENTO, EFECTUACIÓN Y SENTIDO EN LA FILOSOFÍA DE GILLES DELEUZE. EVENT, EFFECTUATION AND SENSE IN DELEUZE'S PHILOSOPHY*. <https://doi.org/https://doi.org/10.11144/Javeriana.uph35-70.aesf>
- Falabella, M. (2006). De los cuerpos y los objetos. Silenciosa estrategia en el teatro de objetos. *La Trama de La Comunicación*, 11, 277–290. <https://doi.org/10.35305/lt.v11i0.407>
- Ferreira, M. (2007). DEL OBJETO A LA ESCENA: poesía y superficie. In *CUADERNOS DE PICADERO* (12th ed., pp. 1–68). Instituto Nacional del Teatro.
[papers3://publication/uuid/C0295F0E-196A-4FFD-A40E-670A5EEF954D](https://publication/uuid/C0295F0E-196A-4FFD-A40E-670A5EEF954D)
- García, J. L. (2006). *Acerca del teatro de objetos*. <https://www.titerenet.com/2006/12/13/acerca-del-teatro-de-objetos/>
- Núñez, A. (2007). Los pliegues del tiempo: Kronos, Aión y Kairós. *Paperback*, 4, 1–8.

<http://paperback.infolio.es/articulos/nunhez/tiempo.pdf>

Raposo, V. (2004). *Más allá del teatro de títeres*.

Vargas, A. (1996). *LA EDAD DE LA CIRUELA*.