

rompiendo el consenso entre un espectador rechazado y un otro que lo representa para hacer valer sus demandas.

### Referencias bibliográficas

- Arias L. (2009). *Mi vida después*. Manuscrito no publicado.
- Arias L. (2016). *Campo minado*. Manuscrito no publicado.
- Austin J. (1970). *Cómo hacer cosas con las palabras*. Barcelona: Paidós.
- Artaud A. (2005). *El teatro y su doble*. Buenos Aires: Editorial Sudamericana.
- Deleuze G. (2002). *Diferencia y repetición*. Buenos Aires: Amorrortu Editores.
- Derrida J. (1972). "Firma, acontecimiento, contexto", *Márgenes de la filosofía*. Madrid: Cátedra Teorema.
- Cornago Bernal, O. (2014). *Manual de emergencias para prácticas escénicas*. Madrid: Cegal.
- Dort, B. (1988). *La représentation émancipée*. Paris: Actes Sud
- Féral, J. (2011). *Théorie et pratique du théâtre. Au-delà des limites*. Montpellier: L'entretemps.
- Féral J (2003). *Acerca de la teatralidad*. Buenos Aires: Nueva Generación/Universidad de Buenos Aires.
- Fischer-Lichte E. (2011). *Estética de lo performativo*. Madrid: ABADA Editores.
- Foster H. (2001). *El retorno de lo real. La vanguardia a finales de siglo*. Madrid: Akal.
- Lacan, J. (1995). *Los cuatro conceptos fundamentales del psicoanálisis*. Bs. As.: Paidós.
- Pensotti M. (2015). *Cuando vuelva a casa voy a ser otro*. Manuscrito no publicado.
- Pensotti M. (2017). *Arde brillante en los bosques de la noche*. Manuscrito no publicado.
- Piscator E. (1976). *Teatro político*. Madrid: Ayuso.

- Rancière J. (2008). *Le spectateur émancipé*. París: La fabrique.
- Sánchez J. A. (2008). *Prácticas de lo real*. Madrid: Visor.
- Schechner R. (2000). *Performance. Teoría y prácticas interculturales*. Buenos Aires: Libros del Rojas.
- Saison M. (1998). *Les théâtres du réel*. Paris: L'Harmattan
- Weiss, P. (1968). *La indagación*. Buenos Aires: Grijalbo.

**Abstract:** Practicing the Real have a central role in the Buenos Aires' Theatre field. The scene becomes the ideal place where reality can be questioned, archives and documents can be exhumed, the relationships between actors and audience can be re-thought. We will present a corpus of theatre plays from the perspective of the performative aesthetics to problematize the crossing between reality and fiction. This exchange is shown through innovative poetics that break the bends of the discipline by the hybridization of the forms but also by the subversion of binary structures.

**Keywords:** Scene - theater - time - space - reality - fiction - actor - spectator - performance

**Resumo:** As práticas do real ocupam um lugar central no circuito teatral de Buenos Aires. A cena acontece num espaço ideal onde pode-se questionar o real, desencavar arquivos e documentos, repensar as relações entre atores e espectadores, problematizando o tempo e o espaço da representação e favorecendo a mistura entre a realidade e a ficção.

**Palavras chave:** Cena - teatro - tempo - espaço - realidade - ficção - ator - espectador - performance

<sup>(\*)</sup> **Denise Cobello:** Lic. en Actuación (Universidad Nacional de las Artes)

## Teatro, objetos y tecnología en el arte

Alejandra D'agostino <sup>(\*)</sup> y Sebastián Pascual <sup>(\*\*)</sup>

Fecha de recepción: julio 2018  
Fecha de aceptación: septiembre 2018  
Versión final: noviembre 2018

**Resumen:** Cuando hablamos de Teatro híbrido queremos referirnos a la unión que se da en este tipo de espectáculos, donde se mixtura lo tecnológico con el arte y distintas disciplinas se cruzan, convirtiéndose en una tendencia del arte postmoderno. Sin embargo, resulta pertinente remarcar que las relaciones entre arte y tecnología y las hibridaciones que se provocan en la escena teatral, no son algo nuevo.

**Palabras clave:** Teatro – tecnología - hibridación - experiencias interdisciplinarias

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 183]

### De la *teckné* Griega a la interfaz digital

Actualmente se sigue investigando y cada vez se desarrollan más experiencias interdisciplinarias, donde se mezcla lo tecnológico y lo artístico, introduciendo nuevos conceptos y dando lugar a nuevas experiencias. Cuando hablamos de tecnología hay que tener en cuenta que se encuentra inmersa en el teatro desde tiempos muy remotos.

Los antiguos griegos utilizaban distintas maquinarias para lograr efectos en sus espectáculos. *Deus ex machina*, era una expresión que se manejaba en Grecia y significaba Dios de la máquina, manipulaban grúas para introducir una deidad al escenario, es por eso que para referirnos al origen del uso de lo tecnológico en el teatro, debemos centrar en primer lugar, nuestra atención en la *teckné griega*.

Aunque no vamos a trazar en esta investigación un recorrido del uso de lo tecnológico en la escena desde la *tekne griega*, si nos interesa marcar sus orígenes, cómo fue evolucionando, modificando la escena y cómo con la incorporación de lo tecnológico en el arte, se va transformando cada vez más y van cambiando los conceptos, debido a los avances que surgen con el paso del tiempo. En la década del 60 y 70 se denomina al ingreso de las computadoras en lo artístico artes computacionales, en la década del 90 con el auge de la web, se produce una revolución digital y las computadoras están más al alcance de los creadores, con lo cual, muchos se interesan en la utilización de las mismas, para fines artísticos. Se nombra a este proceso arte multimedia y hoy en día se está calificando como arte de los nuevos medios. Resulta contradictorio ese término, ya que aunque se sigue hablando de *new media art*, muchos estudiosos opinan que no está bien continuar diciendo que son nuevos medios, cuando los primeros usos de la computación en el arte se hicieron en 1960.

Margarita Schultz, especialista en estética del arte digital, asevera que no es correcto hablar de los nuevos medios tecnológicos, cuando ya han pasado más de 50 años de los primeros usos de la computación y el cruce con las nuevas tecnologías.

Podríamos decir que a partir de la invención del cine y la incorporación del mismo en la escena teatral, la relación entre tecnología y teatro comenzaría a complejizarse. Según Silvia Maldini (2012:4): “Erwin Piscator (Alemania, 1893-1966) es uno de los primeros directores teatrales en introducir el cine en sus espectáculos: proyecciones de noticiarios, de documentos, y más frecuentemente secuencias filmadas con sus actores por sus propias cámaras”. Estos espectáculos ya presentaban la mixtura de lo virtual y lo orgánico en la escena teatral, podría decirse que comenzaba a utilizarse esa tecnología en la escena, de tal forma, que ya en esa época estábamos ante la presencia de un teatro híbrido, una escena con mixtura de medios orgánicos e inorgánicos.

Por otro lado, en Argentina, los experimentos con luz y movimiento de los años 40 fueron los precedentes de las diferentes corrientes que se desarrollaron durante la década del 60, que incluyen el arte cinético, el video arte y algunas incursiones en el cine expandido. Rodrigo Alonso (2005:53) habla acerca del arte y la tecnología en la Argentina y dice: “La década del 60 se caracteriza por una inusitada expansión de los medios de producción artística, que tiene su correlato en una amplia experimentación y en el desarrollo de formas híbridas”.

En la década del 60 el templo del arte va a ser el instituto Di Tella, fundado en el año 1958. Se utilizaban dispositivos mecánicos y electrónicos, luces, máquinas, proyecciones fotográficas y cinematográficas, sistemas de sonido, video y las computadoras también aparecían en formas frecuentes en las obras. Era una época donde experimentar era la premisa y también había un gran impacto de los medios de comunicación masiva.

Debemos considerar la década del 60 como un momento importantísimo en la historia del arte, ya que se produce la desmaterialización de la obra de arte, se reemplazan las obras tangibles: pintura, escultura, grabado, etc. Que eran expuestas en museos, por la obra inmaterial que sale de los museos y se expande a espacios no convenciona-

les para esa época: calles, espacios públicos, edificios, galerías, etc. Estas tendencias que surgen, dejan de ser obras tangibles porque muchas veces pierden su materialidad y pasan a ser un suceso, un concepto o simplemente una obra que se crea durante un tiempo y desaparece. *Happenings*, instalaciones y performances son las denominaciones que adquieren estas nuevas formas de expresarse artísticamente. Y cada una de ellas posee ciertas características específicas que las diferencian unas de otras, aunque muchas veces existen discusiones, para poder denominar estas obras, debido a que los límites entre ellas, generalmente no son muy claros.

En los últimos tiempos son cada vez más, las experiencias artísticas que se nutren de diversas tecnologías, que permiten explorar e innovar distintas posibilidades, que eran más propias del cine en relación con los efectos especiales: cambios de escenografía, posibilidad de actuar con cromas e impensables para el teatro en la era analógica. Pero con los avances de la tecnología, vimos que también el cine llega a la escena teatral, y ya pasaron varias décadas desde que las imágenes digitales inundan los distintos espacios artísticos.

Lo virtual se incorpora en nuestras vidas en forma constante, si observamos las actividades cotidianas que realizamos, nos encontramos con que casi la mitad de ellas, tienen que ver con la informática o se hace uso de algún tipo de interfaz, ya sea directa o indirectamente. Por ejemplo, tomar un colectivo, chatear en internet, ir al cine, comprar con tarjetas, jugar a un juego con otros en la web, etc. Jorge Iván Suarez, (2010:16) quien estudia la relación de la virtualidad y la vida, dice:

De la mano de este proceso tecnológico, ha venido un gran movimiento virtualizante que ha desplazado de forma sutil pero efectiva el lugar de muchos de los acontecimientos sociales y comunicativos. Así no es extraño oír hablar de comunidades virtuales, relaciones virtuales, empresas virtuales, sexo virtual, arte virtual, etc.

Gracias a estos avances pueden pensarse innumerables cambios en el teatro, hasta la posibilidad de que el actor no se encuentre en la escena corpóreamente, pero si virtualmente.

Actualmente existen muchas obras que utilizan el arte tecnológico en sus puestas, ciertas compañías de teatro como *Teatro Cinema*, grupo de origen chileno, que manipulan las imágenes digitales para conformar escenografías digitales, con las cuales los actores interactúan y esto les posibilita cambiar de escenarios y situaciones con una facilidad antes impensable. Y no solo se aplica a lo escenográfico, también los actores accionan con las imágenes virtuales: como por ejemplo, manejar un auto a gran velocidad, o relacionarse con otros actores que aparecen en forma virtual. Esta compañía generó una nueva forma de contar que se acerca más al cine, pero no deja de tener actores en vivo y trabajan una estética muy particular que se asemeja al comic.

Otra obra a destacar donde se aplica la técnica de *mapping* para la construcción de un personaje virtual, es *Munchhausen* de Ana Alvarado. Un marco de espejo contiene a un personaje virtual que encarna uno de los personajes de la obra, y se relaciona con un actor real en

escena. Es muy interesante este uso, ya que al implicar una relación en escena de un personaje virtual con uno real, el actor debe adecuarse a los tiempos que propone el video para la interacción.

Por otro lado, una obra que expone claramente la virtualidad actual es escena, es *Distancias* de Matías Umpierrez, donde trabajan 4 actrices de diferentes países del mundo relacionándose *vía streaming* y la única presencia corpórea en el teatro, es la de los músicos que tocan en vivo interactuando con las actrices virtuales que los acompaña y solo en el final de la obra una de las actrices aparece en escena en forma corpórea. El público observa una gran pantalla dividida, donde aparecen estas mujeres virtualizadas y se relacionan. En este tipo de propuestas lo virtual gana terreno en la escena.

Como dijimos el teatro, se va modificando y adaptando a los nuevos cambios y subjetividades que corresponden a este nuevo contexto. Frente a estas nuevas propuestas, podríamos entonces, considerar al actor como un actor *pos orgánico*, que posee nuevas exigencias y debe conocer como relacionarse y actuar en estos nuevos escenarios que se proponen. Si reflexionamos acerca de este nuevo rumbo, el cual está abriendo paso a un nuevo arte, en donde la mixtura de lo inorgánico y lo orgánico es un hecho hace bastante tiempo, por qué no considerar y cuestionarse acerca de cuáles son los nuevos requerimientos de los hombres para adecuarse, amoldarse a este nuevo arte, un arte *pos orgánico*, donde se percibe al ser actualizado, informatizado, y conectado virtualmente.

Sería necesario entonces, que las artes, las ciencias y la filosofía plantearan hacerse nuevas preguntas, es necesario que el autor de este arte postmoderno se mantenga informado constantemente, actualizado y se relacione con las distintas disciplinas, ya que una característica del mismo, es el cruce de las disciplinas artísticas, con la ciencia y el continuo desarrollo de la tecnología.

### **Juegos. Obra realizada en el marco del proyecto de graduación del posgrado de teatro con objetos, interactividad y nuevos medios de la UNA**

Comienza con un recorrido, donde el público será invitado a participar de diferentes instalaciones interactivas lúdicas, entre ellas un pelotero inflable, ámbito de juego que luego se convertirá en espacio escénico, ya que allí tendrá lugar la obra teatral.

Una inquietud desde el ingreso al Posgrado de teatro de objetos, interactividad y nuevos medios, fue la que el título del posgrado enuncia, ¿cómo desarrollar una investigación teatral pero desde un cruce con los objetos, la interactividad y los medios tecnológicos?

Un objetivo en este proyecto, fue evitar ese lugar que tiene la tecnología en algunas obras, donde es utilizada como instrumento decorativo, escenográfico o gráfico, y buscar que realmente transforme la escena aportándole significancia.

Es por ello que para esta puesta se trabajó desde el inicio, pensando la escena teatral con diversos dispositivos escénicos tecnológicos y objetuales, y también se elaboró en conjunto con otros artistas, la construcción de objetos y dispositivos que puedan ser instalados. Estos se presentan al espectador como parte del espectáculo, invitándolos a interactuar, haciéndolos ingresar y generando previamente cierta competencia en los espectadores so-

bre la obra, que luego van a observar en una de las instalaciones a las que fueron invitados a jugar previamente.

Es un recorrido pensado para que el espectador explore dos instancias, primero la de espectador activo, para luego convertirse en espectador pasivo, pero que también será en forma simbólica partícipe de la historia, ya que tuvo la experiencia de colocarse en el otro lugar, en el espacio escénico.

La intención de explorar la interactividad en los espectadores e invitarlos a accionar los distintos espacios de instalación lúdicos, es estudiar cómo se puede involucrar al espectador, qué grado de interacción se logra con el público, y también hacerlo cada vez más partícipe en la experiencia teatral.

Esta obra es muy propicia para involucrar al espectador, ya que propone el juego como hilo conductor, y las instalaciones que se le presentarán, serán diferentes atracciones lúdicas, que por ser juegos conocidos, contendrán reglas sencillas e interfaces amigables, para que cualquier tipo de público pueda acceder al funcionamiento de las mismas.

Con respecto a la interacción, Silvia Maldini (2017:14) enuncia que los artistas contemporáneos deben hacerse interrogantes acerca de la participación de los espectadores en las obras. En el libro que compiló: *La tecnología de/en la escena de Buenos Aires*, Maldini también reflexiona acerca de las diversas disciplinas y cruces que se producen en la escena contemporánea, generando nuevas formas de hacer teatro.

En todos estos años se ha experimentado con *net art*, *bioart*, *game art*, con transmisiones performáticas *on line*, se ha discutido sobre el paradigma revolucionario de la interfaz y la interactividad fue puesta como eje fundamental de toda obra de arte, se han idolatrado los sensores, los microprocesadores, se han formado equipos de artistas e ingenieros, se han probado todas las maneras de mostrar las videos proyecciones, se ha hablado de *hipermedia*, *transmedia*, *media-art*, *screen art*, *cross media*, multimedia y mucho más. Sin duda, lo experimental fue el signo de estos tiempos tecno.

### **Texto teatral**

La obra *Juegos* es una adaptación de la obra de Roma Mahieu, titulada por la autora en 1976 *Juegos a la hora de la siesta*, estrenada en el año 1978 y censurada por la dictadura militar.

El texto original fue escrito para denunciar la violencia generada en la dictadura militar hace más de treinta años atrás, pero esta obra aún posee mucha vigencia, ya que la violencia sigue inmersa en nuestra sociedad en diversas manifestaciones.

En este caso la actualización de la obra, ya no es una metáfora como en 1976 sobre el golpe de estado, sino que pone el foco en nuestros entornos cercanos, la familia, el colegio, los amigos, el barrio. A través del juego de un grupo de niños, lleva a la reflexión de temas actuales como el *bullying*, la violencia de género, el abuso infantil, la xenofobia y la corrupción, entre otros.

### **Espacio escénico objetual**

Con respecto al espacio escénico, elegimos un espacio

objetual, un pelotero inflable será el objeto sobre el cual los actores transitarán la duración de la obra *Juegos*.

El pelotero inflable, es un objeto de dimensiones muy grandes, que generalmente se utiliza en los cumpleaños de niños en salones o en eventos.

Una de las dificultades que tenía la obra que queríamos abordar era justamente el espacio, debido a que la escena que proponía el texto de Roma Mahieu era una plaza, y considerábamos que era un espacio que en la actualidad los niños no frecuentan demasiado, y también queríamos que el espacio propicie el juego y la acción que la obra proponía.

Cuando estábamos definiendo el espacio y pensando que podría ser en un salón de fiestas, en el cumpleaños de alguno de los personajes, surgió la posibilidad de conseguir un pelotero inflable.

En este caso pudimos investigar en un lugar muy lejano a un escenario convencional que por un lado, proponía muchas dificultades, pero que a su vez permitió descubrir otro terreno donde el juego se volvía más propicio, al estar contenido por el objeto inflable escenario.

Las preguntas y desafíos que surgieron en esta puesta objetual, fueron cómo coordinar a los actores en una obra que proponía un ritmo intenso de juegos de niños, sin perder la organicidad, pero cuidando los cuerpos de los actores, que no tenían el mismo control que en una superficie estable, como sería el piso de un escenario convencional.

Es por ello, que consideramos como necesidad primera, hacer un reconocimiento corporal y un entrenamiento exhaustivo de los actores dentro del espacio escénico, para poder coordinar sus movimientos dentro del inflable, con el objeto de poder armar una puesta coreográfica, donde todos sus desplazamientos respondan a una organicidad en conjunto, y de esa forma evitar que el espacio sea un impedimento y se transforme en posibilidades creativas.

Se propone al espectador un espacio diferente al convencional teatro a la italiana. El público está dispuesto alrededor del inflable viendo la obra a través del enrejado elástico del pelotero, pudiendo ver a los actores, como así también al resto del público que lo rodea.

Creemos que este tipo de espacio escénico rodeado por los espectadores, permite aún más la inclusión del público en la obra, lo cual cobra mayor sentido, porque uno de los objetivos es que el espectador pueda verse inmerso en este mundo del cual es parte y percibir la obra desde diferentes puntos de vista.

Que el espacio escénico sea un objeto inflable, que fue fabricado específicamente para que los niños jueguen, nos resultaba ideal para resignificarlo en esta obra, que habla sobre la violencia, a través de un juego de niños, convirtiéndose con el accionar de los actores y la dramaturgia de la obra en espacios múltiples: el espacio pelotero se resignifica como ring, en el momento de la lucha, como calle, en el momento de la requisita policial, como palacio en el momento de la entrega de la máscara, como símbolo de una coronación de uno de los personajes.

A este tipo de obras se las denomina *narrativas transmedia*. Son narrativas que extienden la trama del eje principal del relato a diversas plataformas, permitiendo contar desde distintos dispositivos y permitiendo que los usuarios sean parte de la ampliación de ese universo que

se quiere brindar. En el caso de esta obra la narrativa se despliega a través de las distintas instalaciones interactivas lúdicas y luego concluye con la obra teatral.

Según Carlos Scolari (2013:24), "Las NT son una particular forma narrativa que se expande a través de diferentes sistemas de significación (verbal, icónico, audiovisual, interactivo, etc.) y medios (cine, cómic, televisión, videojuegos, teatro, etc.)". Nos parece interesante analizar este punto, debido a que las instalaciones interactivas, tanto el videojuego, como el metegol, podrían ser obras independientes a la obra teatral que luego se desarrolla en el pelotero y ninguna necesita de la otra, podrían ser obras autónomas, sin dejar de tener sentido cada una de ellas. Es por eso, que se puede considerar *Juegos* una obra transmedia.

Sin embargo, me resulta importante destacar que la obra fue pensada a su vez como una totalidad de ambas experiencias, las instalaciones interactivas en conjunto con la obra teatral y la performance realizada en el comienzo por los actores que interactúan con el público, generando otro tipo de teatralidad, donde aparece la improvisación y el arte relacional se ponen en juego. Y consideramos que si los espectadores transitaran cada una de las experiencias por separado, estas no tendrían la misma potencia que la hibridación de las dos instancias y disciplinas, instalaciones y teatro, que también ofrecen al espectador a pasar por distintas formas y medios para vivenciar esta compleja experiencia.

#### **Interactividad: Instalaciones lúdicas**

Con respecto a las instalaciones que el público puede activar, habrá un video juegos, que fue reprogramado, en el que se intervinieron los gráficos originales del mismo, para cambiarlos por las caras de los personajes de la obra, metaforizando uno de los temas que conducen la obra teatral, los juegos y la violencia en los mismos.

Otra instalación lúdica interactiva es un metegol, el que contiene un circuito cerrado con un plano visto desde arriba y cuando los espectadores interactúan jugando, podrán ver su juego en un televisor que estará frente a ellos y se activarán audios de sonidos de cancha que expresan la violencia en el fútbol.

Incluimos la tecnología y los nuevos medios porque consideramos que es una de las nuevas subjetividades, que es parte importante de nuestras vidas y sobre todo de los niños y adolescentes, quienes son nativos tecnológicos por la condición de haber nacidos inmersos en los medios.

#### **Referencias bibliográficas**

- Alonso, R. (2005). *Arte y tecnología en la argentina: Los primeros años. Espacio Fundación telefónica*. p. 53.
- Maldini, S. (2012) *Multimedia, art media o más allá de la media en: Territorio Teatral, N° 8, Dossier 1. Multimedia y Teatro*, p. 4
- Maldini, S. (2017). *La tecnología de/en la escena de Buenos Aires: Experiencias escénicas y entrevistas*. Buenos Aires. Escénicas sociales.
- Piscitelli, A. (2002). *Cibercultura 2.0: En la era de las máquinas inteligentes*. Buenos Aires: Paidós.
- Scolari, C. (2013). *Narrativas transmedia: Cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: Grupo Planeta.
- Sibilia, P. (2005). *El hombre postorgánico: Cuerpos, subjetividades y tecnologías digitales*. Buenos Aires: Fondo de Cultura económica.



Suarez, J. (2010). *Escenografía Aumentada: Teatro y realidad virtual*. Madrid: Fundamentos.

**Abstract:** When we talk about hybrid theater we want to refer to the union that occurs in this type of shows, where technology is mixed with art and different disciplines intersect, becoming a trend of postmodern art. However, it is pertinent to note that the relationship between art and technology and the hybridizations that are provoked in the theater scene, are not something new.

**Keywords:** Theater - technology - hybridization - interdisciplinary experiences

**Resumo:** Quando falamos de Teatro híbrido queremos referir à união que se dá neste tipo de espetáculos, onde se mistura o

tecnológico com a arte e diferentes disciplinas se cruzam, convertendo numa tendência da arte postmoderno. No entanto, resulta apropriado remarcar que as relações entre arte e tecnologia e as hibridizações que se provocam na cena teatral, não são algo novo.

**Palavras chave:** Teatro - tecnologia - hibridização - experiências interdisciplinares

(\*) **Alejandra D'agostino.** Licenciada en Actuación (UNA). Actriz, directora, realizadora, investigadora y docente en el campo teatral y fílmico.

(\*\*) **Sebastián Pascual.** Especialista en Teatro de objetos, Interactividad y Nuevos medios de la UNA. Docente.

## Expresión Corporal y Teatro: Relatos en torno a una puesta en escena contemporánea

Fecha de recepción: julio 2018

Fecha de aceptación: septiembre 2018

Versión final: noviembre 2018

Silvia Dahlquist (\*) y Andrea López Mediza (\*\*)

**Resumen:** En esta ponencia nos proponemos compartir un relato de experiencia acerca de una puesta en escena inspirada en el clásico *Romeo y Julieta*, realizada desde una escuela municipal de arte escénico de Rosario en el año 2017. A partir de preguntas que irán guiando el relato esperamos abrir posibilidades de reflexión sobre las tendencias escénicas en el mundo contemporáneo, en relación al Teatro y la Expresión Corporal como disciplinas que se potencian cuando juntas se exploran.

**Palabras clave:** Expresión corporal – teatro – puesta en escena – interdisciplinariedad - cuerpos

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 186]

### Introducción

“Una hora antes que el sol comenzara a esconderse, la inquietud de mi alma, me llevó a bajar a la cocina y ver por la ventana... Allí estaba el gran Romeo caminando hacia el bosque” (Amor Eterno)

En este trabajo intentaremos dar cuenta de algunas reflexiones que nos han ido acompañando a lo largo de un proyecto de puesta en escena titulado *Amor Eterno (breves suspiros)*, inspirado en el clásico *Romeo y Julieta* de William Shakespeare. La misma se aproxima a un cruce de lenguajes en la escena, y entraña una mirada pedagógica también interdisciplinaria. Siendo docentes de una institución artística del ámbito municipal de la ciudad de Rosario, este proyecto escénico se construyó dentro de otro proyecto más general.

La escuela en cuestión presenta dos trayectorias escolares para niños y jóvenes que optan entre la danza y/o el teatro. El recorrido por la danza (fundamentalmente danza clásica) abarca una formación desde los 6 hasta los 18 años de edad, correspondiéndose con tres ballets estables al finalizar dicha formación (ballet de danzas clásicas, de danzas folklóricas y de danzas argentinas). Por otro lado, la trayectoria de teatro presenta una for-

mación desde los 6 hasta los 13 años de edad, a partir de espacios curriculares como teatro, expresión corporal, títeres e historia del teatro. Este recorrido amplió su formación al incluir en el año 2016 una nueva propuesta para los jóvenes que concluían la trayectoria y deseaban continuar sus estudios dentro de la escuela. Se creó, por proyecto de las docentes (una profesora de Teatro y otra profesora de Expresión Corporal) y por aprobación de la gestión directiva, un nuevo espacio llamado (EPI), espacio de producción e investigación teatral.

Este espacio permite a los jóvenes que egresan de 8º año de la escuela municipal continuar su formación en el teatro a través de una propuesta de puesta en escena que se renueva cada dos años. Dicha propuesta surge de las docentes en un primer lugar, para luego ser trabajada con los jóvenes a partir de pautas pedagógicas que atraviesan un lenguaje, que intentamos, interdisciplinario del Teatro y de la Expresión Corporal.

### La mixtura disciplinar

El amor es como una nube que flota sostenida por un suspiro...

Qué brilla en tus ojos, un mar que se alimenta de mis lágrimas...