Especialización en Teatro de Objetos, Interactividad y Nuevos Medios

Ana Alvarado (UNA)

“La Especialización en Teatro de objetos, interactividad y nuevos medios es una carrera de posgrado creada como espacio de formación privilegiado para artistas, docentes e investigadores. Tiene una trayectoria de doce años y está en constante actualización y transformación, siguiendo la dinámica intensa entre arte y tecnología que vivimos en el siglo XXI. Sus docentes son artistas que investigan y tienen mucha presencia en el medio artístico y universitario de nuestro país.

La carrera pone en diálogo a la producción artística con la investigación en el mismo campo y las diversas expansiones de este. Brinda una experiencia formativa de excelencia en el campo de la articulación de las artes entre sí, haciendo eje en el cruce entre las artes escénicas consideradas en sentido amplio con las artes multimediales y audiovisuales, a través de la noción de “objeto”. Aporta a quienes la cursan un saber técnico y multifuncional en aspectos performativos, objetuales, audiovisuales, electrónicos y multimediales. El objeto es referido, construido, puesto en escena y analizado en todas sus posibilidades escénicas: encontrado, esculpido, analógico en general, híbrido y virtual.

Nos proponemos que quienes se gradúan lo hagan con una producción artística atravesada por la experiencia de la cursada y una investigación asociada que ubique a su obra dentro de la dinámica cultural y social de su tiempo. Su cursada es de tres cuatrimestres con posterior presentación del trabajo final integrador.” [\[1\]](#)

Esto es lo que escribimos como texto de difusión de la carrera. Lo que no está acá es el camino que impulsó su creación.

El diseño de una carrera de posgrado ya era una aventura y en la primera década de este siglo estábamos además aventurándonos en diversos formatos de inclusión de las nuevas tecnologías en la puesta en escena y de pensamientos que reformulaban la tradición teatral en sus aspectos dramaturgicos y escénicos.

El Teatro de Objetos, nacido a fines del siglo pasado estaba mostrando una gran capacidad y ductilidad para sumarse a los cambios de la escena post dramática y performática. En mi caso yo tenía la experiencia de ver funcionar a quienes manipulan títeres y objetos y conocer sus condiciones para salir de sí y dar vida a algo (una cosa) mientras sostienen una entidad escénica en su propio cuerpo, o sea, disociarse y ser dos en la escena sin perder a ninguno.

Esta extraña definición es la que permite que la escena compleja o expandida les resulte una experiencia posible y cómoda. El teatro de objetos ha tenido desde sus orígenes la necesidad de un montaje de campos en el que el texto dramático no sea lo más relevante. Las imágenes, los cuerpos y los objetos construyen una nueva escena y definen nuevos emplazamientos.

Por estas razones y algunas otras, nuestra Especialización se denomina en primer lugar Teatro de Objetos. Pero... su título tiene otros dos conceptos fundamentales y que se actualizan constantemente, lo interactivo y los nuevos medios. En un país como el nuestro con un importante movimiento cultural, las formas híbridas del arte exceden en cantidad a las que pueden encerrarse en las categorías del Siglo XX. Y seguirán cambiando e interperándose.

La escena que propone abordar e investigar esta carrera se puebla de “cosas” que pueden ser manipuladas o no en escena y de cuerpos humanos reales o virtuales. Cuerpos actuantes, objetos, autómatas, instalaciones interactivas, dispositivos multimediales, sonoros y lumínicos, escenas de teatro, sombras, animación de títeres. Las posibilidades son muchas. El maridaje entre la tecnología y la escena siempre es positivo cuando el espectáculo asume el encuentro como parte de su dramaturgia y de su partitura y lo vuelve inexorable.

La carrera acompaña los cambios que el arte va produciendo en varios aspectos. Se entrena, se construye, se instala, se actúa, se estudia y se piensa. Se trabaja fuertemente cómo convertir en pensamiento, reflexión y análisis crítico los procesos artísticos. Son tres cuatrimestres muy activos.

Los grupos se conforman con artistas de diversos lenguajes: visuales, audiovisuales, multimediales, performáticos, teatrales, sonoros y quienes investigan en todos esos campos. Varios de quienes los integran vienen de otros países. La pandemia nos dejó muchos recursos más para trabajar en grupo en modo presencial y en plataformas sincrónicas.

El cuerpo docente, Jorge Crowe, Carolina Ruy, Javier Swedzky, Emiliano Causa, Silvia Maldini, Eli Sirlin, Marcelo Martínez, Daniela Lucena, Liliana B. López, Andrea Sosa, Sebastián Pascual, Ana Alvarado, en un 85% viene acompañando el proceso de esta carrera desde sus inicios, es un equipo compacto y con mucha experiencia profesional en sus áreas de trabajo.

Sabemos que nuestra carrera es singular y precisa que quienes se inscriben tengan muchas ganas de probar, experimentar y de trasladar esta experiencia a su obra futura.

A lo largo de los años los trabajos de graduación, TFI (Trabajo Final Integrador) han sido de una gran diversidad de propuestas. Performances interactivas con participación del espectador, auto ficción en entornos audiovisuales, performance con instrumentos musicales objetuales, obras teatrales, instalaciones visuales interactivas, teatro de sombras y multimedia, instalaciones objetuales, teatro de títeres e incluso un extenso y profundo trabajo teórico que ubicó lo vivido en la carrera dentro del campo del teatro contemporáneo.

Esperamos que la cohorte 2023 disfrute una excelente cursada y esperamos a quienes se interesen en la próxima.

NOTAS

[\[1\]](#) Fue reconocida por CONEAU Resolución Ministerial 1807/13.