

**LA HUMANIDAD EN TIEMPO DE GUERRA EN LA ESCENA  
CONTEMPORÁNEA DE LAS MARIONETAS:  
“ánima” de lo desanimado\***

**HUMAMITY IN TIME OF WAR IN THE CONTEMPORARY SCENE OF THE  
PUPPETS: “soul” of the discouraged**

**A HUMANIDADE EM TEMPOS DE GUERRA NA CENA CONTEMPORÂNEA  
DAS MARIONETES: “alma” disso desanimado**

**L’HUMANITE EN TEMPS DE GUERRE SUR LA SCENE MARIONNETTIQUE  
CONTEMPORAINE: « anima » du desanime**



## Hélène Beauchamp\*\*

Universidad de Toulouse 2 Jean Jaurès, Francia.  
Correo electrónico: helene.beauchamp@wanadoo.fr

Revista Corpo-grafías: Estudios críticos de y desde los cuerpos / Volumen 3 – Número 3 / Enero – diciembre de 2016 / ISSN 2390-0288 / Bogotá, D.C., Colombia / pp. 32-47.

**Fecha de recepción:** 1 de septiembre de 2015

**Fecha de aceptación:** 30 de octubre de 2015

**Doi:** <https://doi.org/10.14483/cp.v3i3.12402>

**Cómo citar este artículo:** Beauchamp, H. (2016, enero-diciembre). La humanidad en tiempo de guerra en la escena contemporánea de las marionetas: «ánima» de lo desanimado. *Revista Corpo-grafías: Estudios críticos de y desde los cuerpos*, 3(3), p-p 32-47 / ISSN 2390-0288.

**\*Artículo de investigación:** El presente artículo deriva de los trabajos llevados a cabo en el programa 2016-2020 del grupo de investigación LLA-CREATIS de la Universidad Toulouse-Jean Jaurès (Francia), con acreditación nacional EA4152.

\*\*Profesora titular de Literatura Comparada de la Universidad Toulouse Jean Jaurès y miembro del grupo de investigación LLA-CREATIS de la misma universidad. Es autora de una tesis de doctorado en Literatura Comparada, titulada *La Marioneta, la conciencia crítica y el laboratorio del teatro. Usos teóricos y escénicos de la marioneta entre los años 1890 y 1930* (Francia, España, Bélgica), de próxima publicación por el Instituto Internacional de la Marioneta (colección “Mientras tanto”), en una versión revisada. Se interesa en particular por los textos y la dramaturgia del teatro de marionetas, sujeto sobre el cual publicó numerosos artículos así como el libro *Alain Recoing. La marioneta o “yo es otro”* (THEMAA, 2009). También codirigió los libros colectivos *Marionnette corps-frontière [Marionetas cuerpos-fronteras]* (Artois Preses Université, 2016) y *Les Scènes philosophiques de la marionnette [Las Escenas filosóficas de la marioneta]* (Instituto Internacional de la Marioneta / Mientras tanto, 2016). Trabaja actualmente en los teatros de actualidad y propaganda en tiempos de guerra en el siglo XX.



## Resumen

Este artículo se interroga sobre las modalidades de la representación de la guerra mediante marionetas u objetos en la creación teatral contemporánea, a partir de un corpus de varios espectáculos europeos: *Kamp* y *La Gran Guerra* de la compañía neerlandesa *Hotel Modern*, que evocan respectivamente los campos nazis de exterminio y la primera guerra mundial, *Zanjas* de la compañía francesa *Zapoï* y el trabajo más antiguo, pero fundador del georgiano *Rezo Gabriatze: La Batalla de Stalingrado*. El enfoque es particular: más que analizar la representación escénica de la violencia, se trata de reflexionar sobre la noción de “animación”, propia del teatro con marionetas, para mostrar en qué los procedimientos específicos de manipulación de las figuras marionéticas en estas creaciones hacen de la guerra el lugar de una dialéctica entre una humanidad “desanimada” y la persistencia de un “ánima” en la misma vida de los objetos y la materia.

**Palabras clave:** marioneta, objeto, materia, teatro, guerra, animación, desanimado.

## Abstract

This article questions about the modalities of war representation throughout puppets or objects in the contemporary theatrical creation, starting from a corpus of several European shows: *Kamp and The Big War* by the Netherlands Company *Modern Hotel*, which evoke respectively the extermination Nazi camps and the first World war; *Zanjas* of the French company *Zapoï* and the older founder of the Georgian *Rezo Gabriatze: The Stalingrado Battle*. The focus is particular: rather than analyzing the scenic representation of violence, it is a reflection on the notion of “animation”, which belongs to the theater of puppets, to show the specific procedures of the puppets figures in this creations, making of the war the place for a dialectic between the “discouraged” humanity and the persistence of a “soul” in the same life of the objects and the matter.

**Keywords:** puppet, object, matter, theater, war, animation, discouraged



## Resumo

Aqui nos interrogamos nas modalidades da representação da guerra por meio das marionetes ou objetos da criação teatral contemporânea a partir de vários espetáculos europeus: Kamp da companhia neerlandesa Modern Hotel que evoca respectivamente os campos de exterminação Nazi e a Primeira Guerra Mundial, Zanjás da Companhia francesa Zapoï e o trabalho fundador e o mais antigo do georgiano Revaz Gabriatze: La Batalla de Stalingrado. O foco é particular: Além de analisar a representação cênica da violência, tenta meditar sobre a noção de “animação”, característica do teatro com marionetes, onde mostrar como os procedimentos específicos de manipulação das figuras fazem da guerra o lugar de um dialético entre uma humanidade “desanimada” e a persistência de uma “alma” na vida mesma dos objetos e a matéria.

**Palavras-chave:** marionete, objeto, matéria, teatro, guerra, animação, desanimado.

## Résumé

Cet article s’interroge sur les modalités de la représentation de la guerre avec des marionettes ou des objets dans la création théâtrale contemporaine à partir d’un corpus de plusieurs spectacles européens : Kamp et La Grande Guerre de la compagnie néerlandaise Hotel Modern, qui évoquent respectivement les camps d’extermination nazis et la première guerre mondiale ; Tranchées de la compagnie française Zapoï et le travail plus ancien mais fondateur du Géorgien Rezo Gabriatze avec La Bataille de Stalingrad. L’angle de vue est particulier : plus que d’analyser la représentation scénique de la violence, il s’agit de réfléchir à la notion d’ « animation », propre au théâtre avec marionettes, pour montrer en quoi les procédés spécifiques de manipulation des figures marionnettiques dans ces créations font de la guerre le lieu d’une dialectique entre une humanité « désanimée » et la persistance d’une « anima » dans la vie même des objets et de la matière.

**Mots clés:** marionnette, objet, matière, théâtre, guerre, animation, désanimé.



Kamp. © Herman Helle

La guerra es uno de los espacios de la deshumanización. Su representación en un escenario resulta problemática desde el punto de vista material, ético y político; ¿cómo representar al gentío, los ejércitos, los combates, la violencia, la muerte en acción, la propaganda, la derrota? En la creación escenográfica contemporánea, esta representación halla una vía singular en las marionetas, ya sean de gran tamaño manipuladas a la vista, de trapo, de cartón o de arcilla, ya sean efigies en miniatura que se desplazan y destruyen conjuntamente y que, sobre un espacio escénico, encarnan algo que no seríamos capaces de mirar, algo que no se podría representar con actores, porque se correría el riesgo de caer en un exceso guiñolesco, cómico o insostenible. En los escenarios contemporáneos se ven marionetas junto a actores, cantantes o sus manipuladores, para representar a la humanidad en tiempos de guerra. Ciertas «cualidades» favorecen que la representación con marionetas traspase fronteras físicas y éticas que un cuerpo de carne y hueso no podría superar, como sugiere la escenificación en miniatura del campo de Auschwitz-Birkenau en *Kamp*, de la compañía holandesa Hotel Modern. Tanto las figuritas de plástico, tela y cartón de Hotel Modern en *Kamp* (2004, «Campo») y *La Grande Guerre* (2001, «La Gran Guerra»)¹ como los títeres de arcilla condenados a una vida efímera en *Tranchées* (2011, «Trincheras»), de la compañía francesa Zapoï², o los animales simbólicos de Rezo Gabriadze en su espectáculo fundacional

*Canto por el Volga o La batalla de Estalingrado* (1997)³, están protagonizados por marionetas que acuden en sustitución de cuerpos humanos y encarnan algo que se podría considerar propio de la obra destructora de la guerra: la desfiguración y la mutilación de los cuerpos, así como la «desanimación» del ser; la aniquilación de alma y espíritu en la mecánica deshumanizadora del combate, el lavado de cerebro de la propaganda o, simplemente, el sufrimiento.

Estas creaciones⁴, en las que me basaré para reflexionar sobre el «ánima» de esa humanidad desanimada, aprovechan la desviación que ofrecen las marionetas para plantear al revés lo que se supone que constituye la esencia y la magia de este arte escénico, esto es, la animación del objeto o de una figura inanimada para darle vida. Aquí, al contrario, se da muerte a las marionetas y se evocan fantasmas para devolverlas a la tierra primordial de una forma más lograda. Más allá de las modalidades de la desfiguración y de la desanimación del cuerpo de las marionetas en guerra⁵, quiero interrogarme sobre la forma en que se escenifica en el teatro de títeres la vida de las almas, así como las emociones y la sensibilidad, mientras se procede en paralelo a la deshumanización de las figuras. El uso del video, la dramatización de

3 Rezo Gabriadze es un artista visual y marionetista georgiano, director del Teatro de Marionetas de Tiflis. Su *Canto por el Volga o La batalla de Estalingrado* se creó para el Festival de Avignon de 1997 (traducción al francés de André Markovitz) y estuvo de gira los años siguientes por Francia. Para informarse sobre este espectáculo se pueden consultar las declaraciones de Rezo Gatriatze en los archivos del sitio web del Théâtre National de Bretagne (en francés): [http://www.t-n-b.fr/fr/saison/chant\\_pour\\_la\\_volga-267.php](http://www.t-n-b.fr/fr/saison/chant_pour_la_volga-267.php). Véanse igualmente los recortes de prensa de la época, también en francés: <http://www.humanite.fr/node/163032>, <http://next.liberation.fr/culture/1996/04/26/theatre-le-caucasien-gabriadze-exile-a-dijon-y-presente-son-chant-pour-la-volga-ou-ses-marionnettes-167770>. Consultados el 11-09-2015. Para este artículo, he trabajado con una grabación en video del espectáculo completo en ruso.

4 Hay que ubicarlas en una constelación de producciones de marionetas dedicadas a la guerra, por ejemplo, en el caso de Francia: *Le Mioche* de la compañía AMK (2003, sobre los niños-soldados), *Ecris-moi un mouton* de la compañía Arnika, trilogía teatral acerca de los vínculos entre Francia y Argelia, cuya primera parte, *Le Passé*, está dedicada a la guerra de Argelia. La compañía Ches Panses Vertes prepara para 2017 una creación sobre la guerra de 1914-1918, *Une tache sur l'aile du papillon*, con una marioneta digital (un niño psicótico dialoga con su alucinación, un soldado de la primera guerra mundial).

5 Ya lo abordé ampliamente en mi ponencia de Bruselas, acerca de Hotel Modern.

1 La compañía holandesa Hotel Modern hace en la actualidad giras por todo el mundo con su trabajo, especialmente con sus dos creaciones dedicadas a sendas guerras mundiales. He abordado la cuestión ética de la representación de la barbarie guerrera en *Kamp* y *La Grande Guerre* en una ponencia, «Le corps en guerre sur la scène d'Hotel Modern autour de La Grande Guerre et Kamp» en la Universidad Saint-Louis de Bruselas, el 8 de mayo de 2015, pendiente de publicación. El sitio web de Hotel Modern (en inglés y holandés) ofrece una presentación bastante completa de sus creaciones, junto con una revista de prensa que permite entender lo que implica recibir espectáculos de ese tipo. <http://www.hotelmodern.nl>. Consultado el 11-09-2015.

2 Se puede descargar el dossier del espectáculo *Tranchées* desde: <http://compagniezapoï.com/tranchées/>. Consultado el 11-09-2015. Quiero expresar desde estas líneas a la compañía Zapoï mi profundo agradecimiento por haberme proporcionado documentación fundamental sobre *Tranchées*.

las relaciones entre las figuras y sus manipuladores-verdugos-cuidadores, los desdoblamientos de los títeres, o simplemente la materia con que se da forma a esas marionetas destinadas a ser destruidas, son ventanas del alma que se abren en el corazón mismo de la desanimación, aunque sean efímeras.

## Los cuerpos «desanimados»: ¿animación o manipulación?

El teatro de marionetas o de objetos puede relacionarse con lo inanimado de dos formas principales, dos modalidades de «animación». La más clásica y «teatral» consiste en hacer que el objeto se mueva provocando la impresión de que posee vida propia. Esta sensación de que el objeto tiene la capacidad de moverse es un signo de voluntad y, en consecuencia, de alma, que gusta, fascina y divierte en el teatro de marionetas. La segunda modalidad, presente sobre todo en el ámbito contemporáneo, consiste en mantener las figuras en su estado de objeto sin buscar especialmente la ilusión de que tienen vida o pensamiento propios, sino tomándolas por lo que son: objetos que simbolizan, representan o presentan, lo que sitúa a algunas creaciones contemporáneas en la frontera entre el teatro y la instalación<sup>6</sup>.

No se puede elegir entre estas modalidades, porque la mayoría de los artistas juegan con el límite entre el objeto muerto y el objeto vivo, entre la simple «manipulación» de objetos y su «animación». Esta frontera nos interesa, porque es especialmente visible en la representación

<sup>6</sup> Artpress 2. La marionnette sur toutes les scènes, n° 38, août-sept-oct 2015, dirigido por Carole Guidicelli y Didier Plassard, donde varias aportaciones demuestran la permeabilidad entre la escena teatral y la escena plástica.

de los cuerpos en guerra. ¿Cómo se hiere, destruye o desanima a una marioneta? En busca de una respuesta, se puede comparar el trabajo de las compañías Zapoï y Hotel Modern.

En 2011 y 2014, Zapoï trabajó en dos creaciones dedicadas a sendas guerras mundiales. La primera, *Tranchées* (2011), de la que nos ocuparemos aquí<sup>7</sup>, hace revivir a los *poilus*, los soldados franceses de la primera guerra mundial. El personaje de la Muerte invoca, ante sus jóvenes manipuladores ignorantes que la llaman «Abuela», a los fantasmas de soldados caídos en la gran matanza, cuyas almas —y cuerpos— toma al son de la nana de una caja de música cuando su destino toca a su fin. Por la obra desfilan escenas dedicadas a varios aspectos de la Gran Guerra: por supuesto los combates (obuses, gas) y la vida miserable en las trincheras, pero también la propaganda y la instrucción militar, los soldados coloniales, los desertores, etcétera. Estas escenas encuentran continuidad en la manipulación de la arcilla, que es a la vez el barro de las trincheras y lo que forma el cuerpo humano primordial, en este caso condenado a la destrucción.

Los marionetistas de Zapoï usan en la primera parte del espectáculo una manipulación de naturaleza «teatral», en la medida en que las figuras están realmente animadas y se convierten en personajes dotados de palabra y personalidad. Primero entra y se dirige al público la Muerte, una marioneta grande que se manipula con una varilla colocada en la base del cuello, y cuya mano

<sup>7</sup> El otro espectáculo, *Les Malgré eux*, está dedicado a los «Malgré-Nous» («A nuestro pesar», n. de la t.), habitantes de Alsacia y Mosela integrados a la fuerza en el ejército alemán, la Wehrmacht. En este caso se trata sobre todo de describir la imposición del sistema ideológico nazi, más que de representar la guerra en sí, motivo por el que me he concentrado en *Tranchées*.

izquierda es la del marionetista, situado a su espalda. La Muerte se retira para dejar paso a Lucien Gaston, soldado de segunda clase, que habla desde la trinchera. Lucien Gaston es una marioneta de mesa, pequeña y de aspecto muy distinto. Se trata de una silueta de arcilla fresca, plana, pero a la que el manipulador da vida gracias a la varilla que tiene tras la cabeza y a la flexibilidad del barro, que permite mover ligeramente sus miembros. La forma del espectáculo *Tranchées* corresponde por tanto al teatro de marionetas. En este caso, la «manipulación» en el sentido técnico del término quiere ser «animación», busca dar a las marionetas un «alma», un pensamiento, una voluntad, una memoria, emociones. La representación, a continuación, propone diversas modalidades de «desanimación» de las figuras, de las cuales la más impactante es la maleabilidad de la arcilla, que se destruye y moldea a gran velocidad. Por eso el gesto inaugural del marionetista consiste en hincar la silueta plana de Lucien Gaston en el extremo de una varilla, mientras el soldado habla de su angustia, para luego retirarse a la oscuridad dejando a la marioneta de arcilla suspendida, con el cuerpo como atravesado por una bayoneta. Del mismo modo, en la agonía de un soldado africano que cree oír el caminar de los elefantes de su tierra mientras crece el estruendo de la artillería, los manipuladores que movían las cabezas de arcilla de sus dos compañeros de armas se retiran, mientras el herido sigue delirando. El marionetista se ausenta, deja morir en paz a su marioneta, renuncia a animarla como se renuncia a tratar a un moribundo. Esas escenas de «desanimación» recuerdan *La batalla de Estalingrado* del georgiano Rezo Gabriadze. Su *Canto por el Volga*,

obra verdaderamente pionera, está repleto de hallazgos que permiten hacer una representación metonímica, enormemente simbólica y emocionante de la guerra en miniatura. En una de las escenas aparece un soldado tumbado en la nieve, una marioneta de hilos fijados a la rama de un árbol. Una mano invisible los va desatando delicada y progresivamente, mientras él sueña y muere. En tiempos de guerra, la manipulación en el teatro de marionetas consiste tanto en dar muerte como en dar vida a los objetos, invirtiendo el gesto original del marionetista.

La manipulación en el trabajo de Hotel Modern responde a una modalidad muy distinta, que remite de forma más explícita a la guerra como mecánica de destrucción anónima, donde lo humano no está ni tan siquiera «animado» para ser después «desanimado». La designación de «teatro de marionetas» se aplica con dificultad al trabajo de Hotel Modern. Los «operarios» —como los llama la compañía— colocan y desplazan las figuras, a menudo agrupadas, sobre una especie de alfombrillas que los maquinistas sitúan unas junto a otras para representar una muchedumbre.



La sensación de vida que ocasionalmente se desprende de las figuritas no se debe casi nunca a su movimiento, sino, como veremos, al trabajo de la cámara. En *Kamp* no hay palabra ni diálogo, cosa que los artistas reivindican como un distanciamiento con la teatralidad: «They don't speak because then it would be too much like a puppet show» [No hablan porque se parecería demasiado a un espectáculo de títeres, n. de la t.]<sup>8</sup>. Respecto de *La Grande Guerre*, los soldados nunca se manipulan con objeto de darles animación, sino que los sitúan en la línea de tiro de los obuses y se ven lanzados por los aires, amontonados, despedazados. Tampoco se emplea la palabra como instrumento de animación, pues la voz está en *off* y tan pronto lee la carta de un soldado como el extracto de una novela, sin relación directa entre las figuras desplazadas y las grabadas. En este juego de figuritas no se puede hablar propiamente de «personajes». En el caso de *Hotel Modern* es más adecuado hablar de «operarios», «agentes» o «maquinistas», antes que de «marionetistas». Lo que destaca en su actuación, más que el teatro de marionetas, es la maqueta escogida.

Así pues, estas compañías ofrecen dos vías distintas de representación de la guerra con cuerpos marionéticos: una, teatralizada, basada en la animación y la encarnación; otra que se aleja de la teatralidad para dirigirse a la instalación. No obstante, cabe destacar que cuanto más nos acercamos a la representación de los combates y la violencia, más nos alejamos de una teatralidad de la animación para ir hacia las elecciones radicales de *Hotel*

*Modern*. Así, en las escenas estrictamente militares de *Tranchées*, los *poilus* son figuras planas de arcilla, todas iguales. En una larga secuencia al son de la artillería, esos cuerpos de barro salen disparados por los aires, quedan desmembrados y aplastados en una montaña de arcilla para terminar amasados por la mano que los animaba al principio. Parece que, cuanto más nos acercamos al corazón de la violencia, de la realidad del combate o de la exterminación, menos cabida tiene el «teatro de marionetas» y «la animación» parece más una utopía. Lo «desanimado» invade el espacio escénico, la mecánica destructora de la máquina de guerra transforma el escenario en una fábrica de matar y, retomando la expresión de Ubú, en «máquina de descerebrar». ¿Qué pasa luego con las almas? La marioneta, ¿cómo se hace cargo de la representación, de la errancia o de la desaparición del «ánima»?

## Las almas errantes

Estos espectáculos nos dicen que en la guerra las almas se pierden, y esa pérdida queda dramatizada por el trabajo en la materia y los objetos. ¿Por qué se pierde el alma? Porque morimos o perdemos el juicio, pero también porque nos lavan el cerebro con la propaganda o con la instrucción militar, a la que *Tranchées* dedica una escena de «descerebramiento», escalofriante y cómica, dedicada a la instrucción de los «soldados negros». Quien da las consignas es un general manco formado tan solo por un busto de barro vestido con un uniforme raído, cuya cabeza se manipula a la manera de un *muppet* con una boca enorme. Antes de cederle la

<sup>8</sup> Pauline Kalker (miembro de *Hotel Modern*), citada por Annerick de Jong (12 nov. 2015), «“It's crass to deny the existence of the gas chambers”. *Hotel Modern* portrays Auschwitz with thousands of tiny puppets » [-“Sería una grosería negar la existencia de las cámaras de gas”. *Hotel Modern* retrata Auschwitz con miles de muñequitos].

palabra, el manipulador le agranda la boca con la cuchilla que sirve para trabajar el barro y le hace declamar las vocales, dando inicio a la máquina de «instruir» que, en este caso, explica cómo hablar «al estilo negrito» con los soldados procedentes de las colonias. El general traga un vaso tras otro, con lo que el agua corre por el barro y deforma su rostro hasta el extremo de que termina, literalmente, «perdiendo la cabeza». La escena prosigue usando esa cabeza inestable, que cae, se deforma y que el marionetista remodela someramente y recoloca todo el rato sobre el tronco, de forma que ese *muppet* instructor sigue soltando su discurso racista. Es la versión ubuesca del descerebramiento militar.

De modo más amplio, el alma se borra cuando a un ser se le niega su humanidad. En *Kamp*, Hotel Modern representa esa desaparición a través de los rostros de los deportados, trabajados «en hueco». Las caras blancas, como de fantasma, tienen oquedades que figuran la boca y, más que ojos, dos órbitas, lo que presta a las figuras una expresión aturdida que suprime la mirada, «ventana» o «espejo» del alma, como se dice en lenguaje popular y literario.

Sin embargo, en un espectáculo de marionetas o de figuras, la cuestión de la mirada se plantea de otro modo. Aunque tenga ojos pintados en la cara, una marioneta no tiene mirada propiamente dicha. Se la presta el movimiento que se le imprime, la dirección de la cabeza, en una palabra, la animación que se le da o que no se le da. El movimiento que se da a las figuras de *Kamp*, lo que crea la verdadera ausencia de mirada, la huida del alma, es más bien una «antianimación»: no

una inmovilidad pura, sino un movimiento que muestra que lo que controla el cuerpo ya no es el espíritu, sometido ahora al régimen de las «cosas». Al principio de la presentación se ve largo rato el cuerpo de tres ahorcados balanceándose, por pura inercia, después de que la mano del operario retire el taburete. Más allá, en una secuencia insostenible, un cuerpo apaleado a muerte se sacude por el efecto de los golpes. En este caso, el movimiento no es un «espejo del alma», sino síntoma de su desaparición.

La compañía Zapoï ha decidido encarar la pérdida del alma de manera literal, hasta el extremo de que la errancia del alma de un soldado se convierte en uno de los hilos conductores de la acción. Tras la masacre de as figuras de barro, de la tierra informe se eleva una casaca vacía que parece buscar algo, se vuelve hacia un actor y le pregunta: «Oye, ¿no habrás visto mi cuerpo? [...]»





Kamp. © Herman Helle

Soy el alma del soldado desaparecido. Estoy buscando mi cuerpo». La Muerte se lo lleva luego estrechándolo contra su pecho, como a un niño. La animación de la chaqueta vacía representa a las almas errantes de los muertos de guerra, a la manera del «soldado desconocido». Más adelante, los marionetistas sacan de una bolsa un muñeco articulado de madera, desnudo. Se entiende rápidamente que ha perdido la razón y que es un desertor, un «joven hallado desnudo y vagabundo. Se quejaba de dolor de cabeza. [...] Amnésico, desequilibrado, con síntomas claros de *delirium tremens*». La manipulación de este personaje se hace en volandas, se le desplaza por un hilo o por los aires, lo que es otro modo de sugerir que ya está fuera de la humanidad. Condenado a muerte por desertión, finalmente su alma –la casaca– se une a él y se hunde en el mismo recipiente lleno de arena que ya se tragó al hombre de madera.

Las opciones de desdoblamiento y figuración múltiple que ofrece la marioneta dan lugar a una encarnación «ingenua» de elementos simbólicos y metafóricos que logran que el alma esté presente, que se haga visible como en los retablos de iglesia o los misterios medievales. *La batalla de Estalingrado* termina con una imagen comparable del alma. Al final de este espectáculo en el que los animales encarnan las emociones humanas y el patetismo, una hormiga avanza con

dificultad por la nieve, con las antenas temblorosas: está moribunda. Mientras se hunde, una escala de madera se alza lentamente y sube a las alturas. En sus peldaños hay una hormiga de menor tamaño, que se aferra y resiste... El envoltorio corporal de la hormiga desaparece bajo la nieve, pero su alma sube al cielo por una escala<sup>9</sup>, a imagen de la elevación del alma de los personajes en algunos espectáculos religiosos, representada por una figura en miniatura<sup>10</sup>. La escenificación de la guerra orquesta la errancia y la eliminación de las almas, su «desanimación» tanto en el sentido mecánico como espiritual. La impresión que deja en el espectador, sin embargo, no se restringe solo a la constatación de esa pérdida. Los diversos dispositivos de distanciamiento –presencia visible de los operarios, video en Hotel

<sup>9</sup> En Tranchées, vemos una «escala para el alma» parecida, cuando el hombre de madera sube tras su ejecución antes de ser desmembrado y reducido definitivamente a la inmovilidad.

<sup>10</sup> En la *Passion* representada a principios del siglo xx por el teatrillo de las pupi siciliani (marionetas sicilianas de hilos) de la familia Grasso se mostraba el alma de Judas saliendo de su boca en forma de un Judas en miniatura (Mc Cormick y Patrasik, 1998).

Modern, modelado de las figuras de barro en el escenario en *Tranchées*— indican, sin lugar a dudas, que esos dispositivos se han preparado con sumo rigor y esmero. Más allá de lo que se representa en el escenario, la relación entre los artistas, las figuras y el público constituye otro plano de animación, un lugar donde el alma perdida de los soldados o de los deportados podría encontrar refugio.

## El esmero y la fábrica de almas

El esmero que ponen los operarios en el tratamiento de las víctimas de guerra aparece como uno de los espacios posibles de la sensibilidad en el seno de la deshumanización. Las manos de los manipuladores, estén o no a la vista, estén enguantadas o desnudas, son las artífices de la destrucción de las figuras y también las que dan sepultura y mueven los cuerpos con gestos minuciosos<sup>11</sup>. Volvamos a *La Batalla de Estalingrado*, donde no se ven nunca las manos de los marionetistas, salvo en el momento en que la yegua Natacha, figura onírica, junto con su pareja enamorada, el caballo Aliocha, da luz a este canto trágico: tirada en el suelo, abatida por los disparos, exhala su último suspiro ante un Aliocha impotente.

<sup>11</sup> No sucede tanto en *La Grande Guerre*, donde las manos son casi siempre agentes de la gran máquina de guerra.

Entonces, en la luz, aparecen dos grandes guantes negros que la cubren suavemente de nieve y recolocan el aro que esta yegua, «artista circense», llevaba siempre alrededor, que ahora le permite desplazarse por el aire. Es el único momento en que Gabriadze renuncia a la técnica del «teatro negro»<sup>12</sup>, cuando se trata de dar sepultura a las marionetas. Al principio de *Tranchées*, la Muerte planta rosas en los montones de arcilla que fueron los cuerpos de los soldados, y al final del espectáculo los marionetistas cubren dulcemente al hombre errante con una caja de madera. La humanidad resurge en esos gestos de homenaje a las víctimas en los límites de la ficción, en un espacio intermedio que implica al espectador en el funeral.

<sup>12</sup> Sobre esta técnica de teatro de marionetas objetos, donde se oculta completamente al manipulador, («Noir (théâtre)», *Encyclopédie mondiale des arts de la marionnette*, 2009, pp. 497-498).

*Tranchées.* © Didier Crasnault



El otro aspecto en que interviene el esmero puesto en las figuras se halla en su origen, en su fabricación. En el caso de *Kamp*, según los miembros de la compañía, lo que salva al espectáculo de la indiferencia es el esmero que se ha puesto desde el principio para modelar y vestir minuciosamente a sus cientos de figuritas, y también el cuidado que ponen en cada gesto dentro de ese mundo en miniatura. A cada figurita que desfila por el campo, se lleva a las cámaras de gas o se mete en los crematorios se le ha dado una actitud, una postura e incluso un rostro distintivo dentro de la uniformidad de caras fantasmagóricas.

Para Pauline Kalker, «because they were all made with love, all these puppets of ours, we avoid the trap of cynicism» [Si evitamos la trampa del cinismo es gracias a que hemos confeccionado nuestros títeres con amor]<sup>13</sup>.

<sup>13</sup> Citado por Annerick de Jong, «Hotel Modern Portrays Auschwitz with thousands of tiny puppets», art. cit.

El colectivo francés DélitMaille, que crea instalaciones y videos a partir de objetos y personajes tricotados, ha tenido recientemente una iniciativa similar. Para la instalación de *Wool war one* (que podría traducirse como *Primera guerra lanar* o, como se ha escogido en francés, *El ejército de lana*), se han reunido 780 *poilus* en miniatura tejidos por todo el mundo, para presentarlos en varios lugares<sup>14</sup>. El mero hecho de que montones de voluntarios hayan confeccionado tantas figuras, y el esmero que ello implica, es de por sí una manera de rehumanizar a la muchedumbre anónima de los *poilus* integrándolos en una comunidad, la de las tejedoras (!), a escala mundial.

El alma de estos objetos y figuras destinados a la destrucción tiene también su origen en el principio, en el proceso de fabricación que marca una distinción clara entre el escenario de las marionetas y el escenario

de los actores, porque el espectador sabe que después de cada representación de *Kamp* o de *Tranchées* los objetos se remiendan, las docenas de siluetas se remodelan con paciencia en el barro. La fabricación de figuras es parte integrante del proceso de recepción de estos

<sup>14</sup> Esta instalación, que tiene sus fuentes en una colaboración con el Grand Palais de París, se presentó con ocasión de las Jornadas Europeas del Patrimonio los días 19 y 20 de septiembre de 2015. Estos soldaditos de lana, confeccionados por más de 500 tejedoras (y un tejedor) de todo el mundo, «regresaron» al Grand Palais para este acontecimiento. El dossier pedagógico se puede descargar en la siguiente URL: [http://www.grandpalais.fr/pdf/dossier\\_pedagogique/Dossier\\_pedagogique\\_Wool\\_War\\_One.pdf](http://www.grandpalais.fr/pdf/dossier_pedagogique/Dossier_pedagogique_Wool_War_One.pdf). Consultado el 11-09-2015.





*DelitMaille, Wool war one.*

espectáculos y los aleja de la demostración pura de la barbarie. La destrucción de los cuerpos, la pérdida de las almas, se sitúa así en el seno de un proceso más amplio de la vida de la materia, que parece dotar a estas figuras de otra vida no menos «animada».

### La materia «animada»

La materia de la guerra es la tierra, el barro, a veces la arena o la nieve como variantes. Presta su unidad a *Tranchées*, donde los cuerpos humanos son del mismo barro que la línea de frente. En *La Grande Guerre*, la

arcilla engulle a los *poilus* en terrones de tierra inmundos y pegajosos, y en *Kamp* representa los cuerpos de los gaseados amontonados. Los cuerpos a los que se ha dado forma adquieren un estado informe. Mientras avanza la función, el cuerpo de los soldados de *La Grande Guerre* se amontona hasta formar un montículo que, a medida que pasan las estaciones, se aplasta bajo la lluvia, se cristaliza bajo la nieve y al final no se distingue de otros montículos de tierra. Un cadáver enganchado en una rama pierde los miembros, uno a uno, y se une al polvo.

Más allá del horror de estas visiones, lo que sugiere cualquier teatro de objetos o de marionetas es que la materia tiene vida propia, lo que supone uno de los privilegios de este arte: poder escenificarla. La materia sobrevive al individuo, puede incluso presentarse como uno de los últimos cobijos del alma cuando el cuerpo se deshumaniza. El uso del video tanto en *Kamp* como en *La Grande Guerre*



sitúa al espectador lo más cerca posible de la materia, al mostrársela en un plano ampliado. El procedimiento es el siguiente: los manipuladores que desplazan las figuras llevan pequeñas cámaras fijadas a la cabeza u otras partes del cuerpo, provocan diminutos incendios, y filman la acción en tiempo real. De lejos, el público ve el campo en su conjunto o el teatro de la guerra mientras en la pantalla se proyectan detalles específicos de las escenas, grabados de cerca. De este modo, frente a la impresión general de deshumanización y la dificultad de identificación que tanto marca a los espectadores de *Kamp*, ciertos momentos se trabajan en video para acercarse a los cuerpos hasta donde resulta factible<sup>15</sup>. Una de las secuencias más impactantes es cuando los

*La Grande Guerre*. © Herman Helle

deportados entran en la cámara de gas. El aparato se acerca a una mujer que está desvestiéndose y muestra un cuerpo traslúcido, a través del cual se ven los alambres que conforman su estructura. Ese cuerpo se unirá a los demás gaseados, confeccionados por su parte en una arcilla sin transparencia. Antes de esa desanimación final, la cámara deja entrever esa imagen, que representa la vulnerabilidad extrema de esa figura femenina al tiempo que subraya, por la materia traslúcida y casi brillante de la que está hecha, que todavía está viva. De modo que, a través del trabajo de la materia, *Kamp* dosifica los escasos momentos en que aflora el alma de los deportados. Pero el final de la representación, que muestra el amontonamiento de una arcilla opaca por la que se pierde la cámara, no da lugar a ningún equívoco.

<sup>15</sup> En este sentido, Marion Chénétier-Alev subraya que la mano desproporcionada de los operarios que se ve filmada en primer plano en *Kamp* y *La Grande Guerre* «[rompe] el proceso de reconocimiento identificación que se ha aplicado en crear» («La vision en question. Vidéo et marionnette » in *Artpress 2. La marionnette sur toutes les scènes*, op. cit., pp. 24-28).

Es distinto en *La Grande Guerre*, donde la tierra se convierte en mantillo sustentado por la carne de los soldados. Los últimos planos muestran un montón de cadáveres sometidos al ciclo de las estaciones. Mientras el cadáver colgado del poste se despedaza más y más, el zumbido de la vida va imponiéndose. El manipulador planta en la tierra briznas de hierba cuya vitalidad se expresa con unos crujidos claramente audibles, y luego planta también árboles —ramitas de perejil—, hasta que la pantalla queda saturada de verde. Como guinda final, se oye un motor y un tractor pasa ante la cámara. Tras la dureza del espectáculo, este final resulta perturbador. Se puede interpretar como una forma de reponer a esos muertos en el ciclo más amplio de lo vivo y como una manera de darles sepultura, no plantando rosas como hace la Muerte en *Tranchées*, sino recreando la vida. Aquí reside la diferencia esencial entre *Kamp* y *La Grande Guerre*. Después de la guerra, la materia revive e integra a los muertos en sus ciclos. Después del gaseado, la materia también muere, pero se queda yerma.

Las artes de la animación, ya recurran a marionetas, figuras o robots, se mueven en el terreno privilegiado del surgimiento de lo vivo, pero también de su desaparición. La puesta en escena de efigies es tanto un teatro de la vida como un teatro de la muerte, como demostró mejor que nadie Tadeuz Kantor, sobre cuyo trabajo se sigue meditando en el mundo de los títeres<sup>16</sup>.

<sup>16</sup> Colectivo Surmarionettes et mannequins. Kantor, Craig et leurs héritages contemporains, Carole Guidicelli dir., Institut International de la Marionnette/L'Entretemps, Charleville-Mézières/Montpellier, 2013.

La guerra, que enfrenta a lo humano a la muerte de forma más acusada que en tiempos de paz, aparece como un objeto «representable» o al menos «figurable» en los escenarios de títeres, por encima de los motivos técnicos que puedan encontrar preferible un campo de batalla en miniatura antes que una reconstitución que, quitando los platós cinematográficos, es difícilmente realizable. La marioneta ofrece un lenguaje metonímico y metafórico que favorece la trasposición escénica de la realidad violenta de la guerra. Es más, su animación sugiere a los ojos del público cierta espiritualidad del mundo de los objetos y de la materia, cuyas «almas» parecen circular por el escenario, difuminarse, perderse para luego reaparecer en otros lugares, a imagen del manipulador que va prestando su propia alma para un brazo, una figura de tierra, un soplo de vida y, por supuesto, la imagen del espectador que acepta creer que la transparencia o el movimiento de un objeto es un signo de su espíritu.



*Kamp*. © Herman Helle

## Referencias

**Encyclopédie mondiale des arts de la marionnette. (2009).** Montpellier, L'Entretemps.

**Chénétier-Alev, M. (agosto-octubre 2015).** *La vision en question. Vidéo et marionnette.* En Guidicelli C. y Plassard D. (dir.) *Artpress 2. La marionnette sur toutes les scènes*, n° 38, , pp. 24-28.

**Guidicelli, C. (dir.)(2013)** *Surmarionnettes et mannequins. Kantor, Craig et leurs héritages contemporains*, Institut International de la Marionnette/L'Entretemps, Charleville-Mézières/Montpellier.

**Jong, A. (12 nov. 2005).** «“It's crass to deny the existence of the gas chambers”. Hotel Modern Portrays Auschwitz with thousands of tiny puppets» en *NRC Handelsblad*.

**Mc Cormick, J. y Patrasik, B. (1998).** *Popular Puppet Theatre in Europe, 1800-1914*, Cambridge, Cambridge University Press.

## Referencias web

### **Compañía Hotel modern:**

Sitio web de Hotel Modern: <http://www.hotelmodern.nl>.

### **Rezo Gabriatze:**

Archivos del sitio web del Théâtre National de Bretagne (en francés): [http://www.t-n-b.fr/fr/saison/chant\\_pour\\_la\\_volga-267.php](http://www.t-n-b.fr/fr/saison/chant_pour_la_volga-267.php).

<http://www.humanite.fr/node/163032>

[http://next.liberation.fr/culture/1996/04/26/theatre-le-caucasien-gabriatze-exile-a-dijon-y-presente-son-chant-pour-la-volga-ou-ses-marionnettes-\\_167770](http://next.liberation.fr/culture/1996/04/26/theatre-le-caucasien-gabriatze-exile-a-dijon-y-presente-son-chant-pour-la-volga-ou-ses-marionnettes-_167770).

### **Compañía Zapoï:**

Dossier del espectáculo *Tranchées*, URL: <http://compagniezapoi.com/tranchees/>.

### **Colectivo DélitMaille:**

Dossier pedagógico de “Wool War One”, URL:

[http://www.grandpalais.fr/pdf/dossier\\_pedagogique/Dossier\\_pedagogique\\_Wool\\_War\\_One.pdf](http://www.grandpalais.fr/pdf/dossier_pedagogique/Dossier_pedagogique_Wool_War_One.pdf).

