



Teatro de Animación, más allá de  
mi mismo  
(Laboratório para actores  
migrantes)

Gerardo Bejarano  
UNA - Universidad Nacional de Costa Rica

Página 205: espetáculo Flor de obsessão, grupo Pía Fraus. Foto de Gil Grossi.

Las reflexiones aquí contenidas se encaminan a contribuir al debate que tiene por eje el lenguaje de teatro de animación y las posibles contribuciones al actor que encarna personajes. En que medida, este arte milenar, puede utilizarse como soporte técnico al arte del actor contemporáneo.

Este artículo se basa en el procedimiento de recuperación de una experiencia con el lenguaje del Teatro de Animación. Dicha recuperación se completo posteriormente con aportes teóricos recientes. La experiencia tuvo su origen en “El Laboratorio de Actuación, desarrollado en el curso de Artes Escénicas de la Universidad Nacional de Costa Rica” (1999). Para lo cual se trabajo con el texto del *Pequeño Príncipe* de Antoine De Saint Exupéry.<sup>123</sup>

En Costa Rica, el teatro de animación, o teatro de muñecos como se conoce, se desarrollo esporádicamente y tangencialmente vinculado a las escuelas de teatro. Importante es subrayar que el “Moderno Teatro de Muñecos”<sup>124</sup> fue la experiencia más sólida a

---

<sup>123</sup> Utilizamos una adaptación de la edición brasileña O Pequeño Príncipe. SAINT EXUPÉRY, Antoine De. Trad. Dom Marcos Barbosa – 41ª ed. Rio de Janeiro: Agir, 1994.

<sup>124</sup> El Moderno Teatro De Muñecos fue fundado por el titiritero argentino Juan Enrique Acuña, quién había realizado estudios en Checoslovaquia. Impartió la cátedra de teatro de muñecos en la Universidad de Costa Rica.

nivel estético, organizativa y de producción durante la década de los años 70-90s. Grupo de Teatro de Muñecos ligado especialmente a la Escuela de Artes Dramáticas de la Universidad de Costa Rica. Cuyos actores eran estudiantes y profesores.

Desaparecido en los año 1995; junto a el desaparece el vínculo del teatro de la animación con la formación teatral universitaria. Eliminándose del currículum académico aquellos cursos relacionadas con ese lenguaje. En la actualidad las producciones del teatro de animación y el desarrollo de técnicas de representación, se mantienen especialmente por los grupos independientes. En este vacío es que se realiza el primer laboratorio, que se integro con una actriz (Rocio Quilis), un actor (Juan Madrigal), un músico (Danilo Cháves), un constructor de objetos (Ronald Álvarez) y un iluminador (Luis Romero).

## Los laboratorios

Desarrollar una experiencia de esta naturaleza nos colocó delante de una pregunta sustantiva: ¿Que principios esenciales, o prácticas específicas del teatro de animación o de objetos animados, serian útiles en el trabajo de los actores que encarnan personajes, cuales podrían ser parte de este laboratorio, y como esos elementos enriquecerían la experiencia técnica del actor, ampliando su universo estético con nuevas formas de teatralidad? Como proponen Antonio Sobrinho y Ana María Amaral, entre otros artistas y investigadores.

Observamos desde Stanislavski<sup>125</sup> la necesidad de separar momentos en la tarea del actor. Uno de ellos da cuenta de la

---

<sup>125</sup> El laboratorio trabajó con referencias del Método de C. Stanislavski que se constituyo en Costa Rica como la principal fuente para la formación del actor. En la actualidad otros instrumentos técnicos están siendo incorporados en las escuelas de teatro.

preparación técnica, sistemática de su universo instrumental. En otro momento se vincula al actor a la construcción específica del personaje en el contexto de la escena. Esas dos fases en el trabajo del actor, parecían imponerse como espacios posibles para la experimentación. Si los actores del teatro de animación desarrollan una condición pré-expresiva, de naturaleza específica para su arte, nosotros solamente contábamos con algunos ejercicios adquiridos en talleres y el conocimiento del Método de las Acciones Físicas, de C.Stanislavski. Instrumento que pretendíamos utilizarlo, liberándonos de prejuicios con respecto a su aplicación en un lenguaje diferente. Además este instrumental era parte de la experiencia de nuestros actores. Con esa pregunta exploratoria y algunos contenidos, técnicos, iniciamos las prácticas en el laboratorio.

Adoptamos como principios: Separar dos momentos en el trabajo del actor, explorar un estado orgánico en él, que le condicionara para desarrollar el trabajo y implementar el juego, como instrumento dinamizador de las prácticas, al interior del trabajo. En un primer momento, era necesario iniciar una exploración a través de ejercicios encaminados a crear un estado técnico-físico, inédito en nuestros actores.

Pero el teatro de animación tiene como una de sus características esenciales, que categoriza en una primera instancia el objeto y los materiales de la animación. A diferencia del teatro donde el actor encarna el personaje. El objeto es personaje. Focaliza los intereses creativos prioritariamente en él y en las interacciones con los otros elementos materiales de la construcción espectacular. El actor inter-actúa en la concretud del contexto escénico, donde se encuentra en una relación horizontal con los otros elementos plástico-objetuales e sonó plásticos de la escena. Este hecho es un elemento nuevo y desafiante, con respecto a las experiencias vividas por los actores del laboratorio. El eje de los intereses muda drásticamente, cuando se trata de construir un estado físico acorde con las necesidades de este lenguaje. Lo que implicaba

necesariamente la integración plena del actor en el universo de los objetos.

En la elaboración de ese estado técnico-físico que ha de tornar orgánico el cuerpo del actor en la escena, (Barba, N. Savarese) los objetos reconstruyen y dimensionan la presencia de ese actor. Por la asociación de presencias opuestas en la escena. La vital del actor y la inanimada del objeto. Además, por los requerimientos técnicos y espaciales propios de ese lenguaje.

Actor y objetos, se convierten en los detonantes de las asociaciones y de los significados posibles, pré-vistos o no. Dicha relación acompaña todas las manifestaciones psicofísicas y espaciales del actor, esté, el oculto en función de manipulador o en presencia de los espectadores. En una fase iniciante de preparación o en un proceso específico de escenificación.

Portanto, os exercícios do treinamento energético, bem como outros possíveis exercícios que esgarcem a consciência do ator são viáveis para dar conta de uma primeira necessidade do trabalho do ator no teatro de imagens: prepará-lo para as interações sensoriais com os componentes do espetáculo. (SOBRINHO, 2005:96)

## El nacer

El “alma” del Pequeño Príncipe partió, del pequeño planeta volcán al país centroamericano de los volcanes en la procura de un cuerpo. Lo más parecido a su “alma” era la materia neutra, sin características humanas definidas que impidiesen su viaje por los planetas.

De esas consideraciones técnicas, conceptuales y filosóficas, se diseño un cuerpo blanco, articulado y estilizado. Construimos 4 réplicas del modelo, para facilitar la investigación por parte del equipo. Le colocamos cinco barras para transmitir la energía vital

de los actores. Una en la cabeza, dos en los pequeños brazos, y dos más en los tobillos de los dos minúsculos pies. Era más pequeño que la palma de la mano del actor.

Se optó por la manipulación directa, y abierta al espectador. Más útil para investigar la presencia, las inter-relaciones y cambios del actor con el muñeco y otros objetos. También diseñamos unos trajes negros que cubrían cuerpo del actor, dejando al descubierto manos y rostro.

El principio de animación, de poner el muñeco en vida, pequeño, neutro y articulado obligaba al actor a re-construirse para un nuevo lenguaje. Por cuanto lo hacía alterar su disposición física y mental, alimentando de forma privilegiada el aspecto relacional con el objeto. Este es un elemento importante, por el significado nuevo que tiene para el actor, que incursiona en este lenguaje, y que conforma parte sustantiva de ese estado técnico-físico. “Porém uma relação de um ator que está em estado de consciência esgarçada”. (SOBRINHO, 2005:99)

Para el actor, familiarizado con el llamado Método de las Acciones Físicas, de C.Stanislavski, poner un muñeco en vida, sería ponerlo en acción. Este acontecimiento compromete toda la estructura material del objeto-muñeco, y compromete plenamente la fisicidad y vitalidad del actor.

La palabra NACER en español, contiene en su centro mismo un soplo suave de ssssss, como marcante de la vida. Dicho sonido fue utilizado en los ejercicios, como elemento sonoro que acompañaba ese acto y desataba múltiples asociaciones. El “alma” migrante corporizada en el muñequito neutro, requería de ese acto iniciante, para recorrer los caminos de nuestro planeta con sus mensajes. Especialmente confortable fue para el Pequeño Príncipe, ponerse en vida en la palma de la mano de los actores y descubrir ese territorio. Su suave topografía, brincar o simplemente se recostar en los límites de los dedos que marcaba el vacío, y de esa perspectiva mirar otros mundos posibles.

El papel de la música ejecutada al vivo, ayudaba al actor a

crear esos estados emocionales tan particulares en el teatro de animación, que tenían como objetivo explorar y aumentar las relaciones con los objetos y materiales, a partir de las acciones. Es evidente que esto obliga al actor a una re-lectura e re-adequación de los elementos constituidos en ese instrumental técnico propuesto por Stanislavski.

Una serie de ejercicios para re-crear ese momento, fueron incorporados a las prácticas del laboratorio. Cuanta sensibilidad y técnica posea el actor, se expresa en este acto aparentemente insignificante.

Observamos que a partir de ese momento, entre el actor y objeto, se acentúa esa dialéctica de proceso. Comienzan siendo opuestos aparentemente no conciliables (materia viva-materia inanimada). Proceso iniciado con anterioridad a partir de una serie de actividades técnicas de diseño, de investigación de materiales y construcción. Un “diálogo” sensorial se va implementando con mayor fuerza. A veces la propuesta de un simple movimiento o relación no tiene respuesta, porque la materia se resiste a la imposición de una idea. Estas exploraciones contribuían en el actor a condensar y expandir en los objetos otro tipo de relaciones y de energías, las cuales el no esta habituado en el teatro. Así el actor necesita integrarse en ese espacio con su cuerpo, su voz, su concreción, dialogando vía sensorial con sus compañeros de escena.

Utilizando el juego y el lenguaje musical, como facilitadores del aprendizaje, se buscaba establecer desde el inicio, ese “diálogo” experimental entre el actor, el objeto y otros elementos. Este “diálogo” se implementó a través de ejercicios tales como: muñeco juega con la bola, descubre la luz de la lámpara, muñeco en el avión, en la arena, descubre el sonido del piano, calentarlo, caminar, arrastrarlo, ocultarlo en el cuerpo, etc. Estos procedimientos enriquecen la disposición del actor hacia la resolución de problemas no habituales de su práctica escénica.

La superación de esas oposiciones, en un estado superior de desarrollo, es en definitiva un proceso compartido y cooperativo

entre actor, muñeco y materiales de la escena (telón de proyección, fuentes de luz, música, etc). Esa simbiosis fundamentada en la sensorialidad, particulariza y define, desde los primeros momentos al teatro de animación y a los actores en esos procesos de creación. Principios como poner en vida el objeto muñeco, desarrollar el concepto de “diálogo”, iban aumentando los logros y conceptos del lenguaje, integrándolos de manera sustantiva en las prácticas del laboratorio.

## Juego y estado del actor

Considerando la naturaleza del laboratorio y el perfil de formación de los actores y del equipo técnico, adoptamos, desde el inicio la actividad lúdica-objetual, como instrumento de trabajo. Por cuanto el “hagamos de cuentas” o “juguemos a que” de alguna forma nos vincula al constructor infantil de objetos. A la pequeña historia contada para los amigos juguetones, y así socializada en entera libertad, con la complicidad de los objetos. El juego libre y con reglas como valioso instrumento integrador y descubridor de las innumerables relaciones. La cualidad del juego; fue enriquecida con observaciones realizadas por los actores, de infantes en situaciones de juego. Incluidas actividades con los propios hijos jugando con el Pequeño Príncipe.<sup>126</sup>

Esas actividades, fueron posesionando la mente y el cuerpo de los actores para una exploración cada vez más amplia con los objetos de la animación y otros materiales de la ficción escénica. Permitiendo además del juego y de los primeros ejercicios pré-expresivos, reflexionar desde esa práctica, y de manera exploratoria,

---

<sup>126</sup> Esa relación con los infantes en el proceso de los laboratorios se mantuvo inclusive en la fase de escenificación propiamente dicha. Sometiendo los avances a sesiones muestra a grupos de niños. El nombre final del espectáculo proviene de esa relación. “Juguemos al Pequeño Príncipe”. El Teatro Nacional de Costa Rica acogió el proyecto para presentaciones nacionales e internacionales.

sobre principios y características que acompañan el trabajo del actor de animación. Y el valor que estos elementos podrían tener para el actor en general.

En el teatro donde el actor “esta en el lugar” del personaje; el actor es un soporte pleno de él. El es cuerpo en sí, y cuerpo que acoge otro de la ficción. En el teatro de animación el actor no es más centro, el centro esta en todos los elementos y en cualquiera de ellos. De ahí que la presencia viva del actor en la escena pasa por la presencia viva del muñeco, cuando interactúa delante de la mirada del público. Aquí un juego de presencias y sus acentos suceden y marcan las calidades de esta relación.

La particular construcción del cuerpo escénico que convierte en viva esa presencia psicofísica del actor de la animación, parece posible en la medida en que se torna viva la presencia del muñeco como objeto-personaje. El concepto de estado orgánico conjuga como fenómeno necesario, el universo material externo al actor, con su dimensión humana. Hecho que afirma la condición de integralidad del teatro de animación. Aspecto muchas veces disociado en el trabajo del actor en general.

Enquanto o ator busca atingir o estado orgânico em si próprio, o bonequeiro deve fazê-lo tendo em vista as características específicas do boneco, objetos ou máscara. É do encontro entre duas energias, a humana e a da matéria inerte que emerge a organicidade no teatro de animação. (PARENTE, 2005:116)

Para el actor constructor de personajes en sí, la riqueza de este hecho, se encuentra en los acentos posibles que emergen de la combinación entre esas naturalezas, (viva e inanimada) y de las adecuaciones corpóreas y mentales derivadas de ellas. Ejercicio valioso en la medida en que facilita vivenciar una gama de posibilidades en el uso de la presencia del actor, en la escritura de un personaje en la escena.

La experiencia de accionar un muñeco tan pequeño y neutro,

en un espacio blanco, negro y gris<sup>127</sup> obligaba a los actores, primeramente a luchar contra los excesos expresivos elaborados en el muñeco y desarrollar la organicidad escénica en función del objeto y su lenguaje. En las prácticas, sucedió que a menor dimensión en el uso de los recursos expresivos, mayor cualidad de presencia orgánica de ambos en la escena. Mayor concentración de las energías por la menor dispersión de esas energías. Valiosa enseñanza en la medida en que el actor se ré-encuentra con una opción interpretativa minimalista. En un teatro de animación que apela a los mínimos recursos y maximiza las experiencias sensoriales y la poetización de los elementos. En ese sentido, las premisas dramáticas y de relaciones entre muñecos y actor de Ana Maria Amaral, el juego con materiales y sonidos de Osvaldo Gabrieli, tanto cuanto el trabajo de Sérgio Mercurio en relación a la presencia orgánica del actor y muñeco norteaban nuestro laboratorio.

La construcción de la presencia orgánica del actor y del muñeco, se amplió a través de otro procedimiento. Centrado en las destrezas y magia de la mano. Vehículo esencial para la transportación de las acciones elaboradas del actor al objeto animado. Actividades como descubrir su topografía, mirarlas en su cotidianidad, estudiar los diseños de Leonardo Da Vinci; y realizar ejercicios con la mano: (coger arena-soltar, iniciar movimientos y comprometer el cuerpo, mover sus partes y observarlas, etc), la convirtieron en un espacio corpóreo, generador de un accionar orgánico, y de perfección técnico para la manipulación.

El actor descubrió como las destrezas referidas a la mano y a la poetización de los movimientos, por pequeños que ellos sean; reconocen en la parte, una expresión tan rica cuanto expresada en la totalidad del cuerpo. Aspecto que acompaña también a los objetos.

En otro nivel, la totalidad del cuerpo del actor se vio explorado no solamente como mecanismo de comunicación con el muñeco,

---

<sup>127</sup> El espacio escénico se diseño específicamente para desarrollar el laboratorio, modificándose posteriormente para el espectáculo.

encima de todo como escenario del discurso escénico. El cuerpo del actor constituido en topografía útil para desarrollar acciones del muñeco. Signo evocativo de otra cosa. Montañas, caminos, etc, donde el personaje transitaba. Dicha exploración de las cualidades corpóreas del actor, ayudó en la visualización de las opciones posibles de un cuerpo, en la construcción de una historia. El cuerpo como espacio de elaboración poética, convertido en una importante infraestructura en el trabajo del actor. La pequeña exploración de la mano, elemento físico de gran poder en la construcción de la organicidad, abrió en el actor, acostumbrado a personajes contruidos en sí, otra perspectiva de usos del cuerpo y creación. Para la elaboración de un espesor de signos iniciales, evocativos en el muñeco, y en los elementos de la escena.

El desarrollo de las cualidades técnicas para la extensión de comandos al objeto ganaba a cada sesión de trabajo. Criándose una expresión del muñeco cada vez más amplia y poética. Un otro mirar del actor, en su relación con el universo material, y hacia la mano como artífice esencial en los procesos de metaforización.

El estado orgánico en el teatro de animación es un resultado de múltiples factores que se integran dialécticamente. Lo que ayuda al actor a visualizar la amplitud de este concepto. No solo orgánico en sí, orgánico con y a partir de ese universo escénico que le circunda.

## **En el mirar asombro, complicidad y ocultación**

A veces, el Pequeño Príncipe parecía que nos llevaba para otro texto. Metatexto que contiene elementos valiosos para ampliar ese pequeño acto pedagógico re-constructivo del actor desde otro lenguaje. En todos los procedimientos; fueran ejercicios o juegos libres o con reglas, la actitud de asombro era provocada a cada paso. Ya de por sí el texto de Antoine De Saint Exupéry es asombroso en su contenido y en la forma de comunicarlo. Esa particular

aprehensión, al observar las cosas y hechos como nuevos, estimulantes, únicos e irrepetibles. Asombro delante de aquello que se encuentra oculto detrás de ellos. De la belleza de lo simple-complejo. Aspectos tan apreciados en el teatro de animación.

El muñeco como provocador de significados más amplios, cuanto interacciones nuevas no pré-vistas acontecen. La sorpresa que genera asombro, obliga al actor a re-construirse, re-posesionar su cuerpo y mente en función de la integralidad escénica. El teatro de animación de objetos y formas, despliega una gama amplia de recursos, asociaciones materiales, y metáforas estimulantes para el actor. La actitud y el ejercicio del asombro, se convierte en un logro importante de los actores en el laboratorio. Ligada al asombro, la complejidad, convertida en un elemento importante atendido en las prácticas. Ella es producto de ese cuerpo orgánico en escena. De ahí que se alimenta también de un conocimiento profundo, del universo de los objetos vía construcción sensorial. Que parecía mutuo. La complicidad en el teatro de animación, es plural, por cuanto el actor establece relaciones, y mediaciones entre el muñeco y los materiales de la ficción escénica. Adquiere dimensiones dialógicas, energéticas y estéticas.

Esa complejidad manifiesta su máxima expresión en la elaboración y transferencia de las acciones que el actor construye en su “espacio mental”. Pero no para sí. Mutar para una otra corporeidad. Hecho percibido desde el instante mismo de poner en vida el objeto de la animación. La complejidad facilita al actor posesionarse y mantener vivos los elementos de la escena y las relaciones derivadas. De ahí la importancia del teatro de animación en esa re-invencción del actor. Un ejemplo de eso es el espectáculo *De Banfield a México* de Sérgio Mercurio.

Las prácticas y conversaciones se centraron también en el procedimiento estético de la presencia oculta. La ocultación total del actor de la manipulación y aquella que nosotros implementamos en el laboratorio, por considerarla de mayor interés para los actores. Determinada por la relación visible del actor y el muñeco. En este

caso, cuando el actor acentúa su ausencia, el permanece “oculto”, en un estado de “silencio corporal” pero no se anula. Las pequeñas relaciones de complejidad y “diálogo” permanente mantienen al actor activo y latente.

Cuando el ocultar acontece, se opera el mayor acto de humildad y desprendimiento. Le permite trasladar el foco de la atención de un punto para otro. De sí, para el objeto, y del objeto de la manipulación para sí. Ocultar-develar son opuestos reconciliables en el teatro de animación. Después de haber humanizado con su presencia objetos, espacio y relaciones, se otorga el privilegio de la ocultación. La riqueza filosófica, conceptual y técnica que estos procesos contienen para el actor que construye personajes en sí, es de enorme valor. Convoca el cuerpo a otros usos, a otros niveles de poetización

Mas, não se deve fazer de objetos, formas ou bonecos, simples réplicas do homem, mas, sim, expressar com eles, a não-realidade, o não-ser-sendo. Não-realidade ou não-ser-sendo é ir além da realidade. [...] A vida é vivida através da matéria. Contra-senso que nos fascina. (AMARAL, 2005:23)

Es de gran valor ejercitar al actor que encarna personajes, en el acto de poner en vida un objeto inanimado, incursionar en los procedimientos para la ocultación, comprender la importancia de la empatía y “diálogo” con los objetos, y la elaboración de pequeñas narrativas a partir de ese universo objetual. Además la conciencia de los múltiples valores que aporta una naturaleza escénica orgánica, a través de ejercicio focalizados en la mano, en los muñecos y en los objetos.

Na medida em que os bonecos e objetos são extensões do corpo do ator, entram no campo de sua prática, tornando-se seus instrumentos de trabalho. Portanto, o estudo das técnicas e procedimentos do teatro de animação só faz sentido levando-

se em conta, simultaneamente, as técnicas e procedimentos do teatro de ato. (PARENTE, 2005:116)

Acontecimientos invisibilizados en la cultura y en la sociedad encuentran en este lenguaje un territorio óptimo para tornarse visibles. El hecho mismo de detener nuestro mirar primero en el objeto, y en los fenómenos que acompañan lo alude, ese objeto facilitan una re-semantización de las relaciones objeto-sujeto, de re-sensibilización y nueva postura de nosotros delante de ellos.

La premisa pedagógica de promocionar espacios de re-inención del actor a través del lenguaje del teatro de objetos. Se restablece no solamente un nuevo mirar especialmente se implementa en él, un accionar poético con los materiales de la escena.

A través del acontecimiento estético, que implica el ejercicio de re-pensar y ejercitarnos en el teatro de animación, re-descubrimos la determinación y riqueza de lo humano presente en los objetos. En la utilidad y el placer que proporcionan en función da nuestra especie. Así permitiéndonos ese re-encontró a través del juego.

Un nuevo mirar para lo oculto y lo develado. Esto contribuye a que en el actor se operen profundos procesos de sensibilización. A través de una postura nueva asumida con todos los sentidos. Una mirada sobre el actor como artista, sus técnicas, su capacidad de darse en condiciones escénicas diferentes. Rupturar comportamientos adquiridos y evidenciar nuevas y ocultas potencialidades.

## **La acción, el gesto evocativo**

El teatro de animación reclama concretud para iniciar la tarea creativa (el diseño y construcción del objeto). Inmediatamente nos coloca en el opuesto, necesita ponerse en vida el muñeco, usando nuestra energía psicofísica. Todos los procedimientos posteriores,

procuran otorgarle “comportamientos” al objeto animado. Actor y muñeco se integran en la acción escénica. Este el manipulador oculto o en presencia activa. El muñeco es en acción. En este sentido, componer una estructura de acciones y construir la gestual de ese objeto, dentro de los límites conceptuales y técnicos.

En un primer momento se alimentó las primeras relaciones del actor con lo objetos a través de pequeñas acciones. Su conocimiento en general y sus posibilidades expresivas. Se lograron estructurar frases de acciones, donde los gestos del muñeco se convertían poco a poco en material de trabajo esencial para posteriores y más complejas estructuras narrativas. Complejidad que por otra parte solo se adquiere en relación a otros elementos narrativos. El prejuicio que muchas veces tiene el actor de teatro que representa o presenta personajes para con el teatro de objetos, desaparece en la medida en que asiste a un proceso rico en su estructura dramaturgica, y en su compleja dimensión plástica y actoral.

El laboratorio evidenció cuanto el muñeco puede realizar acciones en situaciones extremas, (viajar en globo) incrementando las construcciones metafóricas y las posibilidades de juego de los actores. En otros aspectos como el de la producción gestual, el muñeco es limitado. En ese ámbito, otra paradoja. Esos límites le otorgan una riqueza importante, como sucedió con nuestro muñeco neutro. Pues el podía liberar significados, sin estar preso de características humanas definidas.

La elaboración de una acción ejecutada por el muñeco, nos coloca delante de un acontecimiento estético específico del teatro de animación. El objeto animado puede realizar a partir de un comando del actor, una acción determinada (camina por el desierto y descubre el avión accidentado), estas acciones se constituyen en actividades bien próximas al ejercicio de su condición material. No obstante, otras acciones (se conmueve), abre un procedimiento de mayor riqueza a los ojos del actor. En este caso es la acción y el contexto de la acción y los otros elementos relacionados a su

escritura, los que evocan (hablan por) el aparente “universo interior” del muñeco. El actor vivencia ese proceso de construcción de las emociones en sí, en su universo interior. El significado último de esa emoción, su codificación, es trasladada al muñeco. Lo que resulta rescatable para nuestros propósitos es el hecho de permitirle al actor que elabora personajes en sí, valorizar los procedimientos de escritura de las acciones en un objeto externo a él y las calidades que estas adquieren. La acción como recorte sintético, acción-gesto y la acción como estímulo desde otros objetos o materiales.

Las prácticas en el laboratorio, nos permitió también observar la riqueza en el trabajo del actor, cuando este participa de la escena, representando un personaje y realizando su tarea de manipulador de muñeco. El actor las produce en su imaginario, y las reproduce en función de un otro independiente física y emocional. Obligando al actor a disociar procedimientos corporales y mentales en la producción de las acciones y gestos del muñeco y del personaje en correlato (aviador). El objeto animado, obliga al actor a separar y sintetizar al extremo posible la esencia de esa acción y del gesto que evoca una conducta emocional. Así, colocada en el muñeco que amplifica sus signos, y los re-semantiza, en el contexto de las relaciones con otros elementos de la escena. Dominio técnico especialmente útil para el actor contemporáneo, en la medida en que ésta se implemente de manera integral. Se convierte en un espacio de atención especial por la complejidad de esa producción evocativa.

En cuanto a eso, en el objeto se impone la síntesis y pureza de la acción y del gesto; la pureza del sentido de las emociones evocadas. Esta virtud expresiva del objeto animado, se evidenció, con mayor determinación en objetos con cualidades neutras, como nuestro personaje.

Cuanto mayores fueron las complejidades técnicas ganadas en el laboratorio, mayor la riqueza de este fenómeno. La elaboración de las acciones y gestos, como unidades mínimas de significados en el muñeco; permite al actor adquirir mayor conciencia del valor

y amplitud de esas construcciones. Hago eco de las preocupaciones de Chico Simões, cuando nos convida a una mirada al trabajo de mamulengueiros para testimoniar, cuanto de los elementos sistematizados por Stanislavski, se encuentran presentes. A partir de esta experiencia con actores de teatro y el lenguaje del teatro de animación acrecentaría que las investigaciones como las desarrolladas por Matteo Bonfitto, Renato Ferracini, entre otros, podrían ganar presencia en laboratorios de esta naturaleza. Independiente de las escogencias estéticas. Muchas de estas consideraciones están hace tiempo incorporadas en las prácticas de las investigaciones brasileñas. Cada vez más el teatro de objetos, de animación o de imágenes, abarca mayores espacios en el arte contemporáneo. Derriba límites y convida a los actores a compartir su universo. Sus contribuciones para los actores serían más amplias de las previstas.

Hoy en día los estímulos tecnológicos a los cuales esta sometido el actor del teatro de animación, son de una gran complejidad. Las opciones narrativas, también se amplían, estos hechos incrementan el interés de los actores por este lenguaje. De ahí la importancia de su preparación.

## Referências

- AMARAL, Ana Maria. *Teatro de Formas Animadas: máscaras, bonecos, objetos*. São Paulo: Edusp, 1991.
- \_\_\_\_\_. Teatro de Animação: boneco, figura ou formas animadas? In: *Móin-Móin: revista de estudos sobre teatro de formas animadas*, n. 1. Jaraguá do Sul: SCAR/UEDESC, 2005.
- EXUPÉRY, Antoine de Saint. *O Pequeno Príncipe*. Rio de Janeiro: Agir, 1994.
- STANISLAVSKI, Constantin. *A Construção da Personagem*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2005.
- SOBRINHO, Teotônio. “Reflexões sobre o ator no teatro de imagens”.

In: *Móin-Móin: revista de estudos sobre teatro de formas animadas*, n. 1. Jaraguá do Sul: SCAR/UEDESC, 2005.

PARENTE, José. “O papel do ator no teatro de animação”. In: *Móin-Móin: revista de estudos sobre teatro de formas animadas*, n. 1. Jaraguá do Sul: SCAR/UEDESC, 2005.

