

Artes

Taller de Teatro



Primer año

La vida de las cosas: los objetos en situación de ficción

Serie PROFUNDIZACIÓN · NES



Buenos Aires Ciudad

Ministerio de Educación de Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires
03-04-2020



Vamos Buenos Aires

JEFE DE GOBIERNO

Horacio Rodríguez Larreta

MINISTRA DE EDUCACIÓN E INNOVACIÓN

María Soledad Acuña

SUBSECRETARIO DE PLANEAMIENTO E INNOVACIÓN EDUCATIVA

Diego Javier Meiriño

DIRECTORA GENERAL DE PLANEAMIENTO EDUCATIVO

María Constanza Ortiz

GERENTE OPERATIVO DE CURRÍCULUM

Javier Simón

DIRECTOR GENERAL DE TECNOLOGÍA EDUCATIVA

Santiago Andrés

GERENTA OPERATIVA DE TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA

Mercedes Werner

SUBSECRETARIA DE COORDINACIÓN PEDAGÓGICA Y EQUIDAD EDUCATIVA

Andrea Fernanda Bruzos Bouchet

SUBSECRETARIO DE CARRERA DOCENTE Y FORMACIÓN TÉCNICA PROFESIONAL

Jorge Javier Tarulla

SUBSECRETARIO DE GESTIÓN ECONÓMICO FINANCIERA

Y ADMINISTRACIÓN DE RECURSOS

Sebastián Tomaghelli

SUBSECRETARÍA DE PLANEAMIENTO E INNOVACIÓN EDUCATIVA (SSPLINED)

DIRECCIÓN GENERAL DE PLANEAMIENTO EDUCATIVO (DGPLEDU)

GERENCIA OPERATIVA DE CURRÍCULUM (GOC)

Javier Simón

EQUIPO DE GENERALISTAS DE NIVEL SECUNDARIO: Isabel Malamud (coordinación), Cecilia Bernardi, Bettina Bregman, Ana Campelo, Marta Libedinsky, Carolina Lifschitz, Julieta Santos

ESPECIALISTA: Ariel Gurevich

DIRECCIÓN GENERAL DE TECNOLOGÍA EDUCATIVA (DGTEDU)

GERENCIA OPERATIVA TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA (INTEC)

Mercedes Werner

ESPECIALISTAS DE EDUCACIÓN DIGITAL: Julia Campos (coordinación), Eugenia Kirsanov, Magdalena Pardo

COORDINACIÓN DE MATERIALES Y CONTENIDOS DIGITALES (DGPLEDU): Mariana Rodríguez

COLABORACIÓN Y GESTIÓN: Manuela Luzzani Ovide

COORDINACIÓN DE SERIES PROFUNDIZACIÓN NES Y

PROPUESTAS DIDÁCTICAS PRIMARIA: Silvia Saucedo

EQUIPO EDITORIAL EXTERNO

COORDINACIÓN EDITORIAL: Alexis B. Tellechea

DISEÑO GRÁFICO: Estudio Cerúleo

EDICIÓN: Fabiana Blanco, Natalia Ribas

CORRECCIÓN DE ESTILO: Lupe Deveza

IDEA ORIGINAL DE PROYECTO DE EDICIÓN Y DISEÑO (GOC)

EDICIÓN: Gabriela Berajá, María Laura Cianciolo, Andrea Finocchiaro, Bárbara Gomila, Marta Lacour, Sebastián Vargas

DISEÑO GRÁFICO: Octavio Bally, Silvana Carretero, Ignacio Cismondi, Alejandra Mosconi, Patricia Peralta

ACTUALIZACIÓN WEB: Leticia Lobato

Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires. Ministerio de Educación e Innovación
Artes : taller de teatro : La vida de las cosas. - 1a edición para el profesor - Ciudad Autónoma de Buenos Aires : Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires. Ministerio de Educación e Innovación, 2018.
Libro digital, PDF - (Profundización NES)

Archivo Digital: descarga y online
ISBN 978-987-673-314-4

1. Artes. 2. Teatro. 3. Educación Secundaria. I. Título.
CDD 792.07

ISBN: 978-987-673-314-4

Se autoriza la reproducción y difusión de este material para fines educativos u otros fines no comerciales, siempre que se especifique claramente la fuente.
Se prohíbe la reproducción de este material para reventa u otros fines comerciales.

Las denominaciones empleadas en este material y la forma en que aparecen presentados los datos que contiene no implica, de parte del Ministerio de Educación e Innovación del Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, juicio alguno sobre la condición jurídica o nivel de desarrollo de los países, territorios, ciudades o zonas, o de sus autoridades, ni respecto de la delimitación de sus fronteras o límites.

En este material se evitó el uso explícito del género femenino y masculino en simultáneo y se ha optado por emplear el género masculino, a efectos de facilitar la lectura y evitar las duplicaciones. No obstante, se entiende que todas las menciones en el género masculino representan siempre a varones y mujeres, salvo cuando se especifique lo contrario.

Fecha de consulta de imágenes, videos, textos y otros recursos digitales disponibles en internet: 15 de julio de 2018.

© Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires / Ministerio de Educación e Innovación / Subsecretaría de Planeamiento e Innovación Educativa.
Dirección General de Planeamiento Educativo / Gerencia Operativa de Currículum, 2018.

Subsecretaría de Planeamiento e Innovación Educativa / Dirección General de Planeamiento Educativo / Gerencia Operativa de Currículum.
Holmberg 2548/96, 2º piso - C1430DOV - Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

© Copyright © 2018 Adobe Systems Software. Todos los derechos reservados.
Adobe, el logo de Adobe, Acrobat y el logo de Acrobat son marcas registradas de Adobe Systems Incorporated.

Presentación

La serie de materiales Profundización de la NES presenta distintas propuestas de enseñanza en las que se ponen en juego tanto los contenidos – conceptos, habilidades, capacidades, prácticas, valores y actitudes – definidos en el *Diseño Curricular de la Nueva Escuela Secundaria* de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Resolución N.º 321/MEGC/2015, como nuevas formas de organizar los espacios, los tiempos y las modalidades de enseñanza.

El tipo de propuestas que se presentan en esta serie se corresponde con las características y las modalidades de trabajo pedagógico señaladas en la Resolución CFE N.º 93/09 para fortalecer la organización y la propuesta educativa de las escuelas de nivel secundario de todo el país. Esta norma – actualmente vigente y retomada a nivel federal por la propuesta “Secundaria 2030”, Resolución CFE N.º 330/17 – plantea la necesidad de instalar “distintos modos de apropiación de los saberes que den lugar a: nuevas formas de enseñanza, de organización del trabajo de los profesores y del uso de los recursos y los ambientes de aprendizaje”. Se promueven también nuevas formas de agrupamiento de los estudiantes, diversas modalidades de organización institucional y un uso flexible de los espacios y los tiempos que se traduzcan en propuestas de talleres, proyectos, articulación entre materias, debates y organización de actividades en las que participen estudiantes de diferentes años. En el ámbito de la Ciudad, el *Diseño Curricular de la Nueva Escuela Secundaria* incorpora temáticas nuevas y emergentes y abre la puerta para que en la escuela se traten problemáticas actuales de significatividad social y personal para los estudiantes.

Existe acuerdo sobre la magnitud de los cambios que demanda la escuela secundaria para lograr convocar e incluir a todos los estudiantes y promover efectivamente los aprendizajes necesarios para el ejercicio de una ciudadanía responsable y la participación activa en ámbitos laborales y de formación. Es importante resaltar que, en la coyuntura actual, tanto los marcos normativos como el *Diseño Curricular* jurisdiccional en vigencia habilitan e invitan a motorizar innovaciones imprescindibles.

Si bien ya se ha recorrido un importante camino en este sentido, es necesario profundizar, extender e instalar propuestas que efectivamente hagan de la escuela un lugar convocante para los estudiantes y que, además, ofrezcan reales oportunidades de aprendizaje. Por lo tanto, sigue siendo un desafío:

- El trabajo entre docentes de una o diferentes áreas que promueva la integración de contenidos.
- Planificar y ofrecer experiencias de aprendizaje en formatos diversos.
- Elaborar propuestas que incorporen oportunidades para el aprendizaje y el ejercicio de capacidades.

Los materiales elaborados están destinados a los docentes y presentan sugerencias, criterios y aportes para la planificación y el despliegue de las tareas de enseñanza, desde estos lineamientos. Se incluyen también propuestas de actividades y experiencias de aprendizaje para los estudiantes y orientaciones para su evaluación. Las secuencias han sido diseñadas para admitir un uso flexible y versátil de acuerdo con las diferentes realidades y situaciones institucionales.

La serie reúne dos líneas de materiales: una se basa en una lógica disciplinar y otra presenta distintos niveles de articulación entre disciplinas (ya sean areales o interareales). Se introducen también materiales que aportan a la tarea docente desde un marco didáctico con distintos enfoques de planificación y de evaluación para acompañar las diferentes propuestas.

El lugar otorgado al abordaje de problemas interdisciplinarios y complejos procura contribuir al desarrollo del pensamiento crítico y de la argumentación desde perspectivas provenientes de distintas disciplinas. Se trata de propuestas alineadas con la formación de actores sociales conscientes de que las conductas individuales y colectivas tienen efectos en un mundo interdependiente.

El énfasis puesto en el aprendizaje de capacidades responde a la necesidad de brindar a los estudiantes experiencias y herramientas que permitan comprender, dar sentido y hacer uso de la gran cantidad de información que, a diferencia de otras épocas, está disponible y fácilmente accesible para todos. Las capacidades son un tipo de contenidos que debe ser objeto de enseñanza sistemática. Para ello, la escuela tiene que ofrecer múltiples y variadas oportunidades para que los estudiantes las desarrollen y consoliden.

Las propuestas para los estudiantes combinan instancias de investigación y de producción, de resolución individual y grupal, que exigen resoluciones divergentes o convergentes, centradas en el uso de distintos recursos. También, convocan a la participación activa de los estudiantes en la apropiación y el uso del conocimiento, integrando la cultura digital. Las secuencias involucran diversos niveles de acompañamiento y autonomía e instancias de reflexión sobre el propio aprendizaje, a fin de habilitar y favorecer distintas modalidades de acceso a los saberes y los conocimientos y una mayor inclusión de los estudiantes.

En este marco, los materiales pueden asumir distintas funciones dentro de una propuesta de enseñanza: explicar, narrar, ilustrar, desarrollar, interrogar, ampliar y sistematizar los contenidos. Pueden ofrecer una primera aproximación a una temática formulando dudas e interrogantes, plantear un esquema conceptual a partir del cual profundizar, proponer

actividades de exploración e indagación, facilitar oportunidades de revisión, contribuir a la integración y a la comprensión, habilitar oportunidades de aplicación en contextos novedosos e invitar a imaginar nuevos escenarios y desafíos. Esto supone que en algunos casos se podrá adoptar la secuencia completa o seleccionar las partes que se consideren más convenientes; también se podrá plantear un trabajo de mayor articulación entre docentes o un trabajo que exija acuerdos entre los mismos. Serán los equipos docentes quienes elaborarán propuestas didácticas en las que el uso de estos materiales cobre sentido.

Iniciamos el recorrido confiando en que constituirá un aporte para el trabajo cotidiano. Como toda serie en construcción, seguirá incorporando y poniendo a disposición de las escuelas de la Ciudad nuevas propuestas, dando lugar a nuevas experiencias y aprendizajes.

Diego Javier Meiriño
Subsecretario de Planeamiento
e Innovación Educativa

Gabriela Laura Gürtner
Jefa de Gabinete de la Subsecretaría de
Planeamiento e Innovación Educativa

¿Cómo se navegan los textos de esta serie?

Los materiales de Profundización de la NES cuentan con elementos interactivos que permiten la lectura hipertextual y optimizan la navegación.

Para visualizar correctamente la interactividad se sugiere bajar el programa [Adobe Acrobat Reader](#) que constituye el estándar gratuito para ver e imprimir documentos PDF.



Portada



Flecha interactiva que lleva a la página posterior.

Índice interactivo

Introducción

Plaquetas que indican los apartados principales de la propuesta.

Actividades

Elogio de lo inútil

Actividad 1

El docente, en la clase anterior, habrá indicado a sus estudiantes llevar un objeto inútil. Por ejemplo, el *souvenir* de belleza dudosa de un bautismo o una fiesta de quince años; el recuerdo de las vacaciones en la costa o las sierras; un juguete del pasado con el que nadie juega: un

Actividad anterior

Actividad siguiente

Pie de página



Volver a vista anterior

Al clicar regresa a la última página vista.



Ícono que permite imprimir.



Folio, con flechas interactivas que llevan a la página anterior y a la página posterior.

Itinerario de actividades

Actividad 1

Elogio de lo inútil

Indagar un objeto personal decorativo, olvidado, despreciado, para que revele su valor poético. Producir pequeños relatos

Organizador interactivo que presenta la secuencia completa de actividades.

Actividad anterior

Botón que lleva a la actividad anterior.

Actividad siguiente

Botón que lleva a la actividad siguiente.

Sistema que señala la posición de la actividad en la secuencia.

Íconos y enlaces

1 Símbolo que indica una cita o nota aclaratoria. Al clicar se abre un *pop-up* con el texto:

Ovidescim repti ipita voluptis audi iducit ut qui adis moluptur? Quia poria dusam serspero voloris quas quid moluptur?Luptat. Upti cumAgnimustrum est ut

Los números indican las referencias de notas al final del documento.



“Título del texto, de la actividad o del anexo”

Indica enlace a un texto, una actividad o un anexo.



Indica apartados con orientaciones para la evaluación.

Índice interactivo

 **Introducción**

 **Contenidos y objetivos de aprendizaje**

 **Itinerario de actividades**

 **Orientaciones didácticas y actividades**

 **Orientaciones para la evaluación**

 **Bibliografía**

Introducción

Esta secuencia didáctica, destinada a estudiantes de primer año del taller de Teatro, propone investigar el lugar de los objetos en la escena y su aporte al juego expresivo. Su énfasis reside en desestimar la utilidad de los objetos cotidianos para explorar las nuevas posibilidades que adquieren en el espacio escénico. Se organiza en cinco actividades que abarcan entre seis y ocho clases de ochenta minutos, dependiendo de si el docente elige profundizar sobre ciertas dinámicas o destinar varios encuentros a la preparación y muestra de una producción de integración y cierre.

Los objetos en la escena usualmente suelen ser convocados como utilería de acción, como parte de la escenografía, el vestuario de un personaje o datos del contexto histórico-social. Aquí, por el contrario, serán indagados en su posibilidad de multiplicar sentidos y adquirir distintos valores. Por ejemplo, un paraguas abierto podrá ser un refugio, delimitar el espacio de un planeta, un portal de tiempo o una máquina para volar. El mismo paraguas roto y mojado en escena podrá significar una tormenta que nunca vemos, pero imaginamos, o la ausencia de su dueño, que no vuelve.

Además de las actividades que corresponden al eje de Producción –la integración de objetos en la creación de escenas–, se proponen actividades en el eje de Contextualización, es decir, aquellos contenidos que relacionan la actividad del taller con la historia y el contexto social de las artes escénicas. De las múltiples estéticas teatrales que emplean objetos, se eligió trabajar sobre el llamado “teatro de objetos” –más abarcativo que el teatro de títeres– y su antecedente surrealista en los *ready-made* de Marcel Duchamp, como aporte fundamental al arte del siglo XX. El objetivo es que los estudiantes amplíen sus nociones de teatralidad, en contacto con otras poéticas y narrativas, que aumenten las posibilidades a investigar en sus producciones. En el caso del teatro de objetos, las artes escénicas se encuentran con las artes visuales y la *performance* en experiencias más inclasificables que las de un teatro basado en la representación de un texto previo.

De esta manera, el recorrido planteado alterna actividades de producción y contextualización: llevar a clase un objeto personal y cotidiano para desarrollar un relato posible; conocer trabajos del fotógrafo español Chema Madoz y del ilustrador alemán Christoph Niemann en diálogo con objetos comunes; la técnica del *ready-made* de Marcel Duchamp y su proyección en algunas obras del siglo XX; integrar los objetos en dinámicas escénicas, a partir de su manipulación y puesta en acción; conocer algunos elementos y características del teatro de objetos, y finalmente, llevar a cabo un trabajo de integración, producción y muestra. Será una pieza breve realizada en pequeños grupos en la que los objetos serán los protagonistas. El foco

estará centrado en las imágenes visuales y los relatos que surjan al explorar esta *dramaturgia de las cosas*.

La secuencia plantea un formato mixto en la enunciación de las consignas. Algunas están dirigidas al docente, pues su mediación en estos casos organiza la dinámica de la actividad. Otras, en cambio, están dirigidas directamente a los estudiantes y corresponden a actividades de investigación, reflexión o producción siguiendo un determinado procedimiento.

Contenidos y objetivos de aprendizaje

En esta propuesta se seleccionaron los siguientes contenidos y objetivos de aprendizaje del espacio curricular de *Artes. Taller de Teatro* para primer año de la NES:

Ejes/Contenidos	Objetivos de aprendizaje	Capacidades
<p>Producción <i>Los objetos en las situaciones de ficción</i></p> <ul style="list-style-type: none"> El objeto concreto en la situación de ficción. Objetos concretos transformados a partir de su uso. Los objetos según diversas intencionalidades expresivas: la comicidad a través de la utilización de objetos. La exageración, la reducción al límite. Los objetos como personajes de la acción. <p>Contextualización <i>La teatralidad</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Las características particulares del Teatro de Objetos. Relación entre manipulador y objeto. Las similitudes y las diferencias entre el cine de animación con objetos y el Teatro de Objetos. 	<ul style="list-style-type: none"> Expresar ideas y sentimientos a través de los gestos, la voz y el movimiento en diferentes situaciones que incluyan el trabajo con objetos. Expresar opiniones fundadas acerca del propio trabajo y el de sus compañeros a partir de los contenidos abordados en el taller. Identificar los diferentes lenguajes presentes en una representación teatral a partir de la experiencia de ser espectadores. 	<ul style="list-style-type: none"> Pensamiento crítico, iniciativa y creatividad. Análisis y comprensión de la información. Resolución de problemas y conflictos. Interacción social, trabajo colaborativo.

Educación Digital

Desde Educación Digital, se propone que los estudiantes puedan desarrollar las competencias necesarias para realizar un uso crítico, criterioso y significativo de las tecnologías digitales. Para ello –y según lo planteado en el “Marco para la Educación Digital” del *Diseño Curricular de la Nueva Escuela Secundaria*–, es preciso pensarlas aquí en tanto recursos disponibles para potenciar los procesos de aprendizaje y la construcción de conocimiento en forma articulada y contextualizada con las áreas de conocimiento y de manera transversal.



Marco para la Educación Digital

Competencias digitales involucradas	Objetivos de aprendizaje
<ul style="list-style-type: none"> Competencias funcionales y transferibles. Comunicación efectiva. 	<ul style="list-style-type: none"> Poner en práctica estrategias de socialización de información digital. Utilizar herramientas digitales para crear producciones originales. Explorar las potencialidades de los medios digitales para crear producciones que promuevan la reflexión y síntesis sobre el contenido abordado.

Itinerario de actividades

Actividad 1

Elogio de lo inútil

Indagar un objeto personal decorativo, olvidado, despreciado, para que revele su valor poético. Producir pequeños relatos individuales y orales mientras se oculta ese objeto. Construir de manera colectiva una instalación visual con los objetos, donde finalmente son mostrados.

1

Actividad 2

El *ready-made* (*objet trouvé* o arte encontrado)

Investigar la obra de dos artistas visuales contemporáneos: Chema Madoz (fotógrafo) y Christoph Niemann (ilustrador). Adquirir conocimiento sobre Marcel Duchamp y la técnica del *ready-made* como antecedente. Averiguar sobre su aporte al arte del siglo XX. Producir una instalación colectiva resignificando objetos cotidianos y compartir esa muestra en soportes digitales.

2

Actividad 3

Los objetos en situación de ficción

Manipular objetos pequeños y cotidianos para extrañarlos. Investigar las posibilidades del objeto como forma, como vestuario, como personaje, como motor para la acción. Explorar distintos usos en situaciones dramáticas. Desarrollar improvisaciones a partir de acciones con los objetos.

3



Actividad 4

El teatro de objetos

Conocer algunas características del teatro de objetos, sus antecedentes y sus aportes al arte dramático. Analizar un cortometraje de animación, entrevistas y pequeñas representaciones teatrales filmadas. Identificar el uso expresivo de los objetos, con énfasis en la relación actor/manipulador y las operaciones metafóricas a partir de los objetos.

4



Actividad 5

Taller laboratorio. Hacia una experiencia de teatro de objetos

Emplear un procedimiento para la creación de una obra breve donde los objetos sean protagonistas, como ejercicio de integración y cierre de la secuencia. Registrar el proceso en pequeños grupos y reflexionar sobre él. Identificar los distintos roles y funciones de los que participan de este espectáculo. Compartir el registro del proceso y la obra en soportes físicos y digitales.

5

Orientaciones didácticas y actividades

A continuación, se presentan las actividades sugeridas para los estudiantes, acompañadas de orientaciones para los docentes.

Actividad 1. Elogio de lo inútil

La siguiente actividad tiene tres partes. En la primera, se propone interrogar a los objetos poéticamente, tomando uno despreciado, olvidado. A través de una indagación escrita, se plantea una dinámica en la que el objeto revela un relato posible. En la segunda parte, los estudiantes producen pequeños relatos individuales en voz alta, en los que ocultan el objeto y los compañeros tendrán que adivinar de qué se trata a partir de los indicios que los relatos proponen. Finalmente, todos muestran sus objetos y los colocan sobre una mesa, como si se tratara de una instalación en un museo de arte contemporáneo. La duración de esta actividad es de una o dos clases, según la cantidad de estudiantes.

Elogio de lo inútil

Actividad 1

El docente, en la clase anterior, habrá indicado a sus estudiantes llevar un objeto inútil. Por ejemplo, el *souvenir* de belleza dudosa de un bautismo o una fiesta de quince años; el recuerdo de las vacaciones en la costa o las sierras; un juguete del pasado con el que nadie juega, un regalo que nos avergüenza, o bien objetos decorativos que no podemos tirar: una muñequita vestida de española, unos loritos o choclos tejidos al crochet, la decoración de una torta de cumpleaños abandonada en una repisa. El día de la clase, al llegar, los estudiantes no deben mostrar sus objetos al resto de sus compañeros. Pueden traerlos en sus mochilas, en bolsas o cajas.

Primera parte: apuntes sobre el objeto inútil

Para comenzar, el docente pide a cada estudiante una hoja y algo para escribir, y los invita a elegir un sector del aula donde se sientan cómodos. Durante quince minutos harán un ejercicio de escritura que tiene como título “Apuntes sobre el objeto inútil”. Así como en el taller han hecho improvisaciones actuadas, esta vez se trata de una improvisación escrita. Tienen que producir notas, apuntes, borradores, a partir del objeto que cada uno eligió: describir sus características, alguna anécdota, su origen, imaginarle un futuro. No se trata de producir un texto coherente, tampoco tienen que leerlo en voz alta o entregarlo para que sea evaluado. Es un ejercicio de escritura automática, que consiste en escribir todo lo que pasa por la cabeza al indagar el objeto. Se trata de registrar todas las asociaciones, recuerdos e impresiones que aparezcan.

Mientras están en ese estado de fluido (para saber más sobre este tema, observen el video "[Flujo, el secreto de la felicidad](#)", en TED Talks, 2004), el docente puede sugerir algunos activadores sobre los cuales los estudiantes pueden apoyarse, para favorecer la asociación libre. Es recomendable que empiece solicitando descripciones físicas del objeto –de qué está hecho, su color, su temperatura–, dónde se ubica –repisa, estante, cajón–, cómo ingresa la luz en él, si tiene otros objetos cerca. Luego, su historia: cómo llegó hasta ahí, si tuvo otros dueños, su viaje en el tiempo, si perteneció a varios espacios, su origen posible –¿vino de una fábrica?, ¿de otro país?, ¿es artesanal?–, sus marcas particulares, si tiene zonas rotas o pasó por algún accidente. Puede pedir que exploren lo que les gusta y lo que no del objeto, qué dicen otras personas cuando lo miran, cómo fue el primer encuentro con él; que indaguen, también, cuál es el misterio que el objeto encierra, que le hagan preguntas. Por último, los estudiantes pueden escribir un futuro posible para el objeto, cómo imaginan su final, su muerte, su funeral.

Segunda parte: pequeña presentación del objeto sin nombrarlo

Una vez que los estudiantes terminen su indagación, deberán pasar de a uno, mientras que el resto observa formando un semicírculo. Cada uno tiene que hablar sobre el objeto sin nombrarlo. Pueden producir este relato a partir de sus notas, la única restricción es que nunca nombren el objeto y que escondan aquellas referencias a partir de las que fácilmente podría adivinarse. Los compañeros pueden hacer preguntas sobre lo que escuchan, para ampliar el universo narrativo. El estudiante deberá responderlas sin revelar el objeto en cuestión. Las presentaciones durarán entre tres y cinco minutos.

Tercera parte: galería colectiva de objetos ordinarios

Cuando todos hayan realizado sus presentaciones individuales, el docente indica que saquen sus objetos y los pongan sobre una superficie lisa: una mesa, un tablón sobre caballetes, varios pupitres juntos. De no contar con estos elementos, bastaría con delimitar con cinta de papel un cuadrilátero en el suelo. Finalmente, todos develan el misterio de sus objetos, que quedan en exposición. Una vez que están a la vista pueden reacomodarlos, hasta que los objetos encuentren una disposición en conjunto. Después de este recorrido, entre todos hacen una puesta en común, como cierre de la actividad.



Un repertorio de objetos cotidianos.

La voz del docente, al proponer sugerencias durante el ejercicio de escritura automática, no tendría que “aplastar” el estado de fluido de los estudiantes. Deberá balancear el estímulo y el silencio, siempre tratará de favorecer la libertad de los chicos. Si el ejercicio genera entusiasmo, escribirán a mucha velocidad, con una disposición física activa. En este caso, el docente intervendrá lo menos posible. Es recomendable que insista sobre la propuesta de no editar antes de escribir, y que no importa que el texto surja de forma fragmentaria, de a “saltos”. Cuando los estudiantes pasen, es preferible que sus apuntes sean dejados a un lado. Algunos preferirán leerlos. En este caso, hay que cuidar que la lectura no prime sobre el contacto con los espectadores. La primera tendencia, en estas ocasiones, suele ser formular y resolver “adivinanzas”. Se sugiere que el docente indique que el trabajo no es adivinar el objeto, sino hacer crecer el universo que se despliega sin nombrarlo.

Durante toda la actividad, el docente estará atento a dosificar los tiempos. Así como en otras improvisaciones es recomendable que haya tiempos “muertos” en la exploración, aquí la actividad, en todas sus instancias, debe ser lúdica, activa, entusiasta. Para eso, el docente dispone de la capacidad de “corte”. Puede indicar “muy bien”, “hasta acá”, “que pase el siguiente”, cuando el relato se potencie al ser detenido. Se sugiere que los estudiantes no busquen iluminar todos los aspectos de los objetos-enigmas. El docente dejará en claro que si interrumpe no es porque el relato carezca de interés. Invitará a los chicos a reflexionar sobre cómo el relato vive más en su misterio. En su brevedad, aumenta su capacidad de irradiar sentidos. En la puesta en común, se requiere tiempo para que cada uno exprese dificultades, sorpresas, hallazgos de las presentaciones. Por ejemplo, la diferencia entre el relato del objeto y el encuentro con el objeto. También, el hecho de que han producido relatos a partir de objetos sobre los que habitualmente no nos detenemos.

Para tener en cuenta

Si bien el ejercicio es una primera exploración con objetos, la actividad trabaja sobre aspectos extensivos a cualquier hecho dramático. Al tener que hablar sobre un objeto sin nombrarlo, los estudiantes seleccionan qué decir y qué ocultar. Estarán manejando nociones de “intriga”: qué informaciones y en qué momento hacen avanzar un relato. Además, tienen que mantener el interés en aquel que escucha. Si el espectador no entiende, probablemente participa menos de aquello que se le ofrece, si entiende todo muy rápido (si adivina el objeto, por ejemplo), su interés decae. En la puesta en común de la actividad, el docente invita a los estudiantes a reconocer estos dos aspectos, para que en sus producciones futuras se pregunten por los mecanismos para interesar a una audiencia.



Para el docente, esta actividad es una forma de diagnóstico sobre el entusiasmo que genera trabajar con objetos. Las historias que se producen podrían dar lugar a nuevas tramas escénicas para ser investigadas en el taller. Es recomendable que el docente empiece señalando positivamente el compromiso en la elección de cada objeto. El trabajo de buscar algo y traerlo dará lugar a relatos singulares y atractivos.



El foco de la evaluación debe estar puesto en las reflexiones que la actividad genera, en que los estudiantes expresen sus impresiones. Al emplazar al objeto en un entorno extra-cotidiano (en la galería o instalación visual), se reencuentran con el mismo objeto resignificado. Su color, su temperatura, sus materiales, su forma, se revelan de maneras nuevas. Por otra parte, no hay objeto sin sujeto. Lo que cada estudiante elige focalizar, más que la cosa *en sí*, da cuenta de su propia visión de mundo. El relato sobre el objeto habla de aquel que lo profiere, lo contrario sería caer en un determinismo de la cosa.

Actividad 2. El *ready-made* (objet trouvé o arte encontrado)

Esta actividad se divide en tres partes. La primera propone investigar sobre fotografías del español Chema Madoz e ilustraciones del alemán Christoph Niemann, en las que ambos trabajan sobre objetos cotidianos. En la segunda, a través de dos videos educativos del Museo de Arte Moderno de Nueva York, se busca acercar a los estudiantes a los *ready-made* de Marcel Duchamp y su proyección en el arte del siglo XX. En la tercera parte, como cierre, se propone que los estudiantes resignifiquen sus objetos inútiles creando *ready-mades*, en una muestra o instalación que podrá ser física –en el aula o en algún espacio de la escuela donde pueda ser visitada– y digital. Se estima para esta actividad una duración de dos clases, una para las dos primeras partes y otra para la tercera.

El *ready-made* (objet trouvé o arte encontrado)

Actividad para los estudiantes

Actividad 2

Primera parte: Chema Madoz y Christoph Niemann

Se van a dividir en dos grupos: A y B. El grupo A tiene que leer la información sobre [Chema Madoz](#) en Wikipedia y el grupo B, sobre Christoph Niemann en el artículo [“Ilustraciones de domingo de Christoph Niemann”](#), en Gráfica, 17 de mayo de 2015. Ambos son artistas visuales contemporáneos. En el caso del español Madoz, forman parte de su obra fotografías en blanco y negro que emplean objetos, en diálogo con el surrealismo. Por su parte, el alemán Niemann es ilustrador y diseñador, combina dibujos y objetos para contar historias visuales.

Ahora de forma individual, realicen una búsqueda en Internet y elijan una obra del artista en la que haya objetos combinados entre sí o con ilustraciones. Pueden ingresar a las páginas oficiales de [Chema Madoz](#) y [Christoph Niemann](#), buscar videos en Youtube con clips de sus obras, o utilizar la herramienta de búsqueda [Google Images](#). Seleccionen una imagen y tráiganla en forma impresa o en formato digital para la próxima clase.

Luego, resuelvan individualmente:

- Escribí una descripción de la imagen de por lo menos 15 líneas.
- Explicá por qué elegiste esa obra en por lo menos 10 líneas.

Después, formen parejas integradas por alguien del grupo A y del B. Van a tener que intercambiar sus imágenes y sus textos. Es decir, si tenían que elegir una obra de Chema Madoz y escribir sobre ella, recibirán una imagen de Christoph Niemann, y viceversa. A continuación, cada uno resuelva:

- Mirá atentamente la imagen que recibiste.
- Leé los textos donde el compañero describe la imagen y el porqué de su elección.
- Escribí libremente, por lo menos 15 líneas, a partir de la imagen y los textos que recibiste, a continuación de los del compañero.

Después, pongan en común las imágenes y los textos, intercambien pareceres, impresiones. Respondan entre todos:

- ¿Qué objetos se emplean en cada obra y cómo?
- ¿Qué producen de nuevo los objetos al combinarse con otros materiales?
- ¿Qué significados o sensaciones les transmiten?

Por último, compartan las imágenes y textos, junto con sus reflexiones. Tienen que construir, entre todos, un mural digital, a través de la herramienta [Padlet](#), por ejemplo. El mural será también un lugar de registro de actividades futuras. Entre todos, exploren los formatos posibles, acuerden sobre el más apropiado según las opciones disponibles (muro, canvas, secuencia, rejilla) y definan los permisos de acceso (quiénes pueden editar, quiénes pueden tener acceso, qué informaciones se comparten).

Segunda parte: Marcel Duchamp, el *ready-made* y el arte del siglo XX

A continuación, van a ver y discutir sobre dos videos del Museo de Arte Moderno de Nueva York (MoMA), acerca de Marcel Duchamp, el *ready-made* y su aporte al arte del siglo XX. Para verlos con subtítulos, al costado derecho del video seleccionen la rueda de Herramientas, luego elijan “Subtítulos” y seleccionen “Español”.

- En primer lugar, visualicen el video [“Cómo los artistas transforman los objetos cotidianos | Arte moderno e ideas”](#). En el anexo 1, “Transcripción de ‘How artists transform everyday objects. Modern art & ideas’”, tendrán disponible la transcripción.
- Luego, miren el video [“Marcel Duchamp | CÓMO VER ‘Readymades’ con la curadora del MoMA Ann Temkin”](#). En el anexo 2, “Transcripción de ‘Marcel Duchamp. How to see readymades with MoMA curator Ann Temkin’”, tendrán disponible la transcripción.

Luego de ver los videos, respondan entre todos:

- ¿Cómo pueden hacerse obras de arte con objetos de todos los días?
- ¿De qué manera realizarían algunas? ¿Con qué materiales y técnicas?
- ¿Qué hace el arte con lo que nos rodea? ¿Cómo nos ayuda a volver a ver o a mirar aquello que no vemos?

Para reflexionar entre todos:

- ¿Cómo relacionarían los videos con lo que hicieron en la primera actividad que realizaron con su docente? ¿Y con las obras de Chema Madoz y Christoph Niemann?

Para la clase siguiente, vuelvan a traer el objeto inútil que utilizaron para la primera actividad que realizaron con su docente y además otros objetos cotidianos que se les ocurran, por ejemplo: papel de diario, un reloj despertador, un plumero, una regadera, una olla, libros, una sartén, el marco de un cuadro, una escoba, embudos de plástico, botellas, etc.

Tercera parte: el aula y el *ready-made*

A partir de los objetos inútiles de la primera actividad que realizaron con su docente y los nuevos objetos cotidianos que trajeron, en esta tercera parte van a tener que producir obras de *ready-made*. Pueden hacerlo solos o en grupos de hasta tres personas. Para su realización, sigan los siguientes pasos:

- a. Elijan un objeto.
- b. Decidan si quieren intervenirlo o no.
- c. Cámbienlo de posición para cancelar su función habitual.
- d. Usen varios objetos para crear uno nuevo. Pueden utilizar otros materiales adicionales: alambre dulce, hilo sisal, témperas, cintas, para unir o intervenir.
- e. Pónganle un título a la obra.
- f. Intervengan el aula o un espacio de la escuela, donde los *ready-made* puedan ser visitados por los compañeros de otros cursos durante el recreo.
- g. Sáquenle una foto a la obra y compártanla en una red social. Pueden intervenir las fotografías creando una diapositiva de [OpenOffice Impress](#) o en un programa en línea como [PhotoSnack](#). Incluso Facebook, Instagram o WhatsApp en las “Historias” o “Estados” ofrecen



Anexo 1.
Transcripción
de "How artists
transform
everyday objects.
Modern art & ideas"



Anexo 2.
Transcripción de
"Marcel Duchamp.
How to see
'readymades' with
MoMA curator
Ann Temkin"

íconos, filtros y posibilidades de incorporar textos a las imágenes. Elijan de qué manera compartir estas publicaciones: como posteos tradicionales, publicaciones de contenido efímero o videos en vivo. Otra alternativa es enviar su pieza digital a diez contactos de WhatsApp.

- h. Después de 24 horas, seleccionen algunos de los comentarios, reacciones o respuestas que recibieron.
- i. Compartan las obras en el mural digital. Incorporen algunos comentarios o reacciones más significativos que cada *ready-made* haya recibido en las redes sociales.

Para el próximo encuentro, traigan un objeto pequeño, manipulable, que por alguna razón les guste o les interese (su forma, su color, sus materiales). El objeto no tiene que ser frágil, se debe poder transportar. Pueden usar los objetos inútiles de la primera actividad que realizaron con su docente, algunos de los *ready-made* que hicieron, o bien proponer objetos nuevos.

← Actividad anterior

Actividad siguiente →

En el caso del trabajo con imágenes, se sugiere que el docente ayude a los estudiantes a identificar operaciones metafóricas a partir de la sustitución y combinación de objetos. El énfasis debe estar puesto en indagar qué produce la unión de dos elementos que antes estaban separados, los nuevos sentidos que crean al asociarse. Por ejemplo, un hilo envuelve un hielo que se derrite como si fuera un regalo. ¿Qué sensaciones genera? ¿Que toda felicidad es efímera? Un dibujo de un tanque de guerra que en la punta del cañón tiene un rollo de papel higiénico, ¿qué imagen de la guerra construye? En la descripción de la imagen, se busca que los estudiantes sean lo más concretos posibles (que escriban incluso aquello que puede parecer obvio) y que puedan fundamentar el interés por la obra elegida.

En la consigna de escritura libre a partir de la obra del compañero, no importa tanto explicar la imagen, que en ese caso se anularía, sino que produzcan textos a partir de los sentidos abiertos que las imágenes proponen. No se trata de traducir la imagen a palabras, sino de producir textualidades a partir de ellas y las asociaciones que generan en los estudiantes.

A partir del *ready-made* como contexto, se propone que el docente genere un espacio de reflexión sobre el lugar de la obra de arte, el artista y la reinterpretación de lo cotidiano en la creación. Esta es la finalidad de la primera y la segunda parte de la actividad. Por ello, una vez que los estudiantes conozcan esta técnica, el objetivo es que puedan relacionarla con la actividad 1, “Elogio de lo inútil”, (el trabajo con el objeto inútil) y las obras de Madoz y Niemann.



Actividad 1.
Elogio de lo inútil.

Al trabajar con objetos, el docente de Teatro advierte que está proponiendo experiencias liminares entre el teatro y las artes visuales. El foco de la tercera parte de la actividad es que los estudiantes puedan ampliar sus nociones de arte y teatralidad, a través de la técnica del *ready-made* y el trabajo con artistas visuales. No se trata de que incorporen informaciones teóricas de este tipo de prácticas, sino de que las experimenten, que las pongan en obra. Sus ideas previas se habrán modificado cuando en la clase de teatro estén habilitadas estas propuestas de cruce disciplinar, como ampliación del concepto de lo escénico. La última parte de la actividad, compartir la obra en redes sociales, tiene como objetivo poder irrumpir lo cotidiano en estos soportes, y a partir de sus posibilidades interactivas, registrar las reacciones de la audiencia formada por los contactos. Los estudiantes compartirán en clase esas repercusiones, las asociaciones que la obra generó en los otros, más allá de los límites del aula.

Para profundizar

El taller y el arcón de objetos

A partir de los objetos que los estudiantes aportan, en las distintas actividades de la secuencia, pueden armar un espacio común donde guardarlos, para utilizarlos en el taller durante el año. Cada estudiante es responsable de aportar un objeto, y entre todos cuidarán la limpieza, el orden y el guardado en cajas, un armario o el espacio del que disponga la escuela. Es interesante observar a lo largo del trabajo en el taller cómo los objetos se van cargando de una historia, en su paso por distintas escenas. El taller acumula una memoria en común que se inscribe en la superficie de los materiales de trabajo.

Actividad 3. Los objetos en situación de ficción

La actividad propone extrañar el uso cotidiano de objetos a través de su manipulación para jugar en distintos niveles: como elemento plástico en el espacio, como utilería y accesorio, para componer un personaje, como personaje en sí mismo. Se desarrolla en dos partes: la primera plantea una secuencia ficcional por medio de diferentes situaciones que dotan de vida al objeto. A partir de este entrenamiento, y como segunda parte, los estudiantes proponen acciones con los objetos y producen pequeñas improvisaciones. La duración estimada es de una clase.

Los objetos en situación de ficción

Actividad 3

Primera parte: el objeto y la escena

El día de la clase, los estudiantes pasan con los objetos que llevaron y caminan por el espacio. A continuación, el docente indica distintas tareas, en un ejercicio donde todos trabajan de forma simultánea. Es una improvisación planteada en secuencias, cuyos momentos se describen a continuación.

El objeto como forma en el espacio

Cuando el docente lo solicite, los estudiantes congelan el movimiento con el objeto estableciendo una forma. Cada uno tiene que formar una escultura con su cuerpo que integre al objeto en distintas posiciones, como si se tratara de una pieza de museo. Importa tanto la forma que adquiere el objeto como la que proponen los cuerpos.

El objeto para componer un personaje

Los estudiantes tienen que utilizar el objeto como vestuario o accesorio, para componer la imagen de un personaje. El objeto así empleado propone formas de caminar, de decir un texto: un multimillonario, alguien que tiene que arrastrar un peso imposible, alguien muy seductor. El objeto modifica la conducta y la forma de relacionarse con los demás. Es importante que pasen por distintas energías y cambios tonales. Si proponen formas abiertas, que vayan a formas cerradas, si estuvieron muy altos de energía, propongan intensidades menores, etc.

Pruebas con el objeto: uso convencional y extraño

El docente solicita distintas manipulaciones para investigar el objeto. Usarlo para representar, por ejemplo, un vendedor ambulante o un subastador. De pronto el objeto se rebela y los personajes se enojan con él. Emplean el objeto según su utilidad convencional (una regadera para regar, una escoba para barrer, un sombrero para usar en la cabeza). Luego, prueban distintos usos (una cacerola como tambor, como sombrero, como altura sobre la cual pararse, como barriga). Finalmente, vuelven a emplear el objeto en su uso cotidiano, pero de a poco es como si olvidaran para qué sirve.

El objeto como ritual y dispositivo técnico

El docente indica que cada estudiante emplee el objeto en un uso ritual: para llamar a los dioses, para invocar fuerzas poderosas, para que llueva, para la fertilidad de las cosechas, para enamorar a alguien o hacer algún tipo de conjuro. Luego, utilizan el objeto como dispositivo técnico: un pararrayos, un detector de metales o de agua. En ambos casos, investigan las posibilidades sonoras de los objetos.

El objeto como relación de amor

El docente indica que los estudiantes desarrollen una relación de amor con sus objetos. Como en los momentos anteriores, cada uno trabaja de forma individual y las improvisaciones suceden en simultáneo. Cada estudiante se conoce con su objeto, le pone un nombre, el objeto le salta encima, es cariñoso, le da besos. Luego, lo invita a su casa, lo mira dormir, lo nombra, convive con él, le pregunta qué piensa. Pero, más tarde, la relación empeora: “me cansa”, “no lo soporto”, “quiero deshacerme de él”, “discuto”, “decido matarlo”. Cada uno va a enterrarlo, atraviesa la ciudad: el centro transitado de noche, la soledad del cementerio, el frío cercano al río. De pronto el objeto revive, increpa a cada chico, lo trata de traidor. En un *flashback*, cada estudiante revive momentos de su historia con el objeto, vuelve a pasar por las situaciones emblemáticas de su relación.

Con este último momento, terminan las improvisaciones en simultáneo. El docente destina la mitad de la clase para la realización de esta primera parte de la actividad.

Segunda parte: sinfín de acciones

Una vez que han terminado la improvisación guiada en simultáneo, los estudiantes descansan. Se les indica que dejen sus objetos a un costado. Luego, un estudiante pasa al espacio escénico, elige un objeto y en contacto con él tiene que proponer una acción. Otro estudiante pasa, y a partir de la propuesta de su compañero empiezan a improvisar. Luego, el primer estudiante sale del espacio escénico, el segundo elige un nuevo objeto y propone una acción, a partir de la cual improvisa; entra otro compañero y así se sucede un sinfín de improvisaciones donde siempre hay dos estudiantes. El docente destina la segunda mitad de la clase para esta segunda parte de la actividad.

← Actividad anterior

Actividad siguiente →

En las improvisaciones dirigidas, todos participan en simultáneo. No hay distinción entre actores y espectadores, lo que favorece el juego expresivo. El énfasis debe estar puesto en la capacidad de los estudiantes de transformar el objeto a partir de su manipulación. Por eso es importante investigarlo en su materialidad, observarlo, hacer contacto con él. Se recomienda que el docente proponga algunos usos cuando los estudiantes se traben o les cueste manipular el objeto más allá de su fin útil.

En la segunda parte, es importante que la acción no sea decidida antes del contacto con el objeto. Los estudiantes llegan a las improvisaciones en parejas con las herramientas acumuladas en la primera parte de la actividad. Tienen que ponerlas en acción, recuperar las posibilidades que investigaron. Las improvisaciones funcionan mejor cuando la propuesta de acción es clara, se vuelve signo para el segundo que ingresa. Por ejemplo, alguien pone el pie arriba de una caja apoyada en el suelo, convierte al espacio en un puesto de lustrabotas. Un pañuelo puede ser una bandera que se agita en un estadio de fútbol, una manta que envuelve a un bebé, una capa de un superhéroe o el látigo de un domador. Los estudiantes no deberían estar preocupados por explicar la situación, sino por actuarla. Si alguien se mira en la superficie de una sartén y se peina, dará pautas para el segundo estudiante, que ingresa a un salón de belleza o peluquería.

El foco debe estar puesto en la capacidad de los estudiantes de modificar el valor de los objetos al convocarlos por distintas acciones. El docente hará hincapié en los trabajos en que los objetos hayan multiplicado sus sentidos y los chicos hayan propuesto personajes, espacios y situaciones a partir de ellos. Una caja, por ejemplo, puede contener un animal o algo misterioso que no se devela. Podría ser muy pesada o contener las cenizas de un familiar que hay que tirar en un árbol que no encontramos. Se evaluará positivamente la síntesis dramática, la economía expresiva y la condensación como recursos poéticos. Incluso, un solo objeto podrá adquirir distintos valores durante la misma escena.



Actividad 4. El teatro de objetos

A partir de cuatro videos breves –un cortometraje de animación y fragmentos de obras de teatro y entrevistas–, la actividad propone un recorrido que toma un género conocido por los estudiantes, el cine de animación, para acercarlos a poéticas teatrales contemporáneas donde los objetos son protagonistas y la imagen plástica es constituyente. Por medio de estos recursos, irán descubriendo características del teatro de objetos. Por último, entre todos, deberán concluir sobre algunos elementos



Bancos escolares y maniqués. Parte de una exposición permanente para la actuación de Tadeusz Kantor *La clase muerta* (Centro de Documentación del Arte de Tadeusz Kantor en Cracovia) en la exposición en el Museo de Literatura Adam Mickiewicz, en Varsovia.

significativos del teatro de objetos, a partir de lo cual reflexionarán sobre la práctica que vienen desarrollando en el taller y las experiencias que entrecruzan lenguajes. La duración estimada de la actividad es de una clase.

El teatro de objetos

Actividad para los estudiantes

Actividad 4

A continuación, van a ver cuatro materiales audiovisuales. Al término de cada video, formen grupos de hasta seis personas y respondan las siguientes preguntas.

- a. Luego de ver [“Fresh Guacamole by PES | Oscar Nominated Short”](#) [Guacamole fresco], de PESfilm:
 1. Investiguen sobre la técnica de *stop motion*, ¿qué características tiene?
 2. ¿Por qué podría afirmarse que el video es una receta o un tutorial?
 3. ¿Qué les llama la atención?
 4. ¿Qué objetos son reemplazados por otros?
- b. Miren el video [“Los personajes en el teatro de objetos \(con Miquel Gallardo\)”](#), publicado por EduCaixaTV.
 1. En esta versión del El avaro para títeres y marionetas, ¿qué elemento sustituye al oro? ¿Por qué?
 2. ¿Cómo están contruidos los personajes de la obra? ¿Qué elementos diferencian a los personajes en edades y géneros?
 3. ¿Qué otros elementos relacionados con el agua propondrían para un futuro casting (botellas, sifones, regaderas, mangueras, jarras)? ¿Cómo los combinarían para crear nuevos personajes?
 4. ¿Cómo define Miquel Gallardo el teatro de objetos? ¿Por qué habla de objeto/personaje? ¿A quién se refiere con el término “manipulador”?
- c. Visualicen el video [“Ressacs - Cie Gare Centrale”](#), en el Festival théâtral du Val d'Oise. El video está en inglés y francés, no se preocupen, no necesitan conocer estos idiomas.
 1. Pese a no entender lo que dicen los personajes, discutan una posible historia de la pareja. ¿Qué fue lo que les ocurrió? Establezcan un principio, un desarrollo y un desenlace.
 2. ¿Qué objetos aparecen? ¿Cómo son utilizados?
 3. ¿Cómo se relacionan los objetos y los actores?
 4. ¿Pueden reconocer algunas acciones que hayan desarrollado en el taller? ¿Cuáles?
 5. ¿Cuáles son los espacios que atraviesan los personajes? ¿Cómo se construyen sobre la mesa?
 6. ¿Qué elementos sonoros intervienen en la obra?

- d. Miren la entrevista a [“Ana Alvarado – Directora Teatro de objetos y actores”](#) en Microcultural UNC. Pueden consultar el anexo 3, “Desgrabación de la entrevista a Ana Alvarado”.
1. En grupos, realicen una red conceptual donde relacionen los siguientes elementos. Expliquen cómo y por qué se vinculan: Teatro de objetos – Títeres – Infancia – Artes visuales – Poesía del objeto – Teatro de actores – Experimentación.



Anexo 3.
Desgrabación
de la entrevista
a Ana Alvarado.

El taller y los objetos

Después de ver los cuatro videos, respondan entre todos las siguientes preguntas.

- ¿Cómo relacionarían los videos que vieron con las actividades y escenas que vienen desarrollando en el taller?
- ¿Qué objetos son empleados con otros usos que no son los habituales?
- ¿Cómo se resignifican los objetos cotidianos a partir de distintas acciones?
- ¿Cómo se establecen espacios y situaciones a partir de los objetos?
- ¿Cómo se modifican los actores en relación con los objetos?

Para la próxima actividad necesitarán los siguientes materiales:

- Un marco vacío de aproximadamente 70 x 50 cm cada tres o cinco estudiantes.
- Los objetos inútiles, cotidianos o *ready-mades* que hicieron o utilizaron en el taller, y los comentarios que recibieron.
- Otros materiales: bolsas de papel madera, papeles, algodón, telas.
- Teléfono celular, la cámara de una netbook o algún otro dispositivo digital.

← Actividad anterior

Actividad siguiente →

Los videos propuestos acercan a los estudiantes a una conceptualización del teatro de objetos. La actividad, al mismo tiempo, tiene como propósito que puedan reflexionar y reconocer elementos comunes con las dinámicas desarrolladas en las actividades anteriores. Por un lado, los objetos se resignifican al ser sometidos a manipulación como proceso escénico. El teatro de objetos reinterpreta así lo cotidiano para construir otras formas de contar. Las funciones útiles y mecánicas dan lugar a otros posibles poéticos, que construyen imágenes y situaciones teatrales (actividad 3). Por eso, como arte de reinvención de lo cotidiano, estos redescubrimientos tienen su base en la técnica del *ready-made* (actividad 2). Por otro lado, insiste esta idea de lo inútil (actividad 1), como aquello que perdura en el juego para rebelarse contra la racionalidad técnica (los objetos empleados en su utilidad, como medios para determinados fines). Por último, es importante que reflexionen sobre cómo el teatro de objetos replantea la figura del actor, convirtiéndolo en manipulador, para favorecer las

posibilidades expresivas de los objetos y el planteo visual del conjunto. Por eso, aunque al principio resulte incómodo ver videos en otros idiomas, una vez superada esa resistencia, sería interesante recuperar todo lo que se comprende de las escenas independientemente de su contenido verbal. Por otra parte, se sugiere que al término de cada video cada pequeño grupo trabaje y luego, en una suerte de plenario, todos intervengan en un debate colaborativo, moderado por el docente. El objetivo es brindar a los estudiantes herramientas para “aprender a mirar”, ayudarlos a construirse como espectadores críticos.

Actividad 5. Taller laboratorio. Hacia una experiencia de teatro de objetos

A través de un procedimiento propio del teatro de objetos, se propone una actividad de creación grupal que incluye el registro del proceso, la reflexión sobre el mismo y su puesta en escena. Es una actividad de integración y cierre de la secuencia didáctica, que finaliza con la puesta en escena de estas pequeñas obras. Además, al ser registradas con dispositivos electrónicos, pueden ser compartidas en entornos colaborativos, integrando herramientas digitales en la propuesta de trabajo. Se busca favorecer experiencias de cruce entre distintos lenguajes, que provienen del teatro, las artes visuales y las nuevas tecnologías. La duración de esta actividad es de dos clases.



Teatro de títeres y marionetas, antecedente del teatro de objetos.

Taller laboratorio. Hacia una experiencia de teatro de objetos

Actividad para los estudiantes

Actividad 5

Primera parte: receta para experimentar un proceso dramático/máquina heterogénea

Formen grupos de entre tres y cinco estudiantes. Cada grupo tiene que seguir estas instrucciones.

- Consigan un marco vacío o fabriquen uno con maderas o cartones. Consideren como tamaño aproximadamente 70 x 50 cm.
- Recuperen los objetos inútiles, cotidianos o *ready-mades* que hicieron o utilizaron en el taller. Cada integrante del grupo debe elegir como mínimo un elemento. Pueden agregar otros materiales: bolsas de papel madera, papeles, algodón, telas.

- Investiguen la historia previa de los objetos. Escribanla y guárdenla. En el caso de utilizar objetos inútiles de la primera actividad que realizaron con su docente o *ready-mades* de la actividad 2, recuperen los textos que escribieron para esos objetos o los comentarios que recibieron.
- Dispongan los elementos estableciendo relaciones al interior del cuadro, haciéndolos entrar total o parcialmente. Luego, sáquenles una fotografía con el teléfono celular, la cámara de una netbook o algún otro dispositivo digital.
- Diseñen una escena previa y otra posterior, con los objetos en posiciones fijas, y sáquenle una fotografía a cada escena. Eviten establecer un criterio lineal de continuidad mecánica entre el “antes” y el “después”.
- Construyan un GIF animado con las tres imágenes que tomaron con el celular y compártanlo en el mural digital. Pueden utilizar el programa [Gimp](#), instalado en las netbooks (pueden consultar el [tutorial de Gimp](#), del Campus Virtual de Educación Digital).
- Escriban un texto para esta secuencia de imágenes. Luego, incorpórenlo al mural, acompañando el GIF. Pueden producir textos nuevos o tomar los que escribieron a partir de la obra de Chema Madoz o Christoph Niemann (actividad 2) o textos que recuerden de las improvisaciones con objetos (actividad 3). Pueden relacionar los objetos elegidos con anécdotas, sueños, recuerdos personales.
- Pongan en movimiento los objetos para que pasen por las posiciones de las tres fotografías. Todo lo que aparece dentro del marco debe ser tomado en cuenta: las manos de los manipuladores, los objetos, el tiempo en armar y desarmar las imágenes.
- Incorporen en esta manipulación en vivo, los textos que consideren adecuados entre los que hayan producido. Pueden elegir distintas formas: que alguien los lea a la manera de una voz en *off*, que los textos los digan los actores/manipuladores, como parte del discurso de los objetos, etc.

Con todos estos elementos, ya tendrán un primer boceto dramático para una obra de teatro de objetos. Trabajen sobre este borrador, eligiendo qué profundizar y qué dejar a un lado, para que el material crezca en posibilidades.

Segunda parte: laboratorio de obras/teatro de objetos

En la clase siguiente, cada grupo tendrá que mostrar su producción. Pueden elegir hacerlo sobre una superficie plana, una mesa, por ejemplo. Mientras muestra sus escenas, alguien de otro grupo deberá grabarla con una cámara digital o celular. Por último, suban las escenas al mural digital. Los grupos que quieran pueden compartir sus piezas filmadas con sus amigos o familiares, que podrían recibirlas por correo electrónico o WhatsApp, para ampliar el círculo de público más allá del aula.



Actividad anterior

En este trabajo de integración, se recomienda que el docente aliente a los estudiantes a recuperar las distintas actividades ya exploradas: hablar de los objetos sin nombrarlos (actividad 1), tomarlos como *ready-made* (actividad 2), animizarlos y manipularlos, improvisar con ellos (actividad 3). También, los estudiantes pueden apoyarse en los videos de referencia de la actividad 4, “El teatro de objetos”. En síntesis, se trata de una tarea que pone en juego las nociones y capacidades adquiridas.



Actividad 4. El teatro de objetos

Por otra parte, se sugiere para el docente la lectura de las páginas 34 a 46 del libro [Teatro de objetos, manual dramático](#), de Ana Alvarado, INTeatro (Editorial del Instituto Nacional del Teatro), 2015, donde la autora presenta un ejemplo con fotografías y textos propios sobre el procedimiento de la “Máquina heterogénea”. Por último, el mural digital sirve como espacio común de registro de las producciones del taller, un archivo colectivo que los estudiantes comparten.

El foco en la última actividad debe estar puesto en la capacidad de establecer asociaciones entre los objetos, encontrarles valor poético al crear una escena con ellos. El objetivo es que los estudiantes establezcan series, asociaciones (por colores, por materialidad, azar, manipulación o capricho), donde los objetos revelan nuevas posibilidades. Para ello, se evaluará positivamente la integración de las herramientas entrenadas a lo largo de la secuencia, tanto en el eje de Producción –la capacidad de proponer situaciones con objetos en acción–, como del eje de Contextualización –el contacto con otras estéticas y poéticas teatrales, producciones de artistas visuales y de teatro de objetos–. Por eso, más que evaluar la ejecución del procedimiento o su resultado en términos de obra, el énfasis debe estar puesto en la capacidad de pasar al cuerpo, de “poner en obra”, las nociones trabajadas. El docente atenderá especialmente a que el trabajo con los objetos no sea meramente una ilustración del contenido narrativo que la historia despliega, sino que se utilicen en su capacidad de multiplicar dramáticamente sentidos y producir ficción (de ahí el término de *dramaturgia del objeto*).



Orientaciones para la evaluación

La secuencia didáctica trabaja sobre el eje de Producción/Contextualización en forma integrada, es decir, como dos momentos de un camino que vuelve sobre algunos puntos de forma enriquecida. En primer lugar, los estudiantes hacen y eso no requiere necesariamente un saber teórico previo. Cuando amplían el eje de Contextualización a partir de los aportes del *ready-made* y el teatro de objetos, tienen nuevas herramientas para repensar aquello que hicieron y proponer nuevos desarrollos. Uno de los aspectos a evaluar, entonces, es la capacidad de interrogar las producciones del taller a partir de estos nuevos saberes y ponerlos en acción con nuevas creaciones.



Además de las posibilidades de evaluación que fueron presentadas a lo largo de la secuencia, el docente estará especialmente atento al impacto y la proyección del trabajo con los objetos en las producciones futuras del taller. Una forma de evaluar estos contenidos y capacidades es pedir que incorporen elementos que trabajaron en estas actividades en nuevas escenas. Por ejemplo, en una escena que parece estancarse, un estudiante ingresa para entregar a otro un objeto inútil, o decide regalarle un *ready-made* o un objeto cotidiano y banal que saca del arcón, o se pone a desarrollar una acción física con un objeto.

Se evaluará entonces, más que la adquisición de estas nociones como “información” de contexto, cómo a partir de ellas los estudiantes pueden hacer más y distinto y amplían sus posibilidades expresivas, incorporando variables que antes desconocían o no tenían habilidades. Es decir, la capacidad de experimentar, que no es solo ensayar y probar: es también, en sentido etimológico, “salir del propio perímetro”, vivir esa experiencia.

Anexo 1

Transcripción de “How artists transform everyday objects. Modern art & ideas [Cómo los artistas transforman los objetos cotidianos | Arte moderno e ideas]”

Los artistas tomaron materiales y crearon obras maestras. Los artistas modernos han tomado una cama, una taza de té y una rueda de bicicleta y han hecho lo mismo. Este video se llama: “Transformando objetos cotidianos”. Un tema que exploraremos usando tres obras. Esta es “La rueda de bicicleta” de Marcel Duchamp. Creada en 1913, ha estado en la colección del MoMA por casi cincuenta años. Se parece mucho a una rueda de bicicleta sobre un taburete porque es una rueda de bicicleta en un taburete. Pero mucho más interesante que cómo se ve son las ideas asociadas con esta obra. Fue una de las muchas piezas de Duchamp llamadas *readymades*. Una pala, un botellero, un porta sombreros, un perchero y una rueda de bicicleta. Los *readymades* desafiaron cada definición del arte. El arte es hecho a mano por un artista. Esta es una rueda de bicicleta normal, es un taburete normal. Estos son objetos ya fabricados. El arte es bello. Si quieres ver una rueda de bicicleta invertida, encajada en un taburete y hallar eso hermoso, es posible, pero creo que estamos en el camino equivocado. Duchamp de hecho criticó a muchos artistas modernos por ser, según sus palabras, “retinales”. En otras palabras, “ojos dulces”. Algo para ser mirado. “Y si presentas tu gusto estético, vuelves a los viejos ideales de gusto, y el gusto es el gran enemigo del arte.” Por supuesto, el propio gusto de Duchamp es crítico. Duchamp es un alborotador. Estamos hablando de un artista que cuestiona cada aspecto de lo que es aceptado como un hecho. Duchamp estaba forzando al mundo del arte para definir qué era el arte. Sus *readymades* abrieron el camino para el arte moderno durante décadas. Veinte años después de que Duchamp intentara escandalizar al mundo con una rueda de bicicleta, Meret Oppenheim estaba a punto de hacer lo mismo con una taza de té. En 1936, después de tomar el té con Pablo Picasso y Dora Maar, regresa a su estudio y crea esto. Este objeto fue creado en un momento convulsionado. Todos estos artistas estaban mirando el mundo de una manera nueva. Oppenheim, una estudiante de arte de 22 años, había llamado la atención de André Breton, el fundador del surrealismo. Breton y los surrealistas creían que había una crisis. La sociedad se había estancado. Creyeron que el surrealismo podría impresionar a la gente hacia fuera de los límites de la realidad. Como dijo Breton: “No debemos dudar en desconcertar la sensación”. Una plancha con clavos. Un metrónomo con un ojo. Una taza de té cubierta de piel. La idea de que, si modificas un objeto, altera tu percepción de lo que ese objeto es. La taza de té de Oppenheim fue vista como amenazante, repulsiva. Una mujer incluso se desmayó. Breton la declaró como el objeto surrealista perfecto. Oppenheim afirmó: “Fue una casualidad. Había estado haciendo joyas cubiertas de piel

para ganar un poco de dinero. Le mostré una pieza a Picasso y Dora Maar y bromearon que todo podría estar cubierto en piel”. Hoy, la casualidad de Meret Oppenheim sigue siendo el objeto surrealista por excelencia. Veinte años más tarde en Nueva York, el arte estaba siendo muy serio. Se llamaba “expresionismo abstracto”. Era meditativo. Era personal. Entra Robert Rauschenberg. “Tienes que tener tiempo para sentir lástima por ti mismo si vas a ser un buen expresionista abstracto.” Y esta fue su respuesta al expresionismo abstracto. Él lo llamó “Cama” porque era su colcha y su almohada. Era arte porque estaba en una pared. “La pintura se relaciona con el arte y la vida. Intento actuar en la brecha entre los dos.” Los críticos no sabían cómo llamarlo. ¿Era una pintura? ¿Una escultura? Rauschenberg terminó nombrándolo como una combinación. “Fue la economía. No tenía nada donde pintar”. Rauschenberg pintó en edredones, almohadas, periódicos, águilas calvas, basura, imágenes. Ayudó al arte a ser más que solo pintar en un lienzo. Ahora podría ser, bueno, una cama en una pared. “Cama.” “Objeto.” Y “Rueda de bicicleta”. Transformando objetos cotidianos.

Anexo 2

Transcripción de “Marcel Duchamp. How to see ‘readymades’ with MoMA curator Ann Temkin [Marcel Duchamp. Cómo ver ‘readymades’ con la curadora del MoMA Ann Temkin]”

La mayor ambición de Duchamp fue muy audaz. No fue solo cómo ser un mejor artista, sino redefinir la cuestión de qué es ser un artista. Él mismo dijo en una entrevista que probablemente una de sus mayores contribuciones, entre muchas otras, al arte de su siglo fue la idea del *readymade* (objeto encontrado). Una obra de arte de *readymade* es algo que Duchamp ideó en la adolescencia, a los 19 años. Y fue la idea de que literalmente podía ir a un negocio, elegir un producto o tal vez varios de ellos, ponerlos juntos en su estudio, y llamarlos una obra de arte. Esto significa que todas las nociones vigentes durante siglos, la idea del artista, como un pintor habilidoso o alguien que sabía tallar o moldear, todas esas ideas asociadas con la belleza de una creación o con la inspiración repentina se fueron. Él, por supuesto, era pintor cuando empezó. Primero haciendo pinturas impresionistas. Luego que Picasso abrió el camino con el cubismo, Duchamp hizo una variedad de pinturas cubistas. Después de pintar por una década, decidió: “Saben, ¿cuál es el propósito de ser un pintor muy bueno o excelente? No estoy cambiando el mundo”. Compró una rueda de bicicleta y un taburete de cocina, los puso juntos, la rueda encima del taburete y los dejó en su estudio. Y de vez en cuando, giraba la rueda. Uno de los primeros *readymades* que hizo cuando llegó a Nueva York, donde había nieve, fue una obra que llamó “Avance del brazo roto”. A menudo, los *readymades* tenían un título que era parte de la obra de arte. Lo compró en una ferretería en el Upper West Side, lo llevó a su estudio, lo colgó. Eso era un *readymade*. La gente tiende a idealizar bastante el significado. ¿Cuál es la elección detrás de la rueda y el taburete? ¿Se trata del sedentarismo y el movimiento? ¿Se trata de lo redondo y redondo? Uno podría seguir y seguir, hasta que emerge casi una parodia de lo que un historiador del arte o un crítico podría decir. Pero Duchamp sostuvo que no era una cuestión de estética y que realmente era una cuestión del cerebro del artista. Y cuando dijo que era una de sus mayores contribuciones, tal vez la más importante, al arte de su siglo, creo que se refería a que todo esto sacaba al artista o la retina del que mira como lo más importante. Duchamp llamó a la pintura “arte retinal” para referirse a todo lo que uno podría ver con pinceladas y color. Duchamp está tratando de decir que la retina está sustituyendo mucho por simple estupidez, así como la religión es el opio de los pueblos. Alejémonos de eso y sigamos con algunas ideas. Esta obra se llama: “¿Por qué no estornudar, Rose Sélavy?”. El título es una pregunta. Rose Sélavy era el seudónimo de Duchamp, su álgter ego de nombre femenino. Una pregunta completamente desconcertante: “¿Por qué no estornudar?”. Lo

que tenemos es una jaula para pájaros con algunos cubos de azúcar hechos de mármol, un hueso de sepia y termómetros. Todos estos artículos comprados en la tienda, reunidos en un collage de objetos. Cuando uno ve *readymades* en varios museos, creo que casi de manera virtual ninguno de ellos, solo unos pocos, tal vez un puñado, sobrevivieron a 1919 o a los primeros años veinte. Y a partir de entonces, lo que uno está viendo en todas partes son reediciones que hizo en las décadas de 1940, 1950 o 1960. Durante los años cincuenta y sesenta hizo nuevos, en parte porque después de un par de décadas de relativa celebridad, su arte volvió a ser de gran interés para los artistas jóvenes. Personas como Jasper Johns, Robert Rauschenberg quedaron fascinados por un modelo de artista que no estaba solo preocupado por lo artesanal y la idea del trabajo duro, sino que solo le gustaba que una idea pudiera ser una obra de arte visual. Con el *pop art*, el minimalismo y lo que hoy conocemos como arte conceptual de la década de 1960, todo esto depende, en un grado inmenso, del precedente de Duchamp en 1900, de haber dicho al mundo: “Lo que importa para una obra de arte son las decisiones que se toman, las decisiones que toman los artistas”. Después, él o ella declara que algo es una obra de arte, como una idea o un concepto. Es todo lo que se necesita para una obra de arte. Es asombroso. Cuando recorro estas galerías con visitantes, miran toda clase de pinturas abstractas, muy difíciles de descifrar en sus lienzos y se lo toman muy bien. Cuando llegamos aquí, cien años después, invariablemente aparece: “¿Por qué esto es arte?”. Y creo que ese es uno de los grandes homenajes a Duchamp, que afirman su éxito en lo que se proponía hacer. Hizo que las personas se cuestionaran lo que de otra forma dan por sentado sin pensarlo dos veces.

Anexo 3

Desgrabación de la entrevista a Ana Alvarado

El teatro de objetos es una disciplina que incluye a los títeres, o sea que lo primero que alguien tiene que pensar es que el teatro de objetos y el de títeres son parientes. Se eligió esta palabra “objetos” para ampliar la definición de títeres, porque el títere estaba por lo menos en la Argentina y en otros muchos lugares muy orientado hacia la infancia o al títere de extracción popular, y la palabra “objeto” permite una ampliación del objeto que va a ser empleado en el escenario en función dramática. El teatro de objetos tiene, digamos, cincuenta y cincuenta, podríamos decir así generalizando, entre artes visuales y teatro. Acá nos vamos a encontrar con una acción que está más generada por el encuentro poético de las funciones que hay en el escenario, por la poesía del objeto, que por la variable de acción y texto, que es lo que el público normal de teatro de actores va a buscar. En la Argentina están pasando dos cosas. Una, se asienta mucho el títere de origen popular y su progreso, que sigue teniendo vigencia y, por otro lado, se produce este fenómeno de hibridación. Se mistura con las artes visuales, con la performance, con la instalación, con el teatro de actores. La gente que le interesa el teatro como experimentación, como investigación y que va al teatro de actores de esas características, seguramente en un teatro de objetos para adultos encontraría mucho material. Tenemos que buscar un teatro que sea atractivo, interesante para que vaya el público, generar un público adulto que vaya. Sacar el prejuicio que es solo para niños. Que haya un elenco estable en la universidad es excelente para la investigación. La práctica en las artes es fundamental, y el elenco estable permite el crecimiento del lenguaje.

Bibliografía

- Alvarado, A. [*El teatro de objetos, manual dramático*](#). Buenos Aires, Inteatro, 2015.
— [“La vida de los objetos en el teatro para niños”](#). *Titeresante*, julio de 2012.
- Blackhall, B. [“El aporte dramático de los objetos”](#). Congreso Tendencias Escénicas, Universidad de Palermo, 2017.
- Carmona Patiño, D.; Hoyos Gómez, V. y Marín Arcila, M. (Compañía “Los chicos del Jardín”). [Teatro de Objetos: Arte del redescubrimiento. Poética visual de los objetos resignificados](#). *Revista Colombiana de Artes Escénicas*. Vol. 7. Enero-diciembre de 2013.
- Cervera Borrás, J. [Cómo practicar la dramatización con niños de 4 a 14 años](#). Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes, 2006.
- Cytlak, K. [“Objetos molestos en escena. Comentarios sobre la recepción del concepto de objeto en el teatro de Tadeusz Kantor por el Periférico de Objetos”](#). *Telónfondo*, 2015.
- Holovatuck, J. y Astrosky, D. *Manual de juegos y ejercicios teatrales*. Buenos Aires, Instituto Nacional del Teatro, col. El País Teatral, 2005.
- Kartun, M. “Titeres: la palabra que actúa” y “Poética y dramaturgia de la cosa”, en *Escritos. 1975-2005*. Buenos Aires, Colihue, 1995.
- Sáenz Yagüe, G. [“Los objetos para la construcción de una poética visual escénica”](#). Bogotá, Universidad Distrital Francisco José de Caldas, 2015.
- Zamorano Moriamez, F. [Una visión sobre el teatro de objetos](#). Santiago de Chile, Universidad de Chile, 2008.

Notas

- 1 Alvarado, Ana. [El teatro de objetos, manual dramático](#). Buenos Aires, Inteatro, 2015, pp. 19 y 20 (adaptación).

Imágenes

- Página 15. Kantor-Festival, Silar, Wikimedia Commons, <https://bit.ly/2NPcatw>.
Página 24. Tadeusz Kantor, Adrian Grycuk, Wikimedia Commons, <https://bit.ly/2LdSvSy>.
Página 27. Marioneta, Cem Cevikayak, Pixabay, <https://bit.ly/2mh3FLf>.



Vamos Buenos Aires



[/educacionba](#)

Ministerio de Educación del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires
03-08-2020

buenosaires.gob.ar/educacion