



EL ENIGMA DE LAS MUÑECAS DE PORCELANA EN LA OBRA DE TEATRO DE ANIMACIÓN *NON SERVIAM. LAS COSAS QUE NECESITAS EN UN SOLO LUGAR*

The Enigma of the Porcelain Dolls in the Animated Play Non Serviam: The Things You Need in One Place

Sofía Arévalo Reyes* 

RESUMEN

Este estudio indaga en el enigma surgido del empleo de muñecas de porcelana en la obra de teatro de animación chilena *Non serviam. Las cosas que necesitas en un solo lugar* (2023) de la compañía Teatro Boutique. La presencia de estas muñecas evoca una sensación ambivalente de cercanía y distancia, propiciando una exploración del valor simbólico de la figura de la muñeca, su función en la infancia y las impresiones inquietantes que puede generar. Dichas reflexiones sirven como punto de partida para examinar el uso específico de tres antiguas muñecas de porcelana en la obra animada mencionada y cómo se mantiene su misterio.

Palabras claves: enigma, muñecas de porcelana, teatro de animación, títeres.

ABSTRACT

This study delves into the enigma arising from the utilization of porcelain dolls in the Chilean animated theater production *Non Serviam: The Things You Need in One Place* (2023). The presence of these dolls evokes an ambivalent sense of proximity and distance, fostering an exploration of the symbolic value of the doll figure, its function in childhood, and the unsettling impressions it may elicit. Such reflections serve as a starting point for examining the specific usage of three antique porcelain dolls in the aforementioned animated play and how their mystery is sustained.

Keywords: enigma, porcelain dolls, animation theater, puppets.

1. Introducción

Las muñecas de porcelana cautivan a quienes las observan con su belleza, delicadeza y fragilidad. Sus angelicales rasgos, rostros simétricos y elegantes vestimentas encantan a la vez que generan un halo de misterio. La palidez de sus semblantes, las miradas penetrantes y la antigüedad de su estética suscitan una enigmática ambivalencia de sensaciones entre atracción y rechazo,

* Universidad de Santiago (USACH) y Universidad Metropolitana de las Ciencias de la Educación (UMCE). Santiago, Chile. Académica, profesora de literatura y actriz. Doctora en Filosofía, mención Estética y Teoría del Arte. Correo electrónico: Sofiarevalo9@gmail.com. ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-4206-6035>
DOI: <https://doi.org/10.15517/rk.v48i3.61921>

Recepción: 25/1/2024 Aceptación: 23/4/2024



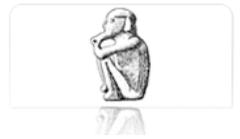
provocando inquietud, perturbación e incluso miedo en quienes interactúan con ellas. En un afán exploratorio de dicho fenómeno, este artículo analiza la presencia de muñecas de porcelana en la obra de teatro de animación¹ *Non serviam. Las cosas que necesitas en un solo lugar* (2023), primer montaje de la compañía Teatro Boutique², profundizando en el enigma que envuelve a estas figuras: la ambivalencia entre atracción y rechazo. Como se verá, la escena teatral amplifica este enigma, permitiéndonos sentir cercanía al interactuar con las muñecas a la vez que distancia al no comprender del todo su esencia.

Para ahondar en lo anterior, este artículo se divide en dos secciones. La primera revisa las implicaciones del uso de muñecas en la infancia. Además, explora cómo estas afectan futuras etapas de la vida. Por ejemplo, un reencuentro en la vida adulta con alguna muñeca conocida en la infancia puede provocar sensaciones contradictorias de atracción y rechazo. Así, esta primera parte analiza reflexiones en torno a la figura de la muñeca y teorías sobre sus efectos inquietantes, como lo ominoso de Sigmund Freud (1992) y el *uncanny valley effect* [efecto del valle inquietante] de Masahiro Mori (2012). La segunda sección se adentra en la escena del teatro animado, centrándose en la obra en cuestión. En esta, tres muñecas de porcelana cobran vida en el escenario gracias a la manipulación o animación humana³, lo que desencadena diversos efectos y amplifica el enigma que las envuelve. Se observa que la presencia de las muñecas de porcelana en esta obra genera cierta inquietud, pero también atracción, ternura e identificación en el espectador. Finalmente, se plantea que el análisis

¹ El teatro de animación, también conocido como teatro de formas animadas, teatro de lo inanimado, teatro de la materialidad o teatro de marionetas, muñecos o títeres, engloba diversas denominaciones que reflejan los distintos aspectos que se pretenden destacar de este arte escénico. El presente escrito utiliza el término *teatro de animación* por su énfasis en la acción de animar o dar vida a objetos inertes, característica fundamental de esta disciplina.

² La compañía Teatro Boutique fue conformada en el año 2022 por Sofía Arévalo y Alexandra Ellwanger, con la intención de realizar una trilogía escénica sobre tiendas de misterio. Actualmente, se encuentra preparando el segundo montaje sobre una tienda de vestidos de novias basada en la leyenda La Pascualita de Chihuahua, México.

³ En este artículo, se emplearán los términos *manipulación* y *animación* como sinónimos, aunque se dará preferencia al segundo término. Esta decisión se basa en las ideas de la dramaturga Julie Sermon (2017), quien sostiene que el término *manipulación* resulta insuficiente para describir la animación en escena. La animación no siempre está determinada por los impulsos manuales directos o indirectos del animador hacia la marioneta. Existen otras formas de infundir vida en escena, y el objeto incluso puede resistirse a la manipulación. De este modo, un objeto puede adquirir vida o ser animado en escena sin ser necesariamente manipulado.



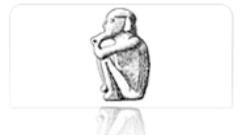
efectuado en este artículo puede extenderse a otras obras teatrales o manifestaciones que hagan uso de este tipo de figuras.

2. Las muñecas y su efecto enigmático

Desde la infancia, hemos convivido con criaturas inertes, dotándolas de vida a través de dinámicas y juegos. Las muñecas, presentes como íconos en las primeras etapas del crecimiento, han sido compañeras emblemáticas de la niñez, brindando un primer acercamiento al mundo y enseñándonos cómo enfrentarlo. En este sentido, la muñeca ha desempeñado un papel fundamental como mediadora entre nuestra interioridad y el entorno que nos rodea. Al respecto, el poeta alemán Rainer Maria Rilke (2014) señala que las muñecas nos ayudan a comprender en parte la delimitación de nuestro entorno. Rilke menciona que:

Principiantes en el mundo como éramos, difícilmente podíamos sentirnos superiores a nada excepto a un objeto tan incompleto, que habían dejado a nuestro lado del mismo modo que se deja un fragmento de loza en un acuario para que los peces lo utilicen como señal y medida de su entorno. Nos orientamos a partir de la muñeca. Era por naturaleza inferior, por lo que podíamos fluir imperceptiblemente hacia ella, converger en ella y aunque un tanto vagamente, descubrir en ella nuestro nuevo entorno. (p. 73)

Siguiendo la perspectiva de Rilke, los muñecos y muñecas desempeñan un papel fundamental en el desarrollo de la individualidad del infante. Actúan como compañeros de juego en los innumerables escenarios que la imaginación posibilita. Esta interacción permite al niño o niña sentirse acompañado, incluso cuando juega solo, lo que constituye una preparación temprana para enfrentar la soledad y el silencio. Rilke (2014) lo expresó magistralmente: «la muñeca era la primera que nos hacía conscientes de ese silencio desmesurado que más tarde soplaba una y otra vez sobre nosotros desde el espacio cada vez que llegábamos a algún punto límite de nuestra existencia» (p. 71). La presencia de las muñecas en la infancia puede tener implicaciones psicológicas duraderas. Si se



establece un vínculo estrecho con una muñeca en particular, esta relación puede quedar arraigada en el inconsciente, esperando que algún estímulo futuro la traiga nuevamente a la luz. Dicho estímulo puede manifestarse en diversos momentos de la vida a través de figuras similares a la muñeca, como maniqués, autómatas, esculturas o títeres y marionetas del teatro de formas animadas.

Lo anterior concuerda con las ideas del psicoanalista Jacques Lacan ([1990](#)). Según él, la muñeca puede ser vista como un objeto reencontrado, es decir, perdido en nuestra memoria y que de repente se hace presente. Lacan afirma que «el objeto es, por su naturaleza, un objeto reencontrado. Que haya sido perdido es su consecuencia, pero retroactivamente. Y entonces, es rehallado sin que sepamos que ha sido perdido más que por estos nuevos hallazgos» (p. 147). En otras palabras, al encontrarse con la muñeca, el sujeto también revive un recuerdo o sensación pasada que había olvidado sin ser consciente de ello. Esto crea una extraña familiaridad con el objeto, que el sujeto no puede definir con total certeza. Dicha experiencia, en parte, explica la sensación enigmática e indefinida que produce la muñeca en aquel que las observa o interactúa con ellas.

La indefinición de la naturaleza de la muñeca se relaciona con la imposibilidad del ser humano de acceder completamente a los objetos, incluso aquellos con los que tiene un vínculo estrecho. En esta línea, el filósofo Ernst Bloch ([2005](#)) sostiene que solo conocemos una parte de las cosas:

tan sólo se conoce la parte de delante o de arriba por su utilidad técnica, y su amigable incorporación a nuestro mundo, nadie sabe también si su idilio (a menudo prolongado), seducción y belleza natural es lo que promete o sólo lo que aparentemente ofrece. (p. 145)

Esta incompletitud genera un sentimiento angustioso, pues no tenemos certezas sobre las cosas cuando no las vemos. Esta duda, en el caso de las muñecas, contribuye a la comprensión del enigma que despiertan en el sujeto. Por un lado, siente cercanía al vincularse con ellas y manipularlas como en la infancia; por otro, experimenta distancia al racionalizar que la muñeca es un objeto extraño, distinto al ser humano, al que no se puede acceder completamente pese a controlarlo.



El enigma también se relaciona con la naturaleza inclasificable de las muñecas. No son humanas, aunque posean rasgos antropomórficos, ni tampoco son utensilios con una utilidad concreta como una taza. Su presencia transmite una indefinición que puede incomodar al sujeto. Rilke (2014) describe esta sensación del siguiente modo:

pronto nos dábamos cuenta de que no podíamos transformarla [a la muñeca] en una cosa o una persona, y en estos momentos se convertía en una extraña para nosotros, y ya no podíamos reconocer todas las confianzas con las que la habíamos colmado y llenado. (p. 74)

La dualidad de las muñecas hace que la cercanía con la que les confiamos nuestros secretos pueda desvanecerse de un momento a otro, transformándolas en seres desconocidos que nos intimidan. Extendiendo esta idea, la indefinición de la muñeca puede profundizarse aún más al considerar que en ella se encuentran representados los estados de vida y muerte. Esto es señalado por las investigadoras Insa Fooker y Jana Mikota (2018):

Independientemente de lo inocentes que puedan parecer, poseen sin duda una forma particular de extrañeza, una sensación de morbosidad, de cualidades intermedias, de ambigüedad que provoca sentimientos ambivalentes. En cierto modo, las muñecas son personajes híbridos, una especie de “seres fronterizos” que no están vivos ni muertos o, en un sentido desconcertante y a veces aterrador, pueden ser ambas cosas: vivas y muertas. (p. 37)

En consecuencia, la ambigüedad inherente a estos objetos —que conjuran a la par la vida y la muerte— genera un magnetismo objetual⁴, una tensión que nos acerca y distancia de ellos. Esta simultaneidad entre la vida y la muerte se identifica con la sensación de *das unheimliche* [lo ominoso], tratada por Freud. En su ensayo «Das Unheimliche» de 1919, define esta sensación como «aquella

⁴ El magnetismo objetual se define como la sensación simultánea de fascinación y rechazo que genera la utilización de objetos. En el ámbito del arte dramático, esta sensación se intensifica mediante estrategias escénicas y la disposición perceptiva del espectador (Arévalo, 2022).

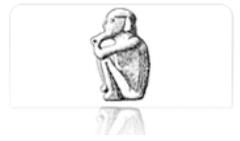


variedad de lo terrorífico que se remonta a lo consabido de antiguo, a lo familiar desde hace largo tiempo» (Freud, [1992](#), p. 220)⁵. Menciona que el primero en utilizar este término fue el psiquiatra Ernst Jentsch, para quien lo ominoso se relaciona con lo novedoso, algo dentro de lo cual nos desorientamos. Uno de los ejemplos que Freud indica es el caso aportado por Jentsch, quien considera como ominosa la incertidumbre sobre la naturaleza de lo animado y lo inerte. Para ilustrar lo anterior, Jentsch invoca la impresión que nos causan figuras de cera, muñecas o autómatas de ingeniosa construcción. La ambigüedad sobre la naturaleza animada de estas muñecas rescata el imaginario enigmático que tradicionalmente se les ha asociado, distanciándolas de la familiaridad con la que también se las identifica.

En consonancia con lo expuesto anteriormente, el experto en robótica Masahiro Mori ([2012](#)) acuñó el término *uncanny valley* para describir la reacción emocional que experimentamos ante robots de apariencia humana. Mori explica que la respuesta inicial es de empatía, al percibir similitudes con nosotros mismos, pero luego se transforma en rechazo al constatar que no cumplen del todo con nuestras expectativas. También, sugiere que esta sensación obedece a un instinto que nos protege de potenciales amenazas, como un cadáver, un animal o una entidad extraña. Como ejemplo, Mori cita las marionetas del *bunraku* japonés. En particular señala que, a cierta distancia, sus movimientos de ojos y manos generan un alto grado de afinidad, ya que, sin ser humanas, imitan los gestos y expresiones del ser humano. Aplicando los postulados de Mori a las muñecas, observamos que, si bien no todas son hiperrealistas⁶, su antropomorfismo genera sensaciones contradictorias de atracción

⁵ Cabe destacar que el término *unheimlich* no posee una traducción exacta al español, lo que conlleva una inevitable pérdida de precisión en su significado y del juego de oposiciones que establece con su antónimo *heimlich*, comúnmente traducido como «lo íntimo» o «familiar» (cf. Freud, [1992](#)).

⁶ Si bien el efecto del *uncanny valley* se aplica con especial claridad a las antiguas muñecas de porcelana, no se descarta la posibilidad de que en el futuro existan autómatas hiperrealistas que puedan superar este fenómeno. En efecto, tal como se desprende de la célebre publicación *Robots: Fact, fiction, and prediction* ([1978](#)), por Jasia Reichardt, diversos avances tecnológicos apuntan hacia la creación de máquinas con un realismo tan elevado que logren superar las barreras del *uncanny valley*.



y rechazo simultáneas. Estas sensaciones pueden amplificarse mediante una manipulación humana cuidadosa.

Para finalizar este apartado, nos centraremos en las muñecas de porcelana, analizando las posibles emociones que pueden suscitar en el contexto teatral de formas animadas. Durante el siglo XIX, se desarrollaron las primeras muñecas con cabeza de porcelana o *biscuit*. Estas muñecas, caracterizadas por su belleza y fragilidad, no estaban destinadas al juego infantil, sino más bien a la contemplación estética. Según la investigadora Teresa Montiel (2015), sus vestidos, confeccionados en materiales nobles como seda, satén o algodón, reflejan la moda de la época, con elaborados detalles en encajes y lazos, y complementos como bolsos, sombreros, zapatos y medias sobre pies de dedos moldeados. Las muñecas de porcelana condensaban el ideal estético de la sociedad en pequeña escala, permitiendo observar a través de ellas la evolución de los cánones de belleza y los cambios en la moda en función de la época y el contexto sociocultural (Díaz, 2006).

Aquel modelo femenino de estilo burgués perduró hasta el declive de su producción. Debido a los conflictos bélicos y a la aparición de nuevos materiales más económicos, la fabricación artesanal de estas muñecas dio paso a la era del plástico. Con el paso de las décadas, las muñecas de porcelana se convirtieron en objetos exclusivos, antigüedades y piezas de colección. Tras haber sido íconos de la moda, se transformaron en símbolos del misticismo del siglo XIX, época que quedó plasmada en ellas. Su rostro pálido y sus pomposos vestidos fueron asociados al pasado y a lo fantasmal, potenciando así el efecto enigmático y, en ocasiones, aterrador que las envuelve.

3. Las muñecas de porcelana en *Non serviam*. Las cosas que necesitas en un solo lugar

La animación teatral guarda similitudes con la utilización de muñecas u otras estructuras similares en los juegos infantiles. En este proceso, se dota de voz y movimiento a un objeto inerte, insuflándole vida para que participe en una historia dentro de un contexto delimitado. Esto genera implicaciones psicológicas tanto conscientes como inconscientes, tanto para el titiritero como para el



espectador. Al presenciar muñecos manipulados y animados en escena, se rememora aquella etapa de la niñez en la que se empleaba la imaginación para explorar el mundo a través de estas primeras compañeras. De esta manera, cabe considerar que cuando el sujeto se encuentra eventualmente con una muñeca —o con un estímulo que le recuerda a ella, como un objeto animado y potenciado en escena— puede reencontrarse con esa presencia familiar que ahora se manifiesta de manera inquietante.

Como se ha mencionado previamente, para profundizar en la enigmática sensación que pueden evocar las muñecas de porcelana en el contexto del teatro animado, se procederá al análisis de la obra *Non serviam. Las cosas que necesitas en un solo lugar* (2023)⁷. Esta pieza teatral — concebida por la compañía Teatro Boutique, y estrenada en el Anfiteatro Bellas Artes de Santiago de Chile en enero de 2023— se enmarca dentro del género del teatro de animación, caracterizado por la interacción entre cuerpos humanos y objetos materiales manipulados en escena. En esta propuesta escénica, tres antiguas muñecas de porcelana cobran vida mediante la integración de voz y movimiento.

La trama de esta obra se desarrolla en una tienda de antigüedades en decadencia llamada *Non serviam*, cuyo lema reza «Las cosas que necesitas en un solo lugar». La acción gira en torno a la misteriosa desaparición de dos mujeres: la vendedora y una clienta, quienes se han desvanecido sin dejar rastro. Ante la ausencia de respuestas y la creciente inquietud, una detective y su asistente, pertenecientes a la *Brigada de Sucesos Extraños*, se embarcan en la ardua tarea de desentrañar el enigma. A través de una meticulosa reconstrucción de escena y un análisis material exhaustivo de las pruebas, se adentran en un laberinto de secretos y pistas crípticas, buscando arrojar luz sobre los acontecimientos que rodean la desaparición.

⁷ Obra financiada por el Fondo Nacional de Desarrollo Cultural y las Artes de Chile, Convocatoria 2022 y estrenada en el Festival Internacional Santiago a Mil 2023, en Santiago de Chile.



Con el objetivo de resolver este caso, la detective y su ayudante recurren a la utilización de diversos objetos antiguos presentes en la tienda, entre ellos un baúl, marcos de cuadros, máquinas de escribir, pantallas de lámparas y tres muñecas de porcelana. Estos objetos, animados en escena, permiten recrear y ofrecer respuestas a la misteriosa desaparición de la vendedora y la cliente.

Las muñecas personifican a una madre (Berta), su hija (Dulce María) y la mejor amiga de la madre (Mónica). Se encuentran dispuestas en la Figura 1 de izquierda a derecha, correspondiendo a Dulce María, Berta y Mónica, respectivamente. Estas muñecas asumen el papel de testigos oculares de la desaparición y son sometidas a interrogatorio por parte de la detective y su asistente. Cada una de ellas proporciona su testimonio en primera persona, detallando el momento exacto en que pasaron junto al escaparate de la tienda y fueron testigos de la desaparición de la vendedora y la cliente desde el interior del local.

Figura 1

Interrogatorio a las muñecas



Fuente: Fotografía de Coti Valdivia, [2022](#), Teatro Boutique

La escena se desenvuelve en la siguiente secuencia: las tres muñecas atraviesan las calles de la ciudad en busca de compras. Caminan distraídamente mientras observan las vitrinas. De repente, son detenidas por Dulce María, quien, al ser coleccionista de objetos curiosos, queda cautivada por



el escaparate de la tienda *Non Serviam* al divisar un objeto que la fascina. Dulce María insta a su madre a adquirirlo, exigiéndolo insistentemente. En ese instante, mientras las tres muñecas están absortas observando el escaparate de la tienda, ocurre de manera misteriosa la desaparición de la vendedora y la clienta desde su interior.

Mediante la animación de las muñecas de porcelana y otros objetos antiguos presentes en escena, se narra la historia desde la perspectiva de las detectives del caso. Sus puntos de vista, hipótesis e inferencias se transmiten al público a través de un juego simulado que busca reconstruir la escena de la desaparición de la vendedora y la clienta. Esta utilización de objetos tiene varias implicancias en los participantes, tanto en los intérpretes como en el público. La mera presencia de las muñecas despierta sensaciones ambivalentes, de cercanía y distancia, conjurando el enigma propio de estos objetos. Esto se potencia cuando las muñecas se adueñan de la escena.

En este sentido, un punto de partida para comprender el enigma inherente a la figura de la muñeca sería considerar su materialidad. El titiritero y académico Francisco Cornejo (2009), al referirse específicamente a los títeres, sostiene que la primera capa de su misterioso poder se debe al tipo de material con el que están contruidos. Destaca que «esa materia está destinada a ser percibida visualmente por los espectadores potenciales, los cuales, dependiendo de la concreta plasmación formal del títere, recibirán de manera inconsciente una serie de mensajes emocionales, afectivos, no racionales» (p. 25). Aplicando esta perspectiva al uso de muñecas en escena, es importante señalar que en este caso particular tienen un tamaño medio de 30 a 50 cm y son relativamente livianas. Además, sus cabezas y extremidades son de porcelana, lo que las hace frágiles y quebradizas, por lo que es necesario manipularlas con cuidado para evitar cualquier daño. Asimismo, presentan un rostro pálido, rasgos angulosos y simétricos, una mirada profunda y cristalina, cabello ondulado y están vestidas con trajes de satén adornados con cintas y encajes, lo que en conjunto transmite un aura de perfección.

En concordancia con lo expuesto anteriormente, resulta imprescindible profundizar en el imaginario simbólico inherente a estas muñecas de porcelana. A diferencia de las muñecas comunes



destinadas al juego infantil, las de porcelana no suelen emplearse con este fin. No obstante, evocan reminiscencias de la infancia y las muñecas de esa época, conservando en su mayoría las características básicas que permiten el juego de roles y diversas actividades lúdicas. Por otro lado, si bien las muñecas de porcelana carecen de la tecnología avanzada de las muñecas actuales, algunas de ellas poseen articulaciones móviles, permitiendo el cambio de vestimenta, accesorios y peinados. Estas características evocan en el sujeto que las observa un viaje nostálgico a su infancia, activando una serie de recuerdos relacionados con sus juegos y la conexión afectiva que mantenía con sus muñecos.

Teniendo en cuenta la materialidad de las muñecas y el imaginario que evocan, este enigma de atracción y rechazo se articula en escena mediante mecanismos propios del teatro, suavizándose en algunos momentos y agudizándose en otros. Estas variaciones se regulan mediante el empleo de diversos recursos teatrales, como la iluminación, la atmósfera sonora y, principalmente, las técnicas de manipulación de títeres, a las cuales nos referiremos en detalle.

A través de la manipulación, se atenúa la distancia que emanan las muñecas de porcelana, ya que la obra busca dirigir la escena hacia el imaginario infantil. Esto permite que el escenario se transforme en un salón de juegos habitado por muñecas que cobran vida⁸. Esta transformación invita a la audiencia a un viaje nostálgico a la niñez, evidenciando que las muñecas de porcelana no solo se utilizan como objetos pasivos de contemplación. Al ser movilizadas por la detective, manifiestan su poder de agencia⁹, convirtiéndose en compañeras de juegos. De este modo, la imagen de la muñeca animada en escena reaviva la dinámica interna que experimentamos al jugar con muñecas, la cual se

⁸ La manipulación de objetos en escena puede generar diversos efectos en la audiencia, acercándola o alejándola de la acción dramática. En este caso concreto, la manipulación de las muñecas de porcelana aminora la distancia psicológica, pues apela a rememorar una etapa de juego infantil con dichos objetos. Sin embargo, en otros casos, esta manipulación puede aumentar la distancia, generando efectos inquietantes. Un ejemplo emblemático de cómo la distancia se incrementa en el teatro de animación es el trabajo de la compañía argentina *Periférico de Objetos*. Esta compañía se caracteriza por explorar formas no convencionales de interacción con los muñecos, empleando técnicas como la fragmentación e hibridación.

⁹ En el marco del presente artículo, el concepto de poder de agencia se aborda desde la perspectiva de la filósofa Jane Bennett (2010), quien lo define como «la curiosa capacidad de los objetos inanimados para animarse, actuar y generar efectos tanto dramáticos como sutiles» (p. 6).



va perdiendo con el crecimiento. Como señala el semiótico Yuri Lotman (2015), al ingresar al mundo adulto, la muñeca lleva consigo «el recuerdo de la infancia, lo folclórico, mitológico y lo lúdico» (p. 48). A través de esta interacción, cada muñeca se convierte en una cómplice, no solo de la detective, sino también de la audiencia, la cual eventualmente se identifica con el juego escenificado.

La detective profundiza en esta animación escénica manipulando a las muñecas, dotándolas de voz y movimiento para que sean interrogadas por su ayudante. En este proceso, cada muñeca se convierte en una versión de la detective, quien, a través de su manipulación, elucubra sus teorías sin hacerlo de manera directa. De esta forma, las muñecas actúan como mediadoras entre la detective y la audiencia, permitiendo expresar lo que el personaje no se atreve a decir o lo que no sería prudente afirmar en una investigación en curso utilizando su propia voz. Al utilizarlas como objetos animados para narrar una versión de los hechos, se permite que las muñecas de porcelana se acerquen a la audiencia, abandonando en parte el halo perturbador que las rodea. Los espectadores, al escuchar la historia de las muñecas contada «por ellas mismas», logran identificarse y sentirse reflejados en su lugar de clientes o testigos potenciales.

Para lograr la identificación y empatía del público con las muñecas presentes en escena, resulta fundamental definir con precisión la construcción del personaje de cada una de ellas. Esto se logra otorgándoles personalidades diversas tanto en su carácter como en sus aspectos físicos y vocales. De este modo, al existir diferentes perfiles en escena, la audiencia puede verse reflejada en una u otra muñeca. En este sentido, cada una presenta particularidades distintivas en su voz y movilidad. La madre y su amiga representan a dos mujeres jóvenes, hermosas y elegantemente vestidas, maquilladas y peinadas, que se mantienen de pie sujetas por una base que impide su caída. Estas muñecas se animan mediante el movimiento de sus cuerpos, en los que destacan principalmente sus vestidos ondulantes y, sobre todo, sus cabellos rizados, que vibran mientras se comunican. Pese a la similitud del movimiento, existen diferencias que responden a la personalidad de cada una, su tamaño y expresión facial.



Así, la madre, de rostro dulce, cabeza erguida y vestida con colores rosados pálidos, presenta movimientos y vibraciones delicadas acompañados de una voz suave, tranquila y pausada. Por su parte, la amiga de la madre, la muñeca de mayor tamaño, tiene una abundante cabellera rojiza, presenta una leve inclinación de la cabeza y su mirada tiene un toque de altanería. Dadas estas características, presenta movimientos frenéticos y grandilocuentes, y su voz es aguda, estridente, de velocidad rápida y volumen alto. Por último, Dulce María, la hija de la muñeca Berta, representa a una niña rubia de ojos azules vestida de ángel (véase Figura 2). Esta muñequita tiene una base que la mantiene sentada y al mover una de sus manos, ambas se mueven simultáneamente en un movimiento vertical. Debido a que es la muñeca más pequeña de la tríada y su semblante y vestimenta son angelicales, su personaje transmite ternura. Esto es confirmado por su voz suave y melódica. Sin embargo, pese a estas características, su personalidad es dominante y manipuladora, lo que le permite obtener los objetos que desea para su colección. Esto sin duda genera un contraste hilarante, ya que su inofensiva personalidad es solo una apariencia.

Figura 2

Interrogatorio a Dulce María.



Fuente: Fotografía de Coti Valdivia, [2022](#), Teatro Boutique



La empatía que emanan los objetos en escena depende, por un lado, de sus interacciones con las actrices, pero también de las cualidades inherentes a las muñecas mismas, independientemente de la compañía de los personajes humanos. Estas cualidades permiten apreciar el mensaje que transmiten las muñecas por sí solas, en función de sus propios límites, cuidados y huellas del paso del tiempo. Las muñecas utilizadas en la obra poseen una biografía objetual que las acompaña y define, en parte, su historia.

Así, cabe destacar que Berta, Mónica y Dulce María son muñecas antiguas, procedentes de tiendas de antigüedades. Como consecuencia de su pasado, presentan sutiles detalles que delatan el paso del tiempo. Entre estos detalles, se encuentran la ausencia de la suela en un zapato de la muñeca menor, la falta de pestañas en uno de los ojos de la muñeca madre y un pie trizado producto de una caída accidental. Asimismo, a la muñeca amiga le falta un broche o cintillo en su cabello. Estas sutiles imperfecciones no solo evidencian que no son muñecas nuevas, sino que también sugieren un pasado lleno de experiencias y vivencias antes de formar parte de una tienda de antigüedades y, posteriormente, de una obra de teatro. Estos detalles, aunque pueden pasar desapercibidos para el espectador, son conocidos por las actrices. Ellas los consideran elementos que enriquecen la relación e interacción que establecen con las muñecas. En este sentido, las características particulares de cada una, como el peso, los colores, las expresiones y las marcas del paso del tiempo conforman parte de la identidad de cada muñeca y son tomadas en cuenta al momento de animarlas. Esto se manifiesta en la manera en que deben ser tomadas y posicionadas para evitar que se caigan, así como en la forma en que deben ser movidas y animadas para preservar su expresividad y su delicada integridad física.

En consonancia con lo planteado por la académica Julie Sermon (2017) —y considerando en este caso a las muñecas como objetos—, «el objeto se resiste, tiene sus inclinaciones y sus imperativos con los que los titiriteros deben contar y a los que deben responder con sus invenciones de juego» (p. 116). En este sentido, la utilización de muñecas en la obra busca hacer emerger su eventual poder de agencia objetual, alejándolas, en parte, de la sumisión con la que son generalmente asociadas. Tal como lo describe Maurizio Bettini (2015), la muñeca suele ser percibida como «muchacha dócil,



sometida a los gustos y a los caprichos de quien la manipula, la muñeca es una imagen que tiende, simultáneamente, a la autorreferencia y a la sumisión» (p. 32).

En armonía con la idea de autonomía objetual, la obra y el espacio donde esta se desarrolla, la tienda, comparten el mismo nombre: *Non serviam*. Esta es una alusión al momento en que Lucifer se rebela contra Dios exclamando: «¡No serviré!». ¹⁰ En este caso, los objetos de la tienda de antigüedades se sublevan contra el ser humano, quien los utiliza únicamente para su propio beneficio, asociado a la posesión, el coleccionismo y la acumulación. De este modo, el nombre del espacio funciona como una metáfora que resalta la vida inherente a los objetos, defendiendo su valor más allá de su mera utilidad y reconociendo su capacidad para influir en nosotros. En este sentido, y en línea con las ideas de la investigadora Shaday Larios (2018), el objeto en un contexto determinado podría estar marcado por su «carácter desobediente» y su resistencia a ser «atrapado por un significado que lo cierre y lo identifique en una sola de sus vertientes» (p. 138) ¹¹. Tomando en cuenta esta desobediencia, la obra, además de simular la autonomía de las muñecas, busca preservarlas y cuidarlas, tomando en cuenta sus limitaciones, silencio, inmovilidad, peso y características particulares. De esta manera, se pretende que estas cualidades influyan en los personajes humanos y en la estética integral de la propuesta.

Para enfatizar la potencial autonomía de las muñecas, se recurre a una estrategia narrativa que las envuelve en un halo de misterio. En particular, ante la falta de respuestas sobre la desaparición de las mujeres de la tienda, las muñecas, después de exponer sus teorías con voz animada y movimientos gesticulares, caen en un súbito silencio y quietud. Esta abrupta ruptura de la interacción

¹⁰ En la Biblia no existe un versículo en el que Lucifer diga explícitamente estas palabras. Su pecado y posterior caída, reflejadas en la frase *Non serviam*, se deben a que dejó de servir a Dios y quiso igualarse a él, lo cual se evidencia en las siguientes palabras del Libro de Isaías: “Subiré al cielo, en lo alto, junto a las estrellas de Dios, levantaré mi trono, y en el monte del testimonio me sentaré, a los lados del norte; sobre las alturas de las nubes subiré y seré semejante al altísimo” (*Reina Valera*, 1960, 14: 13-14).

¹¹ Cabe destacar que las ideas de Larios sobre el objeto cotidiano se sustentan en una abstracción que realiza de la obra del pintor Giorgio de Chirico y de su concepto de *obras-enigma*. En su investigación, Larios propone que de Chirico fue un precursor fundamental del teatro de objetos europeo en lo que respecta a la retórica poética y sus procedimientos de ocultamiento y supresión de signos, recursos que incitan al enigma.



las distancia del espectador y aviva la sensación de enigma que las rodea. La conexión que se había establecido con las muñecas al humanizarlas mediante la animación se disuelve repentinamente, devolviéndolas a su condición de objetos inertes. El cese de la simulación de vida las sitúa en una zona de indeterminación que genera inquietud en el espectador.

Para suscitar esta sensación, la obra recurre a imágenes que apelan al inconsciente colectivo. Tras un instante de silencio casi al final de la puesta en escena, las muñecas son apiladas, deteniéndose así su manipulación y retornando a la condición de objetos inertes. Esta escena evoca de manera simbólica el momento en que dejamos de jugar con nuestras muñecas, arrebatándoles la vida ficticia que les otorgamos y viéndonos obligados a despedirnos de ellas al adentrarnos en la adultez. Esta idea se conecta con una tradición presente en civilizaciones antiguas, donde las mujeres, al contraer matrimonio, ofrecían sus muñecas de la infancia como ofrenda a los dioses (cf. Bettini, [2015](#)). Sin embargo, la obra va más allá de la mera representación ritual, pues refleja una separación profunda en la que abandonamos la animación para dar paso a la quietud de las muñecas y a nuestra inevitable distancia de ellas.

En el contexto descrito del apilamiento, la palidez de los rostros, las elegantes vestimentas y el meticuloso maquillaje de las muñecas, lejos de representar a seres vivos, evocan la imagen de cadáveres preparados con esmero para el sepulcro. Esta asociación nos remite, tal como lo señala la actriz e investigadora Helena D'Abronzo ([2022](#)), a la filiación fúnebre que sugieren figuras como el títere y la muñeca. Según la autora, estas figuras comparten similitudes que nos perturban o incomodan, ya que ponen de manifiesto nuestra semejanza con el cadáver. En consonancia con esta línea de pensamiento, el investigador John Bell ([2014](#)) sostiene que los espectáculos de títeres pueden percibirse como amenazantes, pues nos recuerdan nuestra falta de control y cuestionan nuestra superioridad humana frente al mundo material. Para Bell, esto se debe a que los títeres nos confrontan con la idea de que, en última instancia, todos nos convertiremos en simples objetos inanimados.

En definitiva, la obra manifiesta una ambivalencia. Por un lado, se experimenta la posibilidad de cercanía, identificación y proyección del espectador en las muñecas de porcelana, las cuales



abandonan momentáneamente su condición de objetos inertes para cobrar vida. Sin embargo, esta vitalidad se desvanece y se acerca a la mortalidad cuando las muñecas regresan al silencio y se convierten repentinamente en figuras inaccesibles para nosotros. Esto demuestra que, si bien existe una vitalidad en las muñecas, esta es muy distinta a la vida humana.

4. Conclusiones

En conclusión, la presencia de las muñecas de porcelana en la obra *Non serviam. Las cosas que necesitas en un solo lugar* profundiza el enigma que envuelve su figura en escena y suscita inquietud en el público. Como se ha analizado, este enigma radica en la compleja relación que establecemos con las muñecas, oscilando entre la identificación y la distancia. A pesar de la cercanía física o del vínculo afectivo que podamos crear con ellas, su naturaleza inanimada nos impide comprenderlas en su totalidad. Así, emergiendo desde una inmovilidad habitual en estantes, maletas o baúles polvorientos, las muñecas cobran vida gracias a la manipulación humana. Esto corrobora la afirmación de Bettini (2015), quien sostiene que «la muñeca, por definición, tiende al movimiento casi como tiende a la vida» (p. 33). En la obra, este aspecto se manifiesta claramente cuando las actrices replican el juego de roles infantil, animando muñecas que adquieren vida para responder preguntas, narrar historias, resolver problemas, escucharnos, acompañarnos y representar aquello que nos resulta imposible o impensable expresar. Sin embargo, este simulacro de vida culmina con el fin del juego, momento en que las muñecas retornan al silencio y la quietud que nos distancian de ellas, convirtiéndolas nuevamente en un enigma inalcanzable. De este modo, el enigma que envuelve la figura de la muñeca en la obra se convierte en un puente que conecta al espectador con su inconsciente, transportándolo a sus propias experiencias con muñecas o con otros juguetes que evocan ese imaginario infantil. De este modo, la obra se transforma en una invitación tangible a redescubrir el placer del juego y a cuestionar su fin, a reflexionar sobre las muñecas que perdimos o abandonamos y sobre los recuerdos que generamos y olvidamos junto a ellas.



Referencias

- Arévalo, S. (2022). Magnetismo marionético. Un acercamiento al enigma en objetos animados. *Revista Apuntes de Teatro*, 147, 9-25.
<https://doi.org/10.7764/apuntesdeteatro.147.52313.2022>
- Arévalo, S. y Ellwanger, A. (2023). *Non serviam. Las cosas que necesitas en un solo lugar* [Sin publicar].
- Bennett, J. (2010). *Vibrant Matter. A Political Ecology of Things*. Duke University Press.
- Bell, J. (2014). Playing with the Eternal Uncanny. The Persistent Life of Lifeless Objects. Posner, Orenstein, Bell (Ed.), *The Routledge Companion to Puppetry and Material Performance* Routledge, (pp. 43-52). Routledge.
- Bettini, M. (2015). *Muñecas*. Casimiro.
- Bloch, Ernst (2005). *Huellas*. [Traducción y notas de Miguel Salmerón]. Alianza Editorial.
- Cornejo, F. (2009). El títere como metáfora. *Fantoche* 4, 13-32.
- D'Abronzio, T. (2022). Images as Apparitions of the Body: Ilka Schönbein's Loving Game. *Estudos da Presença*, 12, 3, 1-46. <http://dx.doi.org/10.1590/2237-2660118932vs02>
- Díaz, R. (2006). *Descubrir y conocer el coleccionismo y las antigüedades*. Libsa.
- Fooker, I. y Mikota, J. (2018). "Help me to see beyond": Dolls and Doll Narratives in the Context of Coming of Age. *Dolls and Puppets: Contemporaneity and Tradition*, 36-52.
- Freud, S. (1992). *Obras completas: de la historia de una neurosis infantil (el « "Hombre de los lobos») y otras obras (1917-1919)*. [Traducción de José L. Etcheverry]. Amorrortu, XVII.
- Lacan, J. (1990). *El seminario de Jacques Lacan. libro 7. La ética del psicoanálisis 1959-1960*. [Traducción de Diana Rabinovich]. Ediciones Paidós.
- Larios, S. (2018). *Los objetos vivos. Escenarios de la materia indócil*. Paso de Gato.
- Lotman, Y. (2015). La muñeca en el sistema de la cultura. Bettini (Ed.), *Muñecas*. (pp. 45-53). Casimiro.
- Montiel, T. (2015). *La muñeca a lo largo del siglo XIX*. *ArthyHum*, 19, 166-177.
- Mori, M. (2012). The Uncanny Valley. *IEEE Robotics & Automation Magazine*, 19, 2, 98-100
<http://dx.doi.org/10.1109/MRA.2012.2192811>
- Reichardt, J. (1978). *Robots: Fact, fiction, and prediction*. Penguin Books.
- Reina Valera (1960).
<https://www.biblegateway.com/passage/?search=Isa%C3%ADas%2014%3A13-15&version=RVR1960>
- Rilke, R. M. (2014). Moral del juguete. de Olañeta (Ed.), *Sobre marionetas juguetes y muñecos*. (pp. 59-80). Centellas.



- Schulz, B. (2008). Las cartas sobre la mesa. Correspondencia de Bruno Schulz con Andrzej Plesniewicz. *Revista del Círculo de Bellas Artes*, 7, 47-49.
- Sermon, J. (2017). La marionnette, un art contemporain? (ou comment en finir avec les idées reçues). *Éditions de l'Attribut*, 2(5), 108-116. <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-0183242>
- Valdivia, C. (2022). Las muñecas de porcelana. *Non serviam. Las cosas que necesitas en un solo lugar*. [Fotografía]
- Valdivia, C. (2022). Dulce María. *Non serviam. Las cosas que necesitas en un solo lugar*. [Fotografía]



Esta obra está disponible bajo una licencia <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>