ANTARQUI, EL HOMBRE QUE PODÍA VOLAR

CIRO LEONARDO GÓMEZ ACEVEDO

Proyecto de grado para optar al título de
Maestro en Artes Escénicas con Énfasis en Dirección Teatral

Tutor
Dubián Darío Gallego Hernández
Docente Facultad de Artes - ASAB

UNIVERSIDAD DISTRITAL FRANCISCO JOSE DE CALDAS
FACULTAD DE ARTES – ASAB
BOGOTÁ D.C.
2011

Facultad
de Artes-ASAB

NOTA DE ACEPTACIÓN

Trabajo sobresaliente que cumple con los requisitos de grado. El Jurado lo propone como candidato a Trabajo de grado Meritorio y recomienda la publicación del material Teórico Nota 50

Jurado: _____

Jurado: _____

Bogotá D.C., 28 de Octubre de 2011

Dedicado a todos aquellos que creen en el mágico poder de la fantasía que permite transformar cualquier objeto del mundo real, en actor del universo de lo imaginario.

AGRADECIMIENTOS

El autor expresa sus agradecimientos a:

Alberto Valdivia Portugal.

Asociación Cultural Hilos Mágicos, su elenco de titiriteros, equipo de taller de producción y técnicos.

Academia Superior de Artes de Bogotá y su equipo de profesores.

Asociación de Titiriteros de Colombia – ATICO.

Lasalle College.

Todos los aliados de los títeres que aportaron su valioso tiempo, trabajo y sugerencias para hacer realidad esta obra.

CONTENIDO

	Página
INTRODUCCIÓN.	9
1. EL ARTE DEL TÍTERE.	12
1.1. APROXIMACIÓN CONCEPTUAL.	12
1.1.1. Elementos connotativos.	13
1.1.2. Lo denotativo.	14
1.2. TÉCNICAS DEL TÍTERE.	19
2. ANTECEDENTES DEL MONTAJE.	34
2.1. MODALIDAD ESCÉNICA ELEGIDA: TEATRO DE TÍTERES PARA EL AIRE LIBRE.	34
2.2. LA CULMINACIÓN DE UNA TRILOGÍA.	38
3. PLANIFICACIÓN DE LA PUESTA EN ESCENA.	55
3.1. DRAMATURGIA.	56
3.2. DISEÑO VISUAL.	73
4. PROCESO DE MONTAJE.	83
4.1. CONFORMACIÓN DEL EQUIPO HUMANO.	83
4.1.1. Elenco de intérpretes.	83
4.1.2. Taller de producción.	86
4.1.3. Colectivo de músicos.	86
4.2. TRABAJO DE MESA.	87
4.2.1. Biografías y perfiles de los personajes.	90
4.2.2. Análisis actancial por escenas.	96

4.3. TALLER DE PRODUCCIÓN. 107
4.4. ENSAYOS. 115
4.4.1. Aprestamiento del elenco. 115
4.4.2. Boceto preliminar total. 116
4.4.3. Marcaciones de desplazamientos. 116
4.4.4. Determinación de movimientos y armonía en la interpretación. 121
4.5. MUSICALIZACIÓN. 122
4.6. ILUMINACIÓN. 127

5. LA PROFESION Y LA ACADEMIA. 133
5.1. LA PROFESIÓN Y LA LIBERTAD DE EXPRESIÓN. 133
5.1.1. Lo económico. 134
5.1.2. Lo técnico. 135
5.1.3. Lo organizativo. 136
5.1.4. Lo artístico. 137
5.1.5. La libertad de expresión. 138
5.1.6. La tapa de la mesa. 140
5.2. EL PROGRAMA ACADÉMICO. 140
5.2.1. El diálogo de saberes. 141
5.2.2. Un recuento desde lo personal. 143

6. CONCLUSIONES. 148

BIBLIOGRAFÍA. 166

ANEXOS. 170

LISTA DE ANEXOS

Página

Anexo 1. Registros de propiedad intelectual. 170

Anexo 2. Libreto. 173

Anexo 3. Planimetrías de marcaciones escénicas. 201

Anexo 4. Un "training" para el actor-titiritero. 226

Anexo 5. Ejercicios básicos para el aprestamiento vocal del actor-titiritero. 247

RESUMEN

El presente documento es una memoria del proceso llevado a cabo para la puesta en escena de la obra *Antarqui, el hombre que podía volar*, basada en el libro *Revelaciones indoamericanas* del autor peruano Alberto Valdivia Portugal.

Abarca inicialmente un compendio sobre los fundamentos conceptuales del arte del títere y sus técnicas, que sirve como base para entender más adelante las razones que llevaron a elegir el teatro de objetos para el montaje de la obra.

Por otra parte este trabajo completa una trilogía escénica sobre mitología indoamericana realizada por el director con su grupo Hilos Mágicos. De esta forma el trabajo se articula con un proceso de investigación que viene realizando hace varios años, para verter al teatro de títeres, los relatos ancestrales de estos pueblos. La puesta en escena se diseña y plantea desde una investigación cuidadosa tanto de lo mítico como de sus formas asociadas que se revelan en la cerámica, los tejidos, la estatuaria, los códices, las sonoridades y otras manifestaciones culturales de los primeros pobladores de América. Todo ello se traduce finalmente en una dramaturgia, un diseño plástico y un diseño sonoro-musical para este montaje en particular.

Más adelante, el proceso de puesta en escena se expone detalladamente, con las diferentes etapas desarrolladas hasta la presentación de la obra.

Finalmente el autor quiso aportar algunas apreciaciones sobre su experiencia dentro de la profesionalización en la academia y analizar otros elementos acerca de las artes escénicas y la libertad de expresión en nuestra sociedad.

INTRODUCCIÓN

Al abrirse la convocatoria *Colombia Creativa* del Ministerio de Cultura en convenio con diferentes universidades del país para la profesionalización de los creadores y realizadores del teatro colombiano con trayectoria, en nuestro caso con la Universidad Distrital de Bogotá Francisco José de Caldas, se encontró la posibilidad de adquirir una importante actualización en los campos teóricos que la academia brinda, el conocimiento de procedimientos prácticos y recursos de puesta en escena propuestos por diversos directores a lo largo de la historia del teatro de occidente, además del reconocimiento social a nuestra actividad teatral como profesional, que hace apenas unas décadas era estimada sólo como un oficio.

Luego de un proceso de varios semestres de intenso trabajo donde se obtuvieron importantes elementos tanto de los maestros profesores y mentores invitados, como de los maestros estudiantes, se hace pertinente la presentación de un resultado concreto tanto en lo práctico -obra de teatro- como en su desarrollo conceptual -trabajo teórico y de memoria de proceso- que aquí se presenta como evidencia de la aplicación de los conocimientos adquiridos aunados con la experiencia previa, que en mi caso particular abarca 37 años de trabajo teatral tanto con actores como en el teatro de objetos y muñecos. Este documento además de servir de testimonio ante la Universidad para optar al título de *Maestro en Artes Escénicas con Énfasis en Dirección Teatral*, permitirá a quienes lo consulten en el futuro, la aproximación a una forma diferente a la tradicionalmente empleada hasta el presente en nuestro medio, en el proceso de dirección escénica de una obra para teatro de objetos y actores.

La obra elegida para esta finalidad fue *Antarqui, el Hombre que Podía Volar*, una creación teatral basada en el libro *Revelaciones Indoamericanas* del autor peruano Alberto Valdivia Portugal cuyo proceso de adaptación a su versión escénica se expone en uno de los capítulos de este documento.

La modalidad escénica elegida fue el teatro de objetos y muñecos que en este caso comprende el estudio y aplicación de varias técnicas específicas, a saber: títeres de varillas, títeres planos, títeres de manipulación simultánea y objetos animados por actores-titiriteros, cuyos principios taxonómicos y técnicos básicos se incluyen también en los primeros ítems de este documento.

El desarrollo del proyecto comprende tanto la planificación del montaje donde se encuentra una propuesta metodológica en etapas, unas simultáneas otras secuenciales, que permite agilizar el proceso sin perder la visión global de la puesta en escena, pues todas ellas permanecen ligadas durante la ejecución del proyecto en un sistema modular pero articulado. Todo ello conduce a una formulación propia del 'libro de dirección' que comprende además de los contenidos habituales de este tipo de expedientes, las planimetrías del montaje como memoria de las marcaciones de desplazamientos y acciones de las figuras para los actores-titiriteros, los guiones de iluminación y sonido con destino a los técnicos, el inventario de elementos para los encargados del montaje escenográfico, entre otros.

También se reservó un capítulo para analizar el proceso formativo adquirido en la universidad y contrastar estos nuevos conceptos y prácticas como director teatral, frente a los diversos procedimientos y técnicas empleados anteriormente como hacedor del teatro de títeres durante siete lustros.

La nomenclatura bibliográfica empleada en este trabajo se rige según los parámetros aportados por Umberto Eco en su libro *Cómo se hace una tesis* (12), donde se cita entre paréntesis el número del texto correspondiente al ordenamiento dado en la bibliografía general; además, cuando se trate de una cita textual, este número se encuentra seguido de dos puntos y el número de la página respectiva, para evitar así las sucesivas notas de referencia al pie de página que pueden incomodar la lectura.

Queda pues en sus manos este documento como memoria del proceso desarrollado y como acicate a los estudiantes y estudiosos de las artes escénicas para motivarse a explorar en el vasto universo del teatro de objetos.

1. EL ARTE DEL TÍTERE

Todos los seres humanos en algún momento de sus vidas han animado un muñeco o un objeto, dándole voz y movimiento, es decir han jugado a los títeres, así como alguna vez también han experimentado cantar, pintar, actuar o bailar.

Son manifestaciones de las facultades creativa y expresiva del ser humano que le permiten comunicar además de ideas, sensaciones, sentimientos o emociones, a través del gesto, la voz, el movimiento, el color, etc.; muestras elocuentes que dentro del espíritu colectivo de una sociedad denominamos expresiones artísticas.

El títere como arte integrador de diversas formas expresivas (reúne en sí a la escultura, la música, la danza, el teatro, la literatura y otros géneros artísticos) surge más allá de la lógica formal desarrollándose en el fértil campo de la psicología tanto del animador como del espectador. Es en la imaginación donde cobran 'vida' las figuras, siendo la acción física de muñecos u objetos, un soporte sensorial para permitir la comunicación en lo emotivo-subjetivo. En el momento en que esto ocurre, en la subjetividad, el títere se hace 'creíble' para todos los oficiantes del rito, animadores y espectadores, naciendo en los dominios de la esencia humana donde todo se hace posible, ese universo al que llamamos 'poesía'.

1.1. APROXIMACIÓN CONCEPTUAL.

Tarea complicada es intentar definir un arte. Es imposible establecer sus fronteras, pues ningún género artístico posee límites precisos. Lo que sí resulta factible es esbozar una aproximación a su concepto.

1.1.1. Elementos connotativos.

El diccionario habitualmente lo define como *"Un muñeco que se mueve con la mano, cuerda u otro artificio"* (11:1352). Sin embargo en la actualidad se considera que 'títere' es toda figura (muñeco, objeto o imagen) animada en función dramática.

Su esencia se fundamenta así en su naturaleza como elemento animado (que adquiere ánima, alma, vida, por la acción del ser humano), bien sea como objeto de representación (que cumple una función simbólica como personaje teatral) o como objeto que se presenta en escena con energías y dinámicas propias.

Además, desde sus orígenes hasta nuestra época, el títere continúa cumpliendo una función ritual, donde existe un 'sacerdote-chamán' (Titiritero), quien comunica mágicamente vida a un objeto (Títere) el cual le sirve como 'médium' de expresión para establecer esa comunicación que no es otra cosa sino un 'trance' (Catarsis), ya no con el sentido mágico-animista de antiguas épocas sino del disfrute de la imaginación y los sentidos.

Son muchas las formas en que se ha tratado de definir al títere, cada titiritero tiene la suya, pero quizás la más bella resulte ser la aportada por la artista rumana Margareta Niculescu cuando expresó en una entrevista:

"El títere es una metáfora del hombre". (13:22)

1.1.2. Lo Denotativo.

Mucho se ha discutido entre titiriteros y otros estudiosos del tema sobre lo que puede ser o no considerado como títere.

Bil Baird, investigador y titiritero norteamericano, formula sus apreciaciones al respecto:

"Un títere es una figura inanimada que es hecha y movida por el esfuerzo humano delante de un público. Esta es la suma de cualidades que define al títere. Un títere no es un santo que saluda en el reloj de una catedral o la figura mecánica en una vitrina. Estas son máquinas." (4:13)

Baird traza así una frontera entre los autómatas y los títeres reconociendo sólo a estos últimos la capacidad de actuar, entendiendo la actuación no como una acción mecánica programada y reiterada sino como una acción dramática que se desarrolla en un momento creativo y expresivo propio, de forma original y en consecuencia irrepetible.

En general se acepta que el títere es un objeto inerte que no tiene capacidad de movimiento por sí mismo, sino que su accionar está dado por la intervención del hombre a través de alguno de los diversos artificios empleados para ello.

En este orden de ideas las manos maquilladas o las denominadas 'pantomanos' con juegos mímicos hechos por manos desnudas o enguantadas no podrían ser consideradas así propiamente como títeres sino como otras formas expresivas que bien pueden integrarse y armonizar con el teatro de objetos y muñecos, siendo de esta manera válido su empleo, pero que no deben confundirse conceptualmente con títeres, como incluso muchos titiriteros las consideran. En

este caso se trata más de una pantomima, una expresión del actor humano que limita su acción mímica a una parte de su cuerpo; pero a cabalidad no puede considerarse la mano actuante como un objeto inerte 'manipulado' por el ejecutante. Si esta apreciación fuese correcta, por extensión el arte del mimo sería también de títeres pues podría interpretarse que el actor toma su cuerpo como un objeto que 'manipula' siendo en este caso la pantomima y todo el teatro de actores humanos también un teatro de títeres, conclusión a todas luces equivocada.

Aunque desde el punto de vista filosófico 'objetual' es todo lo presente, pensado o percibido por el sujeto, se prefiere establecer como parámetro en nuestro trabajo que el títere es un objeto inerte que adquiere animación por la acción externa del hombre.

Los puristas, entre ellos Fritz Eichler, llegan incluso a negar al guiñol (títere de guante) como un títere en propiedad, denotándolo como una forma intermedia entre el títere auténtico y el mimo:

"El títere de guante no puede ser considerado como un títere 'puro', porque es ciertamente la mano del manipulador su alma. El títere de guante es así una prolongación del actor. Contrariamente al títere de hilos, el títere de guante actúa directamente, espontáneamente, por lo cual debe ser considerado como una extensión del teatro del mimo." (19:21)

Quizás la posición de Eichler resulte bastante extrema, sobre todo para los guiñoleros, pero su razonamiento no deja de ser interesante.

En la actualidad el término 'títere' está asociado no sólo con el teatro de muñecos sino que se extiende también a todas las representaciones con objetos animados, por eso no es raro encontrarse hoy día con una expresión más amplia como es

'teatro de objetos' para referirse al teatro de títeres ampliando su extensión conceptual a un campo más dilatado que el tradicional, pero partiendo siempre de la base que el títere es un elemento inerte, que por sí mismo no tiene movimiento, el cual es dado por la acción del hombre que le manipula y anima a través de algún artificio (hilo, varilla, bastón) o directamente con sus manos.

Estudiando las funciones del títere y su relación con el titiritero, el polaco Henryk Jurkowsky, al contrario que Baird, reconoce a los autómatas potencialidades titiriteras y establece más de una docena de tipos de objetos actuantes. Otros estudiosos del tema establecen por su parte nuevas clasificaciones. No obstante, con la intención de unificar criterios me permito reagrupar a los títeres, según su función, en las siguientes seis categorías generales:

El títere como ídolo: derivado de los rituales mágico-animistas de las culturas ancestrales. Incluso algunos son objetos inertes que aún desde su inmovilidad poseen 'alma', energías internas o poderes particulares (como los talismanes) que les permiten obrar mágicamente sobre la naturaleza o los humanos.

El títere como autómata: tomado como tal el autómata no es un títere en propiedad, ya que su acción se limita al movimiento mecánico y generalmente repetitivo. A este tipo de objetos no-dramáticos pertenecen los juguetes, maniquíes articulados y una gran variedad de figuras mecánicas. Sin embargo algunos autómatas tienen posibilidades de integrarse al espectáculo titiritero e incluso cumplir el rol de títeres si son empleados en función dramática e intervenir en el juego escénico como objetos animados, tal es el caso de los 'animatrónicos' que no son considerados como títeres por muchos titiriteros tradicionales, pero que representan una nueva opción dentro del espectáculo titiritero.

El títere como figura humanizada: bien sea como un actor artificial o como sustituto del actor humano. Comprende en general el teatro de muñecos, donde hay dos modalidades principales:

Títeres que cobran vida pero que mantienen su identidad como muñecos, al que se denomina corrientemente como *'Teatro de Títeres'*, donde las figuras exteriorizan también el carácter que le imprimen los materiales de los cuales están construidos.

Títeres como actores en miniatura, dentro del cual se inscribe el *'Teatro con Títeres'*, la ópera y otros géneros del teatro lírico con muñecos de estética naturalista y tendencia a la reproducción miniaturista del teatro de humanos; habitualmente actúan en escenarios réplicas también del teatro de actores donde los titiriteros que manipulan las figuras están 'a cubierto' es decir ocultos de la vista del público en el teatrino, tras un biombo u otro parapeto, para acentuar aún más la idea de que los muñecos cumplen la función de actores humanos casi reales. Dentro de esta categoría se pueden inscribir también las viejas parodias francesas con títeres, copias en miniatura del 'Gran Teatro de París' donde los muñecos imitaban a veces hasta las facciones, movimientos y ademanes de los actores famosos de la época.

El títere como figura transformada: donde objetos, que no están 'construidos como títeres', son animados en escena y cumplen funciones dramáticas. En este campo se ubican entre otros:

El teatro de objetos abstractos: modalidad explorada inicialmente por los elencos de teatro negro donde intervienen formas geométricas u otros elementos no naturalistas.

El teatro efímero: con materiales que se usan sólo para una función tales como figuras de papel que son arrugadas, quemadas o mojadas durante la acción escénica y otros elementos perecederos como pueden ser los materiales vegetales, que subsisten sólo durante el tiempo que dura la función.

El performance con objetos animados: acción artística donde se combinan en su momento elementos teatrales con otros de diferentes campos, como pueden ser acciones plásticas, dinámicas, sonoras y de la improvisación *in situ* con los objetos animados.

El títere como acompañante del actor: Este es el caso del titiritero que manipula sus figuras estando 'a la vista' del público (a diferencia de la manipulación 'a cubierto' del teatro de títeres naturalista tradicional), donde el titiritero cuenta con un espacio más amplio para actuar con sus figuras rebasando los límites de un teatrino. Esta manipulación a la vista presenta también diferentes modalidades: el titiritero puede ser una presencia neutra junto al títere, un alter ego del personaje, interpretar dos personajes diferentes (el del actor y el del muñeco), o puede conducir al títere a actuar mezclado con actores humanos.

El títere como un ser autónomo frente a su manipulador: donde la 'vitalidad' del títere le impulsa a asumirse como un personaje emancipado y un ser verdadero que se rebela de su dependencia del titiritero negándose a cumplir el rol de apoyo expresivo o accesorio de aquél y descubre su 'conciencia de ser'. Un buen ejemplo de este títere que se arriesga a llegar hasta los límites de su existencia es el Pierrot del francés Philippe Genty que va cortando uno a uno sus hilos para liberarse del titiritero aunque en ello se le vaya la vida.

1.2. Técnicas del títere.

El títere entendido como un arte en propiedad[1] nos permite reconocer, además de las categorías generales antes descritas según la función escénica que cumplen, diferentes técnicas según el artificio empleado para: A) controlar (desplazar en el espacio), B) manipular (realizar acciones concretas) y C) animar (dar ánima) a las figuras.

A continuación se resume lo expuesto por el autor de este proyecto en la investigación que hizo para el Ministerio de Cultura *Panorámica del teatro de títeres en Colombia,* donde propone una taxonomía en este campo. (16)

Según el tipo de artificio usado para la manipulación de las figuras (hilos, varillas y otras más), los titiriteros han desarrollado a lo largo de los siglos diversas técnicas de animación. Michael Meschke (24:14) considera que existen cuatro arquetipos básicos dentro de las técnicas del títere que son: el guiñol, el títere de varillas, la marioneta y el teatro de sombras. Sin embargo estas son sólo algunas dentro de las muchas posibilidades de animación.



MIXTO: BOCÓN Y VARILLAS (El Grillote,Cali)

1 Se refiere aquí a la claridad en la identificación de este género de expresión escénica y sus premisas. Así, aunque pueda integrarse con el teatro de actores, con la danza o con otros géneros escénicos, el títere posee elementos básicos que permiten reconocer su identidad propia.

En Colombia actualmente se emplean la mayoría de las modalidades titiriteras conocidas en el mundo.

Es oportuno anotar que en muchos casos estas técnicas se mezclan. Por ejemplo, se pueden encontrar títeres de sombras con partes movidas por hilos o bocones con brazos articulados animados por varillas. Lo importante es tener claridad sobre las posibilidades y limitaciones que presenta cada técnica para que, al combinarlas, se logre dar a la figura los movimientos requeridos y pueda ejecutar adecuadamente su rol.



TÍTERE GIGANTE (Comparsas Bogotá 2006)

Cada una de las técnicas del teatro de títeres es una especialidad en sí y requiere un estudio diferente. Así como en la música, el pianista deberá tener una formación especializada diferente a la del violinista o a la del flautista, en el teatro de objetos y muñecos el marionetista deberá tener una formación propia que, además de los fundamentos básicos de todo titiritero, requiere un aprendizaje y un entrenamiento especial y diferente a los del titiritero de sombras, de guiñol, de varillas o de muñecos gigantes (en este caso deberá contar además con una preparación física adecuada para animar figuras pesadas y de gran formato).

Dentro de estas técnicas titiriteras encontramos las siguientes:

UNIVERSIDAD DISTRITAL
FRANCISCO JOSE DE CALDAS
SISTEMA DE BIBLIOTECAS



TITERES DE DEDAL (Granito Cafecito)

Títere de dedal.

Es el más sencillo. Habitualmente consta sólo de cabeza aunque en algunos casos puede ser una pequeña figura de cuerpo entero que se inserta en el dedo, a la manera de un dedal, con el cual se le da movimiento. Por su reducido tamaño son usados en espectáculos de pequeño formato (habitualmente para máximo 50 personas) o en salas infantiles de lectura donde pueden actuar apareciendo tras un libro parado sobre la mesa como si fuera un pequeño biombo o teatrino. También se han empleado de manera experimental en psicoterapias con niños.

Títere plano.

Es un personaje representado sobre una superficie plana, pintada y recortada, que se fija a una varita con la cual se puede manipular. Cuando tiene partes móviles se le llama títere plano articulado.

Un aspecto importante a tener en cuenta es que la figura no tiene volumen, por lo tanto debe poseer un perfil que defina claramente al personaje. Su silueta general va a hacer que



TÍTERES PLANOS (Materile)

el títere sea más o menos legible, sobre todo al observarlo a distancia.

Marote.



MAROTES (Teatro Comunidad)

Según historias legendarias, en algunas cortes europeas el bufón, imitando al rey, portaba una corona de cascabeles y un cetro (llamado en francés *marotte*) que estaba rematado en el extremo no con piedras preciosas sino con una pequeña cabeza de un personaje grotesco. Este cetro se transformó con el paso del tiempo en una clase de muñeco animado que se conoce en el léxico titiritero como 'marote'. Su movimiento está marcado por los impulsos y acentos que se marcan con su bastón central.

En algunas ocasiones el titiritero puede mover con una mano el bastón y prestar su otra mano al títere, la cual sale por entre el vestido del personaje para incorporarle nuevas posibilidades expresivas. En este caso se denomina corrientemente como 'títere de mano prestada'.

Títere de guante o guiñol.

Se llama guiñol al títere de guante por la popularidad que alcanzó desde el Siglo XIX en toda Europa el personaje *Guignol* del titiritero francés Laurent Mourget.



GUIÑOL (Sol y Luna - Itagüí)

Normalmente consta de cabeza, manos y camisolín, por entre el cual se 'calza' (se mete) la mano del titiritero como si se tratara de una especie de 'guante'. Los dedos pulgar y mayor del titiritero mueven habitualmente las manos del muñeco y el índice la cabeza. Sin embargo en Cataluña (España) se 'calza' usando los dedos meñique y pulgar para mover los brazos mientras los demás dedos juntos sostienen el cuello y el pecho del personaje, logrando así una mejor simetría entre los brazos y dando un efecto más natural que en la forma de manipulación convencional.

Marioneta.

Es el mismo 'títere de hilos'. Sus principales componentes son: A) La figura articulada (muñeco u objeto que se va a manipular), B) El encordaje (conjunto de hilos) y C) La cruceta o percha (control habitualmente en forma de cruz donde se atan los hilos y con el cual se da movimiento al personaje).

Debido a la complejidad técnica tanto en su construcción como en su manipulación, pocos titiriteros se dedican a esta especialidad.



MARIONETA (Fundación Ernesto Aronna)



TÍTERES DE VARILLAS (Teatro Comunidad)

Títere de varillas.

Es una técnica derivada de los llamados *Wayang* del sudeste del Asia. También se le conoce como 'títeres de pértiga' o 'títeres javaneses' (de la isla de Java).

Como su nombre lo indica el títere de varillas está animado desde abajo por delgados bastones (de madera, caña o metal).

Las extremidades superiores del personaje habitualmente están articuladas en hombros, codos y muñecas para poder darles movimiento, generando un amplio repertorio de posibilidades expresivas.

Títere jinete.

Es un personaje normalmente de grandes proporciones que está soportado sobre el propio cuerpo del titiritero, montado sobre éste a la manera de jinete.

Para mantener fija la figura a su cuerpo, el titiritero usa un arnés o soporte que se encaja sobre sus



TÍTERES JINETES (Comparsas de Bogotá 2006)

hombros y se amarra al pecho con anchas bandas. Así puede desplazarlo al caminar y mover con sus brazos las extremidades de la figura usando bastones de extensa longitud dependiendo de las dimensiones del personaje.

Gigantes y cabezudos.



CABEZUDOS (Carnaval de Negros y Blancos, Pasto)

Muy conocidos en las comparsas y carnavales de todo el país. Son una modalidad de títere jinete con la diferencia que no están movidos por varas sino por los acentos dados al movimiento de sus gigantes cabezas, sostenidas ya no por arneses sino directamente por las manos del manipulador que se halla dentro de la figura parcial o totalmente.

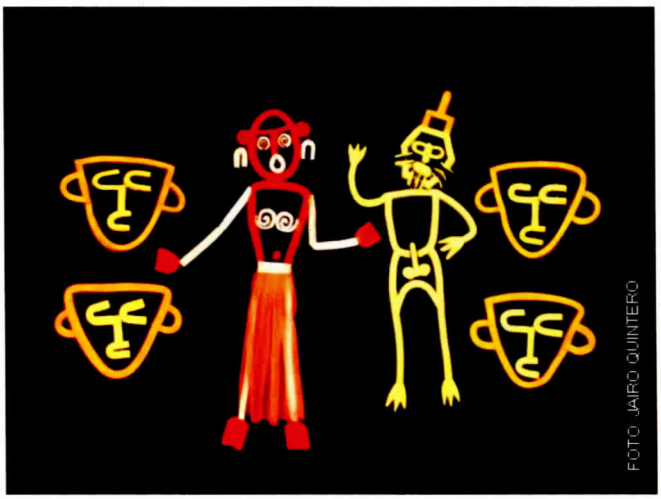
Teatro negro.

Su principio es el mismo de la linterna común: en un lugar completamente oscuro sólo son visibles los objetos que sean iluminados directamente con la linterna, lo demás queda en la penumbra. De esta forma se pueden lograr múltiples efectos como la aparición o desaparición de objetos por todo el espacio.

No obstante, para lograr bien el efecto es necesario ser muy rigurosos: El espacio debe hallarse en absoluta oscuridad, el escenario debe estar vestido completamente en cámara negra (con telón de fondo, bambalinas, piernas laterales, piso y techo de color negro), formando una gran caja de tela negra, abierta sólo en la embocadura frontal hacia el público. Los titiriteros también

deberán vestir completamente de negro (con capucha, guantes, zapatos y vestido de terciopelo para evitar reflejos) pasando así desapercibidos a la vista del público cuando se desplazan dentro de la caja oscura.

Normalmente se crea un 'corredor de luz' o 'pared de luz' cercana a la embocadura, usando reflectores de recorte que permiten dirigir los haces lumínicos sin dispersiones en sus bordes. Las figuras se mueven con bastones negros desde el fondo de forma tal que, cuando entran en la zona iluminada, aparecen mágicamente a la vista de los espectadores, pero al salir de la zona de luz, desaparecen fundiéndose en la oscuridad con el telón de fondo.



TEATRO NEGRO (Hilos Mágicos, Bogotá)

Luz negra.

Emplea las mismas condiciones en escena del teatro negro (oscuridad, cámara negra y vestidos negros para los titiriteros) pero su fundamento técnico es diferente, ya que en el teatro negro se emplea la luz blanca normal encajonada formando un corredor iluminado, en cambio en este caso, se usa la luz negra abierta (luz ultravioleta de alta frecuencia).

Las figuras se deben maquillar con pinturas fluorescentes y de esta forma emitirán sus colores en el espacio oscuro, por el efecto de luminiscencia generado en ellas por la luz ultravioleta.

Aunque resulta más sencilla que la técnica del teatro negro para producir el mismo efecto de apariciones y desapariciones de elementos en un espacio oscuro, la luz ultravioleta fatiga rápidamente la vista tanto de los espectadores como de los titiriteros, haciendo agotadora la apreciación de un espectáculo muy extenso sólo con esta técnica, por lo cual se hace recomendable sólo para escenas de corta duración.



TEATRO DE LUZ NEGRA (Ringlete, Bogotá)

Títere bocón.



TÍTERE BOCÓN (Tetta, Bogotá)

Se deriva de las antiguas cabezas parlantes con que jugaban los ilusionistas, las cuales dieron origen también a los muñecos de ventrílocuo, muchos de los cuales podemos clasificar igualmente como títeres bocones.

Como su nombre lo indica, su movimiento característico es el de la boca por lo cual se le conoce también como 'títere de mandíbula'. Esta parte -la mandíbula del títere- es movida por el dedo pulgar de la mano del titiritero que se introduce dentro de la cabeza de la figura para accionar la boca, haciendo hablar al personaje.

La técnica del títere bocón se popularizó mundialmente a través del programa de la televisión norteamericana *The Muppets Show* creado y dirigido por Jim Henson, de donde deviene al castellano la denominación de 'mupet' o 'mopet'.[2]

Títere de animación simultánea o bunraku.

En el Japón el *bunraku* es un títere manipulado simultáneamente por tres titiriteros: Uno de ellos mueve la cabeza y el brazo derecho del muñeco, otro las piernas y el tercero sostiene la figura y mueve el brazo izquierdo. Los tres titiriteros requieren muchos años de entrenamiento para armonizar todos sus movimientos y lograr una perfecta animación naturalista del personaje. Los titiriteros se cubren y visten completamente de negro, color que simboliza 'vacío', es decir que aunque estén a la vista del público, éste hace caso omiso de ellos.



TÍTERE CON MANIPULACIÓN SIMULTÁNEA

Aunque correctamente sólo debería llamarse así al tipo particular de títere derivado de la tradición japonesa, en la actualidad el uso difundido del vocablo en todo el mundo hace que se denomine como 'bunraku' a prácticamente todas las figuras animadas por dos o más titiriteros a la vez. En este caso, algunos puristas prefieren llamarlo mejor 'títere de manipulación simultánea' pues en la manipulación de la figura los titiriteros deben combinar simultáneamente, con

2 Derivada del inglés *muppet* como contracción de las palabras *mouth* (boca) y *puppet* (títere). (1:115)

precisión y medida, los movimientos de las diferentes partes del muñeco para lograr un buen efecto de animación.

Títere de sombra.



TITERES DE SOMBRAS COLOREADAS (Hilos Mágicos)

También se conoce como teatro de 'sombras chinescas' por su amplio desarrollo y difusión en China. No obstante su desarrollo no se limita sólo a este país. En toda el Asia, desde Java hasta Turquía, existe una amplia tradición y desarrollo del teatro de títeres de sombras, con diversidad de tendencias y estilos. Incluso en Europa hoy por hoy el desarrollo técnico del teatro de sombras es el más avanzado del mundo.



TÍTERE DE SOMBRAS (Jácara, Bogotá)

Usualmente son figuras planas (algunas veces se emplean elementos volumétricos pero ello no es común), articuladas o no, que se animan frente a un foco de luz (vela, bombilla, linterna o reflector), proyectando su sombra sobre una tela blanca traslúcida. Las sombras de los personajes son vistas habitualmente por el público ubicado al otro lado de la pantalla. Las sombras pueden ser negras si el material de que están hechas las siluetas es opaco, o coloreadas si se

emplean acetatos u otros materiales traslúcidos que pueden pintarse con colores a la manera de los vitrales.

Títere de barra o siciliano.



TITERE ORLANDO (Hilos Mágicos,Bogotá)

En Italia se les llama también 'pupi' y en otros países 'títeres orlandos' o 'títeres de barra', pues tradicionalmente representaban historias de los caballeros medievales como las gestas de Carlomagno, las luchas entre moros y cristianos o pasajes épicos como la *Heróica Leyenda de Orlando* también conocido en Francia como 'El Furioso'.

Sus desplazamientos se logran gracias a una barra metálica que sostiene el muñeco desde la cabeza. Las extremidades se mueven también con varillas de metal y con impulsos de la barra central que comanda la figura (normalmente muy pesada por sus dimensiones y por tener en muchas ocasiones armaduras metálicas u otros ornamentos).

En la República Checa se encuentran también figuras de menor formato y peso sostenidas por una barra o alambre en la cabeza cuyas extremidades son movidas por hilos atados al mango del bastoncillo central. Realmente esta 'marioneta checa' no es una clase nueva de títere sino una técnica mixta que combina el títere de barra con la marioneta, logrando integrar de manera interesante elementos de ambos artificios (la barra y los hilos).

Humanete.

En este caso el titiritero habitualmente le presta su propia cara y sus manos al muñeco. El cuerpo del personaje, casi siempre de reducidas proporciones, se cuelga del cuello del manipulador quien mueve las extremidades del fantoche desde atrás. Su manipulación casi siempre se hace sobre un fondo negro para enmascarar el cuerpo del titiritero que también va vestido de ese color y destacar de esta forma la imagen de este títere con cabeza prestada.



HUMANETTE (El Retablillo, Chía)

En un sentido más amplio también puede considerarse como 'humanete' al títere de mano prestada y a otros donde se usan las piernas u otras partes del cuerpo del titiritero como elementos del personaje.



PELELE (Manicomio de Muñecos, Medellín)

Pelele.

Es toda figura que se anima directamente con las manos sin mediar artificios. Algunos grupos lo denominan 'títere de mesa' porque la mayoría de las veces la manipulación de las figuras se hace sobre una mesa por comodidad para el titiritero, quien debe tomarlo directamente con sus manos al darle

movimiento.

Rara vez posee bastones para manipularlo; si los tiene son de corta dimensión y sólo como apoyo para poder agarrar con facilidad y precisión las partes de la figura.

Objetos animados por contexto.



ANIMACIÓN POR CONTEXTO DE UN PERSONAJE ESTÁTICO

Aunque algunos consideran que títeres sólo pueden ser los muñecos u objetos que se mueven, existen también muñecos y objetos inmóviles que pueden representar un rol dramático; es el caso de figuras inertes que 'adquieren vida' no porque se muevan sino porque las acciones de otros personajes de su entorno hacen que se relacionen con éstos como seres escénicamente 'vivos' y en consecuencia se puedan considerar animados aunque permanezcan quietos. Es importante recordar que el títere se hace creíble cuando cobra vida en la imaginación tanto del titiritero como del espectador. Tal es el caso de objetos y hasta elementos de la escenografía misma que pueden asumirse como 'títeres' aunque no cumplan en escena una acción dinámica explícita sino sobreentendida.

Meschke advierte que *"movimiento es el cambio entre dos inmovilidades"* (24:48) y aunque pueda resultar bastante polémico considerar como títere algo estático, no deja de ser interesante considerar esta opción como otra forma de de dar 'ánima' a una figura.

Títeres de peana.

Similares a los marotes, son figuras que se mueven desde abajo, sostenidas por una barra central la cual se encaja y puede desplazarse o ser sostenida entre ranuras perforadas en el piso del escenario. En Alicante (España) se conserva esta tradición a través de los *Títeres de Tirisiti* que se animan por debajo del escenario haciéndolos desplazarse por las ranuras, girando sobre su eje o dándole movimiento a sus extremidades con hilos o alambres unidos a gatillos en la parte inferior.



TÍTERE DE PEANA (Tutruica, Cali)

Además de las anteriores, existen otras técnicas como las marionetas en el agua, los animatrónicos (aunque algunos los consideran más cercanos a los autómatas que a los títeres), los títeres de pies, entre otras.

2. ANTECEDENTES DEL MONTAJE

El presente proyecto tuvo como objetivo, además de producir un montaje teatral que sea un nuevo bien cultural para el repertorio escénico de la ciudad, el desarrollo de una propuesta que logre la integración de varios lenguajes artísticos, donde se involucren diferentes géneros expresivos cuyo aporte trascienda los espacios habituales del teatro, con el ánimo de fomentar nuevas tendencias en las artes escénicas y otras maneras de repensar e interpretar el mundo.

Con base en estas premisas, el dramaturgo y director de la obra, Ciro Gómez Acevedo, en conjunto con la Asociación Cultural Hilos Mágicos, emprendió la producción y puesta en escena del montaje de la obra *Antarqui, el Hombre que Podía Volar* cuyos fundamentos y proceso se exponen en este documento y que constituye la culminación de una trilogía de obras que este director con su grupo ha venido desarrollando sobre la mitología indígena latinoamericana para públicos de todas las edades, llevadas a escena en cada caso con elementos diferentes tanto en las técnicas de animación de objetos y figuras, como en su propuesta escénica.

2.1. MODALIDAD ESCÉNICA ELEGIDA: TEATRO DE TÍTERES Y OBJETOS PARA EL AIRE LIBRE.

El títere como arte integrador de diversos lenguajes (plásticos, sonoros, rítmicos, literarios, dramáticos) es una modalidad escénica que potencia la comunicación en todos los órdenes.

El arte del títere permite, a través de la animación de objetos (muñecos, figuras u otros elementos), transmitir ideas, emociones y sentimientos a los espectadores, gracias a la acción del personaje lograda por medio del movimiento. El intérprete le pone su alma al títere para que él viva, sienta y haga sentir a los demás. El títere, utilizado como medio expresivo a través de la acción, permite proyectar imágenes interiores, dar a cada experiencia vida nueva, reinventarla cada vez según las emociones, las sensaciones y las ideas que se comunican con su intermediación. Toda buena experiencia con títeres es un evento inolvidable que se graba en la memoria de los espectadores, por ser éste un suceso vívido, lúdico, dinámico.

El sujeto que se expresa con los títeres, no sólo al crearlos, sino también al observarlos e interactuar con ellos, se da la licencia a través del juego dramático que los títeres permiten, darles forma e imagen en su mente e intervenir con ellos sin las censuras ni mesuras sociales que se dan frente a otros eventos escénicos (mucho más que ante bailarines, músicos o actores humanos, por ejemplo). El títere se construye así, por parte de cada sujeto en el juego escénico, como un objeto de proyección y medio de apoyo emocional que permite libertad de expresión verdadera, que permite jugar en todo el sentido de la palabra, pudiendo ser completamente sincero sin vacilación alguna, pues **quien habla en escena es una esencia** a través de un muñeco, figura u objeto, haciéndolo partícipe de sus vivencias y de la proyección de sus ideas y emociones. De este modo se puede ver aquello que nadie conoce del otro, disponiéndose como un vehículo mediador entre la vida íntima del sujeto y la vida exterior, donde todo se materializa y exorciza a través de un muñeco o de un objeto animado.

Pero este efecto casi hipnótico y muy catártico no sólo es sentido por su público habitual, los niños; los adultos después de estar frente a un escenario de títeres transforman su rígido mundo asumiendo una actitud más abierta y relajada,

vuelven a ser eso que anhelan, eso que perdieron en aras del éxito y el trabajo. Los títeres permiten recobrar, tanto a niños como a adultos, la libertad absoluta que da el juego. Cuando vemos títeres jugamos con la imaginación, comprendemos intuitivamente y sin necesidad de complejos discernimientos el mundo de lo simbólico; nos emparentamos con las fantasías que cubren los cielos de los mundos posibles que construimos con el símbolo y el lenguaje como sistema de signos, lingüísticos o de cualquier otro tipo.

Poner a todos los espectadores en un mismo nivel, recobrar el disfrute de lo fantástico y compartirlo colectivamente es el mayor logro de los títeres que se convierten en un interesante juego, donde todos somos libres e iguales; esa es una de las principales riquezas de esta dinámica de la ilusión. Entendidos así, los títeres nos permiten hablar de cualquier tema sin perder su capacidad de comunicación y seducción y se convierten en una poderosa herramienta conceptual (como unidad cognitiva de significado) que posibilita a todos reconocerse, identificarse y por ende reflexionar; pues pone a los espectadores, más que ante personajes, ante esencias, ante símbolos próximos.

Por otra parte, como se expuso en el capítulo previo, el teatro de títeres ha desarrollado variedad de técnicas y propuestas que han permitido su diversificación y fusión con todo tipo de manifestaciones escénicas, dentro de las cuales los títeres de varillas, los títeres planos y el teatro de objetos de animación simultánea, combinados, son una interesante opción para la representación de la obra elegida.

Siendo la historia de un hombre que quería volar, el mejor ambiente para su representación es naturalmente el aire libre; por ello el montaje se propuso con títeres para el teatro de campo abierto (además se elaboró un diseño de luces para su representación en salas teatrales, cuando se dé el caso).

La realización de este montaje escénico genera así varios aportes tanto al movimiento teatral y titiritero de Colombia, en el cual se desarrolla una nueva propuesta con figuras animadas por medio de varillas para el aire libre (donde el teatro callejero de zanqueros o de figuras gigantes en los desfiles de comparsas y carnavales ha sido lo habitual), así como para el público en general, quien podrá apreciar y disfrutar en esta oportunidad de una obra totalmente diferente a las que normalmente se ven en el repertorio teatral de la ciudad.

La propuesta con objetos animados presenta una ventaja adicional en el teatro al aire libre: en sitios no convencionales o con público muy numeroso, los actores humanos necesitarían tarimas o andamios para poder verse bien, pues los espectadores de pie tapan usualmente a los que están detrás de ellos generándose problemas de visibilidad, inconveniente que no tienen los títeres de varillas pues en este caso actúan sobre un biombo poligonal, por encima de la altura de las cabezas de los espectadores y, aunque estén de pie, los inconvenientes de visibilidad son mínimos.



El Padre Chamán (personaje de la obra *Antarqui, el hombre que podía volar*)

2.2. LA CULMINACIÓN DE UNA TRILOGÍA.

Durante más de siete lustros de trabajo escénico con títeres, Hilos Mágicos[3] ha realizado numerosos montajes en técnicas y con temáticas diversas.

En sus inicios hicieron versiones con marionetas de obras de teatro para actores, tales como *Las Convulsiones* de Luis Vargas Tejada o *El Oso* de Anton Chéjov; luego entran a su escenario las fábulas y los cuentos infantiles tradicionales como *La gallina de los huevos de oro*, una caricatura escénica de los nuevos narco-millonarios y sus fortunas instantáneas a través de esta curiosa gallina; más adelante la tendencia fue hacia el teatro costumbrista y el espectáculo de variedades con marionetas, que se rompe en 1982 cuando se estrena *El tesoro de El Dorado*, un montaje también con marionetas basado en la leyenda del cacique de Guatavita y que descubre para el grupo una nueva veta temática: el imaginario

---

3 El inicio de Hilos Mágicos se remonta al año 1974 cuando sus integrantes deciden investigar la imagen animada, el teatro de objetos y muñecos empezando por las marionetas, cuyas figuras requieren un riguroso estudio técnico, una cuidadosa elaboración, mucho ensayo y pulso en su animación.

Es uno de los grupos titiriteros con mayor trayectoria de Colombia. Ha participado en numerosos festivales de teatro y títeres representando al país con obras de diversas técnicas del mundo de los muñecos y objetos animados, tales como marionetas, teatro negro, títeres de dedal, muñecos gigantes, teatro de sombras, marotes, guiñoles y muchos más.

Su repertorio ha comprendido más de 50 números de variedad y 40 montajes de obras diferentes que han recorrido, como buenos titiriteros, los más variados escenarios de Colombia y otros 30 países como México, Puerto Rico, Bahamas, España, Jamaica, Brasil, Marruecos, Guyana, Barbados, Trinidad y Tobago, Venezuela, República Dominicana, Francia, El Salvador, Nicaragua, Italia, Ecuador, Panamá y otros más, recibiendo el Premio Teatral Ollantay, reconocimiento que le fue otorgado por el CELCIT (Centro Latinoamericano de Creación e Investigación Teatral) en el XII Festival Internacional de Títeres de Bilbao, España. Su director ganó también el Premio de Directores de Teatro en el año 2003, con la obra *Goranchacha* y el Premio a Directores con Trayectoria de ATICO (Asociación de Titiriteros de Colombia) en el año 2011.

Su trabajo se ha extendido además al campo pedagógico, partiendo de sus talleres de marionetas y la recopilación de otras experiencias educativas con títeres, la cual fue tomada como base para una publicación de UNICEF, que se encuentra como documento de trabajo y consulta en centros educativos de diferentes países de América Latina.

y la fantasía de nuestra mitología indígena, así como sus valores culturales, históricos y humanos asociados.

A partir de allí la orientación del grupo cambia y se propone promover entre su público, la apreciación y el disfrute de los elementos presentes en estas historias que despliegan una nueva *"fantástica"* como la llamaba Gianni Rodari (30:13), una lógica del cuento maravilloso que en este caso tiene elementos propios de estas tierras, a diferencia de los cuentos de hadas, princesas y reyes del otro lado del Atlántico, que copaban en esa época buena parte de la escena del teatro de títeres colombiano.

Las historias ancestrales de los indígenas, aunque muy antiguas, fueron toda una novedad para los niños, el público familiar y también los adultos que empezaron a asistir al teatro con o sin niños a ver estas obras, pues luego siguieron *Cuentos del abuelo* -con títeres de sombras donde se incluyó el mito del origen del maíz de los chibchas- y *El hombre que escondió el Sol y la Luna*, escrita por Carlos José Reyes, basada en un mito de los indígenas chamíes, con la cual ganó el Premio Casa de Las Américas en 1975.

Luego vinieron otros montajes como *El ratoncito azul*, una fábula representada con marionetas manipuladas a la vista, que trata el tema de diversidad; *El principito* con títeres planos, marionetas y títeres de bastón, inspirada en el libro del autor francés Antoine de Saint Exùpery que llegó a numerosos festivales nacionales e internacionales de teatro y títeres; luego dos unipersonales: *De sombras y sombrillas* una sátira cómica a nuestras fábulas modernas -los comerciales de televisión- y *Cuentos y recuentos de Maese Pedro* conferencia ilustrada con títeres sobre su historia y sus historias en diferentes partes del mundo.

Sin embargo la exploración previa hecha en los relatos indígenas seguía latente y el director con su grupo se propusieron hacer una trilogía especial de obras sobre mitos de las principales comunidades indoamericanas que surgieron en tres zonas diferentes: México, Colombia y Perú.

Las premisas que orientaron esta propuesta fueron:

A) Realizar una investigación minuciosa tanto de los mitos indígenas referidos en cada obra, como de las sonoridades, formas plásticas y personajes involucrados, para buscar la mayor aproximación posible a las culturas que dieron origen a los relatos que se re-crearon teatralmente, sin pretender una fidelidad absoluta a las mismas, lo cual podría caer en los terrenos de una 'arqueología en escena'.

B) Trabajar en un formato medio o mayor para dar una dimensión más grande a las puestas en escena, que permitieran también llegar a públicos más numerosos, rompiendo con el pequeño formato tradicional en el teatro de títeres colombiano.

C) Dar un tratamiento nuevo a estas obras que, aunque continuaran abarcando un público de un amplio rango de edades (niños-adultos-mayores), buscaran una mayor aproximación de los jóvenes al teatro de títeres incluyendo elementos de su interés.

D) Emplear técnicas de títeres diferentes en cada montaje, estudiándolas y adaptándolas para permitir su aplicación de manera conveniente a un formato escénico medio o mayor.

E) Producir una nueva dramaturgia para el teatro de títeres a partir del propio grupo, que diera unidad a la trilogía sin recurrir a otros autores teatrales. Para ello el director asumió también la tarea de dramaturgo en los tres casos.

La primera fue *El Gran Teokikixtli* -o el gran titiritero- (2000) basada en mitos Mexicas y Mayas del Norte de América, luego vino *Goranchacha* (2003) sobre el cacique esmeralda de la comunidad Muisca de Colombia y ahora se cierra el ciclo con *Antarqui, el hombre que podía volar* sobre mitos andinos de Sur América (2011).

Así se completa la trilogía de montajes en teatro de objetos y figuras sobre la mitología indoamericana que ha venido desarrollando Hilos Mágicos para públicos de todas las edades, donde las distintas técnicas titiriteras empleadas fueron las siguientes en cada caso:

OBRA	PAÍS DE ORIGEN	TECNICAS EMPLEADAS
El Gran Teokikixtli (o 'el gran titiritero')	México	Teatro de sombras y marionetas.
Goranchacha (El cacique esmeralda)	Colombia	Teatro negro y títeres de barra o sicilianos
Antarqui, el hombre que podía volar	Perú	Teatro al aire libre con títeres de varillas y objetos animados

Con el paso de los años y al recorrer diversos festivales con las dos primeras obras (la tercera obra corresponde al presente proyecto), el grupo se ha topado con un afortunado hallazgo y es que esta tendencia no se ha dado solamente en Hilos Mágicos, sino que otros elencos en Latinoamérica han adoptado también esta corriente temática, tales como: el Teatro de Marionetas Espiral de México dirigido por Mireya Cueto que hizo una versión de *La leyenda de los soles*; Guachipilín de Nicaragua y su obra *Las manchas de la Luna*; Kusi-Kusi de Perú en donde Gastón Aramayo y Vicky Morales pusieron en escena *El pueblo del Sol* con

títeres planos, luz negra y sombras; el Teatro Sonrisitas de República Dominicana con *El buqui, la ciguapa y el galipote* inspirada en personajes de los Tahínos caribeños; la *Historia de la memoria perdida* de La Rana Sabia de Ecuador; *Los hombres de maíz* mito Maya recreado por Ocelot Teatro de El Salvador dirigido por José Amaya; también algunos grupos de Colombia como Titirindeba de Cali con *Sueño Calima*, el Teatro Cultural del Parque Nacional y su obra *El castigo de los amantes* dirigida por Julia Rodríguez con el diseño de figuras de Ivar Da Col, el grupo Yakumama con su montaje *Furachogua* o Gente Serpiente y su *Árbol de la abundancia* (3, 9) De tal manera, esta experiencia no queda aislada dentro del ámbito local, sino que se encuentra integrada a todo un movimiento de teatro de títeres latinoamericano preocupado por buscar contenidos más acordes con la identidad cultural de nuestros pueblos, para un público que durante muchos años estuvo mirándose en el espejo de Europa y sus cuentos infantiles, pero que ahora puede reconocerse al verse reflejado también en nuestros propios relatos.

Se exponen a continuación, como antecedentes del presente proyecto de puesta en escena, referencias de los dos primeros montajes de la trilogía de obras con temáticas indoamericanas de Hilos Mágicos: *El Gran Teokikixtli* y *Goranchacha.*

'El Gran Teokikixtli'.

"Entonces dijeron cosa recta: Que así sean. Así.
Vuestros maniquíes, los muñecos construidos de madera,
hablando, charlando en la superficie de la tierra.
Al principio hablaron, pero sus rostros se desecaron;
sus pies, sus manos, eran sin consistencia;
ni sangre, ni humores, ni humedad, ni grasa.
No había sabiduría en sus cabezas, ante sus constructores,
sus formadores, sus procreadores, sus animadores.
Estos fueron los primeros hombres Que existieron en la superficie de la tierra."

Popol Vuh, Cultura Maya (2:11)

Ciro Gómez ha sido guiado por sus marionetas a recorrer diversos caminos que lo han llevado a difundir el arte titiritero colombiano en más de 30 países; uno de ellos: México. Allí conoció los códices, que de inmediato le motivaron a escribir una obra con títeres de sombras inspirada en las historias de los vistosos personajes de su mitología, plasmados en los amates.

'Teokikixtli' o 'Teuquiquixti' según el estudioso colega mexicano Alejandro Jara, traduce 'Titiritero' en idioma náhuatl. En esta historia se muestran las peripecias de un personaje títere colombiano 'Pacho' ('Pancho' en mexicano) quien viaja junto con su titiritero a un encuentro en Teotihuacan 'El Poblado de los Dioses' donde descubre un nuevo imaginario y sorprendentes historias que se compromete junto con sus amigos títeres mexicanos a contar luego a los espectadores, niños y mayores, de todas partes.



Títeres de siluetas opacas (sombras negras) de *El Gran Teokikixtli*

La obra nos presenta así una versión de algunos mitos indígenas prehispánicos pero desde la visión de una marioneta colombiana. De esta manera, aunque se basó en una rigurosa investigación de contenidos y formas, el desarrollo de la historia no se queda sólo en una versión arqueológica de los relatos, sino que busca recrear todo este universo desde la óptica, la lúdica y la emoción de un personaje colombiano, quien nos cuenta y representa en el escenario, de forma divertida, con su gracia y simpatía, las aventuras vividas en tierras mexicanas donde debió enfrentar al poderoso Teokikixtli.

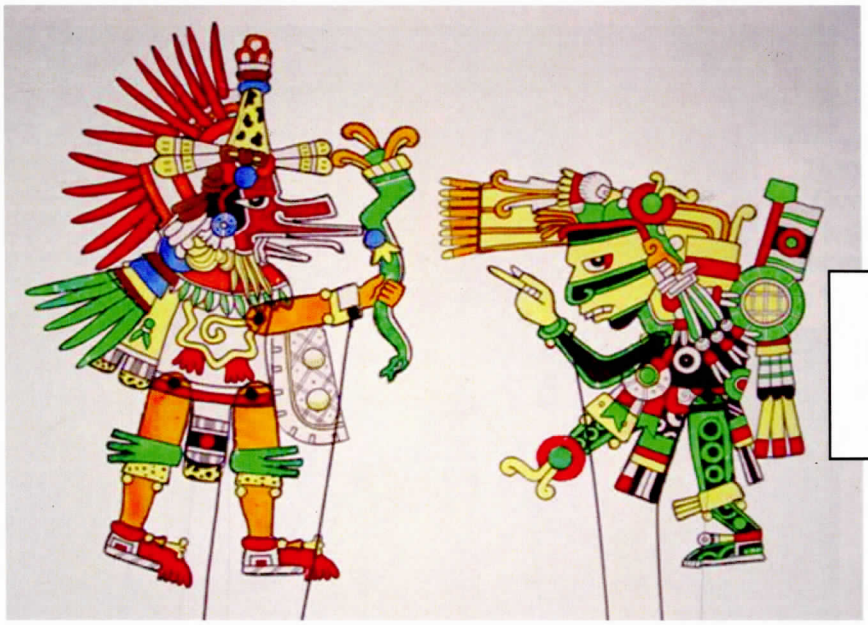


Cuzcatl el mexicano y Pacho el colombiano (marionetas de la obra)

La dramaturgia en este caso se teje entre la historia de aventuras de los personajes y cuatro mitos básicos (tres mexicas y uno chibcha que es el que da la solución al conflicto principal de la trama):

- Los señores Ome (Ometecutli y Omecíhuatl)
- Tláloc (El Dios de la Lluvia)
- Los Cinco Soles (o Cinco Eras)
- Huitaca y Bochica (El origen de la Luna de los Chibchas)

En la primera versión del Programa de Residencias Artísticas del Ministerio de Cultura de Colombia y el Fondo para la Cultura y las Artes de México - FONCA, su propuesta de diseñar una obra que integrara elementos culturales indígenas de los dos países resultó ganadora y el titiritero regresó a México donde pudo estudiar de cerca y con mayor detalle sus culturas prehispánicas.

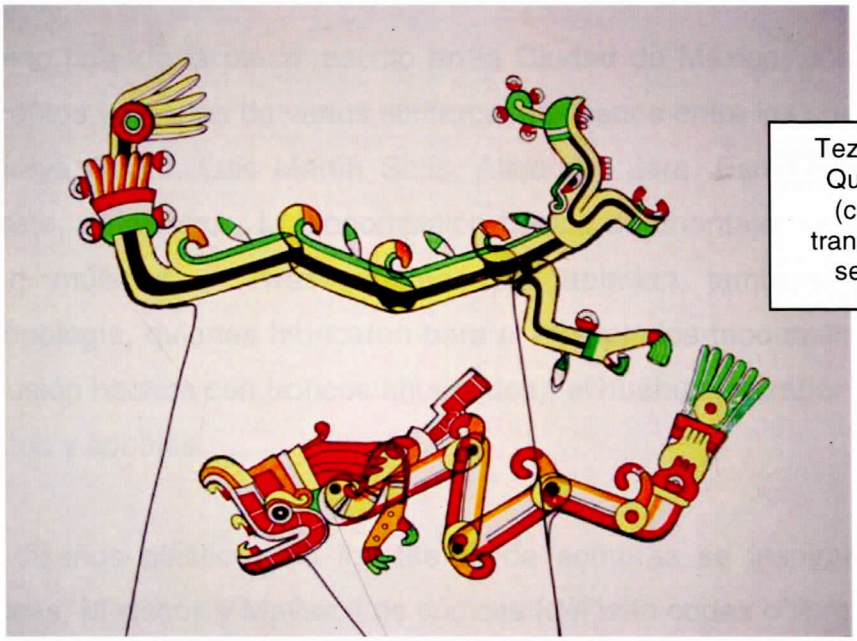


Tezcatlipoca y Quetzalcoatl (Títeres de sombras coloreadas)

El recorrido se inició en el Museo de Historia Mexicana en Monterrey, donde emprendió una revisión bibliográfica que abarcó más de 70 libros, códices y otros documentos, recopilando diferentes versiones de los mitos indígenas.

Posteriormente el camino le llevó a Oaxaca y las monumentales ciudadelas de Monte Albán y Mitla, construidas por las comunidades que habitaron la región (Mixtecas y Zapotecas). En esta etapa recibió la colaboración del Museo de Arte Prehispánico Rufino Tamayo en cuya colección encontró diferentes figurillas de barro articuladas, vestigios de los primeros títeres rituales mexicanos.

Los pasos inevitablemente lo condujeron a Huamantla, cuna de los títeres tlaxcaltecas y de la famosa compañía de marionetas Rosete Aranda algunas de las cuales se conservan en el Museo Nacional del Títere en esta ciudad, donde además hay desde figurillas articuladas de la época prehispánica hasta títeres de las compañías actuales de México. En esta etapa del camino, el propio director del Museo, antropólogo Juan Carlos Ramos, se vinculó al proyecto haciendo las observaciones y correcciones al texto teatral de la obra y sus diseños plásticos.



Tezcatlipoca y Quetzalcoatl (cuando se transforman en serpientes)

De allí, el titiritero colombiano pasó al centro arqueológico de Cacaxtla, donde halló las representaciones de los dioses Tláloc, Huitzilopochtli, Camaxtle, Tezcatlipoca y otros más, plasmados en los murales que aún conservan la fuerza de sus colores originales. Luego el recorrido continuó extendiéndose por otras veinte ciudades y poblados, permitiéndole recopilar una amplia documentación y hacer grabaciones de la música, las danzas y notas de viaje sobre los tejidos, la cerámica y la estatuaria indígenas.

Ya en la Ciudad de México, contó con la colaboración del Museo Nacional de Antropología, donde profundizó el trabajo desarrollado con anterioridad, recibiendo en esta fase la asesoría de la Lic. María Teresa Sepúlveda, etnóloga del museo y experta en códices, quien ayudó al artista residente a identificar y seleccionar los elementos gráficos más representativos de los dioses e hizo toda la corrección al diseño final de los personajes. De todo este estudio también se derivó el diseño del teatrino, a la manera de biombo hecho con amate, el papel de los códices.

El texto final de la pieza, escrito en la Ciudad de México, contó también con los conceptos y aportes de varios titiriteros mexicanos entre los cuales vale mencionar a Mireya Cueto, Luis Martín Solís, Alejandro Jara, Esmeralda Peralta y Leticia Negrete, entre otros. La sonorización básica del montaje fue hecha por el grupo Tribu, músicos e investigadores que trabajan también en el Museo de Antropología, quienes fabricaron para el montaje los teponaxtles (instrumentos de percusión hechos con troncos ahuecados), el huéhuetl (tambor vertical) las flautas, silbatos y sonajas.

Los diseños plásticos de los títeres de sombras se inspiraron en los códices Mexicas, Mixtecos y Mayas. Los códices (del latín códex o libro manuscrito) fueron documentos elaborados por las antiguas culturas mexicanas, sobre diferentes materiales como la piel curtida de animales, la tela de algodón o el papel amate, habitualmente plegado a manera de biombo. En ellos plasmaron sus historias y conocimientos, dibujando con fuertes colores los personajes y temas de su tradición. Desafortunadamente sólo han llegado hasta nuestras manos unos cuantos que se han salvado de la acción devastadora del tiempo y de los hombres, permitiéndonos descubrir, con fruición y sorpresa, otras facetas del esplendor de estas civilizaciones mesoamericanas. Para leerlos se colocaban completamente extendidos sobre 'petates' (esteras) y el 'tlacuilo' (lector) y sus oyentes podían verlo en su totalidad y relacionar la información inicial con la

intermedia o la final, según sus necesidades. En ellos las formas, proporciones, posiciones y los colores intensos de las figuras, también juegan en un sistema iconográfico que se hace de nuevo vigente: basta mirar la pantalla de un computador para leer en ella pictogramas (iconos) que permiten una interpretación visual más ágil y directa que mediante el sistema de escritura fonética.



Las figuras inicialmente se dibujaron, luego se hizo su despiece, se colorearon y se articularon, para finalmente animarlas en las sombras

Figura terminada que representa a Xochiquetlzali (La diosa de las flores)

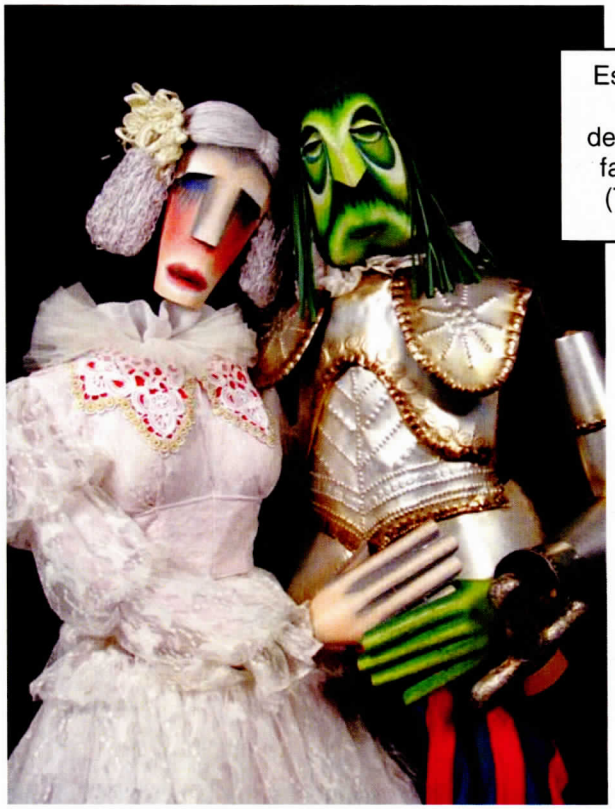


Goranchacha.

"Hijos de la tierra, hijos del agua, hijos de Bachué:
Olvidar a nuestros dioses es olvidar nuestro origen Muisca
y sin origen nada existe sobre la tierra..."
Bachué, madre de la humanidad (14:11)

Cuenta la leyenda que entre la piedra y la tierra de Muzo de encuentra oculta Goranchacha, una gran esmeralda hasta hoy no descubierta. Muchos hombres codiciosos han muerto desde hace cinco siglos por ella pero sólo han encontrado pequeños fragmentos que delatan su presencia en esta zona donde se hallan las minas de las esmeraldas más grandes y brillantes del mundo. Goranchacha permanece cubierta por las rocas como latente esperanza para la cultura de los Muiscas (comunidad de la familia lingüística Chibcha), con la promesa de reaparecer luego de tres plagas que pasarán sobre sus tierras.

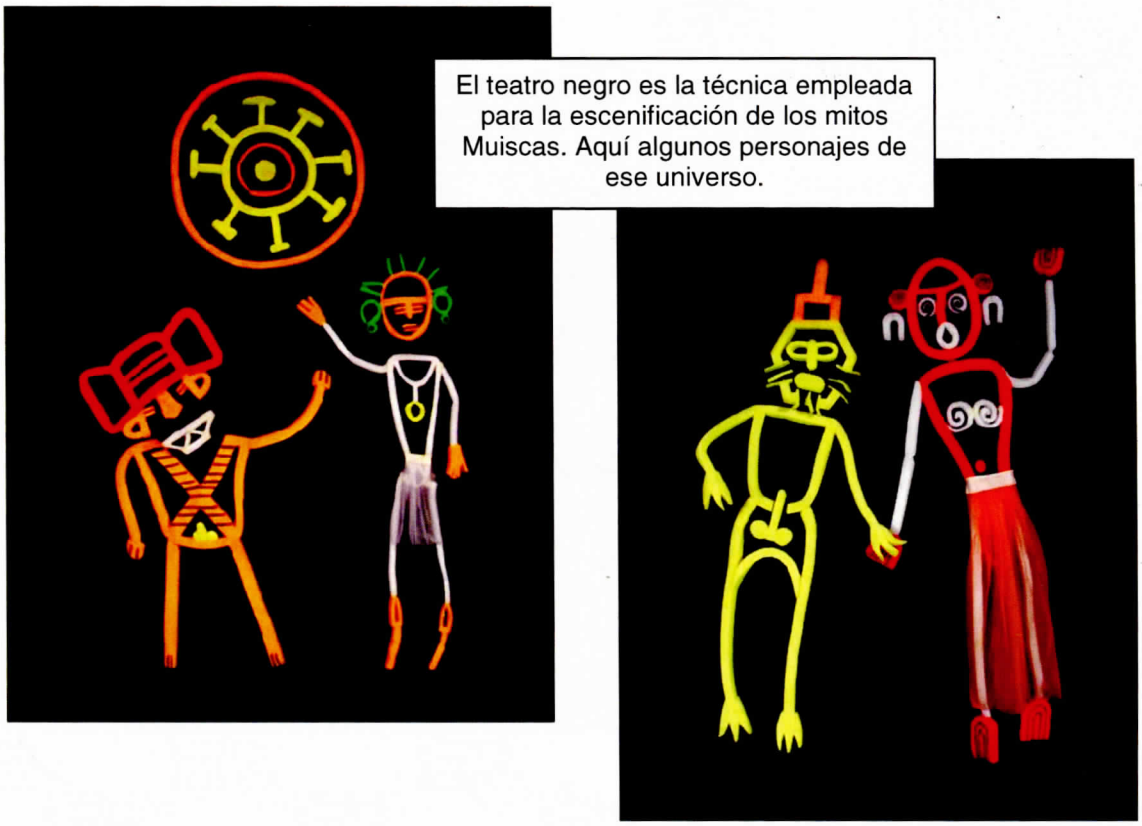
La historia se remonta al Siglo XVI cuando El Adelantado, Don Gonzalo Jiménez de Quesada, parte desde España como conquistador de nuevos territorios para su rey, Don Carlos V. Dejando la placidez de su hogar emprende un viaje hacia el Nuevo Mundo, donde encuentra otro universo creado por la luz de Chiminigagua; un pueblo nuevo que nace de Bachué, una mujer que saca del lago a un niño para criarlo, unirse con él, recorrer la tierra y poblarla; una nueva cultura inspirada en las enseñanzas del Sol, personificado entre los hombres como Bochica; una nueva forma de alegría con Huitaca, la mujer del placer y de la chicha.



Escena de Jiménez de Quesada despidiéndose de su familia en España. (Títeres orlandos)

Así llega la primera plaga: Seres de cuatro patas (hombres a caballo) cubiertos con vestidos metálicos (armaduras) remontan los ríos. La tierra se defiende en forma de negra serpiente alada, llevándose el agua. Los Muiscas arrojan sobre ella un disco de oro y una esmeralda transformándola en la Laguna de Tota. Pero la amenaza no cesa. Los invasores avanzan y el Sol fecunda a una doncella de la

que nace otra gran esmeralda que se convierte en Goranchacha, el penúltimo Zaque de Hunza quien prepara al pueblo para la guerra, dejándolo en manos de Quemuenchatocha al que finalmente vencen las tropas de Jiménez de Quesada. Goranchacha entonces se transforma de nuevo en esmeralda enterrándose entre las peñas de Muzo, para guardar allí la promesa de volver luego de las tres plagas que las tierras de los Muiscas deberán soportar.



El teatro negro es la técnica empleada para la escenificación de los mitos Muiscas. Aquí algunos personajes de ese universo.

Han pasado más de 500 años y una esmeralda espera resurgir entre las piedras de Muzo. La Cultura Muisca sigue presente, latente a través de variados testimonios del pasado, de mitos y leyendas que hablan al futuro.

A partir de estos relatos, el autor de la obra investigó el tema contando con el apoyo de los antropólogos Roberto Lleras del Museo del Oro y Lucía Rojas de

Perdomo (ex directora del Museo Nacional y experta en estos contenidos). Para ello tuvo además el apoyo de María Teresa López con quien hizo la investigación documental, allegando más de 80 libros y publicaciones que fundamentan incluso algunos de los parlamentos de Fray Simeón (que representa en la obra el rol de Fray Pedro Simón, el real cronista de Indias), de Jiménez de Quesada (con su discurso en la fundación de Santafé de Bogotá) o de Bachué (que expresa en sus parlamentos algunos de los principios del Código de Nemequene).

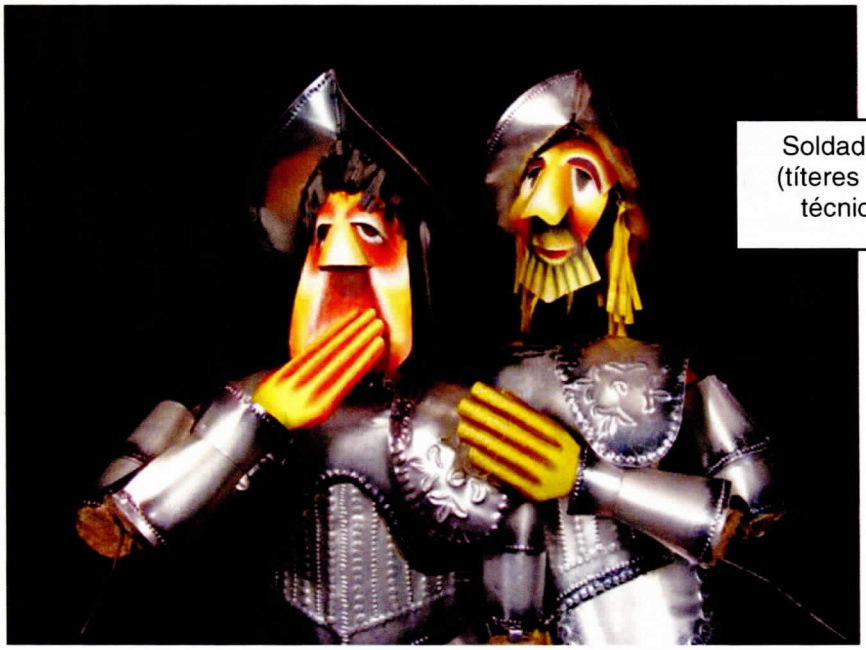


Fray Simeón, el personaje cronista en la obra. (Su nombre deviene de Fray Pedro Simón el real cronista de Indias y de San Simeón el santo patrono de los titiriteros y los cleptómanos.

Para evitar caer en el lugar común de mostrar a los indígenas como víctimas y a los españoles como sus victimarios, el autor prefirió presentar esta historia como un viaje (legible e interesante para todos los públicos: niños jóvenes y adultos) donde se aprecian dos mundos e imaginarios paralelos: El Indígena (en el espacio del Teatro Negro con todas sus posibilidades fantásticas) y El Español (en el proscenio), donde el conflicto se desarrolla alrededor de Fray Simeón y su preocupación por la comida, derivada de su gula insaciable que lo lleva a embarcarse con los jamones, quesos y vinos que cargaron en los barcos hacia el

Nuevo Mundo. Pero todos estos manjares se perderán al remontar el Río Grande de La Magdalena donde son atacados por los caimanes y deberán finalmente comerse los caballos para sobrevivir hasta llegar a Bacatá. No obstante las penurias de Fray Simeón son al final compensadas con los variados y jugosos sabores de los frutos que encuentran en las nuevas tierras.

Así, el conflicto desarrollado alrededor de la glotonería de Fray Simeón y sus peripecias por buscar comida, se convierte en la excusa para presentar al público elementos de la historia y de la mitología Muisca con sus valores asociados, pero de una forma interesante y divertida, buscando además dejar en los espectadores el recuerdo de nuestro origen y latente la promesa del cacique esmeraldino, Goranchacha.



Soldados españoles (títeres orlandos o de técnica siciliana).

El lenguaje de los personajes españoles en la obra, acentúa las expresiones del castellano arcaico del Siglo XVI; en contraposición el lenguaje de los personajes indígenas es sencillo y fresco, sin mayores adornos expresivos.

El planteamiento de los dos espacios escénicos (cámara negra y proscenio) también muestra dos mundos diferentes (el indígena y el español) que se encuentran, se enfrentan y se mezclan.

El desarrollo de la obra plantea jugar también con dos técnicas básicas: el teatro negro y los títeres de técnica siciliana, dando equilibrio, unidad y variedad al desarrollo de la representación. Se integraron además al montaje, figuras de gran formato como las Aves Negras de Chiminigagua, la Serpiente de la Laguna de Tota y el Dragón que ataca a los españoles, así como actores enmascarados en algunas escenas.

Las composiciones musicales que acompañan diversos pasajes de la obra fueron creadas por el maestro Jorge Sossa Santos y la interpretación estuvo a cargo de los músicos de la Fundación Nueva Cultura.



Actores enmascarados en la cámara negra

3. PLANIFICACIÓN DE LA PUESTA EN ESCENA.

Previo al montaje, el director emprendió la preparación de la obra en dos campos principales, que fueron luego revisados y desarrollados con mayor precisión al dar inicio al trabajo con el elenco de actores-titiriteros:

- La dramaturgia: partiendo del libro que motivó e inspiró este trabajo.

- El diseño visual: como base para realizar las figuras, pues el montaje se orientó al teatro de títeres que requiere un cuidadoso ejercicio en este campo.

De esta forma el director, asumió los roles de dramaturgo por una parte y de diseñador gráfico por otra, labores a las que ya está habituado en el desempeño de su trabajo como director de teatro de títeres, donde habitualmente se combinan estas y otras tareas, no sólo por la carencia habitual de recursos materiales para contratar a otros profesionales auxiliares para ocuparse de estas parcelas de la creación, sino principalmente porque en un trabajo de dirección integral cuando el director-titiritero tiene el control del diseño general (entendiendo la dramaturgia también como un trabajo de diseño en el campo literario) se facilita dar unidad al resultado final. Así pues, en definitiva, aunque un director no fuese dramaturgo ni artista plástico, de todas maneras va a tener que tomar decisiones en estos campos al hacer la puesta en escena de una obra y debe tener conocimientos al respecto para poder orientar con certeza el montaje desde su diseño.

En el caso presente el director-titiritero cuenta con experiencia en ambos campos y le sedujo la idea de realizar un trabajo integral de estas dimensiones. Es

oportuno anotar que no siempre en los montajes de Hilos Mágicos ha sido así: se han montado obras escritas por otros autores (Carlos José Reyes, María Teresa López, Diana Hernández, entre otros) y se ha contado con el aporte de pintores y diseñadores gráficos en varias realizaciones escénicas (Alvaro Enrique Arroyo Gómez, maestro en artes plásticas de la Universidad Jorge Tadeo Lozano; Jorge Garzón Pérez, pintor de la Universidad Nacional; Luis Alberto Tangarife y otros más).

Sin embargo éste tampoco ha sido un trabajo cerrado, pues el montaje de *Antarqui, El Hombre que podía Volar* contó con los aportes de otros creadores tanto en la dramaturgia como en lo visual, quienes hicieron observaciones y sugerencias que contribuyeron a enriquecer la propuesta, como se referirá más adelante.

3.1. DRAMATURGIA.

La primera motivación, además de la intención de completar una trilogía sobre la mitología indígena americana, fue el encuentro con el escritor peruano Alberto Valdivia Portugal[4] en el año 2005. Este hecho casual pero no imprevisto (pues desde años atrás había interés en el grupo por hallar un relato incaico con suficientes elementos que permitieran verterlo de manera interesante al escenario del teatro de muñecos) se dio cuando el escritor, que venía a Bogotá por su

4 Alberto Valdivia Portugal, nació en Perú, en 1947. Abogado de la Universidad Federico Villareal (Lima); realizó estudios de Filosofía y Ciencias Sociales en la Universidad Garcilaso de la Vega (Lima) donde más adelante también se graduó en Psicología Clínica; estudió Ciencias Políticas en la Universidad de Oxford (Inglaterra); ha trabajado para la Organización de Estados Americanos como especialista para la Dirección de Asuntos Sociales y Derechos Humanos; profesor de Ciencias Políticas en la Universidad Georgetown (Washington, Estados Unidos); director de la revista Parlamento Andino y coordinador editorial de la revista Patria Grande del Parlamento Latinoamericano; consultor de diversas ONGs de derechos humanos y protectoras del medio ambiente en América Latina.

trabajo con la Embajada de la República del Perú en Colombia, visitó el Teatro Hilos Mágicos, conoció la labor del grupo y su orientación hacia la investigación, creación, promoción, circulación y divulgación cultural a través del teatro de objetos y muñecos.

De inmediato se dio la coincidencia de afinidades y motivaciones para emprender un trabajo en conjunto, pues el maestro Valdivia había escrito desde hacía varios años un libro para niños basado en relatos incaicos y pre-incaicos que tituló *Revelaciones indoamericanas* (33). El libro, cuya publicación fue hecha en Bogotá por la Fundación Santillana con la curaduría del ex presidente Belisario Betancur Cuartas, se basa en una cuidadosa y extensa investigación sobre la mitología Inca cuyas historias abarcan los territorios del norte de Chile, Perú, Bolivia, Ecuador y sur de Colombia.

De este libro, con la autorización de su autor originario[5], Ciro Gómez tomó varios relatos de significativos valores históricos, éticos y estéticos para construir la dramaturgia de la nueva obra, a saber:

- El Guerrero y la Princesa.
- El Viejo Hechicero.
- La Anaconda y el Bosque.
- Antarqui, el hombre que podía volar (que dio el título al montaje).

Estas historias se enlazan en una propuesta escénica con acento poético que refiere el origen de Antarqui, su vuelo desde la costa de Perú hasta Cundinamarca

5 La obra *Revelaciones Indoamericanas* tiene su registro de autor y fue adaptada por Ciro Gómez para el teatro de objetos y títeres, con la autorización del autor originario, Alberto Valdivia Portugal. *Antarqui, El Hombre que podía Volar* como texto teatral para títeres y actores, tiene su correspondiente registro de autor como una nueva obra derivada de la originaria. (Ver estos documentos en el Anexo N° 1).

y su destino final en los aires de Los Andes donde, luego de liberar a su pueblo del dominio del Viejo Hechicero y los 'Guerreros de la Traición', se transforma en el imponente cóndor de Los Andes, el ave de envergadura más grande del mundo.

El mito de Antarqui manifiesta el deseo del hombre de querer volar, siendo ésta la historia más antigua conocida de un hombre que puede volar (el mito data aproximadamente del Siglo VI A.C.), anterior al Ícaro griego, anticipándose veintiún siglos a los diseños de las máquinas voladoras de Leonardo da Vinci, veinticuatro siglos al globo aerostático de los franceses Montgolfier o veintiséis siglos al aeroplano de los hermanos Wright (35).

El escritor peruano, Alberto Valdivia, trabajó durante numerosas y extensas sesiones con Ciro Gómez, director de Hilos Mágicos, para lograr una versión teatral titiritera de su libro. Este primer libreto de la obra *Antarqui, El Hombre que podía Volar* permaneció durante varios años en los archivos del Teatro Hilos Mágicos esperando el apoyo de alguna convocatoria de creación para poder culminar el propósito de realizar su montaje escénico, hasta el año 2011 cuando el director decide tomarla para hacer su proyecto de grado y optar con este trabajo al título de 'Maestro en Artes Escénicas con Énfasis en Dirección Teatral' en la Universidad Distrital de Bogotá Francisco José de Caldas.

El texto dramático se desarrolla entre el mito, la historia y la leyenda, mostrando cómo Antarqui, un niño que juega entre las gaviotas de la costa del Pacífico suramericano, se enamora de los aires y sueña con algún día él también poder volar. Así, al pasar el tiempo, crecer y hacerse un joven fuerte, Antarqui una noche mirando hacia los aires encuentra en el firmamento a Estrella, una de las brillantes princesas que habitan en las noches, descendientes de Inti, el padre Sol, la cual baja a la tierra en forma de roja flor convirtiéndose luego en una hermosa joven de la cual Antarqui se enamora. Estrella le promete reencontrarse con él en Los

Andes del norte, para poder vivir juntos el amor que destella entre los ojos de ambos jóvenes, pues por fuerza ella debe regresar al firmamento antes del alba, antes que aparezca su padre el nuevo Sol del día siguiente.

Antarqui entonces pide a su padre, el sabio chamán de la comunidad, que le ayude a aprender a volar para llegar a los territorios del extremo norte de Los Andes y reencontrarse con su Estrella. Él accede a enseñarle los secretos de los aires advirtiéndole que deberá superar dolorosas y difíciles pruebas.

Ambos emprenden un viaje hacia la Fortaleza de Piedra de Cuzco construida por el gran Pachacutec. En el trayecto deben cruzar altas y nevadas montañas, los territorios de la gran serpiente guerrera (anaconda), el caimán negro y las pirañas. Al llegar a su destino Antarqui se somete a la dieta de la ayahuasca y durante tres días y tres noches hace un viaje mental a un reino de misterios donde el futuro es pasado y el ayer es el hoy. En ese viaje alucinado Antarqui ve a Túpac Amaru luchando contra los invasores montados en grandes animales vestidos de metal en medio de la tragedia que invade la comarca; ve también el futuro con hombres que viven en montañas de casas, cosas que vuelan solas sin ser aves, cosas que caminan solas sin tener sangre y gobernantes tontos. Al final de la alucinación aparece el Sol que promete la llegada de un joven varón que retomará la lucha del Gran Amaru para hacer justicia en la nueva Era Solar.

Entre tanto el Viejo Hechicero, al ver que el sabio chamán se va con su hijo Antarqui al Cuzco, encuentra la oportunidad para apoderarse del imperio. Se alía con el jorobado Bufón para remplazar al Supremo de la tribu por un pariente débil y servil que obedezca sus mandatos y dominar así la comarca con sus aliados, los 'Guerreros de la Traición'. Entre ambos preparan un brebaje para convertir al gobernante legítimo en guacamayo y abandonarlo al apetito voraz de las fieras y lo logran. Pero el guacamayo se salva volando hasta la copa de los árboles donde

ve al Hechicero cómo quema y destruye las casas y cultivos de los campesinos, mata sus ganados, esclaviza a sus mujeres e hijos y asume el poder robando las riquezas de las gentes. El Viejo Hechicero llama entonces a los histriones para que entretengan al pueblo con canciones e historias falsas mientras él prepara su coronación.

El guacamayo vuela en busca del sabio chamán, los encuentra en el camino de regreso, les cuenta lo sucedido y fatalmente agotado por el esfuerzo, pues es un ave de corto vuelo, expira entre sus manos.

Antarqui y su padre organizan un grupo de jóvenes guerreros que enfrentan y derrotan al Viejo Hechicero en medio del sonido de caracoles y tambores de guerra. Antarqui está tan triste por ver a su pueblo enfrentado unos contra otros que ya no le interesa volar, sin embargo su padre le explica que es ahora, estando libre de ansiedad, cuando lo puede lograr. Antarqui se lanza entonces desde el borde del teatrino como si fuera un risco frente al mar y vuela por entre el público.

Pachacutec le entrega a Antarqui la quiwicha como regalo a los caciques amigos de Los Andes del Norte hacia donde, guiado por su amor, se dirige volando. Descansa una noche en Cajamarca, pasa sobre Quito y llega a Cundinamarca donde encuentra el reino de los dos mares con paisajes de intensa vida de variados tonos verdes. Presencia la ceremonia de El Dorado de Los Muiscas, pero no halla a su amada Estrella. Recuerda las palabras de su padre quien le decía que la única gran verdad es el amor. De pronto ve en la mirada de una niña Chibcha el brillo del Sol y descubre que ella es su Estrella; pero la niña huye por temor a su padre Inti, el Sol, regresando al firmamento. Antarqui desfallece y muere de amor. Su alma ya libre del peso de su cuerpo humano, se convierte en cóndor para volar más alto, más allá de las cumbres nevadas, alcanzar a su

princesa Estrella y no separarse jamás de ella. (La música relata el final de la escena mientras un inmenso cóndor –títere de varillas- vuela sobre el público).

A partir del primer texto teatral creado en el año 2005 en conjunto con el autor del libro, el director emprende en 2011 la revisión de la dramaturgia, contando con la asesoría y aportes de los maestros Eliécer Cantillo Blanco y Dubián Darío Gallego Hernández de la Academia Superior de Artes de Bogotá, para lo cual realiza como primera etapa, una síntesis de la obra, produciendo el siguiente guión general de sus dieciocho escenas:

ESC.	PERSONAJES	SUCESOS
1	4 Titiriteros	• Convocan al público con matracas y música; refieren el inicio de la historia.
2	Antarqui Cangrejo Gaviota Madre (voz)	• Antarqui (Niño) juega en la playa con el Cangrejo y luego con la Gaviota. • Se transforma en un joven fuerte.
3	Antarqui Padre-Chamán Labriegos (títeres planos) El Sol	• El Padre-Chamán le indica que debe trabajar la tierra. • Antarqui ara la tierra y luego lo hacen unos labriegos en medio de una canción de laboreo. Crece el maíz. • Antarqui cansado se recuesta a dormir.
4	Antarqui Luna Estrella	• Entra la Luna marcando la llegada de la noche. • Antarqui toma una estrella y la pone en el borde del escenario surgiendo de allí una roja flor y luego la doncella Estrella. • Se enamoran y prometen verse de nuevo en Los Andes del norte. • Estrella regresa al firmamento por la llegada del nuevo día.
5	Antarqui Padre-Chamán	• Entra el Padre y despierta a Antarqui. • Antarqui le cuenta a su padre que conoció a Estrella en sus sueños. • Le pide que le enseñe a volar. • El Padre-Chamán le advierte que debe pasar pruebas dolorosas pero Antarqui insiste. • Deciden pedir permiso al Supremo gobernante para ir a la Cueva del Rito Inicial.
6	Antarqui Padre-Chamán Supremo Madre (voz)	• El Supremo les da permiso para ir al Cuzco. • No sospechan de ningún peligro aún con las advertencias del Padre-Chamán. • Antarqui se despide de su madre y se van.

7	Viejo Hechicero Bufón	• El Hechicero y su Bufón urden un plan para apoderarse de la comarca. • El Bufón coquetea con las espectadoras, hace piruetas y acrobacias.
8	Antarqui Padre-Chamán Anaconda	• Antarqui y su Padre siguen su viaje a la Ciudad de Piedra, pasan por las cumbres nevadas y la selva. • El Padre le advierte sobre el cuidado de la naturaleza y el mito de la selva donde habita la Anaconda. • Prosiguen hacia la Cueva del Rito Inicial.
9	Viejo Hechicero Bufón Supremo Guacamayo	• El Bufón con un espejo hace acalorar al Supremo gobernante y le da a beber un mágico brebaje. • El Supremo se transforma en un Guacamayo que huye volando. • El Hechicero y el Bufón salen a celebrar su hazaña.
10	Guerreros Traición Labriegos (títeres planos) Guacamayo Viejo Hechicero 2 Histriones	• Los Guerreros someten a los labriegos, queman sus cultivos y los esclavizan. • El Guacamayo vuela desesperado y sale alarmado. • El Viejo Hechicero prepara su coronación y pide a los histriones divertir al pueblo. • Los Histriones hacen maromas y malabares. • El Viejo Hechicero los interrumpe y ordena a todos trabajar.
11	Antarqui Padre-Chamán Pachacutec Túpac Amaru Francisco Pizarrro Guerreros españoles Cosas que vuelan Cosas que caminan	• Llegan al Cuzco. Pachacutec los recibe. • Pachacutec se pone su máscara y prepara el bebedizo de ayahuasca. • Antarqui bebe y tiene su primera visión: la invasión de los españoles. • Luego toma agua de marañón y después más ayahuasca. • En su segunda visión conoce a los hombres del futuro lejano que viven en un mundo absurdo con máquinas y robots. • Antarqui se calma.
12	Antarqui Padre-Chamán Pachacutec El Sol	• Sale el Sol y hace su predicción sobre un varón que hará justicia y permitirá el resurgimiento del imperio solar. • Antarqui entra a la Cueva del Rito Inicial. • El Padre-Chamán le da consejos en medio de extraños sonidos.
13	Antarqui Padre-Chamán Guacamayo	• Antarqui sale de la cueva convertido en chamán. • El Guacamayo entra volando, les comenta lo sucedido en la comunidad y muere en sus brazos. • Antarqui manifiesta que ya no quiere volar pero su padre le motiva a hacerlo.
14	Antarqui Viejo Hechicero Bufón Anaconda Guerreros Traición Labriegos (títeres planos)	• Antarqui vuela sobre los espectadores. • Se desarrolla la guerra tribal. • La Anaconda devora a los guerreros, al Hechicero y al Bufón poniendo fin a la guerra. • Antarqui vuela formando las líneas de Nazca.
15	Antarqui Pachacutec	• Pachacutec felicita a Antarqui y le da la quiwicha para llevarla a sus vecinos del norte. • Antarqui vuela tras su Estrella.

16	Antarqui Caciques dorados	• Antarqui continúa volando hacia el norte y se encuentra con el cacique dorado. • Se representa el ritual de El Dorado.
17	Luna Antarqui Estrella	• Entra la Luna marcando la noche. • Antarqui entrega la quiwicha a los caciques dorados y les pregunta sobre Estrella. • Ella entra y le ofrece agua. • Se reconocen, se aman, pero Estrella regresa al firmamento. • Antarqui muere de amor.
18	4 Titiriteros Padre/Chamán (voz) Cóndor	• El alma de Antarqui de transforma en cóndor que vuela sobre el público. • Los titiriteros despiden la función con su canción.

Al tener la dramaturgia resumida de esta forma se pudieron visualizar de manera más clara y precisa tres problemas: los cuatro relatos que componen la trama no están muy bien articulados, la resolución del conflicto principal resulta casi evidente y los conflictos secundarios se resuelven de manera muy rápida.

Buscando la solución a estas cuestiones el director decidió remitirse a una más amplia documentación sobre la mitología y la historia incaica (8, 20, 25, 29, 31, 36, 38), descubriendo por una parte nuevos e interesantes elementos y por otra parte hallando con sorpresa que algunos de los personajes que intervienen en la obra existieron en épocas muy distintas: Antarqui es un personaje mítico que data del Siglo VI aC mientras que Pachacutec (Pachakuti Inca Yupanqui) fue el noveno regidor inca que vivió a mediados del Siglo XV dC (veinte siglos después), personaje histórico bajo cuyo gobierno se construyó Machu Pichu; por otra parte el Cuzco fue edificada bajo el mandato del primer regidor inca, Manco Cápac, hacia el Siglo XI dC [6].

6 El primer regidor de la nación Inca fue Manco Cápac, su sucesor fue Sinchi Roca (hombre fuerte), luego vinieron Lloque Yupanqui, Mayta Cápac, Cápac Yupanqui, Inca Roca, Yahuar Huácac, Viracocha Inca y Pachakuti Inca Yupanqui (Pachacutec) quien consolidó la expansión del imperio hacia los territorios del norte, implantó el quechua como idioma oficial y el culto al Sol como la religión oficial. A la muerte del noveno regidor, Pachacutec, le sucedió Topa Inca Yupanqui y Huayna Cápac quien fue el último en regir sobre un imperio unido, que se dividió entre sus hijos, Huáscar y Atahualpa. Ello desató la guerra civil entre los hermanos que estaba

Para no fracturar la obra dramática, pues se hacía necesario subsanar estos anacronismos, el director decidió conservar la secuencia de los sucesos escénicos priorizando el mito de *Antarqui* pero obviando la referencia a personajes históricos reales. Así pues el sentido de la obra varió, acentuando su carácter mítico-fantástico y dejando de lado el 'teatro documento'.[7] De esta forma la nominación de algunos personajes cambió: Pachacutec pasó a denominarse 'Gran Chamán' y Cuzco se menciona ahora como 'Ciudad de Piedra' de una manera metafórica general sin establecer a cuál fortaleza incaica se hace referencia.

Obviado el impase histórico, el director-dramaturgo optó luego por desglosar toda la obra en sus mitos y relatos básicos, produciendo así una escaleta argumental (guión en forma de escalera de sucesos) para cada caso. El resultado fue una secuencia de tarjetas para cada una de las cinco historias que componen la obra:

---

siendo aventajada por Atahualpa, cuando llegaron los españoles y los acontecimientos sufrieron un giro inesperado. (8:81) Ya bajo el dominio español, el último regidor Inca fue Túpac Amaru que fue ejecutado en Cuzco en 1572 con el cual se extinguió la línea de sucesión de Huayna Cápac. (17:11584)

7 La vasta dramática del teatro realista adoptó, entre muchas otras, la variante del 'Teatro Documento' que se abordó claramente desde el Proletkult (Rusia), el teatro de AGIT-Prop (Estados Unidos), los experimentos de Erwin Piscator y las piezas didácticas de Bertold Brecht (Alemania). Es el teatro que se ocupa de la documentación de un tema para verterlo a escena, presentando con evidencias y certeza, hechos basados en una minuciosa investigación.

El Teatro Documento actual es la versión moderna (para los 70's y su renacer en los 90's) de las teorías y enfoques escénicos de los postulados de los directores Piscator y Bretch. Peter Weiss, el principal propulsor de esta corriente teatral en Occidente, realizó varias obras con estas premisas como *La Historia del Fantoche Lusitano*, *La Indagación* (el sumario de Trotski en el exilio), *Persecución y Asesinato de J.P. Marat representado por el grupo teatral de la Casa de Salud de Charenton bajo la dirección del Sr. De Sade*. Otras obras son: *El Diario de Ana Frank* por F. Goodrich y A. Hackett, *El Vicario* de R. Hochuth, *El Caso de J.R. Openheimer* de H. Kipphardt o *El Caso Dreyfuss*. (27, 34)

Entre la dramaturgia colombiana, algunas obras que se pueden catalogar como Teatro Documento, son: *Guadalupe Años 50* del Teatro La Candelaria, *I Took Panamá* escrita por Luis Alberto García y dirigida por Jorge Alí Triana en los años 70's con el elenco del Teatro Popular de Bogotá TPB y en tiempos más recientes *La rebelión de las hormigas* co-creación de Teatro Tíerra y Ensamblaje Teatro en el año 2011, sobre la insurrección comunera de 1781.

Antarqui, el hombre que podía volar (Tarjetas A), *El viejo hechicero* (Tarjetas B), *El guerrero y la princesa* (Tarjetas C), *La anaconda y el bosque* (Tarjetas D) y la *Profecía del Sol* (Tarjeta E) que aunque no aparece en el libro originario como un relato aparte, en la dramaturgia sí tiene un peso propio.

A continuación se presenta el desglose realizado de la obra, en las escaletas (series de tarjetas) antes mencionadas.

A 1	ANTARQUI EL HOMBRE QUE...
Antarqui es un niño que juega en la playa con su mascota el Cangrejo y con las Gaviotas. Es el único hijo del viejo Chamán quien tiene por esposa a la hermana del Supremo Gobernante de la comunidad.	

A 2	ANTARQUI EL HOMBRE QUE...
Antarqui se transforma con el paso del tiempo en un joven fuerte de largos cabellos negros.	

A 3	ANTARQUI EL HOMBRE QUE...
El Padre-Chamán le exhorta a trabajar la tierra como todos los hombres. Antarqui aunque en principio manifiesta pereza, finalmente ara la tierra con los labriegos y sobre ella crece el maíz.	

A 4	ANTARQUI EL HOMBRE QUE...
Antarqui le pide que le enseñe a volar. El Padre-Chamán le advierte que para ello debería pasar pruebas dolorosas pero Antarqui insiste. Entonces deciden pedir permiso al Supremo Gobernante para ir a la Cueva del Rito Inicial.	

B 1	EL VIEJO HECHICERO
El Hechicero y su Bufón fraguan un plan para apoderarse de la comarca, consistente en darle un bebedizo al Supremo Gobernante para convertirlo en un débil pajarraco y arrojarlo a las fieras.	

B 2	EL VIEJO HECHICERO
El Bufón con un espejo hace acalorar al Supremo Gobernante y le da a beber el brebaje. El Supremo lo bebe y se transforma en un Guacamayo (ave sagrada), que no se deja atrapar por el Bufón y huye volando.	

B 3	EL VIEJO HECHICERO
Los Guerreros de la Traición someten a los labriegos, queman sus cultivos y los esclavizan. El Supremo-Guacamayo vuela desesperado y finalmente sale alarmado a buscar ayuda.	

B 4	EL VIEJO HECHICERO
El Viejo Hechicero prepara su coronación y pide a los Histriones divertir al pueblo para distraerlo mientras tanto. Los Histriones hacen maromas y malabares. El Viejo Hechicero finalmente los interrumpe y ordena a todos trabajar.	

A 5	ANTARQUI EL HOMBRE QUE...

El Supremo Gobernante les da permiso para ir a la Cueva del Rito Inicial. El Padre-Chamán manifiesta su temor de dejar sola a la comunidad, pero el Supremo no sospecha de ningún peligro. Antarqui y su Padre parten a su travesía.

A 6	ANTARQUI EL HOMBRE QUE...

Antarqui y su Padre en su viaje recorren desde la costa hacia la Ciudad de Piedra, pasan por las cumbres nevadas y luego a la selva en busca de la ayahuasca para llevarla al Gran Chamán.

A 7	ANTARQUI EL HOMBRE QUE...

Antarqui y su Padre llegan a la Ciudad de Piedra. El Gran Chamán los recibe. Le entregan la ayahuasca. El Gran Chamán prepara el bebedizo y se pone su máscara para la ceremonia de iniciación.

A 8	ANTARQUI EL HOMBRE QUE...

Antarqui bebe la ayahuasca y en una visión presencia la invasión de los españoles. Luego bebe agua de marañón y después más ayahuasca. En una segunda visión observa a los hombres del futuro con máquinas y robots.

A 9	ANTARQUI EL HOMBRE QUE...

Antarqui entra a la Cueva del Rito Inicial y se transforma en un hombre con poderes.

B 5	EL VIEJO HECHICERO

El Supremo-Guacamayo llega donde Antarqui y su Padre-Chamán. Les comenta la tragedia ocurrida con su comunidad. Muere en sus brazos, agotado.

B 6	EL VIEJO HECHICERO

Antarqui decide liberar a su pueblo de la opresión del Viejo Hechicero.

B 7	EL VIEJO HECHICERO

Se desata la guerra tribal comandada por el Viejo Hechicero y Antarqui en bandos opuestos. El Hechicero emplea sus poderosas artimañas pero Antarqui y su pueblo finalmente lo derrotan.

B 8	EL VIEJO HECHICERO

El Hechicero y su Bufón son desterrados.

A10	ANTARQUI EL HOMBRE QUE...
Al enterarse Antarqui de los padecimientos de su pueblo, motivado por su Padre, se lanza desde los riscos volando sobre el público rumbo a su comarca de origen.	

A11	ANTARQUI EL HOMBRE QUE...
Antarqui vuela formando las líneas de Nazca como tributo al Sol. El Gran Chamán felicita a Antarqui y le entrega la quiwicha para llevarla a sus vecinos del norte.	

A12	ANTARQUI EL HOMBRE QUE...
Antarqui de transforma en Cóndor que vuela sobre el público y se eleva entre las nubes.	

C 1	EL GUERRERO Y LA PRINCESA
Antarqui cansado por las labores del día, se recuesta y duerme. En sueños toma una estrella y la pone sobre la tierra surgiendo de allí una roja flor que se transforma en la doncella Estrella, la hija menor de Inti el Sol.	

C 2	EL GUERRERO Y LA PRINCESA
Antarqui y Estrella se enamoran, pero su amor es imposible: ella es la Estrella del norte y no debe habitar esos parajes. Sin embargo le promete que podrá verla de nuevo pero sólo en Los Andes del norte, en el reino de los dos mares. Ella se va.	

D 1	LA ANACONDA Y EL BOSQUE
El Padre-Chamán le advierte a Antarqui sobre el cuidado de la naturaleza, su casa verde.	

D 2	LA ANACONDA Y EL BOSQUE
El Padre-Chamán le relata a Antarqui el mito de la Anaconda y la selva. Le advierte que quien mate a un animal de estos le lloverán palos del cielo.	

D 3	LA ANACONDA Y EL BOSQUE
La Anaconda devora a todos los que le han hecho daño a la selva.	

E 1	LA PROFECIA DEL SOL
El Sol aparece y hace una predicción sobre un varón que nacerá para hacer justicia sobre sus tierras y así hacer resurgir el Imperio Solar.	

C 3	EL GUERRERO Y LA PRINCESA
Entra el Padre-Chamán y despierta a su hijo. Antarqui le cuenta que en sus sueños conoció a Estrella. Su Padre le revela que la única gran verdad es el amor.	

C 4	EL GUERRERO Y LA PRINCESA
Antarqui inicia su travesía hacia el norte de los Andes, buscando a Estrella. Se encuentra con el Cacique Dorado y le entrega la quiwicha como regalo de las tribus del sur.	

C 5	EL GUERRERO Y LA PRINCESA
Aparece Estrella cubierta por un manto y le ofrece agua. Antarqui la reconoce pero ella le advierte debe regresar inmediatamente al firmamento para no apagarse y se eleva desapareciendo.	

C 6	EL GUERRERO Y LA PRINCESA
Antarqui muere de amor. El alma de Antarqui se transforma en Cóndor que vuela sobre el público.	

En una siguiente etapa el director-dramaturgo hizo de nuevo el tejido entre estos cinco relatos (combinando las tarjetas libremente), para urdir la trama final de la obra donde tuvo que anexar algunos cuadros de enlace (tarjetas marcadas con la letra F). El resultado fue el siguiente:

UNIVERSIDAD DISTRITAL
FRANCISCO JOSE DE CALDAS
SISTEMA DE BIBLIOTECAS

F 1 ESCENA DE ENLACE

Los titiriteros convocan al público empleando vistosos instrumentos sonoros. Cantan una canción como inicio de la función.

A 1 ANTARQUI EL HOMBRE QUE...

Antarqui es un niño que juega en la playa con su mascota el Cangrejo y con las Gaviotas. Es el único hijo del viejo Chamán quien tiene por esposa a la hermana del Supremo Gobernante de la comunidad.

F 2 ESCENA DE ENLACE

El Viejo Hechicero llama a su cómplice, el Bufón, y le ordena que le ayude a buscar el collar solar. Lo encuentran y el Viejo Hechicero se lo pone, ganando poderes. Salen a urdir un plan para usar sus nuevos atributos y dominar la comarca.

A 2 ANTARQUI EL HOMBRE QUE...

Antarqui se transforma con el paso del tiempo en un joven fuerte de largos cabellos negros.

A 3 ANTARQUI EL HOMBRE QUE...

El Padre-Chamán le exhorta a trabajar la tierra como todos los hombres. Antarqui aunque en principio manifiesta pereza, finalmente ara la tierra con los labriegos y sobre ella crece el maíz.

C 1 EL GUERRERO Y LA PRINCESA

Antarqui cansado por las labores del día, se recuesta y duerme. En sueños toma una estrella y la pone sobre la tierra surgiendo de allí una roja flor que se transforma en la doncella Estrella, la hija menor de Inti el Sol.

C 2 EL GUERRERO Y LA PRINCESA

Antarqui y Estrella se enamoran, pero su amor es imposible: ella es la Estrella del norte y no debe habitar esos parajes. Sin embargo le promete que podrá verla de nuevo pero sólo en los Andes del norte, en el reino de los dos mares. Ella se va.

C 3 EL GUERRERO Y LA PRINCESA

Entra el Padre-Chamán y despierta a su hijo. Antarqui le cuenta que en sus sueños conoció a Estrella. Su Padre le revela que la única gran verdad es el amor.

A 4 ANTARQUI EL HOMBRE QUE...

Antarqui le pide que le enseñe a volar. El Padre-Chamán le advierte que para ello debería pasar pruebas dolorosas pero Antarqui insiste. Entonces deciden pedir permiso al Supremo Gobernante para ir a la Cueva del Rito Inicial.

A 5 ANTARQUI EL HOMBRE QUE...

El Supremo Gobernante les da permiso para ir a la Cueva del Rito Inicial. El Padre-Chamán manifiesta su temor de dejar sola a la comunidad, pero el Supremo no sospecha de ningún peligro. Antarqui y su Padre parten a su travesía.

B 1 — EL VIEJO HECHICERO

El Hechicero y su Bufón fraguan un plan para apoderarse de la comarca, consistente en darle un bebedizo al Supremo Gobernante para convertirlo en un débil pajarraco y arrojarlo a las fieras.

A 6 — ANTARQUI EL HOMBRE QUE...

Antarqui y su Padre en su viaje recorren desde la costa hacia la Ciudad de Piedra, pasan por las cumbres nevadas y luego a la selva en busca de la ayahuasca para llevarla al Gran Chamán.

D 1 — LA ANACONDA Y EL BOSQUE

El Padre-Chamán le advierte a Antarqui sobre el cuidado de la naturaleza, su casa verde.

D 2 — LA ANACONDA Y EL BOSQUE

El Padre-Chamán le relata a Antarqui el mito de la Anaconda y la selva. Le advierte que quien mate a un animal de estos le lloverán palos del cielo.

B 2 — EL VIEJO HECHICERO

El Bufón con un espejo hace acalorar al Supremo Gobernante y le da a beber el brebaje. El Supremo lo bebe y se transforma en un Guacamayo (ave sagrada), que no se deja atrapar por el Bufón y huye volando.

B 3 — EL VIEJO HECHICERO

Los Guerreros de la Traición someten a los labriegos, queman sus cultivos y los esclavizan. El Supremo-Guacamayo vuela desesperado y finalmente sale alarmado a buscar ayuda.

B 4 — EL VIEJO HECHICERO

El Viejo Hechicero prepara su coronación y pide a los Histriones divertir al pueblo para distraerlo mientras tanto. Los Histriones hacen maromas y malabares. El Viejo Hechicero finalmente los interrumpe y ordena a todos trabajar.

E 1 — LA PROFECIA DEL SOL

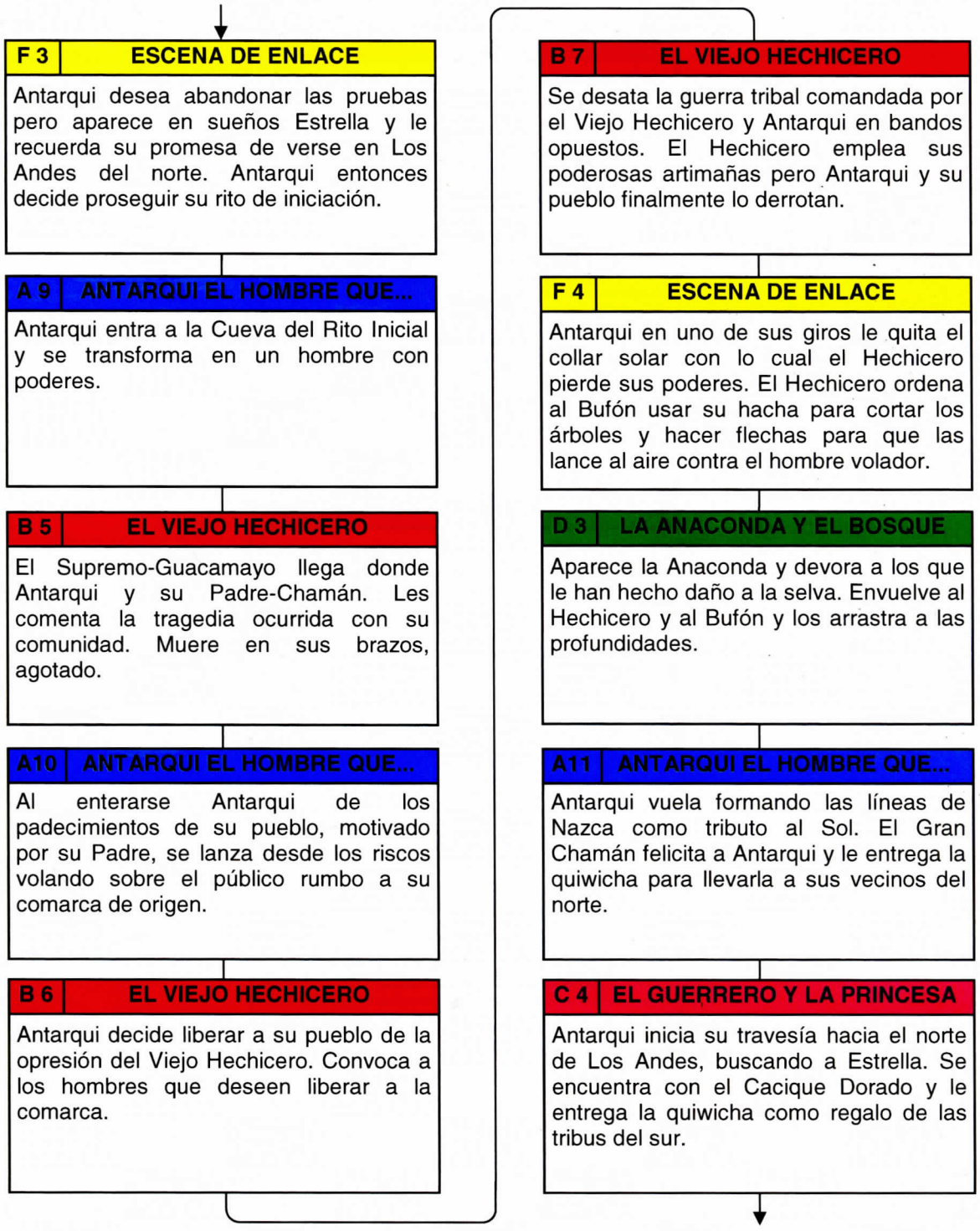
El Sol aparece y hace una predicción sobre un varón que nacerá para hacer justicia sobre sus tierras y así hacer resurgir el Imperio Solar.

A 7 — ANTARQUI EL HOMBRE QUE...

Antarqui y su Padre llegan a la Ciudad de Piedra. El Gran Chamán los recibe. Le entregan la ayahuasca. El Gran Chamán prepara el bebedizo y se pone su máscara para la ceremonia de iniciación.

A 8 — ANTARQUI EL HOMBRE QUE...

Antarqui bebe la ayahuasca y en una visión presencia la invasión de los españoles. Luego bebe agua de marañón y después más ayahuasca. En una segunda visión observa a los hombres del futuro con máquinas y robots.


F 3 ESCENA DE ENLACE
Antarqui desea abandonar las pruebas pero aparece en sueños Estrella y le recuerda su promesa de verse en Los Andes del norte. Antarqui entonces decide proseguir su rito de iniciación.
A 9 ANTARQUI EL HOMBRE QUE...
Antarqui entra a la Cueva del Rito Inicial y se transforma en un hombre con poderes.
B 5 EL VIEJO HECHICERO
El Supremo-Guacamayo llega donde Antarqui y su Padre-Chamán. Les comenta la tragedia ocurrida con su comunidad. Muere en sus brazos, agotado.
A10 ANTARQUI EL HOMBRE QUE...
Al enterarse Antarqui de los padecimientos de su pueblo, motivado por su Padre, se lanza desde los riscos volando sobre el público rumbo a su comarca de origen.
B 6 EL VIEJO HECHICERO
Antarqui decide liberar a su pueblo de la opresión del Viejo Hechicero. Convoca a los hombres que deseen liberar a la comarca.
B 7 EL VIEJO HECHICERO
Se desata la guerra tribal comandada por el Viejo Hechicero y Antarqui en bandos opuestos. El Hechicero emplea sus poderosas artimañas pero Antarqui y su pueblo finalmente lo derrotan.
F 4 ESCENA DE ENLACE
Antarqui en uno de sus giros le quita el collar solar con lo cual el Hechicero pierde sus poderes. El Hechicero ordena al Bufón usar su hacha para cortar los árboles y hacer flechas para que las lance al aire contra el hombre volador.
D 3 LA ANACONDA Y EL BOSQUE
Aparece la Anaconda y devora a los que le han hecho daño a la selva. Envuelve al Hechicero y al Bufón y los arrastra a las profundidades.
A11 ANTARQUI EL HOMBRE QUE...
Antarqui vuela formando las líneas de Nazca como tributo al Sol. El Gran Chamán felicita a Antarqui y le entrega la quiwicha para llevarla a sus vecinos del norte.
C 4 EL GUERRERO Y LA PRINCESA
Antarqui inicia su travesía hacia el norte de Los Andes, buscando a Estrella. Se encuentra con el Cacique Dorado y le entrega la quiwicha como regalo de las tribus del sur.

C 5	EL GUERRERO Y LA PRINCESA
Aparece Estrella cubierta por un manto y le ofrece agua. Antarqui la reconoce y le quita la manta pero ella le advierte que deben ser cuidadosos al encontrarse en el día porque pueden ser descubiertos por su padre, el Sol.	

F 5	ESCENA DE ENLACE
Aparece el Sol y ordena a Estrella regresar inmediatamente al firmamento. Ella se va. El Sol castiga a Antarqui con no poder volver a ver a Estrella, por haberlo engañado al viajar al norte en busca de su hija.	

C 6	EL GUERRERO Y LA PRINCESA
Antarqui muere de amor. El alma de Antarqui de transforma en Cóndor.	

C 7	EL GUERRERO Y LA PRINCESA
El Cóndor vuela sobre el público y se eleva entre las nubes, mientras la Anaconda se desplaza sobre el biombo.	

F 5	ESCENA DE ENLACE
Los titiriteros se despiden del público empleando vistosos instrumentos sonoros. Cantan una canción como final de la función.	

Con base en la anterior escaleta general, el director-dramaturgo escribió una nueva versión de la obra que fue el texto finalmente llevado a escena. (Se adjunta en los anexos el libreto final de la obra, luego de todo el proceso de revisión dramatúrgica).

3.2. DISEÑO VISUAL.

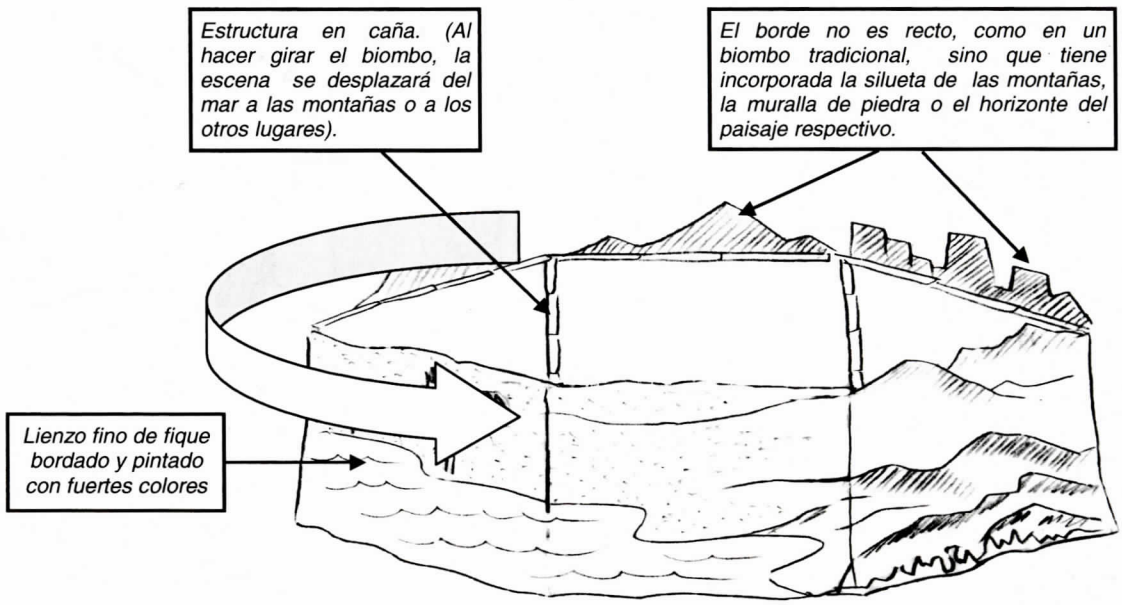
En el campo de las artes plásticas, la obra contó con la asesoría inicial del pintor bogotano Mauricio Medina Barrios quien aportó, desde su visión, algunos bocetos previos de los personajes principales. No obstante al hacer una investigación más detallada se hallaron también algunas incongruencias en esta parte por lo cual el director asumió también la labor de diseñador gráfico y realizó los dibujos finales respectivos de cada uno de los personajes teniendo como base la documentación consultada (8, 26, 29, 31, 36) y un banco fotográfico de más de 250 imágenes obtenidas de internet sobre vestuarios, ornamentos, tejidos, maquillaje, cerámica y orfebrería incaica y pre-incaica, así como fotografías de animales que intervienen en la obra (cóndor, cangrejo, anaconda, gaviota, guacamayo).

Por otra parte, a mediados del año 2011 el Museo Nacional de Colombia trajo una exposición de tejidos y cerámica del antiguo Perú, donde el director consiguió el permiso para tomar fotografías de las piezas expuestas, para emplearlas como referente en su trabajo, lo cual aportó nuevos elementos.

El concepto básico de diseño plástico establecido por el director, se orienta en este montaje al naturalismo y en él determinó que la elaboración de todos los personajes se note visiblemente realizada también con materiales naturales, dando en su maquillaje colores de pigmentos de tierra y tintes vegetales, otorgando un carácter nativo en las texturas y en el tratamiento visual general de

toda la obra. Así se busca que este montaje sea apreciado por el público como una creación que parte de la tierra, de la naturaleza y los materiales que ella provee.

La escenografía consiste en un biombo poligonal giratorio con estructura hecha en caña, recubierta con un fino liencillo de fique que marcará dos espacios: el interior (el espacio mítico) y el exterior (el mundo natural), siendo el biombo (la leyenda) el límite entre la realidad y la ficción. El biombo tendrá en su recubrimiento exterior, los decorados respectivos que ilustren y ambienten los cuatro espacios donde se desarrollan las acciones: La costa, la selva, las altas montañas del Cuzco y Los Andes del norte (Cundinamarca). Los viajes de Antarqui serán así representados de manera muy ágil, girando el biombo en las direcciones respectivas para mostrar su marcha hacia Cuzco o su vuelo hacia Cundinamarca, girándolo en el otro sentido. El biombo no se convierte así en un elemento estático sino que tiene un uso dinámico, ayudando al público a trasladarse visualmente de un lugar a otro durante el desarrollo de la obra.



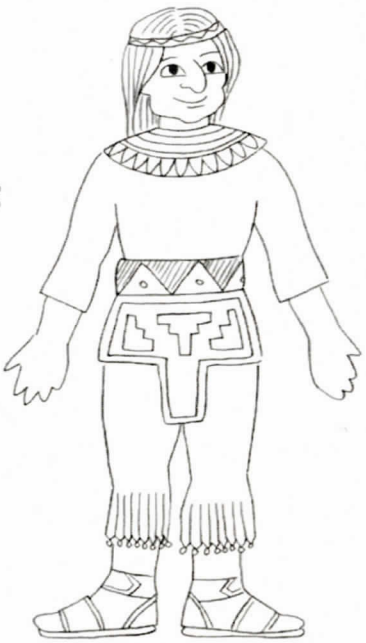
La noche es representada por un manto negro revestido de estrellas, que cubre el biombo en la escena correspondiente. Las Líneas de Nazca (39) aparecerán también en lienzos sobre el biombo en el momento en que Antarqui vuela dirigiendo sus dibujos como tributo al Sol.

Las figuras que representan a los personajes humanos se diseñaron para ser elaboradas y vestidas con materiales naturales (lienzos de algodón, madreselva, lona, recubrimientos de amero, fique, etc.) y con ornamentos tejidos, metales laminados, semillas, madera, cuero y plumas.

El Bufón será un puerco de monte que el Hechicero con uno de sus conjuros transformó en un semi-humano y estará vestido con materiales rústicos de fuertes colores.



EL PADRE-CHAMÁN



ANTARQUI (Joven)



ANTARQUI (Niño)



ESTRELLA



SUPREMO GOBERNANTE



GRAN CHAMÁN

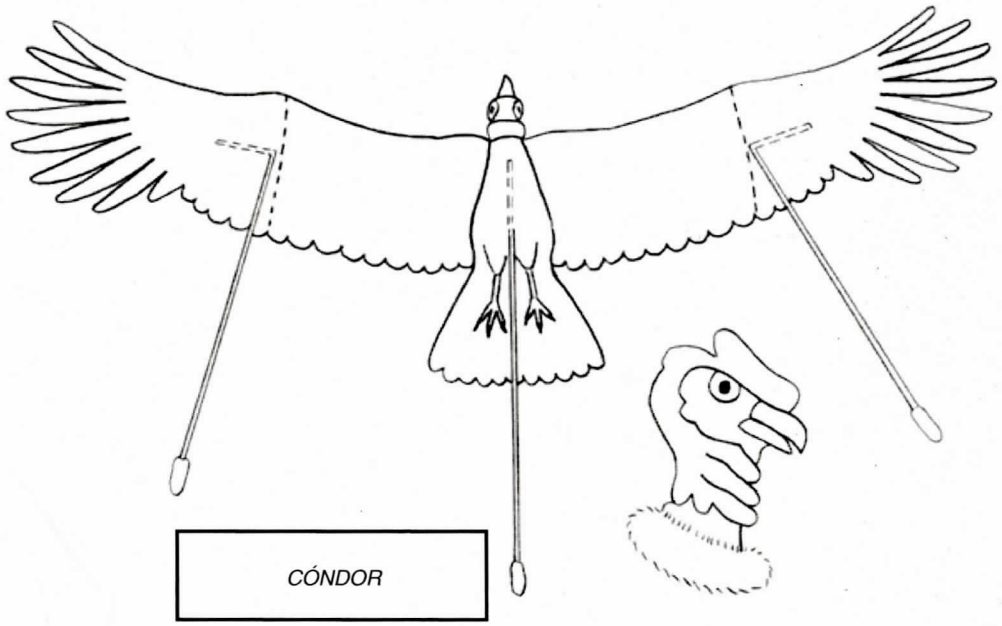


VIEJO HECHICERO

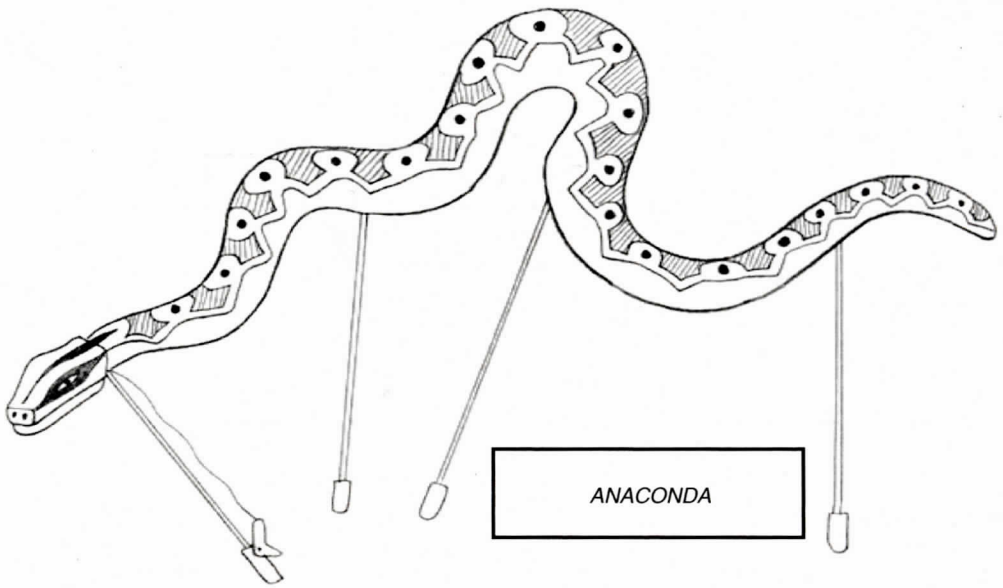


BUFÓN

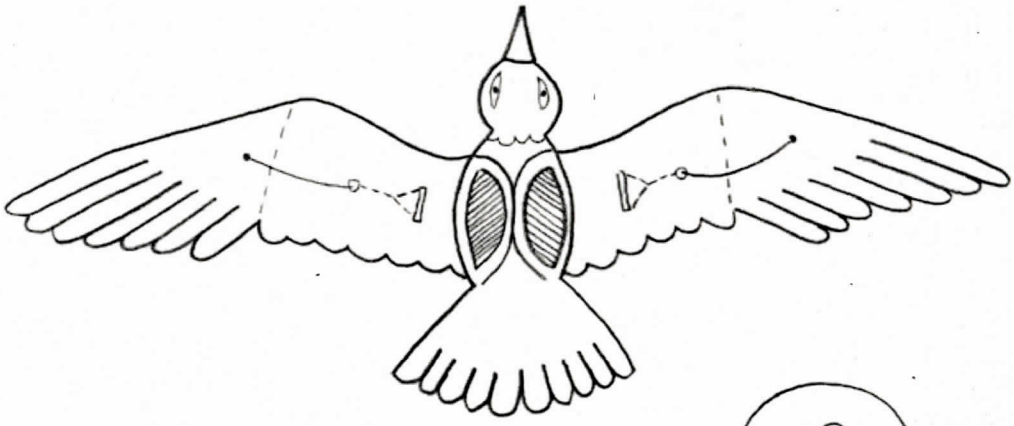
Los personajes de gran formato, como el cóndor o la anaconda, serán animados por bastones desde abajo y para evitar su peso excesivo se optó por su construcción con alambre recubierto por lienzo de fique con acabados pintados.

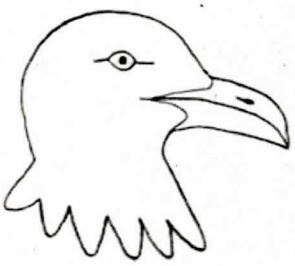


CÓNDOR

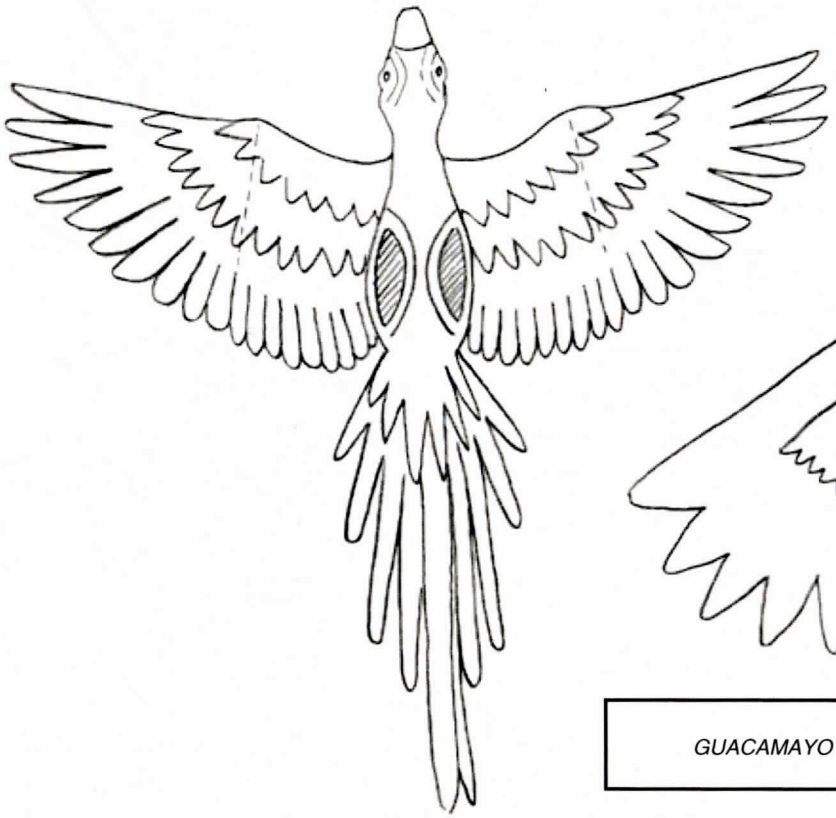


ANACONDA





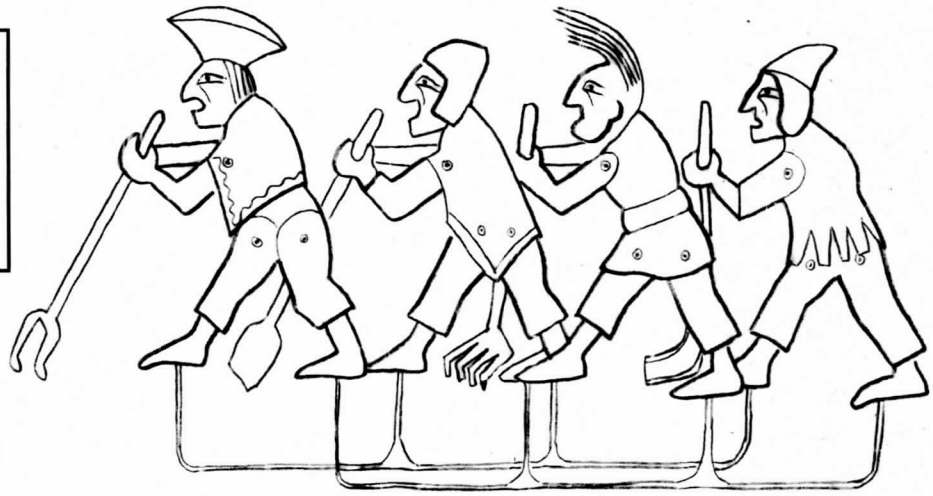
GAVIOTA



GUACAMAYO

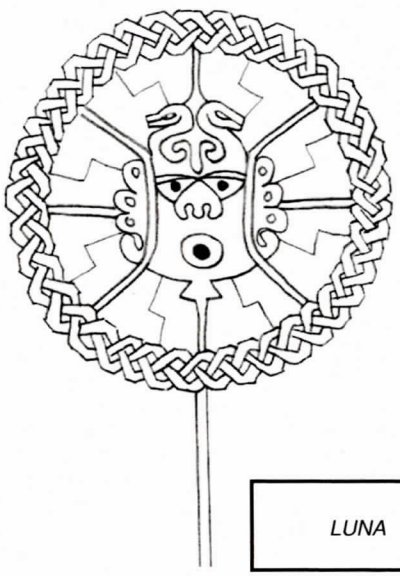
Los personajes del futuro cercano y lejano que Antarqui ve en sus alucinaciones, tales como los españoles que enfrenta Túpac Amaru, las "máquinas que vuelan sin ser aves y las cosas que caminan solas", así como los Labriegos, los 'Guerreros de la Traición', el Sol y la Luna, se decidió representarlos con figuras bidimensionales articuladas (objetos animados y títeres planos articulados).

LABRIEGOS
Serie de títeres planos articulados que son movidos al tiempo por dos peines o barras en la parte inferior



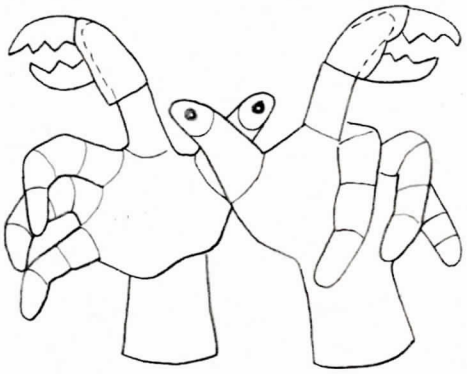


INTI (SOL)



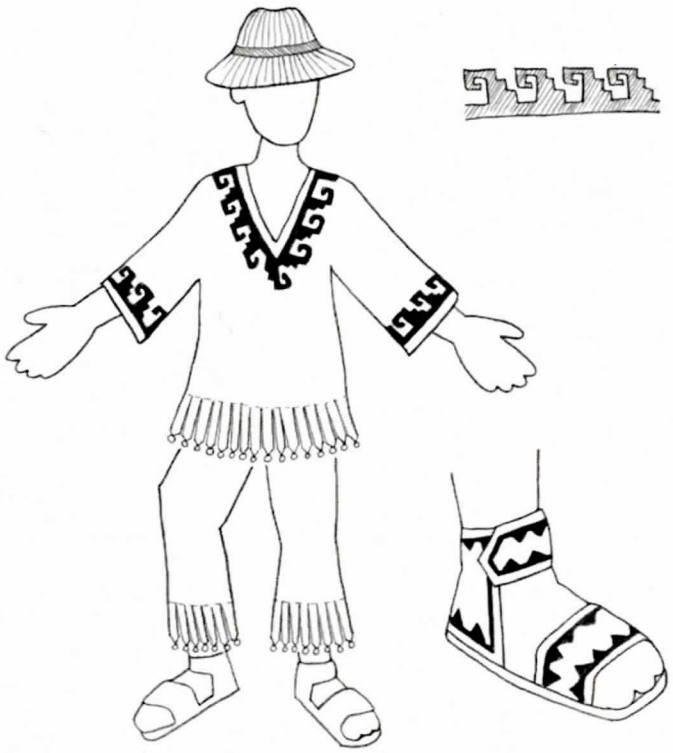
LUNA

El Cangrejo será representado por pantomanos (manos enguantadas con accesorios)

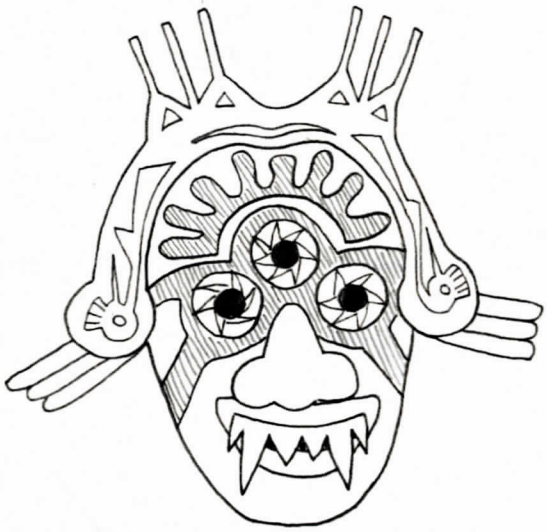


CANGREJO

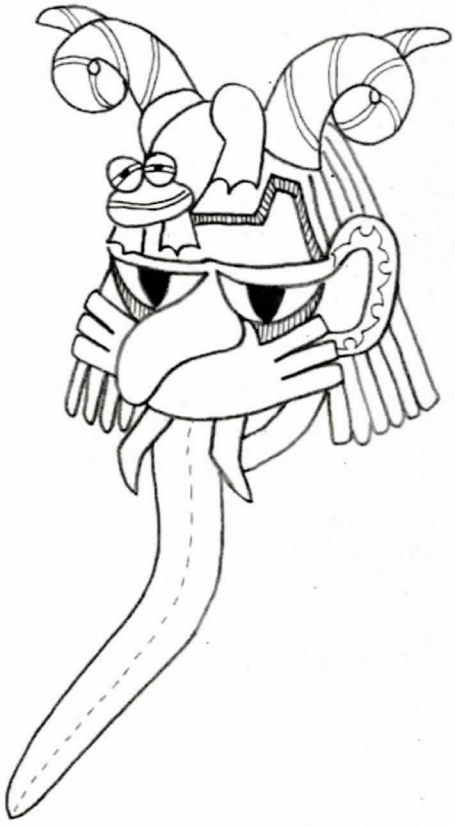
Por su parte los titiriteros irán vestidos con camisillas y pantalones de color ocre con colgantes de semillas en los bordes. En sus pies calzarán huaraches (sandalias de cuero). Sus cabezas estarán cubiertas por sombreros de fibra de yaré (mimbre).



La utilería (vasijas, espejo solar, máscara del Gran Chamán, máscaras de los histriones, etc.) se diseñó para ser elaborada en odena (cuero laminado) y papel maché recubierto con yute y pintado de fuertes colores.



MÁSCARAS DE LOS HISTRIONES





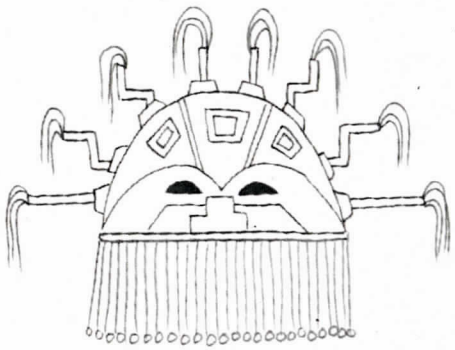
VASIJAS



ESPEJO



QUIWICHA



MÁSCARA DEL GRAN CHAMÁN

Todos estos diseños pasaron luego al taller de Hilos Mágicos donde se hizo su producción y adquirieron finalmente color, como se verá más adelante.

4. PROCESO DE MONTAJE.

La metodología empleada para el proceso de producción y montaje de la obra, comprendió varias etapas que se desarrollaron algunas de forma secuencial y otras simultáneamente, a saber: conformación del equipo humano para el desarrollo del proyecto de montaje, trabajo de mesa, taller de producción, sonorización y ensayos.

Aunque la obra se planeó para ser representada al aire libre, también se realizó un diseño de luces para los casos en que se programen funciones en salas que tengan el formato adecuado.

4.1. CONFORMACIÓN DEL EQUIPO HUMANO.

En primer lugar el director procedió a convocar y organizar el equipo humano para el desarrollo del proyecto de montaje, en tres campos principales: A) Elenco de intérpretes (grupo de actores-titiriteros), B) Taller de producción (realizadores de los elementos materiales para el montaje) y C) Colectivo de músicos (encargados de la sonorización de la obra).

4.1.1. Elenco de intérpretes.

En este campo el Teatro Hilos Mágicos no cuenta con un elenco de planta pues no es un grupo (conjunto permanente de creadores e intérpretes que trabajan en sus obras), sino una compañía (organización que trabaja sus montajes como

proyectos unitarios donde se conforman equipos *ad hoc* para el desarrollo de cada uno de estos).

En concordancia con esta forma de organización, se hizo una convocatoria y luego audiciones para elegir a aquellos actores-titiriteros que tuvieran las capacidades, formación actoral y titiritera, experiencia y destrezas requeridas para cumplir a cabalidad con los papeles asignados, resultando seleccionados:

- Luis Armando Marrero Parrado: titiritero que ha trabajado en montajes con Hilos Mágicos en los últimos cinco años. Estudió cine en la Academia Francesa de la Imagen y en la Escuela de Cine y Televisión de San Antonio de Los Baños (Cuba).

- Oliverio Castelblanco Castelblanco: titiritero que trabajó con Hilos Mágicos durante veinte años y se retiró para dirigir el Taller de Títeres de Colsubsidio. Actualmente dirige su propio grupo Ábaco Títeres.

- Jorge Enrique Quesada Medina: Actor y titiritero que trabajó con el grupo Carretaca Teatro, con las comparsas del Carnaval de Barranquilla y la Compañía Escuela de Títeres del Atlántico. Estudió Cine y Televisión en la Corporación Unificada Nacional CUN.

- Jimena Argotti Pavi: Actriz egresada en 2009 del Programa de Artes Escénicas de la ASAB - Universidad Distrital. Trabajó con el grupo Funámbulos, Zambimba Títeres (Bogotá) y La Tortuga Triste (Popayán). Integrante del grupo de títeres Espiritrompa.

No obstante, al iniciarse el montaje, este elenco sufrió modificaciones pues Jimena Argotti Pavi fue nombrada directora del grupo de teatro del SENA y tuvo que retirarse por carencia de tiempo para cumplir cabalmente con los ensayos y Oliverio Castelblanco Castelblanco, que también se desempeñó en el proyecto como coordinador del taller de producción, no pudo cumplir con esa doble tarea, dedicándose sólo a la producción. Entonces se llamó a otros de los participantes en las audiciones:

- Juanita Cetina Segura: Actriz egresada en 2010 del Programa de Artes Escénicas de la ASAB - Universidad Distrital. Trabajó con el grupo Funámbulos, Zambimba Títeres y Cámara Negra. Directora del grupo de títeres Espiritrompa.

- Luis Fernando Carreño Manosalva: Actor egresado en 2010 del Programa de Artes Escénicas de la Universidad Pedagógica Nacional. Trabajó con Hilos Mágicos en un anterior montaje; también con los grupos Luna Lunar, Alcaraván y las fundaciones de derechos humanos 'Observatorio para la Paz' y 'Creciendo Unidos'. Dirige actualmente el grupo de Teatro Ludus.

Para evitar que el elenco volviera a sufrir de la inestabilidad que habitualmente se hace presente en un trabajo de esta clase, por diferentes eventualidades, el director optó por suscribir unos contratos con los intérpretes asignándoles un pago por ensayos, un pago por actuaciones y un auxilio de transporte para asistir a los ensayos, estableciendo una cláusula penal en dinero por incumplimiento del contrato. De esta forma el elenco pudo trabajar de una manera más disciplinada y segura, desarrollando el proceso de montaje sin nuevos contratiempos.

4.1.2. Taller de producción.

Con base en la amplia experiencia que tiene ya en este campo, se contrató a Oliverio Castelblanco Castelblanco para coordinar el equipo de producción. Junto con él trabajaron en el taller Sandra Milena Morales Melo (titiritera, graduada en Antropología de la Universidad Nacional y profesional de Diseño de Modas de la Escuela Colombiana de Diseño, que fue encargada del vestuario de los titiriteros y las figuras) y Milton Augusto Zambrano Cruz (diplomado en pedagogía de la Universidad Pedagógica Nacional, titiritero con experiencia en tallado y modelado de figuras quien realizó las cabezas y manos de los personajes).

Debido al amplio inventario de elementos a producir, estos tres talleristas no estaban en capacidad de terminar a tiempo toda la realización material de la obra. Por ello el director recurrió al maestro Jairo Santa Palacio, director del programa de Producción Escénica y Visual en Lasalle College Internacional, institución con la cual estableció un convenio de co-producción, a través de la pasantía de ocho estudiantes que se integraron al equipo de producción en taller: Marghhy Pedraza, Yadira Alejandra Revelo Vásquez, Angie Escobar Parra, Nazly Cristina Castro Gómez, Sonia Liliana Rodríguez Machuca, Laura Alejandra Albornoz Murcia, Laura Marcela Forero Dorado y Santiago Andrés Morales Ortiz, bajo la coordinación del maestro Alvaro Tobón, profesor de realización escénica de dicha institución.

4.1.3. Colectivo de músicos.

Este campo de la creación se había encomendado al maestro Jorge Sossa Santos y su Fundación Nueva Cultura con quienes Hilos Mágicos ya había trabajado en la musicalización de la obra *Goranchacha*, la segunda de la trilogía, sin embargo

otros compromisos que ya habían adquirido imposibilitaron su participación en este nuevo proyecto.

Entonces el director convocó al maestro Juan Camilo Álvarez Machado, egresado de música de la Universidad El Bosque, para hacer la sonorización de toda la obra: composiciones, grabación y mezcla de las canciones, cortinas musicales y efectos sonoros del montaje. El maestro Álvarez Machado quedó contratado como director musical para la creación y producción total del acompañamiento sonoro respectivo, otorgándole la facultad de hacer él mismo las audiciones y selección de los intérpretes instrumentales y vocales, así como de seleccionar el estudio de grabación que fuese de su conveniencia para esta finalidad.

Este cambio de director musical, aunque por una parte restó tiempo al inicio de la creación y producción sonora, sirvió para que en este campo la nueva obra fuera totalmente diferente a las otras dos de la trilogía (una de las cuales ya había sido musicalizada por el maestro Jorge Sossa).

4.2. TRABAJO DE MESA.

Se programaron varias reuniones del elenco con el director para efectuar la revisión preliminar de los textos dramatúrgicos y hacer las correspondientes lecturas interpretativas iniciales. En ellas se fue esbozando el reparto, se hizo el análisis del subtexto y los perfiles para la construcción de personajes como base para la interpretación de la pieza. Estas reuniones contaron también con la presencia del director musical quien pudo tomar nota del número de cortes sonoros requeridos y su duración aproximada.

El director compartió con el elenco, en varias de las sesiones de mesa, algunas lecturas para fundamentar mejor el ejercicio de su labor, tales como: *Morfología del cuento maravilloso* análisis de la estructura del cuento fantástico y sus 31 funciones dramáticas propuestas por el ruso Vladimir Propp (41), algunos capítulos de *Gramática de la fantasía* de Gianni Rodari (30), *Análisis actancial* de Fernando de Toro (10), *Esquema actancial de personajes* de Irupé de la Forja (37) y *La significación* de Carlos Alberto Rincón (40). Además se invitó a Cristian Camilo Vega Arévalo, filósofo de la Universidad Javeriana quien dio a todo el equipo humano del proyecto una charla sobre semiótica, haciendo énfasis en los conceptos de 'significado' y 'significación' de fundamental importancia en un trabajo escénico donde nada puede ser gratuito y todo elemento se constituye en símbolo dentro de un lenguaje compuesto (que integra otros diversos lenguajes) y polisémico (que puede tener varios significados simultáneos) como es el del arte dramático.

Simultáneamente el director se reunió también con el equipo de producción en el taller para revisar los diseños plásticos y técnicos de la obra, seleccionar la carta de materiales y definir en conjunto con este equipo los elementos específicos requeridos para poder iniciar esta parte del trabajo.

Una vez cumplida esta etapa preliminar de estudio de la obra, las actividades se desarrollaron en dos campos simultáneos: con el equipo de producción (la producción que se expone en el siguiente ítem) y con el elenco y el director musical (los ensayos).

El director asignó al elenco varias tareas en esta fase del proyecto, tales como: escribir las biografías de cada uno de los personajes asignados (creadas desde la perspectiva que plantea la obra; es decir estableciéndoles la mayor cantidad de antecedentes antes de entrar a la historia que se representa) y hacer el análisis

actancial [8] de las escenas. Estas tareas se encaminaron por una parte a que los integrantes del elenco, antes de entrar a interpretar a sus personajes, pudieran conocerlos muy bien desde sus propias 'historias de vida' previas y por otra parte analizar las intenciones o motivaciones que tienen cada uno para actuar como lo hacen (personajes como actantes), que en definitiva son las energías motoras que mueven el desarrollo de los sucesos escénicos.

En síntesis, la intención del director al poner en manos de los actores estas labores fue por una parte motivarles a crear antecedentes y a extractar de la dramaturgia la mayor cantidad de elementos posible para tener certeza en la construcción de sus personajes y de otro lado facilitar la dinámica de la puesta en escena como una trama de energías e intereses, algunos afines otros contrapuestos, entre los personajes.

---

8 El esquema actancial permite analizar la función activa o pasiva de los personajes (accionantes o actantes) y sus relaciones en el desarrollo de los hechos, entendidos como sujetos que desarrollan una acción implícita o expuesta dentro del texto. De esta forma se pueden visualizar las fuerzas del drama y su incidencia en la acción. Presenta la ventaja de no separar artificialmente a los personajes y la acción, sino de revelar la dialéctica y el paso progresivo de un suceso a otro.

Mediante las categorías de los actantes (que son seis según Greimas, un lingüista francés de origen lituano que estudió este esquema) se logra establecer con claridad el rol y la función de los personajes en el desarrollo del drama: '1' El sujeto que es el que desea o no desea, '2' un objeto de ese deseo, '3' el emisor que es el que instiga la acción, mientras que el receptor '4' es el que se beneficia de ella, por último '5' un ayudante facilita a llevar a cabo la acción, mientras que '6' un adversario se opone a ella.

Estas seis entidades actantes se dividen en tres oposiciones y cada una de estas oposiciones constituye un eje en la descripción de la acción: 1) El eje del deseo: sujeto – objeto; 2) El eje del poder: ayudantes/auxiliares – oponentes y 3) El eje de la transmisión, motivación o conocimiento: emisor/remitente – receptor.

Bajo este esquema, en el teatro de títeres y objetos podemos identificar tres niveles de presencia del personaje: A) El actante (personaje teatral), B) El actor (títere u objeto) y C) El individuo que tiene a cargo el papel (titiritero).

Cada actor-titiritero expuso sus resultados en las últimas sesiones de trabajo de mesa, encontrándose que en la mayoría de los casos sus biografías y análisis actanciales armonizaban plenamente con las de los otros integrantes del elenco; cuando ello no sucedió y hubo versiones incompatibles, se procedió a discutirlas entre todos y concertar la mejor forma de articularlas, hasta lograr establecer una malla de vectores actanciales clara y comprensible por todos los integrantes del elenco.

4.2.1. Biografías y perfiles de los personajes.

Los titiriteros re-designaron algunos de sus personajes con nombres en quechua (referidos entre paréntesis). El resumen de los resultados más relevantes en este campo, es el siguiente:

Antarqui. Hijo del Chamán de la comunidad indígena. Nació en la región Collasuyu, perteneciente al gran imperio inca de Tahuantinsuyo. A sus dos años de edad la familia se traslada desde un lejano paraje en la sierra en la actual región de Apurímac a una pequeña y tranquila comarca situada en la costa pacífica en lo que hoy se conoce como Ica. Además de inquieto, desde muy pequeño mostró habilidades muy curiosas: se saltaba el corral, trepaba por los arbustos, caminaba con las manos y desde los tres años que aprendió a silbar, no paraban de sonar sus melodías como un pájaro cantor por todos los cuartos y jardines del cercado de la familia del chamán; y no sólo por su silbido parecía un ave, aleteaba todo el día y, según cuentan sus padres, la primera palabra que el niño balbuceo fue: ¡Volar! Siempre fue perezoso para el trabajo de la tierra, prefería dedicarse a otras labores; le llamó más la atención la música, la danza o en el mejor de los casos quedarse durante horas y horas desde la playa mirando volar a las gaviotas. Así trascurrió su niñez y adolescencia, entre cangrejos y

peces, graznidos de gaviotas y regaños de su madre. En general fue un periodo muy tranquilo, cobijado por el amor de sus padres y sostenido por el florecimiento del imperio que, en manos del Gran Anciano gobernante, se reorganizaba y prosperaba como en sus mejores tiempos luego de la primera guerra tribal.

Madre (Asiri Aawak: tejedora sonriente). Mujer de 46 años, hermana del Supremo Gobernante actual. El padre de éste, el Gran Anciano (anterior supremo), la dio como esposa al chamán de la comunidad para emparentar los dos poderes: religioso y político. Perdió su primer hijo cuando tenía 30 años, por eso ama celosamente a Antarqui y lo sobreprotege. Le encanta cocinar y tejer. Siempre está pendiente del bienestar de su hijo y teme perderlo porque sabe que a su edad ya no podría tener más descendencia. Es una de las mujeres más respetadas del imperio por su bondad y capacidad de liderazgo. Coordina los grupos de mujeres tejedoras de esta región del imperio, al tiempo de apoyar a su esposo en sus labores de chamán, realizar los quehaceres domésticos y lidiar con el inquieto Antarqui.

Padre-Chamán (Ankuwillka: el de sagrada resistencia). Hombre calmado y sabio de 65 años. Médico tradicional de la comunidad; conocedor de la ciencia de la sanación, de los poderes espirituales de las plantas, los secretos del mar, las montañas, los ríos y la selva. Es el padre de Antarqui, que fue su único hijo, nacido cuando él ya estaba bastante entrado en años. Es bondadoso y sabio, muy pausado para hablar y no discute más de lo debido. Fue el mejor discípulo de su maestro el Gran Chamán de la Fortaleza de Piedra. Quiere que su hijo Antarqui siga su ejemplo, por eso lo prepara desde pequeño para cuando llegue el tiempo de su retiro, Antarqui lo pueda suceder como nuevo chamán; con este propósito, lo corrige con amor pero con severidad y le enseña poco a poco las leyes de la naturaleza. Sólo consume vegetales y carne de pescado y siempre agradece los alimentos a la Pacha Mama (tierra), como un bien prestado. Le gusta caminar y

aprovecha estos recorridos para revisar que todo esté en orden, en especial que la comarca goce de paz entre sus gentes. Su único miedo es que regresen los 'Guerreros de la Traición' a quienes se expulsó a lejanos territorios, pues en épocas del Gran Anciano (anterior supremo gobernante) intentaron deponerlo para sojuzgar a la comunidad.

Estrella (Sutti). Es una joven estrella del firmamento que tiene sólo 12.870 años. Hija menor de Inti, el Sol. Tiene miles de hermanas que la acompañan en las noches. Nació sobre las nubes del norte de Los Andes donde habita desde hace casi 129 siglos. Es bastante inocente pero enamoradiza, muy bonita, tierna y caprichosa. Su color preferido es el rojo y le gusta jugar a las escondidas entre las constelaciones. Es muy curiosa y a veces se escapa a otras regiones de Los Andes donde se la puede ver como estrella fugaz. Como es la hija menor de Inti, es la más consentida y cuidada por todas sus hermanas. Le gusta tomar agua de las nubes y ofrecerla a los viajeros cansados que ve recorrer la tierra.

Viejo Hechicero (Waconda: mago de la oscuridad). Tiene 63 años de edad. Cuando joven se cambió de nombre porque antes no se llamaba así sino 'Api' que quiere decir 'pequeña avecilla'. Como todos se burlaban de él, su forma de reaccionar era haciendo daños e infundiendo temor a los demás. Siempre fue acomplejado por su aspecto físico delgado. En su niñez y juventud fueron amigos con el Padre-Chamán; ambos eran discípulos del Gran Chamán pero luego le tuvo envidia porque nunca logró ser el mejor mago de la Fortaleza de Piedra. Las desmedidas pasiones que empezaron a brotar en su espíritu hicieron que sus sortilegios acabaran por salirle torcidos y aunque a veces quería hacer cosas positivas todo le resultaba con un tinte maligno, por lo cual fue expulsado de la Fortaleza de Piedra. Entonces se encontró con los 'Guerreros de la Traición' e hizo un pacto con ellos para algún día dominar a la comunidad y apoderarse de sus bienes promoviendo una segunda guerra tribal. Quiere autoproclamarse

gobernante supremo de la comarca para demostrar que él es mejor que cualquiera, aunque nadie le crea y todos le tengan temor. Es un hombre solitario que vive retirado del poblado. Un día encontró un puerco de monte y con un hechizo lo transformó en humano y lo vistió de Bufón; desde entonces es su único compañero que le colabora en todas sus fechorías.

Bufón (Muspa). Personaje masculino de 20 años. Era un puerco de monte salvaje que por medio de un hechizo que realizó el viejo hechicero consiguió humanizarse con algunos defectos: tiene un ojo significativamente más grande que el otro, una prominente joroba, cola de marrano y oculta su dispareja calvicie con un gorro de colores. Uno de sus principales objetivos en la vida es conseguir mujeres. Es torpe, bastante tonto, distraído, le encanta comer y es goloso hasta la gula. Siempre está al servicio de su amo y cómplice, el Viejo Hechicero. Se convirtió en el bufón del pueblo ya que siempre que intentaba algo le ocurría un accidente cómico. Nadie se preocupó jamás por preguntarle de dónde venía y simplemente, por su gracioso aspecto y comportamiento, lo adoptaron como el bufón de la comunidad.

Supremo Gobernante (K'anchilla: vanidoso). Es el actual gobernante de la comunidad indígena. Fue nombrado muy joven en este puesto por sucesión familiar, a la muerte de su padre el Gran Anciano; pero desconoce las labores de gobierno y se dedica a viajar por la comarca, recibir atenciones y disfrutar de sus privilegios de máxima autoridad. Actualmente tiene 30 años de edad y es el más joven de todos los gobernantes hasta ahora nombrados en estos territorios. Le gustan el chisme, las bromas, el juego, la música y la fiesta. No está casado pues no le interesa aún formar familia y adquirir esa clase de obligaciones. Vive con sus familiares cercanos y le gusta visitar a su hermana, la esposa del Padre-Chamán. Es muy pomposo y se preocupa más por los vistosos los trajes de colores que tiene, que por las labores de gobierno. Siempre que encuentra un espejo o un

reflejo en el agua, busca ansiosamente mirarse para acicalarse la ropa y su elegante tocado.

Gran Chamán. Sabio anciano de 84 años. Gobernante de la Fortaleza de Piedra. Es el máximo poder religioso de la comarca. Le gusta mucho la miel de abejas y las arepas bien tostadas que lo han hecho engordar un poco, adquiriendo un paso muy lento y parsimonioso. Se le reconoce en todo el territorio como un hombre muy poderoso no por sus riquezas sino por sus mágicos poderes, que ha transmitido a algunos aprendices de chamanes, entre los cuales estuvieron hace años el Padre-Chamán y el Viejo Hechicero a quien tuvo que expulsar por hacer mal uso de sus nuevos atributos y se granjeó por ello su eterna enemistad. Le falla la vista desde hace un tiempo pero se orienta muy bien por el oído y el olfato; es capaz de escuchar el canto de un ave a varios kilómetros e identificar su especie con total precisión. A la luz del fuego, habla todas las noches con los espíritus de los muertos en un habitáculo especial que tiene en el templo principal de la Fortaleza de Piedra. A pesar de los años posee una fuerza extraordinaria que le permite mover él solo la piedra que cubre la Cueva del Rito Inicial adonde van los jóvenes a iniciarse en la vida adulta con la toma de la ayahuasca (yagé) haciendo viajes mentales al pasado y al futuro.

Histrión (Supay: comediante inca). Extrovertido personaje que invita a la fiesta, al juego y al desorden. Es considerado como una deidad inca que cumple también un papel de contradictor, el que distrae, el que se burla, el que prueba la concentración del guerrero. Le encantan los carnavales, el baile y el barullo. Es paciente, cariñoso y atento con los niños, que le hacen brotar una gran dosis de ternura; en contraposición con los adultos es una intempestiva tormenta de rebeldía, sátira, bromas y alboroto que enfrenta a la ley, el orden y hasta las buenas costumbres.

Cangrejo (Topo). Tiene 6 meses de edad. Le encanta excavar en la arena, Es el mejor amigo de Antarqui y le gusta jugar con él como si fuera su mascota. Se llama Topo porque le complace mucho abrir agujeros en la playa. Tiene mucho miedo a las aves. Todos los días juega con Antarqui a las escondidas, come trocitos de palma y le encantan las boronas de arepa que Antarqui le guarda del almuerzo.

Gaviota (Paway). Ave, de género masculino. Tiene 3 años de vida. Está desesperado por conseguir pareja y quiere generar descendencia prontamente. Ha desarrollado varias técnicas de vuelo sobre el mar para conquistar más rápido a las hembras. En su dieta prefiere los cangrejos grandes y jugosos. Ama a los niños y detesta a los adultos; quiere mucho al niño Antarqui aunque no le gusta que lo agarre porque la primera vez que esto sucedió, le estropeó el plumaje.

Cóndor: Transfiguración del alma de Antarqui que vuela por encima de las cumbres más altas de Los Andes, pintando espirales en el cielo y recreando hermosas formas que según cuentan algunos reposan pintadas sobre las montañas del sur. Vuela planeando entre las corrientes de aire todo el día sobre las sagradas lagunas y en cuanto el crepúsculo empieza a pintar la tierra con sus encendidos colores, dicen que lo ven elevarse hacia el espacio hasta que se pierde de vista y se alumbra en el cielo una gran estrella que sube por el oriente y permanece encendida hasta que los primeros rayos del sol la ocultan. En ese momento dicen que se ve regresar de las alturas al gran cóndor de Los Andes, el ave de envergadura más grande del mundo, que regresa a volar de nuevo sobre las sagradas lagunas, como contándoles sus mágicas aventuras de amor en las alturas.

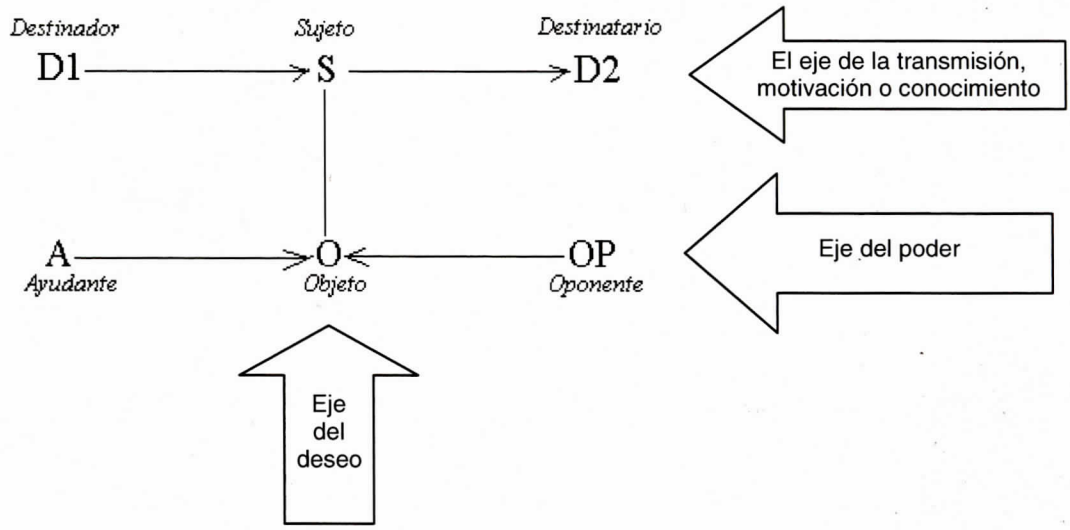
Anaconda. Es la serpiente más grande de la Tierra. Las hembras pueden superar los 8 metros de largo y alcanzar 150 Kg. de peso. Vive en los ríos o charcas en los

que pasa la mayor parte del tiempo sumergida asomando sólo la cabeza. Caza por lo general animales que se acercan a beber, sujetándolos con sus enormes mandíbulas y aferrándose a ellos para enroscarse alrededor de su cuerpo hasta asfixiarlos. Tiene un cuerpo ancho y musculoso, adaptado para matar a sus presas por constricción. La anaconda no necesita triturar a sus presas, puesto que su mandíbula se desencaja, permitiéndole tragarlas enteras. La digestión de una presa grande puede demorar varias semanas, durante las cuales la serpiente se encuentra casi inactiva. Los cazadores furtivos aprovechan estos estadios para capturarlas más fácilmente. Puede tener hasta cincuenta crías en cada período de reproducción, que al nacer miden aproximadamente un metro.

Guacamayo. Normalmente vive en la zona alta de los bosques cerca a ríos y arroyos. Se alimenta de frutas, nueces y semillas aunque también consume algunos insectos y arcilla para su digestión. Es un ave que viaja grandes distancias durante sus majestuosos vuelos. Pone de dos a tres huevos por nidada. Es monógamo. Para los indígenas es un ave sagrada que no puede ser tocada por personajes impuros. En la obra, esta vistosa y colorida ave, es la trasfiguración del vanidoso Supremo Gobernante.

4.2.2. Análisis actancial por escenas.

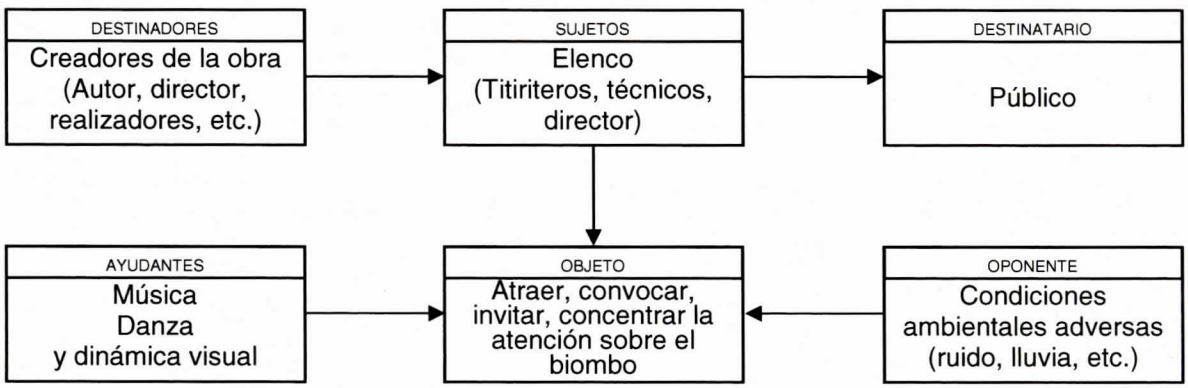
Los vectores actanciales se pueden representar por un diagrama que permite visualizar mejor las relaciones entre los personajes así como sus intenciones y los objetos de sus deseos. En términos básicos, el esquema es como se presenta a continuación:



Ya teniendo claro quiénes son los personajes que intervienen en la obra (actantes), el análisis de la obra bajo esta perspectiva, resultante del trabajo de todo el elenco, fue el siguiente:

ESCENA 1
Titiriteros

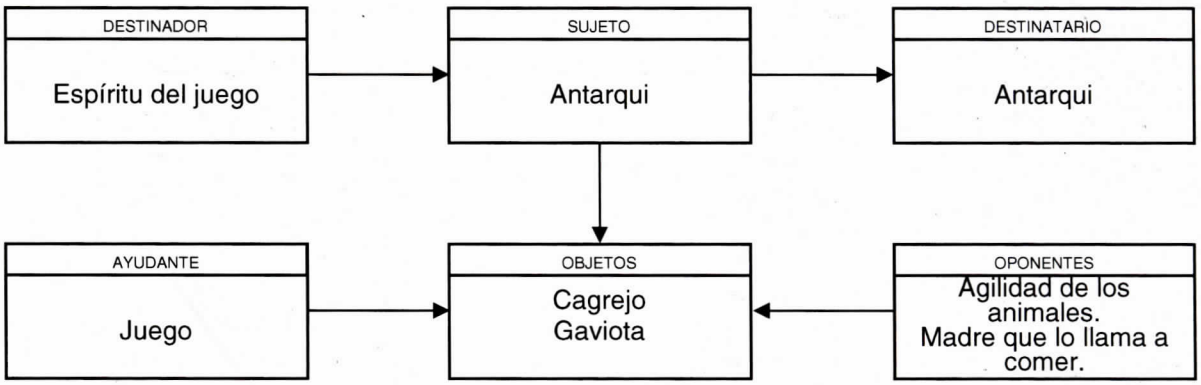
En esta primera escena las intenciones de los sujetos son muy claras: convocar a los espectadores, atraer y concentrar su atención sobre el espacio escénico.



ESCENA 2

Antarqui (niño) – Cangrejo – Gaviota – Madre (voz)

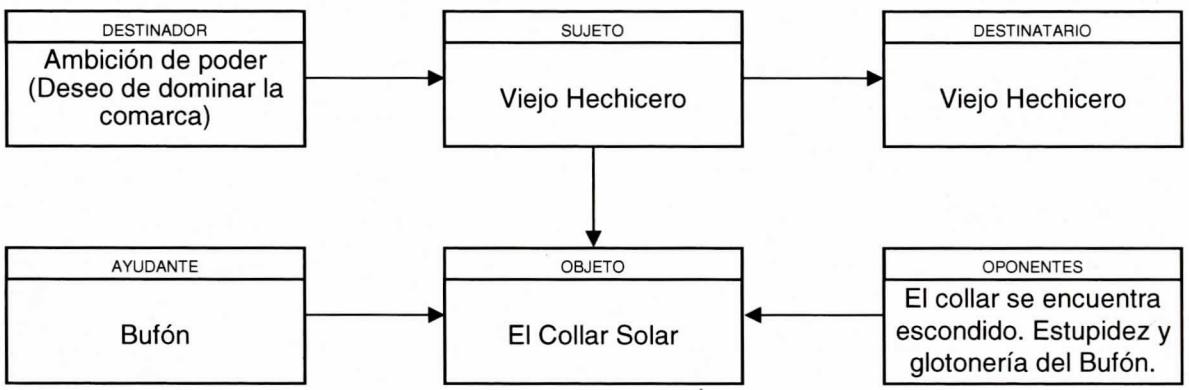
Como todo niño, Antarqui quiere jugar; es su forma de aprehender el mundo. Además desea tomar con sus manos a sus objetos de juego: los animales de su entorno (Cangrejo y Gaviota), pero la agilidad de ellos se lo impide. Por otra parte siempre está su madre pendiente de lo que hace su hijo pequeño y lo llama a comer aunque él quiera seguir jugando en la playa.



ESCENA 3

Viejo Hechicero – Bufón

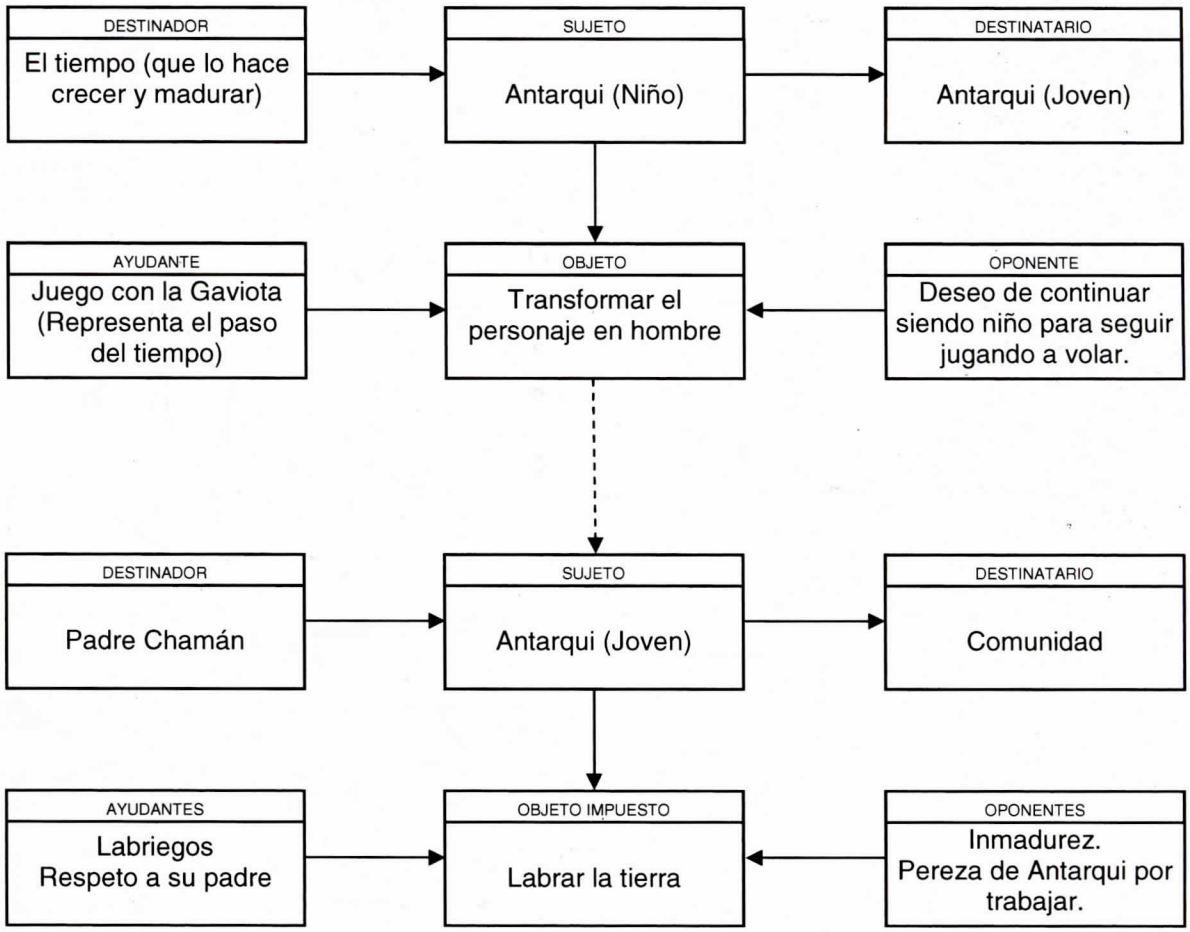
El Viejo Hechicero busca el Collar Solar, escondido en territorios del Chamán, para adquirir mayores poderes y dominar la comarca. Su ayudante el Bufón es un torpe y desenfrenado tragón que le ayuda pero que también dificulta este propósito.



ESCENA 4

Antarqui - Gaviota - Padre Chamán - El Sol - Labriegos (títeres planos)

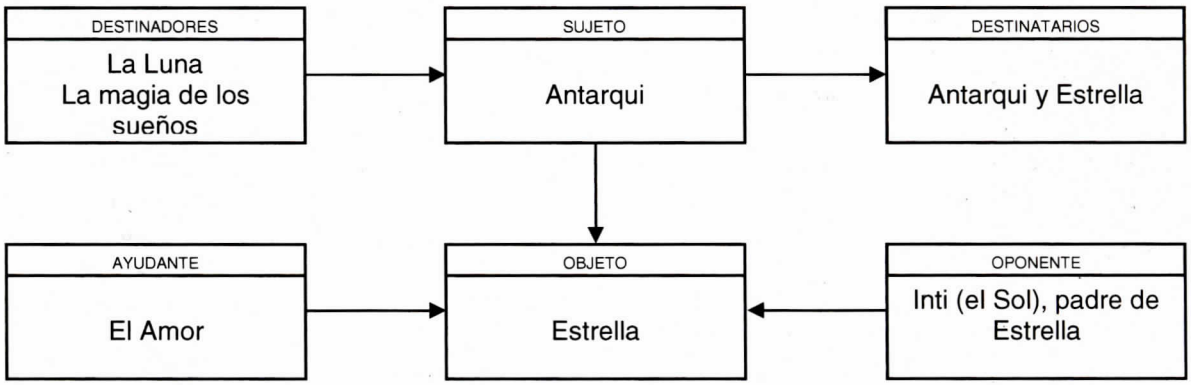
En esta escena hay dos intervalos de tiempo: uno la transformación de Antarqui de niño a joven y otro cuando ya siendo un joven su Padre-Chamán le ordena labrar la tierra como todos los hombres (objeto impuesto por la autoridad paterna), para dar ejemplo a la comunidad.



ESCENA 5

Antarqui - Luna – Estrella – Sol

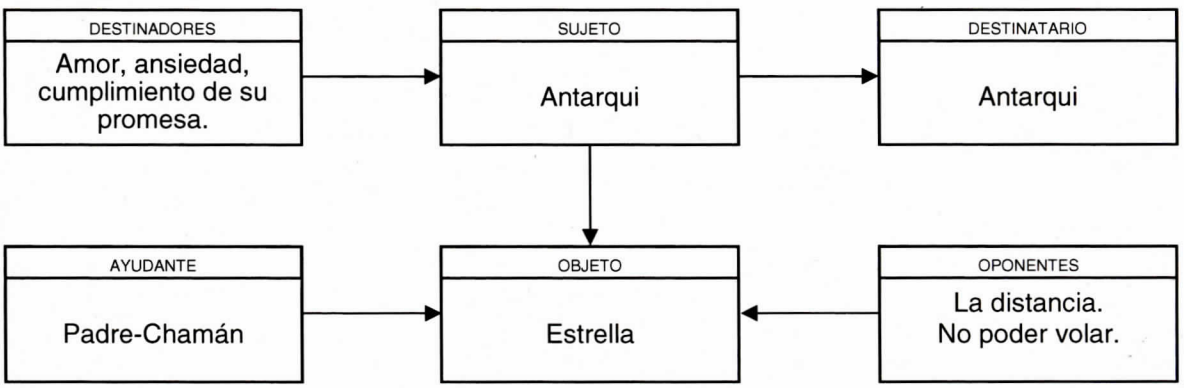
Cansado por el trabajo, Antarqui se recuesta bajo la luz de la Luna y ve en sus sueños a Estrella. Se genera entre ellos un amor imposible pues el Sol es muy celoso y mantiene a sus hijas, las estrellas, rigurosamente guardadas en el día. Sin embargo prometen verse en Los Andes del norte para hacer realidad su amor.



ESCENA 6

Antarqui – Padre Chamán

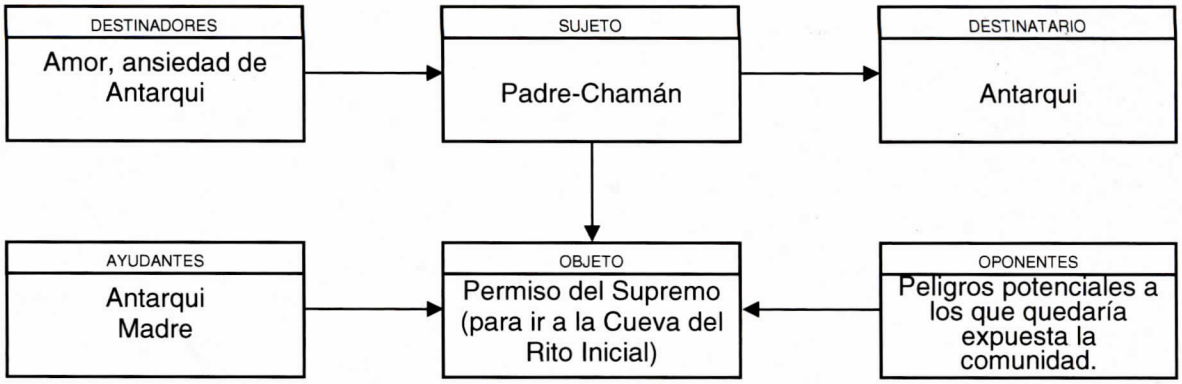
Antarqui le cuenta a su Padre que conoció al amor de sus sueños y quiere reencontrarse con ella de nuevo en Los Andes del norte. Como es muy lejos, le pide que le enseñe a volar. El Padre le advierte sobre los sacrificios que debería hacer para lograrlo pero Antarqui insiste y deciden pedir permiso al Supremo Gobernante para ir juntos a la Cueva del Rito Inicial.



ESCENA 7

Antarqui – Padre Chamán – Supremo – Madre (voz)

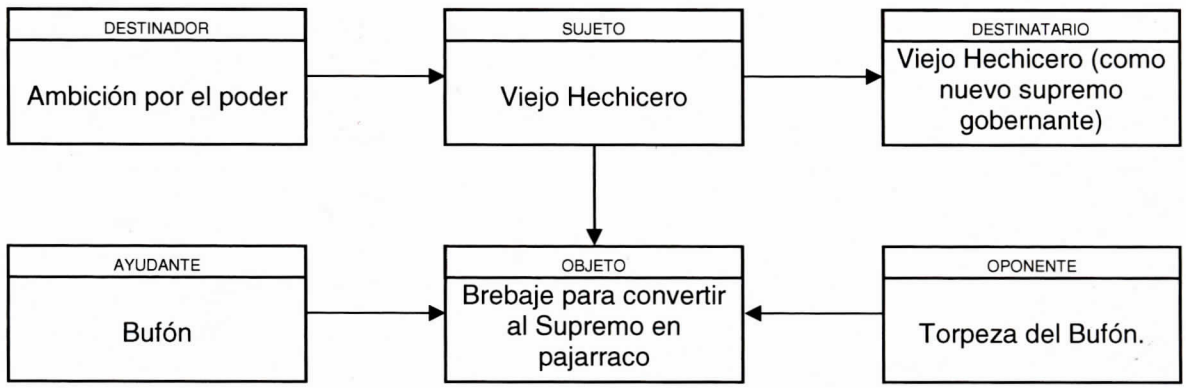
El Supremo llega de visita donde su cuñado, el Padre-Chamán, quien le pide permiso para ir de viaje con su hijo, advirtiendo de los peligros de dejar sola a la comunidad sin sus energías protectoras. El Supremo no está preocupado por eso sino por venir a comer los manjares que prepara su hermana y les da el permiso, sin pensar en más.



ESCENA 8

Bufón - Viejo Hechicero

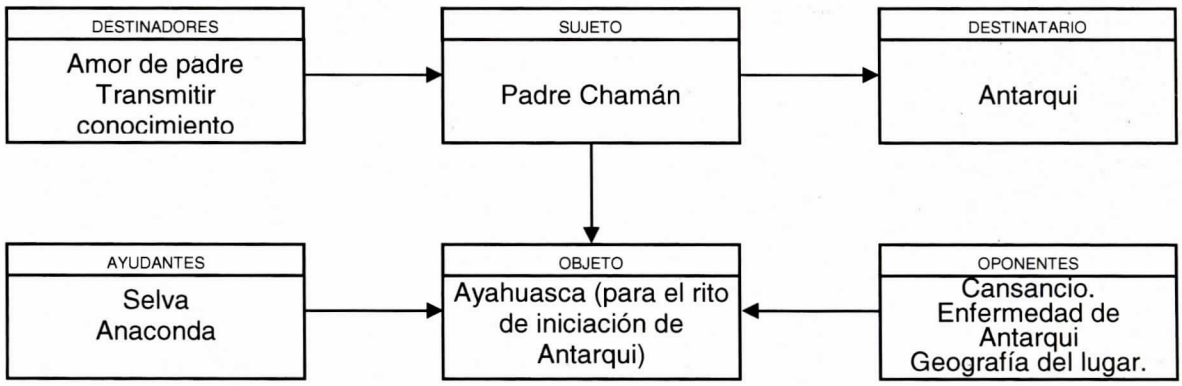
El Viejo Hechicero se ha vuelto más poderoso con el Collar Solar y ve ahora la oportunidad de apoderarse de la comarca; para ello se propone preparar un mágico brebaje que convertirá al Supremo Gobernante en un pajarraco y luego arrebatarle el mando de la comunidad, con la ayuda de su torpe cómplice el Bufón.



ESCENA 9

Antarqui – Padre Chamán – Anaconda

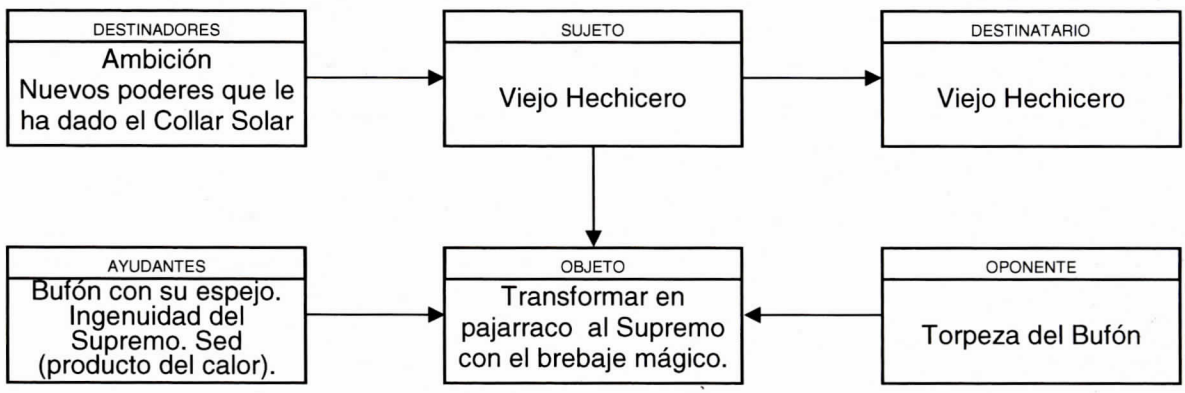
Antarqui y su padre llegan a la selva buscando la ayahuasca y llevarla al Gran Chamán de la Fortaleza de Piedra para su rito de iniciación. Pero Antarqui desfallece por cansancio y enfermedad. El Padre le da unas yerbas de la selva para aliviarlo. Aprovecha la oportunidad para enseñarle sobre la importancia del cuidado de la selva y sus habitantes como la Anaconda, vital en el equilibrio entre las especies de la región.



ESCENA 10

Viejo Hechicero – Bufón – Supremo – Guacamayo

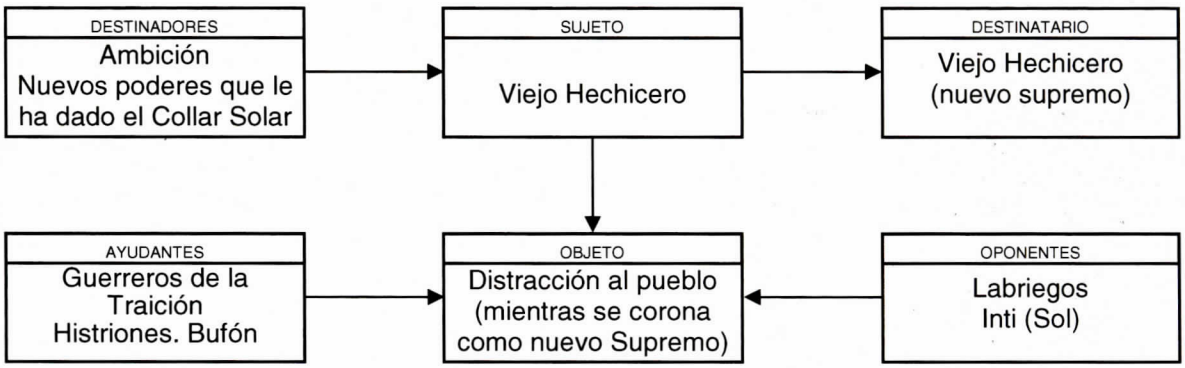
El Viejo Hechicero ahora es más poderoso y ordena al Bufón darle a beber el brebaje mágico al Supremo Gobernante. El Bufón juega con un espejo alrededor de éste y lo cansa para producirle sed y hacer que se tome la pócima. El Supremo la bebe toda y queda hechizado, convertido en un guacamayo que huye volando.



ESCENA 11

Guerreros de la Traición y Labriegos (títeres planos)- Viejo Hechicero - Histriones (actores enmascarados) – Sol

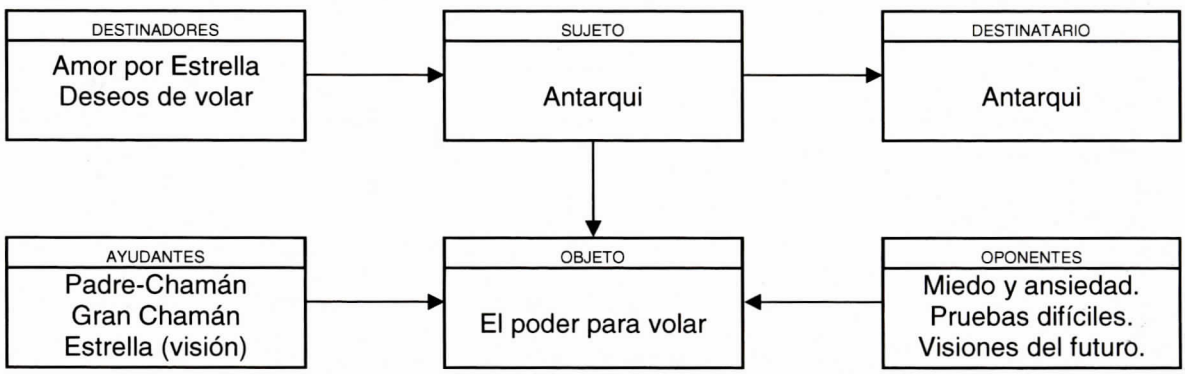
Ahora las intenciones del Viejo Hechicero se orientan a dominar al pueblo con sus aliados, los 'Guerreros de la Traición'. Mientras prepara su coronación divierte al pueblo con histriones que hacen música y malabares. El Sol advierte que vendrá un día un joven guerrero que traerá en sus manos justicia.



ESCENAS 12 y 13

Antarqui - Padre Chamán - Gran Chamán- Títeres planos y objetos animados

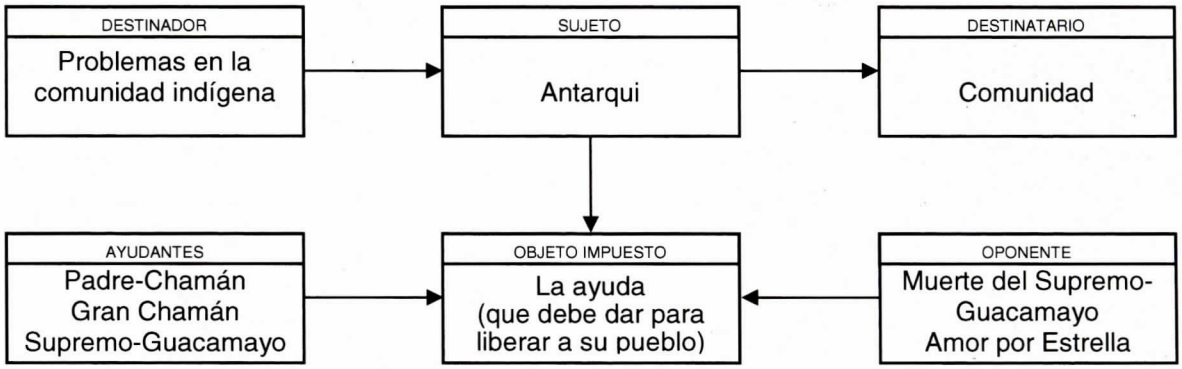
Antarqui y su padre llegan a la Fortaleza de Piedra y le entregan al Gran Chamán la ayahuasca para el rito de iniciación del joven en los misterios de la vida adulta como futuro chamán. Le advierten que las pruebas que deberá superar son difíciles pero el amor de Antarqui por Estrella le hacen superar sus miedos (oponentes internos) y él decide seguir adelante, enfrentando difíciles pruebas y las terribles visiones del futuro.



ESCENA 14

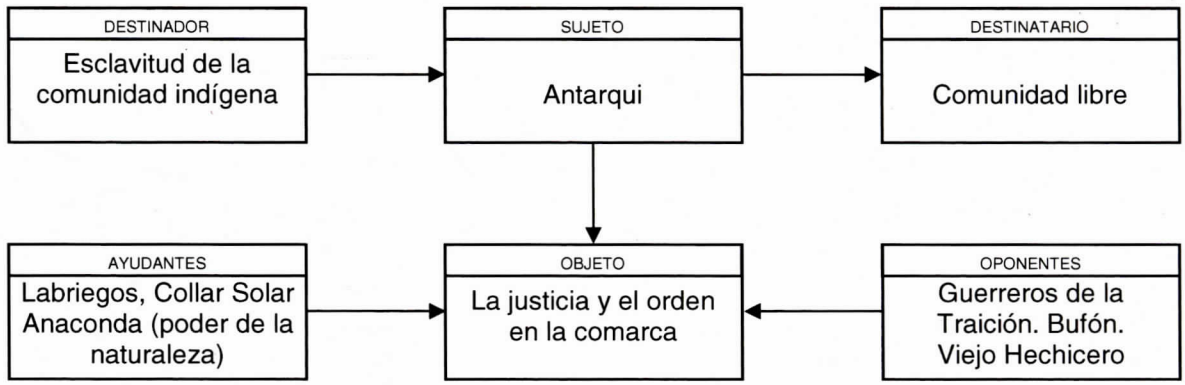
Antarqui - Gran Chamán - Padre Chamán – Guacamayo

Antarqui termina sus pruebas y sale de la Cueva del Rito Inicial transformado en un hombre con poderes. Llega el Supremo (convertido en Guacamayo por el brebaje del Hechicero) y les cuenta las desgracias ocurridas durante su ausencia. Antarqui es forzado por las circunstancias a dejar de lado su propósito de ver a Estrella y vuela a ayudar a liberar a su pueblo. El Supremo muere y el Padre-Chamán sale en busca de ayuda.



ESCENA 15

Antarqui - Viejo Hechicero - Bufón – Anaconda - Guerreros de la Traición - Labriegos



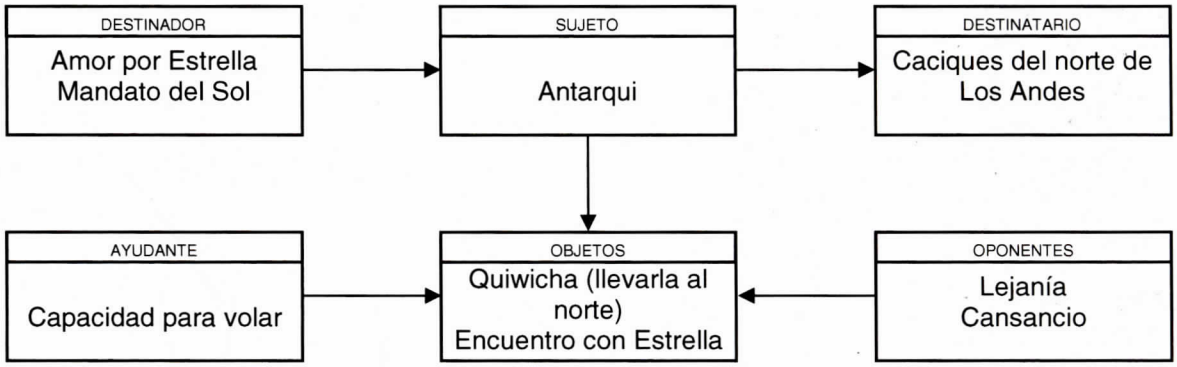
Al regresar a su pueblo Antarqui con la ayuda de los labriegos enfrenta a los 'Guerreros de la Traición' y los destierra de nuevo. El Viejo Hechicero entonces ataca a Antarqui quien le quita el Collar Solar y el Hechicero pierde sus poderes,

siendo arrastrado a las profundidades por la Anaconda. Al desaparecer el Hechicero, el Bufón vuelve a convertirse en un puerco de monte.

ESCENAS 16 y 17

Antarqui – Sol – Caciques dorados

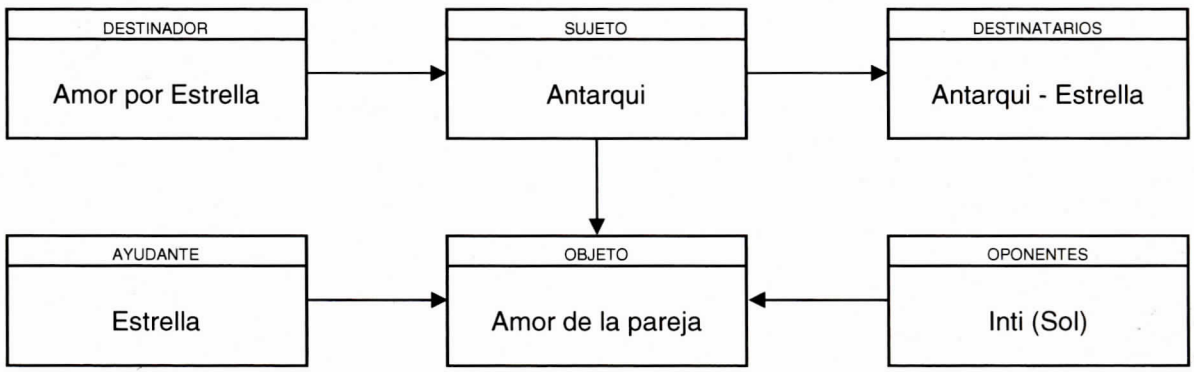
Antarqui vuela dirigiendo el dibujo de las Líneas de Nazca como tributo al Sol. Inti (el Sol) felicita a Antarqui y le entrega la quiwicha para llevarla a sus vecinos del norte. Antarqui ve la oportunidad de verse de nuevo con Estrella y acepta la misión.



ESCENA 18

Antarqui – Estrella - Sol

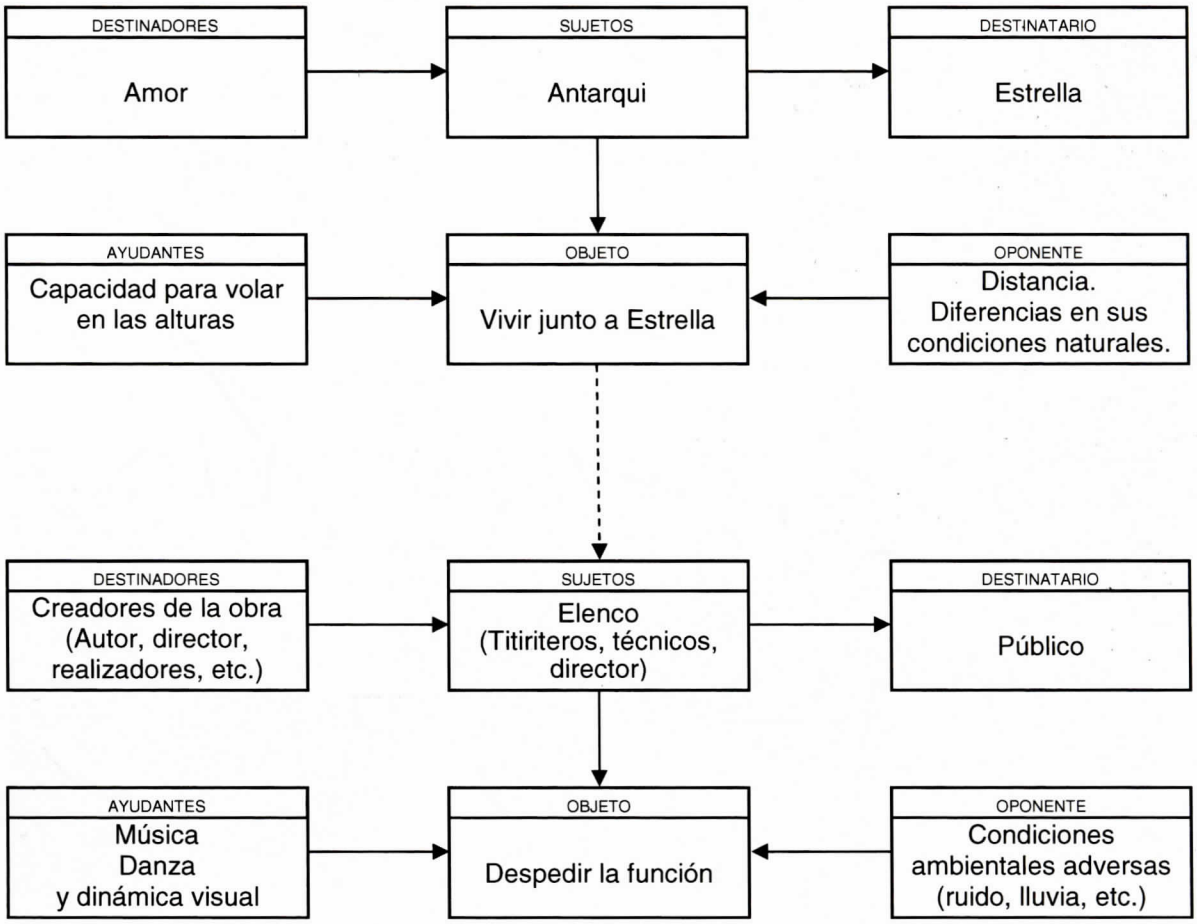
Antarqui y Estrella se encuentran pero son descubiertos por el Sol quien castiga a su hija a habitar sólo en las noches y a Antarqui a no verla nunca más. Antarqui muere de amor.



ESCENA 19

Titiriteros – Cóndor - Anaconda

En esta escena, al igual que en la Escena 4 hay dos intervalos de tiempo: uno la transformación del alma de Antarqui en el Cóndor de Los Andes que vuela en las alturas buscando a Estrella y el otro la canción del final con la cual los titiriteros se despiden del público.



4.3. TALLER DE PRODUCCIÓN.

El equipo de producción coordinado por Oliverio Castelblanco Castelblanco trabajó durante dos y medio meses, con un equipo de diez personas más en la realización de todo el inventario de elementos materiales para el montaje de la obra: escenografías, utilería, vestuario y figuras.

Primero se hizo la ampliación de todos los diseños de los personajes a escala 1:1 y se procedió a construirlos según la carta de materiales elegida durante el trabajo de mesa con el equipo de producción. En esta etapa no se trabajó aún el color de las figuras cuyas cabezas, manos y cuerpos se realizaron 'en crudo' para proceder luego a maquillarlas y vestirlas.



El director y diseñador ampliando los diseños a la escala final



Diseños ampliados a su tamaño final en el taller de producción.

Más adelante el director, como diseñador de la parte visual de la obra, procedió a colorear los bocetos teniendo en cuenta asignar un color básico a cada personaje que lo diferencie de los otros y sea claramente identificable por el público a la distancia.

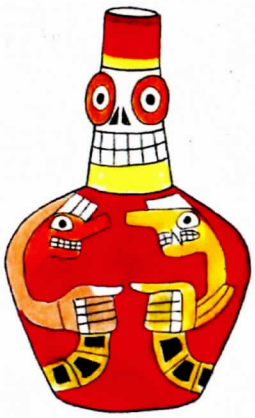
















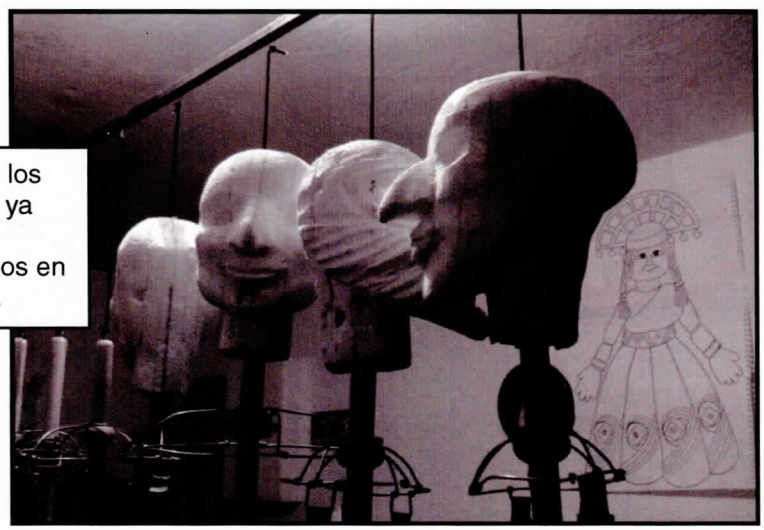




Una de las dificultades que se encontró al realizar las figuras fue el peso excesivo que se generaba al tallarlas en madera como era el propósito inicial, por lo cual se optó esculpirlas en bloques de icopor que luego fue recubierto con liencillo y pegante para generar una capa dura exterior sobre las formas logradas.



Talleristas haciendo el tallado de las figuras en icopor según los diseños finales



Cabezas de los personajes ya talladas, con sus cuerpos en alambre.

A medida que los títeres estaban en proceso de construcción, fueron probados en los ensayos por los actores para verificar sus posibilidades expresivas, revisar aspectos técnicos y efectuar las correcciones necesarias. Luego se procedió a darles los acabados finales y recubrimientos respectivos con amate y amero de mazorca (fibras naturales) para conferir a los muñecos un carácter nativo.

No se pudo usar la hoja caulinar de la guadua para los recubrimientos porque su artesanía era muy demorada y el efecto no era tan notorio a una distancia media como con los materiales finalmente empleados.

El vestuario de los muñecos y de los titiriteros fue confeccionado con liencillo rústico y accesorios con fibras y semillas naturales. La realización del vestuario de los títeres fue obra de Sandra Milena Morales Melo y los vestuarios de los titiriteros realizado por Neyla García de Cartagena (Departamento de Bolívar) donde fueron confeccionados los trajes y enviados a Bogotá. Los sombreros de los titiriteros fueron hechos con fibra de yaré, también en tonos ocres crudos.



Vestuario de los actores-titiriteros confeccionado también con materiales naturales.

En cuanto a la escenografía hubo otra variación: inicialmente se propuso un biombo en caña, pero el volumen de las varas de caña generaba un paquete muy grande y esto dificultaba el transporte de la obra a otros lugares. Por ello se decidió cambiar este material y hacer la estructura de los ocho bastidores del biombo en ángulos de aluminio que tienen la ventaja de encajar entre ellos y produce un volumen final del paquete mucho menor. Este biombo poligonal fue luego recubierto con una carpa elaborada con yute tejido fino que ocultó los perfiles metálicos, lográndose el efecto propuesto en el diseño inicial.



Teatrino (biombo) con estructura hecha en aluminio, recubierta con una carpa de yute fino.

A continuación se pueden apreciar las imágenes de algunos de los personajes de la obra ya terminados.





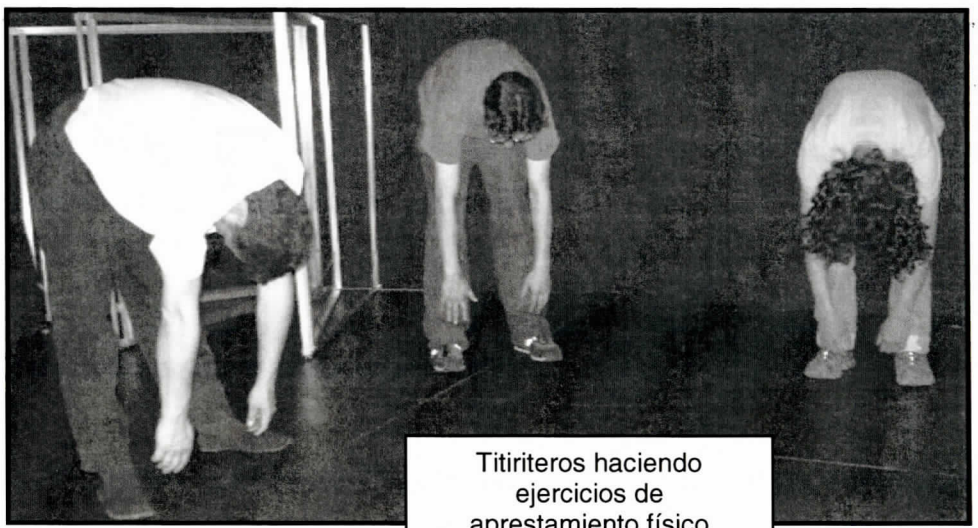


4.4. ENSAYOS.

Luego de haber realizado el trabajo de mesa con las lecturas interpretativas, las biografías de los personajes y el análisis actancial de la obra, se programaron tres ensayos semanales de cuatro horas cada uno. Las cuatro fases establecidas por el director para el proceso de puesta en escena, se describen a continuación.

4.4.1. Aprestamiento del elenco.

Las primeras sesiones de trabajo se orientaron a integrar al elenco a través de una serie de dinámicas corporales, que además cumplieron la función de establecer una rutina de trabajo continuo y de contribuir a un aprestamiento[9] físico inicial del equipo humano de actores-titiriteros. Este *training* fue producto del trabajo en las clases de expresión corporal con el maestro Carlos Araque, que se presenta de manera resumida en el Anexo N° 4.



Titiriteros haciendo ejercicios de aprestamiento físico

9 Aprestamiento: proceso para estar 'presto', 'dispuesto'.

Otra parte de esta fase fue el trabajo vocal, donde se aplicó una secuencia de ejercicios básicos de preparación de la voz para el actor-titiritero, trabajo realizado por el director durante su etapa de estudiante en el taller de voz para la escena con el maestro Fernando Pautt en la ASAB. Ese documento, ya revisado y corregido en conjunto con el maestro Pautt, se adjunta en el Anexo N° 5 de este proyecto.

4.4.2. Boceto preliminar total.

En una segunda fase se procedió a hacer ensayos de improvisación, primero escena por escena, luego ensayos de partes completas de la obra y finalmente ensayos de la obra total, sin exigencias sobre el aprendizaje de los parlamentos para hacer entre todos un boceto general de la puesta en escena. Para ello no se emplearon muñecos sino objetos tomados del taller (galones plásticos, cajas, palos, etc.) que sirvieron para remplazar visualmente a los títeres, ya que estos estaban aún en su etapa de producción.

Este boceto, improvisado por los actores, sirvió para darles una visión global de la obra y sus partes, adquiriendo seguridad sobre el desarrollo de los sucesos como un conjunto orgánico, mensurable y controlable.

4.4.3. Marcaciones de desplazamientos.

Luego se procedió a ensayar escena por escena, buscando establecer (y más adelante precisar, en ensayos posteriores) los desplazamientos de los personajes en el espacio según los vectores actanciales estudiados en el trabajo de mesa, descubriendo sobre el escenario las acciones básicas de los personajes (actantes).

que debían ejecutar los actores (títeres) para el desarrollo y la progresión dramática de la obra, cuidando por parte de los ejecutantes (titiriteros) la debida 'medida' para no excederse efectuando desplazamientos innecesarios que no aportaran significado a la composición visual y dinámica, o por otro lado caer en la dilación producto de un 'sobre-control' de las emociones-tensiones-contraposiciones de los personajes y sus acciones derivadas.

De esta manera se vio fluir la obra sobre el escenario, primero en sus partes elementales (escenas), luego en sus cuadros generales (secuencias de escenas ligadas) y finalmente como un conjunto orgánico total (estructura básica general).

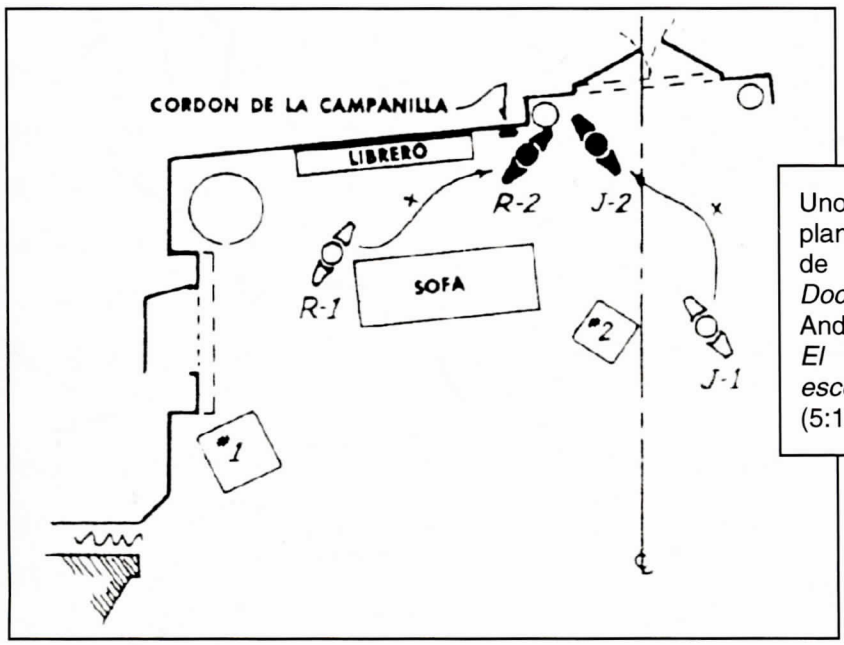


Titiriteros haciendo improvisaciones de las escenas, empleado objetos provisionales antes de actuar con los títeres.

En esta etapa tampoco se emplearon los títeres, lo cual fue una oportunidad muy interesante para los intérpretes titiriteros, que están habituados a construir primero las figuras y luego empezar a actuar con ellas para montar la obra partiendo de lo que los muñecos pueden hacer (sus limitaciones o posibilidades según sus

características de construcción). En este caso el proceso fue trocado, pues los últimos que se integraron a la puesta en escena fueron los títeres y ello permitió jugar más libremente los desplazamientos escénicos, improvisar sin los condicionamientos de las figuras, las cuales fueron construidas para estas necesidades de la obra y no al revés (como se ha hecho habitualmente en las puestas escénicas titiriteras en Colombia, acomodando la obra a lo que pueden permitir o facilitar los muñecos).

Después de varios ensayos y algunas discusiones sobre las decisiones tomadas sobre las marcaciones de los desplazamientos de los personajes en el espacio escénico, que condujeron a un sistema satisfactorio para todos, se procedió a grabar en video un ensayo de este borrador conclusivo, que sirvió para dibujar las planimetrías de desplazamientos de los personajes en cada una de las escenas.



Uno de los cuadros de la planimetría del primer acto de la obra *El Dilema del Doctor* de Maxwell Anderson. Tomado del libro *El arte de la dirección escénica* de Curtis Canfield (5:198).

Aunque este sistema puede verse actualmente como arcaico frente a las posibilidades que nos ofrece el video para obtener una memoria de las

marcaciones escénicas, las planimetrías ofrecen una información gráfica muy precisa que sirve a los actores para que cada uno tenga una memoria a la mano cuando se presenta sobre el escenario cualquier duda acerca de la dinámica del juego escénico, sin tener que estar consultando las video-grabaciones en computadores o monitores. Así el actor tiene dos documentos como instrumentos de registro paralelos: uno el libreto (parlamentos y didascalias) y otro las planimetrías de desplazamientos escénicos que puede consultar simultáneamente en cualquier momento (o hacer anotaciones sobre las mismas) siendo un auxiliar muy práctico y directo para su trabajo.

Las planimetrías muestran en una vista de planta del escenario (gráfica de la visión desde arriba), cómo se deben desplazar los actores (en nuestro caso los títeres) para mantener la armonía y la composición tanto visual como dinámica en escena, establecida por el director con el elenco en los ensayos.

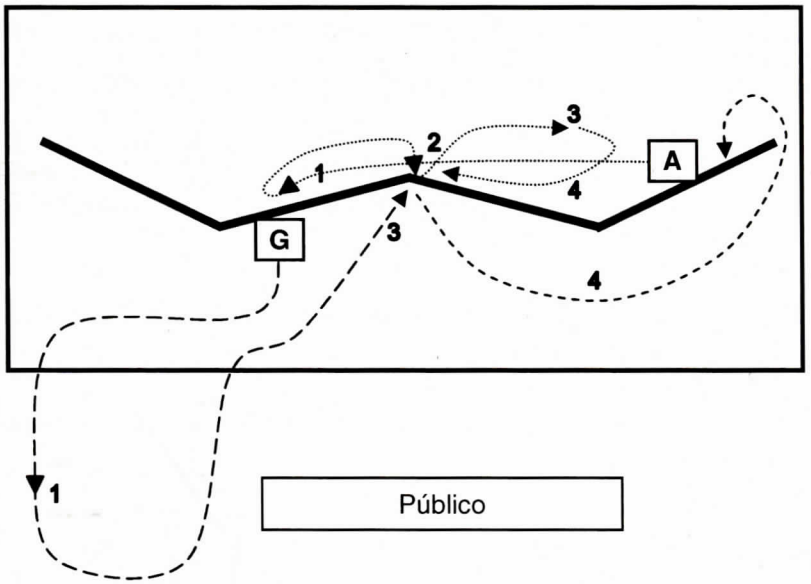
Existen infinidad de convenciones para las planimetrías escénicas, tantas y diversas como los directores que las usan. Para el caso del montaje de la obra *Antarqui, el hombre que podía volar* se emplearon las siguientes, que se pueden entender mejor con un ejemplo.

Veamos el penúltimo diagrama planimétrico de la Escena 2:

Aquí intervienen Antarqui (A) y la Gaviota (G) señalados con sus letras iniciales entre pequeños cuadrados.

La escenografía es el biombo, que visto desde arriba en este caso tiene una forma de "W" (con líneas más gruesas que las demás).

Los desplazamientos de los personajes están determinados por flechas curvilíneas, punteadas para Antarqui (.....) y con guiones (- - - -) para señalar el trayecto de la Gaviota. Otros personajes tienen otros tipos de líneas para identificarlos.



1. Antarqui se acerca para evitar que la Gaviota se coma su Cangrejo y ella vuela espantada.
2. Antarqui le pone semillas en el borde del biombo.
3. Antarqui se aleja para ver comer a la Gaviota, que se acerca a las semillas.
4. Antarqui trata de atrapar a la Gaviota pero ella sale volando y se posa en el lateral del biombo.

Los números indican el orden de estos desplazamientos. Por ejemplo: Antarqui se desplaza desde la derecha a la izquierda en un desplazamiento '1' y luego se regresa al centro en el desplazamiento '2', después se retira un poco a la derecha/plano-medio en el desplazamiento '3' y finalmente regresa al centro en el desplazamiento '4'.

Los desplazamientos simultáneos de personajes sobre el escenario, están marcados con el mismo número. Por ejemplo: en el desplazamiento '1' Antarqui se acerca a la Gaviota que está sobre el biombo y ella vuela espantada hacia el público; en el desplazamiento '3' Antarqui se retira un poco del centro del biombo y simultáneamente la Gaviota se acerca a ese punto comer las semillas; ya en el

desplazamiento '4' Antarqui se acerca para atrapar a la Gaviota pero ella vuela hacia el otro lado.

Para mayor claridad de esta secuencia, el gráfico está acompañado de un cuadro con frases explicativas que indican los pies de inicio de cada desplazamiento, bien sean estos acciones o parlamentos (en cuyo caso se escribe la letra del personaje y el texto que pronuncia, como en el diagrama 2 de la escena 7 donde se apunta S: *"¿Qué peligro podría acecharnos?"* que indica que el pie de texto es pronunciado por el Supremo 'S').

Los 89 cuadros que componen el conjunto de las planimetrías para las 19 escenas de la obra se adjuntan en el Anexo N° 3 'Planimetrías de marcaciones escénicas' al final de este documento.

4.4.4. Determinación de movimientos y armonía en la interpretación.

En esta cuarta fase de ensayos se definieron las acciones concretas que deben ejecutar los personajes, por ejemplo: besarse, labrar la tierra, abrir la puerta de la Cueva del Rito Inicial, etc., la forma como se deben ejecutar esas acciones (particularmente siendo títeres y no actores humanos quienes las realizan), las intenciones, las sensaciones, los componentes emotivos y otros elementos de relevancia en la interpretación de los personajes y sus funciones en la obra.

Más adelante la labor con el elenco se orientó a revisar el perfil rítmico de la interpretación, para armonizar tempos (velocidades), afinar los movimientos, acentos y desplazamientos finales en euritmia con los textos, desarrollando una interpretación fluida y la coordinación requerida de todo el conjunto (actores-titiriteros y títeres).

Es aquí donde se dio el trabajo de 'limpieza' y 'acabados' a la puesta en escena para dar por cumplido el proceso de montaje, que en la práctica nunca concluye pero que en algún momento debe finiquitarse para presentar la obra y que siga madurando con el público, en funciones sucesivas, contando con la revisión continua por parte del director.

Como resultado de todo el proceso antes descrito, se determinaron también las condiciones básicas del espacio escénico requerido para la representación de la obra: un área plana con mínimo 8 m de ancho x 8 m de largo con acceso a energía eléctrica (3000 watts a 110 voltios). No se necesitan tramoyas, andamios, tarimas ni otros elementos, pues el diseño de la obra facilita su montaje en cualquier espacio que cumpla con las dimensiones mínimas anotadas. Tampoco se requiere iluminación pues el montaje está diseñado para espacios al aire libre. El público podrá ubicarse alrededor en forma de media luna, de pie, sentados en el piso o en graderías, según las condiciones del lugar.

4.5. MUSICALIZACIÓN.

El maestro Juan Camilo Álvarez Machado trabajó simultáneamente con el elenco durante los ensayos para tomar nota de los tiempos de las canciones, cortinas musicales y efectos sonoros requeridos, terminar así las composiciones y ajustarlas a las secuencias dramáticas.

Luego del primer mes de ensayos, el director musical presentó una **primera maqueta** sonora que fue empleada en los siguientes ensayos, luego de lo cual todo el elenco hizo observaciones y correcciones, que se le entregaron posteriormente.

Más adelante presentó una **segunda maqueta** musical que ya se ajustaba mejor tanto a los tiempos como a los ambientes sonoros que se necesitaban y a la instrumentación que se le pidió tuviera un carácter andino nativo, limitando al mínimo las sonoridades electrónicas.

Una vez el director musical tomó nota de todas las modificaciones solicitadas a esta segunda maqueta, se procedió a grabar 31 las pistas musicales, buscando producir en el estudio, las imágenes sonoras y los ambientes requeridos por el montaje. Con esta finalidad se convocó a audiciones para seleccionar a los intérpretes, músicos y cantantes, que se vincularon al proyecto hasta ese momento y para este fin específico.

Intervinieron en esta parte los músicos John Páez (percusión), Jodie Remache (vientos: flautas, quenas, zampoñas, quenachos), Juan Camilo Álvarez (guitarra, teclado, samplers) y los cantantes Yeimily Medrano y Diego Mora. El ingeniero de sonido fue Leonardo Vargas Rodríguez de Independent Studios.

Estas grabaciones sirvieron de apoyo a los titiriteros para cantar en vivo las diferentes canciones tomando como guías las voces de los cantantes profesionales pre-grabadas. Algunos efectos sonoros que acompañan las canciones o pasajes de la obra son tocados en vivo (sonajeros, caracoles, tambores)[10]. Es decir que en este campo se mezclan el audio pregrabado con sonidos naturales generados en directo, lo cual ha sido una interesante experiencia.

---

10 Se había pensado usar también gigantes matracas, pero al probar con matracas normales el ruido era tan fuerte que opacaba la letra de las canciones, por lo cual el director musical optó por suprimirlas.

Los instrumentos musicales empleados en la obra (wankara, lakota, caracoles, sonajeros y flautas) fueron todos fabricados por Óscar Corredor de la fábrica Suaty, especializada en instrumentos musicales andinos.



Wankara y lakota (*derecha*) y caracol con boquilla (*abajo*) fabricados por Suaty especialmente para la obra.

En las presentaciones, la música es amplificada por un equipo JBL de cabinas autopotenciadas para trabajar al aire libre. Debido a que los cuatro actores-titiriteros actúan la mayor parte de la obra estando entre el biombo, que amortigua y a veces opaca el volumen de sus voces, se adquirieron además cuatro micrófonos inalámbricos Shure de diadema para amplificar las voces (la diadema mantiene el micrófono en la misma posición frente a los labios, facilitando su uso), logrando óptimas condiciones de audición para todo el público al aire libre y una adecuada interpretación vocal de los personajes que están manipulando, sin apelar a las 'voces esforzadas' (gritadas) habituales en el teatro de calle colombiano de hace algunas décadas.

El diseño de sonido se tradujo en un guión técnico, que sirve para facilitar la ordenación de los cortes grabados y el manejo de los equipos correspondientes en las funciones.

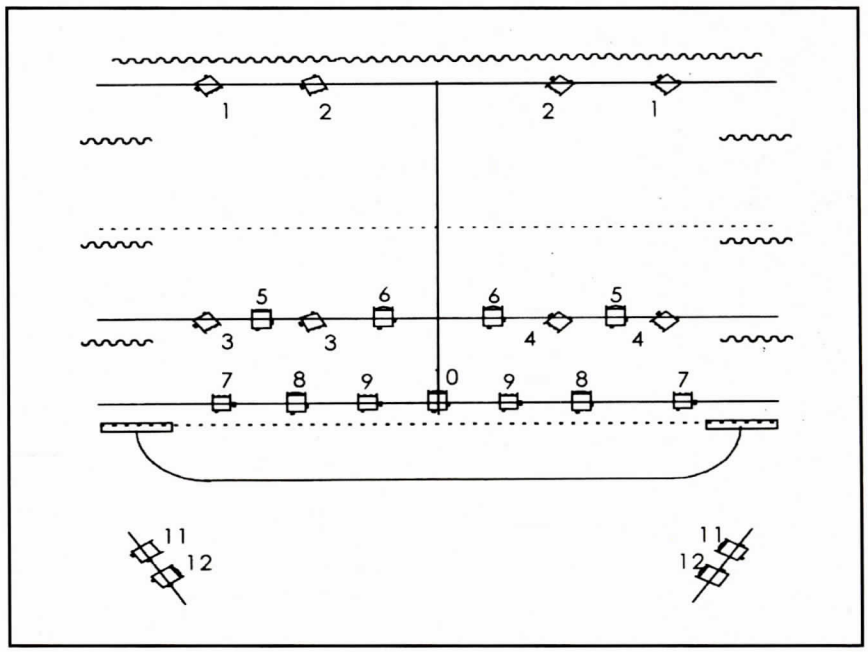
TRACK CD	ESCENA	DURACION	DESCRIPCION
1	1	2:30	Canción de inicio: "volar, volar, volar"
2	2	2:00	Mar-Niño-Cangrejo-Gaviota
3	3	0:15	1° Aparición del Hechicero
4	4	2:00	Mar – Antarqui pasa de niño a joven
5	4	2:00	Canción de laboreo
6	4	1:00	Noche - grillos
7	5	0:15	Aparición de Estrella
8	5	1:30	Canción romance de Antarqui - Estrella
9	5	0:15	Desaparece Estrella
10	8	0:15	2° Aparición del Hechicero
11	8	0:15	Sortilegio del Hechicero
12	9	3:20	Transición montañas/selva - Anaconda
13	10	0:15	3° Aparición del Hechicero
14	10	0:15	Sortilegio del Hechicero

15	10	0:15	Sortilegio del Hechicero
16	11	1:30	Guerra tribal (A)
17	11	3:00	Histriones (circo)
18	11	0:45	Profecía solar
19	12	0:45	Montañas - Fortaleza de Piedra
20	13	1:50	1° viaje mental: Guerra con españoles
21	13	0:15	Aparición de Estrella
22	13	1:40	2° viaje mental: Futuro de máquinas
23	13	0:40	Cueva del Rito Inicial: Voces-ecos-ruidos
24	15	2:00	Vuelo de Antarqui a su pueblo
25	15	2:00	Guerra tribal (B)
26	15	1:30	Anaconda se lleva al Hechicero a las profundidades
27	16	2:00	Vuelo de Antarqui: Líneas de Nazca
28	17	1:00	Canción: Vuelo a Cundinamarca + Rito de El Dorado
29	18	0:15	Aparición de Estrella
30	19	2:00	Canción fúnebre: Muerte de Antarqui
31	19	2:00	Canción de despedida

4.6. ILUMINACIÓN.

Debido a que la obra se diseñó para su presentación al aire libre, en el día no se requiere iluminación artificial. Para presentaciones de noche se usarán dos trípodes con luces halógenas que sirvan para producir la visibilidad necesaria. (En ese caso no se usará iluminación de zona o selectiva, sino luces abiertas).

Para presentaciones en salas teatrales se hizo el respectivo estudio, empleando ambientes de colores y luces blancas de zona, que produjo un diseño de planta de luces (plano de luces).

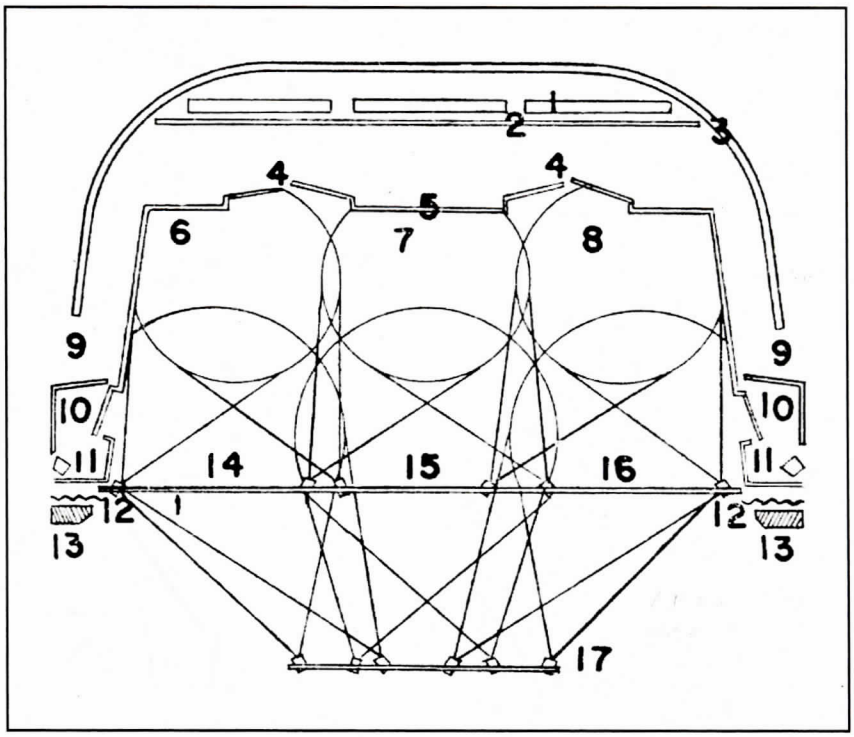


Planta de luces de la obra *Valle X* con reflectores numerados sobre las barras y los varales laterales.

Tomado de *Diseño de iluminación escénica,* de José Miguel López Sáez. (21:57)

En este campo existen también muchas convenciones y tipos de diseños de plantas de luces según el diseñador. En su mayoría los diseñadores de luces de Europa y Estados Unidos prefieren trazar una vista de techo donde se ubican los tipos de reflectores numerados en cada barra (gráfico anterior); otros además de

esto dibujan y numeran las zonas de luz sobre la planta escénica (gráfico siguiente).

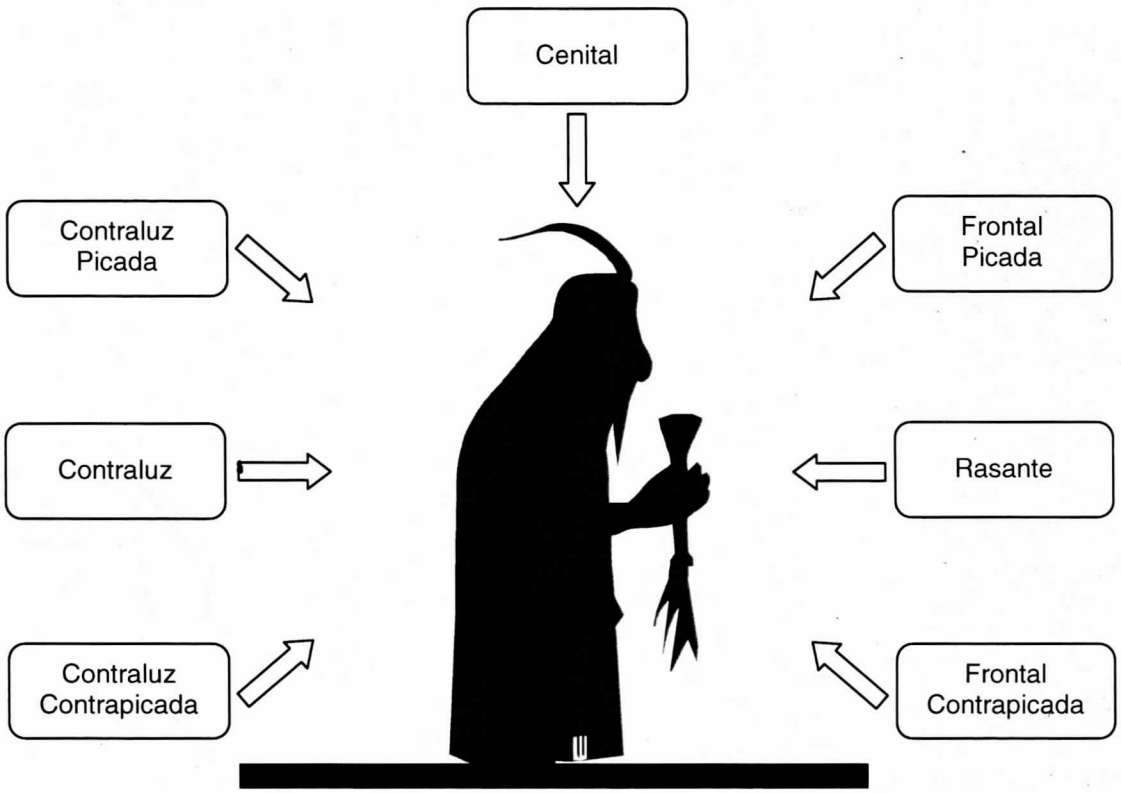


Planta de luces numerando las zonas de iluminación sobre el escenario.

Tomado de *Producción teatral.* de Leroy Stahl (32:77)

Sin embargo la mayoría de los teatros en Colombia carecen de tramoyas con tomas aéreas cableadas a cabina, por lo cual este ejercicio aunque resulte técnicamente más universal, no es práctico en nuestro contexto. Por ello el director, para el caso presente de la obra *Antarqui, el hombre que podía volar*, prefirió hacer un plano de luces marcando las zonas, sus formas, ángulos de inclinación (respecto a la vertical, es decir que una luz a 0° es cenital y una a 90° es rasante), sin referir la cantidad de reflectores en las barras de tramoya. La resolución del número de reflectores a emplear para este propósito será resuelta en cada caso según las condiciones *in situ*.

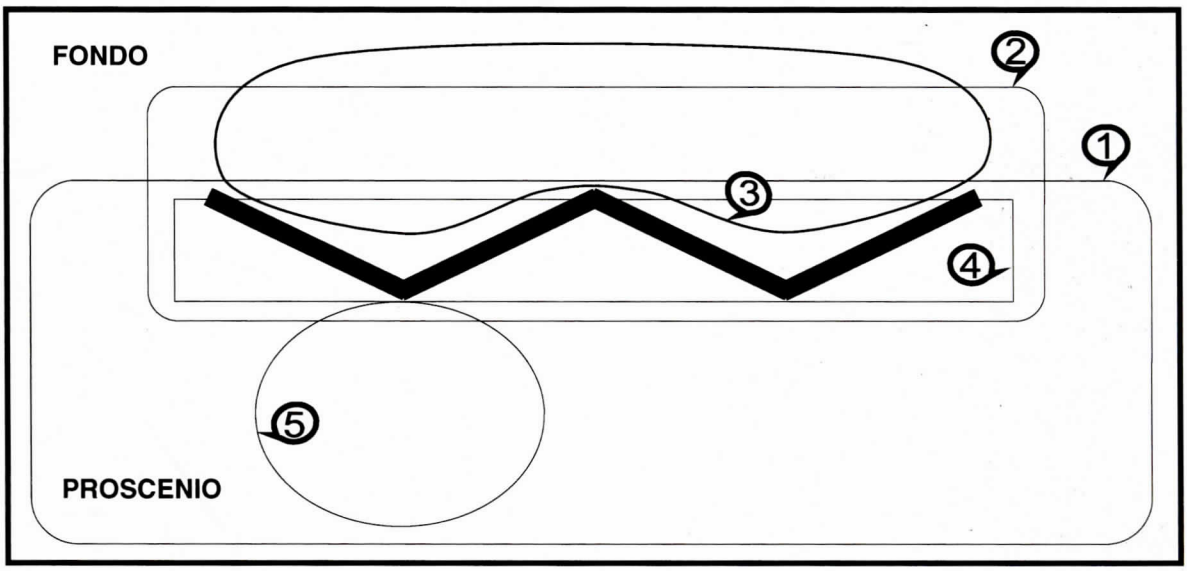
Es oportuno también referir la nomenclatura adoptada en este proyecto para señalar la orientación relativa de las luces en relación con el actor (en este caso, el títere), que pueden verse claramente en el diagrama presentado a continuación:



A partir de las necesidades de la obra se diseñó el plano de luces que se presenta en la siguiente página donde se requieren cinco zonas: ámbar medio <N°441>, rojo <N°019>, verde limón <N°088> y dos blancas; y tres ambientes: ámbar claro <N°205>, azul profundo <N°132> y verde intenso <N°219>. Los números entre paréntesis angulares indican la referencia de 'Filtros Lee' sugerida.

PLANO DE LUCES (Vista de techo)

Obra: **ANTARQUI EL HOMBRE QUE PODÍA VOLAR**
Grupo: **HILOS MAGICOS**
BOGOTÁ - COLOMBIA



N°	ZONA	ORIENTACIÓN	ANGULO	COLOR
1	Central cuadrado proscenio	Frontal picada	45°	Ámbar medio
2	Central cuadrado biombo	Frontal picada	60°	Blanco
3	Central fondo tras biombo	Contraluz contrapicada	-30°	Rojo
4	Central cuadrado biombo	Frontal rasante	90°	Verde limón
5	Lateral circular proscenio	Cenital	0°	Blanco
6	Ambiente (general)	Frontal	45°	Ámbar claro
7	Ambiente (general)	Contraluz	- 45°	Azul profundo
8	Ambiente (general)	Frontal	45°	Verde intenso

El guión correspondiente para el manejo de los equipos de iluminación se presenta a continuación. Los porcentajes entre paréntesis corresponden a la intensidad de la luz en cada zona en el momento indicado (100% = plena, 50% = atenuada a la mitad).

ESCENA	CAMBIOS	REFERENCIA (PIE)
1	Entra 6 (100%)	Inicio de la obra
2	Entra 2 (100%) – Sale 6	Entrada del cangrejo
	Entra 1 (100%)	Entra la Gaviota
3	Sale 1	Sale la Gaviota
4	Entra 1 (100%)	Entra la Gaviota
	Sale 1	Sale la Gaviota
5	Entra 7 – Baja 2 (70%)	Antarqui se recuesta. Entra la Luna
	Parpadea 3	Entra Estrella
	Parpadea 3	Sale Estrella
	Sale 7 – Sube 2 (100%)	Entra el Sol
6-7	Sin cambios	
8	Parpadean 1 y 2	El Hechicero hace sus brujerías
9	Entra 8 – Baja 2 (50%)	La escenografía cambia a la selva
	Entra 6 (50%)	Entra la Anaconda
	Sale 6	La Anaconda regresa tras el biombo
10	Entra 2 (100%) – Sale 8	Cambio de escenografía a la playa
	Parpadean 1 y 2	El Hechicero hace sus brujerías
	Entra 1 (50%)	El Supremo se transforma en Guacamayo
	Sale 1	El Guacamayo se va volando
11	Entra 6	Entran los Histriones jugando y danzando
	Sale 6	Salen los Histriones
12	Baja 2 (30%)	Cambio de escenografía a la C.de Piedra
	Sube 2 (100%)	Entran Antarqui y su padre.
13	Baja 2 (20%) y 3, 7, 8 parpadean	Antarqui se marea con la ayahuasca.
	Entran 2 y 7 (100%)	Visión de Antarqui (Títeres planos)
	Sale 7	Al terminar cada visión

14	Entra 1 (50%)	Entra volando el Guacamayo
	Sale 1	El Guacamayo muere
15	Entra 1 (100%)	Antarqui vuela
	Sale 1	Guerra entre títeres planos (indígenas)
16	Entra 1 (50%)	Antarqui vuela
	Entra 4 (100%)	Antarqui vuela y se despliegan las líneas de Nazca sobre el biombo
	Sale 1	El Sol se va
17	Entra 1 (100%)	Antarqui vuela
	Sale 1	Antarqui regresa tras el biombo
18	Entra 7 (100%) y Baja 2 (70%)	Entra Estrella cubierta con un velo negro
	Entra 5 (100%) y Sale 2	Antarqui pasa al Proscenio y muere
19	Entra 6 (100%)	Antarqui se convierte en cóndor y vuela entre el público.



Esqueleto del personaje en proceso, en el taller

5. LA PROFESIÓN Y LA ACADEMIA

El camino académico recorrido en la Facultad de Artes de la Universidad indiscutiblemente cambia la apreciación sobre el trabajo artístico y sus diversas orientaciones. Ello es percibido sobre todo por quienes llevamos más de treinta años en el ejercicio de estas disciplinas y, luego del paso por la academia, apreciamos nuestra labor anterior y la proyección de nuestra actividad futura, tomando como referentes nuevas coordenadas para trazar, ejecutar y evaluar las acciones propias de nuestra profesión: el teatro.

Para tratar este tema he optado por dividirlo en dos parcelas objeto de análisis: la profesión como tal y el programa académico seguido en la Universidad para la profesionalización en dirección.

5.1. LA PROFESIÓN Y LA LIBERTAD DE EXPRESIÓN.

Sobre este tema ya había razonado desde el inicio de mi trabajo escénico y algunas letras se publicaron al respecto hace unos años (15:103-109). Ahora, con otros elementos adoptados durante la profesionalización en la Universidad, se presenta revisado y complementado.

El trabajo artístico es un proceso de búsqueda de alternativas en el campo de la expresión y la creación de nuevas significaciones. Todo lo que a él se refiere es nuestra profesión. Profesión que personalmente considero como una gran mesa sustentada en cuatro patas: la artística, la técnica, la económica y la organizativa. Lo conceptual y lo humanístico son elementos transversales que se pueden equiparar con la tapa de la mesa, que tiene fuertes puntos de unión con sus cuatro

bases. Si no hay equilibrio entre ellas, la mesa cojeará, si falta alguna, corre el grave riesgo de caerse. Habitualmente con el tiempo, la profesión adquiere mayor peso, altura y superficie, y el equilibrio entre estas cuatro patas debe cuidarse más. Pero este asunto no es tan sencillo.

5.1.1. Lo económico.

El soporte económico de una organización teatral proviene principalmente de la venta de su trabajo, ya sea a través de funciones contratadas, de la taquilla por temporadas o de servicios derivados de la actividad teatral, tales como talleres, conferencias, producción de eventos, etc. Este es el primer problema que se enfrenta en el camino hacia la profesionalización. Los grupos se cotizan con amplios desfases lo que conduce al final a menoscabar las posibilidades de mejorar la situación de todos en este campo.

Las taquillas reflejan otros aspectos del mismo problema: el valor de la boleta depende no sólo de la calidad del espectáculo sino de otros factores tales como el tipo de sala, la publicidad, la trayectoria del grupo, el público al cual va dirigido, entre otros. Un caso extremo que ilustra lo anterior es el de los espectáculos para niños, que tienen boleterías valoradas en mucho menos que las de los espectáculos para adultos, quizás fundados en el equivocado razonamiento de que el costo de la boleta debe ser directamente proporcional a la edad del espectador. Lo más perjudicial de este fenómeno no es sólo la disminución de los ingresos para financiar los altos costos de sostenimiento de una organización teatral, pues en definitiva lo vital es mantener la relación con todo tipo de públicos, sino la subvaloración implícita de estas creaciones.

De los apoyos económicos destinados por el Estado para fomentar las actividades teatrales no hay mucho que hablar, pues resultan ser hoy en día, insuficientes paliativos que no remedian las grandes necesidades que enfrenta el sector.

Otra alternativa económica es asumir nuestros servicios culturales como otro artículo que se ofrece dentro de la sociedad de mercado. Pero esta comercialización de bienes y servicios culturales también presenta un riesgo que puede afectar los fundamentos de nuestra labor: una cosa es vender el trabajo que uno hace y otra muy distinta es hacer un trabajo para vender. Esta es una de las diferencias fundamentales entre el trabajo artístico popular y el populista. Mientras el primero se nutre de las raíces culturales del núcleo social del cual surge y busca responder a una necesidad social compartida, el arte populista impone modelos estandarizados para el consumo masivo, al igual que cualquier producto, con el objetivo fundamental de la rentabilidad económica.

De otro lado el costo por mantener un teatro independiente puede ser la marginalidad, debido a otros factores que se comentan más adelante.

5.1.2. Lo técnico.

El soporte técnico de los grupos también presenta serios problemas. Aunque en Colombia tenemos uno de los movimientos escénicos más versátiles de América Latina, aún hay grandes vacíos. El más importante la falta de centros académicos donde se formen nuevos valores, donde se puedan compartir soluciones, aprender de los más experimentados, evitar justificaciones y superar deficiencias para poder no sólo alumbrar las obras sino iluminarlas, que no se trate sólo de pintar muñecos o actores sino de maquillarlos, que las directrices no sean sólo la intuición o la improvisación de obstinados autodidactas.

Por otro lado, gran parte de las escasas escuelas, universidades y academias especializadas están anquilosadas en viejos academicismos, de espaldas a la realidad, a las nuevas tecnologías y problemáticas actuales.

La infraestructura física y tecnología con la cual los grupos desarrollan sus creaciones es también precaria y sufre las consecuencias de la dependencia tecnológica. Este factor incide en el resultado artístico limitando sus posibilidades. Sin embargo, la carencia de recursos se asume como un recurso más, pues en este campo ha llevado a los grupos a ser más imaginativos en la solución de los problemas y requerimientos técnicos de sus obras.

5.1.3. Lo organizativo.

El soporte organizativo es particular en cada elenco.

La discusión sobre la contraposición entre los sistemas de grupo o compañía ya ha pasado a ser algo bizantina, también por lo miope, pues no son las únicas formas válidas o eficientes de organización interna como lo demuestran las experiencias de sistemas pre-cooperativos o de colectivos. El mundo no está pintado sólo en blanco y negro.

La infraestructura de un grupo no es solamente física. También requiere un equipo humano consciente de las necesidades de su núcleo y las diferentes alternativas para cubrirlas.

Habitualmente los grupos ponen todo el énfasis en el problema de la producción, dejando de lado otros tales como la publicidad y demás mecanismos de proyección social del trabajo artístico.

La carencia de una infraestructura organizativa eficiente es otra causa de la marginalidad.

5.1.4. Lo artístico.

Sin embargo el soporte de nuestra profesión que es más delicado y que siempre corre más riesgos, es el artístico. Es el reino de la expresión que busca una comunicación en el plano especialmente subjetivo y con un público vivo.

No es un trabajo destinado a la estaticidad o sólo al gusto de nosotros mismos. Eso lo convertiría en onanista. Es una labor orientada a la gente; es un placer compartido con el público en una relación ya no autoritaria de emisor-receptor, sino de interlocutores en diversos niveles.

Lo artístico es un asunto de expresión pero no en abstracto, no se trata sólo de algo metafórico como algunos creen. Es muy real y tangible. La relación con el público cada día está mediada por más factores.

En este punto es oportuno hacer algunas consideraciones sobre la libertad de expresión.

5.1.5. La libertad de expresión.

Aún hay ingenuos que creen en ella, pero la libertad de expresión no existe, al menos para todos. Además de los peligros que representa la violencia física con que convivimos, hay otros más sutiles que coartan la expresión. Existen hoy nuevas formas y niveles de censura.

En tiempos pasados trovadores, juglares y cazurros, tenía una relación directa y espontánea con las gentes de los caminos y plazas. Sin embargo con el paso del tiempo, la invención de la imprenta y otros instrumentos empleados para la comunicación social, hoy masiva, la relación actores-público se ha ido mediatizando. Los medios de comunicación intervienen y a veces interfieren cada vez más esa relación. Hoy son mucho más que un 'cuarto poder' pues manipulan la opinión del público y condicionan a veces la de los trabajadores de la escena.

En nuestro medio tropical estos fenómenos toman matices muy interesantes.

Teóricamente hay libertad de hablar. Pero ¿hay libertad de oír? Los medios de comunicación son en la práctica privados. Los espacios de televisión, por ejemplo, se asignan en Colombia como cuotas a las empresas de grandes capitales asociadas con los poderes que tradicionalmente han regido al país. Los principales diarios son también privados. En cada uno de ellos la cúpula editorial orienta sus contenidos según criterios, en algunos más en otros menos, comprometidos con intereses económicos o con la velada o franca persuasión político-ideológica predeterminada.

Los periodistas, no del todo independientes, manejan la información. Aquí encontramos diversos tipos de comunicadores ocupados de la información sobre las expresiones culturales: 1) El que ni siquiera reseña los eventos teatrales.

porque simplemente no le interesan, 2) El comunicador de noticias que enuncia el hecho teatral como cualquier nota marginal (habitualmente ni siquiera asiste a las funciones), 3) El comentarista, más escaso que los anteriores, que escribe el inventario de lo que le gustó o no le gustó en representación del hombre del común, 4) Los dos o tres "críticos de teatro" (así entre comillas porque pueden conocer mucho sobre la historia del teatro de actores pero en el caso de los títeres muchas veces ni siquiera saben diferenciar los conceptos de guiñol y marioneta), que se apoyan en su 'buen gusto'; la crítica al igual que las artes escénicas, a las cuales se aplica, también requiere de especialidades.

Las anteriores son también diferentes formas y grados de censura tanto de la actividad escénica en general como de sus especialidades en particular, donde el teatro de títeres nunca ha llevado la mejor parte.

No obstante existen otros obstáculos que debemos enfrentar: el sistema imperante en nuestro medio coarta, a través de reglamentos y normas, la libre expresión. La tramitología ha invadido todas las esferas de la sociedad y el arte tampoco escapa a ella. Esto ha llevado a los artistas a ubicarse dentro de la economía informal operando desde la ilegalidad según el sistema actual. La marginalidad también se extiende al nivel de lo legal.

Pero es oportuno anotar que la marginalidad no es sólo un fenómeno dependiente de factores económicos o legales sino que, muchas veces, es generada por el auto-marginamiento de los grupos y la creencia que los problemas se resuelven por la acción de instancias externas.

5.1.6. La tapa de la mesa.

Está constituida por lo conceptual (formas de entendimiento reflexivo sobre el ser y el hacer profesional que permea finalmente las prácticas en todos sus campos) y lo humanístico (poner los ideales humanos como cubierta de las acciones inherentes al ejercicio teatral) que son elementos transversales a todas nuestras labores.

Si no se tienen claros estos dos elementos articuladores, pierde sentido construir unas bases (las cuatro patas de la mesa) que terminarían sosteniendo el vacío.

5.2. EL PROGRAMA ACADÉMICO.

Hablando de la crisis de las identidades profesionales Jesús Martín-Barbero anota: *"Entiendo por profesión la trama que surge en el cruce de dos figuras sociales: un* ***oficio*** *y una* ***vocación****. Al oficio lo caracteriza un logro que se halla socialmente definido en términos de éxito económico. A la vocación también la caracteriza socialmente su logro, pero éste se define en términos de realización personal. (...) La universidad va a tener que distinguir –no a oponer- entre los saberes rentables y los saberes indispensables, pues creo que es ahí, en esa encrucijada de saberes, donde se dirime el sentido y el futuro de las universidades que se han dado a sí mismas explícitamente un mínimo proyecto social, esto es, no sólo un oficio, el de enseñar, sino una vocación, la de formar ciudadanos.* (22:180-181)

Estas apreciaciones conducen a inferir que a una formación universitaria profesional en artes le compromete armonizar entre las bases teórico-prácticas de la disciplina correspondiente y las vocacionales-humanísticas, pues no se trata

sólo de dar una capacitación sino además de formar profesionales con orientación al desempeño de funciones dentro y para la sociedad.

El programa académico en la ASAB para la profesionalización en artes escénicas con énfasis en dirección, brindó una educación en ambos campos: por una parte asignaturas relacionadas con la formación disciplinar teórico-práctica en dirección escénica, dramaturgia, expresión corporal y vocal, apreciación musical y escenotecnias, y de otra parte los seminarios de contexto, de investigación y teatro colombiano donde se compartieron conocimientos entre invitados especiales y los estudiantes de dirección. De esta manera se brindaron elementos de contextualización y formación socio-humanística, fundamentación disciplinar y formación profesional, manteniendo los parámetros básicos de la universidad en su programa académico de dirección escénica, validando el conocimiento práctico previo derivado de la experiencia acumulada del ejercicio del teatro por parte de los estudiantes en varias décadas.

5.2.1. El diálogo de saberes.

Un elemento muy interesante de este proceso fue la circulación del saber en distintas formas. Como lo anota Martín-Barbero (22) los modos de circulación de conocimientos han tenido mutaciones importantes en los últimos tiempos. Una de ellas es el descentramiento que ha favorecido al saber salirse de los libros; esta mutación ha logrado descentrar el aprendizaje del eje letrado lineal y secuencial (los libros) para pasar a la circulación de los saberes por la sociedad en forma de información diversificada (saberes-mosaico). Otra mutación ha sido la des-localización pues el saber circula hoy por fuera de los lugares tradicionales para esa función, donde el entorno tecno-comunicativo permite la difusión de conocimientos sin pedirle permiso a la escuela (entendiendo por escuela todo

sistema educativo), logrando el emborramiento de las fronteras que lo separaban del saber común. Otra es la legitimación de nuevas figuras de razón, pues no hay una sola racionalidad sino múltiples, que se entrecruzan generando una nueva arquitectura no sólo en los modos de circular sino de producir conocimiento.

En la profesionalización se dio un importante diálogo de saberes, manteniendo la estructura académica establecida por la Universidad, pero validando también el conocimiento acumulado entre todos los estudiantes (entre los cuales se sumaban más de 900 años de vida y más de 300 años de experiencia profesional). La circulación de conocimientos se dio así no sólo desde la academia hacia los estudiantes, sino de los estudiantes entre sí, lo cual enriqueció notablemente el proceso de actualización y formación profesional de los directores participantes.

Sin embargo, en aras de la verdad, a la Universidad le faltó aprovechar mejor esta coyuntura para lograr sistematizar y fortalecer la elaboración conceptual propia desde los aportes de los directores estudiantes, para nutrirse ella también de esta confluencia de saberes. La circulación de conocimientos se dio en un ámbito cerrado. Los estudiantes de la profesionalización nunca tuvieron un encuentro con los estudiantes regulares de la academia y se perdió la oportunidad de retroalimentar el programa con las aportaciones de ese grupo de directores con experiencia, al menos para los otros estudiantes de estas disciplinas en la Facultad. Los trabajos presentados fueron de importantes contenidos pero buena parte de ellos se quedaron ahí sin trascender al resto de la academia. En esto la Universidad fue impermeable y mostró su carácter tradicionalista poco abierto a la actualización, el intercambio y la valoración de este conocimiento.

No se trata de reprobar a la Universidad en sus programas académicos en artes pues como lo dice Joseph Beuys al hablar de estos temas: *"Tan sólo en el seno de lo viejo es posible crear lo que es nuevo (...) y sólo es posible conseguirlo con los*

instrumentos del sistema anterior". (28:186) Lo que falta en este caso es vocación de renovación tanto de contenidos como de métodos y sistemas de investigación afines con el desarrollo de nuevas formas de pensamiento y circulación del conocimiento, superando los binomios tradicionales de teoría-práctica o de lo intuitivo-erudito para disponer de nuevas ópticas sobre el fenómeno artístico, su estudio y la formación disciplinar.

5.2.2. Un recuento desde lo personal.

"El arte no puede enseñarse, pero ciertamente se puede aprender", nos anota el español Eduardo Chillida (28:186). Evidentemente el paso por la universidad produce una transformación en quienes cursan una carrera, particularmente en artes y nuestro caso no fue la excepción.

Me permito ahora hablar en primera persona para exponer algunos aspectos interesantes de esta experiencia en la Universidad.

Varios aportes importantes se obtuvieron en este proceso -donde la disposición fue aprovechar al máximo esta oportunidad- que en mi caso particular se reflejan principalmente en lo siguiente:

La *Teoría de la Dirección* me brindó la posibilidad de tener una aproximación al conocimiento del trabajo de diversos directores de teatro de occidente, los géneros dramáticos y otros tópicos. Ello amplió los horizontes mostrando nuevas posibilidades dentro del ejercicio del teatro de títeres, que bien puede apropiarse de teorías y métodos del teatro de actores para generar variaciones en diversos campos de lo conceptual y del hacer.

La Universidad dio así un soporte nuevo al trabajo que he venido realizando, reforzando las bases sobre las cuales pararse y sustentar mejor la labor escénica desde lo conceptual y su desarrollo histórico, contextualizando el trabajo hecho durante años de otras formas dentro de las diferentes tendencias del arte dramático.

La experiencia me ha permitido desarrollar un método de dirección escénica para el teatro de títeres y la academia me ha dado los instrumentos para sistematizarlo y afinarlo. Dentro de ellos puedo identificar, por ejemplo, elementos nuevos para el 'libro de dirección' que permitirá revisar cada una de las obras que ya había venido realizando (actualmente en repertorio) y que ahora se complementan con otros tipos de análisis como el 'actancial' que empleaba intuitivamente pero que ahora puedo aplicar de una forma más clara, precisa y útil en el trabajo con el elenco de intérpretes, facilitando estas labores. Este nuevo cuerpo teórico me ha permitido subsanar algunas rupturas que tenía entre lo intuitivo y lo escolástico, de las cuales tampoco era completamente consciente antes de entrar a la Universidad.

La apropiación de estas nuevas bases teóricas fue, a mi juicio, adecuadamente armonizada durante el proceso académico con el *Taller de Dirección* y el *Taller Integral* que permitieron poner en práctica los temas documentados y estudiados en el aula. Los ejercicios de puestas escénicas permitieron el intercambio de formas del hacer entre los estudiantes, llegando a permear incluso la cátedra de *Teoría de la Dirección* donde las exposiciones de los grupos llegaron a ser peculiares puestas escénicas originales e imaginativas haciendo más interesante y enriquecedor el discurso académico.

Las muestras de ejercicios fueron una importante experiencia en la enseñanza de los géneros dramáticos, las vanguardias escénicas, así como de otros temas. Haber tenido la posibilidad de dirigir y ser dirigido por personas que han sido parte

importante del desarrollo del teatro colombiano también fue una oportunidad única e irrepetible. Esto ha dejado tanto importantes hallazgos en sus logros como elementos a cuidar en el análisis de sus fallos. Toda experiencia enseña y esta fue especialmente gratificante y enriquecedora.

La cátedra de *Composición Dramática* propuso ejercicios nuevos que complementan la labor que he desarrollado en este campo donde se incluyen más de una veintena de obras registradas. El estudio de la composición dramática, la caracterología de los personajes, la adaptación, la compilación, así como otros temas, fueron estudiados y puestos en práctica a través de textos teatrales producidos en las prácticas académicas y que entran a formar parte del banco de textos que conservo, producto del ejercicio de la escritura teatral que también he desarrollado durante años.

Dentro de los componentes de formación en *Expresión Corporal* y *Expresión Vocal*, pude recopilar, organizar y sistematizar una secuencia de ejercicios útiles en el 'aprestamiento' del titiritero como actor que se expresa a través de un cuerpo externo (el del objeto que anima) y con la voz; es decir un ciclo de ejercicios que le permitan estar 'presto', 'dispuesto' a actuar en un escenario para títeres. Para este propósito tomé como base la experiencia acumulada con el elenco de titiriteros de Hilos Mágicos, aprovechando la ocasión de contar también con la asesoría de los maestros en cada una de estas áreas. Así, combinando estas dos contribuciones (la experiencia propia y la orientación académica), pude producir dos trabajos que fueron no sólo las presentaciones de unos deberes universitarios, sino documentos próximos a publicar y que proponen un '*Training* para el actor titiritero' (expresión corporal) y el 'Aprestamiento vocal del actor-titiritero' (de expresión vocal), que se incluyen en los anexos del presente proyecto.

Las *Escenotecnias* tuvieron un desarrollo irregular durante la profesionalización. Sólo hasta el final se logró la asesoría del maestro finalmente encargado de esta asignatura para poder organizar un poco los dispersos elementos dados por sus antecesores. Ya en los últimos semestres, con el proyecto de grado *ad portas* hice la proyección (diseño) y la restitución escénica (escenosíntesis y escenoplastia de la producción de la obra presentada *Antarqui, el hombre que podía volar*), para proceder a su realización y montaje en el último semestre.

Apreciación Musical y *Música para la Escena* fueron materias que complementaron el conocimiento que tenía en este campo pues ya antes había estudiado música, cantado en coros de la zarzuela así como en pasajes de algunas obras de Hilos Mágicos e interpretado diversos instrumentos musicales. No obstante estas asignaturas inspiraron una nueva afición por la ópera y sus aportes al espectáculo escénico (logrando recopilar hasta el momento más de treinta obras operáticas en video, que son un material importante de estudio hacia el futuro).

Contexto y *Seminario de Teatro Colombiano* sirvieron para repasar vivencias y conceptos acerca del desarrollo del teatro en nuestro país, tener encuentros con reconocidos directores e investigadores y compartir con ellos inquietudes y el análisis de fenómenos históricos del teatro en nuestro contexto inscrito dentro del panorama latinoamericano. También se pudieron revisar temas como la organización y la gestión en el campo teatral y sus relaciones con las políticas actuales del Estado.

Finalmente es oportuno anotar que aunque la profesionalización no ha cambiado radicalmente mis orientaciones hacia la continuación en la exploración dentro del teatro de títeres y hacia el público al que me dirijo, sí me ha dado nuevos elementos teóricos y prácticos que por una parte facilitan y simplifican, y de otro

lado problematizan y complejizan el trabajo que desarrollo como director de teatro y particularmente como director de objetos actuantes cargados de múltiples significaciones.

Sus aportes definitivamente hacen más sólidas las bases y la cubierta de esa mesa que considero mi profesión.

6. CONCLUSIONES

El objetivo de este proyecto se orienta no sólo a servir de testimonio del proceso formativo y los conocimientos adquiridos en la Universidad, así como su conclusión en un logro práctico. Todo este trabajo conduce también a la exploración de procedimientos para plantear *a posteriori* un método de puesta en escena en el teatro de objetos y muñecos. En él, los elementos adquiridos durante la profesionalización fueron fundamentales para las labores de recopilación, organización y análisis de la información, así como de diseño y ejecución de un 'plan maestro de dirección' para la obra referida, que bien puede servir de pauta para el montaje de otras obras titiriteras.

Se presentan ahora, punto por punto, las conclusiones más importantes en cada segmento de este proyecto de puesta en escena de la obra *Antarqui, el hombre que podía volar.*

- **El arte del títere.**

Al ser el teatro de objetos un conjunto de especialidades escénicas, que se ramifica en múltiples técnicas de animación según el artificio de manipulación empleado, se hizo necesario establecer un marco referencial a partir del cual desarrollar el proyecto, pues aunque el teatro de objetos presenta diversos elementos comunes con las demás manifestaciones teatrales, posee también componentes particulares de fundamental importancia que deben precisarse para su adecuada comprensión.

En este campo el proyecto aporta elementos nuevos, presentando diferentes aproximaciones conceptuales que se han generado en este campo por parte de otros estudiosos, algunas divergentes, sobre lo que se puede considerar o no como 'títere'. Luego de analizarlas se llega a la conclusión que la definición más adecuada es la que lo considera como 'un objeto inerte que es animado en función dramática por la acción externa del hombre'. Ello determina fronteras conceptuales que lo diferencian de una parte de los autómatas y de otro lado del teatro del mimo, otorgándole un carácter propio y reconocible. [11]

Estas materias animadas que cumplen funciones dramáticas, pueden ir desde los ídolos y objetos mágicos dotados de 'alma' en las antiguas culturas, hasta las figuras humanizadas (muñecos), los objetos transformados (donde tienen cabida el teatro efímero y el perfomance con objetos animados), el títere como acompañante del actor y en un caso límite, el títere como ser autónomo que se libera y rompe con la dependencia de su manipulador.

Otro aporte importante que se incluye en este estudio es la compilación y clasificación de las diferentes modalidades técnicas del teatro de objetos y muñecos empleadas en Colombia, que llegan a ser básicamente dieciocho, entre las cuales también se presentan transiciones y mixturas: por ejemplo, el 'marote de mano prestada', el 'bocón con varillas' y muchas otras. Ello muestra la diversidad de artificios que emplean los titiriteros para manipular y animar sus figuras, confiriendo a este arte una especial complejidad que se bifurca en variadas especialidades de amplia extensión. Es el caso de la técnica de los hilos (marioneta) que resulta ser un campo tan amplio de exploración como pueden ser, por ejemplo, el teatro de sombras, el bunraku o el teatro negro, que requieren gran estudio y preparación por sus exigencias técnicas haciendo de cada una de éstas,

---

11 Tema que se expuso con la debida extensión en el ítem 1.1 del presente proyecto.

modalidades a las cuales algunos titiriteros se dedican con exclusividad durante toda su vida.

Esta parte del proyecto es fundamental pues sirve de base para comprender claramente lo expuesto más adelante en el desarrollo del trabajo, precisando al mismo tiempo algunos términos que componen el glosario empleado en este sector escénico, con múltiples aspectos particulares, diferentes del teatro de actores.

- **Antecedentes del montaje.**

El títere es también un ritual donde el titiritero actúa como oficiante-chamán, el títere como su médium y el público como el co-creador que en su imaginación hace veraz la 'vida' del objeto actuante. De esta manera se constituye en un objeto de proyección no sólo de lo que propone el titiritero a través de acciones sugerentes desde el escenario con sus objetos animados, sino de las vivencias y emociones del público, pues quien habla en escena es una esencia a través de un muñeco, figura u objeto, disponiéndose como un vehículo mediador entre la vida íntima del sujeto y la vida exterior, donde todo se materializa y exorciza a través de un muñeco o de un objeto animado.

Con fundamento en estas cualidades, fueron seleccionadas varias de las técnicas de animación de objetos (títeres de varillas y títeres planos articulados) para la representación escénica del mito andino elegido, en lugar de hacerlo con actores humanos que habría sido la otra alternativa.

Por otra parte el Teatro Hilos Mágicos tenía dentro de sus planes la culminación de una trilogía especial de obras sobre mitos de las principales comunidades

indoamericanas que surgieron en tres zonas diferentes: México, Colombia y Perú. De esta forma el proyecto de montaje se articulaba muy bien con ambos propósitos: el académico con la Universidad y el de realización del montaje de esta obra con la Asociación Cultural Hilos Mágicos.

La trilogía que completa el montaje realizado en este proyecto, se compone de las siguientes obras: *El gran teokikixtli* o *El gran titiritero* (2000) basada en mitos Mexicas y Mayas del Norte y Centro de América (con títeres de sombra y marionetas), luego vino *Goranchacha* (2003) sobre la leyenda del cacique esmeralda de la comunidad Muisca de Colombia (realizada en teatro negro y títeres de barra) y ahora se cierra el ciclo con *Antarqui, el hombre que podía volar* (2011) sobre mitos andinos de Sur América (con títeres planos y de varillas).[12]

Esta tendencia no se ha dado solamente en Hilos Mágicos, sino que otros elencos en Latinoamérica han adoptado también esa corriente temática que busca aproximar a los niños y a otros públicos, al conocimiento y valoración de los elementos éticos y estéticos presentes en el imaginario ancestral indoamericano.

De esta manera la obra propuesta no es una iniciativa suelta sino que está claramente articulada con un proyecto cultural por parte de la Asociación Cultural Hilos Mágicos, que viene desarrollándose desde hace varios años, buscando la aproximación de nuevos públicos y otorgándole a esta agrupación un carácter propio y diferenciable del teatro de títeres impulsado por otros elencos en Colombia.

---

12 Las cinco premisas básicas que orientaron estos tres trabajos se exponen en el ítem 2.2 y tienen que ver con el formato, el tipo de espectadores a quienes se orientan, el trabajo investigativo previo sin pretender una fidelidad absoluta a las mismas lo cual podría caer en los terrenos de una 'arqueología en escena', la generación de una nueva dramaturgia para títeres basada en elementos de la 'fantástica' de este lado del Atlántico sin recurrir a los cuentos tradicionales europeos y el empleo de técnicas titiriteras diferentes en cada montaje.

- **Planificación de la puesta en escena.**

El teatro de títeres en Colombia ha ganado una mayor valoración en las últimas décadas permitiendo la posibilidad que autores, no sólo nacionales sino de otros países, crean plenamente en sus realizadores para confiarles sus obras literarias y que sean llevadas a la escena con objetos animados. Tal es el caso presente con *Antarqui, el hombre que podía volar*, basada en el libro *Revelaciones Indoamericanas* del reconocido escritor peruano Alberto Valdivia Portugal quien no sólo permitió la adaptación de su obra al teatro de muñecos, sino que colaboró en esta labor y, aún más, cedió los derechos patrimoniales de esta obra al Teatro Hilos Mágicos. Este hecho da muestra del auge, no sólo en cantidad de grupos y montajes en la escena titiritera colombiana, sino además de la importancia y credibilidad que ha ido ganando poco a poco este movimiento, posicionando al teatro de títeres de nuestro país en un lugar de mayor relevancia dentro de las artes escénicas, haciendo de éste un teatro alternativo e interesante para todos los públicos.

La secuencia metodológica proyectada y ejecutada para el montaje de la obra referida, parte de la **etapa de investigación** sobre todo tipo de contenidos y formas ligados con la temática y el contexto en que se desarrolla la historia. Ello es fundamental para no correr el riesgo de traicionar los principios básicos de la cultura en que se origina el relato, particularmente tratándose de valores culturales ancestrales, como en el presente caso, cuyo tratamiento siempre resulta delicado. Aunque dentro de la versión escénica sea necesario darle diversas variantes, modificaciones, re-creaciones o giros a la historia y sus partes, la investigación permite la seguridad de estar trabajando con un material controlable, que no se sale fácilmente de las manos, dando la certeza de que todo lo que finalmente se producirá en escena cuenta con un soporte serio y justificable.

Luego se pasó a **una etapa de diseño** en la cual se encontraron varios frentes creativos a asumir:

La dramaturgia: entendida también como una labor de diseño en el campo literario (en nuestro caso partió del libro que motivó e inspiró este trabajo).

El diseño visual: como base para la realización de las figuras, pues el montaje se encausó hacia el teatro de títeres que requiere un cuidadoso ejercicio en este campo.

El diseño técnico: que tiene que ver, en el caso de los títeres, con la definición de tipos de articulaciones y artificios empleados para dar movimiento a las figuras, materiales, peso, formato (la escala también es un factor importante en la manipulación), entre otros aspectos relacionados con la parte mecánica y dinámica de los objetos a animar.

El diseño sonoro: que se inició también en esta etapa y que se precisó más adelante durante el proceso puesta en escena. Tiene que ver básicamente con las composiciones sonoras (musicales, de efectos y cortinillas) que acompañan y dan acento a la progresión dramática durante la representación.

Las siguientes fueron la **etapa de producción** (realización de elementos materiales físicos y sonoros) y la **etapa de puesta en escena** (conformación del elenco, trabajo de mesa, ensayos para la adecuada interpretación y ensamble general de toda la obra).

Durante la etapa de diseño se encontró, por una parte, que la dramaturgia escrita a cuatro manos con el autor originario del libro resultaba muy densa y lineal, por lo cual y dadas las necesidades del montaje, se transformó finalmente en una

versión dramatúrgica libre del director, basada en el libro referido. Esto revela la gran dificultad que representa verter una obra literaria a la escena con fidelidad a la secuencia argumental planteada en el texto originario, debiendo por fuerza recortar algunas partes e incluir elementos de enlace que permitan hacer fluir espontáneamente la fábula en escena. Por otra parte en el teatro de muñecos, los parlamentos muy largos se hacen notoriamente más extensos pues el títere es además una imagen de tendencia dinámica que no se adapta fácilmente a la oratoria, debiendo construírsele una secuencia de acciones que lo acompañen cuando los discursos reflexivos sean imposibles de obviar o recortar dentro de la trama de la historia.[13]

En este orden de ideas, el procedimiento empleado para efectuar la composición dramática, basada en el libro originario, fue el siguiente: revisión del texto original (el libro), revisión histórica de los personajes que intervienen (consulta bibliográfica), revisión del primer libreto producido con el autor, elaboración de un guión de resumen del libreto (págs. 52-53 del presente proyecto), desglose de las historias que componen la trama de la obra, empleando tarjetas ordenadas en secuencia a la manera de escaletas argumentales[14] (págs. 65-68), realización de la urdimbre de la nueva trama de la obra combinando las tarjetas de las escaletas anteriores y agregando algunas tarjetas más de enlace (págs. 69-72), finalmente la escritura del nuevo libreto que fue revisado una vez más en conjunto con el elenco. (El libreto final se adjunta en el Anexo N° 2).

---

13 Este es el caso del discurso del Padre Chamán cuando están en la selva en la Escena 9 y le explica a Antarqui la importancia de las anacondas para el equilibrio de las especies en la selva.

14 Entendiendo aquí la palabra 'argumental' como la secuencia de sucesos que relata cada historia, no como el argumento dramático que se refiere a la razón o razones que soportan tal o cual planteamiento o argumentación propuesta por la historia. La denominación de 'escaleta argumental' es muy usada por los guionistas de televisión o de cine para significar un ordenamiento de los sucesos en forma de escalera o por pasos en secuencia.

Todo este trabajo minucioso se llevó una buena parte del tiempo y resultó ser tan interesante como arduo. Podría afirmarse que sólo estas labores fueron tan extensas como para la ejecución de todo un proyecto de creación (en dramaturgia), siendo el trabajo realizado por el director en este proyecto prácticamente el doble que en un proyecto de puesta escénica tradicional. Ese fue un aspecto relevante de esta experiencia, donde hace manifiesta la necesidad de reservar dentro de un proyecto de montaje de este tipo, un período de tiempo holgado para la adaptación dramática.

Por otra parte, el diseño visual fue también una labor complicada pues los diseños iniciales hechos por el pintor Mauricio Medina Barrios presentaban incongruencias en diversos elementos con la plástica andina y particularmente incaica, por lo cual el director escénico, que ya había hecho las investigaciones histórica y plástica respectivas, debió asumir también estas labores. El diseño gráfico buscó dar un carácter nativo y naturalista a la propuesta visual del montaje. Esto lógicamente fue variando un poco en el proceso de realización general de figuras, vestuario, escenografía y utilería.

Finalmente el compositor contratado para la sonorización del montaje, maestro Juan Camilo Álvarez, graduado en música de la Universidad El Bosque, hizo una maqueta musical preliminar para la obra con la cual se empezó a ensayar en la siguiente etapa de puesta en escena.

- **Proceso de montaje.**

Comprendió las etapas de producción y de puesta en escena, que a su vez se dividieron en: conformación del equipo humano para el desarrollo del proyecto de montaje, trabajo de mesa, taller de producción, sonorización y ensayos.

Una dificultad importante cuando se trabaja el montaje de una obra en el sistema de compañía es la volatilidad del compromiso de los actores con el proyecto, sobre todo cuando es un elenco conformado con base en la unión de voluntades. En este caso se tuvo que reemplazar a dos de los intérpretes durante el proceso, por diferentes causas. Sin embargo al contratarlos formalmente esta dificultad desapareció pues un compromiso contractual, más que una sanción económica, representa para los actores una falla en la credibilidad profesional, además estando de por medio un documento legal. De esta forma el trabajo se hizo más riguroso y adquirió una secuencia ágil por la necesidad de la ejecución del proyecto en un término de tiempo definido y con compromisos precisos para cada uno de los integrantes del equipo humano.

En un trabajo de grupo las labores pueden ser más relajadas, se puede experimentar más, pero la culminación de un proyecto puede hacerse muy dilatada. Cada caso presenta elementos a favor y también limitaciones.

El trabajo de mesa fue también un proceso muy interesante. En esta oportunidad el director le dedicó más atención que en otros montajes que había hecho antes, pues incluyó lecturas, conferencias sobre semiótica de un invitado especial, biografías de los personajes y realización del análisis actancial del libreto final escena por escena y de cada personaje (como sujeto) en su trayectoria por la obra.[15]

El taller de producción se desarrolló simultáneamente con los ensayos y la sonorización de la obra, con tres equipos de personas diferentes: A) los ensayos

---

15 Se incluye el análisis actancial por escenas en el ítem 4.2. (Págs. 96-106). El análisis actancial de cada personaje en la categoría de 'sujeto' quedó en las memorias de trabajo de cada actor-titiritero como material para la construcción de sus personajes y su interpretación.

con el elenco de actores-titiriteros dirigido Ciro Gómez, B) el taller de producción con los talleristas y los estudiantes auxiliares en pasantía de Lasalle College dirigidos por el jefe de taller Oliverio Castelblanco y C) la sonorización con el colectivo de músicos dirigido por Juan Camilo Álvarez. Este trabajo modular simultáneo fue muy interesante porque permitió a cada uno de los tres equipos ejecutar sus labores con tranquilidad sin mezclar sus funciones, aunque siempre hubo comunicación entre ellos para retroalimentar el proceso en cada campo.

Basado en el análisis actancial de las escenas, el elenco inició sus ensayos trabajando con objetos para hacer las marcaciones que permitieron realizar el diseño de las planimetrías de desplazamientos dando precisión y seguridad a la interpretación de los personajes. Este procedimiento nunca antes se había efectuado en Hilos Mágicos y fue muy interesante descubrir una nueva forma de hacer el montaje, dando entrada a los muñecos a la escena sólo hasta la segunda etapa de ensayos. Ello permitió mayor libertad en el juego con los objetos sin preocuparse inicialmente por la gestualidad de los personajes sino percibiendo sus ubicaciones y flujo en el escenario según las tensiones dramáticas que se plantean entre ellos en cada parte de la obra.

Como producto de este trabajo, cada actor contó para la segunda etapa de ensayos con dos documentos de registro: el libreto (con sus parlamentos y didascalias) y las planimetrías (que definen los desplazamientos de los personajes escena por escena). De esta manera, con esos dos documentos que señalan el desarrollo en paralelo de la obra, se les facilitó memorizar todo el planteamiento para finalmente incluir las marcaciones de acciones concretas requeridas y afinar cada uno la interpretación de los personajes que ya venían trabajando desde el estudio de mesa y durante los ensayos anteriores. Las planimetrías demostraron ser un documento de memoria muy importante para el trabajo de los actores-

titiriteros que tuvieron de esa forma un material para estudiar permanentemente y sobre el cual pudieron hacer también sus propias anotaciones.

Un aspecto importante a señalar en esta etapa sobre la dirección escénica en el teatro de objetos y muñecos es que, mientras en el teatro de actores el director escénico debe dirigir a seres humanos que ya conocen su cuerpo y están acostumbrados a manejarlo, en el teatro de títeres el director debe dirigir no sólo a los animadores de las figuras (titiriteros que también deben manejar su cuerpo en escena) sino además dirigir a los títeres (con cuerpos nuevos y desconocidos que se deben empezar a explorar en sus posibilidades dinámicas y expresivas). Ello hace que el trabajo de dirección sea más extenso y complejo.

Por su parte el Mtro. Álvarez acompañó periódicamente al elenco en sus ensayos y luego de la primera maqueta preliminar, hizo dos maquetas más, para finalmente pasar a grabar la pista sonora en los Estudios Independent con el ingeniero de sonido Leonardo Vargas. De esta manera, trabajando con artistas profesionales, se agilizó el proceso y aunque el costo fue mayor en dinero, se lograron tres cosas importantes con los músicos: buena calidad del producto final, ahorro de tiempo y seguridad en el trabajo que fue desarrollado con seriedad y sentido profesional.

A partir de esta parte de la realización, se diseñó también un 'guión de sonido' con destino al técnico respectivo que cuenta con este documento de guía y soporte para dar entrada con precisión a los cortes o *tracks* del disco, según los pies de entrada en los momentos respectivos. En total el disco comprende 31 cortes. (Ver el guión de sonido págs.125-126).

El único equipo de trabajo que presentó dificultades fue el del Taller de Producción que enfrentó grandes problemas con el manejo de los materiales como ya se anotó en el ítem 4.3 pues debió repetir varias veces las cabezas y manos de los.

ocho personajes principales, hasta lograr las características deseadas: consistencia, durabilidad, volumen y poco peso. En este caso, el error inicial en la elección de la carta de materiales y la experimentación con los mismos hizo que el costo de producción se incrementara y retrasó la última fase de los ensayos con los muñecos terminados.

También se hizo un diseño de iluminación con base en la nomenclatura que se expone en el ítem 4.6. Este diseño produjo finalmente dos documentos: un 'plano de luces' (vista de techo) donde se incluyen cinco zonas y tres ambientes de colores y el respectivo 'guión de luces' para que el técnico correspondiente pueda programar y/o manejar las entradas-salidas e intensidades (%) en la consola, según los pies de referencia en cada caso. (Ver el plano y el guión de luces en las págs. 130-132).

- **El libro de dirección.**

También denominado 'carpeta de dirección' o 'cuaderno de dirección'.

Dependiendo del director, incluye diferentes análisis y registros. En el caso presente, el director define su 'libro de dirección' del montaje *Antarqui, el hombre que podía volar,* como el conjunto de los siguientes documentos que sintetizan la puesta escénica:

- Libreto (Ver Anexo N° 2)
- Planimetrías de desplazamientos (Ver Anexo N° 3)
- Biografías y perfiles de los personajes (Págs. 90-96)
- Análisis actancial por escenas (Págs. 96-106)

- Plano de luces (Pág. 130)
- Guión de luces (Págs. 131-132)
- Guión de sonido (Págs. 125-126)

- **La profesión.**

Hablando en alguna oportunidad con Tito Ochoa, director de teatro hondureño, tratábamos de identificar las diversas tipologías que existen entre los directores teatrales. Luego de repensar estos comentarios, ello me llevó a establecer diferentes categorías de directores en su relación con los otros creadores de la obra teatral, que paso a compartir también en esta parte del proyecto:

A) Frente al dramaturgo:

- El director arrodillado ante el autor: asume que el dramaturgo es tan importante que debe hacer su obra más fiel al autor que el autor mismo, a quien estudia minuciosamente, en algunos casos hasta la saciedad.

- El director de pie ante el autor: hace su versión o adaptación del texto, tomándolo como material para re-crear, tratando de no tergiversar la tesis de la obra, es decir sin obrar deslealmente con el dramaturgo, pero asumiendo su rol de creador en equidad ante el autor.

- El director de espaldas al autor: realiza su montaje tomando la obra del dramaturgo como pretexto para plantear su propia tesis.

B) Frente al elenco:

- El director dictador: que emplea a los actores como instrumentos para lograr su objetivo en la escena, a veces esgrimiendo el poder absoluto. Es una modalidad de dirección autoritaria, estableciendo una relación vertical con el elenco. Selecciona a los intérpretes según las necesidades de la pieza a su criterio, en un sistema de montaje que busca precisión en la interpretación.

- El director orientador: que guía un proceso de creación colectiva y trabaja por ensayo y error, usando como herramienta la improvisación, selecciona lo que le sirve y desecha lo demás para definir finalmente cómo interpretar la obra. Establece una relación horizontal con el elenco con decisiones discutidas y analizadas en común, compartiendo la creación de la puesta en escena con su equipo, en un proceso de montaje que puede resultar muy interesante aunque mucho más extenso y lento que el del anterior tipo de director.

C) Frente a los creadores plásticos:

- El director decorador: habitualmente de tendencia naturalista. Se deleita en los detalles y los adornos, buscando el 'preciosismo' en las escenografías, vestuarios y la realización de todos los elementos que presenta en escena.

- El director transformador: busca reinterpretar la realidad que inspiró la obra y se interna en las diferentes escuelas y tendencias estéticas buscando el descubrimiento de formas e imágenes que resulten novedosas.

- El director pragmático: sintetiza todo, sin preocuparse demasiado de la ambientación escénica ni de los pormenores de la caracterización física de los personajes.

No existe un director que pueda encuadrarse completamente dentro de uno solo de los modelos anteriores. Muchas veces asumen posturas que combinan elementos de una u otra tendencia. Es más, cualquiera de los anteriores puede ser un excelente director si obra consistentemente con sus criterios o un mediocre director si el resultado -la obra- aun habiendo desarrollado un fascinante proceso, resulta un desastre frente al último de los co-creadores (el público) para quien al final se hace todo.

No obstante el director es el creador que se mueve permanentemente entre el escenario y la platea. El director tiene como función dar unidad y equilibrio a la puesta en escena y armonizar acciones para una adecuada interpretación. Debe dar el enfoque interpretativo del texto a partir del texto mismo y también desde su alma y la del elenco.

La labor del director no siempre es la más agradecida: si la obra es exitosa los aplausos son para los actores; pero si el asunto falla, las críticas son habitualmente para el director. Entonces ¿por qué seguimos ejerciendo este oficio? ¡Porque nos gusta! Nadie nos obligó a ello excepto el amor por el teatro, la danza, la música, los títeres. Sin embargo hoy nuestro compromiso va más allá de motivaciones personales. Es el compromiso de siempre. Es la gente, sin mediar la edad. Son también nuestros compañeros de todos los grupos con quienes vamos consolidando esta profesión en sus distintas especialidades. Los artistas tenemos muchos problemas comunes pero necesariamente las soluciones deben ser diversas.

UNIVERSIDAD DISTRITAL
FRANCISCO JOSÉ DE CALDAS
SISTEMA DE BIBLIOTECAS

El teatro surge del juego y todos tenemos derecho a jugar nuestro juego, con nuestras propias reglas. Cada uno debe plantearse su orientación y las problemáticas que más le preocupen, por el derecho a tener identidad propia, sin necesidad de calcar criterios, escuelas o tendencias.

Se ha identificado por muchos años al títere con los niños pero éste es un arte orientado no sólo hacia ellos. El títere debe desarrollarse y buscar acercar y captar el interés de otros públicos. Hay que construir profesión también desde su proyección social a nuevos segmentos de la población.

Pero para construir profesión se necesita vivir para ella y también vivir de y en ella.

En esto hay un campo inmenso de discusión pues la orientación social de nuestro arte a veces se pierde en los laberintos de lo equivocadamente entendido como comercial (y que quede claro que no tengo nada en contra de lo comercial, pues todas las obras de calidad de hecho pueden ser muy comerciales). Pero otra cosa es el teatro como 'industria', que realiza productos para vender. Esto no sería para nada censurable si no arruinara, en muchas ocasiones, importantes elementos poéticos. Obrando sólo con la conciencia de la taquilla corremos el riesgo de que El Principito en su asteroide deje de importarle cuidar a su flor y a su cordero imaginario en la caja de cartón para dedicarse a cultivar los baobabs que harán explotar inexorablemente su pequeño planeta.

Dentro de esta tendencia están los 'recreacionistas' que han degradado el arte del payaso a un personaje gritón con una pelota roja en el centro del rostro, que se dan palazos sin sentido y que están tomando también a los títeres para producir obras de una burda dramaturgia. Los 'recreacionistas' de hoy, en su inmensa mayoría, son como reyes Midas pero al revés: lo que tocan pretenden volverlo oro, pero lo vuelven otra cosa.

El títere es un medio de comunicación de ideas sentimientos, sensaciones, emociones y también de valores. Así, cumple una labor pedagógica no siempre explícita, pero también presenta una posición ideológica y política de la que el teatro en general no puede desligarse. Es una mirada al mundo desde una óptica particular, queramos o no asumirlo conscientemente. Hay que abrir las puertas a la imaginación sin dejar afuera la realidad. Ella también es una premisa profesional en nuestro campo.

En la construcción de esa profesión la Universidad juega también un papel importante como centro de pensamiento y producción de conocimiento e institución formal que avala ante la sociedad a los profesionales calificados para ejercer un trabajo en este nivel. En el ejercicio de esta función la Universidad no puede desconocer su compromiso de renovación tanto de contenidos como de métodos y sistemas de investigación afines con el desarrollo de nuevas formas de pensamiento y circulación del saber en la sociedad. Uno de estos campos de conocimiento a explorar, investigar y sistematizar dentro de las artes escénicas, es el teatro de objetos. Ya hay la madurez suficiente en nuestro contexto como para contar con un programa profesional en este campo.

- **Alcances del proyecto realizado.**

Antarqui, el hombre que podía volar es un nuevo bien cultural que cumple la función social de vehículo del patrimonio cultural inmaterial, orientado a todos los públicos, principalmente a los niños y jóvenes, dando reconocimiento a sus derechos culturales.

Comprende dimensiones tales como la investigación (básicamente sobre mitología indígena suramericana basada en la tradición oral documentada, así como en sus rituales y expresiones plásticas y sonoras), la creación (de una obra de teatro de títeres para el aire libre y también para sala, con elementos festivos en su puesta en escena y con técnicas artesanales tradicionales en la realización de sus escenografías, títeres y otras figuras), la circulación (mediante una temporada de funciones públicas en parques, teatros, centros educativos y demás espacios donde sea requerida) y la apropiación (por parte del público de los contenidos y valores éticos, estéticos, históricos, culturales, ambientales y otros asociados con la obra), desde la perspectiva de la diversidad y la multiculturalidad que compone la identidad nacional y latinoamericana.

Finalmente, desde lo personal, es preciso reconocer que la Universidad Distrital de Bogotá y su programa de Artes Escénicas en la A.S.A.B. me han aportado importantes elementos conceptuales, históricos, técnicos, metodológicos, éticos y estéticos que me han permitido afinar los instrumentos con los cuales realizar mis labores investigativa, creativa y social en ésta, mi profesión: Director de Teatro.

BIBLIOGRAFÍA.

(1) AMOROS, Pilar – PARICIO, Paco. *Títeres y titiriteros.* Pirineum Editorial. Binéfar, España. 2005.

(2) ANÓNIMO. *Popol Wuj.* Editorial Porrúa. México. 1997.

(3) ATICO. *Directorio distrital de títeres y teatro infantil.* Convenio Atico-Orquesta Filarmónica de Bogotá. Bogotá. 2008.

(4) BAIRD, Bil. *The art of the puppet.* McMillan - Ridge. New York. 1965.

(5) CANFIELD, Curtis. *El arte de la dirección escénica.* Asociación de Directores de Escena de España. Madrid. 1995.

(6) CÁRDENAS, Giraldo. Dirigir teatro. Editorial Ñaque. Ciudad Real, España. 1999.

(7) CEBALLOS, Edgar. *Principios de dirección escénica.* México. 1992.

(8) COTTERELL, Maurice. *Las profecías Incas.* Grijalbo. Bogotá. 2010.

(9) DE LA CASA, Concha. *Teatro de títeres en Hispanoamérica.* Centro de documentación de títeres de Bilbao. Bilbao, España. 2001.

(10) DE TORO, Fernando. *Análisis actancial.* Carleton University. Canadá. 1984.

(11) DICCIONARIO HISPÁNICO UNIVERSAL. Editorial Volcán. Panamá. 1966.

(12) ECO, Umberto. *Cómo se hace una tesis.* Editorial Gedisa. Barcelona. 2006.

(13) GÓMEZ ACEVEDO, Ciro Leonardo. *El rito del títere.* Revista Melusina N°2. Fundación Cultural Muro de Espuma. Bogotá. 1990.

(14) GÓMEZ ACEVEDO, Ciro Leonardo. *Goranchacha.* Premio directores de teatro. Instituto Distrital de Cultura y Turismo. Bogotá. 2003.

(15) GÓMEZ ACEVEDO, Ciro Leonardo. *La profesión y la libertad de expresión.* Revista A Contratiempo N° 7. Editorial Dimensión Educativa. Bogotá. 1990.

(16) GÓMEZ ACEVEDO, Ciro Leonardo. *Panorámica del teatro de títeres en Colombia.* Beca Nacional de Investigación Teatral. Ministerio de Cultura de Colombia. Bogotá. 2006.

(17) GRAN ENCICLOPEDIA ESPASA. Editorial Planeta Colombiana. Bogotá. 2005.

(18) HODGSON, J – RICHARDS, E. *Improvisación.* Editorial Fundamentos. Madrid. 1982.

(19) JURKOWSKY, Henryk. *Consideraciones sobre el teatro de títeres.* Centro de Documentación de Títeres de Bilbao. Bilbao, España. 1990.

(20) KRICKEBERG, Walter. *Mitos y leyendas de los Aztecas, Incas, Mayas y Chibchas.* Fondo de Cultura Económica. México. 2000.

(21) LÓPEZ SÁEZ, José Miguel. *Diseño de iluminación escénica.* Editorial La Avispa. Madrid. 2000.

(22) MARTÍN-BARBERO, Jesús. *La crisis de las profesiones en la sociedad del conocimiento.* Revista Nómadas N°16. Universidad Central. Bogotá. Abril, 2002.

(23) MATO, Daniel. *Interculturalidad y educación superior.* Revista Nómadas N°27. Universidad Central. Bogotá. Octubre, 2007.

(24) MESCHKE, Michael. *Una estética para el teatro de títeres.* UNIMA Federación España. Bilbao. 1988.

(25) MONTEMAYOR, Carlos. *Arte y trama en el cuento indígena.* Fondo de Cultura Económica. México. 1998.

(26) MUSEO NACIONAL DE COLOMBIA. *Hilos para la eternidad – Textiles funerarios del antiguo Perú.* Ministerio de Cultura de Colombia. Bogotá. 2011.

(27) PISCATOR, Erwin. *El teatro político.* Editorial Cenit. Madrid. 1930.

(28) QUILEZ I BACH, Miquel. *La enseñanza del arte y la universidad.* Arte, Individuo y Sociedad N° 3. Editorial Universidad Complutense. Madrid. 1990.

(29) QUILTER, Jeffrey. *Tesoros de Los Andes - La riqueza histórica de la Sudamérica Inca y precolombina.* Blume. Barcelona. 2005.

(30) RODARI, Gianni. *Gramática de la fantasía.* Panamericana. Bogotá. 1999.

(31) ROSTWOROVSKI, María. *Pachacutec.* Instituto de Estudios Peruanos. Lima. 2006.

(32) STAHL, Leroy. *Producción teatral.* Editorial Pax. México. 1987.

(33) VALDIVIA PORTUGAL, Alberto. *Revelaciones Indoamericanas.* Editorial Santillana, Bogotá. 2005.

(34) WEISS, Peter. *Notas sobre el teatro documento.* Revista Ade. Madrid.

WEBGRAFÍA.

(35) AKERSTEDT, Hans. *Firsts of all kinds.*
En www.ballong.org/peter/jesper/cia/report17.php

(36) BARRY, Helen - KONOPINSKI, Natalie - SINEY, Kate. *Dynasties: Pachacutec Inca - The Inca Empire.*

En http://video.google.com/videoplay?docid=7470482990233210292

(37) DE LA FORJA, Irupé. *Esquema actancial de personajes.* En www.forjadores.net/index.php?option=com_content&task=view&id=1521&Itemid=118

(38) D.R.A. *Historia de los Incas.*
En http://losincas.blogspot.com/2005/05/pachactec.html

(39) D.R.A. *Líneas y geoglifos de Nazca y de Pampas de Jumana*
En www.nocturnar.com/forum/estudios/185943-lineas-y-geoglifos-de-nazca-y-de-pampas-de-jumana.html

(40) RINCÓN, Carlos Alberto. La significación. En http://docencia.udea.edu.co/comunicaciones/bajopalabra/capitulos/Unidad2LaSignificacion.PDF

(41) SÁIZ RIPOLL, Anabel. *Morfología del cuento maravilloso. En* www.educarchile.cl/medios/892005131431.doc

ANEXO 1.

Registros de propiedad intelectual.

Lima, 29 de Marzo de 2009

Señores
Asociación Cultural
"Hilos Mágicos"
Calle 71 N° 12-22
Bogota – Colombia

Atención: Maestro Ciro Gómez

Respetados señores:

Por la presente yo, Alberto Valdivia Portugal Identificado con DNI N° 07815231 Abogado con registro del Colegio de Abogados de Lima N° 12494, habilitado a la fecha, me dirijo a Ustedes, con la finalidad de:

1. Autorizarlos de modo expreso a adaptar mi Libro "Revelaciones Indoamericanas – Primera Parte", para montar una obra de teatro de títeres para niños, haciendo mención a la fuente original, vale decir el libro "Revelaciones Indoamericanas" de mi autoría.

2. Que cedo el 100% de los ingresos por concepto de derechos de autor, que pueda generar en Colombia la obra adaptada al teatro para niños, a la Asociación Cultural "Hilos Mágicos".

3. Que igualmente nombro como mi representante en Colombia a la Asociación Cultural "Hilos Mágicos", para efectos de la teatralización de mis obras.

Agradezco la positiva recepción que han brindado a mi trabajo literario y les auguro el mejor y mayor éxito en su tarea cultural al servicio de la infancia en Colombia.

Atentamente,

Dr. Alberto Valdivia Portugal

REPUBLICA DE COLOMBIA
MINISTERIO DEL INTERIOR
DIRECCIÓN NACIONAL DE DERECHO DE AUTOR
OFICINA DE REGISTRO

LIBRO : 10
TOMO : 71
PARTIDA : 30

OBRA LITERARIA
Certificado de Inscripción

FECHA DE REGISTRO: Julio 19, 2000

1. DATOS DEL AUTOR O AUTORES

a. Nombre: ALBERTO-VALDIVIA-PORNGAL
Seudónimo:
Doc. de Identificación: CE 270648 de: BOGOTA
Nacionalidad: PERUANO
Fecha de defunción:
Dirección completa y ciudad: DIAG. 123#F 51-16 BOGOTA

b. Nombre:
Seudónimo:
Doc. de Identificación: de:
Nacionalidad:
Fecha de defunción:
Dirección completa y ciudad:

c. Nombre:
Seudónimo:
Doc. de Identificación: de:
Nacionalidad:
Fecha de defunción:
Dirección completa y ciudad:

2.1. DATOS DE LA OBRA

Título: REVELACIONES-INDOAMERICANAS
Año de creación: 2000 Carácter de la obra (Ver instrucciones al respaldo punto 2.1): INDIVIDUAL
Observaciones Generales:

2.2. OBRA INÉDITA X
OBRA EDITADA ☐ Sólo si su obra es editada, diligencie las siguientes casillas:

Editor:
Dirección:
Imprenta:
Dirección:
Fecha primera publicación:
País primera publicación:
Número de la edición:
Tiraje:
Número de páginas:
Edición rustica o de lujo:

3. TRANSFERENCIAS

4. DATOS DEL SOLICITANTE

Nombre: ALBERTO-VALDIVIA-PORNGAL Doc. Ident: CE-270648 De:
Nacionalidad: PERUANO Dirección: DIAG. 123#F 51-16 Teléfono: 2537995
Ciudad: País: En representación de:

DIRECCION NACIONAL DE DERECHO DE AUTOR
No. RADICACION : 9996 FOLIOS : 3
FECHA : 19 Julio 2000 HORA :17:22:59
DEPENDENCIA :OFICINA DE REGISTRO
TELEFONO: 3 41 81 77

Firma del Solicitante

VIVIAN ALVARADO-LAMA
Jefe Oficina de Registro (E)
Dirección Nacional de Derecho de Autor

Dpto. –

MINISTERIO DEL INTERIOR Y DE JUSTICIA
DIRECCION NACIONAL DE DERECHO DE AUTOR
UNIDAD ADMINISTRATIVA ESPECIAL
OFICINA DE REGISTRO

CERTIFICADO DE REGISTRO DE OBRA LITERARIA INEDITA

Libro - Tomo - Partida
10-210-476
Fecha de registro
04-may-2009

1. DATOS DE LAS PERSONAS

AUTOR

Nombres y apellidos	CIRO LEONARDO GOMEZ ACEVEDO	No de identificación	CC	19295932	
Nacional de	COLOMBIA	--		--	
Dirección	CL 69 8-30 AP 401			Ciudad	BOGOTA D.C.

2. DATOS DE LA OBRA

Título original: ANTARQUI EL HOMBRE QUE PODIA VOLAR

--

Fecha de creación	2009	--	--
--		--	--
--		--	

CLASE DE OBRA	INEDITA
CARACTER DE LA OBRA	OBRA INDIVIDUAL
CARACTER DE LA OBRA	OBRA DERIVADA
AMBITO LITERARIO	INTERES GENERAL

TÍTULO ANTERIOR DE LA OBRA

3. DESCRIPCIÓN DE LA OBRA

--

4. OBSERVACIONES GENERALES DE LA OBRA

--

5. DATOS DEL SOLICITANTE

Nombres y apellidos	CIRO LEONARDO GOMEZ ACEVEDO	No de identificación		19295932	
Nacional de	COLOMBIA				
Dirección	CL 69 8-30 AP 401	--			
		Teléfono	2358918	Ciudad	BOGOTA D.C.
Correo electrónico	hilosmagicos@gmail.com	Radicación de entrada	1-2009-14291		

YECID ANDRES RIOS PINZÓN
JEFE OFICINA DE REGISTRO

JRI

Nota: El derecho de autor protege exclusivamente la forma mediante la cual las ideas del autor son descritas, explicadas, ilustradas o incorporadas a las obras. No son objeto de protección las ideas contenidas en las obras literarias y artísticas, o el contenido ideológico o técnico de las obras científicas, ni su aprovechamiento industrial o comercial (artículo 7o. de la Decisión 351 de 1993).

ANEXO 2.

Libreto.

ANTARQUI, EL HOMBRE QUE PODÍA VOLAR

Obra para títeres de varillas, títeres planos, objetos animados y actores
Escrita por Ciro Gómez Acevedo
Inspirada en el libro Revelaciones Indoamericanas
del escritor peruano Alberto Valdivia Portugal

PERSONAJES:

ACTORES-TITIRITEROS	*(Los 4 intérpretes de la obra)*
CANGREJO	
GAVIOTA	
ANTARQUI	*(Hijo del Chamán de la comunidad indígena)*
MADRE	*(Voz)*
ESTRELLA	*(Hija menor del Sol)*
CHAMÁN	*(Padre de Antarqui)*
VIEJO HECHICERO	*(Mago de la Oscuridad)*
BUFÓN	*(Cómplice del Viejo Hechicero)*
SUPREMO	*(Gobernante de la comunidad indígena)*
GUACAMAYO	*(Transfiguración del Supremo)*
GRAN CHAMÁN	*(Gobernante de la Fortaleza de Piedra)*
CÓNDOR	*(Transfiguración de Antarqui)*
ANACONDA	*(Serpiente gigante)*
HISTRIONES	*(Actores-titiriteros enmascarados)*
TÍTERES PLANOS	*(Figuras planas articuladas: Labriegos, el Sol, la Luna, Guerreros de la Traición, Túpac Amaru, Españoles a caballo).*
OBJETOS ANIMADOS	*(Máquinas voladoras y aparatos que caminan solos).*

ESCENOGRAFÍA: *Biombo poligonal giratorio para títeres de varillas que representa en sus diferentes costados, los cuatro espacios en que se desarrollan las escenas: La playa, las montañas, la selva y el verde paisaje de Cundinamarca.*

ESCENA 1

Titiriteros

TITIRITEROS-ACTORES: *(Entran convocando al público con sonidos de caracoles y tambores. Se escucha la música de la canción que los actores acentúan rítmicamente con el sonido de sus instrumentos en los versos que dicen "Volar, volar, volar").*

Volar, volar, volar.
El aire me invita a jugar.
Así como un ave
el cielo muy alto cruzar.
En medio de nubes
yo quiero danzar.
Volar, volar, volar.
El aire me invita a flotar.

Aquí presentamos la historia
de un hombre que quiso volar.
En tiempos antiguos de vieja memoria,
hasta las estrellas él quiso llegar.

Volar, volar, volar.
El aire me invita a jugar.
Así como un ave
el cielo muy alto cruzar.
En medio de nubes
yo quiero danzar.
Volar, volar, volar.
El aire me invita a flotar.

Antarqui es el niño del sur de estas tierras;
un niño que todos hoy conocerán.
Su antigua leyenda de amores y guerras
aquí nuestros títeres representarán.

Volar, volar, volar.
El aire me invita a jugar.
Así como un ave
el cielo muy alto cruzar.
En medio de nubes
yo quiero danzar.

Volar, volar, volar.
El aire me invita a flotar.

Escuchen y vean con mucha atención.
La magia del teatro ya va a comenzar.
Así volarán con la imaginación
y al sur de los Andes podremos llegar.

Volar, volar, volar.
El aire me invita a jugar.
Volar, volar, volar.
El aire me invita a flotar.

(Los actores-titiriteros entran al biombo y dan comienzo a la historia).

ESCENA 2

Antarqui (niño) – Cangrejo – Gaviota – Madre (voz)

ANTARQUI <niño>: *(Aparece correteando a un cangrejo sobre el biombo en el que se ve representada una playa, mientras se oye el mar y una alegre música de fondo)* Cangrejo... Cangrejito, ¿dónde estás?

CANGREJO: *(Juega a las escondidas con Antarqui).*

ANTARQUI: ¿Cangrejo? Te voy a atrapar... Cangrejito, no te escondas. Ven acá. *(Trata de nuevo de atraparlo y se golpea cuando el Cangrejo se esconde).* ¡Ay, ay, ay!

CANGREJO: *(Se le acerca tímido y trata de llamar su atención con una pata).*

ANTARQUI: *(Rechazándolo)* Cangrejito, ya no... Te dije que no. Quítate, cangrejito. Me hiciste pegar muy duro.

CANGREJO: *(Se le sube encima y le hace cosquillas).*

ANTARQUI: *(Cae de espaldas riendo con el cangrejo encima)* ¡Ja, ja, ja, ja, ja! *(Finalmente se lo quita dejándolo patas arriba a un lado).*

GAVIOTA: *(Pasa volando por fuera del biombo).*

ANTARQUI: *(Al ver a la Gaviota)* Mira, cangrejito, ¡qué bella es! *(Olvida al Cangrejo e intenta acercarse a la Gaviota que vuela entre el público y finalmente se posa en el borde del escenario)* Gaviota, enséñame a volar... *(Trata de abarcarla con sus pequeños brazos pero la Gaviota juega con*

Antarqui volando ágilmente en diferentes direcciones) Yo quiero volar; así como tú, yo quiero volar. *(Corre con los brazos abiertos imitando a la Gaviota).*

GAVIOTA: *(Al ver al Cangrejo, se le acerca para tratar de comérselo).*

ANTARQUI: *(Espantándola)* ¡No! ¡Quieta, Gaviota! ¡No te comas a mi cangrejito!

CANGREJO: *(Desaparece entre la arena).*

GAVIOTA: *(Vuela alejándose).*

ANTARQUI: Gaviota, no te vayas. Mira, aquí te dejo unas deliciosas semillas.

GAVIOTA: *(Se acerca a las semillas pero, cuando Antarqui trata de atraparla, ella vuela hacia un lado).*

ANTARQUI: *(Imitándola)* Mira, Gaviota, yo también puedo volar.

MADRE: *(Voz desde fuera)* Antarqui... Antarqui, deja ya de jugar y ven a comer. Apresúrate, hijo.

ANTARQUI: Ya voy, mamá... Estoy aprendiendo a volar.

MADRE*: (Voz desde fuera)* ¿Volar? Deberías mejor aprender a nadar para pescar algo tan delicioso como lo que te preparé. Hoy tenemos pescado fresco con papas y maíz. Ven a comer Antarqui y deja ya de soñar.

ANTARQUI: Ya voy mamá. Voy volando. *(Sale agitando los brazos como aleteando).*

GAVIOTA: *(Se acerca y picotea las semillas que dejó el niño. Al sentir los truenos que marcan la llegada del Viejo Hechicero, levanta vuelo asustada y sale).*

ESCENA 3

Viejo Hechicero - Bufón

HECHICERO: *(Entra en medio de truenos y otros terríficos sonidos. Verifica a ambos lados si hay alguien observándolo)* ¿Bufón? ¡Bufón! ¡Ven acá!

BUFÓN: *(Entra tropezándose con el Hechicero)* ¡Ay ay ay!

HECHICERO: ¡Shhh!... Silencio. Tú busca por allá y yo busco por acá.

BUFÓN: Ah, bueno... *(Va y se devuelve donde el Hechicero)* Oiga, ¿y qué estamos buscando?

HECHICERO: Acuérdate: "eso".

BUFÓN: ¡Ja, ja, ja! Claro, "eso"... *(Va y se regresa nuevamente)* Oiga, ¿y qué es "eso"?

HECHICERO: ¡Ven acá! *(Le dice en secreto al oído).*

BUFÓN: ¡Ja, ja, ja! Claro: ¡"El Collar Solar"!

HECHICERO: ¡Silencio! Nadie puede saberlo. Debe estar oculto en estos territorios del Chamán de la comarca. Ve y busca por allá. Utiliza tu olfato de marrano y ayúdame a encontrarlo. ¡Pronto! *(Aparte)* Esto me pasa por haber convertido a un marrano en humano y haberlo disfrazado de bufón. Este sí ha sido el peor de los hechizos que he hecho en toda mi vida de brujo. *(Sigue buscando).*

BUFÓN: *(Husmea por todos lados y encuentra algo que se come ansiosamente).*

HECHICERO: *(Al verlo, lo aparta iracundo)* ¡No te lo comas puerco de monte! Es para mí.

BUFÓN: ¿También quería comer coco? Estaba delicioso.

HECHICERO: ¡Puerco cochino! Mejor sigue. Busca. Busca. Busca...

BUFÓN: *(Sigue husmeando, encuentra algo que se traga y tose atragantado).*

HECHICERO: ¿Esta vez qué te comiste? *(Dándole golpes en la joroba)* ¡Escupe! ¡Escupe! ¡Escúpelo!...

BUFÓN: *(Escupe el collar)* Esto sí sabía feo.

HECHICERO: *(Emocionado toma el Collar Solar en las manos)* ¡Lo encontré! ¡Por fin lo encontré! Míralo. ¿No es hermoso?

BUFÓN: Sí, gracias. Yo desde chanchito era muy hermoso.

HECHICERO: ¡Tu no! "El Collar Solar". Ayúdame a ponérmelo.

BUFÓN: *(Trata de ponérselo a golpes)* No le entra.

HECHICERO: ¡Presta acá! *(El mismo se lo pone)* ¡Oh! Ahora me siento más "poderoso". ¡Ja, ja, ja!

BUFÓN: *(Imitándolo como si fuera un eco torpe)*...ahora soy más "pudoroso" ¡Jua, jua, jua!

HECHICERO: Con el paso de los días, "El Collar Solar" me irá dando más y más poderes; al cabo de unos años seré el más grandioso Hechicero de la

comarca y podremos apoderarnos de ella. Sólo tenemos que esperar el momento propicio. Entretanto vamos a fraguar un plan.

BUFÓN: ¡Eso! "Fragüemos". "Fragüemos". ¡Jua, jua, jua! *(Salen).*

ESCENA 4

Antarqui - Gaviota - Padre Chamán - El Sol - Labriegos (títeres planos)

ANTARQUI <niño>: *(Regresando)* ¿Cangrejo? Cangrejito, ya puedes salir. Ya me comí todo lo que mi mamita me dio y te traje un trocito de arepa que me quedó. *(La pone sobre el piso).*

GAVIOTA: *(Regresa volando y se come el trocito de arepa).*

ANTARQUI <niño>: *(Intenta volar aleteando con los brazos hacia la Gaviota pero se cae de narices)* Gaviota, algún día como tú, yo también podré volar. *(Juega corriendo tras la Gaviota dentro y fuera del biombo. En medio de este juego y de la música que lo acompañará, Antarqui en una entrada-salida del biombo se transforma de un niño en un joven con un fuerte cuerpo y largos cabellos negros).*

ANTARQUI <joven>: ¡Gaviota! ¡Gaviota enséñame a volar!

GAVIOTA: *(Vuela y se aleja definitivamente mientras concluye la música que acompañó la transición de Antarqui, de niño a joven).*

PADRE CHAMÁN: *(Entrando)* Antarqui, ¿otra vez jugando con las aves? Ya no eres un niño. Es necesario ayudar a la comunidad en la construcción del nuevo sendero, alimentar a los animales, labrar la tierra para sembrar el maíz antes que entre el tiempo de lluvias.

ANTARQUI: Padre, para ello hay muchos labriegos en la comarca que pueden ayudar en esas labores. Mientras tanto yo quiero dedicarme a contemplar el mar, la tierra, las aves... y aprender tus secretos de chamán.

PADRE CHAMÁN: No, Antarqui. Todo a su tiempo. Tú, como hijo del Chamán de la tribu algún día heredarás todos mis conocimientos, pero antes debes ser el primero en dar ejemplo de trabajo a toda la comunidad.

ANTARQUI: Pero yo quiero aprender a curar las enfermedades, cómo llamar las lluvias, conocer el poder de las plantas, cómo atraer a los peces en los ríos o invocar a los espíritus, como lo haces tú, padre.

PADRE CHAMÁN: Aún eres muy joven, hijo. Eso ya lo aprenderás más adelante. Entre tanto a dar ejemplo, vamos Antarqui, a trabajar. *(Sale).*

ANTARQUI: *(Canta mientras hace las acciones de labrar la tierra y sembrar mientras en el firmamento se eleva el Sol).*

En tí, oh, Pacha Mama,
en tu piel quiero poner
semillas que una mañana
tu vestido harán reverdecer.

Tu vida, madre tierra, es mi vida.
Con Inti, nuestro padre Sol,
brotarán doradas semillas,
sustento de nuestra nación.

(Sale sembrando sus semillas).

LABRIEGOS: *(Entra un grupo de pequeños títeres planos sobre el borde del escenario, labrando al unísono la tierra y cantando en coro la misma canción).*

En tí, oh, Pacha Mama,
en tu piel quiero poner
semillas que una mañana
tu vestido harán reverdecer.

Tu vida, madre tierra, es mi vida.
Con Inti, nuestro padre Sol,
brotarán doradas semillas,
sustento de nuestra nación.

(Crecen plantas de maíz de utilería que cubren el borde del biombo. Los labriegos salen).

ANTARQUI: *(Regresa y ve con felicidad el maíz)* Gracias, Padre Sol. Gracias, Pacha Mama, por el alimento que nos das para recuperar día a día las fuerzas de nuestros cuerpos.

SOL: *(Se oculta tras las montañas del biombo. Un manto negro revestido de estrellas cubre el borde del escenario, marcando la llegada de la noche. Todo queda quieto y en silencio).*

ANTARQUI: *(Se recuesta visiblemente cansado por el trabajo realizado).*

ESCENA 5

Antarqui - Luna – Estrella - Sol

LUNA: *(Emerge tras el manto de estrellas que cubre el borde del biombo).*

ANTARQUI: Brillante Luna de plata, ¿cómo flotas por los aires sin alas, como una burbuja sobre las aguas? Cuéntame tu secreto, hermosa Luna. ¿Por qué callas? Quizás una de estas brillantes estrellas que acompañan tu incansable recorrido, me lo pueda revelar. *(Toca una estrella del borde del escenario).*

ESTRELLA: *(En el punto donde Antarqui toca la estrella surge mágicamente una gran flor roja, que al ser acariciada por Antarqui se abre y se gira, transformándose en una hermosa muchacha).*

ANTARQUI: ¿Quién eres?

ESTRELLA: Soy la princesa Estrella, la hija menor de Inti, el padre Sol.

ANTARQUI: No entiendo. ¿De dónde has salido?

ESTRELLA: Vengo del firmamento, del norte de Los Andes. Allí, en la bóveda celeste, tengo muchas brillantes hermanas que acompañan tus sueños. ¿Cuál es tu nombre?

ANTARQUI: Soy Antarqui, el hijo del chamán de la comunidad... Quiero decirte que nunca había visto a alguien tan radiante y hermosa como tú.

ESTRELLA: ¿Antarqui, por qué me has bajado del espacio a estos agrestes parajes? Mi luz podría apagarse si permaneciese aquí cautiva.

ANTARQUI: ¿Cautiva tú? Ahora soy yo el esclavo de tus ojos. *(Se inclina y le da un beso en la mano).* Qué feliz sería si pudieras ser la estrella de mis noches, de mis días.

ESTRELLA: ¿Qué más quisiera yo? Pero a la bóveda celeste debo por fuerza volver antes del alba. Con el retorno de mi padre Sol, en el día todas sus hijas debemos guardarnos; ese es su mandato riguroso.

ANTARQUI: Entonces mañana veré con tristeza nacer de nuevo el Sol.

ESTRELLA: No digas eso, Antarqui. Él vuelve a cada mañana, irradia vida, ilumina los campos, los mares, las montañas, hace crecer las flores, madura los frutos, le da color a los paisajes y aliento a los animales. Todo, hasta tu corazón, vibra por nuestro padre Sol.

ANTARQUI: Quédate conmigo, hermosa Estrella.

ESTRELLA: Eso por ahora no es posible, Antarqui. Pero no te pongas triste *(Le da un beso en la mejilla).* Si tú me has elegido como la estrella que guíe tu noble corazón, yo estaré esperándote.

ANTARQUI: ¿Pero dónde?

ESTRELLA: Si quieres volver a verme, debes ir hasta el norte de Los Andes, donde terminan en tres ramajes las montañas, sobre el reino de los dos mares; allí donde todos los verdes se confunden en sus paisajes. En ese lejano y mágico lugar te espero, Antarqui. Sólo allí nuestro amor podría hacerse realidad, como tú lo deseas, como yo lo quiero.

ANTARQUI: Pero eso está muy, muy lejos.

ESTRELLA: No hay otra forma, Antarqui. No podría permanecer aquí, mi lugar está en el norte de Los Andes.

ANTARQUI: Entonces lo prometo, Estrella. Iré hasta esos parajes. Haré lo que sea necesario para estar contigo. *(Inclina con tristeza su cara).*

ESTRELLA: *(Levanta el rostro de Antarqui con su mano, se acercan tímidamente, se abrazan y se besan primero con ternura y luego con pasión. Se transforma de nuevo en una roja flor y desaparece).*

ANTARQUI: *(Suspira y se recuesta tristemente mirando al firmamento. Duerme).*

SOL: *(Cruza por el espacio y el manto de estrellas se recoge dejando de nuevo al descubierto el paisaje en el biombo, marcando la llegada de un nuevo día).*

ESCENA 6

Antarqui – Padre Chamán

PADRE CHAMAN: *(Entrando)* Despierta, Antarqui. Hijo, ya es hora de seguir trabajando la tierra. *(Lo toca en el hombro).*

ANTARQUI: *(Dormido)* Ya voy, mi amor...

PADRE CHAMAN: ¿Qué dices? *(Lo mueve tratando de despertarlo).*

ANTARQUI: *(Dormido)* Ya voy, cariño... mi linda estrellita...

PADRE CHAMAN: *(Lo sacude)* ¡Antarqui, despierta!

ANTARQUI: *(Se levanta sobresaltado)* ¡Oh, Padre!... ¡Padre, la he visto! ¡La he conocido!

PADRE CHAMAN: ¿A quién?

ANTARQUI: Al amor de mis sueños. No te la imaginas. Es hermosísima.

PADRE CHAMAN: ¿Y dónde está? Preséntamela que quiero conocerla.

ANTARQUI: No, Padre, ese es el problema: ella no es de acá de estas tierras; ella vive en el firmamento de Los Andes del norte. Quiero ir hasta allá para volver a verla.

PADRE CHAMAN: Antarqui, esas son tierras muy lejanas. Aún si tuvieras alas y pudieras volar como esas gaviotas que persigues desde pequeño, tardarías muchos días, quizás años en llegar.

ANTARQUI: Padre, tú que eres el más poderoso chamán de toda nuestra comunidad, el guía espiritual del Ayllú, ¿podrías enseñarme cómo volar?

PADRE CHAMAN: Antarqui, hijo mío, mírate, no tienes alas ni plumas. Nuestro padre, el Sol inmortal, te hizo fuerte y pesado para que trabajes la tierra y tengas hijos que cosechen sus frutos.

ANTARQUI: Pero, Padre, tú eres un hombre sabio. Conoces los misterios de la noche y del Sol, el mar te enseñó sus secretos. Hoy he conocido el amor de mis sueños y mi corazón ya quiere volar.

PADRE CHAMAN: Antarqui, hijo mío, te entiendo. La única gran verdad es el amor. Pero me pides un imposible. Aún con todos mis conocimientos, yo sólo soy un hombre, como tú. Los únicos que podrían darte esos dones son los dioses.

ANTARQUI: Padre, te lo suplico. Quiero ir a Los Andes del Norte, quiero ver de nuevo a mi hermosa Estrella.

PADRE CHAMAN: ¿Estás seguro de lo que pides? Deberías pagar un alto tributo, muchos sufrimientos y penalidades.

ANTARQUI: *(Indeciso)* ¿Sufrimientos y penalidades?... ¿Muchos?

PADRE CHAMAN: Sí, muchos. Ahora bien, si no deseas hacerlo, podemos quedarnos...

ANTARQUI: No, Padre. Yo se lo prometí a Estrella y cumpliré mi palabra.

PADRE CHAMAN: Si así lo quieres, haremos un viaje de largas y duras jornadas a la Cueva del Rito Inicial. Pero primero debemos solicitar el permiso a nuestro Supremo Gobernante.

ANTARQUI: No, padre. Vamos ya.

PADRE CHAMAN: Espera, Antarqui. Todo a su tiempo.

ANTARQUI: Bueno, además mi tío viene hoy a comer. Mi Madre lo invitó.

PADRE CHAMAN: Precisamente allí llega. Bienvenido a nuestra wasi[16].

ESCENA 7

Antarqui – Padre Chamán – Supremo – Madre (voz)

SUPREMO: *(Entrando)* Muchas gracias. ¿De qué hablaban, viejo chamán?

PADRE CHAMAN: Venerable Supremo, señor gobernante de nuestra comunidad, mi hijo Antarqui, como heredero de mis misterios, quiere viajar a la Cueva del Rito Inicial. Ya está en edad para ello. Queremos pedir su permiso para abandonar por algún tiempo nuestra comunidad.

ANTARQUI: Sí, tío. Yo quiero ir al norte a ver de nuevo a Estrella...

PADRE CHAMAN: Calma, Antarqui. Debes dirigirte con respeto al Supremo Gobernante, así sea tu tío.

SUPREMO: No hay de qué preocuparse, viejo chamán. ¿Qué peligro nos puede acechar?

PADRE CHAMAN: Nunca se sabe, honorable señor. Nunca se sabe... No es bueno dejar sola la comarca sin la presencia de mis energías protectoras de chamán. Recuerde la incursión de nuestros enemigos en épocas de su padre.

SUPREMO: Ellos hace mucho tiempo abandonaron nuestras tierras. Ahora están lejos. Todo en el reino es estable. No hay de qué preocuparse. Pueden viajar en paz. ¿Dónde está mi hermana?

ANTARQUI: Gracias, tío. Mi madre lo está esperando para comer, siga nada más.

SUPREMO: Mmm... Huele delicioso. *(Sale).*

PADRE CHAMAN: Gracias, Supremo señor de nuestra comunidad. *(A Antarqui)* ¿Preparado, hijo? ¿Estás seguro de lo que quieres?

ANTARQUI: Sí, padre.

PADRE CHAMAN: Entonces ve a preparar tus cosas y a despedirte de tu Madre.

---

[16] Casa.

ANTARQUI: Sí, padre. *(Sale).*

MADRE: *(Voz desde fuera)* Adiós, Antarqui. Regresa pronto. Aquí te espero con tu hervido de pescado, papas, maíz y sal. Vuelve pronto, hijo mío.

ANTARQUI: *(Voz desde fuera)* Sí, Madre. No te preocupes. Muy pronto volveré a estrecharte entre mis brazos. *(Regresando a escena con su mochila al hombro).* Estoy listo, Padre.

PADRE CHAMAN: Entonces vamos, Antarqui. No hay tiempo que perder. *(Salen).*

ESCENA 8

Bufón - Viejo Hechicero

BUFÓN: *(Entra jugando. Se dirige hacia un lateral)* Ya no hay nadie, señor, puede salir.

VIEJO HECHICERO: *(Entrando en medio de truenos y otros terríficos sonidos)* ¡Ja, ja, ja! Bufón, ¿qué tal estoy? ¿No me veo más "poderoso"?

BUFÓN: No, señor. Se ve es todo "chistoso". ¡Jua, jua, jua!

VIEJO HECHICERO: ¡Cállate! Tú no sabes de estas cosas. Mira, te voy a dar una demostración de los nuevos poderes que me ha dado el Collar Solar: "¡Anamarracachuuu...!" *(Hace unos pases mágicos y se oye un trueno en medio del humo que emerge desde abajo).*

BUFÓN: ¡Jua, jua, jua! Yo también puedo: "¡Agarrapatatachuuu...!" *(Imita los pases mágicos del Hechicero pero no pasa nada).*

VIEJO HECHICERO: ¡Basta de tonterías, Bufón! El viejo chamán de la tribu se ha ido con su hijo Antarqui y ha dejado la comarca inerme, al alcance de nuestras manos. ¡Ja, ja, ja!

BUFÓN: ¡Jua, jua, jua! Tan tonto usted, si ahí está el Supremo Gobernante.

VIEJO HECHICERO: El tonto eres tú. ¿No entiendes? Sin la protección del chamán, mis artificios de Viejo Hechicero me permitirán embrujar al Supremo, para finalmente proclamarme yo como el Gran Gobernante de todas estas tierras. ¡Ja, ja, ja!

BUFON: ¡Jua, jua, jua! *(Tontamente)* No entiendo. ¿Cómo así?

VIEJO HECHICERO: *(Lo golpea)* ¡Tonto! Yo, el Viejo Hechicero, el gran mago de la oscuridad, por fin gobernaré la comarca con mis aliados 'Los Guerreros de la Traición' y nadie me lo impedirá.

BUFON: ¡Eso! ¡Bravo! ¡Jua, jua, jua! ¿Y cómo logrará?

VIEJO HECHICERO: *(Golpeándolo)* ¡Tonto retonto! "Lo lograremos", querrás decir. Vamos a preparar un brebaje que le daremos a beber al Supremo Gobernante y al instante quedará convertido en un pajarraco; luego tú lo arrojarás al apetito voraz de las fieras y yo impondré mi dominio sobre todo el territorio.

BUFON: Señor, cuando "gobiernemos" yo podré...

VIEJO HECHICERO: Querrás decir "cuando yo gobierne".

BUFON: Por eso: "cuando yo gobierne"... y usted también... ¿podré elegir aquella muchacha que quiera para casarme y que me rasque la joroba todo el día?

VIEJO HECHICERO: Cuenta con ello. Podrás elegir la que más te guste.

BUFON: Además, soy un hombre muy apuesto y elegante. *(Muestra su joroba y coquetea con las espectadoras)* Cualquiera querría casarse conmigo ¿Verdad, muchachas? Soy un varón encantador. ¡Jua, jua, jua!

VIEJO HECHICERO: Basta ya, Bufón. No perdamos más tiempo. Vamos a preparar la pócima mágica. Luego tú, distrayéndolo con las maromas que sabes hacer, se la darás a beber al Supremo Gobernante. Debe tomarla toda. No ha de dejar ni una gota. ¿Entiendes, Bufón?

BUFON: Sí, Señor de la Oscuridad. ¡Jua, jua, jua!

VIEJO HECHICERO: ¡Vamos!

BUFON: *(Al público)* Hasta pronto, chicas. ¡Jua, jua, jua! *(Salen).*

ESCENA 9

Antarqui – Padre Chamán - Anaconda

(El biombo gira mostrando la selva. Se oyen sonidos de jungla y animales salvajes).

PADRE CHAMAN: *(Entrando)* Vamos, Antarqui. Es por acá.

ANTARQUI: *(Siguiéndolo visiblemente enfermo)* Ya voy, padre.

PADRE CHAMAN: Muévete, hijo.

ANTARQUI: Padre, estoy muy agotado. No puedo más.

PADRE CHAMAN: ¿Qué te pasa?

ANTARQUI: No puedo respirar. Me siento mal.

PADRE CHAMAN: Espérate. *(Busca entre la vegetación de la selva y toma unas hojas)* Mastica estas plantas.

ANTARQUI: Gracias, Padre. *(Masticándolas)* Saben amargo...

PADRE CHAMAN: No importa. Eso te aliviará.

ANTARQUI: Creo que no podré continuar. Estoy muy enfermo.

PADRE CHAMAN: ¿Eso quiere decir que deseas regresar y ya no ver a tu Estrella?

ANTARQUI: Sí quiero, pero me siento mal.

PADRE CHAMAN: Entonces, devolvámonos.

ANTARQUI: No. Yo puedo. Así tenga que emplear hasta mi último esfuerzo. Continuemos. ¿Falta mucho?

PADRE CHAMAN: No, hijo. Ya hemos llegado a la selva.

ANTARQUI: ¿La selva? ¿No íbamos a la Cueva del Rito Inicial?

PADRE CHAMAN: Sí, pero primero debíamos venir hasta acá, a buscar la ayahuasca para llevarla al Gran Chamán de la Ciudad de Piedra para tu rito de iniciación. La selva es el lugar donde se encuentran todas las plantas sagradas. Es el territorio del gran río del caimán negro, las hambrientas pirañas y la serpiente guerrera.

ANTARQUI: *(Asustado)* ¿Una serpiente guerrera?

PADRE CHAMAN: Sí, hijo: La Anaconda.

ANACONDA: *(Aparece desde atrás desplazándose en una danza acompañada por sonidos de tambores. Se desplaza desde el biombo hacia el público).*

PADRE CHAMAN: Dice la leyenda que la Anaconda es un animal sagrado.

ANTARQUI: ¿Y qué pasa si alguien mata a una anaconda, Padre?

PADRE CHAMAN: Quien mate a un animal de estos le lloverán palos de cielo. La madre selva castigará a quienes no cumplan con este mandato.

ANTARQUI: ¿Y si algún día los humanos acaban con todas las anacondas?

PADRE CHAMAN: Eso sería terrible. El bosque caería devorado por las dantas. La Anaconda es capaz de comerse una danta entera. A su vez, la danta es una gran devoradora de plantas, hojas y ramas de los árboles. Si la Anaconda no come a las dantas, entonces habría tantas dantas que acabarían con el bosque, desaparecerían las plantas y caerían los árboles muertos dando inicio a la tragedia de la selva. Sería el final de todo lo que conocemos. Las leyes del monte, del río, de los árboles y la vida son para respetarlas.

ANACONDA: *(Suena un fuerte estruendo y la Anaconda se retuerce herida, luego ruidos de palos que caen y la Anaconda se oculta entre el biombo).*

PADRE CHAMAN: Debemos ser cuidadores de la casa verde. Esta casa de nuestros familiares de la selva.

ANTARQUI: Sí, Padre. ¿Pero cuándo llegaremos a la Ciudad de Piedra?

PADRE CHAMAN: Antes debemos encontrar la ayahuasca para llevarla como ofrenda. *(Buscan).*

ANTARQUI: ¿Es ésta?

PADRE CHAMAN: No hijo, esa es otra planta. Es como una liana. Busca...

ANTARQUI: ¿Parecida a ésta?

PADRE CHAMAN: ¡Oh, Antarqui! La has encontrado.

ANTARQUI: Entonces arranquémosla y vamos.

PADRE CHAMAN: Cuidado, hijo. Esta es una planta sagrada. Hay que hacerlo con reverencia y respeto por la naturaleza. *(Corta un pedazo y se lo da a Antarqui).* Toma y guárdala con cuidado. Es el tributo que llevaremos al Gran Chamán de la Ciudad de Piedra, para tu iniciación.

ANTARQUI: *(La toma y la guarda en su mochila).* ¿Y ahora qué hacemos?

PADRE CHAMAN: Debemos dirigirnos hacia el Cerro Triangular que marca el acceso a la Fortaleza de Piedra.

ANTARQUI: ¿Qué sucederá allí, en la Cueva del Rito Inicial?

PADRE CHAMAN: En aquel lugar deberás beber los preparados de los chamanes de la selva. Tendrás visiones reveladoras. *(Mirando a la lejanía)* ¡Es allí, ya veo el cerro triangular! *(Salen)*

ESCENA 10

Viejo Hechicero – Bufón – Supremo – Guacamayo

(El biombo gira regresando al espacio anterior. Sonidos de misterio marcan de nuevo la aparición del Viejo Hechicero).

VIEJO HECHICERO: ¡Bufón! ¡Bufón! ¿Estás preparado?

BUFÓN: *(Entrando)* Sí, señor.

VIEJO HECHICERO: ¿Trajiste la pócima?

BUFÓN: Aquí está. *(Le entrega una vasija de macabro aspecto).*

VIEJO HECHICERO: ¿Mezclaste bien todos los ingredientes?

BUFÓN: Sí, claro... eso creo...

VIEJO HECHICERO: *(Toma la vasija y la pone enfrente para hacer su sortilegio)* "¡Anamarracachuuu...!" *(Hace unos pases mágicos y se oye un trueno en medio del humo que emerge desde abajo. La agarra de nuevo y se la entrega al Bufón).*Tómala con cuidado.

BUFÓN: *(Trata de bebérsela).*

VIEJO HECHICERO: *(Deteniéndolo)* ¡No! Te dije que la tomaras pero con tus manos, no que te la bebieras. Es para el Supremo Gobernante. Apenas él beba este brebaje quedará convertido en un pajarraco. ¡Ja, ja, ja!

BUFÓN: ¡Jua, jua, jua! Allí precisamente viene.

VIEJO HECHICERO: Tienes que lograr que la tome toda, sin dejar ni una sola gota. *(Se agazapa en un rincón desde donde observa con cuidado lo que sucede).*

SUPREMO: *(Entrando)* ¿Qué haces en este sendero, Bufón? ¿No deberías estar divirtiendo a las gentes en el mercado para alegrar su labor?

BUFÓN: Buen día tenga, mi gran señor. ¡Jua, jua, jua! Precisamente en el mercado he comprado este espejo en forma de Sol. Míralo. Míralo aquí. Míralo acá. Míralo, míralo, míralo... ¡Jua, jua, jua! *(El Bufón juguetea con el espejo*

alrededor del Supremo que intenta verse vanidosamente en él)... ¿No sientes calor? ¡Jua, jua, jua!

SUPREMO: Sí, es verdad. De tanto verte saltar de lado a lado con ese espejo de Sol, me tienes mareado y ya hasta siento sofocación. ¿Quién tendrá algo para beber?

BUFÓN: *(Saca el brebaje y se lo muestra)* ¡Jua, jua, jua! Aquí precisamente tengo un brebaje venen... es decir: un delicioso elixir que calmará tu sed, gran señor. Bebe... Bebe... ¡Bébelo todo!

SUPREMO: Dame acá. *(Lo toma)* Tiene un extraño sabor.

BUFÓN: ¿Extraño sabor? Es una sensación aparente, producto del calor. ¡Jua, jua, jua! Bébelo todo sin dejar ni una gota.

SUPREMO: *(Termina de tomar el brebaje y cae desmayado sobre el biombo).*

VIEJO HECHICERO: *(Se acerca arrogante)* ¡Ja, ja, ja! Esta ha sido la mejor de tus bromas, Bufón... Observa: el Supremo ya no será gobernante sino un pajarraco... ¡Al instante! "¡Anamarracachuuu...!" *(Hace unos pases mágicos sobre el Supremo y se oye un trueno en medio del humo que emerge desde abajo y al acento de un fuerte sonido se transforma en guacamayo).* ¿Qué has hecho, Bufón? ¡Torpe! Mezclaste mal los ingredientes. El Supremo no se ha transformado en un pajarraco común sino en un sagrado guacamayo... Yo no podría tocarlo. Tómalo tú y arrójalo a las fieras para que lo devoren.

BUFÓN: Como ordene, señor. *(Va a atrapar al guacamayo pero éste sale volando, picotea al Hechicero y huye)* Se nos ha volado.

VIEJO HECHICERO: No importa. Déjalo. Ni muy alto ni muy lejos podrá llegar. Es un ave de corto vuelo. Ahora no podrá impedir que yo me apodere de toda la comarca. ¡Labriegos vengan acá! Conozcan a su nuevo gobernante. *(Llamando a su ejército)* ¡'Guerreros de la Traición'! Todo es nuestro. ¡Tómenlo sin piedad! ¡Ja, ja, ja! *(Sale con el Bufón).*

ESCENA 11

Guerreros de la Traición y Labriegos (títeres planos)- Viejo Hechicero - Histriones (actores enmascarados) - Sol

(En medio del sonido de tambores de guerra, aparecen pequeños títeres planos en forma de guerreros que atacan a los labriegos, poniéndoles lazos al cuello y llevándoselos como esclavos).

VIEJO HECHICERO: *(Regresando)* ¡Desde ahora todos estarán sometidos a mi voluntad y harán lo que yo les mande! Soy su nuevo gobernante y mientras se prepara mi coronación, habrá fiestas con alegres comediantes, para que vean que soy el nuevo supremo que merece nuestra nación. *(Da un par de palmadas al aire).*

HISTRIONES: *(En medio de sonidos de acentos muy marcados, dos actores-titiriteros salen del biombo, cubiertos sus rostros con grandes y grotescas máscaras. Uno de ellos se saca los tres ojos de la máscara y juega con éstos a los malabares; el otro se hala la lengua y la estira hasta el piso saltando sobre ella como un lazo. Bailan con el público).*

VIEJO HECHICERO: *(Da dos palmadas al aire)* ¡Suficiente! Ahora sí: es el momento de mi coronación.

TITIRITERO: *(Entra con una corona de plumas y se la pone al Hechicero).*

VIEJO HECHICERO: Es preciso que sepan que ahora soy su gran gobernante que les da festejos y diversión, pero nada en su nueva vida será regalado. ¡A trabajar! No más ocio. ¡A trabajar pati-rajados! *(Todos salen).*

SOL: *(Surge desde abajo en medio de una música solemne)* Vendrá un día, Oh hijos del Sol, en que llegará un joven varón, un joven guerrero que tomará en sus manos la justicia y restablecerá el orden y la equidad en nuestra nación. Vendrá un día, Oh hijos del Sol, el día del Imperio Solar.

ESCENA 12

Antarqui - Padre Chamán - Gran Chamán

(El biombo gira de nuevo mostrando ahora la Fortaleza de Piedra. Al fondo el Cerro Triangular. En un lateral una gran piedra con un grabado que representa una serpiente pequeña de donde sale otra serpiente más grande).

PADRE CHAMAN: Ya estamos llegando Antarqui.

ANTARQUI: Estoy muy cansado. Hemos caminado mucho. Espérame padre.

PADRE CHAMAN: Apura el paso. No te quedes atrás.

ANTARQUI: ¡Qué gran ciudad!

PADRE CHAMAN: Es la Fortaleza de Piedra del Gran Chamán.

GRAN CHAMÁN: *(Entrando)* Bienvenidos. Los estaba esperando.

ANTARQUI: ¿Cómo sabía que veníamos?

PADRE CHAMAN: No preguntes, Antarqui, el Gran Chamán tiene múltiples formas de saber sobre todas las cosas que circundan sus territorios.

GRAN CHAMÁN: ¿Tú eres Antarqui el joven que desea volar?

ANTARQUI: Sí, Gran Señor.

PADRE CHAMAN: Hemos traído desde la selva un presente, para el ritual de iniciación de mi hijo.

ANTARQUI: *(Sacándola de su mochila)* Aquí está, Gran Chamán.

GRAN CHAMÁN: La ayahuasca. Muy bien. ¿Estás seguro de lo que quieres hacer? Una vez que inicie el ritual no hay marcha atrás. Las pruebas que deberás superar son difíciles, intensas, dolorosas.

ANTARQUI: Si, Gran Chamán. Se lo prometí a Estrella y cumpliré. He dado mi palabra. Además, con la ayuda de mi padre...

GRAN CHAMÁN: Un momento. Las pruebas son para ti, no para tu padre. *(Al Padre Chamán)* Usted puede dejarme con el muchacho, ya le avisaré más adelante.

PADRE CHAMÁN: Antarqui, a partir de este momento continuarás en este proceso tú solo. Fuerza y valor, hijo. *(Lo abraza y sale).*

ANTARQUI: Padre, no me dejes...

ESCENA 13

Antarqui - Gran Chamán – Estrella - Voces
Títeres planos: Túpac Amaru - Francisco Pizarrro - Guerreros indígenas y españoles
Objetos animados: Cosas que vuelan y caminan solas

GRAN CHAMÁN: *(Se pone su máscara ritual. Muele la ayahuasca en una vasija, le hace unos pases mágicos y se la entrega a Antarqui).* Toma esto. Bébelo todo.

ANTARQUI: Gracias, Gran Chamán. *(Bebe y escupe)* Está muy amargo, no creo poder tomarlo.

GRAN CHAMÁN: Bébelo todo. Tú ya diste tu palabra.

ANTARQUI: Estrella, por tí... *(Bebe y cae sentado con las manos agarrándose la cabeza en medio de silbidos disonantes)* La cabeza me da vueltas. Siento que me va a estallar.

GRAN CHAMÁN: Harás un viaje mental al reino de los misterios donde el futuro es pasado y el ayer es el hoy. En tu primera visión conocerás nuestro futuro cercano.

TUPAC AMARU Y GUERREROS INDIGENAS: *(Aparecen en el borde del escenario representados por títeres planos articulados, un grupo de guerreros incas comandados por Túpac Amaru).*

ANTARQUI: Es Túpac Amaru el último gobernante del Imperio libre...

FRANCISCO PIZARRO Y GUERREROS ESPAÑOLES: *(Aparecen por el otro lado representados también por títeres planos articulados. Estos son comandados por Pizarro y se produce una batalla en medio de tambores y expresiones de dolor).*

ANTARQUI: *(Tomándose la cabeza con las manos)* ¡Oh, nooo!... Hombres vestidos de metal llegan montados en extraños animales. Atacan y lastiman a mi pueblo. Ellos se defienden pero los hombres de metal traen armas que escupen fuego. ¿Qué hacen? ¡No! Me duele el futuro de mi pueblo. No quiero ver más...

TITERES PLANOS: *(Amaru muere y los españoles pasan con sus caballos por sobre los cuerpos de los guerreros incas. Salen todos).*

ESTRELLA: *(Aparece mágicamente en las alucinaciones de Antarqui, con una vasija en sus manos)* Antarqui, sé fuerte. Debes soportar esta prueba.

ANTARQUI: Eres tú: Estrella, mi amor...

ESTRELLA: Toma. Bebe esta agua de marañón que te hará sentir mucho mejor.

ANTARQUI: Gracias, mi hermosa Estrella. *(Bebe y se calma).*

ESTRELLA: Continúa, Antarqui. Ten mucho valor. Recuerda: estaré en el firmamento de Los Andes del norte, esperándote mi amor. *(Desaparece).*

ANTARQUI: Estrella... Estrella...

GRAN CHAMÁN: *(Se le acerca con la vasija de la ayahuasca)* Antarqui, toma.

ANTARQUI: Gracias Gran Chamán. Tengo mucha sed. *(Bebe y escupe)* ¡No! ¿Qué es esto?

GRAN CHAMÁN: La segunda toma de la ayahuasca. Esta es más fuerte. Ahora verás el futuro lejano.

ANTARQUI: Todo por ti, Estrella. *(Bebe el preparado y cae sentado con las manos agarrándose la cabeza en medio de silbidos destemplados)* La cabeza de nuevo me da vueltas. Me va a estallar en pedazos.

COSAS QUE VUELAN Y CAMINAN SOLAS: (*Aparecen en el borde del escenario objetos animados, un grupo de extrañas máquinas voladoras que no son aviones y otras cosas que caminan solas como si fueran monstruos metálicos).*

ANTARQUI: *(Tomándose la cabeza con las manos)* ¿Qué es lo que estoy viendo? ¡Es terrible! Los hombres del futuro viven en montañas de casas, tienen cosas que vuelan solas sin ser aves, conducen grotescas máquinas metálicas que caminan solas sobre un árido paisaje... Son hombres regidos por gobernantes tontos, con la intriga y el engaño como armas de gobierno... ¿Qué es todo esto? No más... Me duele nuestro futuro.

GRAN CHAMÁN: *(Quitándose la máscara)* Calma. Cálmate, Antarqui. Sabíamos que esto no sería nada fácil. Vamos, apóyate en mi hombro.

ANTARQUI: Gracias, Gran Chamán. Ya no podía más. Por fin esto terminó.

GRAN CHAMÁN: No tan pronto. Ahora falta la última parte.

ANTARQUI: *(Aterrado)* ¿Qué? ¿Cuál parte?

GRAN CHAMÁN: La más importante: tu mágica transformación en la Cueva del Rito Inicial. *(Corre la piedra con el grabado de las serpientes y se abre una cueva).* Entra.

ANTARQUI: *(Entrando)* ¡No! ¡Tengo miedo a la oscuridad!

GRAN CHAMÁN: ¡Entra, Antarqui! *(Cierra la entrada con la piedra y hace una danza con su báculo. Se oyen ruidos de murciélagos, rugidos de fieras, mezclados con ecos y voces de los personajes).*

VOZ DEL PADRE: *(Con ecos)* "Quien mate a una anaconda le lloverán palos de cielo. La madre selva castigará a quienes no cumplan con este mandato."

VOZ DEL ESTRELLA: *(Con ecos)* "Estaré en el firmamento de Los Andes del norte esperándote, mi amor."

VOZ DEL HECHICERO: *(Con ecos)* "¡Ja, ja, ja! Bufón ¿qué tal estoy? ¿No me veo más 'poderoso'?"

VOZ DEL BUFÓN: *(Con ecos)* "No señor. Se ve es todo 'chistoso'. ¡Jua, jua, jua!"

ESCENA 14

Antarqui - Gran Chamán - Padre Chamán - Guacamayo

PADRE CHAMÁN: *(Regresando)* ¿Ha superado las pruebas?

GRAN CHAMÁN: Es un joven valiente. Todo está por terminar. *(Corre la piedra con el grabado de las serpientes y se abre de nuevo la cueva).*

ANTARQUI: *(Sale de la cueva con un velo negro sobre el rostro y dos velos de grises alas bajo sus brazos).*

GRAN CHAMÁN: Ahora eres un hombre nuevo, con nuevos dones. *(Le quita el velo del rostro)* Úsalos con prudencia, Antarqui. *(Sale).*

PADRE CHAMAN: *(Abrazándolo)* ¡Antarqui, hijo!

ANTARQUI: Ahora lo entiendo todo, mi casa no es sólo una casa, mi casa es el aire, mi casa es la tierra, mi casa es el agua. Mi casa es ésta, la casa verde donde habitamos todos. Ahora sí, podré partir en busca de mi Estrella.

GUACAMAYO: *(Entra volando y se posa agitado en el borde del escenario).*

PADRE CHAMAN: Mira. ¡Qué extraño! En estas altas tierras no habitan los guacamayos.

GUACAMAYO: *(Hablándoles)* Soy en realidad el Supremo Gobernante que por artes del Viejo Hechicero he sido convertido en este débil pajarraco.

PADRE CHAMAN: ¿Pero qué ha sucedido?

GUACAMAYO: El Viejo Hechicero se ha aliado con los 'Guerreros de la Traición' y tienen a nuestro pueblo esclavo de sus poderes.

ANTARQUI: Pobre Supremo... *(Lo toma en sus brazos)* Debes hacer una pausa y tomar agua, estás agotado.

GUACAMAYO: No, Antarqui. No hay tiempo qué perder. Mis débiles alas hasta acá me trajeron volando para avisarles de la desgracia que cubre nuestro pueblo; y yo, atrapado en este cuerpo de guacamayo, ya nada puedo hacer. *(Expira en los brazos de Antarqui).*

ANTARQUI: Ha muerto. ¿Cómo pudo suceder todo esto? Es terrible... Pero yo tampoco puedo hacer nada. Tengo una promesa y debo cumplir mi palabra. Le prometí a Estrella que nos veríamos en Los Andes del norte y eso haré.

PADRE CHAMAN: ¡Detente, Antarqui! El primer compromiso es con tu pueblo. Para esto recibiste nuevos dones.

ANTARQUI: Sí, eso lo sé. Pero ¿qué pasará con Estrella? Se quedará esperándome. Además no creo que pueda hacer nada contra los grandes poderes del Viejo Hechicero y sus 'Guerreros de La Traición'.

PADRE CHAMAN: Ten confianza en ti mismo, Antarqui. Debes volar con prontitud para ayudar a liberar a nuestros labriegos de la esclavitud impuesta por el Viejo Hechicero. Es precisamente ahora cuando más necesitamos de tus nuevas facultades. Entretanto voy a buscar la ayuda de los otros chamanes. *(Sale).*

ESCENA 15

Antarqui - Viejo Hechicero - Bufón - Anaconda
Títeres planos: Guerreros de la Traición - Labriegos

ANTARQUI: Si así debe ser, mi destino será volar. *(Se sube en el borde del escenario y se lanza hacia el público como si fuera un alto risco sobre el mar. Vuela por entre los espectadores en medio de una suave y aérea música)* ¡Puedo volar! ¡Floto en los aires! ¡Puedo volar!

(Mientras Antarqui vuela se escucha una marcha guerrera de tambores y caracoles. El biombo gira al espacio inicial de la obra).

ANTARQUI: *(Se para sobre el borde del escenario)* ¡Hermanos! ¡Familiares todos! Vamos por nuestra libertad, no aceptaremos más la tiranía del Viejo Hechicero.

TÍTERES PLANOS: *(Aparecen sobre el borde del escenario pequeños labriegos y del otro lado entran los 'Guerreros de la Traición' que los atacan. Luchan entre sí).*

ANTARQUI: ¡Vamos! ¡Podemos derrotarlos!

VIEJO HECHICERO: Conmigo es otra cosa. Enfréntate al Viejo Hechicero, muchachito volador.

ANTARQUI: *(Vuela y se cruza en varios lances con el Hechicero. En uno de ellos le quita el Collar Solar).*

VIEJO HECHICERO: ¡Ay! ¿Qué se hizo mi collar? ¿Mi Collar Solar dónde está?

ANTARQUI: ¿Será esto lo que buscas? *(Le muestra el Collar Solar y se lo pone).*

VIEJO HECHICERO: He perdido mis poderes. ¡Bufón! ¡Bufón, ven pronto!

BUFÓN: *(Entrando)* Sí, señor.

VIEJO HECHICERO: ¡Bufón! Toma tu hacha y corta muchos árboles para hacer flechas y lanzárselas a ese hombre volador. ¡Jamás nos dejaremos vencer!

BUFÓN: Sí, señor. Como ordene, mi señor. *(Sale).*

ANTARQUI: Un momento. Las leyes del monte, del río, de los árboles y la vida son para respetarlas. La madre naturaleza castigará a quienes no cumplan con este mandato.

VIEJO HECHICERO: ¡Adelante, Bufón, corta los árboles para hacer las flechas que te ordené y atacar a ese pajarraco! ¿Quién me lo va a impedir?... ¡Oh no! ¿Qué es esto? ¡Ay!

ANACONDA: *(Entra en medio de una danza y envuelve con su cuerpo al Hechicero llevándoselo a las profundidades).*

BUFÓN: *(Regresando)* Mi señor, ¿dónde está? Se me olvidó preguntarle qué tan largas quería las flechas. ¡Huy! ¿Dónde está mi amo?... ¡Ay! ¿A mí qué me está pasando? Mi amo perdió sus poderes. Me estoy convirtiendo en un puerco de monte otra vez... *(Se transforma de nuevo en marrano y sale).*

ESCENA 16

Antarqui – Sol

ANTARQUI: *(Vuela en medio de una suave música que marca el fin de la guerra tribal. Se acerca volando al biombo y en cada giro que da por los aires, van apareciendo las líneas de Nazca dibujadas sobre el paisaje del escenario).*

SOL: *(Entrando)* Has usado bien tus nuevos dones, Antarqui. Estas líneas que sobre el paisaje has dibujado quedarán para nuestro pueblo como memoria del tributo que has hecho al Sol. Ahora deberás cumplir una nueva misión.

ANTARQUI: ¿Otra más?

SOL: Vuela a las tierras del norte donde terminan los Andes en tres ramajes sobre el verde reino de los dos mares y lleva a nuestros caciques amigos este presente como regalo y símbolo de amistad y paz entre nuestros pueblos: La Quiwicha.

ANTARQUI: Muchas gracias, Inti, Sol. Cumpliré tu mandato *(aparte)* y así también podré ver de nuevo a Estrella... ¡Qué emoción!

SOL: ¿Qué decías?

ANTARQUI: Que cumpliré esta nueva misión con la emoción de conocer esas nuevas tierras y sus pueblos hermanos. *(Sale volando mientras el Sol se oculta).*

ESCENA 17

Antarqui – Títeres planos: Figuras de El Dorado

ANTARQUI: *(Vuela de nuevo mientras el biombo gira en sentido contrario dejando ver el paisaje de Cundinamarca con el Salto de Tequendama y la Laguna de Guatavita, mientras la canción relata lo sucedido).*

Buen viaje, Antarqui.
Vuela más alto.

Partiendo del sur Antarqui voló.
Soñando llegar a Cundinamarca
pasó sobre Quito y Cajamarca
donde muy cansado, reposo encontró.

Buen viaje, Antarqui.
Vuela más alto.

Y luego a los Andes del Norte arribó.
Tratando de ver a su brillante estrella
llegó hasta una tierra muy fértil y bella
y el ritual de El Dorado también presenció.

(Se ven títeres planos que representan brevemente el ritual del cacique de Guatavita con dorados personajes de estilo Muisca).

ANTARQUI: Brillante Cacique Dorado, como presente de los hermanos del sur traigo la Quiwicha para su nación. Quizás ustedes, señores de radiante aspecto, puedan decirme dónde habita mi brillante estrella. Un reencuentro ella aquí me prometió.

ESCENA 18

Antarqui – Estrella - Sol

ESTRELLA: *(Entra con el rostro cubierto con una manta, mientras los personajes de El Dorado se ocultan)* ¿Tienes sed, viajero del sur? Toma el agua cristalina de mis tierras de Cundinamarca.

ANTARQUI: Gracias, hermosa doncella de los Chibchas. ¿Por qué ocultas tu cara? Déjame ver tus ojos hermosa muchacha. *(Le quita la manta)* Eres... ¡Estrella!

ESTRELLA: *(Sonriendo)* Antarqui, mi amor.

ANTARQUI: ¡Estrella! Por fin volvemos a encontrarnos. *(Se abrazan).*

ESTRELLA: Guarda silencio. Rompiendo el mandato de mi padre Sol, cubierta por los mantos de estos hábiles tejedores, he podido bajar desde el firmamento nocturno para aguardar tu llegada, Antarqui.

ANTARQUI: Ya nunca más volveremos a separarnos. *(Antarqui y Estrella se abrazan y se besan con inmensa ternura).*

ESTRELLA: Debemos tener cuidado. No podemos vernos en el día. Si mi padre, el Sol, se da cuenta, podría ponerse furioso.

ANTARQUI: No importa. Por ti soy capaz de enfrentar a cualquiera.

SOL: *(Entrando furioso)* ¡Estrella! ¿Qué haces deambulando en el día? Deberías estar guardada en el firmamento. ¡Ve donde tus brillantes hermanas, en la noche! ¡Ya!

ESTRELLA: Sí, Padre... *(Sale llorando).*

ANTARQUI: ¡Estrella, no te vayas!

SOL: Y tú, Antarqui, por haberme engañado, viniendo hasta estas tierras con el fin de enamorar a mi hija menor, ¡estarás condenado a no verla nunca más! ¡Nunca más!... ¡Nunca más! *(Sale)*

ANTARQUI: ¡Nooo!... Ese castigo no. No te vayas, Estrella. Me dejas sin aliento, en tu luz titilante te llevas el palpitar de mi corazón. ¡Estrella!... *(Mira apesadumbrado hacia las nubes, cae lentamente y muere).*

ESCENA 19

Titiriteros – Cóndor - Anaconda

TITIRITERO 1: *(Salen del biombo con el cuerpo de Antarqui. Lo depositan sobre el piso. Se juntan al centro ocultando el cuerpo de Antarqui).*

Así con la fuerza que da luz a la vida
el alma de Antarqui también se elevó

y en la forma de gigante Cóndor
con inmensas alas, por los aires andinos,
voló, voló, voló.

(Se separan y del centro del círculo formado por los titiriteros surge un gran Cóndor que vuela sobre las cabezas de los espectadores y finalmente se pierde en la lejanía, mientras la Anaconda se desplaza por el borde del biombo).

TITIRITERO 2: Y cuentan los abuelos, como contaban los antiguos, que por las cumbres más altas de Los Andes Mhuysqas, se ve a un gran cóndor volando por sobre Guatavita, Iguaque, Fúquene y Chingaza, pintando espirales en el cielo y hermosas formas que hoy reposan sobre las montañas del sur.

TITIRITERO 3: Y en cuanto el crepúsculo empieza a teñir la tierra con sus encendidos colores, dicen que lo ven volar hacia el espacio hasta que se pierde de vista y se ilumina en el cielo una gran estrella que sube por el oriente, permaneciendo encendida hasta que los primeros rayos del Sol la ocultan.

TITIRITERO 4: Y un cóndor vuela sobre las sagradas lagunas, como contándoles sus mágicas aventuras de amor en las alturas, con una estrella que todas las noches lo espera para juntarse con él en el espacio.

TITIRITERO 1: Y aunque el cuerpo de Antarqui es ya parte de la tierra de Los Andes, su espíritu permanece surcando los aires por entre las montañas, invitando a todos a dejar flotar en libertad los sueños e ilusiones que permitirán que nuestro espíritu pueda también alegremente... volar, volar, volar.

(Se escucha la música de la canción inicial de la obra que los titiriteros acompañan rítmicamente con el sonido de los tambores y caracoles).

Volar, volar, volar.
El aire me invita a jugar.
Así como un ave
el cielo muy alto cruzar.
En medio de nubes
yo quiero danzar.
Volar, volar, volar.
El aire me invita a flotar.

Así por ahora termina esta historia
de un hombre que quiso volar.

En tiempos antiguos de vieja memoria,
hasta las estrellas él quiso llegar.

Volar, volar, volar.
El aire me invita a jugar.
Así como un ave
el cielo muy alto cruzar.
En medio de nubes
yo quiero danzar.
Volar, volar, volar.
El aire me invita a flotar.

Abriendo los brazos hacia el firmamento,
Antarqui la Luna quisiera tocar.
Sobre las montañas, al compás del viento,
Antarqui es el hombre que podía volar.

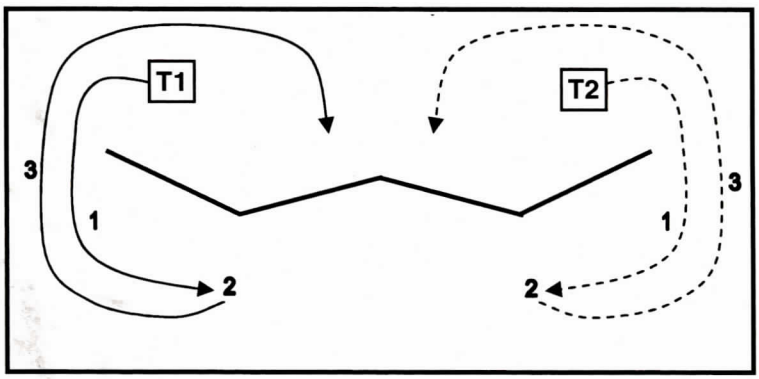
Volar, volar, volar.
El aire me invita a jugar.
Así como un ave
el cielo muy alto cruzar.
En medio de nubes
yo quiero danzar.
Volar, volar, volar.
El aire me invita a flotar.

ANEXO 3.

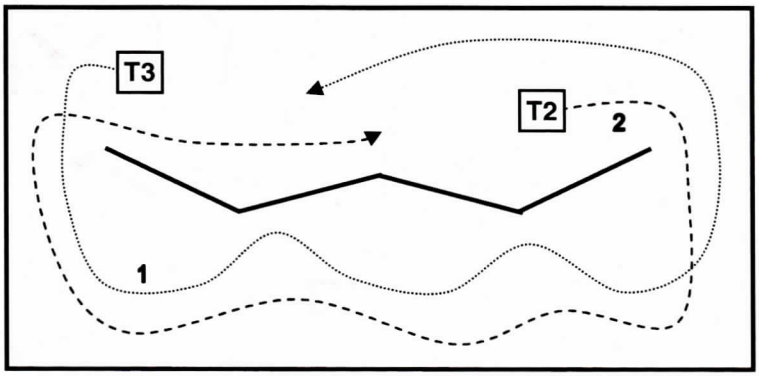
Planimetrías de marcaciones escénicas.

ESCENA 1

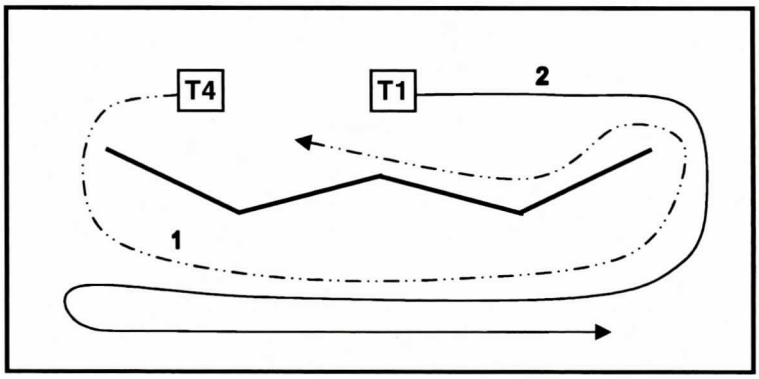
4 Titiriteros



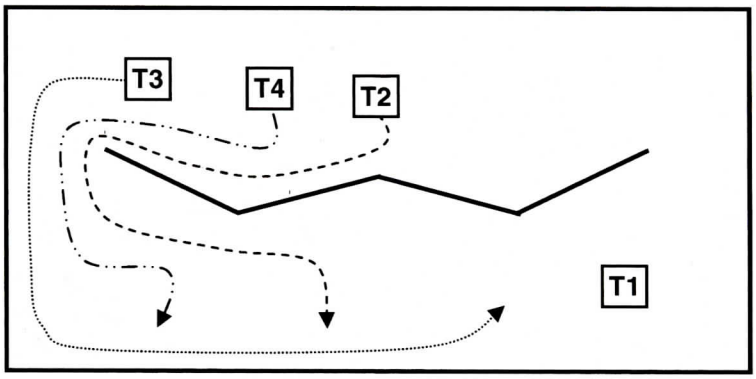
1. Entran al proscenio.
2. Tocan los caracoles en secuencia y ligados : T1 al frente / T2 al centro / T1 al fondo / T2 al lado / T1 y T2: Juntos de frente dan 3 toques, el último largo.
3. Regresan tras el biombo.



1. T3 Cruza tocando el wankara.
2. T2 Cruza danzando con sus cascabeles.

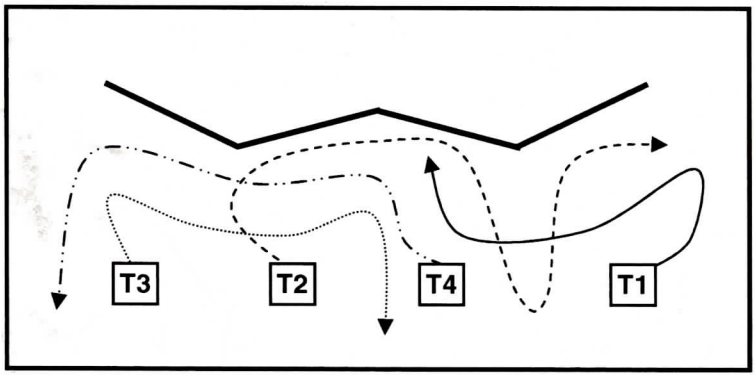


1. T4 Cruza tocando la lakota.
2. T1 Cruza danzando con sus cascabeles.

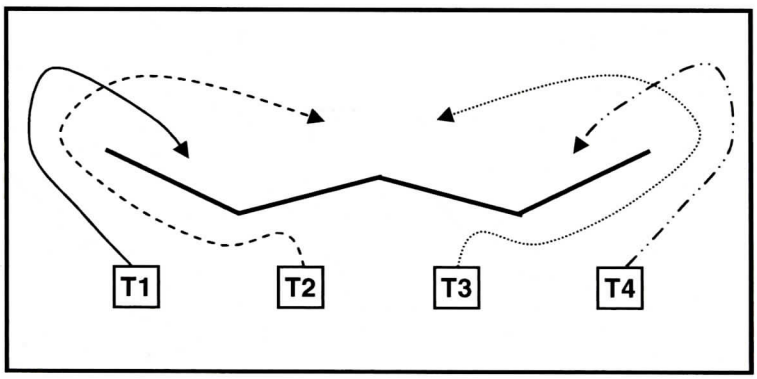


Entran tocando sus instrumentos en orden: T3, T2 y T4 con el ritmo base de la canción de la obra. Terminan con un golpe.

(Música CD-1)



1. En los estribillos bailan y cantan todos.
2. En las estrofas cada uno canta su parte y los demás quedan atentos.

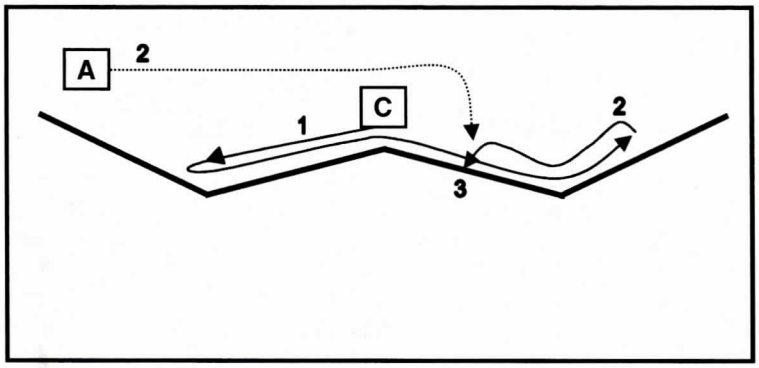


Al terminar la canción todos van detrás del biombo.

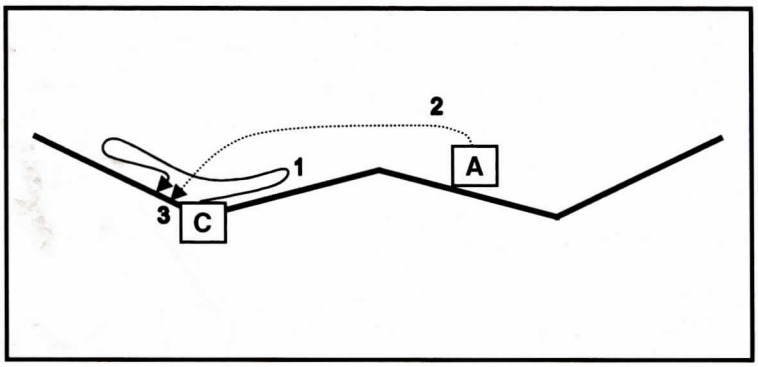
ESCENA 2

Cangrejo - Antarqui <niño> - Gaviota

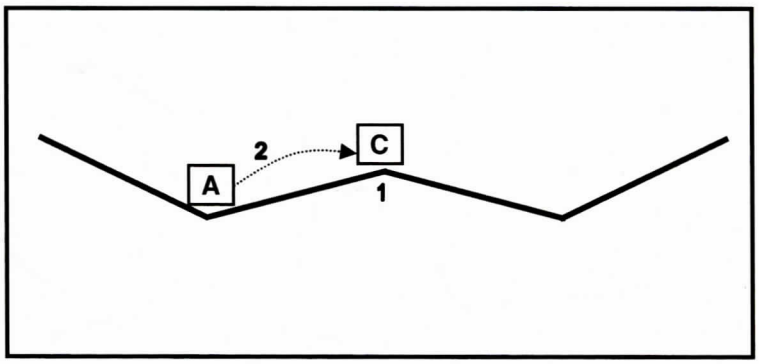
(Música CD-2)



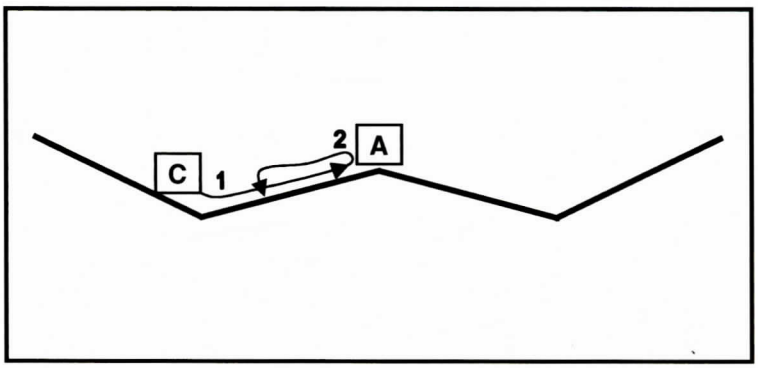
1. Cangrejo entra por el centro y se desplaza por el borde.
2. Entra Antarqui mientras Cangrejo regresa.
3. Antarqui trata de atrapar al Cangrejo y éste se esconde.



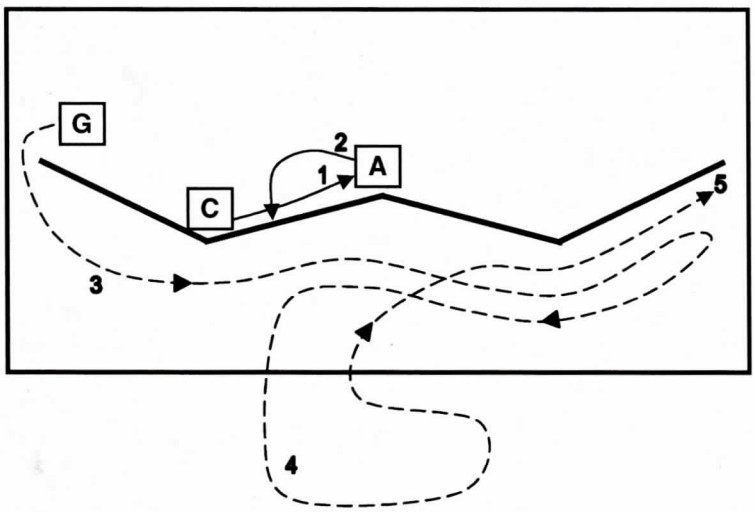
1. Cangrejo reaparece y se desplaza por el borde.
2. Antarqui se acerca sigiloso al Cangrejo.
3. El Cangrejo se esconde y Antarqui falla en atraparlo.



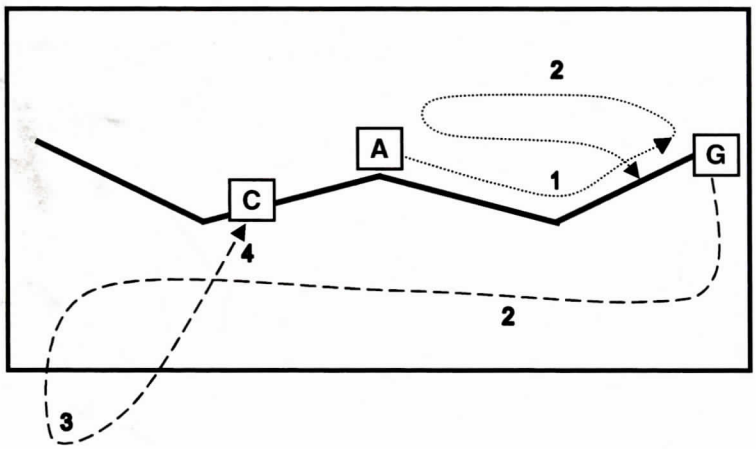
1. El Cangrejo entra por el centro.
2. Antarqui trata de atraparlo, el Cangrejo se esconde, Antarqui se golpea y se pone a llorar.



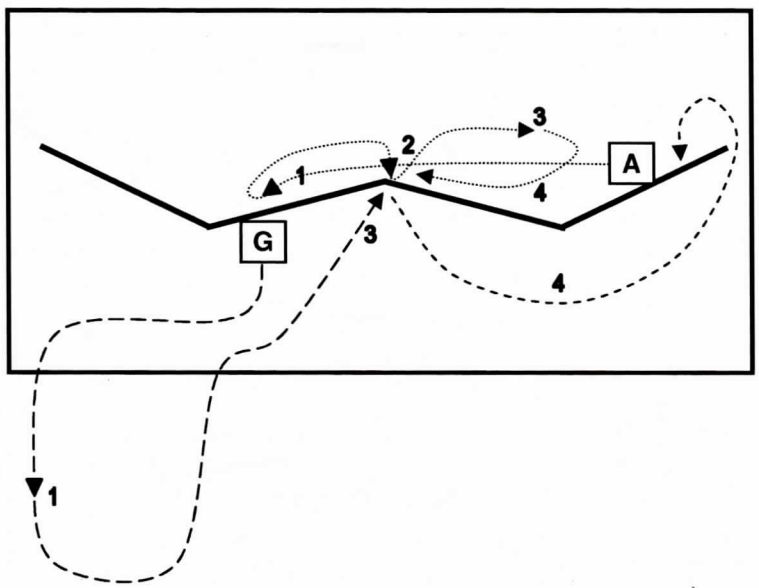
1. El Cangrejo reaparece y se le acerca.
2. El Cangrejo toca a Antarqui con una pata pero el niño lo rechaza (2 veces).



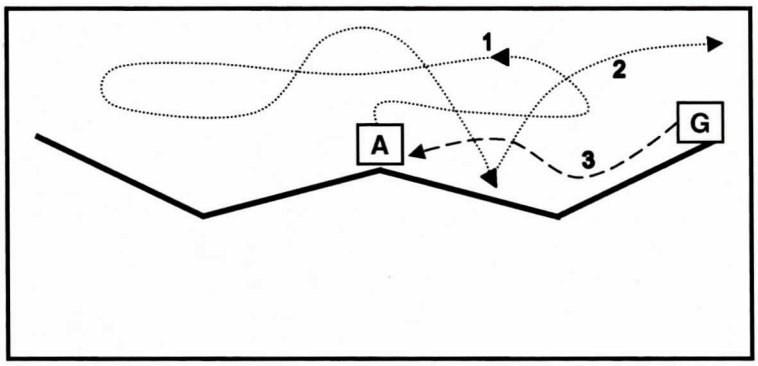
1. El Cangrejo se le acerca una tercera vez y se le sube encima haciéndole cosquillas.
2. Antarqui ríe y finalmente lo bota a un lado quedando el Cangrejo patas arriba.
3. Gaviota cruza por el frente y regresa.
4. Vuela entre el público.
5. Regresa a escena y se posa en el lateral del biombo.



1. Antarqui trata de acercarse a la Gaviota.
2. La Gaviota vuela mientras Antarqui juega a volar también.
3. La Gaviota aletea mirando al Cangrejo
4. La Gaviota vuela hacia el Cangrejo para comérselo. El Cangrejo se esconde y desaparece definitivamente.



1. Antarqui se acerca para evitar que la Gaviota se coma su Cangrejo y ella vuela espantada.
2. Antarqui le pone semillas en el borde del biombo.
3. Antarqui se aleja para ver comer a la Gaviota, que se acerca a las semillas.
4. Antarqui trata de atrapar a la Gaviota pero ella sale volando y se posa en el lateral del biombo.

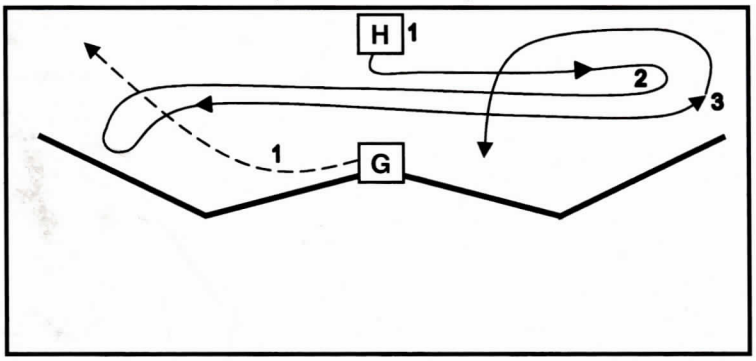


1. Antarqui juega a volar.
2. Lo llama la Madre y sale.
3. La Gaviota se acerca a comerse las semillas.

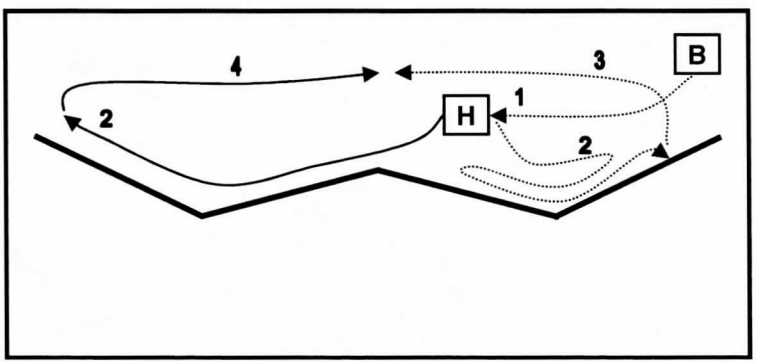
ESCENA 3

Hechicero - Bufón

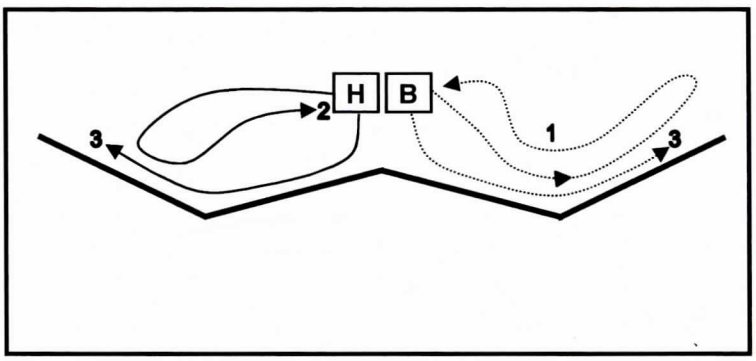
(Música CD-3)



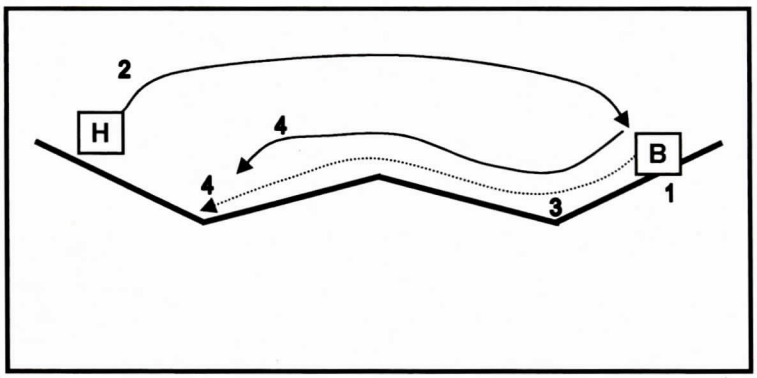
1. La Gaviota sale volando espantada cuando se oyen los truenos que marcan la entrada del Gran Hechicero (CD-3).
2. El Hechicero verifica a ambos lados si hay alguien observándolo.
3. Llama al Bufón y se devuelve hacia el centro.



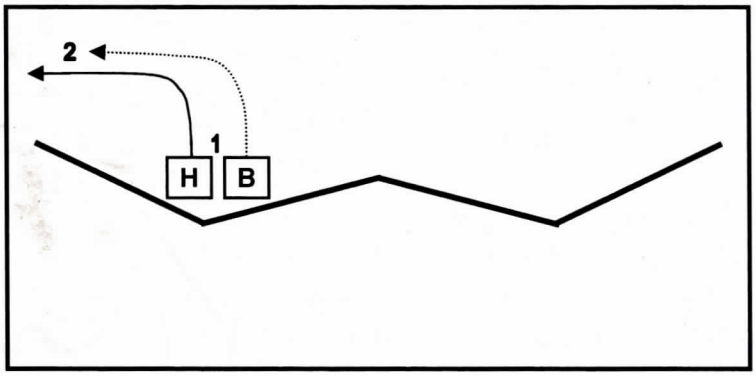
1. Entra el torpe Bufón y se golpean por la espalda.
2. H: *"Tú busca por allá y yo busco por acá"*
3. B: *"¿Qué estamos buscando?".*
4. H: *"Acuérdate: 'eso' ".*



1. B: *"¿Y qué es eso?"*
2. El Hechicero se acerca y le dice el secreto al oído.
3. El Hechicero refunfuña y el Bufón husmea por todo lado.



1. El Bufón encuentra un coco y se lo come con ansias.
2. El Hechicero se acerca a quitárselo.
3. El Bufón va a buscar en el otro lado.
4. El Bufón encuentra el collar y se lo traga. El Hechicero corre a hacérselo escupir. Le da golpes en la espalda.

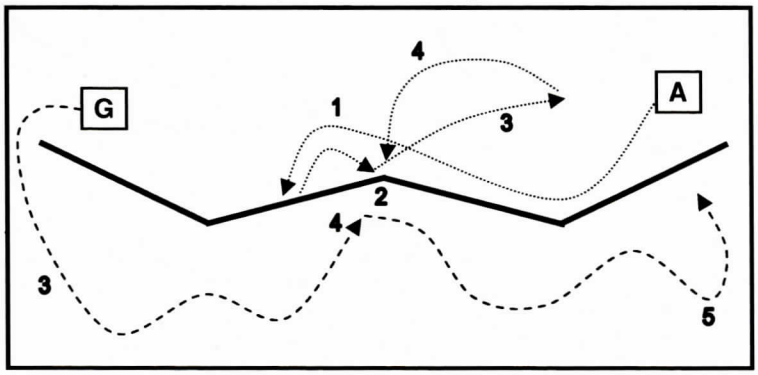


1. El Hechicero se pone el Collar Solar.
2. Salen a fraguar el plan.

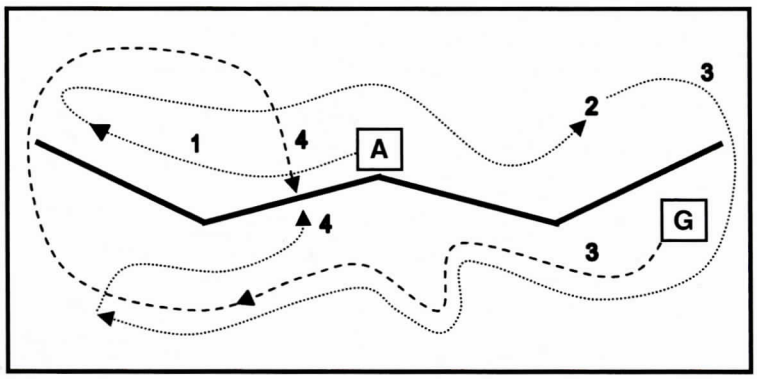
ESCENA 4

Antarqui - Gaviota - Padre Chamán - Labriegos - Sol - Luna

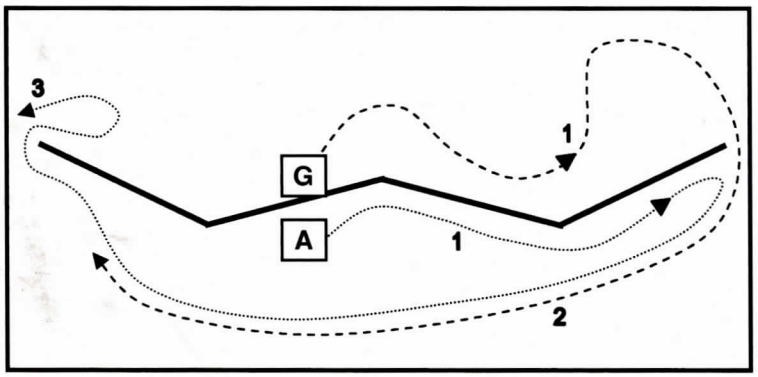
(Música CD-4)



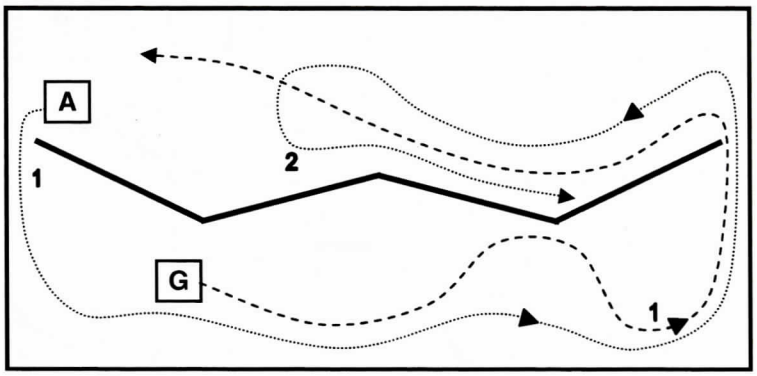
1. Antarqui entra buscando al Cangrejo.
2. Le deja un trocito de arepa.
3. Se retira emocionado al ver a entrar a la Gaviota.
4. La Gaviota se come el trocito de arepa y Antarqui trata de atraparla.
5. La Gaviota vuela al lateral.



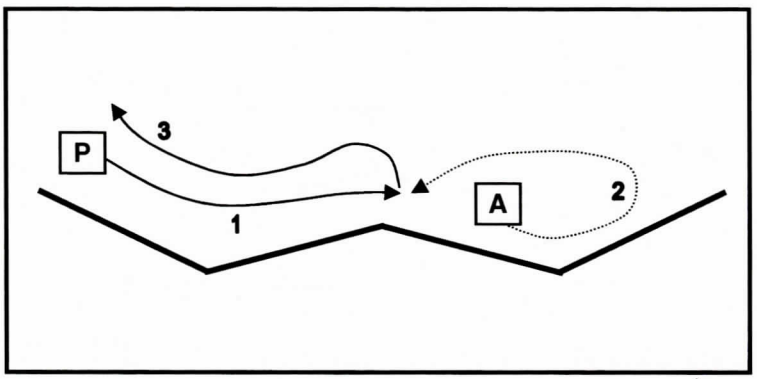
1. Juega a volar. A: *"Algún día como tú yo también podré volar"*.
2. Antarqui se cae.
3. La Gaviota le vuela en diferentes niveles y lo atrae jugando hasta el otro lado.
4. La Gaviota se le asoma sobre el biombo y él se acerca saltando para atraparla.



1. La Gaviota le coquetea desde atrás y él la sigue por el frente del biombo.
2. La Gaviota pasa al proscenio persiguiendo y picoteando a Antarqui, que se esconde en el otro lateral.
3. Antarqui (niño) se asoma y coquetea con la Gaviota. (2 veces)

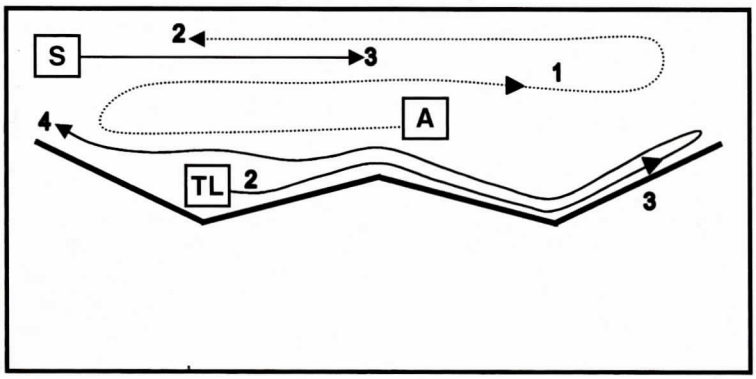


1. Aparece Antarqui (joven) y persigue a la Gaviota, que se va volando tras el biombo y se aleja definitivamente.
2. Al ver a la Gaviota que se va, se desplaza al lateral (imitando el vuelo del ave).



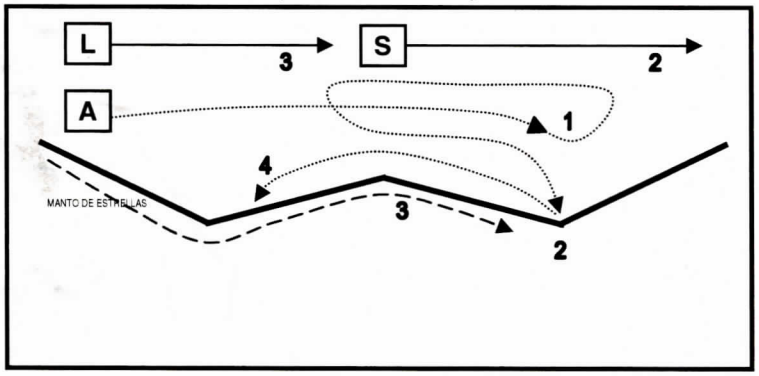
1. Mientras la Gaviota se aleja, entra el Padre Chamán. Habla con Antarqui.
2. A: *"Pero yo quiero aprender a curar las enfermedades..."*
3. P: *"vamos Antarqui, a trabajar."* Sale.

(Música CD-5)



1. Antarqui canta y labra la tierra (CD-5) , yendo de un lado a otro en primer plano, en plano medio y al fondo.
2. Sale Antarqui y entran Títeres Labriegos cantando y labrando la tierra.
3. Entra el Sol. Crecen plantas de maíz en el lateral.
4. Salen Labriegos y regresa Antarqui.

(Música CD-6)

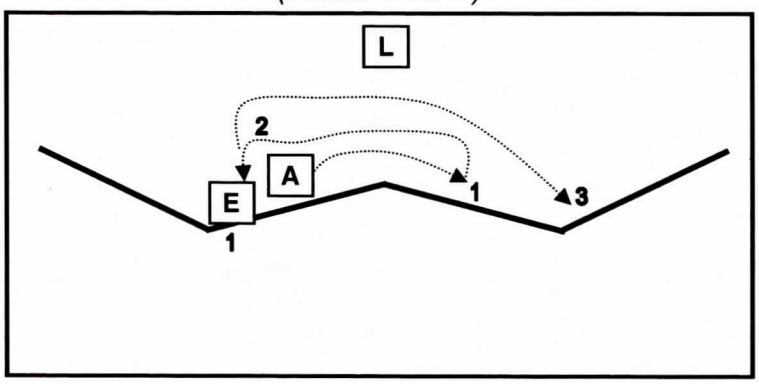


1. Antarqui entra, agradece al Sol y a la Tierra.
2. Se recuesta cansado en el lateral. Se va el Sol.
3. Entra la Luna con su manto de estrellas que cubre el borde del biombo (CD-6). Antarqui habla con la Luna.
4. Toca una estrella del manto.

ESCENA 5

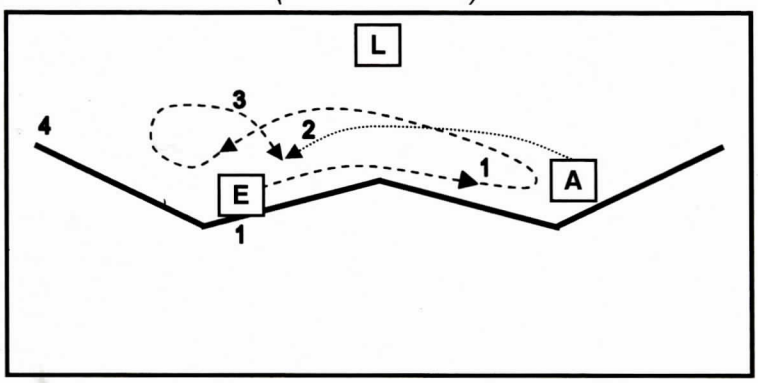
Antarqui - Estrella - Luna - Sol

(Música CD-7)



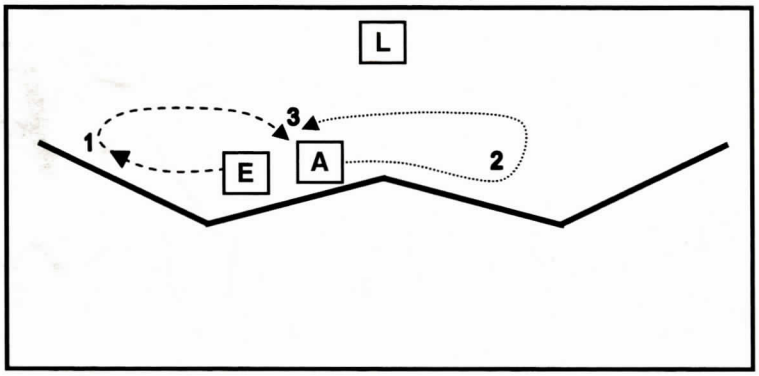
1. Aparece Estrella con un efecto sonoro mágico (CD-7). Antarqui se retira sorprendido.
2. A: *"Ahora soy yo el esclavo de tus ojos"*. Se acerca a ella y le besa la mano.
3. A: *"Entonces mañana veré con tristeza nacer de nuevo el Sol"*.

(Música CD-8)

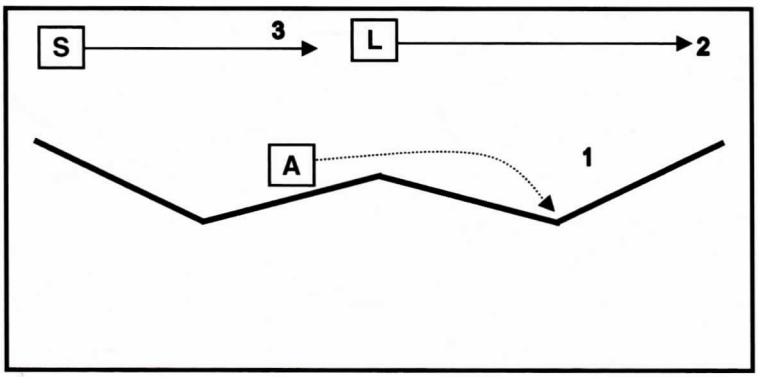


1. E: *"No digas eso."*
2. A: *"Quédate conmigo"*. Le toma la mano.
3. Estrella se acerca a Antarqui y le da un beso en la mejilla. (CD-8)

(Música CD-9)



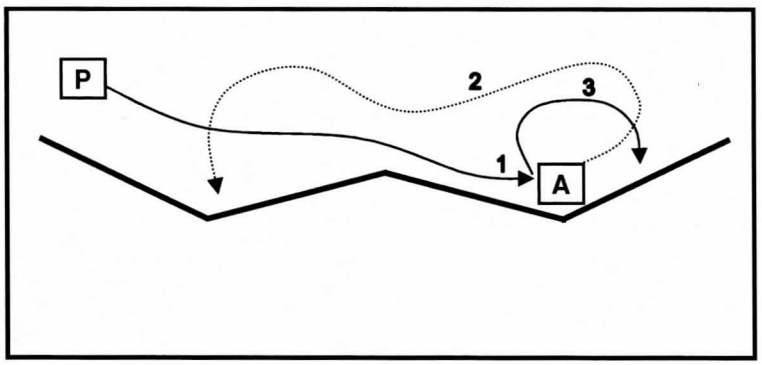
1. E: *"Debes ir hasta el norte de Los Andes..."*
2. A: *"Haré lo que sea necesario para estar contigo"*.
3. Se abrazan y se besan. Estrella desaparece en medio de su música mágica. (CD-9)



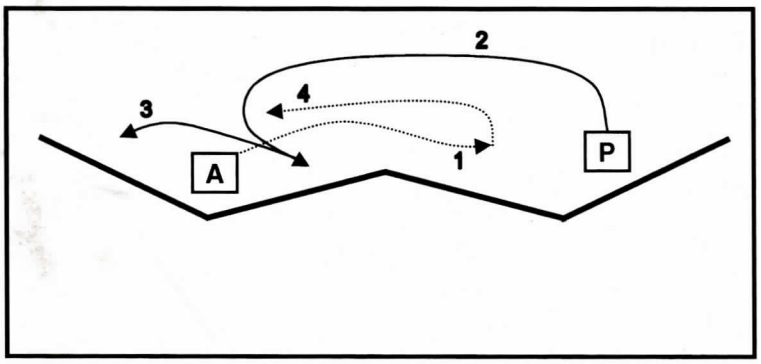
1. Antarqui va y se recuesta de nuevo en su lateral. Duerme.
2. La Luna se va y se retira el manto de estrellas del borde del biombo.
3. Cruza el Sol marcando el inicio de un nuevo día.

ESCENA 6

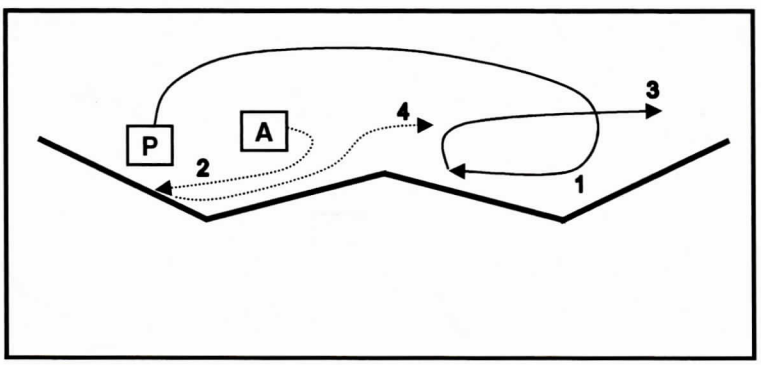
Antarqui - Padre Chamán



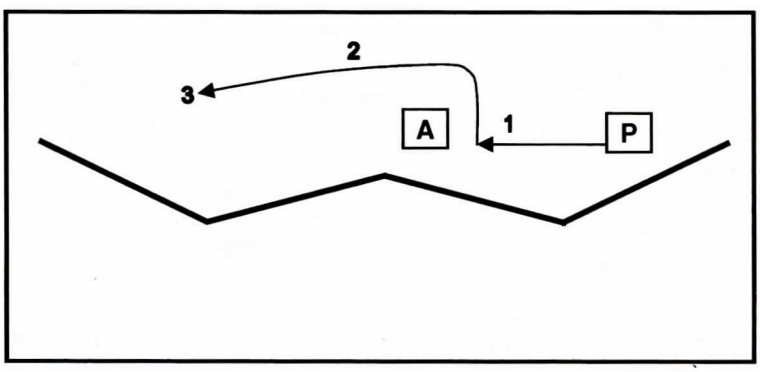
1. Entra el Padre Chamán y despierta a Antarqui.
2. A: *"Padre la he visto..."*
3. P: *"¿Dónde está? Preséntamela."*



1. A: *"Podrías enseñarme cómo volar?"*
2. El Padre Chamán le da la vuelta mirándolo. P: *"Mírate. No tienes alas, ni plumas..."*
3. P: *"Los únicos que podrían darte esos dones son los dioses."*
4. A: *"Padre, te lo suplico".*



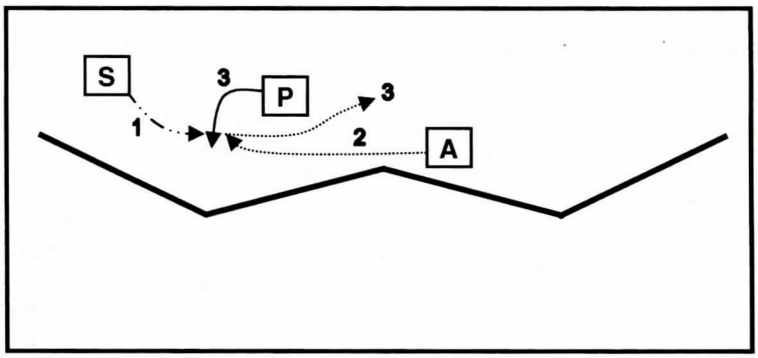
1. El Padre Chamán le da la vuelta. P: *"Deberás pagar un alto tributo"*
2. A: *"¿Sufrimientos y penalidades? ¿Muchos?".*
3. P: *"Ahora bien, si no deseas..."* Hace el gesto de salir.
4. Antarqui deteniéndolo. A: "*No Padre. Se lo prometí a Estrella".*



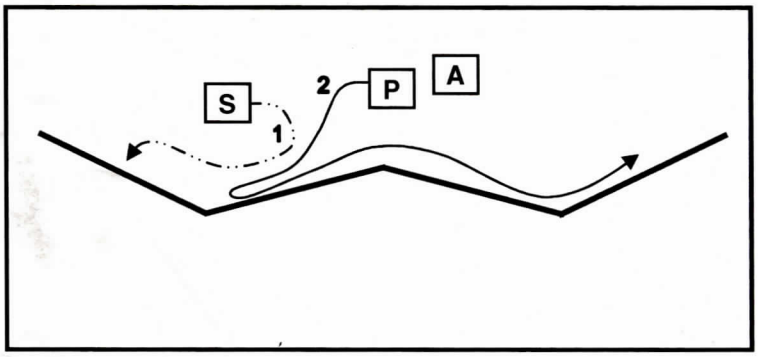
1. P: *"Primero debemos solicitar permiso a nuestro Supremo..."*
2. A: *"Precisamente allá viene". El Padre Chamán va a darle la bienvenida.*
3. Con una reverencia. P: *"Bienvenido a nuestra wasi."*

ESCENA 7

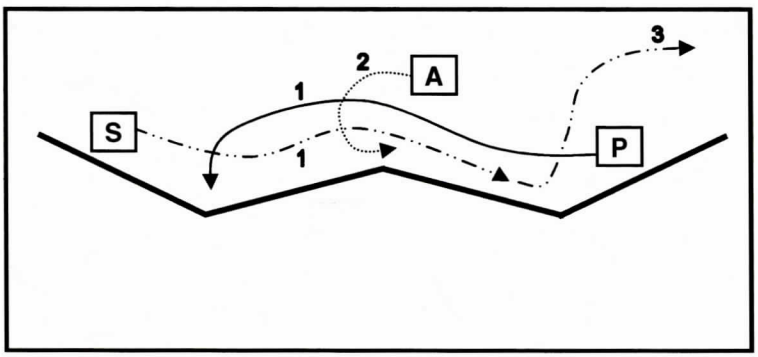
Antarqui - Padre Chamán - Supremo



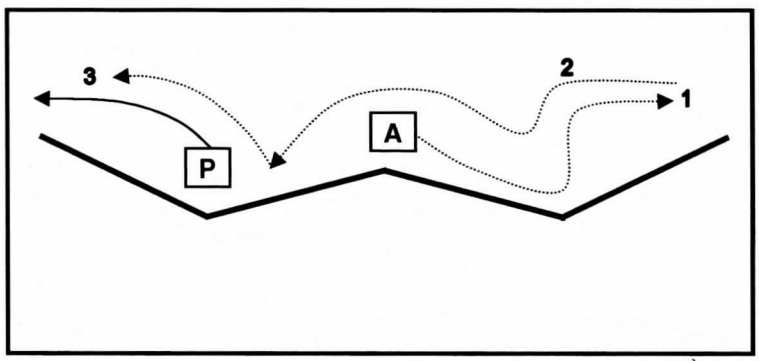
1. Entra el Supremo y saluda.
2. Antarqui se aproxima imprudente. A: *"Yo quiero ir al norte..."*
3. Padre Chamán retira a Antarqui al fondo.



1. S: *"¿Qué peligro podría acecharnos?"*
2. P: *"Nunca se sabe(...) en épocas de su padre."*



1. S: *"Ellos hace mucho tiempo abandonaron nuestras tierras (...) ¿Dónde está mi hermana?"*
2. A: *"Gracias tío..."*
3. S: *"Huele delicioso..."* Sale.

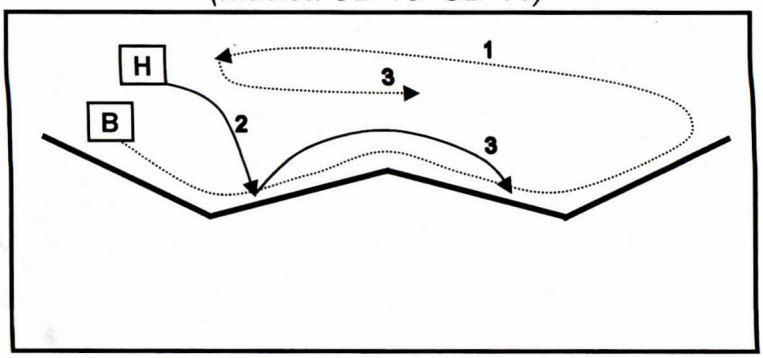


1. Antarqui sale a despedirse de su madre y se pone su mochila.
2. Regresando A: *"Estoy listo, Padre".*
3. Antarqui sale tras su padre.

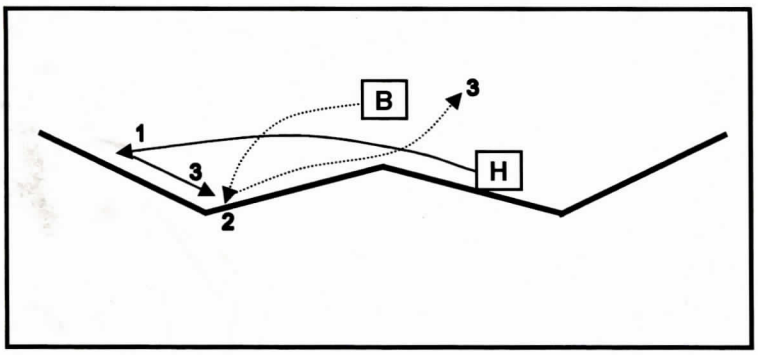
ESCENA 8

Bufón - Viejo Hechicero

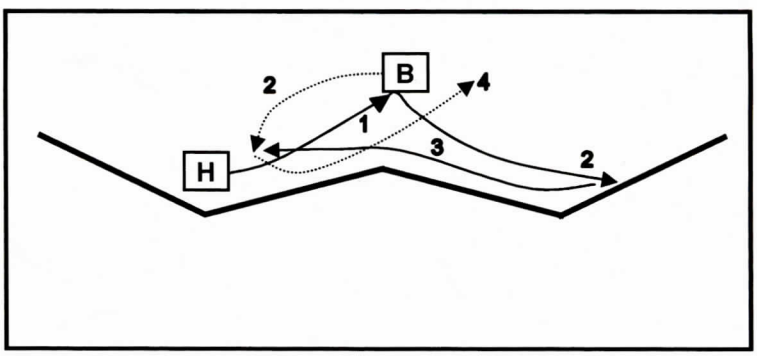
(Música CD-10 CD-11)



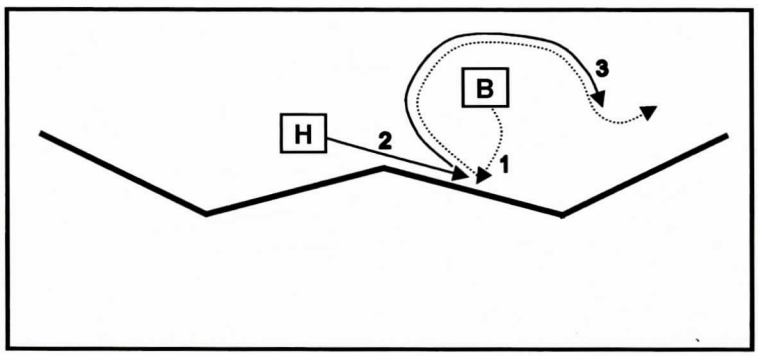
1. Entra el Bufón y revisa que no haya nadie. Llama al Hechicero.
2. El Hechicero entra en medio de sonidos terríficos (CD-10).
3. El Hechicero hace un sortilegio y se produce una explosión en ese punto. (CD-11)



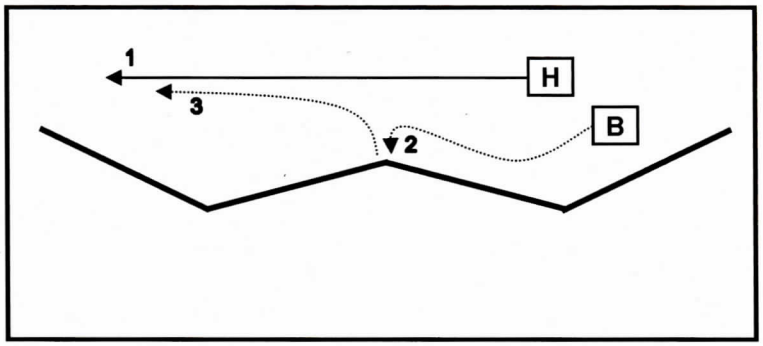
1. El Hechicero se regresa satisfecho al ver su poderosa magia.
2. El Bufón lo imita. B: "Agarrapa-tata", pero no pasa nada.
3. El Hechicero le da un manotazo y manda al Bufón al fondo.



1. B: *"Tan tonto usted. Si ahí está el Supremo Gobernante".* El Hechicero se acerca y le pega.
2. H: *"...yo el gran gobernante de todas estas tierras."* Se pasea.
3. B: *"¿Y cómo lo logrará?"*
4. H: *"Lo lograremos..."* El Hechicero toma al Bufón de una oreja y lo lanza al otro lado-atrás.



1. B: *"cuando gobiernemos..."*
2. B: "soy un varón encantador..." El Hechicero se le acerca y lo agarra del brazo.
3. El Hechicero lo lleva agarrado y lo lanza hacia el lateral.

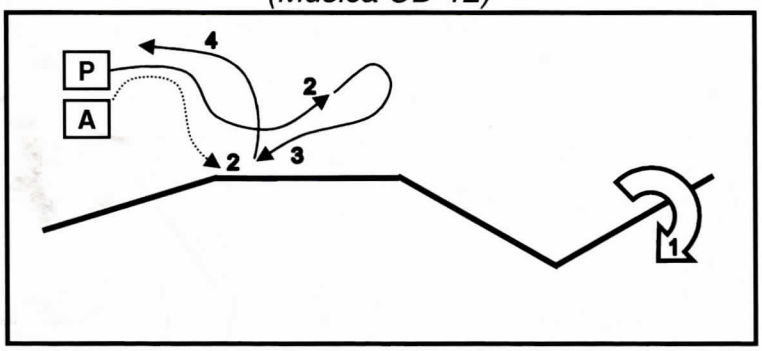


1. H: *"¡Vamos!"*. Sale.
2. B: "Hasta pronto chicas..." Le lanza un beso al público.
3. El Bufón sale por donde salió el Hechicero..

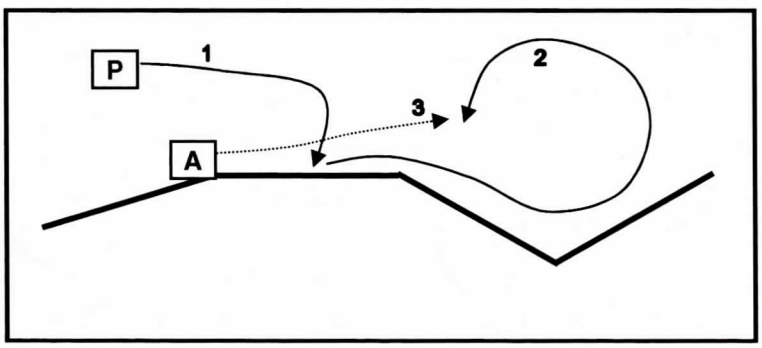
ESCENA 9

Antarqui - Padre Chamán - Anaconda

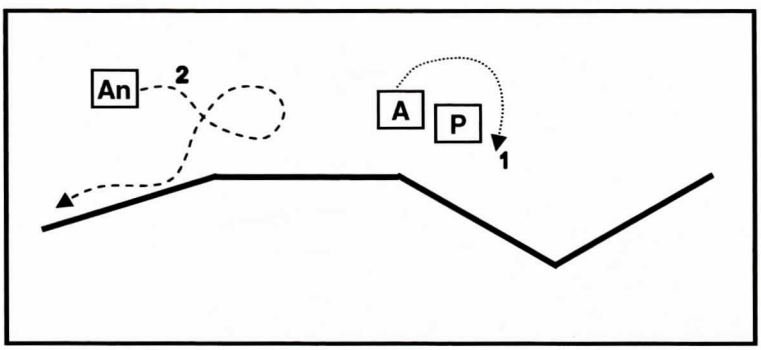
(Música CD-12)



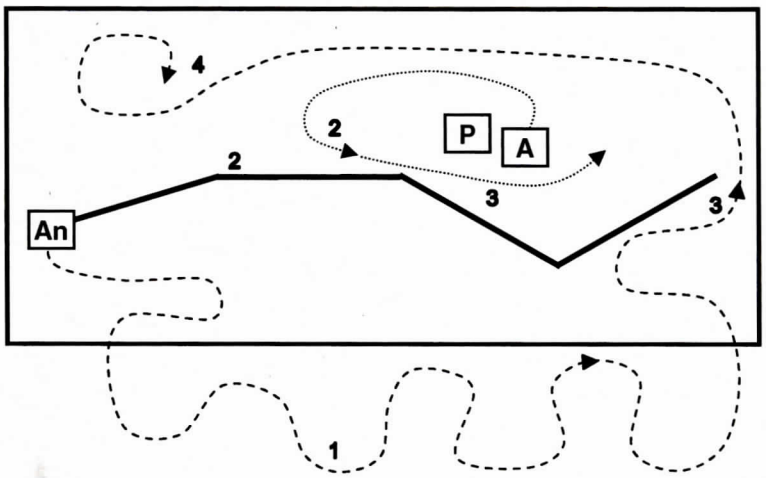
1. Se cambia el biombo anterior por otro que estaba en la parte posterior. Música de montañas y luego selva (CD-12)
2. Entra el Padre Chamán seguido por Antarqui muy enfermo.
3. El Padre Chamán busca unas plantas y se las da a comer a Antarqui.
4. P: *"Entonces devolvámonos"*.



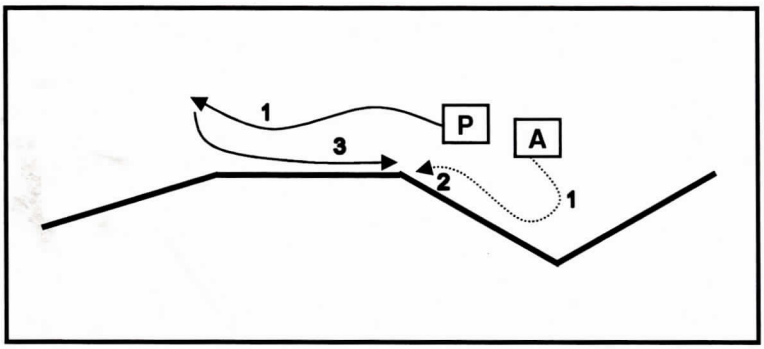
1. A: *"No padre, yo se lo prometí a Estrella"*. El Padre regresa.
2. P: *"Ya hemos llegado a la selva"*.
3. P: *"El gran río del caimán negro"*. Antarqui se acerca asustado.



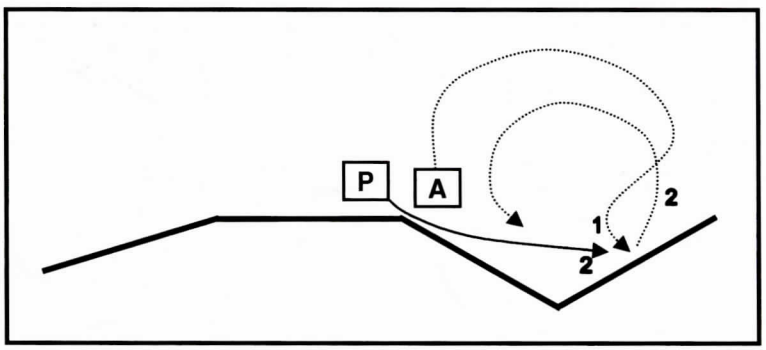
1. P: *"Las hambrientas pirañas"*. Antarqui se asoma por el otro lado del Padre.
2. P: *"Sí hijo. La Anaconda"*. Entra la Anaconda (An) con su tema musical y recorre el espacio del lateral. Repta sobre el biombo.



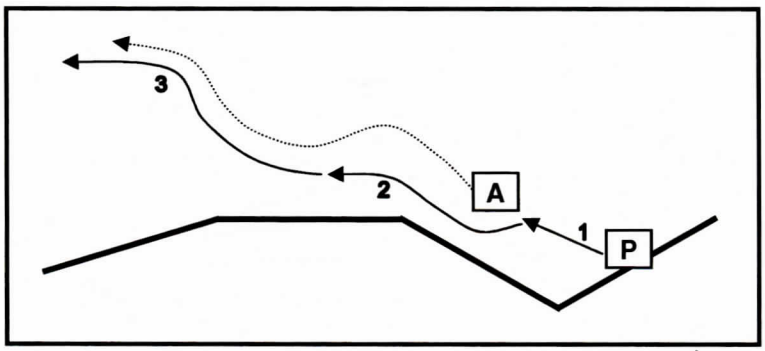
1. La Anaconda recorre el espacio del público durante el diálogo de Antarqui con el Padre Chamán.
2. A: *"¿Si los humanos acaban con todas las anacondas?"*
3. La Anaconda regresa tras el biombo. Antarqui se protege tras su Padre.
4. P: *"Las leyes del monte..."* La Anaconda se retuerce herida y se hunde tras el biombo.



1. P: *"Antes debemos encontrar la ayahuasca".*
2. A: *"¿Es ésta?".*
3. P: *"No, hijo. Esa es otra planta".*



1. A: *"¿Parecida a ésta?".*
2. P: *"Cuidado hijo. Esta es una planta sagrada".* Lo retira hacia atrás y Antarqui observa desde el otro lado.

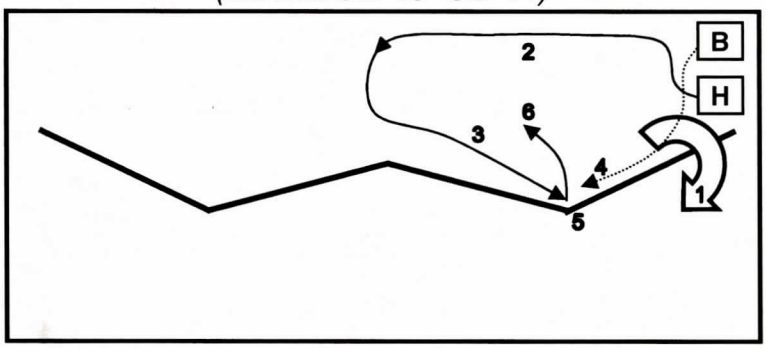


1. P: *"Toma y guárdala con cuidado".*
2. P: *"Debemos dirigirnos hacia el cerro triangular".*
3. P: *"Vamos. Sígueme por acá".* Padre Chamán sale seguido por Antarqui.

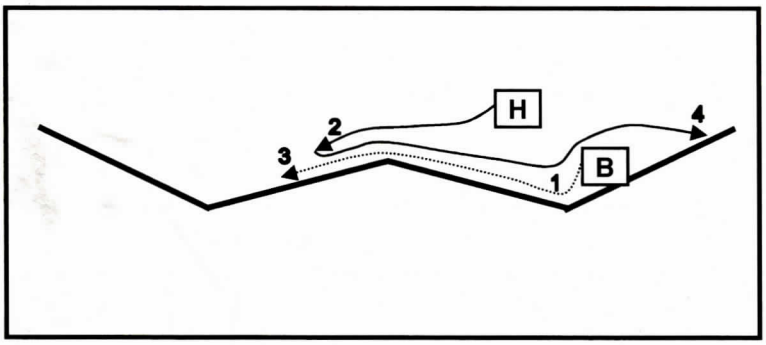
ESCENA 10

Viejo Hechicero - Bufón - Supremo - Guacamayo

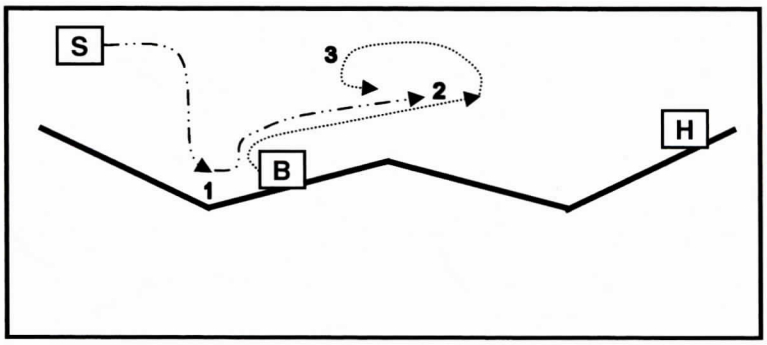
(Música CD-13 CD-14)



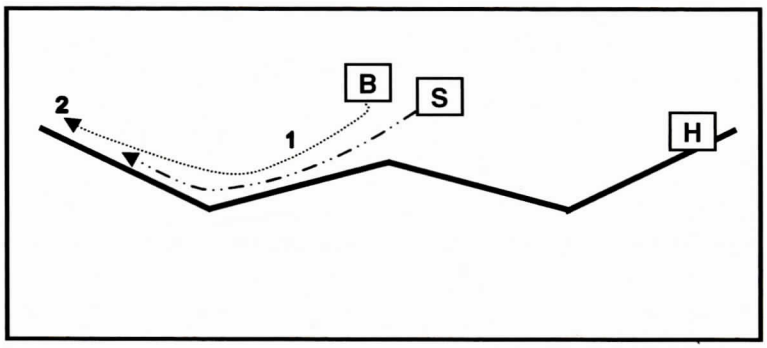
1. Se cambia el biombo por el anterior.
2. Entra el Hechicero, parsimonioso. (CD-13)
3. Llama al Bufón.
4. Entra el Bufón con la vasija del brebaje y la pone sobre la esquina del biombo.
5. Hechicero:*"Anamarracachú"* (CD 14) salen cintas de colores desde abajo y se retira hacia atrás.



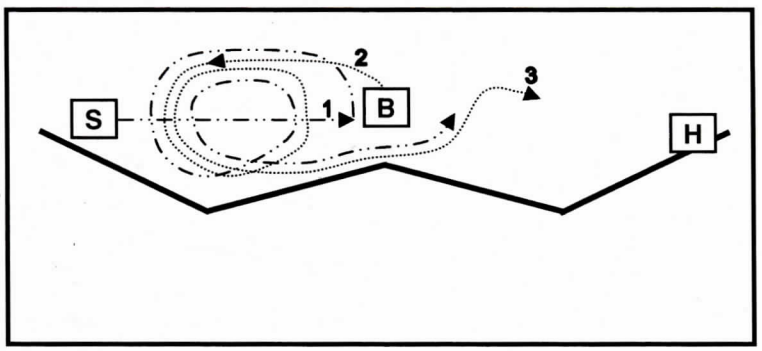
1. El Bufón agarra la vasija y empieza a beber.
2. El Hechicero lo persigue y lo golpea. H: *"Te dije que la tomaras pero con tus manos.."*
3. El Bufón se gira y mira hacia el lateral al fondo. B: *"Allí precisamente viene".*
4. El Hechicero corre a esconderse.



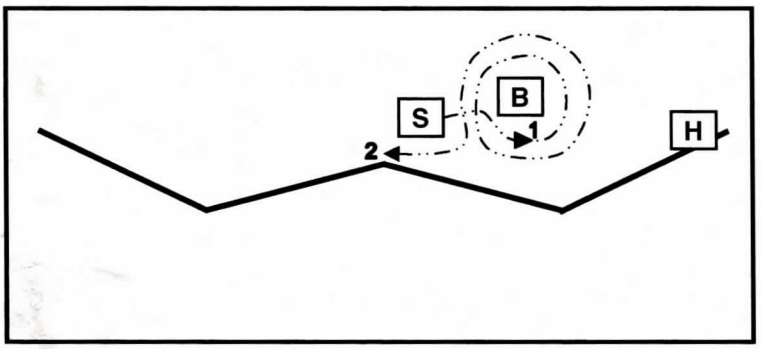
1. Supremo entrando: *"¿Qué haces en este sendero..."*
2. El Bufón lo atrae con el espejo y el Supremo lo sigue tratando de verse en el espejo.
3. El Bufón le da la vuelta y hace girar al Supremo.



1. El Bufón lo atrae hacia el otro lado. El Supremo lo sigue tratando de mirarse en el espejo.
2. El Bufón se esconde y el Supremo lo busca en el extremo del biombo.

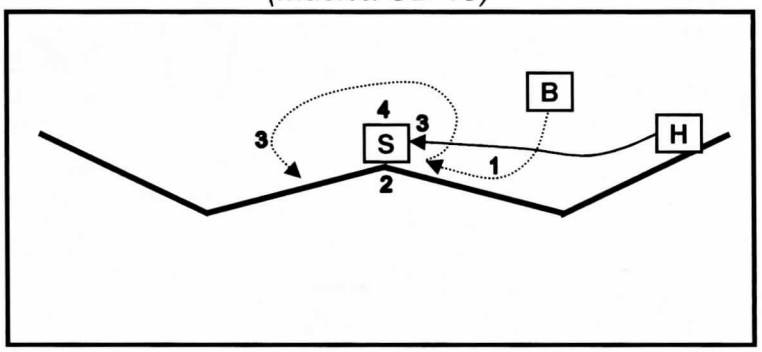


1. El Bufón reaparece por el centro y atrae al Supremo con el espejo.
2. Lo atrae hacia el lateral. Lo hace dar varias vueltas siguiendo al espejo (frente a frente).
3. El Bufón se va hacia el otro lateral y el Supremo lo sigue.

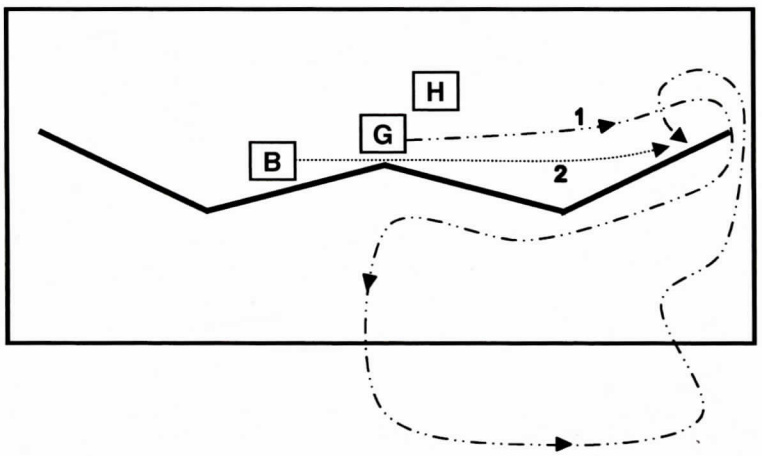


1. El Bufón, girando sobre sí mismo con el espejo, hace correr al Supremo a su alrededor .
2. El Supremo se retira cansado al centro. S:*"¿Quién tendrá algo para beber?"*

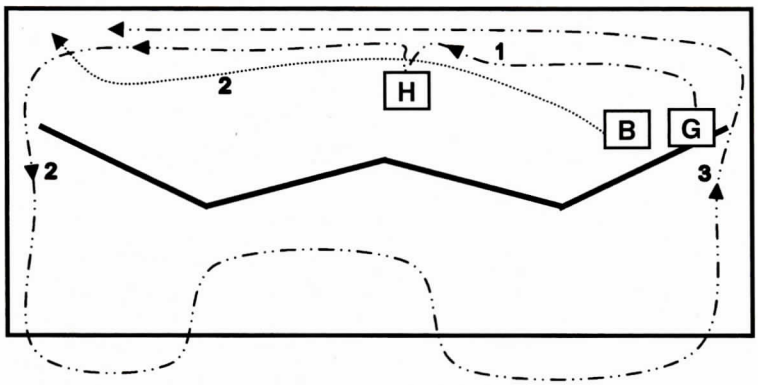
(Música CD-15)



1. El Bufón le entrega el brebaje.
2. El Supremo lo bebe y cae desmayado sobre el biombo.
3. El Hechicero se acerca y lo toca para verificar que está desmayado. El Bufón va al otro lado. Luego ríen.
4. El Hechicero hace su sortilegio (CD 15) y el Supremo se transforma en un Guacamayo en medio de cintas de colores.



1. El Guacamayo vuela tras el biombo, luego entre el público y se posa tras un lateral.
2. Hechicero: *"Tómalo tú y arrójalo a las fieras..."* El Bufón se dirige a atraparlo.

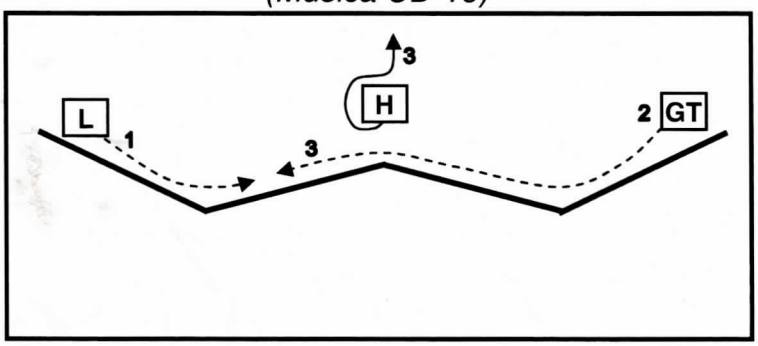


1. El Guacamayo huye volando. A su paso picotea al Hechicero.
2. El Guacamayo pasa volando a proscenio mientras el Bufón sale por el fondo en sentido contrario.
3. El Guacamayo regresa tras el biombo y se pierde volando al fondo.

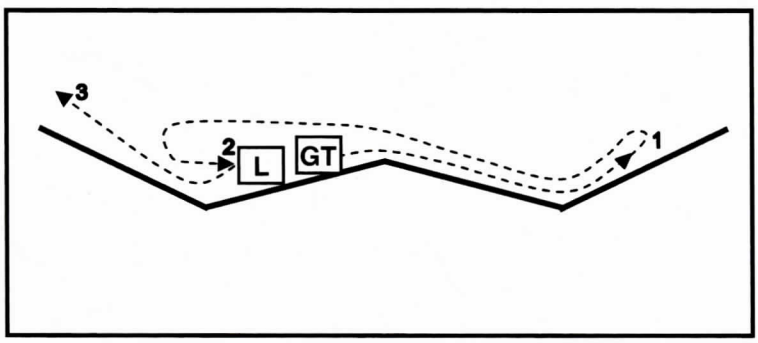
ESCENA 11

Viejo Hechicero - Labriegos - Guerreros de la Traición - Histriones

(Música CD-16)

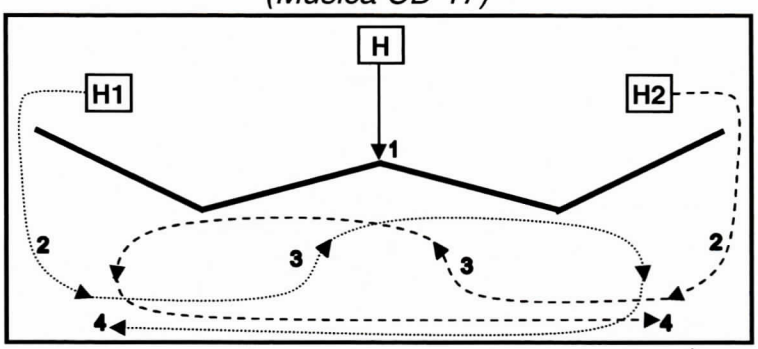


1. H: *"¡Labriegos vengan acá!"* Entran Labriegos (títeres planos) y se acercan al Hechicero.
2. H: *"¡Guerreros de la traición! Todo es nuestro..."* Entran los guerreros (títeres planos).
3. Los Guerreros atacan a los Labriegos (CD-16). El Hechicero da media vuelta y sale al fondo.

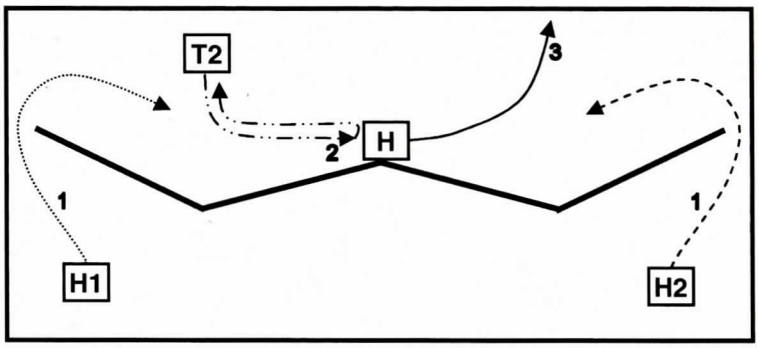


1. Se desarrolla la guerra tribal entre los títeres planos hacia un lado y otro, en medio de sonido de tambores.
2. Los Guerreros de la Traición les ponen lazos al cuello a los Labriegos.
3. Los Guerreros se llevan a los Labriegos como esclavos.

(Música CD-17)

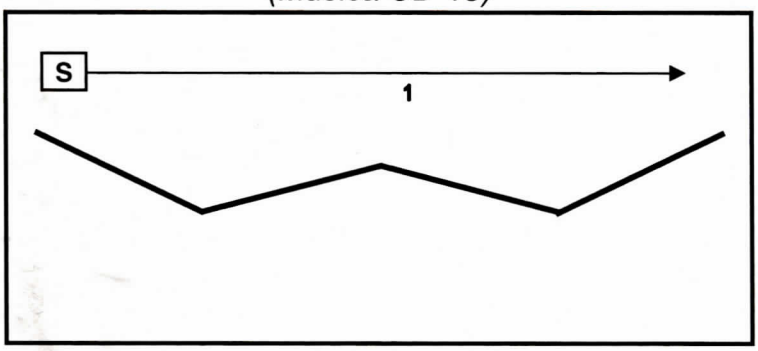


1. El Hechicero reaparece: *"Ahora todos estarán sometidos a mi voluntad..."* Llama a Histriones.
2. Entran bailando los Histriones con música de circo de sonoridades andinas. (CD-17)
3. Danzan intercambiando lugares. Luego juegan en cada sitio.
4. Danzan intercambiando de nuevo lugares y juegan en su sitio.



1. H:*"¡Suficiente!"* Los Histriones salen tras en biombo.
2. H:*"Es el momento de mi coronación"* Entra un Titiritero, le pone una corona de plumas y sale por donde entró.
3. H:*"A trabajar patirrajados..."* Sale.

(Música CD-18)

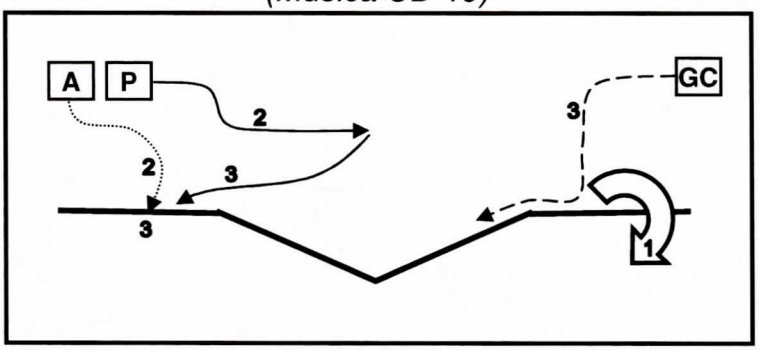


1. Cruza el Sol en medio de su tema musical (CD-18) diciendo su parlamento. Sale al final.

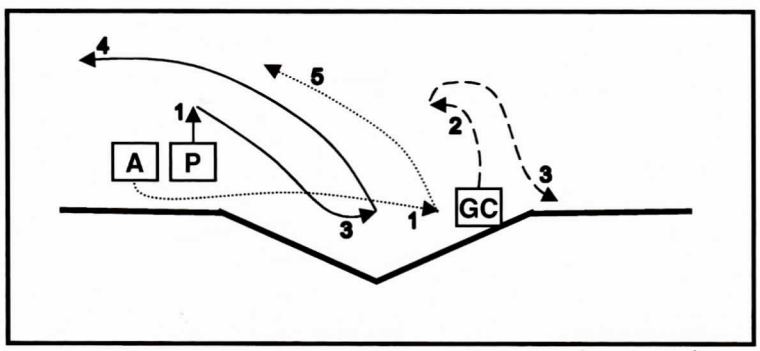
ESCENA 12

Antarqui - Padre Chamán - Gran Chamán

(Música CD-19)



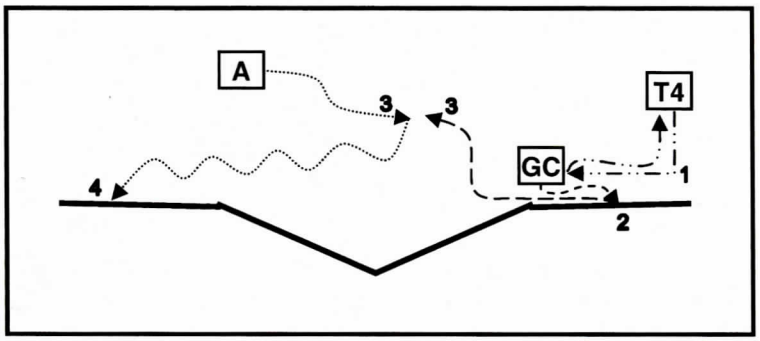
1. Cambia el biombo a la Fortaleza de Piedra. Sonidos de montaña(CD-19).
2. Entra el Padre Chamán seguido por Antarqui agotado.
3. A:*"¡Qué gran ciudad!"*. El Padre se le acerca y simultáneamente entra el Gran Chamán.



1. A:*"Aquí está, Gran Chamán"*. Antarqui se acerca temeroso y le entrega la mochila.
2. GCh:*"Usted puede dejarme con el muchacho..."*
3. P: *"A partir de este momento continuarás este proceso tú solo"*
4. P: *"Fuerza y valor hijo..."* Sale.
5. A: *"Padre, no me dejes..."* Lo sigue.

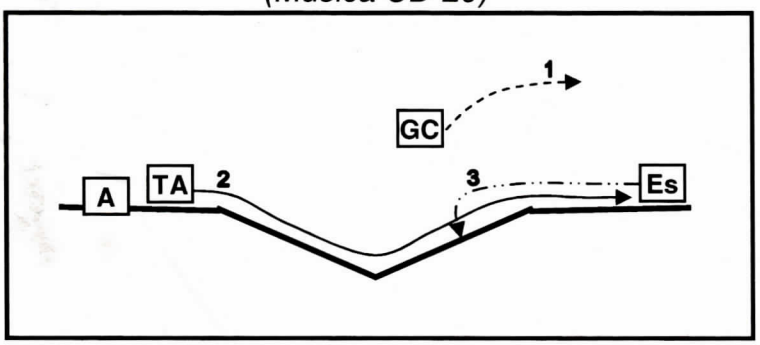
ESCENA 13

Antarqui - Gran Chamán - Estrella - Títeres planos - Objetos animados



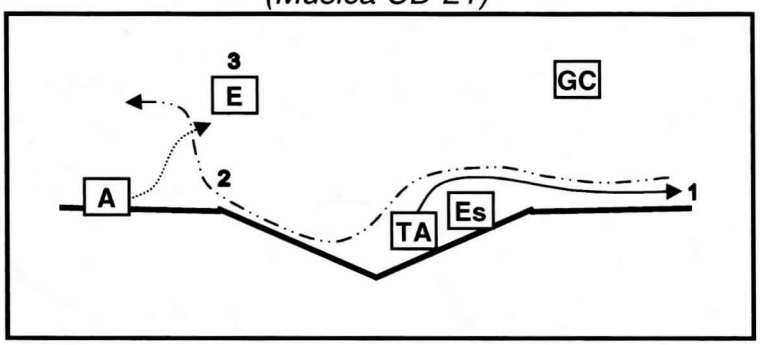
1. Entra la Titiritera 4 y le pone la máscara al Gran Chamán, luego sale.
2. El Gran Chamán baila con su máscara mientras prepara la ayahuasca.
3. El Gran Chamán le entrega la ayahuasca. GCh: *"Toma esto"*. Antarqui se acerca y lo prueba. Finalmente lo toma todo.

(Música CD-20)



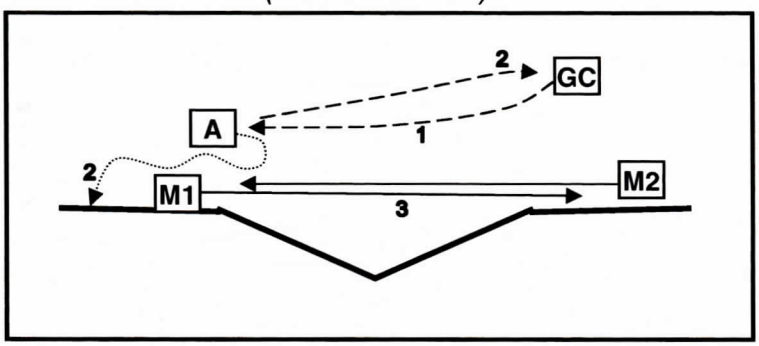
1. GCh: *"En tu primera visión conocerás nuestro futuro cercano."* Se retira al fondo.
2. Aparece Tupac Amaru TA (títere plano) con sus guerreros (CD-20). Al desplazarse al otro lado se encuentran con los Españoles (títeres planos) y se inicia el combate.

(Música CD-21)



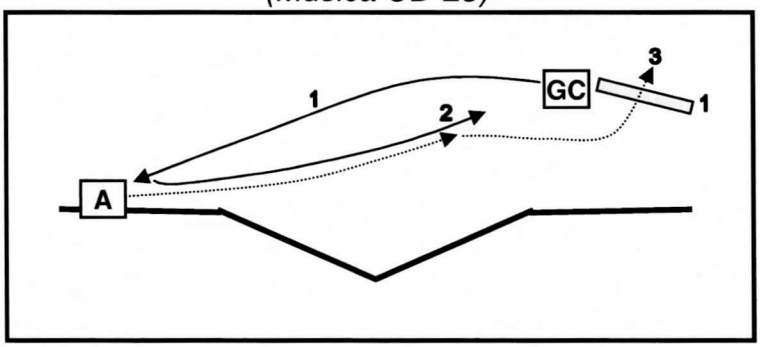
1. Los indígenas se defienden y los arrinconan.
2. Los Españoles contraatacan y los vencen definitivamente. Salen todos los títeres planos.
3. Aparece en sus alucinaciones Estrella (CD-21) y le da agua de marañón a Antarqui. Él la bebe y ella desaparece.

(Música CD-22)



1. El Gran Chamán le da la segunda toma de ayahuasca. Antarqui la bebe.
2. Antarqui se va mareado a su lateral. El Gran Chamán regresa a su lugar a observar.
3. Máquinas robots (objetos animados) cruzan desplazándose por encima del biombo. (CD-22)

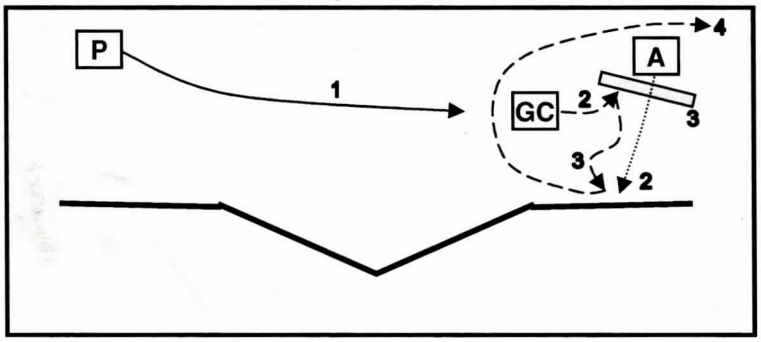
(Música CD-23)



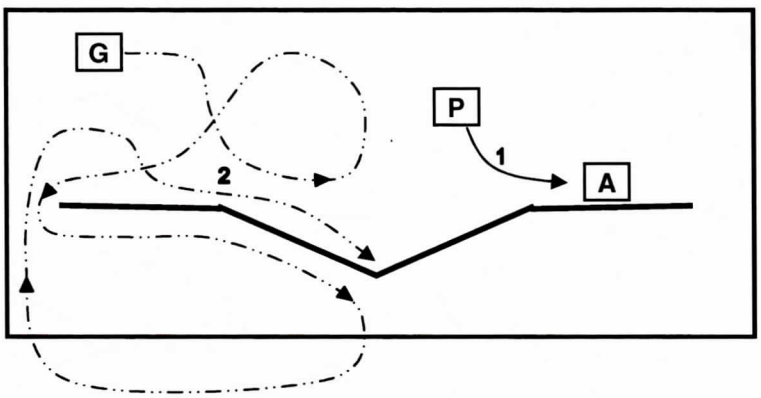
1. El Gran Chamán va por Antarqui. Simultáneamente aparece la puerta de la cueva del rito inicial.
2. Antarqui apoyado en el hombro del Gran Chamán camina hacia la cueva.
3. El Gran Chamán abre la cueva y obliga a Antarqui a entrar. La cierra de nuevo. Se oyen voces con ecos (CD-23)

ESCENA 14

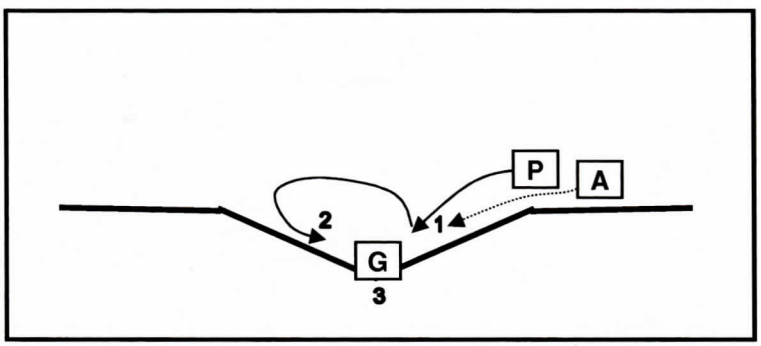
Antarqui - Gran Chamán - Padre Chamán - Guacamayo



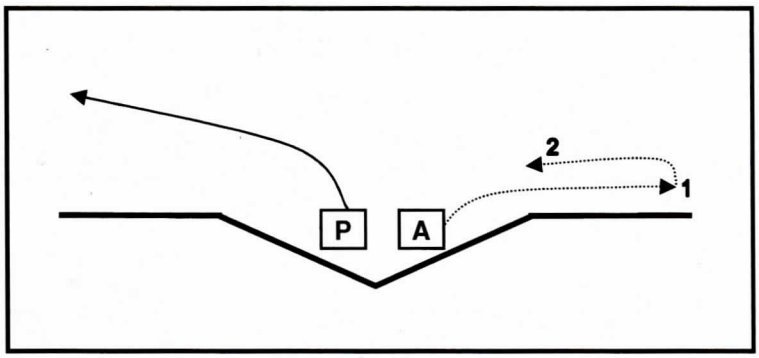
1. Padre entrando: *"¿Ha superado las pruebas?."*
2. El Gran Chamán abre la cueva. Antarqui sale de la cueva con un velo sobre el rostro.
3. El Gran Chamán se le acerca. GCh: *"Ahora eres un hombre nuevo"*. Le quita el velo / simultáneamente desaparece la cueva hacia abajo.
4. El Gran Chamán sale.



1. P: *"¡Antarqui, hijo!"*. Lo Abraza.
2. P: *"Mira"*. Entra volando el Guacamayo. Finalmente se posa agotado sobre el centro del biombo.



1. Cuando el Guacamayo habla se acercan a él.
2. P: *"Pero qué ha sucedido?"* Pasa al otro lado del Guacamayo.
3. A: *"Ha muerto..."* Antarqui toma al Guacamayo en sus brazos y lo deposita hacia el fondo.

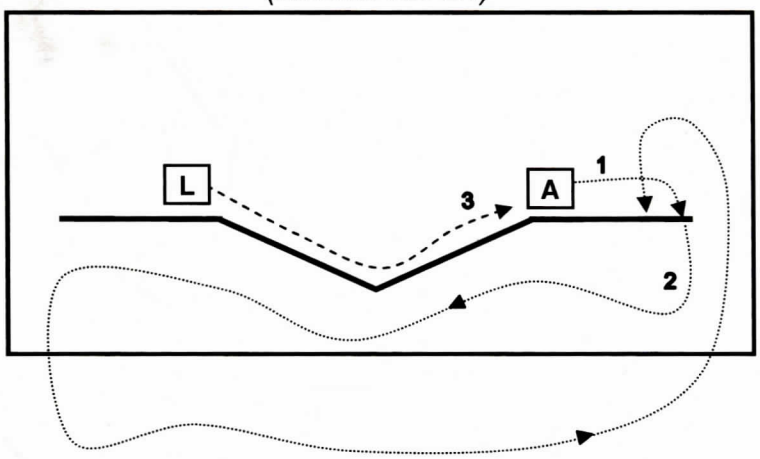


1. A:*"Le prometí a Estrella que..."* Antarqui trata de irse pero su Padre lo detiene.
2. Antarqui se regresa un poco.
3. P: *"...voy a buscar la ayuda de los otros chamanes..."* Sale el Padre Chamán.

ESCENA 15

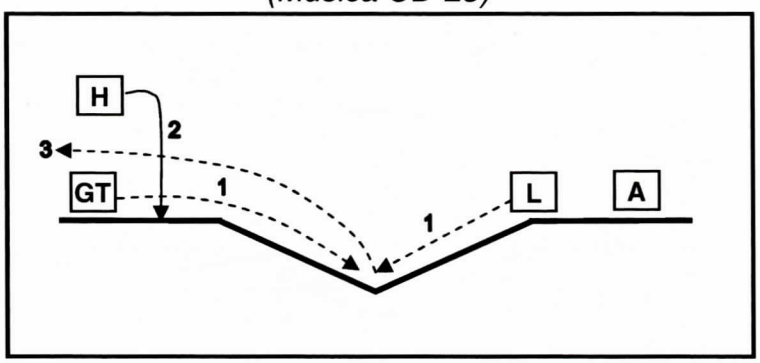
Antarqui - Viejo Hechicero - Bufón - Anaconda - Títeres planos

(Música CD-24)

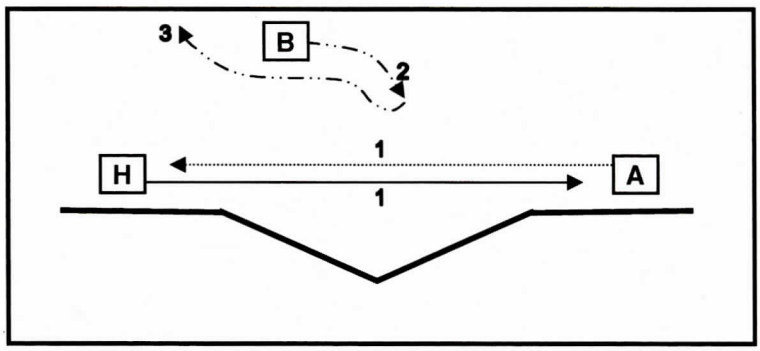


1. A: *"Si así debe ser, mi destino será volar".*
2. Antarqui se lanza desde el borde del biombo y vuela. (CD-24) Regresa y convoca a su pueblo.
3. Entran los Labriegos (títeres planos) y se le acercan.

(Música CD-25)

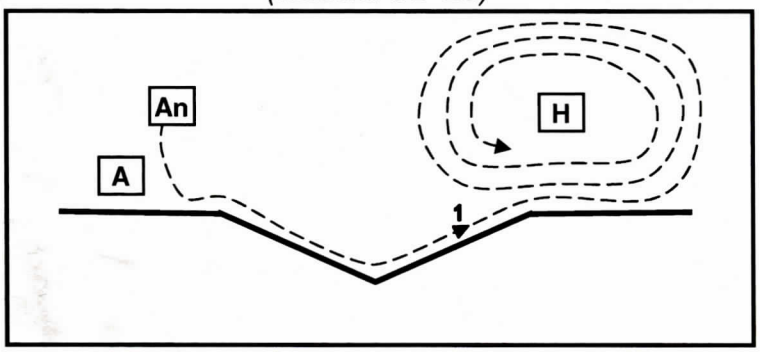


1. Entran los Guerreros de la Traición (títeres planos) y se traban en combate con los Labriegos (CD-25).
2. Entra el Hechicero. H: *"Anamarracachúuu..."* y los Labriegos quedan congelados. Luego Antarqui deshace el hechizo y los Labriegos ganan.
3. Salen todos los títeres planos.

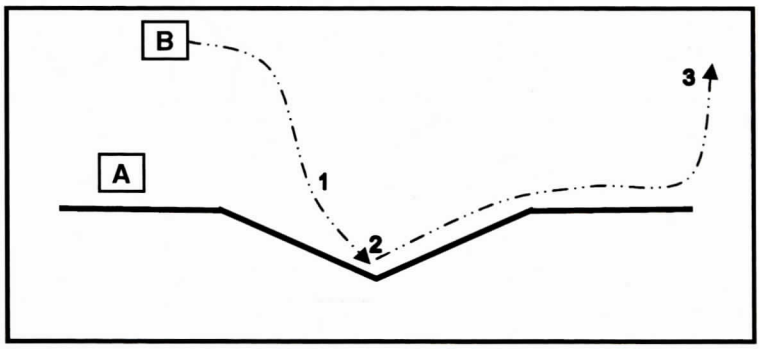


1. Antarqui y el Hechicero batallan como en un torneo, se cruzan volando (3 veces). A la tercera Antarqui le quita el collar solar al Hechicero.
2. H: *"¡Bufón ven pronto!"* Entra el Bufón.
3. B: *"Como ordene, mi señor"*. Sale.

(Música CD-26)



1. Hechicero: *"¿Quién me lo va a impedir?"* Entra la Anaconda (An), (CD-26) envuelve al Hechicero y se lo lleva hacia abajo en un remolino de giros.

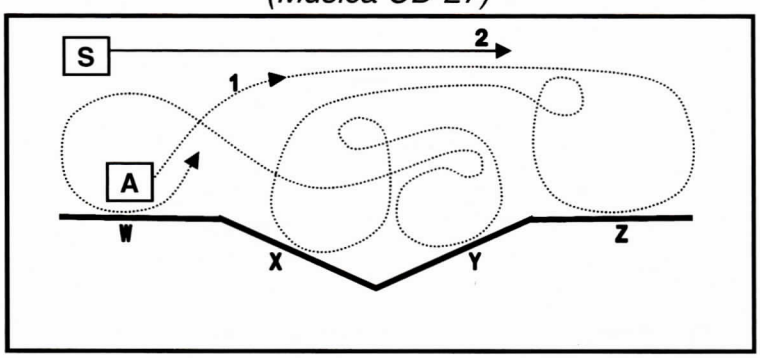


1. Regresa el Bufón: *"¿Dónde está mi amo?"*
2. El Bufón se convierte en marrano.
3. El Bufón sale.

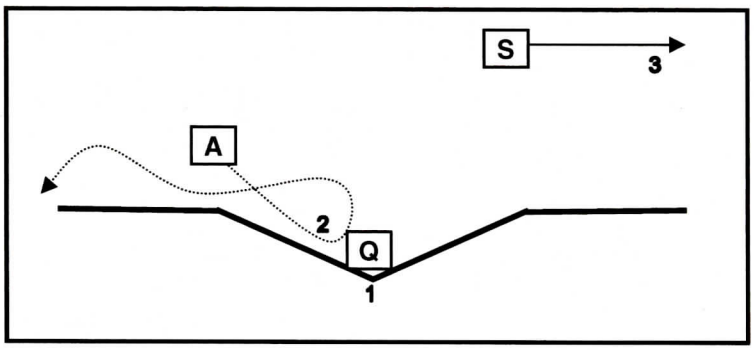
ESCENA 16

Antarqui - Sol

(Música CD-27)



1. Antarqui vuela en medio de su música (CD-27) y en cada giro (W,X,Y,Z) aparecen las líneas de Nazca sobre el biombo.
2. Entra el Sol y le agradece.

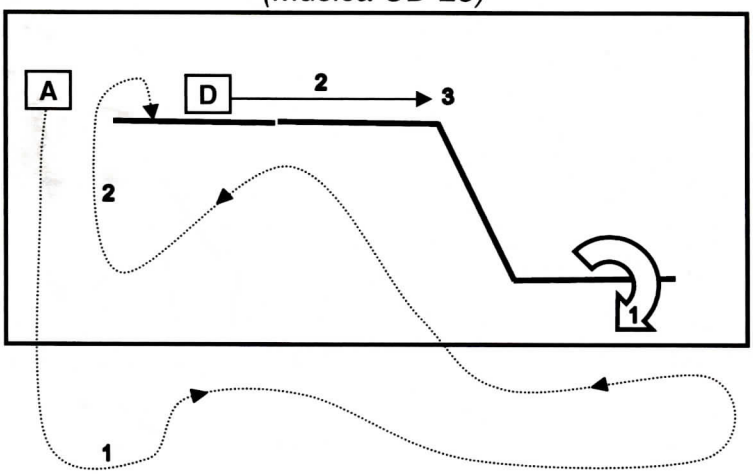


1. Aparece la quiwicha (Qw).
2. Antarqui la toma en sus manos.

ESCENA 17

Antarqui - Títeres planos

(Música CD-28)

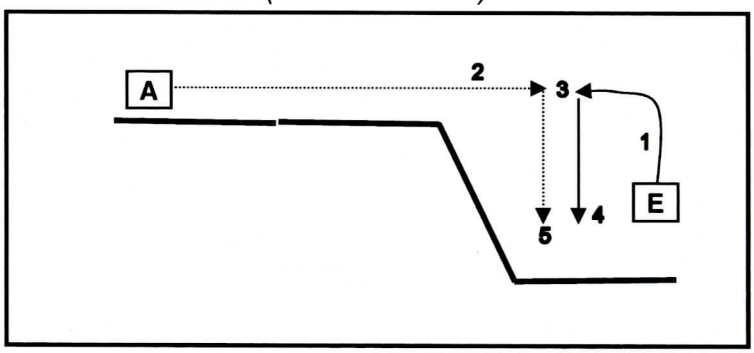


1. Antarqui vuela mientras el biombo cambia. (CD-28)
2. Los caciques dorados (D) (títeres planos) bailan sobre el biombo, mientras Antarqui regresa y se sienta sobre el borde del lateral.
3. Los caciques dorados salen al recibir la quiwicha.

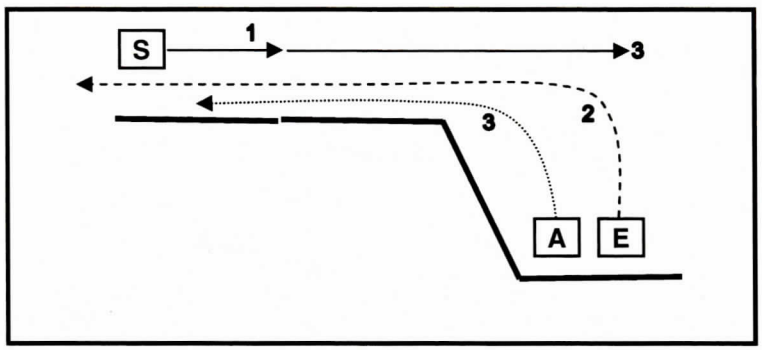
ESCENA 18

Antarqui - Estrella - Sol

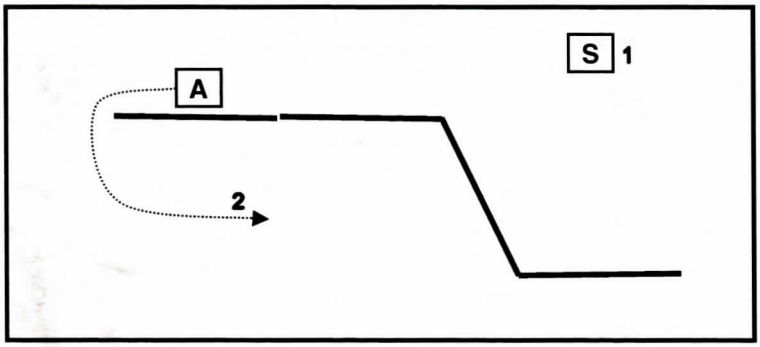
(Música CD-29)



1. Aparece Estrella (CD-28) y le ofrece agua.
2. Antarqui se acerca y bebe.
3. Antarqui le quita la manta del rostro a Estrella.
4. Ella huye al frente.
5. El se le acerca, se abrazan y se besan.



1. Entra el Sol y regaña a Estrella.
2. S: "...en la noche.¡Ya!" Estrella sale llorando.
3. Antarqui corre tras Estrella, mientras el Sol se mueve al otro lateral.

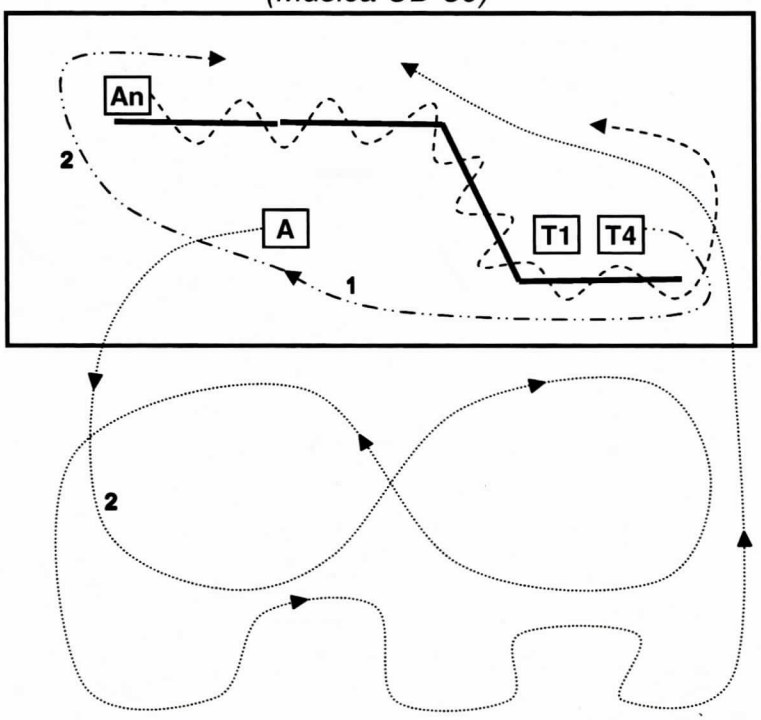


1. S: *"¡Estarás condenado a no verla nunca más!"* El Sol sale.
2. Antarqui pasa muy triste al proscenio, mira hacia las nubes y cae lentamente muerto.

ESCENA 19

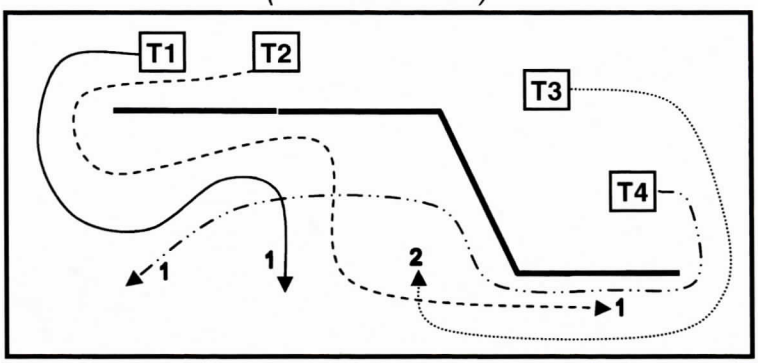
Antarqui - Titiriteros - Cóndor

(Música CD-30)

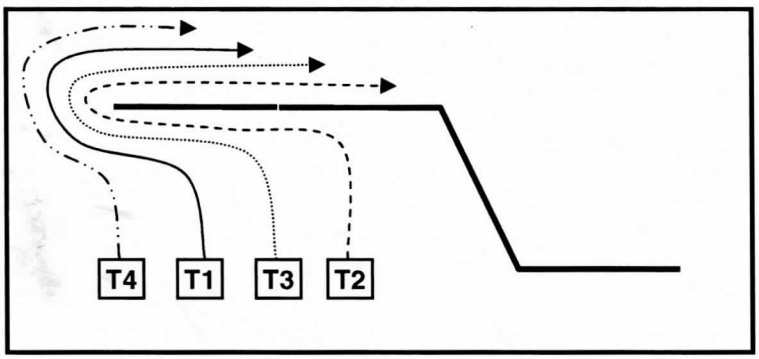


1. Entran dos Titiriteros (CD-30) y cubren el cuerpo de Antarqui con una manta donde traen escondido también al Cóndor.
2. Donde estaba Antarqui sale volando el Cóndor, mientras los titiriteros se llevan la manta con el cuerpo de Antarqui. La Anaconda (An) se desplaza por encima del biombo.

(Música CD-31)



1. Entra la Titiritera 4 tocando lakota seguida por los Titiriteros 1 y 2.
2. Entra el Titiritero 3 tocando el wankara.
3. En los estribillos bailan y cantan todos.
4. En las estrofas cada uno canta su parte y los demás quedan atentos.

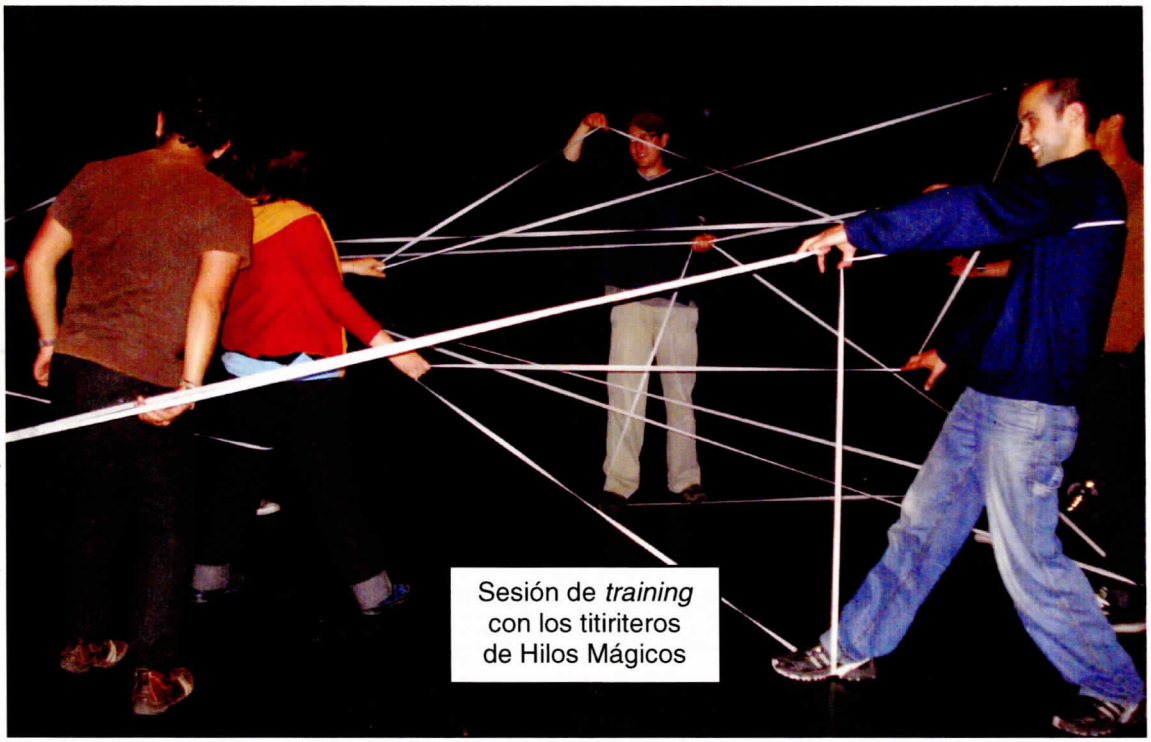


1. Al finalizar se juntan todos, se toman de las manos y hacen la venia de saludo al público en las tres direcciones: frente, derecha e izquierda.
2. Salen todos tras el biombo.

ANEXO 4.

Un "training" para el actor-titiritero.

Por Ciro Gómez Acevedo



Sesión de *training* con los titiriteros de Hilos Mágicos

0. GENERALIDADES.

Luego de conocer y cotejar las diferentes propuestas de *training* de otros estudiantes de dirección escénica y del maestro Carlos Araque, en los dos semestres compartidos con todos ellos, contrastándolos con la experiencia propia como titiritero y director de teatro de objetos durante cerca de cuatro décadas de actividad continua, me permito extractar de ambos campos del conocimiento,

algunos elementos con el propósito de proponer un aprestamiento para el actor-titiritero.

En el teatro de objetos, para dar un adecuado movimiento a las figuras en las diferentes técnicas que abarca este universo, es preciso que el actor-titiritero realice una preparación física y psicológica, conducente a efectuar una representación medida según las necesidades de la dinámica escénica en cada caso.

El teatro de actores, antes que el teatro de objetos, vio la necesidad de establecer unas prácticas de trabajo previas a la entrada a escena que, según lo reseña Josette Féral (6), se empezó a denominar *training* en un sentido no de 'entrenamiento', que está más ligado al ámbito de lo deportivo o de lo militar, sino de "preparación" para el acto creativo escénico.

En este campo se han esbozado diversas tendencias: Eugenio Barba por su parte valora más que el proceso de ejercicios, la 'temperatura' que alcance el actor para realizar su labor final en escena, en contraposición a Stanislavski y Meyerhold que entrenaban a sus alumnos sometiéndolos a multiplicidad de ejercicios (2); de esta manera cada actor debe aprender a elegir los ejercicios que le sean útiles para sus propios fines. Por otra parte Ariane Mnouchkine (7) en el Theatre du Soleil prefiere prepararse para actuar, actuando; asume así una posición pragmática y algo empírica dejando de lado el calentamiento forzado que deja cansados a los actores para manifestar la necesidad de un calentamiento específico según el espectáculo, es más, de un calentamiento que ni siquiera debe ser forzosamente colectivo sino según las necesidades de cada intérprete quien deberá adoptar una postura interior para ejecutar las actividades (que llama también 'labores') enmarcadas en un compromiso con el colectivo de intérpretes que asumen una misma aventura.

1. DESDE EL MANEJO HASTA LA ANIMACIÓN.

Cualquiera de las anteriores alternativas puede serle útil al actor-titiritero. Ninguna de ellas niega la existencia de un método. *"Cualquier método es mejor que ningún método"* me decía en una oportunidad mi maestro de marionetas Albretch Roser en Alemania. Es pues necesario avanzar en este campo para tomar conciencia de la importancia de desarrollar un trabajo que prefiero llamar de 'aprestamiento' o preparación del actor-titiritero para adquirir las destrezas corporales necesarias para ejecutar adecuadamente su labor y disponerse a entrar a escena.

En el caso del teatro de títeres la actuación es ejecutada a través de un objeto; de otro cuerpo que también debe estar listo y dispuesto para la representación de manera adecuada. Así pues el calentamiento del actor-titiritero debe comprometer no sólo su propio cuerpo sino además los diferentes cuerpos (títeres) con los cuales va a expresarse en la escena titiritera.

Para ello se hace necesario diferenciar los diferentes niveles del movimiento según su calidad (en el sentido de cualidad):

A) El Manejo: Consiste en tener la capacidad de mover la figura y desplazarla por el espacio, ejerciendo un control sobre el objeto completo. (Movimiento del 'cuerpo total' del objeto).

B) La Manipulación: Este nivel del movimiento comprende la motricidad del objeto con el cual el titiritero desarrolla la ejecución de acciones concretas (caminar, tocar, reptar, etc.) y un repertorio gestual propio de la figura en particular, según las dinámicas propias del rol que va a representar en su obra. (Movimientos específicos requeridos, según las acciones que va a ejecutar).

C) La Animación: Consiste en darle 'ánima', alma, vida, al objeto que de esta forma ya no es sólo un muñeco u otro elemento sino un personaje cuyas acciones logren credibilidad en la imaginación de los espectadores. En este nivel del movimiento de la figura, el titiritero debe explorar los sentidos (vista, olfato, gusto, oído, tacto) propios del objeto y ser capaz de 'sentir' con y a través del objeto de tal manera que al tomarlo con sus manos no sólo sea capaz de manejarlo y manipularlo sino además de conectarse con la figura adquiriendo dos ojos más para ver, dos manos más para tocar, dos piernas más para desplazarse. Pero el asunto no termina sólo allí: una vez que el titiritero ha logrado esa conexión sensorial con y a través del objeto debe explorar en el campo de lo emotivo y lo expresivo que es algo mucho más complejo. (Movimientos expresivos significantes).

Baste por ahora dejar en claro que el actor-titiritero debe prepararse para lograr el control tanto de su propio cuerpo como de los otros cuerpos (títeres) y desarrollar las destrezas necesarias para lograr el virtuosismo en su técnica (marioneta, sombras, guiñol, varillas u otro). Ese control del cuerpo del titiritero debe llevarlo a invisibilizarse en escena para dar todo el acento al objeto como protagonista del hecho escénico titiritero, *manipulando a cubierto* (tras un teatrino, un bastidor u otro parapeto) o *manipulando a la vista* (donde su trabajo corporal debe ser tan sutil que no atraiga las miradas sobre sí sino sobre el títere, pues en caso contrario entraría a inter-actuar debiendo jugar también con plena claridad su propio rol como otro personaje en escena.

2. EL APRESTAMIENTO PARA EL TITIRITERO.

Un titiritero no podrá animar adecuadamente sus figuras si tiene sus manos entumecidas por el frío u otra causa. Su cuerpo en general debe también estar en

disposición para ejecutar las acciones que den animación a las figuras (animación = acción + sentido). Su voz debe también estar dispuesta para permitir que el personaje nos hable en armonía con su gestualidad. (1)

Para asumir al títere como un ser vivo dentro de su propia realidad (el títere no es sólo una ilustración de un personaje, el títere "es" el personaje) debemos estudiar y despertar sus reacciones físicas ante los estímulos de su entorno. Para ello el titiritero debe tener pleno control y dominio primero de su propio cuerpo si desea controlar, manipular y animar un objeto para expresarse a través de él. Además debe conocer muy bien el artificio de manipulación que emplea. En este campo Carlos Converso advierte en su *Entrenamiento del titiritero* (4):

> *"A diferencia de la técnica de guante, la mano del animador no es el cuerpo del muñeco; cabeza, manos y brazos del títere de varilla se accionan por medio de comandos ya sean varillas de madera o alambre. Este hecho exige un mayor control porque hay un instrumento de por medio para conseguir la animación del títere más difícil es su control y dominio."*

Y qué decir de la marioneta, donde el distanciamiento es mayor pues el artificio es aún más sutil: unos hilos. Para ella el titiritero requiere un trabajo corporal distinto, además porque es manipulada desde arriba y la posición relativa entre el cuerpo del titiritero y el cuerpo del objeto, es diferente.

En la exploración de un *training* para el actor-titiritero, en general, podrían identificarse cinco apartados en el aprestamiento corporal: en el espacio global, en el espacio parcial, equilibrio y movimiento, coordinación y disociación del titiritero, control y animación de las figuras.

A) En el espacio global: el titiritero debe adquirir plena conciencia tanto de las condiciones ambientales del lugar, como de la presencia de otros cuerpos en el entorno para lograr desplazarse con confianza sin sentirse afectado por otros elementos presentes *in situ*. Para ello antes de irrumpir con cualquier elemento en escena habitualmente es recomendable hacer un reconocimiento del espacio: apreciar las condiciones de la superficie escénica, sus límites laterales, la altura del techo (o las condiciones del aire libre) y desplazarse por todos los rincones del escenario; detenerse unos instantes y reconstruirlo en la imaginación con los ojos cerrados hasta lograr la mejor apropiación que se pueda del mismo. Además es interesante probar también las posibilidades de desplazamientos y movimientos en el escenario aún en presencia de obstáculos fijos o transitorios (bastidores, columnas de la edificación, patas de tela, otros titiriteros, etc.).

B) En el espacio parcial: definir con certeza los diferentes espacios parciales donde se desarrollarán las acciones de las figuras (títeres) verificando su 'habitabilidad' por parte de estos nuevos 'seres'. Un ejercicio que se probó con este sentido fue el de los cauchos (ver fotografía al inicio de este texto) formando espacios 'habitables' para ser explorados por los titiriteros sin deformar sus límites (sin tocar los cauchos). Esto busca un manejo ya no sólo del espacio global sino del espacio restringido donde el cuerpo del titiritero debe aprender a adaptarse para desplazarse con seguridad en ese ámbito sin afectarlo, sobre todo luego cuando tendrá entre sus manos una figura que le condicionará aún más sus desplazamientos, giros y movimientos corporales en general. Así el actor-titiritero deberá aprender a acomodar su cuerpo a esas nuevas condiciones y circunstancias que le imponen tanto la técnica (artificio de manipulación), como los límites definidos por la escenografía (si la hay) y el formato (que afecta también el espacio parcial).

C) Equilibrio y movimiento: el trabajo corporal del titiritero necesariamente deberá conducir al desarrollo de las dos fases de la motricidad que serán el soporte para la acción de los objetos en escena: equilibrio y movimiento. Aquí debe entenderse el equilibrio no como ausencia de movimiento sino como movimiento contenido o como movimiento suspendido, equivalente a la pausa que necesariamente debe existir para dar sentido y acentuar la acción, bien sea por contraste (tensión) o por derivación de una sucesión de movimientos hacia un estado estable de baja energía potencial (relajación).

D) Coordinación y disociación: Además del manejo del espacio global y el (los) espacio(s) parcial(es) el titiritero debe cuidar sus movimientos propios: verificar que todas las articulaciones de su cuerpo tengan la flexibilidad requerida para accionar y reaccionar en la forma debida y así manejar, manipular y animar las figuras acertadamente. No sobra hacer unas cuantas flexiones y rotaciones de las extremidades y sus partes para finalmente concentrarse en las manos, como instrumentos propios de fundamental importancia en la manipulación de las figuras. Todo marionetista profesional prepara sus dedos para la actuación al igual que el violinista calienta para poder digitar en las cuerdas con seguridad y certeza sobre su diapasón. Para el calentamiento de manos se encuentran algunos manuales que dan pautas para mejorar la flexibilización de los dedos (4,5), pero aunque las manos son la parte del cuerpo del titiritero que más interviene en la actuación, no se debe olvidar que todo su cuerpo está comprometido en el trabajo escénico, donde la coordinación de movimientos y la disociación debe ser gobernada por el cerebro y para ello requiere una preparación. En la interpretación el titiritero, mucho más que el actor, está simultáneamente actuando y observando al objeto con el que

actúa en un acto que podría considerarse como un tipo de disociación; en ese acto cada parte del cuerpo, cada mano, realiza acciones diferentes que deben jugar armónicamente.

E) Control y animación de las figuras: Ahora el *training* se traslada a los objetos, con los cuales se debe practicar para lograr con certeza los movimientos requeridos tanto en desplazamientos como en acciones concretas. Una vez superada esta fase, ya no es necesario pensar en qué hilo mover para que la marioneta camine; simplemente al tomarla con las manos, el titiritero experimentado queda 'conectado' a la figura a través de su cruceta y sus hilos, pudiendo hacerla caminar con tal soltura como si lo hiciera con su propio cuerpo. Cuando se llega a este estadio las incertidumbres de la manipulación son superadas para pasar a otra fase muy interesante que tiene que ver con el problema expresivo del objeto.

3. EJERCICIOS PROPUESTOS.

Una secuencia de *training* para el actor-titiritero puede contener, entre otros, los siguientes ejercicios:

3.1. Ejercicios de calentamiento corporal.

Son necesarios para poner al cuerpo en disposición hacia el movimiento. Un titiritero con su cuerpo entumecido no podrá tener la soltura requerida para actuar al igual que un nadador no podrá flotar y avanzar en el agua sin preparar previamente su cuerpo para tenerlo en disposición a hacerlo. Estos ejercicios deben estar combinados de una respiración consciente y acompasada según los movimientos efectuados en cada caso.

- Caminar natural: es el movimiento normal que ejecuta el cuerpo para su desplazamiento en el espacio. Primero a una velocidad uniforme. Descubriendo los distintos rincones del espacio. Coordinando el movimiento con la mirada (coordinación viso-motora) e integrando luego otros sentidos: oído que perciba los sonidos que genera el desplazamiento del cuerpo y tacto que permita apreciar temperatura, humedad y texturas.

- Caminar a mayor velocidad en diferentes direcciones y sentidos (hacia delante y hacia atrás también), evitando el choque con otros cuerpos, con los elementos o los límites del lugar de trabajo.

- Caminar el condiciones imaginarias específicas: con frío, con viento, con calor, con un piso resbaladizo, con un piso de fuego (donde no se pueden apoyar los pies para evitar 'quemarse'), bajo la lluvia, etc.

- Movimientos funcionales: aquí debemos revisar el correcto funcionamiento de todas las articulaciones del cuerpo haciendo flexión y extensión de cada una de sus partes, iniciando por la cabeza (mandíbula), cuello, hombros, columna vertebral, brazos, piernas, pies y luego concentrarse en calentar las manos (fundamentales para el titiritero pues con ellas ejecuta la manipulación básica de las figuras). Otra etapa de este ejercicio consiste en la rotación de las partes del cuerpo en uno y otro sentido para verificar su movilidad y flexibilidad.

- Masaje: esta fase de calentamiento puede culminar con un auto-masaje o un masaje por parejas que permita calentar y aflojar los músculos del cuerpo: con

breve presión local, con pequeños golpes sucesivos o con frotamiento superficial, medio y profundo de los músculos.

- Otros ejercicios: Augusto Boal nos propone en su libro (3), doscientos ejercicios donde hay muchos juegos para el calentamiento corporal, tales como: la pelea de boxeo a larga distancia, la rueda de animales donde la ronda de participantes se desplaza imitando la gesticulación de animales (gato, serpiente, pingüino, etc.), la pelota quemada, entre otros.

3.2. Ejercicios de equilibrio.

Se trata ahora de lograr el control y medida de los movimientos. Para ello se debe tener conciencia que el equilibrio siempre parte de puntos de apoyo, tensiones y relajaciones controladas.

- Balanceo: parados sobre los dos pies y apoyados firmemente sobre el piso hacer balanceos del cuerpo buscando desplazar la parte superior del tronco en ángulos cada vez más amplios, sin perder el equilibrio. Ampliar el plano de sustentación y repetir el ejercicio, manteniendo los pies pegados al piso y haciendo desplazamientos del cuerpo cada vez mayores jugando con el control del centro de gravedad del cuerpo (la proyección del centro de gravedad debe caer sobre el plano de sustentación pues en otro caso se pierde la estabilidad, simplemente por las leyes de la física).

- Puntos de apoyo: hacer el anterior ejercicio pero explorando nuevos puntos de apoyo: las manos, las nalgas, las rodillas, los dos codos y un pie, y así sucesivamente.

- Menor superficie: se busca ahora mantener el equilibrio pero reduciendo el plano de sustentación. Una variante de este ejercicio es el equilibrio en una sola parte del cuerpo, por ejemplo en un pie, en la cadera, en la espalda; también lograr el equilibrio trabajando pegado a una pared, donde el límite del muro condiciona el empleo de un espacio parcial superior que limita el manejo del centro de gravedad del cuerpo aún con el mismo plano de sustentación. Esto es fundamental para el titiritero pues del manejo del equilibrio de su cuerpo, depende el movimiento del objeto-títere. El soporte básico del títere (sea de hilos, guante, varillas o cualquier otro) es el propio cuerpo del titiritero, el cual debe estar muy bien sustentado y en muchas ocasiones el plano de sustentación es bastante reducido al trabajar en un espacio parcial (teatrino, puente de marionetas u otro).

- Tensión-Relajación: se debe lograr ahora mantener el equilibrio flexionando y extendiendo partes del cuerpo; también tensionando-relajando. Por ejemplo: con las piernas flexionadas, acurrucado, con los brazos extendidos o cruzados, etc., balanceando el cuerpo y verificando hasta dónde es posible el movimiento corporal sin perder el equilibrio y el control.

3.3. Ejercicios de coordinación motora fina.

- Movimiento funcional: ahora con las manos y los brazos los participantes realizan ejercicios de palmear, chasquear los dedos, frotar, aplaudir, agarrar-soltar. Estas acciones deberán ser repetidas con otras partes del cuerpo, por ejemplo el aplaudir con los pies (que no equivale a zapatear), el agarrar con las piernas será como montarse en un caballo donde debe sujetarse con la fuerza de las extremidades inferiores, etc.

- Locomoción: En este caso se trata no sólo de imitar el desplazamiento de los animales, como en un ejercicio anterior, sino además de buscar hacerlo de diferentes formas. Por ejemplo: puede explorarse el reptar de una serpiente de cinco formas diferentes, gatear de siete maneras o caminar como simio pero apoyándose en diferentes partes del pie.

- Juegos de mimesis: los titiriteros pueden jugar a transformar sus cuerpos en escenografías para los objetos, por ejemplo, unas palmeras en una playa durante un día de verano donde pasa inicialmente una suave brisa, luego, la tempestad y finalmente un huracán. Una variante de este ejercicio es el reconocimiento y rotación de máscara, que involucra la expresión facial, donde los participantes del juego crean cada uno una 'máscara' con su rostro y al lanzarse una pelota u otro objeto, el que la recibe muestra su 'máscara' y todos los demás deben imitarla, luego éste lanzará la pelota a otro y así sucesivamente, involucrando también de esta forma la atención. Es también un ejercicio de *scorzo* que aunque resulta muy interesante para los actores no lo es menos para los titiriteros que deben jugar con su cuerpo cuando manipulan a la vista sus figuras.

- Sonido-Forma-Movimiento: con papel periódico (de diarios viejos) se busca que cada participante cree una forma diferente y trabaje con ella explorando los tres elementos que ya se habían analizado antes sobre las cualidades que debe tener el movimiento de los objetos en escena: manejo (controlar su desplazamiento en el espacio), manipulación (realizar acciones concretas con el objeto como caminar, saltar, bailar, etc.) y dar animación (realizar movimientos expresivos-emotivos tales como alegría, tristeza, furia, sorpresa y otros). Estos movimientos deben hacerse preservando el mayor silencio posible y llevando los ruidos propios del papel al mínimo. Luego se buscará que el ruido que produce el periódico sea mayor hasta el punto de encontrar,

partiendo del objeto, su propia sonoridad al desplazarse, reír, bailar y ejecutar diversas acciones que deben ser claras y legibles sin el empleo de la voz.

3.4. Ejercicios de actuación con objetos.

En este campo es necesario trabajar la exploración de los movimientos escénicos que permitan al espectador intuir las emociones de los personajes, lo que Meyerhold llama *"movimientos plásticos"* para el caso del actor humano. La dicción y los movimientos deben estar fundados en el ritmo, que se encuentran ligados con la danza. La melodía del gesto y la palabra debe ser realzada por el silencio, igualmente melodioso, logrando la medida justa en el acto escénico expresivo.

En el campo del *training*, como ejercicios de aprestamiento para el cuerpo y la voz, se pueden explorar otras prácticas que involucren: armonías del movimiento animado en relación con la voz, el manejo del acento vocal en sincronía o en contrapunto con el acento gestual del objeto, ritmos y contra-ritmos, secuencia de acciones y partitura del movimiento, el movimiento ilustrativo versus el movimiento expresivo, la anatomía del títere desde el punto de vista dinámico, la caracterización del personaje-objeto por el movimiento y muchos más.

Sin embargo aquí ya entran a jugar las diferentes técnicas y no podría establecerse *a priori* un método equivalente para todas las modalidades titiriteras (sombras, varillas, hilos, guante, etc.). Cada una de ellas requiere un tratamiento específico lo cual sería tema para el estudio y diseño de secuencias prácticas apropiadas y ajustadas a cada caso.

Aquí el campo se abre de una manera tan extensa como interesante, pero en conciencia, ello requiere un trabajo más minucioso en cada caso para proponer un

sistema de ejercicios de aprestamiento para el actor-marionetista, para el actor-guiñolero o para el actor-dalang (en el caso del títere de varillas), que permita desarrollar además una conciencia de la mística del entrenamiento ligada a una mística del trabajo.

Queda así abierto y planteado un campo de estudio que sería objeto de posteriores análisis.

Si se desea que el trabajo del actor-titiritero se desarrolle en nuevas direcciones y con nuevos sentidos necesariamente deberá explorarse no sólo en la dramaturgia, en la plástica o en las técnicas de construcción y los artificios de animación de las figuras sino además en las dinámicas escénicas derivadas del trabajo corporal desde el animador hacia el objeto, sin perder de mira el componente fundamental de nuestro arte, la 'poesía'.

BIBLIOGRAFÍA.

(1) AMARAL, Ana María. *Teatro de animaçao.* Ateliē Editorial. Sao Caetano Do Sul, Brasil. 1997.

(2) BARBA, Eugenio. *El protagonista ausente.* El Training del Actor. Srf.

(3) BOAL, Augusto. *200 Ejercicios y juegos para el actor y el no actor con ganas de decir algo a través del teatro.* Odisea Editores. Bogotá.

(4) CONVERSO, Carlos. *Entrenamiento del titiritero.* Escenología A.C. Colección El Otro Teatro. México. 2000.

(5) CURCI, Rafael. *De los objetos y otras manipulaciones titiriteras*. Tridente. Buenos Aires. 2002.

(6) FÉRAL, Josette. *¿Dijo usted 'training'?* El Training del Actor. Srf.

(7) MNOUCHKINE, Ariane. *El cuerpo disponible*. El Training del Actor. Srf.

(8) MURRAY, Guillermo. Et al. *Los títeres*. Árbol Editorial. México.1994.

(9) REYES POSADA, Carlos José. *Preparación del actor. La biomecánica de Meyerhold y sus antecedentes*. Conferencia. Srf.

ANEXO 5.

Ejercicios básicos para el aprestamiento vocal del actor-titiritero.

Por Ciro Gómez Acevedo

0. GENERALIDADES.

Se han escrito varios documentos sobre la voz para el actor y para el cantante en escena, pero hasta ahora desconozco alguno que haga énfasis en el trabajo de preparación para el actor-titiritero, el cual tiene una compleja labor en este campo pues habitualmente debe interpretar varios personajes en una misma obra y algunas veces en una misma escena.

Con la asesoría del maestro de voz para la escena, Fernando Pautt, de la Academia Superior de Artes de Bogotá, Facultad de Artes de la Universidad Distrital, me propuse en mis épocas de estudiante de dirección escénica, recopilar y organizar una secuencia de ejercicios que sirviera para el 'aprestamiento' del titiritero como actor que se expresa también con la voz; es decir un ciclo de ejercicios que le permitan estar 'presto', 'dispuesto' a actuar en un escenario para títeres. Para este propósito tomé como base la experiencia con el grupo de titiriteros de Hilos Mágicos, que aquí se exponen.

Los primeros ejercicios, de reconocimiento y calentamiento corporal, tienen que ver con el **instrumento** (órganos de la fonación humana y el cuerpo en general) cuyo estado debe ser verificado previamente por el actor-titiritero antes de ejecutar acciones vocales; luego hay que disponer el organismo a emitir sonidos para lo cual es básico respirar de manera adecuada, hasta llegar a la generación y emisión de la vibración de las cuerdas vocales y su proyección a través de los resonadores naturales del cuerpo que permiten controlar y potenciar la proyección

de la voz mediante su colocación e impostación. Luego el trabajo se orienta al **instrumentista** que debe aprender a variar a voluntad la tesitura, el tempo y el timbre para desarrollar múltiples combinaciones produciendo cambios que pueden ser usados con valores diversos en la escena titiritera. Para finalizar nos ocupamos del **sello particular**; aquí la prosodia juega un papel fundamental en el significado de la palabra pronunciada, así como el paralenguaje que puede ser explorado según el color vocal, modificaciones en la articulación de las palabras, la expresión emocional, entre otras variantes, que permitirán nuevas combinatorias en las calidades de las voces logradas y su 'acomodo' a los disímiles personajes que intervienen en una obra titiritera.

1. ANTES DE EMITIR SONIDOS.

Para poder comunicar sonoramente desde un escenario para títeres, necesitamos inicialmente poder controlar nuestro cuerpo y sus vibraciones. El soporte del títere será nuestro cuerpo, tanto en lo físico como en lo sonoro. Preparémoslo entonces para actuar, vibrar y transmitir sonoramente.

1.1. Ejercicios de reconocimiento y calentamiento corporal.

Ejercicio N° 1: Flexión-Extensión. Vamos a reconocer cómo está nuestro cuerpo hoy, revisando sus articulaciones desde arriba hacia abajo. Primero el cuello, los hombros, el tórax, la cintura, el abdomen, las piernas, las rodillas, los tobillos, los pies, después los brazos, los codos, las muñecas, las manos y los dedos (en su conjunto y luego uno a uno). Las flexiones deben hacerse lentamente en uno y otro sentido (p.ej. hacia delante y hacia atrás).

Ejercicio N° 2: Rotación. Repetimos la anterior secuencia de revisión corporal pero haciendo rotación de las partes del cuerpo tomando como punto de giro las articulaciones. (Rotación de cabeza, hombros, muñecas, caderas, etc.).

Ejercicio N° 3: Desplazamiento y reconocimiento del espacio. Los titiriteros caminarán por todo el espacio escénico y, de ser posible, también por el espacio que ocupará el público, para verificar las condiciones *in situ* (temperatura, luz, relieves, mobiliario, telones y otros elementos presentes, etc.). Luego regresarán al escenario y caminarán con diferentes velocidades, cambiando de direcciones y sentidos. Finalmente estos desplazamientos se harán asumiendo situaciones ambientales imaginarias: frío, calor, viento, piso en llamas y otras más.

A través de estos u otros ejercicios, lo importante es lograr conciencia sobre las condiciones del cuerpo, sus posibilidades reales en el espacio donde intervendrá y poder controlarlo con certeza, habiendo calentado lo suficiente, pero sin exagerar para no llegar a cansarse innecesariamente.

1.2. Ejercicios de respiración.

Ahora pasamos a explorar el medio en el que fluye nuestra voz: el aire.

Ejercicio N° 4: Respiración simple. Respiramos normalmente y tratamos de identificar las condiciones del aire del lugar: la temperatura, la humedad, los aromas y hasta las partículas en suspensión que pueden encontrarse en el ambiente. (Puede hacerse con los ojos cerrados para lograr una mejor apreciación).

Ejercicio N° 5: Respiración pausada. Tomamos aire por la nariz, lo contenemos unos instantes y lo expulsamos suavemente por entre los labios. (Siempre

debemos acostumbrarnos a tomar el aire por la nariz, no por la boca para evitar afectar la laringe con la entrada directa de aire frio). Variamos luego el tiempo de contención del aire haciéndolo más y más largo como si fueran las olas del mar que vienen y van lentamente o más y más breve hasta llegar a una especie de jadeo, siempre tomando el aire por la nariz.

Ejercicio N° 6: Respiración alta, media y baja. Tomamos aire y lo acumulamos en la parte superior del tórax (respiración clavicular o alta) contrayendo el abdomen; luego respiramos llevando el aire hacia la parte media del tórax (respiración intercostal o media) buscando aspirar y retener un poco más en cada nueva toma de aire, llenando desde la parte alta a la parte media de los pulmones. Luego hacemos el ejercicio de respiración expandiendo-contrayendo el abdomen buscando desplazar el diafragma abajo-arriba (respiración profunda o baja).

Ejercicio N° 7: Respiración completa consciente. Volvemos a respirar normalmente pero buscando hacer un uso consciente y correcto de la inhalación, retención y exhalación del aire, hasta lograr hacerlo de manera completa (involucrando plenamente las cavidades de los pulmones). La reiteración sistemática de estos ejercicios hará que la respiración completa se vuelva habitual al actuar con nuestras figuras (títeres) aún manipulándolas en posiciones inusuales.

Ejercicio N° 8: Respiración rítmica. Variamos en este caso los tiempos de inhalación, retención y exhalación. Por ejemplo inhalando lento en 8 segundos, reteniendo breve en 4 segundos y exhalando rápido en 2 segundos (8/4/2); también podría hacerse el ejercicio en un 3/6/8, un 4/2/10 u otras combinaciones. Así el ritmo de la respiración podrá ser controlado conscientemente. Este ejercicio puede ser combinado también con movimientos de los brazos (elevándolos para inhalar y bajándolos para exhalar), ello facilita el control del ritmo al estar asociado con una dinámica corporal.

2. PRODUCCIÓN Y CONTROL DEL SONIDO.

La secuencia se orienta ahora al control del sonido producido por nuestro organismo.

2.1. Ejercicios de generación y ubicación de la vibración sonora.

Ejercicio N° 9: Vibración simple. Con la boca cerrada se toma aire por la nariz y se empieza a emitir un sonido *"...mmm..."* suave y continuo. La vibración debe ser cada vez más larga, dosificando la cantidad de aire empleada en la emisión del sonido. La finalidad es percibir claramente dónde se produce el sonido (la laringe) para empezar controlar los factores que inciden en él.

Ejercicio N° 10: Desplazando la vibración en busca de resonadores - "El Arpa". Cuando hablamos sobre un escenario no sólo lo hacemos desde la garganta, sino que es todo el cuerpo el que vibra y emite en escena. Este ejercicio al que llamo 'El Arpa' consiste en desplazar conscientemente la vibración producida en la laringe para buscar, como en un instrumento musical, cuáles son las partes del cuerpo que apoyan la emisión y la proyección del sonido. Enviamos la vibración *"...mmm..."* a recorrer nuestra cabeza, desplazándola desde la laringe hacia la nariz, el paladar, los labios, los pómulos, las orejas... El sonido se transmite por los huesos (por la física sabemos que las vibraciones transitan más rápido por los sólidos). Podemos verificar con las yemas de nuestros dedos si estamos logrando hacer llegar la vibración a esas partes de nuestro rostro o 'máscara' desde donde se proyectará el sonido. Luego pasaremos a hacer recorrer la vibración por otras partes del cuerpo haciéndola bajar por el cuello, el pecho, el diafragma, el vientre hasta llegar a la pelvis buscando apoyar la vibración ahora desde la parte más baja del tronco.

2.2. Ejercicios de potencia y proyección.

Ejercicio N° 11: Emisión de sonidos básicos: las vocales. Iniciamos produciendo la vibración que ubicamos ahora en los labios y desde allí, entreabriéndolos, empezamos a emitir los sonidos de las vocales una a una: A, E, I, O, U... Luego buscamos dosificar el aire para que el sonido salga limpio y dure el mayor tiempo posible sin recurrir al esfuerzo. Repetimos el ejercicio pero esta vez empleando todas las vocales en secuencia, en una sola emisión continua de voz: A-E-I-O-U.

Ejercicio N° 12: El volumen. Vamos ahora a controlar una de las variables de nuestra voz: el volumen. Iniciamos con la vibración, la ubicamos en los labios y emitimos el sonido de la vocal "A", primero como un susurro y aumentamos gradualmente el volumen de la voz hasta el máximo posible (desde un pianíssimo–piano hasta un forte–fortíssimo) proyectándola desde los dientes hacia afuera y usando los labios como si fuesen una bocina. Luego lo hacemos con las demás vocales. Finalmente buscamos llegar en el menor tiempo a la mayor potencia, dosificando el aire para conseguir no sólo un máximo volumen sino además una mayor duración de la emisión vocal.

Ejercicio N° 13: Colocación e impostación. La colocación de la voz está relacionada con el uso de los resonadores (usar las partes del cuerpo como cajas resonadoras o puntos de apoyo de la vibración); una mala colocación puede dañar la voz con el tiempo. Por otra parte la impostación consiste en proyectar o lanzar acústicamente la voz usando la teoría de los caños (el caño traqueo-laríngeo y el caño faríngeo) para lograr con el menor esfuerzo una mayor proyección dirigida. Nuestro anterior ejercicio se había basado en colocar la voz en los labios e impostarla desde los dientes, ahora vamos a probar una emisión de una secuencia cualquiera de vocales, a-u-e-o-a-a-u-i-i-i-e-a, pasando de una forma natural o des-impostada a una forma proyectada o impostada y llegando finalmente a una forma

exagerada o sobre-impostada. Este ejercicio puede hacerse como exploración variando la colocación de la vibración y los grados de impostación, teniendo cuidado de no exagerar para no maltratar las cuerdas vocales.

Ejercicio Nº 14: Ubicación de la voz en el espacio. El espacio mismo, cerrado o abierto, en un teatrino o manipulando las figuras a la vista, cuenta con elementos que pueden apoyar la resonancia de la voz del titiritero u opacarla. Vamos a verificar el comportamiento de nuestra voz en ese espacio particular y cómo se refleja en cada elemento presente. Repetimos el ejercicio anterior, pero esta vez no sólo buscamos potencia, sino situar la voz en el espacio de tal manera que podamos oírnos en sus reflejos. El ejercicio se orienta a la proyección de la voz a la mayor distancia, para ello la secuencia es vibrar-soltar-lanzar la voz.

Ejercicio Nº 15: Rotación en la proyección de la voz. Al actuar con títeres, muchas veces debemos buscar superficies de resonancia para que la voz se dirija al público desde los muñecos (hacia arriba y al frente si son títeres de guante, o hacia abajo y al frente si son marionetas de hilos) como si la voz girara en el espacio para dar el efecto de salir desde las figuras y no desde donde está el titiritero. Ahora tomamos una silla y nos sentamos con las piernas abiertas, agachando el cuerpo entre ellas, y emitimos el sonido de la vocal "A" dirigiendo la voz contra el piso del escenario para que su reflejo se proyecte hacia el frente donde están los espectadores; variamos luego la posición del cuerpo y sentados normalmente echamos la cabeza hacia atrás emitiendo el sonido de la vocal "A" pero proyectado la voz en un ángulo aproximado de 45° contra el techo de la platea para que llegue a los espectadores desde arriba (como cuando debemos actuar con los títeres de guante o de varillas).

3. OTRAS VARIABLES DE LA VOZ.

Ejercicio Nº 16: La tesitura. Empleamos ahora una canción. Escuchamos su melodía y la cantamos haciendo conciencia sobre los cambios de altura de las notas en cada sílaba. Cambiamos la tonalidad de la melodía a un tono más alto y la cantamos. Finalmente lo hacemos de nuevo en un tono más bajo y analizamos los cambios que se producen en la voz y el carácter que adquiere en cada caso.

Ejercicio Nº 17: El tempo. Cantando la misma canción, marcamos el ritmo con las palmas de las manos. Luego lo hacemos variando el tempo: más presto y luego más lento. Llevamos la velocidad a los extremos: muy, muy rápido y muy, muy lento. Analizamos los cambios anímicos y de otros órdenes que se generan en cada caso.

Ejercicio Nº 18: El timbre. Aunque la voz de cada persona tiene su timbre propio e inmodificable que hace posible identificarla, podemos jugar a distorsionar los sonidos armónicos que acompañan nuestra voz básica para explorar nuevos timbres sonoros variando a voluntad sus atributos. Así entonces procedemos a decir cualquier frase, *"Hoy me levanté temprano"*, por ejemplo. Vamos a pronunciarla tratando de imitar la voz de otro compañero. Una mujer puede intentar matizar los armónicos agudos de su voz para lograr una voz masculina, o un hombre matizar sus tonos graves (sin llegar al falsete) para producir una voz femenina. En el teatro de títeres el desarrollo de estas destrezas es muy importante pues a veces un mismo titiritero debe actuar varios personajes en una misma escena y las voces de los títeres deben estar claramente diferenciadas.

4. VOCALIZACIÓN.

Ejercicio N° 19: Distensión. Inicialmente distendemos la mandíbula y la garganta en bostezos, al inicio pequeños y suaves, luego más amplios y extensos hasta lograr flexibilizar y relajar toda la cavidad bucal y faríngea. Luego con la lengua exploramos todos las partes de nuestra cavidad bucal como si estuviéramos saboreando un dulce que quedó untado en toda su superficie interna. Así logramos ablandar la lengua, la mandíbula, el paladar y otras partes involucradas en la pronunciación de las palabras.

Ejercicio N° 20: Las consonantes. Ya trabajada la vibración, su apoyo, la emisión de la voz básica con las vocales, les corresponde el turno ahora a las consonantes. Tomamos un texto y lo leemos naturalmente. Luego lo leemos acentuando las consonantes buscando identificar sus características tanto en su punto de articulación como en su proyección. Reconoceremos que hay unas que son explosivas (P, T, D), fricativas (F, S, J), africadas (Ch, Ll), vibrantes (RR, R), nasales (N, M, Ñ), velares (K, Q, G), bilabiales (P, B, M), dentales (T, D, N), etc. Lo importante en este caso es identificar bien los puntos de articulación y las características diferenciables de los fonemas que en el castellano son 22: 17 consonantes y 5 vocales.

Ejercicio N° 21: Vocalización forzada. Con un obstáculo físico, como puede ser sostener un lápiz entre los dientes, leemos un texto tratando de pronunciarlo de la manera auditivamente más legible. Otra variante puede ser leer ese mismo texto con los labios cerrados o entrecerrados (como lo haría un ventrílocuo) y tratar de proyectar las palabras a través de los resonadores de la nariz, pecho, etc. Lo importante es que se entiendan bien las palabras manteniendo las unidades fonéticas sin que se pierdan. El objetivo es lograr una buena articulación y pronunciación para evitar problemas fonológicos, es decir que el público tenga

problemas para identificar claramente los sonidos. Por ejemplo: "barco" y "marco" denotan elementos muy distintos y todo puede cambiar por un solo fonema mal pronunciado.

Ejercicio N° 22: Lectura sin vocales. Se trata ahora de un juego de lectura de un texto breve, primero leyendo normalmente, luego quitando una de las vocales (la "U" por ejemplo), en una siguiente lectura otra u otras vocales o en un caso extremo del juego, leer sin vocales. Esto obliga a esforzar la pronunciación de las consonantes que en un principio sonarán un poco extrañas pero luego con el desarrollo del juego se hacen más naturales al volver a leer el texto incorporando de nuevo, una a una, todas las vocales.

Ejercicio N° 23: El fraseo. Leemos un texto cualquiera de manera plana, sin interpretarlo, buscando que la emisión de las palabras sea completamente legible en todos sus fonemas. Probamos con una frase cualquiera con consonantes de puntos de articulación diferentes, por ejemplo *"En mi jardín tengo las rosas amarillas"* al leerla normalmente se pierde el fonema "S" del artículo "las" por estar seguido del fonema "R" de "rosas" que tiene un punto de articulación diferente. En el fraseo todos los fonemas deben sonar y escucharse claramente.

5. DICCION E INTERPRETACIÓN.

He querido juntar en esta parte del trabajo de aprestamiento, la dicción o forma de decir las palabras y la interpretación, que aunque es diferenciable de la primera le es tangencial.

Ejercicio N° 24: La prosodia. Vamos ahora a jugar con el acento. En el teatro de títeres el acento juega un papel fundamental: los acentos sonoros deben

corresponder con los acentos gestuales de las figuras en una interpretación armónica. El análisis de la prosodia o de las unidades melódicas de las palabras y sus acentos ayuda a precisar también sus significantes. Existen dos tipos principales de acentos: el acento diacrítico que sirve para diferenciar palabras monosilábicas que tienen diferentes significados, por ejemplo: "sí" la afirmación, de "si" el condicional, y el acento enfático que sirve para diferenciar por ejemplo las frases interrogativas y exclamativas de las demás. El ejercicio consiste en leer una noticia cambiando de forma intencional los acentos que tienen las palabras originalmente, al pronunciar las frases con acentos exclamativos o interrogativos, haciendo conciencia de las variaciones que se generan.

Ejercicio N° 25: Las pausas. Están relacionadas también con la prosodia. Las pausas hechas equivocadamente, generan interpretaciones que pueden ser contrarias a lo que el personaje quiso expresar. Por ejemplo, en el poema *Lección de Ortografía* del español Vital Aza (que se encuentra en la compilación de Pablo Schneider, referido en la bibliografía) se ven de forma divertida las consecuencias que pueden tener los errores de puntuación:

"Un joven frecuentaba una casa donde había tres señoritas hermanas, sin que se hubiese dejado entrever cuál era la preferida de su corazón. Cansadas las niñas de la incertidumbre en que las tenía el caballero con sus atenciones generales a todas, exigieron de él por medio de un amigo que manifestase, cuál de las tres era la afortunada, y en la siguiente décima dio su contestación:

Teresa Juana y Leonor
en competencia las tres
exigen diga cuál es
la que prefiere mi amor
y aunque parezca rigor
digo pues que amo a Teresa
no a Leonor cuya agudeza
compite consigo ufana
no aspira mi amor a Juana
que no es poca su belleza.

Teresa fue la primera que se apoderó del papel y leyó así:

Teresa, Juana y Leonor
en competencia las tres,
exigen diga cuál es,
la que prefiere mi amor;
y aunque parezca rigor,
digo, pues, que amo a Teresa;
no a Leonor, cuya agudeza
compite consigo ufana;
no aspira mi amor a Juana,
que no es poca su belleza.

Leonor pidió el papel y leyó así:

Teresa, Juana y Leonor
en competencia las tres,
exigen diga cuál es,
la que prefiere mi amor;
y aunque parezca rigor,
digo, pues, ¿que amo a Teresa?
No. A Leonor, cuya agudeza
compite consigo ufana.
No aspira mi amor a Juana,
que no es poca su belleza.

Bien, dijo Juana, venga acá el papel que yo soy la amada, y leyó de este modo:

Teresa, Juana y Leonor
en competencia las tres,
exigen diga cuál es,
la que prefiere mi amor;
y aunque parezca rigor,
digo, pues, ¿que amo a Teresa?
No. ¿A Leonor, cuya agudeza
compite consigo ufana?
No. Aspira mi amor a Juana,
que no es poca su belleza.

Nos hemos quedado como estábamos, dijeron las tres a un tiempo. Encargaron, pues, al amigo confidente pidiesen al caballero la décima con la puntuación

verdadera. Después de muchas excusas y dilaciones, se la envió en los términos siguientes:

Teresa, Juana y Leonor
en competencia las tres,
exigen diga cuál es,
la que prefiere mi amor:
y aunque parezca rigor,
digo, pues, ¿que amo a Teresa?
No. ¿A Leonor, cuya agudeza
compite consigo ufana?
No. ¿Aspira mi amor a Juana?
¡Que no! Es poca su belleza."

Ejercicio N° 26: El color vocal. Este elemento está emparentado con el timbre de la voz. Primero hay que afinar el oído. Escuchar y modificar intencionalmente nuestra voz para imitar o para parodiar acentos regionales, onomatopeyas que ayuden a definir las voces que tendrían los animales o las cosas; esto particularmente es muy usado en el teatro de títeres de tendencia caricaturesca o farsesca, donde puede llegarse a explorar hasta lo grotesco tanto en las formas plásticas, como en las dinámicas, las gestuales y en las vocales.

Ejercicio N° 27: Modificaciones en la articulación de las palabras. El ejercicio en este caso consiste en explorar los efectos que se producen en las palabras modificando algunas condiciones, por ejemplo pronunciando el texto con los dientes cerrados (sin mover la mandíbula), con la punta de la lengua pegada al paladar, con los labios parcialmente cerrados de un lado y parcialmente abiertos del otro lado, y muchas otras combinaciones más. Este juego de dicción permite producir diferentes tipos de voces que serán luego de gran ayuda en el proceso de construcción del personaje.

Ejercicio Nº 28: Expresión emocional. Ahora se trata de expresar con la voz diferentes emociones e intenciones: alegría, tristeza, ansiedad, miedo, ira, llanto, risa, ofensa, compasión, provocación, desconcierto, angustia, euforia, dolor, inquietud, ternura, frenesí, lástima, celos, indiferencia, serenidad, dureza, desdén... Tomamos un texto cualquiera y lo pronunciamos con las diferentes emociones e intenciones. El actor-titiritero deberá recurrir así a su memoria emotiva y sensorial, buscando desarrollarla de ahí en adelante de una manera consciente y sistemática.

Ejercicio Nº 29: Lectura interpretativa. Es el ejercicio que corrientemente asume un grupo teatral en el trabajo de mesa, durante la primera etapa de un montaje, cuando el director con su elenco hacen la lectura de la obra, primero de forma plana y luego haciendo las primeras aproximaciones al subtexto, con una interpretación verbal del mismo, en el tránsito de la literatura a la escena.

Ejercicio Nº 30: La prueba de voz al personaje. Habiendo trabajado ya la voz, sus variables y cualidades procedemos a probársela a nuestro títere para ver ya en la actuación concreta cómo se comporta y si el acompañamiento sonoro para su actuación le queda bien, muy ajustado o muy holgado, de la misma forma como le probamos el vestuario o le graduamos la longitud de los hilos a una marioneta. Si conocemos bien el oficio es muy posible que la voz le quede a su medida o debamos hacerle algunos ajustes; todo ello depende no sólo del personaje sino además de los roles que él establecerá con los otros personajes en las escenas donde intervienen.

BIBLIOGRAFÍA.

(1) CONVERSO, Carlos. *Entrenamiento del titiritero.* Escenología AC. México.2000.

(2) GRISALES CARDONA, Jorge Iván. *Método para el manejo de la voz escénica.* Editorial Universidad de Antioquia. Medellín. 2006.

(3) RODRIGUEZ FERREIRA, Andrés. *Adiestramiento rítmico-corporal y melódico-vocal para actores.* Cuadernillos de Arte. Academia Superior de Artes de Bogotá. Bogotá. 2000.

(4) SCHNEIDER, Pablo. *El humor, el ingenio y la gracia.* S.V.D. Madrid. 1966.

(5) TULIÁN, Sergio. *El maestro de canto.* Ediciones El Fortín. Bogotá. 1990.