

Silvia Lenardón y Guillermo Martínez

Silvia Lenardón y Guillermo Martínez investigan en las diferentes posibilidades de montaje y técnicas, para derivar en el uso de una alfombra como escenario donde se cuentan las historias. Influído por el teatro de figuras y sombras más primitivos y el juego de los niños, la Compañía de Objetos Pingüinazo se encuentra en el cruce del teatro de objetos y la plástica. Su blog: <http://pinguinazo.blogspot.com>

Alexander Calder y nuestro teatro de objetos

Hablar de la influencia de Alexander Calder en nuestra obra, es hablar de un encuentro, o de varios. Cuando decidimos armar una obra de títeres, de teatro de objetos, o una performance con objetos, no sabíamos muy bien de qué hablábamos. Tal vez no lo sepamos hoy día, pero sí sabemos que la esencia de nuestro trabajo está en lo lúdico.

Con "El pingüinazo", pensamos en una alfombra como escenario. Cuando pensamos en el juego, pensamos en los niños. Cuando jugamos somos niños. Jugamos en cualquier parte pero nos sentimos más cómodos en el suelo. Allí desplegamos nuestros objetos que se parecen mucho a los juguetes. El suelo es el lugar más cómodo para jugar y cuando uno es un niño grande, una alfombra resulta un espacio más cómodo aún. Alexander Calder es un niño grande, un niño con canas y camisa roja de franela. Vocifera al presentar a sus personajes en su pequeño circo, los hace hablar. Ruge como un león enfurecido, mientras su mujer, Louisa James, pone discos en un gramófono, acompañando a Alexander con la atmósfera que genera la música. Ella no comparte el escenario, está a un costado atenta a la escena, cómplice, aunque no protagonista. Protagonismo de los objetos, juguetes, mecanismos en una fantástica ingeniería de lo artesanal. ¿Que pensarían su padre y su abuelo, importantes escultores aca-

démicos que representaban en bronce distintas personalidades, próceres de aquel lejano Estados Unidos?

En 1926 el joven Calder parte hacia París, capital del arte, participando del ambiente vanguardista de aquella época. Años más tarde traslada la magnificencia de lo escultórico, heredado de su padre y abuelo, ambos de nombre Alexander, al gran formato en sus estables, grandes figuras de hierro y acero emplazadas en el espacio urbano. Pero nuestro Alexander Calder siempre siguió siendo un niño, ese es su mayor mérito. Llena de color el espacio con formas indefinidas, a veces les pone nombres de animales y las pinta de colores estridentes, casi siempre elige los colores primarios, el negro y el blanco. Esos son los colores que más nos gustan. Se dice que Alexander inventó los móviles y que Marcel Duchamp le puso ese nombre, una vez de visita en su taller. Alexander es uno de los precursores del arte cinético. "Si todo funciona, un móvil es un trozo de poesía, que danza de pura alegría de vivir, y sorprende". Se pregunta por qué el arte tiene que ser estático y propone la escultura en movimiento.

Artistas amigos como Mondrian, Léger y Miró ejercieron una gran influencia sobre el pensamiento de Calder, pero pronto desarrolló sus propias ideas.

En este camino nos encontramos con nuestro teatro de objetos, con muchas influencias, siempre en busca de cosas nuevas, al menos para nosotros. Sin duda Alexander Calder junto con Oskar Schlemmer y la escuela de la Bauhaus forman parte de nuestras principales influencias. También están Joaquín Torres García y artistas contemporáneos de diferentes lenguajes artísticos. Nuestra obra es un camino donde visitamos amigos de distintas épocas y jugamos con ellos, pasamos por sus talleres, nos asomamos a su obra, dialogamos con ellos tratando de sintetizar con nuestro vocabulario sensaciones, vivencias, fantasías en clave de juego. Con la obra *El caldero circo* nos proponemos jugar con Alexander más que homenajearlo. ◀▶



Esos objetos deliciosamente inútiles...

Una entrevista con Chico Bicalho

La primera vez que me encontré con las criaturas de Chico Bicalho (www.kritteria.com) fue en casa de una amiga. Me las mostró y yo las admiré como objetos de diseño, aunque sin dedicarles demasiado tiempo. Hasta que su hijo mayor, asombrado de que yo no hubiese tenido el impulso de hacerlo, empezó a darles cuerda. Y entonces llegó la fascinación.

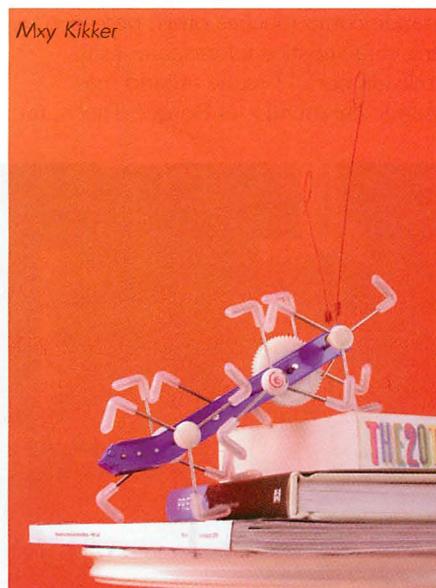
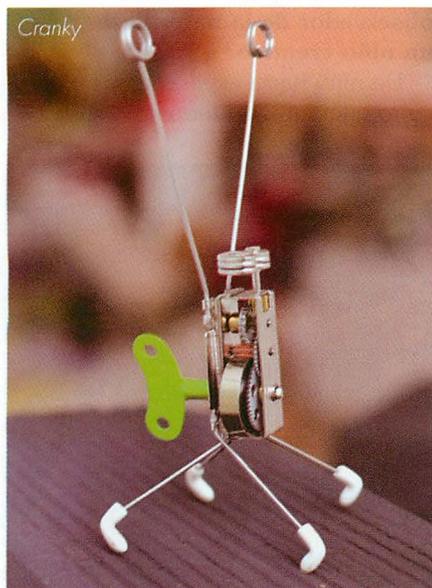
La fascinación tiene como ingredientes principales la curiosidad, el misterio y, en menor medida, el miedo. Utilizando sabiamente estos tres elementos en las dosis adecuadas podemos fabricar algo que produzca fascinación. No, no se emocionen: yo también ignoro la receta exacta. Pero he descubierto que la presencia de una criatura mecánica que se comporta como un ser vivo parece ayudar mucho.

Engaño o alucinación

Los autómatas tienen la cualidad de ser a la vez causa y efecto de una fascinación.

Nacen de la obsesión de sus creadores por atrapar aquello que no comprenden, por imitar la perfección de la naturaleza y reproducirla. Al mismo tiempo, provocan en quienes los contemplan la necesidad de hacerlos moverse una y otra vez para intentar entender el secreto que esconden. Es como observar repetidamente el truco de un prestidigitador, tratando de comprender cómo lo hace, sin dejar de sentir un asombro entusiasmado.

Al fin y al cabo, una de las acepciones que recoge el diccionario en la definición de fascinación es “engaño o alucinación”. Los autómatas más famosos de la Historia, aquellos que no sólo reproducían los movimientos animales y humanos sino que además alardeaban de reproducir sus funciones, tenían, finalmente, truco. Es el caso del “Pato con aparato digestivo” de Vaucanson, un pato de cobre formado por más de cuatrocientas piezas móviles que podía, entre otras cosas, batir sus alas, graznar, beber, comer grano y –supuestamente, y aquí estaba el truco– defecar.



Lara Meana

Es librera de vocación y por testarudez. Al frente de *El bosque de la Maga Colibrí* (www.elbosquedelamagacolibri.es) transmite su pasión, sensibilidad y buen entender a todo aquel que quiera dejarse sorprender por un libro hermoso