

Museo de los niños débiles. Análisis de una experiencia performática

Fecha de recepción: agosto 2015
Fecha de aceptación: octubre 2015
Versión final: diciembre 2015

Maximiliano Ignacio de la Puente (*)

Resumen: El presente artículo se propone como una reflexión sobre el “Museo de los niños débiles”, un proyecto transmedia realizado por Maximiliano de la Puente y Alejandra Almirón, que abarca un *Webdoc*, una *performance* y un documental lineal. Lo que presentamos aquí es una reflexión a partir del resultado de las cuatro presentaciones en vivo realizadas en 2014 en el Centro Cultural Matienzo, en La Revuelta y en Fase 6.0 en el Centro Cultural Recoleta.

Palabras clave: performance - transmedia - documental - teatro - museo.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 125]

Introducción

La presente propuesta se propone elaborar una reflexión a partir del proyecto transmedia “Museo de los niños débiles”, realizado por Maximiliano de la Puente y Alejandra Almirón, que abarca un *Webdoc*, una *performance* y un documental lineal. Lo que presentamos aquí específicamente es una reflexión a partir del resultado de las cuatro presentaciones en vivo realizadas en 2014 en el Centro Cultural Matienzo, en La Revuelta y en Fase 6.0 en el Centro Cultural Recoleta. Pero antes de adentrarnos en cuestiones específicas y relativas al proyecto en particular, nos parece adecuado y pertinente señalar algunas consideraciones y características destacadas en lo que se refiere al documental interactivo, a las narrativas transmedia, a la *performance* y al teatro posdramático.

El documental interactivo

El desarrollo de este tipo de productos audiovisuales es absolutamente incipiente en nuestro país, pero lleva, sin embargo, más de una década de desarrollo en Europa, Canadá y Estados Unidos. Un *Webdoc* o documental interactivo, como su mismo nombre lo indica, constituye un nuevo tipo de documental que usa principalmente (aunque no exclusivamente) a la Web como herramienta, y que trata de crear un contenido que involucre a los espectadores en un abanico de formas diversas, teniéndolo en cuenta desde el inicio. Jorge Caballero define al documental interactivo como “una producción documental que mediante la combinación de elementos multimedia, que incluye fotografía, texto, audio, video, animación e infografía a través de la red de *Internet*, le ofrece al espectador una experiencia interactiva” (Caballero: 2012).

Como sostiene Claudia Prat Aparicio (2012), la palabra “*Webdoc*” (término usado en Francia, también llamado *docuWeb* o *I-Doc*, proveniente del inglés *Interactive Documentary*, nombre más usado en Canadá), apareció por primera vez en el 2002, en el festival *Cinéma du Réel* celebrado en el *Centre Pompidou de Paris*. Aunque en ese momento no existía ningún *Webdoc* como tal, se intuían líneas y caminos que iban a recorrer las nuevas narraciones híbridas entre Web, TV, revistas o *blogging*. El concepto *Webdoc* describe trabajos y experimentos

que podemos ver en Internet, de carácter netamente hipertextual, que son de no-ficción y que aparecen como mezcla de videojuego y página Web. Consiste en entrar en una Web, ver un minuto de película, y poder empezar a elegir qué contenidos audiovisuales queremos ver o escuchar. Se trata de fomentar la participación del internauta haciendo, por ejemplo, guiones colectivos o desarrollando chats y foros de discusión durante el documental. O permitir que un usuario consulte datos y estadísticas mientras sigue escuchando el documental. O que, cuando el usuario salga a la calle, siga vinculado con aplicaciones creadas para *smartphones*.

El documental interactivo constituye un recurso hermenéutico, dialéctico y abierto, que necesita de la interacción física del usuario para desplegar su discurso, arborescente en lugar de lineal, dialógico en lugar de omnisciente, con una potencialidad y una proyección futura envidiables para cualquier otro producto perteneciente al campo audiovisual. La contaminación y confusión terminológica es tal, que ni siquiera existe una única manera para referirse a estos documentales. Conviven así expresiones como “documentales de nuevos medios”, “documentales digitales”, “*Webdocs*” o “*Webdocumentales*”, “películas interactivas”, “bases de datos narrativas”, “exploraciones interactivas”, “visitas virtuales”, “ensayos digitales”, etc.

Se trata aún, más de una década después, de una nueva forma por definir, que apenas si ha vislumbrado sus capacidades comunicativas y arrojado ejemplos prácticos de cierto rigor como para construir un corpus visual propio, que requiera la atención de los académicos para generar también un corpus analítico. En estos últimos años, con las innovaciones en el campo de la programación informática que inauguran el lenguaje HTML5 y el aumento de la velocidad de conexión de las redes Web domésticas, el objeto *Webdoc* empieza a perfilar su carácter actual.

El desarrollo de un lenguaje hipertextual, propio de los documentales interactivos, promueve cambios de magnitud, al alterar los mecanismos tradicionales de interpretación de un mensaje y generar un incremento en las posibilidades de hibridación genérica. Por su propia índole, el hipertexto profundiza en la densidad interpretativa de los mensajes. Las diferencias con el

documental tradicional lineal se tornan sustanciales. “La hipertextualidad proporciona un criterio exclusivo de ordenamiento, de acuerdo con las demandas de un marco de categorización específico para los géneros de no ficción interactiva” (Gifreu Castells, 2013, 39). En el marco del hipertexto, el documentalista ya no posee el dominio total sobre el sentido final de su producto. El documental interactivo asume entonces una narrativa y un lenguaje totalmente diferentes en esta época digital. Se sustituye una estructura dramática clásica que se apoya fuertemente en un inicio, un cuerpo central y un final, por nudos temáticos que se utilizan para desarrollar el tema y contextualizar, narrar los antecedentes del caso, incluir información complementaria y documentar el hecho en cuestión. Estos bloques pueden combinarse con núcleos argumentativos o de opinión, a través de enlaces a *blogs*, redes sociales, etc. El discurso documental se ve así intensivamente enriquecido por la posibilidad de estimular fuertemente la participación del usuario y su implicación en el tema, facilitando un cierto aspecto de construcción de la comunidad a través de la incorporación de los comentarios en foros y de niveles más profundos de comunicación.

El documental interactivo asume la forma de un “metagénero” que contiene formatos, discursos y múltiples experiencias de diversos usuarios. De esta manera, “es en el medio digital donde el documental adquiere su mayor riqueza informativa e interpretativa, al convertirse en un género mixto donde no solo se combina la información con la interpretación, sino también con la argumentación” (Gifreu Castells, 2013, 76).

En relación al *Webdoc* del “Museo de los niños débiles”, como este constituye aún un trabajo en proceso, podemos señalar que un borrador de interfaz consistiría en una representación esquemática del edificio de la Casa Museo Logos, en cuyo interior el potencial espectador accedería a las diferentes salas. Dentro de ellas, en las vitrinas se encontrarían los avatares-niños, quienes mediante una activación, permitirían el acceso a las diferentes narraciones que involucra a cada uno de ellos. A su vez el diseño de la plataforma tendrá un valor narrativo, no será simplemente una plantilla que disponga un menú sino que tendrá un accionar colaborativo y expresivo con las historias.

Las narrativas transmedia

Mencionamos con anterioridad que el “Museo de los niños débiles” fue pensado desde su mismo origen como un proyecto transmedia. Se utiliza el término de narrativas transmedia para referirse a este tipo de historias o producciones culturales que expanden el universo narrativo, a través de distintos lenguajes (verbales, audiovisuales, etc.), y de plataformas mediáticas. Y también en producciones en las que como característica fundamental, se encuentra el papel de los espectadores/prosumidores (usuarios y consumidores a la vez) para esa expansión. Los productores y creadores de relatos transmediáticos se proponen convertir un producto en una marca. Y generar consiguientemente una expansión entre los usuarios, los cuales a su vez se constituyen como actores principales en la producción de nuevos contenidos asociados al universo original (en *blogs*, *wi-*

kis, foros, etc.). Se diversifican además otros productos, (aplicaciones, juguetes, merchandising diverso), y obras derivadas del proyecto original (*spin-off*).

Una consideración clave para referirse a la narrativa transmedia, es que en ella cada medio realiza un aporte significativo y que solo ese medio puede hacer. Se expanden los relatos, aparecen nuevos personajes y subtramas derivadas de un universo original. Se crea una red que involucra personajes, lugares, tiempos, acontecimientos y medios.

Henry Jenkins, especialista en temas de narrativa transmedia, considera que lo más importante a la hora de hablar de una obra transmedia, (es decir, que estemos efectivamente ante un texto transmedia), es que ésta propone una intertextualidad radical, donde todas las partes se conectan. Esta intertextualidad (es decir, el vínculo que un texto mantiene con otros, generando una polifonía), se relaciona con el concepto de multimodalidad y también con el hecho fundamental de que la obra transmedia fue diseñada claramente para una cultura en red. No se trata de una mera adaptación de formatos, sino justamente de que cada medio o lenguaje hace su aporte específico. Asimismo cada nueva instancia, en esta dispersión textual, “debe ser lo suficientemente autónoma para permitir un consumo autónomo. O sea, no debes ver la película para entender el videojuego, y viceversa” (Jenkins: 2008, 56).

Términos asociados al transmedia

Al hablar de narrativas transmedia, suelen aparecer conceptos afines como *cross media*, multimedia o multimodalidad. A veces algunos de estos conceptos se usan como sinónimos. Ya que nos encontramos con un fenómeno relativamente nuevo, por lo menos en estos términos de convergencia, queremos explicitar a qué se refieren los especialistas cuando mencionan estos conceptos.

Jorge Caballero, al referirse al *cross media* lo caracteriza como un relato que se interpreta de forma independiente en diferentes medios. Con respecto al transmedia lo ubica como historias que se sitúan en un único universo. Y en el caso de multiplataforma, aclara que es contar la misma historia en otros formatos. Con respecto al término multimedia, este concepto es usado hace tiempo para referirse a la yuxtaposición de canales sensoriales diferentes unidos en una propuesta integradora. Para otros especialistas, es importante distinguir el carácter de “mercancía intertextual” en estos procesos transmediáticos. En este caso se hace foco en las estrategias de las industrias culturales para alcanzar nuevos públicos. Surge también una noción importante en el uso de estos términos, que es que en la mayoría de los casos se circunscriben a procesos digitales. Cuando se habla de diferentes canales o medios, se pone acento en los canales provistos por tecnologías informáticas. Esto podría ser discutible si pensamos que el transmedia puede considerarse como un proceso que comenzó hace más tiempo del que imaginamos y también se manifestó en producciones analógicas. Si pensamos que la narrativa y otros campos artísticos diversos han mantenido interconexiones, yuxtaposiciones y mixturas, y que estas mixturas se han expandido y han producido nuevos objetos tex-

tuales, podemos considerar al transmedia como un proceso cognitivo y expresivo, relacionado con una forma de pensamiento hipertextual. Lo que sí notamos es que la digitalización aumenta y profundiza este proceso. Y aumenta su diversificación en nuevas posibilidades que solo son brindadas por las tecnologías digitales.

Concluimos que los términos *crossmedia*, transmedia y producción multiplataforma tienen un sustrato común en cuanto a la producción y a los presupuestos subyacentes que los sostienen. En definitiva estos conceptos se refieren a la construcción de mundos narrativos que se manifiestan a través de diferentes medios y/o plataformas, y se refieren a prácticas de producción de sentido, que surgen de historias conformadas por esa mixtura de lenguajes, medios y plataformas. Según Scolarì (2008), la hipermediación constituye un proceso de intercambio, producción y consumo simbólico que se desarrolla en un entorno caracterizado por una gran cantidad de sujetos, medios y lenguajes interconectados tecnológicamente de manera reticular entre sí.

Performance

Al hablar de *performance*, “una palabra abarcadora e indefinida, que significa muchas cosas aparentemente contradictorias” (Taylor, 2012, 11), pensamos en conceptos asociados a ella tales como hibridez, impureza, fluidez, interdisciplinariedad. Algunas de estas nociones refieren a lo líquido, lo cual da cuenta de la inasibilidad de un término complejo que no acepta definiciones fijas. Un territorio conceptual con clima caprichoso y fronteras cambiantes; un lugar donde la contradicción, la ambigüedad y la paradoja no son solo toleradas sino estimuladas. La especialista Diana Taylor sostiene que para algunos artistas, *performance* (como se utiliza en Latinoamérica) refiere a *performance* o arte de acción, perteneciente al campo de las artes visuales. El término refiere a la perspectiva que se abre como un campo emergente para nuevas intervenciones artísticas y académicas. Las *performances* funcionan como actos vitales de transferencia, transmitiendo saber social, memoria y sentido de identidad a través de acciones reiteradas (Taylor, 2012, 17), o lo que Richard Schechner ha dado en llamar *twice behaved – behavior* (comportamiento dos veces actuado). Para este autor, la *performance* es un “entre”, en el medio de distintos lugares y áreas: intercultural, interdisciplinario, intergenérico. *Performance* en un nivel, constituye el objeto de análisis de los estudios de *performance*, e incluye diversas prácticas como la danza, teatro, rituales, protestas políticas, funerales, etc. que implican comportamientos teatrales, predeterminados o relativos a la categoría de evento. Para constituir las en objeto de análisis estas prácticas son generalmente definidas y separadas de otras que las rodean. Muchas veces esta diferenciación forma parte de la propia naturaleza del evento, una danza determinada o una protesta política tienen principio y un fin, no suceden de manera continuada o asociadas con otras formas de expresión cultural. En este plano, entonces, decir que algo equivale a una *performance* equivale a una afirmación ontológica. En otro plano *performance* también constituye una lente metodológica que permite a los académicos analizar determinados “eventos” como

performances. Las conductas de sujeción civil, resistencia, ciudadanía, género, etnicidad, identidad sexual, por ejemplo, son ensayadas y reproducidas a diario en la esfera pública. Entender este fenómeno como *performance* sugiere que *performance* también funciona como una epistemología. Como práctica incorporada de manera conjunta con otros discursos culturales, el concepto de *performance* ofrece una determinada forma de conocimiento. Víctor Turner basa su comprensión del término en la raíz etimológica francesa “*parfournir*” que significa “completar” o “llevar a cabo por completo”. Para Turner así como para otros antropólogos que escribieron en los años sesenta o setenta, las *performances* revelaban el carácter más profundo, genuino e individual de una cultura.

Teatralidades contemporáneas: el teatro posdramático

Durante el siglo pasado y fundamentalmente bajo el impulso de las vanguardias, la teatralidad comenzó a variar su arquitectura y lenguaje. En algunos casos esto implicó una preponderancia menor del texto, la desestructuración del relato, una ruptura radical en la noción psicologista del personaje y con el principio de representación mimética de lo real, cuya estética preponderante era el realismo decimonónico, al señalar la artificialidad y la construcción cultural de ese modelo, y una acentuada jerarquización de lo corporal y lo vivencial. Esta situación, hacia la segunda mitad del siglo XX, vivió un acelerado proceso de radicalización, haciendo de la escena teatral contemporánea un espacio híbrido a partir de una mayor presencia de las artes visuales, los medios y las acciones *performativas*. Una zona compleja donde se cruzan la vida y el arte, la condición ética y la creación estética. El problema de lo real, de lo biográfico o lo documental, no queda reducido a la presencia del ejecutante ni al suceso real que ocurre o no dentro de la escena y genera una reflexión dentro del marco estético, sino que más allá de la especialización y la hiperreflexividad, el retorno a lo real apela al entrecruzamiento entre lo social y lo artístico, acentuando la implicación ética del artista, configurando nuevos espacios para un arte político renovado y en diálogo con su época.

Estas nuevas conceptualizaciones constituyen complejos cuestionamientos sobre las producciones ficcionales y el estatus mismo de ficción. Lehmann (2010) no concibe al actor como un representante sino como productor de auto-representaciones. El cuerpo del actor, del practicante o del ejecutante escénico “*corporalité autosuffisante*”, (corporalidades autosuficientes) no es solo una presencia material que ejecuta una partitura performativa dentro de un marco autoreferencial y estético sino que su cuerpo es el de un sujeto inserto en una coordenada cronotópica. La presencia es un ethos que asume no solo su fisicalidad sino también la eticidad del acto y las derivaciones de su intervención. El cuerpo deviene así en “soporte material de la obra de arte” (Pinta, 2013, 22). Es un teatro que se aproxima, en palabras de Lehmann, al gesto de la autorepresentación del *performer*, que se consolida como un proceso y no como un resultado, objeto artístico realizado como acción y producción más que como producto, pasando del “objeto representacional a la presentación de sujetos

y de situaciones llevadas a cabo en espacio y tiempo reales” (Pinta, 2013, 24). El cuerpo del actor-*performer* asume desde esta perspectiva una matriz sociopolítica, deviene entonces en la escena actual sujeto-cuerpo político, “y la *performance* se vuelve una herramienta teórica y práctica que permite flexibilizar los mecanismos compositivos del teatro, extender su campo de acción del juego y al mundo y apartarse del universo cerrado y autosuficiente de la ficción teatral tradicional” (Pinta, 2013, 43).

Los términos “*performance*”, “teatralidad”, “teatro documental”, “biodrama”, “teatro posdramático”, están interrelacionados y están siendo repensados por los teóricos del teatro y de la *performance*, indicando que la actividad escénica se encuentra desde hace tiempo en un intenso proceso de revisión de sus fundamentos estéticos y en donde la apertura hacia otras disciplinas y actividades ocupa un lugar destacado. Existen préstamos, cruces, diálogos, fronteras porosas y contaminaciones entre estos conceptos, puesto que escapan a las taxonomías tradicionales que han condicionado a la teatralidad. Las categorías de imitación o mimesis, catarsis e identificación, han sido seriamente cuestionadas junto con la centralidad que había asumido históricamente la textualidad dramática, en la medida en que todos los restantes elementos escénicos se subordinaban a él, a partir de la herencia dada por la tradición aristotélica. Debido, entre otros factores, al énfasis dado a la palabra como forma de conocimiento del mundo, así como al personaje en tanto portador de una conciencia y de características psicológicas coherentes y unívocas que lo asimilan a una persona, el teatro dramático tiene consecuencias que exceden lo meramente escénico, así “el drama resulta un modelo estético de fuertes implicaciones sociales (a partir del rol central que le otorga al individuo en la sociedad y en la historia) y epistemológicas (a partir de la posibilidad de representar y conocer la realidad humana a través del lenguaje, más precisamente del diálogo escénico)” (Pinta, 2013, 54). El teatro posdramático, en cambio, no parte necesariamente ni representa un texto dramático previo, sino que se ha configurado a partir de escrituras escénicas y *performativas* experimentales, asociadas a procesos de investigación, en los bordes de lo teatral, explorando en muchos casos estrategias de las artes visuales. La puesta en cuestión de la noción de representación no es nueva, sino que ya tuvo lugar desde comienzos del siglo XX con las experiencias de las primeras vanguardias artísticas, lo cual generó un fuerte cambio epistemológico y una irrupción de nuevas alternativas (Brecht, Piscator, Meyerhold, Beckett, Pinter, Ionesco, Müller, entre otros), opuestas a la lógica realista, en que conocemos y mediatizamos el mundo. “Desde manifestaciones poéticas muy diversas, el teatro del siglo que acaba de finalizar fue cuestionando a través de sus procedimientos de representación los principios éticos subjetivos por los cuales conocemos y producimos el mundo de referencia común” (Sequeira, 2013, 66). Así, el problema de la representación teatral se encuentra íntimamente vinculado al del referente, “ya que no siempre la acción de la escena tiene relación con un modelo externo a ella” (Argüello Pitt, 2013, 33). En muchas obras del teatro

contemporáneo existe una realidad material concreta y tangible, propia de la escena, que supone una emancipación de la obra, esa tercera cosa que se instala entre actores y espectadores, de la que nadie es propietario, que “ya no se parece a nada, solo a sí misma” (Argüello Pitt, 2013, 32). En estos casos, el referente de la escena es ella misma.

Las transformaciones que tuvieron lugar en las últimas décadas han flexibilizado las delimitaciones que separaban al género teatral de prácticas que, como la *performance art* (entendida como un ámbito de articulación y de diálogo entre distintas disciplinas como la poesía, la danza, el teatro, el cine, el video, las artes visuales y la música, que genera un arco muy plural de obras en las que prima la idea de evento, acontecimiento, intervención, acción, etc., y cuya característica central es el hecho de ser efímeras e inacabadas), tienden a producir una experiencia concreta y han proporcionado el surgimiento de un espacio liminal entre la *performance* y el teatro, constituyéndose así en un punto de inflexión respecto de los abordajes teóricos teatrales convencionales, en relación a los procesos de producción de sentido (Pinta, 2013, 105). La *performance*, el biodrama, el teatro documental y posdramático actual se juegan justo en ese espacio limítrofe. Nos encontramos ante obras profundamente autorreflexivas, que no dudan en visibilizar sus propios mecanismos de construcción artificial, “llevando a cabo una reflexión más amplia acerca de los procesos sociales de significación” (Pinta, 2013, 110). Así, no solamente se hacen visibles los procesos de producción de las obras contemporáneas posdramáticas, sino que la propia identidad teatral se torna inestable, como resultado de la apertura del teatro hacia otras disciplinas y prácticas artísticas.

El Museo de los niños débiles

Este proyecto comienza a partir de una propuesta de la documentalista y montajista Alejandra Almirón, quien me convoca para que trabajemos juntos en una experiencia transmedia vinculada a sus vivencias en una colonia de vacaciones ubicada en la ciudad de Necochea, a mediados de la década del setenta del siglo pasado. El núcleo temático central estaría dado por las políticas de asistencialismo y de beneficencia infantil que el Estado argentino había llevado adelante durante el siglo pasado. Desde el principio acordamos que nuestro proyecto asumiría la forma de un falso documental, (es decir imitando los códigos y convenciones desarrollados por el cine documental, pero generando material ficcionalizado a partir de un archivo real), caracterizado por un fuerte tono irónico y paródico, que se conectaría intertextualmente con los conceptos y la perspectiva de los principales exponentes del positivismo argentino, encarnado principalmente en la figura del escritor José Ingenieros, fuertemente contaminados con otros objetos de la cultura popular, como por ejemplo el personaje Kenny McCormick de la serie South Park, el niño eternamente “*buleado*”. Este último cumplía un rol importante, ya que estaba pensado que en el *Webdoc* el tratamiento sonoro estuviera construido a partir de relatos ficcionales y testimonios de niños actuales, que fueran víctimas de prácticas de *bullying* o acoso escolar.

La estructura narrativa se construirá así como una historia apócrifa cuyos relatos serían transversales respecto a sucesos reales, con una intencionalidad crítica, satírica y reflexiva sobre la ideología del Estado argentino, que bajo la fachada de la protección hacia los sectores débiles, desarrolló en las primeras décadas del siglo XX una práctica de darwinismo social, con el auge de la corriente positivista. Desde esta perspectiva se desarrolla la noción de “niño débil”, objeto de la beneficencia estatal y de prácticas paternalistas, correctivas y punitivas que, con los correccionales para menores como horizonte, tenían una finalidad más de sujeción y control que de real cuidado y consideración.

La pestaña performática del proyecto se apoyaría en imágenes (fotos y videos) de archivo, intervenidas, remontadas y resignificadas, que por supuesto hicieran referencia a niños en distintas situaciones. Así, gracias principalmente al Archivo General de la Nación, pudimos conseguir tanto material de las primeras décadas del siglo pasado, como del primer peronismo, en donde las imágenes de la Ciudad de los Niños de La Plata y de los Juegos Nacionales Evita ocupaban un lugar destacado, además de diversas escenas de películas de ficción que contaban a distintos niños como protagonistas. Otros materiales visuales de archivo que utilizamos correspondían a fotos y videos de cumpleaños y eventos sociales de nuestras familias. Estas imágenes eran proyectadas sobre mí, que vestía un mameluco blanco de los que se utilizan en los laboratorios farmacéuticos, y sobre una pantalla. La interacción entre las imágenes y la performance en vivo generaba nuevas asociaciones y sentidos posibles, tanto a nivel textual, corporal y escénico como visual. Yo interpretaba a Giuseppe, el cuidador o sereno del museo, que narraba una serie de pesadillas que tenía con los niños que habitaban el lugar. Más abajo transcribo a modo de ejemplificación, algunos fragmentos de esta suerte de sueños alucinados, que mezclaban constantemente y de una manera indistinguible realidad y ficción, acorde a las nuevas tendencias que se verifican en el teatro posdramático, como mencionamos anteriormente. Teniendo en cuenta la puesta en crisis de la noción de personaje propia del teatro contemporáneo, en la *performance* permanentemente entraba y salía de lo ficcional a lo real y viceversa. Narraba anécdotas y situaciones reales vividas por mí, por fuera del personaje, e inmediatamente era capaz de ingresar al universo de la ficción y convertirme nuevamente en Giuseppe.

En el comienzo de la obra, yo, en calidad de performer, hacía referencia a la génesis del museo e introducía al otro gran personaje del proyecto: Arturo Ciampagna, el fundador del Museo de los niños débiles o Casa Museo Logos (tal era su nombre oficial), un alter ego de José Ingenieros. Era él quien, en 1971 en la localidad de Necochea, había fundado este “ámbito de memoria cuyo fin era preservar y difundir la historia del asistencialismo infantil en la Argentina”. Acorde a la personalidad mutifacética e ilustrada de José Ingenieros, presentábamos a su alter ego como “masón, psiquiatra, filósofo y criminólogo”. A continuación eran introducidos los diferentes espacios, salas o habitaciones pertenecientes al Museo, que estaban clasificados por los desórdenes

sociopáticos expresados en la infancia, según la corriente positivista argentina. Así, las salas emblemáticas del Museo eran: la de los asilados o niños huérfanos, la de los miserables o niños pobres, la de los jornaleros o niños trabajadores, la de los iracundos o niños violentos, y la de los enajenados o niños locos.

Cabe señalar que los niños del Museo se encontraban materializados en varios muñecos de papel, contruidos especialmente para la ocasión, con los que yo interactuaba en distintos momentos de la obra. Los muñecos no solo eran manipulados por mí como *performer*, sino que también, al estar ubicados y dispuestos en distintos lugares del escenario, hacían referencia a las diversas salas del Museo. Esta situación de manipulación entre el *performer* y los objetos inanimados le daba una característica fuertemente ominosa y siniestra al espectáculo en vivo.

Para la función realizada en julio del 2014, en La Revuelta, se dispuso una sala contigua a la del espacio de representación, en donde funcionaba una instalación que contenía tanto fotos de las dos funciones anteriores, que tuvieron lugar en mayo de ese mismo año en el Club Cultural Matienzo, así como una computadora que repetía en loop unos carteles, gráficos e infografías que narraban la apócrifa biografía de Arturo Ciampagna, el fundador del Museo. Allí se mencionaba su origen como inmigrante italiano, puesto que había llegado al país proveniente de Italia desde pequeño, sus estudios en el Colegio Nacional de Buenos Aires y en la universidad de la misma ciudad, sus viajes de estudios a Europa, sus vinculaciones con la masonería no religiosa, de influencias científicas y filantrópicas, la fundación de una sociedad secreta llamada *Logos*, sus supuestas relaciones con miembros del Tercer Reich alemán y por supuesto, la fundación de la Casa Museo Logos, que dio lugar al Museo de los niños débiles. En esta suerte de biografía podían verse ciertos rasgos científicistas y ocultistas, propios de la formación de las élites gobernantes de nuestro país, a principios del siglo XX. La experiencia performática y teatral se amplió en esta función: los espectadores podían recorrer esta habitación y antes o después, asistir a la función en vivo.

Una mención especial merece la función realizada en el Centro Cultural Recoleta, en octubre del 2014, en el marco de *Fase 6.0*, un encuentro sobre arte, ciencia y tecnología organizado por la Universidad Nacional de Tres de Febrero. Allí no solo se realizó una función en vivo, como mencionamos, sino que también se presentó el *libro encontrado*, un libro de artista artesanal, un ejemplar único, un incunable donde se cuenta la historia del museo, sus orígenes y la biografía de su fundador, Arturo Ciampagna. El libro, compuesto por gráficos, fotos, videos, textos y animaciones, tenía la impronta y la estética de un enorme cuaderno de apuntes. El contenido cumplía la función de ser una interfaz borrador (en formato analógico) de lo que en un futuro será el diseño del sitio interactivo, ya en el marco del *Webdoc*. En diferentes partes del libro se encontraban situados códigos QR, propios de la *realidad aumentada*, que activaban diferentes videos referentes al falso documental, que no formaban parte de la *performance*.

En relación al trabajo con lo real, propio de las experiencias más fructíferas y destacadas de la escena contemporánea, ya sea bajo la forma del biodrama o del teatro posdramático, cabe señalar que mi experiencia biográfica como performer se encontraba completamente entremezclada con el nivel de historia ficcional de los relatos pertenecientes al museo. Esto era así, no solo porque los sueños de Giuseppe que hacían referencia a los niños habían sido mis propios sueños, que yo registro sistemáticamente en un cuaderno de notas desde hace años, sino porque también una consigna de trabajo consistía en tomar lo que aconteciera escénicamente en el momento y mezclarlo con ciertas coordenadas de mi vida privada, incorporándolo a la máquina narrativa de la obra. Vale como ejemplo de esto último lo acontecido en el estreno llevado a cabo en el Matienzo. Para aquella función contamos por única vez con un invitado especial, Nicolás Fernández Muriano, quien, vestido con un disfraz de mono, representada a una suerte de mascota del museo. Pocos minutos antes del estreno, en una acción propia de un ensayo aunque claramente involuntaria, Fernández Muriano me fisuró la nariz. No solo tuve que realizar la primera función lastimado, sino que tomé como prerrogativa de trabajo narrar en cada nueva función lo que había acontecido esa vez, además de las consecuencias que me había ocasionado. De tal forma que en las funciones subsiguientes, ya sin Fernández Muriano, le expliqué al público lo acontecido, mostré radiografías, leí los informes de estudios médicos que me habían hecho y expliqué los motivos por los cuales Muriano se encontraba ausente. De esta forma, no solo lograba incorporar lo real en el ámbito de la obra, sino que ella asumía un carácter procesual, haciéndose y rehaciéndose en cada nueva función.

Poco tiempo después del involuntario accidente, escribí el siguiente texto en *Facebook*, que luego fue incorporado a las funciones realizadas en La Revuelta y en el Centro Cultural Recoleta, en un proceso de retroalimentación permanente:

Hace casi un mes que el mono me fisuró la nariz con un cabezazo, una hora antes de la primera función del Museo de los niños débiles. Desde ese momento mi vida cambió para siempre. No solo mi nariz, ahora desviada, es otra, sino yo también. Radical y definitivamente soy otro. Tengo una nariz desviada. Tengo una belleza renovada. La belleza fulgurante y única de mis cicatrices me recuerda que pasé por esta vida. Que estoy vivo. Que mi existir dejó sus impresiones en mi cuerpo. La belleza de mis desvíos, de mis conductas desviadas, anormales, raras. La belleza de mis corrimientos extraños, extrañados. No extraño nada la normalidad. No extraño nada mi antigua nariz. No me extraño para nada. Soy otro. No quiero corregirme. No quiero de ninguna manera corregir mi nariz a través de estúpidas operaciones. Esas que los matasanos de la nada me ofrecen. Me enorgullezco de mi nariz. Me enorgullezco del mono y de su violencia: miles de años de evolución, de humillación, arrojados en la cara, vengados con ese legítimo y justiciero cabezazo. No seré nunca más el mismo de antes. Empezaré de nuevo, de menos que

cero. Todo será asombro, estado de gracia, devenir. Y todo gracias a mi nueva nariz desviada.

Para finalizar, presento a modo de ejemplo, algunos fragmentos de los sueños de Giuseppe/Maximiliano de la Puente que formaron parte de la *performance*:

Un pasillo blanquísimo/ Quema de frente al mirarlo/ La luz estalla en todas las direcciones posibles/ Las paredes explotan de claridad/ Camino por ahí con alguien a quien no conozco/ Es un hombre/ Un hombre relacionado con una investigación que echa luz sobre mi pasado/ Su teoría me afecta personalmente/ Oscurece mi pasado/ Lo vuelve gris, casi irreconocible, según como se lo vea/ Descubro que el lugar en que habito, lo que ahora llamo mi casa, se remonta a 1971/ Ese año se construyó en este lugar un orfanato/ El lugar estaba poblado de nenes/ Nenes por todas partes: en el baño, en la cocina, en el comedor/ Incluso en la bañera/ Eran tantos los nenes que vivían acá que era imposible contarlos/ Saber cuántos eran/ En cada mínimo recoveco de la casa aparecía siempre un nene, de todos los tamaños y variedades posibles/ Eso ocurría en esa época, a fines del siglo XXX. Y es lo que aún hoy sucede en esta casa/ Veo nenes en todos lados, adonde quiera que vaya/ Nenes por acá y por allá. Nenes en el placard, en el patio, entre las plantas, en la terraza/ Nenes y más nenes/ Nenes como plaga/ Una plaga que llegó para quedarse, que no me deja descansar/ Escucho a toda hora sus grititos, sus lloriqueos, sus lamentos. Sus risas/ Especialmente cuando todo se encuentra en silencio/ Cuando la actividad del día da paso a la calma, ahí es cuando más violentos se ponen/ La cabeza me late. Me late cada vez más fuerte/ Veo cómo se me hincha la vena/ Cómo mi cuerpo está a punto de explotar/ Mi cabeza cobra vida propia. Parece seguir el impulso de esos nenes/ Sigue sus ritmos, sus latidos, sus pulsaciones/ Avanza y me deja atrás. Por eso late/ Desesperado, no sé qué más hacer/ Combatí a los nenes de todas las formas posibles, y no hice más que incrementar su tamaño y su condición. Nenes. Nenes por todas partes/ El hombre a mi lado, el mismo que descubrió mi pasado, me dice que mi problema no tiene solución/ Y que por eso mismo debo relajarme/ Usted esconde un nene en su cabeza, me dice. Está metido bien adentro suyo, en lo profundo/ Es él y nadie más el que le hace latir la cabeza con tanta fuerza/ Es ese nene, el que no encontró mejor lugar que su cabeza para esconderse, el que le trajo todos sus problemas, agrega/ No puedo hacer nada.

Sé que no voy a poder convencerlo nunca que salga de ahí/ Debo aprender a convivir con ese nene alojado en el interior de mi cabeza.

Referencias bibliográficas

Argüello Pitt, C. (2013). "Intersecciones de lo real en la escena contemporánea: del como si a lo real". En *Teoría y práctica del acontecimiento escénico*, Córdoba, Documenta/Escénicas.

- Caballero, J. (2013). "Webdoc: Narrativa del futuro". *Documento de trabajo del seminario homónimo, desarrollado en el Primer FIDBA* (Festival Internacional de Cine Documental de Buenos Aires).
- Gifreu Castells, A. (2013). *El documental interactivo como nuevo género audiovisual*. Tesis doctoral UPF. Disponible en www.doc.ubi.pt/14/teses_arnau_castells.pdf Fecha de consulta: 10/10/2014.
- Jenkins, H. (2008). *Convergence culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.
- Lehmann, H. (2010). "El teatro posdramático: una introducción". En *Telón de fondo*. Revista de teoría y crítica teatral. Buenos Aires, Número 12, diciembre de 2010. Disponible en: <http://www.telonde fondo.org/numeros-anteriores/numero12/articulo/318/el-teatro-posdramatico-una-introduccion-.html>
- Pinta, M. (2013). *Teatro expandido en el Di Tella*. Buenos Aires: Biblos.
- Prat Aparicio, C. (2012) "SEAT. Las sombras del progreso. Llega el Webdocumental a España" Disponible en: <http://www.blogsandocs.com/?p=4126#sthash.neNMAzb9.dpuf>
- Scolari, C. (2013). *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. Madrid: Deusto Ediciones.
- Sequeira, J. (2013). "La potencia de lo desconocido. Dirigir errando entre palabras y cuerpos". En *Teoría y práctica del acontecimiento escénico*. Córdoba: Documenta/Escénicas.
- Taylor, D. (2012). *Performance*. Buenos Aires: Asunto impreso.
- Abstract:** This article proposes a reflection on the "Museum of the weak children," a trans medium project by Maximiliano de la Puente and Alejandra Almirón, covering a Webdoc, a performance and a linear documentary. What we present here is a reflection from the output of the four live performances made in 2014 in the Matienzo Cultural Center in La Revuelta and Phase 6.0 at the Recoleta Cultural Center.
- Key words:** performance - transmedia - documentary - theatre - museum.
- Resumo:** O presente artigo propõe-se como uma reflexão sobre o "Museu dos meninos débis", um projecto transmedia realizado por Maximiliano da Ponte e Alejandra Almirón, que abarca um Webdoc, uma performance e um documentário linear. O que apresentamos aqui é uma reflexão a partir do resultado das quatro apresentações ao vivo realizadas em 2014 no Centro Cultural Matienzo, na Revolta e em Fase 6.0 no Centro Cultural Recoleta.
- Palavras chave:** performance - transmedia - documentário - teatro - museu.
- ^(*) **Maximiliano Ignacio de la Puente.** Doctorando en Ciencias Sociales, Magíster en Comunicación y Cultura y Licenciado en Ciencias de la Comunicación (Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires). Es también dramaturgo, director teatral y realizador audiovisual. Investiga sobre teatro y pasado reciente

El cuerpo en el proceso de dirección teatral

Fecha de recepción: agosto 2015
 Fecha de aceptación: octubre 2015
 Versión final: diciembre 2015

Fabián Díaz (*)

Resumen: Este trabajo se propone pensar el rol del director en un proceso de creación grupal. Se basa en la experiencia de montaje de *Dios está en la casa*. Se revisarán los siguientes ejes: Conformación y relevancia del equipo creativo/técnico; Exploración del material expresivo; Montaje. El trabajo de dirección supondría una indagación física y emocional a la vez que técnica. Este trabajo no intenta exponer un caso como ejemplificación del trabajo de dirección, sino que se propone problematizar la figura del director, afrontando las siguientes preguntas ¿Cuál es el trabajo del director? ¿Cuál es su posicionamiento físico en la creación teatral?

Palabras clave: cuerpo – montaje – expresión corporal – dirección teatral.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 129]

1. ¿Cuál es el trabajo del director?

Esta pregunta me asalta inmediatamente a la hora de generar un pensamiento, una posición sobre la tarea que implica el hecho de asumir que uno quiere dirigir. Y me resulta necesaria en el marco de este texto, donde se intentará reflexionar a partir del eje de la dirección teatral. Para llevar adelante esta tarea de re-pensar lo hecho, quisiera partir de la hipótesis de que el trabajo de direc-

ción supondría una indagación física y emocional, donde el cuerpo del director participa de la red escénica.

Quizás suene obvio este planteo, pero es el motor esencial en la búsqueda de trabajo realizado para *Dios está en la casa* y por ello comienzo con esto.

Voy a detallar una serie de aspectos técnicos sobre la obra, y a modo de contexto citar la sinopsis: Dios está en la casa es la historia de una familia atravesada por el