



**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MÉXICO
FACULTAD DE HUMANIDADES**

LICENCIATURA EN ARTES TEATRALES

OBRA ARTÍSTICA

**La mecánica del movimiento como base para la construcción
caracterológica de los personajes Toto y Nata de la obra Lo que Queda
de Nosotros, a través de la relación de las técnicas actorales con el
trabajo del títere.**

Que para obtener el título de:
Licenciada en Artes Teatrales

Presentan:
**Leislíe Amairani Ramírez Carrasco
Diana Carolina Santos Madrid**

Asesor:
MTRO. en T. y Art. Esc. Honorio Israel Ríos Hernández

Toluca, Estado de México, 2023

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	1
I. EL ESTUDIO DEL MOVIMIENTO EN EL TRABAJO ACTORAL.....	3
1.1 Jacques Lecoq y el Movimiento	4
1.1.1 Método de las transferencias.....	8
1.1.2 El Análisis de los Movimientos de la naturaleza: elementos, materia y animales.....	9
1.2 Etienne Decroux.....	11
1.2.1 El mimo corporal: un arte no-naturalista	12
1.2.2 Entrenamiento básico del Mimo Corporal.....	13
1.3 Vsévolod Meyerhold y Eugenio Barba	15
1.4 Autores y conceptos aplicados al arte del títere.....	24
1.4.1. El trabajo físico del actor, aplicado al trabajo del títere y el objeto. ..	25
II. COMPONENTES PARA LA CREACIÓN DE <i>TOTO Y NATA</i>	26
2.1 Autores de la obra.....	26
2.2 Síntesis de la obra <i>Lo que Queda de Nosotros</i>	27
2.3 CONSTRUCCIÓN DEL PERSONAJE <i>TOTO</i>	30
2.3.1 Bases técnicas para la mecánica del movimiento de <i>Toto</i>	31

2.3.2	Construcción de <i>Toto</i> a partir de Técnicas Actorales.....	41
2.4	Otros personajes	55
2.5	CONSTRUCCIÓN DE PERSONAJE <i>NATA</i>	59
2.4.1	Análisis de personaje.....	61
2.5.2	Principios de la lúdica	70
2.5.3	Viaje de exploración	72
2.5.4	El trabajo del movimiento en la construcción del personaje <i>Nata</i>	77
2.5.5	Fase de construcción con la integración de los elementos de la puesta en escena.	80
2.6	Otros personajes.....	84
2.7	Conclusiones.....	91
III.	PRODUCCIÓN Y EMPLEO DE LOS RECURSOS TEATRALES DE LA PUESTA EN ESCENA.....	92
3.1.	Gestión.....	92
3.2	Conformación del equipo de trabajo.	93
3.3	Producción.	95
3.3.1	Proceso de construcción de <i>Toto</i>	98
3.3.2	Vestuarios.....	100
3.3.3	Tratamiento sobre los objetos.....	104

3.3.4	Escenografía.....	105
3.3.5	Diseño sonoro y musicalización.....	108
3.3.6	Diseño lumínico.	109
3.3.7	Difusión de la obra.....	110
3.4	Anexos	112
	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	144

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo tiene como objeto de estudio indagar acerca del movimiento físico del actor y sus posibilidades expresivas, partiendo desde la premisa de que, a partir de las técnicas corporales del actor y el lenguaje del arte del títere, podemos conectar con procesos internos y sensibles, para la construcción de una conducta o un carácter del personaje.

Así mismo, esta es una investigación realizada en paralelo, donde el movimiento converge con el lenguaje del arte del títere y sus posibilidades mecánicas. En consecuencia, indagaremos sobre un abanico de técnicas y herramientas bastas, para la creación del carácter de nuestros personajes.

A través de la animación, la manipulación de títeres, marionetas y la mimesis, pretendemos demostrar que el movimiento puede utilizarse como herramienta para crear personajes lúdicos y verosímiles. Los diseños detallados de los personajes, las partituras físicas y las expresiones gestuales contribuyen a que estos dos personajes sean memorables y evocadores. De este modo, concebimos que el arte del títere comprende una serie de exigencias que ayudan al actor a tener un amplio panorama del hecho teatral y sus posibilidades expresivas.

El uso de mecánicas de movimiento permite una comprensión y apreciación más profunda de las cualidades individuales de ambos personajes y su interacción entre sí.

Este análisis teórico se llevará a la praxis y exploración simultáneamente con la puesta en escena *Lo que queda de nosotros* para comprobar y ejecutar el argumento sobre el mecanismo del movimiento como base para la construcción caracterológica de los personajes *Toto y Nata*; puesto que creemos en la

importancia de experimentar y desarrollar los conocimientos adquiridos a partir del juego escénico.

Se analizarán los referentes bibliográficos que estudian el trabajo actoral a partir del cuerpo del actor. Primeramente, analizaremos las leyes del movimiento de Jaques Lecoq, así como el método de las transferencias y el análisis de la naturaleza como detonantes sensibles para la construcción del personaje. Consecutivamente abordaremos a Etienne Decroux y su argumento sobre el mimo corporal, así como su entrenamiento teórico-práctico. Después hablaremos del ciclo de la acción, a través del movimiento de Meyerhold y lo enlazaremos con la indagación sobre las prácticas *extra-cotidianas* potenciadoras del cuerpo *pre-expresivo* de Barba. Esta previa investigación se aplicará en paralelo con el entrenamiento del titiritero desarrollado por Carlos Converso.

I. EL ESTUDIO DEL MOVIMIENTO EN EL TRABAJO ACTORAL

“En el comienzo fue el gesto”: ¿A qué llamo gesto? Específicamente, a todo movimiento en el compuesto humano. Pequeño o grande, microscópico o macroscópico, total o parcial, incoativo o completo, yo llamo gesto a todo movimiento humano. (*Marcel Jousse*)

Marcel Jousse, antropólogo, jesuita, investigador y lingüista francés (1886-1961), iniciador de la nueva y trascendente ciencia, *antropología del gesto*; que, a través de los ambientes de estilo oral, estudia la relación del gesto con la articulación del conocimiento, la memoria y la expresión.

La antropología Jousiana del gesto es una fuente de conocimiento, la cual Jaques Lecoq tomó como punto determinante para su pedagogía, principalmente el *mimismo*, que concibe al *anthropos* como un conjunto inseparable de cuerpo y psiquis. A Jousse le gustaba citar a su maestro Janet quien decía: “La acción depende a la vez del cerebro y del músculo. En realidad, el hombre piensa con todo su cuerpo; piensa con sus manos, sus pies, sus orejas, tanto como con su cerebro” (citado en Bourdin, 2016, p.76).

Para Marcel Jousse el *anthropos* es un ser vivo que tiene la capacidad de expresar, su interacción con el entorno y todo lo que percibe y concibe además de las estructuras, movimientos, formas, particularidades; lo cual genera un código o fórmulas *mimismológicas*, que se conserva para ser replicado mediante las leyes antropológicas que son exclusivas del ser humano.

Su modo característico es el del juego infantil, un comportamiento de *mímesis* a través del cual las cosas del mundo circundante se captan *imitándolas*, esto es, transfiriendo sobre el sujeto las formas, los rasgos y el movimiento de los objetos, sus gestos característicos. (Bourdin, 2016, p.75)

Así mismo, las acciones del universo son aprendidas, interpretadas, transformadas, moldeadas y representadas como *gestos*, en este tenor la acción de *mimar* es expresar y significar las improntas de manera externa hacia los adentros. El *compuesto humano* receptivo y con sus cualidades sensoriales irradia los gestos que absorbe del cosmos; por tanto, se moldea su memoria neuromuscular conforme se van guardando las experiencias.

Es prudente recalcar que nuestro objeto de estudio no se desarrolla desde la perspectiva antropológica como tal; sin embargo, esta disciplina y sobre todo el concepto del *mimismo*, el gesto y el movimiento están fuertemente enraizados a la pedagogía de Jaques Lecoq, Etienne Decroux, Meyerhold y Barba; principales autores que apoyan esta investigación y de los cuales se tomarán algunos de sus principios técnicos para la construcción caracterológica de nuestros personajes.

1.1 Jacques Lecoq y el Movimiento.

La indagación sobre diversas técnicas actorales del cuerpo en movimiento nos permite conectar con procesos sensibles internos, desde la movilidad y la expresión física de nuestros cuerpos. Es ahí donde radica la necesidad de apoyarnos en estas técnicas para la construcción de personajes y, por otro lado, también transmitir esta mecánica a la animación de un títere u objeto.

La primera aproximación nos dirigió a Jaques Lecoq (1921-1999), actor, mimo y pedagogo francés de la enseñanza teatral, fundador de su propia escuela de actuación en 1956; donde aplica sus enseñanzas con influencias del teatro físico en torno al reconocimiento de *las leyes del movimiento*.

Para Lecoq el movimiento no solo es un desplazamiento hacia un punto en específico, sino la interrelación de *ritmos, espacios y fuerzas*; por lo que realmente es importante, el cómo se llega a ese punto, como se hace el desplazamiento. (2004, p.41)

En análisis de movimiento, primeramente, se requiere esclarecer el significado de *mimar*, por lo que tomamos el concepto como bien apunta Lecoq, “el acto de *mimar* es un acto esencial, un acto de la infancia: el niño mima al mundo para reconocerlo y prepararse para vivirlo” (2004, p. 42).

Partiendo de esto, el actor, se vuelve el principal jugador para mantener activo este hecho.

Mimar es formar cuerpo con y así comprender mejor. El que pasa los días manipulando ladrillos llega un momento en que ya no sabe que está manipulando. Su acción se convierte en automatismo, pero si se le pide que mime la manipulación del ladrillo, reencontrará el sentido de ese objeto, su peso, su volumen. (Lecoq, 2004, p. 42).

La acción de *mimar* puede refrescar y renovar una acción que se había quedado en el automatismo, sin vida y sin sentido; apelamos a considerar el *mimaje* como fuente de expresión vital en la que interactúan las impresiones captadas en el mundo y modificadas por la biografía personal para fortalecer y enriquecer nuestro trabajo actoral a través del movimiento como gesto.

Una vez, teniendo claro esto, el actor, debe ser portador de una preparación corporal para alcanzar la libertad en el movimiento, la cual esté dotada de buscar darle un sentido al movimiento, porque “ejecutar un movimiento nunca es un acto mecánico, debe ser un *gesto* justificado. Puede serlo por una indicación, por una acción o incluso por un suceso interior” (Lecoq, 2004, p.104).

Sea que ejecutemos una secuencia física o realicemos un trazo, nosotras optamos por dotar de sentido el movimiento para convertirlo en acción física; si el movimiento sólo es mecánico, quedará muerto; es por esto que le conferimos una necesidad interna, que se revela sobre la intención. El movimiento en sí, puede ser el mismo pero la forma en cómo se ejecuta es la que hará el cambio y nos proveerá de sentido, “Sea cual sea el gesto que ejecute, el actor se inscribe en una relación con el espacio que le rodea y origina en sí mismo un estado

emocional concreto. El espacio exterior se refleja en el espacio interior” (Lecoq, 2004, p. 104).

Lecoq nos habla sobre que el movimiento exterior no puede darse aislado al movimiento interno, trabajan en un conjunto, es un mismo lenguaje, es una simbiosis en acción, que reconoce las leyes del movimiento humano.

El *mimo en acción* nos ayuda a analizar desde un punto técnico el movimiento; “Es la base para analizar las acciones físicas del hombre. Consiste en reproducir una acción física con la mayor exactitud posible, sin transposición, mimando el objeto, el obstáculo, la resistencia”. (Lecoq, 2004, p. 120)

Dentro del análisis de los movimientos se destacan las siguientes leyes generales:

Leyes del movimiento:

- 1.- No hay acción sin reacción
- 2.- El movimiento es continuo, avanza sin cesar
- 3.- El movimiento proviene siempre de un desequilibrio a la búsqueda del equilibrio.
- 4.- El equilibrio mismo está en movimiento.
- 5.- No hay movimiento sin punto fijo
- 6.- El movimiento pone en evidencia el punto fijo.
- 7.- El punto fijo también está

en movimiento

(Lecoq, 2004, p 135).

Nos veremos apoyados a partir de estas leyes de movimiento para proponer una actoralidad más depurada, limpia y consciente, así como para la

mejor comprensión de la construcción de nuestros personajes, ante las dinámicas de la obra.

Bajo estas leyes de movimiento, utilizaremos conceptos específicos, por ejemplo, al hablar de acción, tomamos el concepto de Patrice Pavis, quien afirma respecto a la acción:

Serie de acontecimientos escénicos producidos esencialmente en función del comportamiento de los personajes, concretamente, el conjunto de los “procesos” de transformaciones visibles en el escenario y al nivel de los personajes, aquello que caracteriza sus modificaciones psicológicas o morales. (Pavis, 1987, p.19)

Otro concepto que tomaremos de la pedagogía de Lecoq será el del punto fijo.

Si todo el mundo se mueve al mismo tiempo sobre un escenario, el movimiento desaparece, falta de un punto fijo. Aquello se convierte en incomprensible e ilegible. Es importante que el propio actor pueda situarse con respecto al otro, en una clara relación de escucha y respuesta. (Lecoq, 2004, p.136)

Este concepto lo utilizaremos frecuentemente, ya que la dinámica de la obra, proyecta dos perspectivas diferentes dentro de una misma situación. Las actrices siempre se encuentran en escena, por lo tanto, la acción del movimiento siempre se sostiene en equilibrio para poner en evidencia la acción primaria de cada momento, y no solo de manera actoral, sino mecánico, a través del juego de titiritero que tiene que aplicarse para darle vida a los personajes que van interviniendo a lo largo de la obra.

En cuanto al texto, lo reconocemos como el génesis de la puesta en escena, desde él se conciben las reglas a aplicar en el juego actoral, para lo que optamos por apuntar hacia el cuerpo de las palabras que desarrolla Lecoq. El cual desarrolla lo siguiente:

Abordamos las palabras por medio de los verbos, portadores de la acción, y por los nombres que representan a las cosas mencionadas. Considerando las palabras como un organismo vivo, buscamos el *cuerpo de las palabras*. Para ello

hay que escoger aquellas que ofrecen una verdadera dinámica corporal. (Lecoq, 2004, p.79)

Para encontrar una dinámica corporal, dentro del texto, fue importante notar en donde estaba su base esencial a través de la palabra. Las palabras elegidas para la dinámica corporal son de gran utilidad para nuestra exploración, al formar una integralidad sobre la puesta en escena ya que al enfrentarnos con un texto donde todo el tiempo se está narrando las situaciones, se convierten en un punto clave de partida para generar movimiento.

1.1.1 Método de las transferencias

Consiste en apoyarse en las dinámicas de la naturaleza, de los gestos de acción, de los animales, de las materias, para servirse de ellos con fines expresivos y así interpretar mejor la naturaleza humana. El objetivo es alcanzar un nivel de transposición teatral, fuera de la actuación realista. (Lecoq, 2004, p.72)

Utilizamos este método principalmente en apoyo del personaje de Toto, ejecutado por una marioneta, ya que, por él mismo, en ficción juega el papel de un perro, dotado de toda esa naturaleza y es oportuno recolectar información como animadora para poder hacer una transferencia, como su nombre lo indica, al títere, pasando primero por la asimilación en el cuerpo de la actriz, para ejecutarlo y ser consciente de los elementos que deben jugar en el títere.

Existen dos enfoques: El primero consiste en humanizar un elemento o animal, darle un comportamiento, hacerle tomar la palabra, ponerla en relación con los otros. El segundo, consiste en invertir el fenómeno. Se parte del personaje humano que deja aparecer progresivamente en ciertos momentos de la actuación los elementos o los animales que, en el fondo, lo constituyen, (Lecoq, 2004, p.72)

Así pues, el método de las transferencias se ha convertido en uno de nuestros mayores aliados para interpretar gestos no realistas, gestos expresivos para dar vida a los personajes escenificados por objetos y también para jugar con la dualidad y la simbiosis de técnicas.

También encontrar el lenguaje simbólico de las manos creando diálogos improvisados entre la izquierda y la derecha, o entre las dos manos de A y las dos manos de B. En los diálogos de movimiento no debe pensarse en «las palabras» que dirían esas manos sino en la transmisión de intenciones; de ahí que hablemos de lenguaje simbólico como lenguaje propicio del cuerpo, sin verbalización. (Shinca Marta, 2010, p. 31)

De manera que dicho lenguaje simbólico recrea estados internos y externos, donde no tenemos que ilustrar las palabras que dice un objeto/personaje o una parte del cuerpo; como es el caso de la marioneta Toto, sus estados emotivos son manifestados a través de sus acciones físicas; no se ilustra el abrir y cerrar la boca como si estuviese hablando.

1.1.2 El Análisis de los Movimientos de la naturaleza: elementos, materia y animales.

“El análisis de las dinámicas de la naturaleza: los elementos, las materias y los animales, es realizado paralelamente con las identificaciones”. (Lecoq, 2003, p.126). A lo que se refiere, que el detonante de creación que usamos para nuestros personajes será el jugar a identificarse con los movimientos y formas que ofrece la naturaleza.

Primeramente, estableceremos los cuatro *elementos* de la Naturaleza: agua, fuego, aire y tierra, a través de la mirada de Jacques Lecoq.

AGUA: Resistencia en movimiento contra la que hay que luchar para poder reconocerla. Solo a partir de la pelvis esa sensación global puede transmitirse al conjunto del cuerpo.

FUEGO: Nace del interior. Su origen está en la respiración y el diafragma. Dos movimientos se distinguen en el fuego: por una parte, la combustión, por otra la llama. Comenzamos por la combustión, al nivel del diafragma, para descubrir progresivamente los ritmos de fuego y constatar rápidamente, que la justificación dramática se encuentra en la cólera.

AIRE: Se descubre a través de vuelo, experimentamos la posibilidad de tomar apoyo sobre el aire, que no es un vacío, sino un elemento de sostén. Demanda la implicación de todo el cuerpo.

TIERRA: Trabajamos la tierra como arcilla moldeadora que podemos amasar, alisar y estirar. Aquí la sensación parte de las manos y de la manipulación, para irse extendiendo a todo el cuerpo.

(Lecoq, 2003, p.126)

Teniendo claro cómo se comporta cada elemento, se experimentará, hasta elegir uno que acompañe las características del personaje, y se volverá un detonante para el movimiento del personaje.

El siguiente análisis de las dinámicas de la naturaleza que se exploró, fue sobre sus cualidades a través de la *materia*. Que es importante remarcar, ya que nosotras exploramos desde la manipulación del títere y desde la fisicalidad¹ del cuerpo. Así que las cualidades que tienen los elementos y títeres que manejamos, nos confieren propiedades en distintos matices, texturas, velocidades, ritmos y fuerzas que complejizan los rasgos de los personajes. Al entender cómo es que las materias por su misma naturaleza nos pueden ayudar a complejizar el movimiento del ser animado, más rico se volverá apreciarlo en la ficción.

Las materias tienen como característica principal la de ser pasivas y manifestarse sólo a través de sus reacciones. Sus movimientos sólo pueden ser analizados cuando son agredidas. Hay que arrojar, estrujar, amasar, desgarrar, romper una materia para poder observar su reacción. (Lecoq, 2003, p.127)

Es interesante cómo a un objeto o a un cuerpo se le pueden atribuir diversas características y contrastes. Este método nos da la pauta para ampliar los alcances y formas de movimiento, ya que en el cómo radica la diferencia o la particularidad que le podemos conferir a nuestro personaje.

¹ Forma en que el cuerpo es utilizado, dependiendo sus cualidades y propiedades específicas.

Lecoq también nos habla sobre el análisis de movimiento en los animales, y cómo utilizarlo en beneficio de nuestra construcción, “El análisis del movimiento de los *animales*, nos conduce más directamente al cuerpo del hombre, al servicio de la creación del personaje. Los animales en general se asemejan a nosotros, con su cuerpo, sus patas y su cabeza”. (2003, p.133)

Para conocer el funcionamiento del cuerpo animal, Lecoq sugiere que es importante resolver algunos cuestionamientos sobre el animal que se quiere explorar. Por ejemplo, indagar sobre su forma de andar, ¿cómo es que camina?, ¿con qué lo hace?, ¿qué lo sostiene?, se indaga sobre la anatomía corporal del animal para saber con exactitud cómo es que funcionan sus puntos de apoyo.

De esta manera también se puede analizar parte de sus actitudes y reacciones ante el mundo que lo rodea. Solo con ver el lenguaje de un perro podemos saber si está en defensa cuando se eriza ante algo que desconoce o relajado cuando se acuesta boca arriba y tiene expuestos sus órganos vitales para que su dueño le rasque la panza.

Poner en práctica continua estos tres métodos nos hizo más perceptivas al momento de la acción, ya que son elementos que encontramos en nuestra cotidianidad y podemos relacionarnos de manera directa, al utilizar nuestros sentidos, por ejemplo, la sensibilización del tacto juega una parte importante en esta dinámica, ya que a través de esta podemos sentir y contagiarnos de sensaciones más profundas. Se trata de crear un referente a partir de manipular distintas materias y elementos con cualidades diversas como texturas, temperaturas, pesos y tocarlas, estrujarlas, manipularlas de todas las maneras posibles para observar su comportamiento.

1.2 Etienne Decroux

Profundizando en la investigación acerca del movimiento a lo largo de nuestra investigación, nos topamos con otra perspectiva acerca del mismo, encontrándonos con la técnica del mimo corporal y su entrenamiento.

Con esta indagación buscamos una expresión corporal que nos permita encontrar, mediante el estudio y profundización el empleo de instrumento-cuerpo, un lenguaje corporal propio. Observar a través de la abstracción que propone Decroux, un lenguaje corporal puro, sin códigos meramente preconcebidos, un modo de comunicación que encuentra su propia semántica directa más allá de las expresiones conceptualizadas.

1.2.1 El mimo corporal: un arte no-naturalista

Etienne Decroux, (1898-1991) actor de teatro y mimo francés, artista escénico dentro de la Escuela del Vieux-Colombier de Jacques Copeau, es reconocido por ser el creador del mimo corporal dramático.

El *mimo*, es considerado como el arte del movimiento corporal. Para su formación, Decroux, partió de los ejercicios de expresión corporal de Copeau, aplicando distintos principios fundamentales sobre la articulación corporal, la interpretación, el ritmo y los contrapesos, para poder lograr así, una dramaturgia corporal y lograr explorar el cuerpo del actor como materia creativa.

Propone un arte en que distinguimos dos características definitorias. “Por un lado, niega la representación escénica abstracta en las formas y en los contenidos. Y, por otro lado, establece una jerarquía en los órganos del cuerpo que privilegia la articulación del tronco respecto al resto de los órganos.” (Ruiz, 2008, p.243)

Decroux, creó formas de expresión más plásticas a las que denominó “mimo corporal”. Basando su entrenamiento físico en un concepto que los bailarines llamaban “aislamientos”, en donde partes del cuerpo se mueven en una secuencia preestablecida, y en parte en la física de compensación requerida para mantener el equilibrio del cuerpo con su centro de gravedad inclinado. “El maestro francés buscaba que el movimiento fuese una metáfora visual de aquello que no se ve. Al respecto una de las ideas que Decroux trabajó constantemente fue la materialización de la dinámica del pensamiento humano. (Ruiz, 2008, p.244)

1.2.2 Entrenamiento básico del Mimo Corporal

El mimo corporal es más el cómo, la manera en la que el cuerpo articula un determinado tema, más que el contenido del tema la que revela aquello que se quiere hacer como mensaje. (Ruiz, 2008, p.256) La mima es, según Decroux, representación del pensamiento a través del movimiento del cuerpo. La mima es la manera de hacer y el mimo imita la manera con la manera.

El cuerpo adquiere una jerarquía propia, el tronco es constituido por: cabeza, cuello, pecho, cintura y pelvis, mientras que el resto de las partes del cuerpo: hombros, brazos, manos, piernas, pies y rostro, están condicionadas la parte centralista que es el tronco, el cual actuará como el eje y la esencia de la expresión del cuerpo y planteará el estilo no-naturalista característico del mimo.

En la poética de Decroux, solamente el tronco es capaz de articular la idea trágica y heroica que deseaba hacer llegar a través de su mimo corporal. Esto se debe fundamentalmente a dos características específicas del tronco:

- 1) Es la parte donde reside la mayor parte del peso del cuerpo y cuyo desplazamiento requiere mayor esfuerzo.
- 2) Su desplazamiento sitúa al cuerpo en desequilibrio y en situación de peligro real.

La movilidad del tronco, por lo tanto, permite trabajar de forma real dentro del juego escénico sobre dos elementos fundamentales que subyacen en la construcción dramática. La fatiga y el riesgo corporal.” (Ruiz, 2008, p.244)

Dentro del entrenamiento básico del mimo corporal el actor debe ser capaz de generar movimientos aislados con cada parte del tronco, mientras que las demás partes del cuerpo se deben quedar inmóviles. A continuación, los movimientos básicos:

Inclinación lateral: Desde una mirada frontal del cuerpo, inclinación que se da sobre el plano lateral. Pueden ser inclinaciones de izquierda a derecha.

Inclinación en profundidad: Desde una mirada frontal del cuerpo, inclinación sobre el plano sagital. Pueden ser inclinaciones hacia adelante o hacia atrás.

Rotación: Rotación sobre el eje vertical del cuerpo. Se puede rotar hacia la izquierda y la derecha. Generalmente en un octavo del círculo.

Traslación: Implica la inclinación del cuerpo que está debajo de la parte que se traslada. Si, por ejemplo, la cabeza se traslada hacia la derecha, el cuello se inclina en esa dirección mientras la cabeza permanece vertical. (Decroux, 2000, p. 155. Citado en Ruiz, 2018, p. 246)



Figura 1: Movimientos de cabeza

Cada uno de estos movimientos, aplicados al resto de las partes del cuerpo, generan dimensión y diseños que hacen que el trabajo del actor sea más interesante.

Uno de los elementos más importantes en la técnica del mimo corporal es el *contrapeso*, que es la compensación muscular que permite al cuerpo reencontrar su equilibrio cuando los miembros se desplazan. Ejecutado voluntariamente, esto confiere al gesto que se mueve en el nivel imaginario una fuerte presencia evocativa. (Ruiz, 2008, p.251).

Este elemento principalmente, lo encontramos en el comportamiento cotidiano de forma involuntaria, así que justamente el trabajo es hacerlo consciente.

El objetivo del mimo corporal es introducir el drama dentro del cuerpo. Este, debe aplicar al movimiento físico esos principios y valores de la vida que están en

el corazón y en el alma del drama: pausa, vacilación, peso, resistencia, sorpresa y emoción. El mimo corporal dramático quiere representar lo invisible, las emociones, tendencias, dudas, pensamientos.

Decroux considera la actitud más importante que el gesto o el movimiento y define a este último como una sucesión de actitudes. Decroux decapita al actor cubriendo su rostro, lo que le obliga a pasar de una expresión de rostro y manos (cara-máscara) a otra expresión global del cuerpo (cuerpo-máscara).

1.3 Vsévolod Meyerhold y Eugenio Barba

Vsévolod Meyerhold, actor, director y teórico teatral nació el 28 de enero de 1874 y falleció el 2 de febrero de 1940; fue discípulo y actor de Stanislavski pero la visión sobre su forma de hacer teatro lo llevó a retirarse de la compañía de Stanislavski y formar su propia pedagogía. Considerado como revolucionario e innovador, propuso el estudio de la biomecánica como principio creativo de la interpretación escénica.

Para Vsevolod Meyerhold el movimiento es explicado desde la praxis de la biomecánica, la cual, según Barba, “Bio significa vida, mecánica es la rama de la física que estudia el equilibrio y el movimiento de un cuerpo, por lo tanto, biomecánica significa leyes del cuerpo en vida” (1990, p.1699).

“La ley fundamental de la biomecánica es muy simple: el cuerpo entero participa en cada uno de nuestros más pequeños movimientos.” (Meyerhold, 1986, p. 111). Se hace hincapié en lograr con estos principios una actoralidad basada en integrar la reacción a cada parte del bios² escénico, esto consiste en que todo el cuerpo está involucrado y generando energía hasta en el momento de relativo reposo, a fin de no presentar cuerpos vacíos y abandonados en nuestra puesta en escena, “La característica principal de la biomecánica es una codificación

² Unidad o entidad viva que anuncia la noción del cuerpo.

específica en el uso del cuerpo que determina un juego actoral enraizado a lo teatral” (Ruiz, 2008, p.123).

En el desarrollo de esta codificación, el actor realiza una serie de movimientos que obedecen a un diseño preciso. Se apoya de una partitura física donde organiza la secuencias o frases de movimiento; sin embargo, por muy específica que la partitura de movimientos se encuentre, se debe llegar al momento de la improvisación, donde el actor es capaz de jugar, improvisar y llenar de vida la interpretación. En este sentido la mecánica se transforma en *biomecánica*.

Se destaca nuestra relación con el trabajo de Meyerhold con fin de apoyar la conciencia usada sobre la fuerza muscular y el control sobre las posturas alteradas por el equilibrio.

En Meyerhold la marcha refleja la preocupación por la forma y el diseño geométrico del movimiento, creando trayectorias para recorrer la escena con un estilo particular, mecánico y controlado en términos del traslado del peso y vivo y activo en relación con el comportamiento real del actor (Sierra, 2014, p.154).

Tomamos elementos de este andar distintivo con la finalidad de responder a trazos geoméricamente marcados y así evocar con mayor facilidad una ruta sobre las calles de una ciudad, y en un espacio delimitado manejar el control del movimiento sobre una trayectoria de líneas rectas en diversos sentidos.

Nos apoyaremos de los siguientes conceptos como punto clave para conocer el ritmo de las acciones del actor biomecánico. Para Meyerhold la acción está compuesta por tres fases o ciclos llamados: *otkaz*, *posyl* y *tormos*.

OTKAZ: es un principio de la biomecánica, donde cada acción que realiza un actor debe estar antecedida por un movimiento en la dirección contraria; es el ante-impulso que prepara al ejecutante para realizar una determinada acción: inclinarse para brincar, girar hacia la derecha para ir hacia la izquierda,

desplazarse hacia atrás para ir hacia delante, etcétera. Barba utiliza este concepto de Meyerhold para referirse a la ley de oposición; el actor ocupa en este caso una técnica *extra-cotidiana* estilizada, donde se hace visible la complejidad del diseño.

POSYL: la acción propiamente dicha. Para poder finalizar de manera controlada la acción, el impulso se ralentiza tormos o freno. Puede protagonizar el siguiente movimiento y convertirse en un nuevo otkaz; o desembocar en el denominado stoika.

STOIKA: el movimiento se fija, queda esculpido. Pero es una parada dinámica, inmovilidad sostenida, viva, de donde surgirá un nuevo otkaz.

La antropología teatral de Eugenio Barba se nutrió de Meyerhold, según lo muestran las siguientes equivalencias conceptuales:

- Equilibrio y desequilibrio = biomecánica.
- Ley de oposiciones = otkas.
- *Sat (impulso, energía que danza) = posyl.*
- Ley de la omisión = tormos y stoika.
- Técnica cotidiana = convención consciente.
- Técnica *extra-cotidiana* aculturada = biomecánica.
- Principios de equivalencia = *études* y grotesco.
- Principios que retornan = *Kabuki, Nô*, ópera de Pekín (oriente), + gimnasia, *ballet, Commedia dell'Arte*, circo (occidente).
- Pre-expresividad = biomecánica.
- Antropología teatral = escenología. (Velásquez, 2019)

El ciclo (otkaz-posyl-stoika) no solo apoya al actor biomecánico a conocer la dinámica de su cuerpo, sino que además complejiza el nivel de su dramaturgia actoral al mantener activo su estado psicofísico.

El actor biomecánico, debe dominar cada ciclo de la acción para esculpir cada movimiento, con claridad y limpieza. Este dominio no debe verse reflejado en

el automatismo, más bien en una conciencia *extra-cotidiana*, desarrollada para acompañar de sentido a la acción.

Los études de la biomecánica son ejercicios diseñados como una rutina psicofísica que conllevan un diseño muy preciso.

Eugenio Barba, nacido en Brindisi, Italia 29 de octubre de 1936; es un teórico, director e investigador teatral, creador del concepto de antropología teatral con los autores Nicola Savarese y Ferdinando Taviani. Fundador del Odin Teatret, Dinamarca, 1964; siendo esta agrupación la sede del ISTA, International School of Theatre Anthropology, escuela fundada también por Barba en 1979. Entre sus grandes aportaciones a la investigación teatral, destaca el estudio sobre la antropología teatral, como él mismo la nombra, donde se dan a conocer los fundamentos y técnicas para el comportamiento escénico del actor.

Dentro del campo de estudio de la antropología teatral barbiana, emplearemos algunos de sus distintivos conceptos técnicos para apoyar esta investigación y potenciar nuestra ejecución actoral en la puesta en escena consecuente. Por lo tanto, se trabajarán los siguientes principios:

Extra-cotidianidad

La técnica *extra-cotidiana* del actor, o sea su presencia física, tiene origen en una alteración del equilibrio y de las posturas, el juego de tensiones contrapuestas que dilatan la dinámica del cuerpo” (Barba, 1990, p. 91).

Asimismo, es el cuerpo del actor como materia, que está compuesto por la capacidad transformadora (energía), gracias a las tensiones en oposición; esta capacidad que habita en el cuerpo puede debilitarse o agrandarse, dependiendo la dinámica que produzca el trabajo corporal, por ello el entrenamiento para la activación de estas fuerzas requiere una alteración de los sentidos y movimientos del cuerpo.

La energía en el tiempo se manifiesta a través de una inmovilidad recorrida y cargada por la máxima tensión: es una calidad especial de energía que no está determinada por un exceso de vitalidad, ni por el empleo de movimientos que desplacen al cuerpo. (Barba, 1990, p.99)

Estos principios son imprescindibles para el desarrollo óptimo del tipo de actoralidad que deseamos ejecutar, estos se ponen a prueba por medio de un entrenamiento continuo, exploraciones y como preparación actoral para activar, y calentar el cuerpo en su totalidad y así manifestar un cuerpo *pre-expresivo* con la energía *extra-cotidiana* necesaria para ensayos y futuras funciones que logre captar toda la atención de nuestro espectador.

Las técnicas *extra-cotidianas* apuntan a la manifestación de una calidad de la energía que vuelve *pre-expresivo* al actor-bailarín, es decir le confiere una presencia antes de que comience a expresar algo. Un principio que se aplica para alcanzar esta calidad de energía es la alteración del equilibrio y la consiguiente adaptación de la espina dorsal. (Barba, 1990, p. 306)

“El nivel *pre-expresivo* así concebido es entonces un nivel operativo: no un nivel que pudo ser separado de la expresión, sino una categoría pragmática, una praxis que durante el proceso pretende potenciar el *bios* escénico del actor” (Barba, 1990, p. 306). La *pre-expresividad* es el campo de estudio de la antropología teatral de Barba y postula que este nivel es el resultado de mantener viva la energía en su ser escénico, y en cómo manejar la presencia del actor para captar totalmente la atención del espectador; y para lograrlo se requiere de un entrenamiento constante a base de ejercicios y disciplinas del teatro Oriental.

El tono muscular por el cual se puede observar un cuerpo *pre-expresivo* está directamente relacionado con la postura de la espina dorsal, y es así como las posturas teatrales codificadas, están siempre sujetas a esta base fuerte que es la espina dorsal.

Si se abandona la columna vertebral, es poco probable que el actor pueda llegar a vislumbrarse en la *pre-expresividad*, como apunta Barba, se considera como la médula de donde nace el movimiento y se transforma para dar lugar a las tensiones en contraposición y dilatar el cuerpo.

Cuando se estimula la ductilidad de la columna vertebral por medio del movimiento, el nervio vago³ se activa y provoca la excitación de los órganos esenciales del cuerpo ya que deambula entre ellos, y es la vía de comunicación entre los sensores del cuerpo. Es por esto que modifica el estado corporal, envía señales de tensión o relajación, adecuando la energía y está fuertemente ligado a las reacciones emotivas y sensoriales por su relación directa con el sistema nervioso.

Se pretende entonces llegar y sostener este nivel *pre-expresivo*, donde el cuerpo se expande energéticamente y proyecta un ser con mayor potencia, presencia y fuerza en el escenario. Le damos gran importancia a los motores que producen movimiento *pre-expresivo*, ya que así lo requiere nuestra obra por tener como detonante principal el movimiento.

Dilatación

El cuerpo dilatado es un cuerpo cálido, pero no en un sentido sentimental o emotivo. Los sentimientos y emociones son siempre una consecuencia, tanto para el espectador como para el actor, es un cuerpo al rojo vivo, en el sentido científico del término: las partículas que componen el comportamiento cotidiano han sido excitadas y producen más energía e incrementan la emoción, se alejan, se atraen, se oponen con más fuerza, más velocidad, en un espacio más amplio, más reducido. (Barba, 1990, p. 54)

³ "El nervio vago, el más largo de todos los nervios craneales, es el encargado de controlar el sistema nervioso parasimpático y supervisa, por así decirlo, un enorme rango de funciones cruciales para la salud, comunicando impulsos sensoriales y motores a cada uno de los órganos de nuestro cuerpo" (Navaz, 2019).

Se habla también de dilatación cuando nos expresamos sobre energía en el tiempo y energía en el espacio.

El actor puede permanecer inmóvil pero no significa que no esté accionando, la inmovilidad puede transformarse en una acción a partir de la dilatación y esto se consigue no por el auge de movimiento y/o desplazamiento, sino las fuerzas trabajando desde otro estado dentro del cuerpo, o, en otras palabras, a través de las fuerzas en oposición de los músculos del cuerpo; a este nivel de energía según Barba también se le llama *tamè*.

Un cuerpo dilatado solo existe en una mente dilatada; el entrenamiento óptimo no se limita a un nivel corporal, también se entrena la mente, porque esta también se lesiona y se bloquea el flujo de pensamiento. El trabajo se puede desarrollar sobre las energías en el actor, más que el trabajo directo con el cuerpo o su voz.

En este conjunto integral de mente y cuerpo dilatados se percibe la expansión, se agranda la energía y en consecuencia el público puede apreciar un cuerpo con mayor presencia.

Esta fuerza del actor la llamamos a menudo “presencia”, pero no es algo que está, que se encuentra delante de nosotros. Es una mutación incesante, crecimiento que tiene lugar antes nuestros ojos. Es un cuerpo-en-vida. El flujo de las energías que caracteriza nuestro comportamiento cotidiano ha sido desviado. Las tensiones que rigen a escondidas nuestro modo normal de estar presentes físicamente aparecen en el actor, se hacen visibles, imprevistas. (Barba, 1990, p.54)

El concepto de dilatación estará inmerso durante toda la obra, y sobre todo en las escenas en las cuales, por las dinámicas del espacio no se requiera movimiento desplazado, sino un cuerpo vivo, en situación, alerta y que sostenga la energía como si estuviese yendo más allá, mientras se está inmóvil, y del mismo modo el mundo interno siga en movimiento. “En una situación de representación

organizada, la presencia física y mental del actor se modela según principios diferentes de aquellos de la vida cotidiana. La utilización *extra-cotidiana* del cuerpo-mente es aquello que se llama *técnica*” (Barba, 2005, p. 25).

Aplicaremos las técnicas de lo llamado *extra-cotidiano* que modificarán nuestro ser ordinario, para emerger a un cuerpo preparado y apto para la situación en representación; en palabras de Barba un cuerpo *pre-expresivo*.

Nos apoyaremos también de las siguientes líneas de acción para mejorar la funcionalidad de movimientos en nuestras acciones:

Alteración del equilibrio: El cambio del centro de gravedad y del equilibrio normal del actor provoca que el peso se transforme en energía.

Oposición: Corresponde al juego de asociación entre impulsos y *contra-impulsos*, definido por Barba como *sats*, a partir de la oposición de las tensiones de las diferentes partes del cuerpo, que denomina, a su vez, como *danza de las oposiciones*.

Incoherencia coherente: Este principio se basa en el uso o gasto excesivo de energía en situación de representación.

Simplificación u omisión: Dicho principio propone la eliminación u omisión de algunos elementos para dar relevancia a otros más significativos en la secuencia de acciones del actor.

Equivalencia: La equivalencia como principio supone una recreación, por analogía, de una situación de la realidad. En consecuencia, recrear es rehacer mediante la acción. (Barba; Savarese, 2009, citado por Sastre, 2019)

Todo diseño de acciones dice el principio áureo, debe ser subdivisible (para el actor, no a los ojos del espectador) en subconjuntos más pequeños. Éstos no deben ser simples trozos (si una acción está hecha a trozos es, literalmente, destrozada). Cada subconjunto es también un diseño de movimientos, con su

inicio, su culminación y su final. El inicio y el final tienen que ser precisos y fundirse mediante saltos de energía en una partitura que se experimenta como un desarrollo orgánico. (Barba, 2009, p. 174)

Lo expuesto anteriormente apoya la organización expresiva y creativa a partir de una metodología concreta del actor, la concientización y control de la adaptación sobre los ritmos, fuerzas y energías que van transitando por el cuerpo a través de diferentes situaciones. Esto nos ayuda de gran manera para reconocer la tonalidad requerida dependiendo de la trayectoria dramática del personaje que estamos abordando.

La *partitura* es una estructura precisa que indica una coherencia orgánica por parte del actor que la ejecuta. Pero dicha precisión externa necesita de una organicidad o coherencia interna para que se pueda hablar de acción real y se pueda crear un efecto de realidad sobre la escena. Detrás de la coherencia de la acción externa hay una organización igualmente coherente denominada *subpartitura* y constituida por “imágenes detalladas o reglas técnicas, por relatos y preguntas a sí mismo o ritmos, por modelos dinámicos o situaciones vividas o hipotéticas” (Barba, 2005, citado por Sastre, 2019)

Entendemos por partitura una serie ordenada y organizada de acciones pertenecientes al personaje, donde se crea una composición de diversos lenguajes en función de la situación ficcional.

De ahí que tomaremos la partitura como punto clave de creación de nuestra obra, donde se pretende enlazar las acciones con secuencias físicas propias de nuestros personajes y tejiéndolas simultáneamente con la manipulación de marionetas y objetos, revelando organicidad, precisión y coherencia, a fin de crear el gesto revelador del mundo interno y del carácter de nuestros personajes, de modo que sea legible y comprendido por el espectador.

1.4 Autores y conceptos aplicados al arte del títere.

El títere contiene todo un universo..., interpreta el universo entero al que pertenece..., representa todo el universo de trapo y de madera que simboliza. Con los títeres estamos a la vez en el universo de los muertos y en el universo de los vivos, eso es lo que resulta emocionante. Michael Chaillou

Para este punto de la investigación, es importante hacer un apartado hablando sobre el movimiento en el arte del títere, y conceptos que utilizaremos a lo largo de las exploraciones para la creación de nuestros personajes.

Primeramente, no hay que olvidar que el títere es un objeto material, que por sí solo no está dotado de vida, hasta que por parte de una convención e imaginación le damos vida, porque le otorgamos un significado, por lo que Carlos Converso afirma lo siguiente:

El títere es una imagen plástica capaz de actuar y representar donde se distingue la imagen plástica, es decir, un objeto creado o tratado artísticamente ex profeso para la escena; y por otra, capaz de actuar y representar, términos expresados aquí en su más explícita significación teatral. (Converso, 2000, p.19)

Margareta le otorga al títere la capacidad de actuar y representar en función dramática, pues actuar es poner en acción y representar es actuar. La marioneta se encuentra siempre en paralelo con el manipulador; mientras este le proporcione vida, está la tendrá.

Existen características fundamentales para un entendimiento más amplio del títere, según Enrique Acuña son tres: estructural, funcional y dramático.

En el teatro de títeres no se puede entender el movimiento del personaje sin la corporalidad del actor, el personaje es un objeto inanimado y sólo puede existir en el momento en que el actor le concede el movimiento y lo contempla como un cuerpo vivo en un espacio escénico, dándole su respiración, su mirada, su carne, su piel y sus huesos. En el teatro de actores, paradójicamente, el actor hace creer al espectador que su cuerpo es el cuerpo del personaje.

La exigencia de una constante disociación entre el personaje (títere) y la corporalidad del actor es, un fuerte limitante en el proceso de puesta en escena con títeres. Puede llegar a confundir al actor en la interpretación del personaje, confusión que justamente nos conduce a estudiar la importancia del dominio y conocimiento de las herramientas básicas del actor aplicadas a esta forma de hacer teatro, que no es otra cosa que una forma en donde el actor hace visible el artificio y se hace ver como actor y animador de sus propios personajes. “El cuerpo del actor se sitúa entre la espontaneidad y el control absoluto, entre un cuerpo natural o espontáneo y un cuerpo “marioneta” enteramente encadenado y manipulado por un sujeto”. (Pavis, 1983, p.107)

Demostrar que el dominio y el conocimiento de dichas herramientas son básicas para el actor titiritero no es una tarea fácil, ni de especulaciones, debe ser un hecho práctico el que sustente esta hipótesis.

1.4.1. El trabajo físico del actor, aplicado al trabajo del títere y el objeto.

En este estudio, enfatizaremos sobre la constante relación del trabajo mecánico del objeto con el trabajo físico del actor. Ya que, a partir de la relación entre ambos, se creó el juego escénico y la construcción propia de nuestros personajes.

Adoptaremos el juego de transferencias a partir del análisis de las dinámicas de la naturaleza: materia, elementos y animales, sugerido por Lecoq, ya que al estar interactuando constantemente con una marioneta que figura a un perro, encontramos que la exploración puede ser más rica en contenido, puesto que puede jugar con las tres transferencias.

Continuamos con el mimo corporal y su entrenamiento como base fundamental para general movimiento expresivo, apoyándonos también de la técnica de mimesis, apoyándonos en la creación y jugar con las posibilidades expresivas.

A continuación, describiremos dos conceptos utilizados en apoyo a la creación a partir de la generación de movimiento primeramente por las actrices y transferidos a los objetos:

Técnica de disociación de Movimiento: Técnica de titiritero, Actividad voluntaria cuyo objetivo es el movimiento de grupos musculares, independiente unos de otros, realizando de una forma simultánea movimientos que no tienen el mismo objetivo dentro de una misma conducta. (Converso, 2000, p. 56)

Inmovilidad: Stanislavski nos dice que la inmovilidad física es frecuentemente el resultado de la intensidad interna, de manera que existen acciones exteriores e interiores en el trabajo del actor; y en un momento dado éste puede no realizar ninguna acción externa, pero interiormente le están sucediendo cambios, acciones internas que van a perfilar y matizar las acciones exteriores siguientes. (Converso, 2000, p. 61)

Nos apoyaremos de estos elementos que son parte fundamental de la mecánica corporal que aplicaremos a la construcción de los personajes.

II. COMPONENTES PARA LA CREACIÓN DE *TOTO Y NATA*

2.1 Autores de la obra.

Alejandro Ricaño. (Xalapa, 1983) Dramaturgo, director y guionista. Egresado de la Facultad de Teatro de la Universidad Veracruzana. Obtuvo el premio Nacional de dramaturgia Víctor Hugo Rascón Banda en 2011 por *Fractales*, el Premio Nacional Mexicali de Dramaturgia INBA en 2011 por *El amor de las luciérnagas* y el Premio Nacional de Dramaturgia Emilio Carballido en 2008 por *Mas pequeños que el Guggenheim*. Su trabajo se ha presentado en Nueva York, Los Ángeles, Miami, Madrid, Cádiz, Liege, Bogotá, Manizales, Lima, Caracas, Buenos Aires, entre otros. Actualmente es director de la compañía Los Guggenheim.

Sara Pinet. (Ciudad de México, 1985). Actriz y dramaturga egresada del Centro Universitario de Teatro de la UNAM. En 2014 creo la compañía teatral Gorditos Inc., al lado de Hamlet Ramírez, Álvaro Zúñiga y Miguel Romero. Como dramaturga es autora de *Nunca se es demasiado valiente*, en colaboración de Raúl Villegas, Luis Eduardo Yee y Hamlet Ramírez, así como de *Lo que Queda de Nosotros*, la cual escribió al lado de Alejandro Ricaño.

2.2 Síntesis de la obra *Lo que Queda de Nosotros*.

Escrita en el año 2014 por los artistas mexicanos *Alejandro Ricaño* y *Sara Pinet*, en forma de *narranturgia*,⁴ *Lo que queda de nosotros* es una obra que sumerge en el universo de *Nata*, una adolescente solitaria que recientemente ha quedado huérfana y, Toto su perro.

Nos narra la historia en paralelo por lo que tiene que vivir cada uno de estos personajes tras su separación, por un lado, *Nata*, nos lleva a través de las etapas del duelo por la muerte de sus padres, la negación a volver a crear vínculos, el abandono de un amigo, hasta el reencuentro y el proceso de sanación.

Por otro lado, nos hacen entrar en la mente de *Toto*, en el cual nos enseña el lado de los perros, donde a pesar de lo difícil de la situación, perdonan y son incapaces de guardar rencor y aman sobre todas las cosas.

Esta historia nos recuerda que somos frágiles y que nos rompemos, pero que siempre contaremos con alguien que se queda con nosotros, y nos enseña a continuar a pesar de lo que queda de nosotros.

⁴ Estilo narrativo, acuñado por José Sanchis Sinesterra, en la que el narrador es un personaje que está directamente implicado en las acciones de la historia, modificando el discurso en tiempo y espacio. En esta práctica literaria, el personaje narrador es capaz de cambiar de receptor por ejemplo dirigirse a otro personaje dentro de la ficción y de inmediato cambiar hacia el público sin romper la cuarta pared, dando la sensación de tener un dialogo interno.

Los temas a los que nos invita a reflexionar son: la vulnerabilidad, el amor, la muerte, la responsabilidad, el duelo, el abandono, la sanación y el perdón. Desde nuestra posición, gracias a las marionetas, los objetos y el tono lúdico con el que representamos esta puesta en escena, es posible conectar empatizar con todo tipo de público, y mayormente con las jóvenes audiencias; esta audiencia recibe de manera muy empática las emociones de los personajes y sus situaciones, también se divierten a través del dinamismo de las acciones y la sustitución de personajes con objetos. Las jóvenes audiencias reciben sensorialmente una invitación a explorar su imaginación y a conectar con una esperanza en los momentos más difíciles de la vida como aprendizaje.

Cuando leímos la obra fue muy entrañable para nosotras, tanto que obtuvimos el deseo de adentrarnos en ella y representarla escénicamente. Cabe destacar que nosotras conectamos con el texto, primeramente, desde la empatía hacia los sentimientos de abandono; también desde la relación que tenemos y/o tuvimos con nuestros perritos, lo cual apoyó sensiblemente la manera de relacionarnos con cada personaje.

A partir de este momento, el texto, se dividió en núcleos, a lo que nos referimos como la serie de acciones que tienen una sola unidad temática, de las cuales nos ayudan a construir la obra, a partir de su accionar dentro de la obra, los ocupamos para mejor organización de la acción dramática, dando como resultado 10 núcleos, a los cuales les pusimos título y desarrollamos diferentes premisas y algunos de estos nos sirvieron como detonantes exclusivos, tanto de *Toto, Nata*, así como de la dirección de la obra.

Título por núcleo:

1. *Entre ramas secas y remolinos de polvo.*
2. *Mis vínculos, mis amores.*
3. *Perro con tres patas busca casa.*
4. *Un mal presentimiento.*

5. *Lo que perdemos.*
6. *El hoyo negro.*
7. *Accidentes o atropellados.*
8. *Quizá seamos inmortales.*
9. *Un milagro, solo uno.*
10. *Hasta que este pequeño momento termine.*

De esta manera, la construcción de la obra se basó en una serie de 5 principios propuestos por nuestro director Israel Ríos, Maestro en Artes Escénicas por la Universidad Internacional de la Rioja, 2020. Licenciado en actuación por la Escuela Nacional de Arte Teatral INBA 2007. Actualmente docente en la Licenciatura en Artes Teatrales y la Escuela de Artes Escénicas de la UAEMéx, para desarrollar la construcción de las escenas y los cuales, se utilizaron para complejizar los personajes.

1. *Extracción:* Se refiere a la selección de los elementos que van a hacer los principales detonantes para la construcción. Como, por ejemplo: palabras, ideas, imágenes, fotografías, objetos, música, etc.
2. *Percepción:* Es el proceso de exploración de los detonantes seleccionados de manera sensible, se refiere, sobre todo, a cómo van a mover al actor. Cómo es que el actor-ejecutante indaga en ellos y los asume.
3. *Principios técnicos de la mecánica del movimiento aplicado a la creación:* Se exponen los fundamentos teóricos y conceptuales, utilizados en cada una de las exploraciones.
4. *Construcción de movimiento y texto:* A partir del seguimiento de los tres puntos anteriores, se comienza a integrar el juego con el texto. Se refiere al análisis de la narraturgia.

5. *Articulación con los elementos de la puesta en escena:* Este último, se refiere a cómo es que actúa nuestro personaje, en relación con el vestuario, la escenografía, los objetos, etc.

2.3 CONSTRUCCIÓN DEL PERSONAJE TOTO

Por: *Carolina Madrid*

*El títere ha sido creado para moverse.
Solo el movimiento le da vida y solo en el carácter
de su movimiento surge lo que se denomina conducta.
Y en la conducta física del muñeco nace su carácter.
El gesto y el movimiento pueden existir sin la palabra,
pero la palabra sin el ademán es imposible
como regla general, en especial para
un papel interpretado por un títere.
Serguei Obraztsov.*

Para dar comienzo a la construcción de *Toto*, fue importante entender que no podía construirlo de una manera unilateral, porque lo ejecutaría en paralelo con una marioneta. Así que, el primer paso fue dividir el proceso de investigación y exploración en dos vertientes: una en la cual se expusiera sobre el lenguaje técnico del títere, en donde se desplieguen los encuentros más importantes de asimilación con el proceso de animación y codificación con respecto a los mecanismos, y otra, donde se hable de los encuentros personales a través de las técnicas actorales, dando así un panorama de cuáles fueron los detonantes de creación, para hacer una simbiosis de estas y así poder crear un todo orgánico.

A través de la primera lectura de la obra, intuitivamente rescaté varios puntos a considerar haciendo una sinopsis general de *Toto*, para acercarme al personaje a interpretar.

Toto es un perro, el cual es regalado cuando aún es un cachorro por la psicoanalista de *Nata*, a ella, una joven solitaria de aproximadamente catorce años, que asiste a consulta tras haber perdido a su madre y tener problemas para generar vínculos afectivos con otras personas. *Toto*, es un perro que acompaña a *Nata* en el proceso de pérdida de su madre y posteriormente también de su padre y está presente en esta ruptura familiar, aunque él no sea consciente de ello.

Toto, es el vínculo más estrecho que tiene *Nata*, al pasar la mayoría del tiempo junto a ella y por eso, llega a ser consciente de los estados de ánimo por los que pasa, en especial la tristeza, y busca acompañarla, pero aun así no comprende la situación por la que atraviesa su dueña.

La confusión latente de *Toto*, comienza el día que *Nata* llega llorando, el “hombre alto” como *Toto* nombra al padre de *Nata*, ya no pisa de nuevo la casa y no lo ve más, y ella, deja de sacarlo al parque para posteriormente emprender la marcha a un parque a donde no habían ido nunca, en donde *Nata* decide quitarle su placa de identificación y abandonarlo. A partir de ahí, *Toto* se encuentra totalmente solo y confundido, atravesando por un accidente el cual lo deja con solo tres patas. El hombre que ocasionó el accidente, lo lleva a su casa, pero al no poder mantenerlo ahí, decide regresarlo al parque y desde ese momento, *Toto* se ve forzado a vivir en la calle, cruzando por desafortunados encuentros en diferentes lugares de la ciudad, con otros personajes humanos y caninos, de los que no logra entender el porqué de sus actitudes, emprendiendo así, una constante búsqueda para poder reunirse de nuevo con *Nata*.

2.3.1 Bases técnicas para la mecánica del movimiento de *Toto*.

Tras haber rescatado puntos clave dentro de la dramaturgia, el primer paso para la construcción física y material de *Toto*, es definir que es un perro y en específico que tipo es *Toto*.

El perro es un animal mamífero y cuadrúpedo que pertenece a la especie de los cánidos. Su tamaño, forma y pelaje varían en función de la raza de perro. Se caracteriza por tener el olfato y el oído muy desarrollados. Emiten sonidos denominados ladridos. Sus funciones son muy diversas según las cualidades, tamaño y carácter de cada perro. (Sánchez, 2020)

Tras considerar la hibridación de técnicas que se proponen a lo largo de la investigación donde hay un juego de mimesis entre actriz y marioneta, para determinar que raza sería *Toto*, se estableció que la imagen física partiera de la selección de elementos físicos míos, transportados a un perro.

Desencadenando así, dos características físicas dominantes: el cabello rizado y esponjado, y altura pequeña, dando como resultado la selección de un perro de raza mediana, *Labradoodle*, raza cruzada entre un Caniche y un Labrador Retriever, el cual posee un pelaje abundante, rizado, color café claro, de aproximadamente dos años para acercarnos también a la edad mental que posee *Toto*.

Esta raza la consideramos ideal porque:

Estos perros son muy sociables y confiados con los extraños. Hipoalergénicos y destinados regularmente como de apoyo emocional, ya que se llevan bien con los humanos, los perros y otras mascotas. Caracterizados por su iniciativa con otros perros para presentarse. Estos perros de raza cruzada son muy enérgicos y necesitan una buena cantidad de espacio para explorar y correr. (Sánchez, 2020)

Así que en el tránsito doloroso por el que está pasando Nata, es un buen compañero, así mismo destaco la importancia de un perro dentro de la puesta en escena, ya que el significado espiritual de los perros se refleja en la fidelidad, inteligencia y protección. Los perros que son cachorros tienen un significado especial se dice que en general, un cachorro representa tu inocencia y tu acercamiento infantil al mundo y el deseo de arreglar a otras

personas, incluso, es un recordatorio para que nunca olvides esa parte de tu inocencia.

Toto, desde el primer encuentro con mi imaginario, no solo fue visto a través de la posibilidad de la vida escénica actoral, sino también, la vida escénica a partir de un cuerpo inanimado, en este caso, una marioneta.

Y ante esta idea y al decidir interpretar a *Toto*, entendí que él sería una extensión de mí, como es común la relación títere-titiritero, pero, por otro lado, él, se presentaría como una entidad independiente a mí y se desenvolvería a partir de sus propias leyes como títere y posibilidades de acción, así que era importante primero entender técnicamente el universo en donde se desenvolvería *Toto* y sus posibilidades expresivas, así que opte por ir del juego exterior al interior.

Margareta Nicolescu plantea un concepto que sugiere que “el títere es una imagen plástica capaz de actuar y representar... donde se distingue la imagen plástica, es decir, un objeto creado o tratado artísticamente expreso para la escena; y por otra, capaz de actuar y representar, términos expresados aquí en su más explícita significación teatral.” (Converso, 2000, p.19).

Concepto que adopto, ya que *Toto* es un ente visualmente estético y realista, fabricado con ciertas características físicas y mecánicas, muy específicas, impuestas para develar ciertos signos en el momento de estar en escena y en cuanto, que es capaz de actuar y representar, se refiere a su funcionalidad, que es, acompañada por mí, para darle vida a este perro y llevarnos a través de su universo.

Una vez comprendido el concepto, me pregunté acerca de su condición de objeto, ya que el títere crea un distanciamiento muy particular, porque no es lo mismo que el juego entre actores, “en el teatro de títeres el fenómeno es distinto, porque no solo es el actor-titiritero quien representa al personaje por medio de su

voz y los movimientos que imprime a la figura, sino que el títere es el personaje mismo.” (Converso, 2000, p.21).

Así que para acercarme más a esta condición, realicé un análisis físico de *Toto* a partir de sus distintas características de objeto, como lo son la estructura, mecanismos, material, peso, anatomía, proporciones y posteriormente me dirigí a la interacción de él con respecto a mí y el universo de ficción donde se desarrolla con respecto a estas cualidades.

A través del libro del Entrenamiento del Titiritero de Carlos Converso, Juan Enrique Acuña menciona que para establecer el juego y empezar a definir al personaje, es importante prestarle atención a sus características fundamentales, que son:

- a) *Estructuralmente*: Es decir, como objeto material.
- b) *Funcionalmente*: En cuanto a su capacidad de moverse. Esto significa que el títere es un objeto material concebido para funcionar de manera determinada, para realizar cierto tipo de movimientos y cumplir con fines específicos.
- c) *Dramáticamente*: En cuanto a su capacidad de actuar. El títere es un instrumento utilizado para ejecutar acciones dramáticas, un vehículo mediante el cual se expresan y concretan esas acciones. Desde el punto de vista dramático, el títere siempre es el personaje.
(Converso, 2000, p. 25).

Bajo estas tres características, desarrollé un análisis general con base a *Toto*.

- a) *Estructuralmente*: Es un ente corpóreo representante de un perro, posee volumen, tiene un peso considerable con respecto a su tamaño, representa un objeto real, zoomorfo, el tipo de títere es una marioneta; porque sus componentes son los hilos y la varilla, su sistema de manipulación es

indirecta, por la posición del manipulador que es por la parte superior, y conforma una marioneta suspendida.

b) *Funcionalmente*: Tiene amplias posibilidades de movimiento natural, al poseer un esqueleto estructurado, así que su movilidad se puede generar desde la columna para simular las posturas de un canino, por ejemplo: puede sentarse, acostarse y colocarse sobre sus patas traseras. Tiene la capacidad de caminar sobre sus tres puntos en las diferentes velocidades que se requiera, mover la cabeza con una capacidad de 180 grados teniendo la función de máscara y ser más expresivo con el abrir de la boca, sacar la lengua, levantar las orejas, y por último posee el movimiento de la cola, generado por un mecanismo en movimiento circular para detonar la felicidad de Toto.

c) *Dramáticamente*: Es un ser completamente expresivo y puede desarrollarse como el narrador en su versión de la historia, así como develar sus pensamientos y emociones a lo largo de la obra. Es capaz de romper la cuarta pared con el espectador y comunicarse con él, así como establecer relación con el otro en escena.

A partir de esto, Carlos Converso nos dice que todo títere, independientemente de sus características físicas, “La exigencia primordial del títere es que responda y realice la acción dramática que le pide el personaje que representa.” (2000, p. 91) Así que es la parte donde haré hincapié constantemente en esta investigación.

Estos puntos, me ayudaron a vislumbrar una perspectiva general de las características de *Toto* como títere-marioneta e imagen plástica viva, ofreciéndome un panorama más amplio de posibilidades con él, entendiendo que este juego me exigirá como actriz-animadora una postura, un desplazamiento, una voz, una mirada, una respiración, una sensibilidad, un tiempo y un movimiento,

muy específico y detallado para él, y para todo esto, se necesita un cuerpo entrenado.

Desde este momento, me vuelvo la encargada de la organización, fuerza o sutileza y claridad de todos esos movimientos, otorgados por la correcta valoración de las acciones transferidas con respecto a mi animación. Lo que hace cuestionarme ¿Qué pasa con mi posición en el juego escénico como animadora? ¿Cuáles son los tecnicismos que ahora yo debo implementar para acercarme a la animación de *Toto*?

Es a partir de estas dos interrogantes es donde comienzo con la indagación sobre el uso de mi cuerpo en escena y su desplazamiento dentro del espacio escénico. “A medida que el actor tenga claridad sobre el espacio que anima, el espacio en que se mueve y el espacio en el que el títere interpreta la acción se convertirá en un actor apropiado de su obra.” (Converso, 2000, p.27)

Una de las bases de animación es que el titiritero no debe expresar con su cuerpo, aunque es cierto que lo utiliza y en su totalidad como es mi caso, toda labor ahora, se dirige en pro de la acción del títere como personaje. El titiritero debe pasar a un segundo plano, y para que esto suceda, es importante mantener presentes varias herramientas básicas de manipulación como: *punto fijo*, *disociación e inmovilidad*, que a lo largo de toda la puesta en escena, tengo que ejecutarlos limpiamente, para que sea contundente y legible para el espectador.

Comenzando con el *punto fijo*, abordado por Lecoq, en donde explica que, si hay varios movimientos sucediendo en escena, si no son manejados concretamente, pueden llegar a ser incomprensibles e ilegibles. Es importante que el propio actor pueda situarse con respecto al otro, en una clara relación de escucha y respuesta. (2004, p.136).

En este caso, adopto este concepto con respecto a la animación y en él destacó el reto que implicó mantener el juego del punto fijo con *Toto*, ya que el punto fijo es la búsqueda constante de mantener un equilibrio en escena entre dos interactuantes. Entonces, al colocarme físicamente al lado o por detrás del personaje, mi labor como ejecutante es mantener movimientos concretos para no distraer la acción principal que este ejecutando *Toto*.

Un ejemplo claro de este fue al enfrentarme en las primeras exploraciones de movimiento, en específico con el andar de *Toto*, porque mientras la marioneta avanzaba tres o cuatro pasos, yo solo avanzaba uno, así que debía tener el máximo cuidado en la limpieza de mis movimientos para no arrebatar la atención del espectador hacia mí.



Figura 1: Punto Fijo y andar con Toto.

Dicho esto, argumento que es importante entender que el titiritero, en este caso, yo, no ve cómo el actor que está en escena, como lo está mi compañera Leslie Carrasco la mayor parte del tiempo, puesto que, por la misma animación, la mirada, el corporal e intencionalidad, están al servicio del objeto, en este caso la marioneta y por las características de esta y su suspensión, la forma de controlarla es en dirección vista hacia abajo, provocando así una nueva forma de relacionarme con el objeto, con el espacio y con mi compañera al mismo tiempo.

“El titiritero en su trabajo escénico, está, de una manera mucho más notoria que el actor, obligado, por una parte, a la interpretación, lo que supone cierto grado de identificación o empatía: y por otra parte a una observación vigilante y por lo tanto más distanciada del personaje y su tarea escénica. Este fenómeno es muy singular, el titiritero es protagonista y observador simultáneamente, lo que también podríamos considerar como un tipo de disociación.” (Converso, 2000, p.56).

Dicho esto, enlazo el siguiente concepto que es la *disociación*, fundamental en el trabajo del titiritero, porque en la propia animación, las manos y la cabeza, principalmente realizan constantemente movimientos diferentes, porque están pendientes técnicamente de mandar signos y códigos al espectador para que pueda seguir al personaje.

Es necesario practicar la actividad muscular gobernada por cada hemisferio cerebral de manera independiente. Cada una de las extremidades deben hallar una autonomía que permita ver en la animación cuerpos libres, orgánicos y autónomos. Para esto el actor debe tener un entrenamiento específico sobre las partes corporales que están en relación directa con el objeto que está siendo animado, porque son el sostén y el motor generador de movimientos inmediatos que realiza el personaje.

Para lo que me apoyé de la técnica de la segmentación de Marta Shinca, que implica “inhibir o frenar las zonas que deben permanecer inmóviles, para que solo se mueva la zona elegida. Para aislar zonas y segmentos, el análisis y realización del movimiento es minucioso. Se deben localizar los músculos que accionan los miembros implicados, es decir, los que ejecutan la acción y también localizar fundamentalmente los que fijan zonas que no deben moverse.” (Shinca, 2010, p.37).

Esta técnica me ayudó a generar movimientos específicos con respecto al lenguaje canino, para poder construir códigos legibles en donde el espectador

podiese leer el carácter de *Toto*, así mismo me sirvió en particular en mi mano izquierda, que es la que sostiene a *Toto*, para fortalecerla porque en casi todo momento *Toto* se encuentra apoyado sobre sus tres patas. Así mismo, esta técnica me sirvió para generar movimientos contundentes, por parte de ambas manos y develar el pensamiento apoyándome de las pausas.

Las *pausas* o *inmovilidad* también están cargadas de significado. “*Stanislavski* nos dice que la inmovilidad física, es frecuentemente el resultado de la intensidad interna, de manera que existen acciones exteriores e interiores en el trabajo del actor, y en un momento a dado este puede no realizar ninguna acción externa, pero interiormente le están sucediendo cambios, acciones internas que van a perfilar y matizar las acciones exteriores siguientes”. (Converso, 2000, p. 60).

En esta investigación, rescato este concepto, aunque adquiere una lectura diferente, porque el títere, aunque tiene la función de un actor, no tiene la capacidad de ser un ente vivo, por lo que esta acción interior no corre directamente en él, sino en mí como animadora, generándola, a través de la transferencia. Entonces esta técnica la ocupo principalmente en mí, para comunicarme con el espectador. Porque es cierto que el títere demuestra su vida a través del movimiento, pero es gracias a estos momentos de inmovilidad que lo llevan a revelar su mundo interno.

Después de estos puntos, cuestioné ¿cómo es que este títere devela su carácter de vivo a través del movimiento? y ¿cuáles son los sentidos que puedo evocar bajo el mismo fin?

A lo que, al indagar, me encontré con tres acciones físicas contundentes que pueden hacer la diferencia al momento de darle vida al personaje como, *la mirada, la respiración y el andar*.

La dirección de la *mirada* del personaje es fundamental para que éste, tenga una vida escénica convincente, y se pueda jugar así con la extensión de los gestos de la marioneta. Para lo que consideré como regla la siguiente afirmación:

Toda acción que realiza el títere debe ir acompañada de una mirada, es decir, el personaje está obligado a dirigir toda su vista a toda acción que hace, así como a puntos fundamentales de atención o interlocución, excepto en casos en que se quiere dar un estado o momento particular de distracción, ensimismamiento o indiferencia. De otra manera, si no se observa esta regla, el personaje aparece como desconectado o desfasado de su propia organicidad y lógica de movimiento. Son los ojos por así decirlo, los que dirigen el movimiento del cuerpo y lo arrastran a cumplir la acción. (Converso, 2000, p.113).

Este fenómeno lo aplico para los tres papeles que juego, primero para la marioneta y poder dotarlo de vida, segundamente, para mi función como animadora, porque gracias a este recurso, puedo señalar al espectador hacia dónde dirigir su atención, y tercero como actriz, tomándolo como detonante para develar que la actriz está en función alerta, porque está jugando al mismo tiempo y en paralelo con el personaje en la escena.

Algunos titiriteros sostienen que la *respiración* del títere es la expresión más clara que demuestra la vida de un personaje. “La respiración en el títere, para que se manifieste como una expresión perceptible, debe realizarse al momento que el personaje no esté ejecutando ninguna acción o desplazamiento que opaque ese movimiento, a menos que se trate de alguna acción consustancias a la respiración. Como, por ejemplo, correr respirando agitadamente.” (Converso, 2000, p.56).

La respiración en *Toto*, la mayoría del tiempo no está dissociada de la mía. Ya que su modo de comunicación en la obra es a través de su pensamiento, por lo que yo, al evocarlo a través de la voz, debo utilizar el mismo tipo de respiración,

porque existen momentos en donde juegan acción-respiración en un mismo momento, donde se crea esta simbiosis en este juego de actriz-marioneta.

La tercera acción, es el *andar*, y esta, “es una de las acciones físicas que más utilizan los títeres, no solo por la frecuente necesidad de desplazarse que les impone la acción dramática, sino también porque caminar es una manera muy efectiva de caracterizar al personaje”. (Converso, 2000, p.107)

Encontrar el andar de *Toto*, fue un reto al momento de situarlo en cada una de las escenas, primeramente, porque no tiene una pata, entonces, directamente esta falta genera un andar muy particular, siguiendo que este se modificaba escena con escena.

No fue lo mismo encontrar su correr, que caminar con cautela, jugando o intentar subir a una llanta, al igual que caminar con alguna emoción muy particular, como la felicidad, tristeza, o miedo, en donde la presencia de la columna y posición de la cabeza, fueron cuidadosamente colocadas para lograr transmitir con el andar, alguna acción o sentimiento específico.

Todas estas fueron herramientas técnicas fueron clave en el proceso de exploración para construir el *movimiento* de *Toto*. Gracias a esto pude jugar e indagar en el movimiento de una manera diferente, porque dominaba parte del juego exterior, pude detallar y complejizarlo con el juego interior.

2.3.2 Construcción de *Toto* a partir de Técnicas Actorales

Como punto de partida, proyecté distintas interrogantes para ampliar las posibilidades de juego con *Toto*, lanzando cuestionamientos que me ayudaran encontrar puntos de encuentro y desde ahí comenzar un análisis, por ejemplo ¿Qué puede *hacer* un perro que yo no? A lo que mi respuesta intuitiva fue, ser,

actuar y tener la capacidad de representarse fielmente bajo la imagen de un cuadrúpedo, así mismo, mi atención se dirigió principalmente a analizar las acciones físicas específicas que lo caracterizan, como por ejemplo, andar a cuatro patas, su uso instintivo de la lengua, oído y olfato, expresarse a través de diferentes posturas y movimiento de la cola, etc., así que como actriz, en futuras exploraciones, fui cuidadosa para no olvidar la propia naturaleza de *Toto* que es un perro y buscar evocar estas acciones, imágenes y sentimientos que remitan a un canino para que el juego sea más interesante y lúdico.

Afirmando que las diferencias entre *Toto* y yo son bastas, porque somos seres vivos distintos, desde el comportamiento, modo de comunicación, lenguaje físico y verbal, anatomía, dieta y desplazamiento.

Descubro que tenemos otros puntos de encuentro en cuanto a nuestras partes del cuerpo, que si bien, no son iguales, están dotadas con las mismas funcionalidades, así que, a partir de eso, desarrollo otro juego, como en el andar, que anatómicamente tiene una base de apoyo, la cual exploro, para poder hacer una transferencia de animalidad desde la actuación física, hasta la animación. En el aspecto social y comunicativo, localizo, que ambos somos capaces de establecer relaciones donde podemos reconocer sensaciones y emociones, por el lenguaje que manejamos y que nos lo permite, como los estados de ánimo.

Es entonces que, desde estos nuevos encuentros, recorro al recurso de análisis a través de la observación de lo real.

Me detuve a analizar a los caninos que se encontraban a mi alrededor, y observarlos, posteriormente investigue sobre ellos y destaco que estos son:

Seres sociables, activos, inteligentes, protectores, inocentes y curiosos por naturaleza, son capaces de establecer vínculos muy afectuosos y fieles, viven en manada, puede ser con otros perros o con humanos debido a la domesticación. Se

caracterizan por tener el olfato y el oído muy desarrollados. Las características físicas de los perros van a venir determinadas por la raza de la que hablemos, pero por lo general, van a contar con cuatro patas, siendo las traseras las más fuertes y con las que mejor van a caminar, su cuerpo es alargado con una cabeza separada del cuerpo por un cuello fuerte. Para terminar, poseen una cola larga que les ayuda a equilibrarse. Pueden expresar sus estados de ánimo y comunicarse a través de gestos faciales, corporales, y fonemas como ladridos, gruñidos, llanto, bostezos y suspiros. Se comunican con otros perros y humanos a partir de su postura corporal la cual se basa en la postura de la cabeza, la movilidad de la columna y de los movimientos de la cola, principalmente, con la cual develan su nivel de alerta ante situaciones de peligro o felicidad. Pueden adquirir hábitos dependiendo de la enseñanza de sus dueños. El carácter de un perro se devela a partir de las circunstancias en donde lo ha colocado la vida. Un perro no es agresivo, si no se ha tenido la experiencia de enfrentarse a una situación que lo ponga como tal. (Sánchez, 2020)

Estos hallazgos, me sirvieron para tener un punto de partida y poder generar, posibilidades expresivas para el juego con respecto a la naturaleza animal de *Toto*.

Continuando ahora con las técnicas actorales que usé para la construcción de personaje y sosteniendo al movimiento como base fundamental de este estudio, a través de esta recopilación de lo real, mi siguiente paso fue hacer una *mimesis*⁵ de estos, detonando así, gran parte de los rasgos más importantes de la construcción de *Toto*, en donde a partir del juego y el análisis de lo real, lo imitaré, “transfiriendo sobre el sujeto las formas, los rasgos y el movimiento de los objetos, sus gestos característicos”. (Bourdin, 2016, p.75).

⁵ Su modo característico es el del juego infantil, un comportamiento de *mimesis* a través del cual las cosas del mundo circundante se captan *imitándolas*.

Me vuelvo consciente que tengo que ser capaz de poder transferir al espectador códigos orgánicos y verosímiles de un perro, para que, junto con la imagen plástica, se pueda ver al personaje, más que a la marioneta y la animadora.

Como se ha mencionado anteriormente, se implementó para el montaje de la obra una serie de principios propuestos por nuestro director Israel Ríos, para desarrollar la construcción de cada una de las escenas de la puesta en escena, de los cuales desarrollo tres núcleos fundamentalmente para explicar de una manera general, cuáles fueron las técnicas y herramientas utilizadas a lo largo de todo el desarrollo de personaje. Comenzando con el primer detonante que se implementó para la creación del primer núcleo, el cual sirvió para sustentar mi construcción del personaje. Cabe destacar que, en este primer encuentro, nuestra marioneta estaba siendo elaborada, así que todas las primeras exploraciones fueron a partir de otro objeto.

Explicaré a continuación cómo desarrollé este primer núcleo, considerando que fue uno de los acercamientos más importantes a lo largo de este proceso, porque me acercó a su contexto y circunstancia.

Núcleo I. Entre ramas secas y remolinos de polvo.

Extracción: Se seleccionaron 8 imágenes sensibles, en forma de frases o palabras provenientes del texto, las cuales fueron:

Calamidad

Yo jamás había cruzado esa calle solo

Ráfagas del viento

Una pared que no acaba en ninguna parte

Nata llegó llorando

Se arrodilló delante de mí y me quito la correa

Regresó al auto y se fue
Muñón con una gasa

Para construir una partitura de 8 movimientos a través de la dualidad de cuerpos, entre la actriz y el personaje. Así como, un elemento con una textura parecida a la de Toto. En este caso, seleccione un chaleco bordado. Con la finalidad de explorar al personaje de forma material como suplente hasta la llegada de la marioneta y así mismo, poder acercarme a la textura del vestuario.

Al seleccionar estos detonantes, se lanzaron los cuestionamientos: ¿Cómo resuenan en mí estas imágenes sensibles? ¿Cómo se arraigan los impulsos antes de hacerlos movimiento? ¿Cómo se transforma mi cuerpo al tener el detonante como impulsor de movimiento?

Se comenzó una exploración libre, llevando cada una de las frases hasta las últimas consecuencias, posteriormente, se implantó un límite de movimiento, hasta llegar a la síntesis de este, estableciendo un inicio y un final muy contundente, buscando aplicar el manejo de la columna vertebral para conectar energéticamente con el cuerpo y las emociones, así como, respetando la premisa de tener solo tres patas, como el personaje de Toto.

Dejé que mi cuerpo instintivamente se moviera, en cada frase descubrí que el impulso se generaba desde diferentes partes de mi cuerpo, principalmente del pecho y cabeza. Al comenzar la síntesis de cada uno de estos movimientos, me detuve a identificar sobre las cualidades de movimiento que implementaba y observe que principalmente desarrollé dependiendo a donde me llevara la frase, el trabajo de contrarios como:

Tensión – Relajación
Rápido – Lento
Ligero – Pesado
Recto – Quebrado

Fue a partir de estas cualidades de movimiento donde pude reconocer y tener control de diferentes grados de tensión muscular que realizaba mi cuerpo, descubriendo que entre más detallada e incluso metafórica fuera la frase, encontraba matices interesantes en mi cuerpo, sirviendo para responder desde donde se activaba mi cuerpo, el flujo del movimiento era diferente con respecto a donde se originaba, por ejemplo, los movimientos que se originaron a partir del tronco y se extendían hacia las extremidades tuvieron un flujo más libre que las que iniciaban, al contrario.

Esta exploración lo que buscaba era generar un primer encuentro con el movimiento, ayudando a poder conectar mi proceso interno con las posibilidades creativas, estableciendo un lenguaje propio, puro y sin preconcepciones, acercándome a la idea que lenguaje corporal, va más allá de la expresión verbal.

Así mismo, esta dinámica fungió como primer acercamiento a través de la vivencia en mi cuerpo como actriz para poder transportarlo a la marioneta. Este trabajo de pautas físicas a través de frases posibilitó una atmósfera interesante que después se transformó en parte de la escena.

Cada una de estas palabras y frases, generaban en mí un sentimiento en común, la *imposición*⁶ y *vulnerabilidad*⁷. Entonces mi cuerpo reaccionaba bajo la constante transición de variaciones entre una posición abierta, hasta una cerrada.

Las frases de este núcleo sucedieron en secuencia, la situación de Toto, fue *impuesta* por su dueña Nata y su sentir, obligándolo a entrar en un estado de *vulnerabilidad* física y emocional, porque él no deseaba estar en esa situación. Me cuestiono ¿Cómo es tener una familia y abruptamente encontrarse completamente solo, lastimado y vulnerable? En este momento encuentro que esté, es

⁶ Exigencia desmedida con que se trata de obligar a alguien.

⁷ Que puede ser herido o recibir lesión, física o moralmente

directamente el conflicto principal que *Toto* tiene con *Nata* y con el entorno a lo largo de toda la obra. Entendiendo al conflicto como una “fuerza real, que se ejerce o se reprime, contra aquello que se le opone.” (Mauro, Alternativa, s.f.)

En todo este primer momento, *Toto* vive su vida normal, se percibe en un hogar, como compañero de *Nata*, siendo su vínculo principal, pero no es consciente de la situación por la que está pasando, hasta que esta le impone una separación muy drástica, en donde lo abandona, dejando a *Toto* confundido a tal grado que busca desesperadamente el encuentro con *Nata*, pero en esa confusión, sufre un accidente que lo deja vulnerable y sin una pata.

Continuando ahora con el detonante físico seleccionado⁸, se realizó una exploración a través de la materia, primeramente, identificando su forma, textura, temperatura, cualidad y densidad, para observar la quinética⁹ del movimiento y así poder generar el esbozo de la conducta del personaje, a través de la materia y la propiocepción, que es “Capacidad del actor de ser consciente, a través de la sensación física y del ojo externo, de la imagen que está creando en el espacio teatral, debe ser capaz de responder tanto al público como a todo lo que está sucediendo en el espacio que le rodea”. (Dennis, 2014, p. 74).

Lo que desarrollé a partir de esta exploración, junto con estas premisas, fue realizar el método de transferencia con la materia que aplica Lecoq, siendo conscientes que la materia, en este caso el chaleco, ya tenía su propio carácter. Todo objeto por sí solo ya opta con uno desde su existencia por sus características dadas, y el momento de exploración fue ese, a partir de la materia y sus cualidades, encontrar el carácter utilizando el movimiento.

⁸ Chaleco tejido.

⁹ La Quinestésia del movimiento significa “sensación o percepción del movimiento. Alude a la sensación que un individuo tiene de su cuerpo y, en especial, de los movimientos que éste realiza; sensación principalmente facilitada por los propioceptores.” (Shinca, 2010, p. 91)

Así que, por sus características, el tipo de movimiento al que me llevó fue un movimiento continuo, ligero, ondulatorio. Donde fue importante ser cuidadosa en la observación. Lecoq dice que “Hay que tener cuidado en este proceso en no confundir la materia con el objeto que constituye”. (Lecoq, 2004, p. 127). Porque no hubiera sido lo mismo, manejar el estambre por sí solo, con su colorimetría, su fragilidad, etc., que ya la conformación de este en forma de chaleco.

La cualidad de movimiento se modificó directamente a partir de los estímulos que le ponía. Encontrándome con un juego muy liviano y dócil al contacto, era de fácil manejo porque podía adoptar formas interesantes desde la velocidad, hasta la contención. “Las materias tienen como característica principal la de ser pasivas y manifestarse sólo a través de sus reacciones. Sus movimientos solo pueden ser analizados cuando son agredidas” (Lecoq, 2004, p. 127).

Utilicé para la construcción de *Toto-marioneta* estos hallazgos, manejándolo de una manera liviana y con la posibilidad de adaptarse a formas y al ambiente que lo rodea, a pesar de ya tener una forma establecida, y para Toto-actriz, desarrollé esta movilidad a partir de la cabeza principalmente.

Continuando con esta exploración, fue importante propiciar el encuentro de la conexión con la materia a partir de dotarlo de vida, instalando la premisa de la respiración, preguntándome ¿Cómo se le da vida a la materia con la respiración? ¿Cómo la actriz a través de su propia respiración puede generar movimiento? A lo que jugué imitando mi respiración y haciendo un conjunto de movimientos sutiles de arriba abajo, haciendo una mimesis de los pulmones, logrando así dotar a este objeto de vida. La premisa principal que manejé fue que el movimiento no reside en su aspecto visible, sino en su sensación.

A partir de la continuidad de las escenas, recurrí al lenguaje analógico¹⁰ utilizando

¹⁰ Se utiliza principalmente en situaciones donde no se dispone de información suficiente o precisa para aplicar razonamientos lógicos formales.

el método de las transferencias a partir de la materia, para acercarme más al tipo de sensación que se pretendía en cada una de las escenas, a un acercamiento psicológico como, *Necesito ser más pluma, más papel, aquí estoy muy piedra*. Dándome así un juego basto de sensaciones materiales para jugar a lo largo de la puesta en escena.

La siguiente exploración a partir de núcleos que detallaré para la construcción de *Toto*, será a partir de las premisas implantadas en el núcleo IV.

Iniciando con un calentamiento dirigido a la mimesis¹¹ de movimiento, que se desarrollaba a partir de generar una bola de energía y sostenerla con las dos manos haciéndola rebotar, lanzándola al aire y volviéndola a sostener con las manos, así mismo, con la mimesis de un palo, ver las posibilidades con las que se mueven las manos y como es que funciona la mimesis.

Este tipo de dinámicas me funcionó para ejercitar los diseños sobre la naturaleza de *Toto* y poder generar internamente imágenes para mis otros personajes.

Núcleo IV. Un mal presentimiento

Extracción: A partir de las frases “Aquí estoy”, “te necesito”, “no te vayas” establecer un movimiento, sin límite de extensión por frase.

Incluimos por primera vez a *Toto* a escena y redujimos el movimiento a una acción, muy contundente, enfrentándome por primera vez a las cualidades físicas de la marioneta en donde se volvió el actor principal de la escena, jugando con las frases “Aquí estoy”, “Te necesito” y “No te vayas”, manteniendo un grado muy

¹¹ Su modo característico es el del juego infantil, un comportamiento de *mimesis* a través del cual las cosas del mundo circundante se captan *imitándolas*, esto es, transfiriendo sobre el sujeto las formas, los rasgos y el movimiento de los objetos, sus gestos característicos”. (Bourdin, 2016, p.75)

particular de *dilatación*¹² como animadora, para no convertir los signos que lanzaba con Toto, en algo incomprensible o ilegible.

Estas frases me llevaron a conectar emotivamente con el estado de *Toto*, con su vulnerabilidad y aquí el movimiento principalmente se dirigió hacia mis manos, intentando transferir esta sensación física a la marioneta. En esta exploración uno de los retos más grandes fue la disociación motriz y llevar estas frases a través de la manipulación, para que Toto lograra verse con una independencia corporal a la mía.

Continué esta exploración, con el método de la transferencia, apoyándome en la dinámica de los elementos y de los animales, porque se instaló la marioneta, explorando con los dos enfoques, en donde humanicé al elemento, dándole un comportamiento, haciendo tomarle palabra y ponerlo en relación con respecto a otros y después invertir el fenómeno conmigo. Utilizando primeramente la transferencia animal, para explorar la búsqueda del cuerpo animal de *Toto*, para que el cuerpo de Toto-marioneta se desarrollara con mayor libertad y organicidad, pero así mismo para registrar corporalmente cómo actriz, la animalidad a la que estoy representando.

Lecoq, en su libro *el cuerpo poético* comienza explicando que el análisis de la dinámica de los animales “comienza a partir de los puntos de apoyo, cuestionando “¿Cómo se sostienen sobre el suelo? ¿Cómo están contruidos sus apoyos? ¿En qué se diferencian de los nuestros?” (2004 p. 133).

Dándome a la tarea de responder estas preguntas, veo que un perro se sostiene sobre sus cuatro patas regularmente y estas extremidades son las encargadas de soportar el peso del animal y permiten su desplazamiento, así que actúa su estructura como una base sólida la cual posee puntos de apoyo; tomando en cuenta que *Toto* ahora tiene tres patas, analizo que el mecanismo de

¹² El verbo dilatar, por su parte, refiere a hacer mayor, extender o alargar algo; a propagar; o a diferir la concreción de una acción.

adaptación de los cuadrúpedos al volverse trípedos es colocando su pata solitaria al centro del cuerpo, para así distribuir su peso, y empleando la cola como contrapeso. A partir de su sistema locomotor: sus puntos de movimiento se desarrollan a partir de la posición de la cadera y la articulación del hombro ya que están al mismo nivel, así que estas dos articulaciones se correlacionan entre sí y son el centro de rotación de movimiento. Detecto que es similar a nuestra forma de crear movimiento, porque nuestro andar es a través de la cadera también, así que esta la utilizo para generar movimiento, y aunque yo no desarrollaré el personaje a partir de cuatro puntos, sino dos, tomo en consideración el uso de los hombros como movimientos superiores de movimiento.



Figura 1: Exploración a partir de los puntos de apoyo

Lecoq, en el análisis de algunos animales, menciona al perro haciendo observaciones las cuales rescato como: *Encontrar la dinámica de la forma específica de andar. ¿Qué actitudes puede tomar un perro? A cuatro patas, coqueteando, acostado, al acecho... El perro pasa inmediatamente de la defensa al ataque, del sueño a la vigilancia. ... Un perro no mueve los ojos, mueve la cabeza, lo que nos conduce directamente a la actuación con la máscara.... La referencia del perro es especialmente adecuada para trabajar los movimientos del cuello y la cabeza.* (2004 p. 133).

Corporalmente mi cuerpo se dispuso a una serie de posturas, dirigidas principalmente por los puntos de apoyo antes mencionados, la cadera y los hombros. En cuanto a la cabeza, pude distinguirla como parte fundamental de la

marioneta, ya que, la cabeza será la guía continua de sus pensamientos, emociones y acciones.

Posteriormente utilicé el método de transferencia por elementos, destacando el agua y sugiriéndola como el estado natural de *Toto*, llevándome a través de sus variantes, como oleaje, vibración de agua al caer una gota y calma.

La siguiente referencia es lo que sugiere Lecoq, con respecto a este elemento:

AGUA: Resistencia en movimiento contra la que hay que luchar para poder reconocerla. Solo a partir de la pelvis esa sensación global puede transmitirse al conjunto del cuerpo. (Lecoq, 2004 p.).

Esta transferencia a partir de los elementos me ayudó a conectar con el estado emocional de *Toto*, al igual que la transferencia de la materia. “La fuente de expresión del títere radica en sus movimientos, que es visto como un cambio de pensamiento y sentimiento del personaje, cargado de significados, y no como una cuestión mecánica de acciones”. (Converso, 2000, p. 8).

La ayuda de un elemento natural que ya tiene características como tal, ayuda a generar cualidad de movimiento, ritmo y nivel energético, como por ejemplo la imagen de una gota cayendo, en momentos de tensión, un oleaje muy fuerte en momentos de huir, así como un lago tranquilo al momento de pensar en *Nata*.

El siguiente momento clave para la construcción que destaco es:

Núcleo VII *Accidentes o atropellados*.

En este momento ejecuté en su totalidad el personaje de *Toto*, generando una

expresividad corporal y gestual a partir del mimo corporal, creando una partitura física que se desenvolverá a lo largo de la escena.

El movimiento se generó a partir del entrenamiento básico del mimo corporal, en donde debí ser capaz de generar movimientos aislados con cada parte del tronco, mientras las demás partes deben quedar inmóviles.

A partir de los movimientos básicos, construí una partitura física generando diseños en donde destaco los momentos que desarrollé a través de la narración de *Toto*:

Inclinación lateral: Momentos de observar y relacionarme con otros, así como en la intervención de otros personajes ejecutados por mí.

Inclinación en profundidad: Momentos de apertura o cierre físico y emocional, así como para develar interés o rechazo ante ciertas situaciones.

Rotación: Momentos de felicidad y transición espacial.

Traslación: Momentos de dar foco específico a algo o alguien.

Esto me sirvió para hacer el trabajo más interesante acompañado de un cuerpo en constante dilatación.¹³ Así mismo para la construcción, sintetice el movimiento animal evidente que desarrolle en los núcleos pasados y recurrí a elementos más antropomorfizados, para darle a *Toto* un rango igual al de *Nata*, a demás que por la dinámica de la puesta en escena el exceso de movimiento, podía llegar a ensuciar la escena.

Este fue el núcleo en donde más pude relacionarme con los elementos escenográficos, lumínicos, el vestuario y con mi compañera Leislie Carrasco, porque al ser yo la ejecutante, mi cuerpo era el que directamente estaba a disposición de todos.

¹³ "El cuerpo dilatado es un cuerpo cálido, pero no en un sentido sentimental o emotivo. El sentimiento y emoción son siempre una consecuencia, tanto para el espectador como para el actor." (Barba, 1990, p. 54).

Mis encuentros con lo escenográfico, fueron que pude relacionarme directamente con el uso y movilidad de las llantas en escena, generando el ambiente del parque al que llega *Toto* y no reconoce nada, estas siendo apoyadas de la cara del biombo con líneas azules y blancas, las cuales son así por el concepto de la infancia y la inocencia que connota este color, esto me llevo a la imagen de un niño pequeño en el parque perdido, y en cuanto a los focos que están en la cara del biombo, pude relacionarme desde la metáfora que simbolizan las luces que salen de las casas, los negocios y las vitrinas de cristal que ve *Toto* en su tránsito, hasta que llega a la perrera.



Figura 2: Exploración de mimo

En cuanto a lo lumínico, me encontré con escenas que jugaban en la penumbra, porque es la parte climática de *Toto*, en donde él cree que está muerto, poder ser yo en estas escenas, me permitió relacionarme desde mi sentido de la vista y el no ver a través de la obscuridad, hasta que mis ojos poco a poco se acostumbraron a esta.

Por otra parte, el poder habitar totalmente al personaje, me hace ser consciente de mi vestuario, las texturas, por parte de la pana y los tejidos, así como

el gorro y la visión que puede darme en escena, cambian la dinámica del movimiento, porque ahora es más extendido, en cuanto a la venda en la mano que simboliza el muñón de *Toto* me hace consciente de que es un ser lastimado, pero que su adrenalina y añoranza de volver con *Nata* va más allá del dolor, porque en ningún momento de la obra lo menciona.

Y por último, la relación con mi compañera, tras haber estado en la obra en paralelo, este fue el punto climático en donde pudimos establecer un diálogo, aunque no de palabras, hubo una interacción directa, a través del encuentro que tienen *Toto* y *Nata*, la relación más pura es cuando se ve a los ojos, se siente la respiración del otro, se escucha y se comparte.

2.4 Otros personajes.

A lo largo de la puesta en escena se estableció que ejecutaría otros personajes, esta vez construyéndolos a partir de una mecánica totalmente física, para poder desarrollar así la contraparte del juego que ejerzo con *Toto* que es desde la animación, por lo que los personajes *Vecino*, *Padre*, *Corina*, *Policía*, *Anciano*, *Humano con bigote*, *Humano Chaparro*, *Humano Gordo* y *Humano flaco*, los desarrollé a partir del entrenamiento del mimo corporal, que propone Decroux.

El mimo corporal es más el cómo, la manera en la que el cuerpo articula un determinado tema, más que el contenido del tema la que revela aquello que se quiere hacer como mensaje. (Ruiz, 2008, p.256)

Sugiero que es conveniente generar estos personajes desde este punto, ya que el fin de estos, no es llegar a la literalidad e ilustración, sino todo lo contrario, a partir de la exploración corporal, sugerir fotografías e imágenes corporales que evoquen a estos personajes y así mismo, a partir del juego de la fotografía, personajes mediáticos, que no están por mucho tiempo en la línea de acción de la obra.

Antes de implementar la técnica del mimo corporal, instalé en mi cuerpo conjuntamente las herramientas de la *extra-cotidianidad*, así como la *pre-expresividad*, propuestas por Eugenio Barba, para dejar a mi cuerpo hablar con total libertad al momento de la exploración corporal. Sirviendo como una exploración inicial antes de aplicar un entrenamiento específico.

A continuación, explico cada una de ellas y su aplicación.

La técnica *extra-cotidiana* del actor, o sea su presencia física, tiene origen en una alteración del equilibrio y de las posturas, el juego de tensiones contrapuestas que dilatan la dinámica del cuerpo. (Barba, 1990, p. 91). Esta, fue implementada a partir de la presencia física que debía manifestar, al momento de explorar con cada uno de los personajes, generando alteraciones e incomodidad física, para alejarme de lo naturalista. La técnica de la *pre-expresividad* confiere una presencia antes de que comience a expresar algo. Un principio que se aplica para alcanzar esta calidad de energía es la alteración del equilibrio y la consiguiente adaptación de la espina dorsal. (Barba, 1990, p. 306) Esta técnica, se desarrolló a partir de un antes, como lo sugiere su nombre. Desde aquí, destacó la importancia de esta, al ayudar a generar energía que comprometa al cuerpo a otro estado de conciencia y activación.

Una vez desarrollada la exploración a partir de *la pre-expresividad y extra-cotidianidad*, de sugerir a cada uno de los personajes mencionados instintivamente, me dirijo a realizar el entrenamiento de mimo corporal, en donde el cuerpo adquiere una jerarquía propia centralizada a partir del tronco, el cual está constituido por cabeza, cuello, pecho, cintura y pelvis, mientras que el resto de las partes del cuerpo es constituido por: hombros, brazos, manos, piernas, pies y rostro.

A partir de esta jerarquía, mi construcción se basó en generar movimientos aislados con cada parte del tronco, mientras que las demás partes del cuerpo se debían quedar inmóviles, utilizando los movimientos básicos: *inclinación lateral*,

inclinación en profundidad, rotación y traslación. Así hasta encontrar el conjunto de movimientos idóneos que generara la imagen global de cada uno de los personajes.

Posteriormente cada uno de estos personajes, ahora tenían una fotografía muy clara, pero faltaba dotarla de vida y movimiento continuo, así que me dirigí a analizar cada uno, con respecto a las situaciones dadas o estados de ánimo en donde se colocaban en la trama de la obra y, para esto, decidí implementar, la técnica de Lecoq de la transferencia sobre la dinámica de la naturaleza. En donde el detonante para la construcción será el jugar a identificarse con los movimientos y formas que ofrece la naturaleza.

Cada uno de los personajes, los manejé de una manera particular:

Padre: Al ser la figura de protección de *Nata*, su movimiento se generó a partir de la imagen de un super héroe, desde las posturas del mimo corporal, siendo su elemento físico un casco de electricista, utilizando el elemento del fuego con la imagen de una vela con llama cálida y tranquila. En momentos utilizando la mimesis en acciones como sostener el teléfono, ponerse el arnés y escalar la torre.

Policía: Personaje al que recurre *Nata* por ayuda en el parque, para encontrar a su perro. Su elemento físico fue un sombrero de policía, y fue generado a partir del entrenamiento de mimo corporal, a partir de una fotografía en movimiento, sinteticé el movimiento, desarrollando el movimiento del personaje a partir del estómago, y la mimesis ya que cuando lo encuentra hay una lucha por recuperar su torta que *Nata* le quita para amenazarlo.

Corina: Es la niña bajita y enclenque de su salón de clases, tiene la característica que todos la molestan. *Nata* corre con el infortunio de reírse

de ella y esta se enfada tanto que le pega un puñetazo. Su elemento físico fueron los lentes, para este personaje, me concentré en su expresión gestual, en donde existe un juego mayoritariamente en la nariz y la boca.

Anciano: Dueño de la perrera a donde *Nata* va a parar a buscar a *Toto*. Su elemento físico fue un sombrero y fue generado a partir de su andar, con una densidad alta, como el agua en donde es pesado el movimiento.

Humano con bigote: Este personaje encuentra a *Toto* en el parque y lo lleva a la perrera porque cree que es agresivo. No tiene un elemento físico que lo caracterice, pero es a partir de su corporal donde juega y elegí que fuera a partir de elemento de tierra, con la imagen cuando alguien lanza un puño de tierra y es rápido, pero al contacto puede ser doloroso.

Humano Chaparro: Dueño de la perrera a donde el *Humano con bigote* va a dejar a *Toto*. Este personaje tampoco tiene un elemento físico, pero su movimiento se desarrolló a partir del mimo corporal, en donde a partir del tronco, se genera su andar.

Humano gordo y Humano flaco: Estos personajes son empleados de la perrera y son los que preparan a *Toto* para matarlo, poniéndole fierros en su hocico y amarrando tiras de cuero alrededor de su cabeza, hasta que se quedan sin electricidad. Estos actúan como una dualidad, y por la dinámica de la obra, tampoco poseen un elemento físico, pero es a partir de la voz, donde predomina el movimiento, el humano gordo posee una voz más gruesa y un corporal jugado en un nivel bajo y el humano flaco con voz aguda y nivel alto, jugando con los elementos de tierra y viento.

2.5 CONSTRUCCIÓN DE PERSONAJE NATA

Por: *Leislíe Amairani Ramírez Carrasco*

Implementé en la praxis distintas fuentes de conocimiento para construir mi personaje *Nata* de manera integral. La línea central que se abordó para la complejidad de este universo ficcional fue una dinámica basada en la mecánica del movimiento con un sentido lúdico. Ahondaré en este escrito sobre las fuerzas tanto internas como externas que producen dicho movimiento y teniendo presente que el control de los movimientos, expresado por el juego de acciones del personaje *Nata* no solo se relaciona con el aspecto físico de la mecánica corporal, sino como una estructura integral que involucra el estado psicológico y por lo tanto el emotivo o el estado psicofísico.

En consecuencia, con lo planteado, partiré con la premisa sobre que la acción es la que desencadena los procesos emotivos, es por esto que me concentraré en trabajar y moldear desde una partitura física externa, por lo tanto, se pretende llegar a un nivel de ejecución actoral extrovertido, apelando a la conexión del entorno desde el juego y el sentido lúdico; y no desde la introversión del personaje o el ensimismamiento provocador del aislamiento del entorno.

En concordancia con el objetivo, como primer proceso de preparación, se realizó un entrenamiento técnico corporal, con el fin de llevar el cuerpo a sus máximos alcances. Dirigidas por nuestro maestro y director, *Israel Ríos*, comenzamos por ejercicios para la disociación del cuerpo y coordinación motriz; esto para desarrollar la capacidad del sistema nervioso, de mejorar la sincronización de movimientos en los músculos de cada parte del cuerpo.

“La coordinación motriz es la facultad de poner en marcha varios músculos o grupos de ellos para realizar una acción determinada” (Soriano, s.f.). Al realizar de forma constante estos ejercicios favorece el desenvolvimiento sobre el trabajo del manipulador de títeres y objetos, dado que las extremidades ofrecen mayor alcance de movimiento y en este sentido cada segmento corporal al ser movilizado

de forma independiente, el juego del manipulador se enriquece porque se vuelve consciente y vivo.

La disociación motriz es la capacidad de movilizar de modo independiente las distintas partes del cuerpo que entran en juego cuando se ejecuta una acción. La independencia de cada segmento corporal con respecto a los otros contribuye a afinar la psicomotricidad en su conjunto. (Soriano, s.f.)

Al no verse involucrados otros segmentos del cuerpo que no requieran verse implicados en la acción, el auge de posibilidades aumenta y los movimientos serán más claros y comprendidos ante el espectador. Con estos ejercicios se quiere lograr dotar de diferentes características y cualidades a mis personajes representados por objetos, como es el caso de *Diego* y el *Veterinario*, siendo representados con un segmento corporal de manera independiente y simultáneamente en movimiento.

El segundo proceso de preparación comenzó con el entrenamiento de las técnicas de activación corporal, mismas que fueron profundizadas en el primer capítulo. Me apoyaré de este método de aprendizaje y práctica actoral, para aumentar las destrezas y habilidades que deben ser desempeñadas con mayor eficacia, teniendo como objetivo liberar al actor del automatismo de la vida cotidiana y como puente de preparación y disposición del cuerpo y mente previo a la ejecución de la puesta en escena o proceso creativo.

Desarrollé un entrenamiento actoral basado en el modelo de Barba, quien se ve fuertemente influenciado por el teatro oriental, tal como el teatro Kabuki, el teatro Noh, el teatro balinés, el kathakali por mencionar algunos.

El entrenamiento se basaba en originar una consciencia sobre el flujo energético, el cuerpo *extra-cotidiano* y *pre-expresivo*, el control corporal y el equilibrio del bios escénico en el espacio.

A través de estas exploraciones, en las escenas descubrí que el equilibrio dinámico que se pretende alcanzar sobre todo en las partituras con múltiples acciones se lograba a través del punto más álgido de tensión y una relajación del cuerpo. De este modo y apoyada con la respiración diafragmática me permitía recuperarme del gran esfuerzo psicofísico y seguir con energía *extra-cotidiana* para las siguientes escenas.

Es de gran importancia dotar al cuerpo y a la mente una preparación adecuada antes de salir a escena, porque he podido sentir que el rendimiento y el cuerpo presente, no se proyecta de la misma manera cuando no se realiza esta preparación; incluso mi bios escénico se siente con mayor libertad creadora y expresiva en el espacio escénico; de este modo mis posibilidades de movimiento y control corporal se ven potenciados en mi presencia gracias a la expansión de energía *extra-cotidiana*.

2.4.1 Análisis de personaje

Nata es una joven adolescente que vive con su papá y recibe atención psiquiátrica por la muerte de su madre, suceso que aconteció cuando *Nata* era infante, a los nueve años. La psiquiatra insiste en que debe aprender a establecer relaciones con otras personas además de su padre, por lo que decide regalarle un perrito (*Toto*), para que comience a vincularse de un modo afectivo con él. Más adelante recibe la noticia de la enfermedad de su padre y cuando hace metástasis; el padre de *Nata* muere.

Nata al sentirse abandonada y enojada con su circunstancia decide no volver a tener vínculos con nadie más; por esta razón decide dejar a su perrito en un parque, pero más tarde se da cuenta que fue la peor decisión que pudo haber tomado, así que comienza a buscarlo incansablemente hasta que después de muchas hazañas y como un milagro divino, vuelve a encontrar a *Toto*.

Como proceso de primera lectura, se obtuvieron estas primeras impresiones, llevándome a un resumen muy general, del contexto e historia de *Nata*. Con el pertinente análisis de profundización, desarrollé una comparación empática con los estados emocionales por los que va transitando *Nata*.

A lo largo de la trayectoria de la historia de *Nata*, se observa una transición por las fases del duelo según el modelo de la psiquiatra Elisabeth Kübler-Ross, quien describió por primera vez en 1969 las 5 etapas por las que pasa una persona ante la pérdida. Ross maneja los siguientes estadios:

1. Negación

La negación de la pérdida es una reacción que se produce de forma muy habitual inmediatamente después de ésta, con frecuencia aparejada a un estado de shock o embotamiento emocional e incluso cognitivo.

Aunque en ocasiones esta fase del duelo implica estrictamente la negación de la pérdida, esto no siempre sucede, sino que puede manifestarse de un modo más difuso o abstracto. Así, por ejemplo, se puede dar una negación de la importancia de la pérdida o de su carácter definitivo más que del hecho de que se haya producido. (Ross, 2006, p.23-24)

2. Ira

El fin de la negación va asociado a sentimientos de frustración y de impotencia con respecto a la propia capacidad de modificar las consecuencias de la pérdida. Dicha frustración conlleva a su vez la aparición de enfado y de ira, como sucede en general y no sólo durante el duelo.

Durante la etapa de ira la persona busca atribuir la culpa de la pérdida a algún factor, como puede ser otra persona o incluso uno mismo. El proceso de duelo implica la superación de la frustración y del enfado, que se relacionan con intentos

psicológicos naturales, pero fútiles de que nuestro estado emocional y nuestro contexto se mantengan iguales que antes de la pérdida (Ross, 2006, p. 27).

3. Negociación

En la fase de negociación la persona guarda la esperanza de que nada cambie y de que puede influir de algún modo en la situación. Un ejemplo típico son los pacientes a quienes se les diagnostica una enfermedad terminal e intentan explorar opciones de tratamiento a pesar de saber que no existe cura posible, o quienes creen que podrán volver con su pareja si empiezan a comportarse de otra manera. (Ross, 2006, p.32)

2. Depresión

En este periodo la persona empieza a asumir de forma definitiva la realidad de la pérdida, y ello genera sentimientos de tristeza y de desesperanza junto con otros síntomas típicos de los estados depresivos, como el aislamiento social o la falta de motivación.

El hecho de perder a un ser querido, de enfrentarse a la propia muerte y otras causas del duelo puede hacer que la vida deje de tener sentido para nosotros, al menos durante un tiempo. No obstante, la fase de aceptación supone la normalización de estos sentimientos de tristeza tan naturales. (Ross, 2006, p.36-37)

5. Aceptación

Después de las fases de negación, ira, negociación y depresión llega la aceptación de la pérdida y la llegada de un estado de calma asociado a la comprensión de que la muerte y otras pérdidas son fenómenos naturales en la vida humana.

La fase de aceptación se relaciona con la inevitabilidad de la pérdida, y por tanto del proceso de duelo. En los casos en que el duelo es debido a una enfermedad terminal suelen darse reflexiones con respecto a la propia vida, vista en retrospectiva una vez se acerca el final. (Ross, 2006, p.39)

Primero está la negación, *Nata* al recibir la noticia de la enfermedad de su padre, niega la posibilidad de que su padre muera, ya que concibe a su papá como su superhéroe, su protector y su persona favorita e inmortal.

La persona puede seguir viendo y negar de hecho la existencia de una enfermedad terminal. Para alguien que ha perdido a un ser querido, no obstante, la negación es más simbólica que literal. Esto no significa que uno no sepa que la persona querida ha muerto. Significa que regresa a casa y no puede creer que su mujer no vaya a entrar por la puerta en cualquier momento o que su marido no esté únicamente en viaje de negocios. Simplemente, no puede llegar a entender que la persona no va a volver a cruzar esa puerta nunca más. (Ross, 2016, p. 24)

El único vínculo cercano con el que *Nata* contaba era su padre, eso le provoca un sentimiento de abandono, acompañada por enojo e impotencia al dejarla huérfana, desvalida y sin protección.

También puede enfadarnos que la persona nos haya abandonado y no haya pasado más tiempo con nosotros. Objetivamente, sabemos que ella no quería morir. Pero, emocionalmente, lo único que sabemos es que ha muerto. Esto no tenía que suceder, o al menos no ahora. (Ross, 2016, p.27)

En esta parte de la trama, *Nata* se encuentra en la segunda etapa del duelo, conocida como la ira. Su ira por el doloroso acontecimiento, y alimentado por la rememoración del fallecimiento de su madre, crean en *Nata* un mecanismo de defensa de la psique; por esto decide abandonar a Toto en un parque sin su placa de identificación, para no volver a establecer vínculos afectivos con nadie y no volver a sentir una pérdida.

Lo cierto es que la ira no tiene límite. No sólo puede extenderse a nuestros amigos, los médicos, la familia, nosotros mismos y la persona querida que ha muerto, sino también a Dios. Podemos preguntarnos: «¿Dónde está Dios? ¿Dónde está su amor? ¿Su poder? ¿Su compasión? ¿Es ésta realmente su

voluntad?». Es posible que no queramos que los demás nos hablen de los designios de Dios ni de sus misterios. (Ross, 2016, p.28)

Nata está pasando exactamente por lo que explica Ross, la ira la rebasa hasta al punto de poner en cuestionamiento la voluntad de Dios, en relación con el fallecimiento de su padre, tampoco no quiere escuchar de él, ni que se lo mencionen porque sus pensamientos rondan en lo siguiente: ¿Por qué Dios si es tan bueno y amoroso no impidió que esto sucediera? ¿Por qué se llevó a mi mamá y a mi papá? ¿Por qué me dejó huérfana?

Un ejemplo claro se puede apreciar en la siguiente escena:

Tía Aurora: Vamos a rezar por tu papá.

Nata: Hoy no quiero creer en Dios.

Tía Aurora: ¿Qué dices?

Nata: ¿Sabías que nueve millones de niños mueren al año antes de cumplir los cinco?

Tía Aurora: No

Nata: Nueve. Por enfermedad. Por accidentes. Por un desastre natural. Nueve millones de niños mueren al año, en agonía. Si Dios no impide que esto suceda es un Dios impotente. O es un Dios malvado. No puedo creer en un Dios malvado.

Tía Aurora: Son pruebas, Nata. El señor necesita ponernos a prueba constantemente.

Nata: podría buscar formas menos violentas para probar nuestra fe. (Pinet, Ricaño, 2016; p. 20)

Ross explica que las etapas no necesariamente son consecutivas, sino que en el duelo se pueden dar de forma simultánea. La siguiente fase por la que pasa *Nata* es la de negociación, en este estado intermedio, donde no se ha llegado a la aceptación y sigue en proceso de adaptación, a *Nata* le comienza a llegar el sentimiento de culpa por haber dejado a *Toto* y comienza a creer que fue una mala idea haberlo dejado en el parque; porque era el único ser que no la había abandonado en el mundo y comienza a reflexionar lo que la llevó a abandonarlo y

es donde se da cuenta de lo mucho que lo extraña, del cariño que en verdad le tiene y decide firmemente ir a buscarlo para no dejarlo ir nunca más de su vida.

En otros casos, la negociación puede permitir a la mente pasar de un estado de pérdida a otro. Puede ser una estación intermedia que procura a nuestra psique el tiempo que necesita para adaptarse. La negociación puede llenar las lagunas que generalmente dominan nuestras emociones fuertes, lo cual a menudo mantiene el sufrimiento a raya. Nos permite creer que podemos restaurar el orden en el caos que nos rodea. La negociación cambia con el tiempo. (Ross, 2016, p.34)

La negociación a menudo va acompañada de culpa. Los «ojalás» nos inducen a criticarnos y a cuestionar lo que «creemos» que podríamos haber hecho de otra forma. Es posible que incluso pactemos con el dolor. Haremos cualquier cosa por no sentir el dolor de esta pérdida. Nos quedamos anclados en el pasado, intentando pactar la forma de librarnos del dolor. (Ross, 2016, p.32)

El primer paso para la aceptación en el duelo de *Nata* es restablecer la relación que tenía con *Toto*. Cuando *Toto* y *Nata* se vuelven a encontrar, un pequeño vacío va menguando, de manera que ve con mayor claridad la realidad de las cosas, acepta que su padre ya no está con ella, más nunca le agradará esta idea. La fase de aceptación en *Nata* no quiere decir que ya se sienta bien, que no pase por depresión o que ya no le siga afectando, sino que reconoce la pérdida permanente y comienza a vivir con ella; sintiendo por primera vez, que su fiel amigo *Toto* y ella podrán seguir adelante.

En esta etapa, se acepta la realidad de que nuestro ser querido se ha ido físicamente y se reconoce que dicha realidad es la realidad permanente. Nunca nos gustará esta realidad ni estaremos de acuerdo con ella, pero, al final, la aceptamos. Aprendemos a vivir con ella. Es la nueva norma con la que debemos aprender a vivir. Ahora es cuando nuestra readaptación y curación final pueden afianzarse con firmeza, a pesar de que, a menudo, vemos y sentimos la curación como algo inalcanzable. (Ross, 2016, p. 39)

Una vez aclarada una pequeña parte de la trayectoria por la que transitan los estados emocionales de *Nata* a través de las etapas de duelo ante la pérdida, es importante esclarecer algunos de los elementos de la estructura dramática que propone Raúl Serrano en su *Dialéctica del Trabajo Creador del Actor* para la comprensión de los conceptos e indagación sobre los conflictos internos, así como de la trayectoria y transformación del personaje ante el acercamiento del temperamento y las conductas que modifican su personalidad y sus modos de reaccionar ante diversas situaciones.

El conflicto: El conflicto es una fuerza real, que se ejerce o se reprime, contra aquello que se le opone. Serrano estima que en toda escena hay un choque de dos o más fuerzas. El trabajo del actor es situar estas fuerzas en su cuerpo. La premisa es trabajar a partir de qué quiere y qué se le opone al personaje. Ahora bien, estas tendencias no deben ser puramente intelectuales o abstractas, sino que deben ser deseos simples y concretos. (Mauro, Alternativa, s.f.)

Existen más de dos fuerzas que chocan entre sí; por las circunstancias que vive *Nata* (*conflicto consigo mismo*), por un lado, el duelo que lleva cargando desde la infancia por la muerte de su madre y por otro la reciente pérdida de su padre. *Nata* se encuentra sola y vulnerable en una edad donde la presencia de los padres es de gran importancia para el sano crecimiento hacia la edad adulta.

Después de la muerte de su padre, se enfrenta con la pérdida de afecto real o abandono, y al haber experimentado este sentimiento en distinguidas ocasiones, crea en *Nata* una forma de pensamiento hacia la catástrofe; es por esto que, al saberse impotente ante las circunstancias dadas, *Nata* decide abandonar a *Toto*, no por una acción de maldad ante el cachorro, sino como una forma inocente de protección ante lo inevitable: que algún día su perrito y compañero también la abandone. Ella no está dispuesta a pasar por eso otra vez, ya que el sentimiento de vacío y miedo es de una dimensión que la sobrepasa. Su conflicto es evidente, la impotencia de no poder modificar su situación ante la pérdida y la fuerza que se le opone a la culpabilidad por el abandono de *Toto* (*conflicto con el otro*).

Su *conflicto con el entorno* se desarrolla a partir de las manifestaciones de dichas pérdidas y modifican la manera de comportarse con el entorno que la rodea, el experimentar sentimientos de angustia, miedo, ira, desesperación, tristeza, amargura, impotencia, añoranza, enojo, culpabilidad, característicos de la etapa de ira en el duelo; esto provoca en *Nata* una forma muy peculiar de relacionarse con las personas a su alrededor; entre las principales se encuentra es el responder con sarcasmo, el rechazo hacia los demás, el aislamiento y retraimiento social.

Por otra parte, *Nata*, no solo responde con estas características antes mencionadas, sino otro rasgo imperante de su personalidad es la nobleza y lo juguetona que suele ser. El juego para *Nata* funciona de diferentes formas, por un lado, es su zona de salvación, es una respuesta como mecanismo de defensa ante los sucesos de negación de la realidad, pero también como parte de su relación con el mundo, su divertimento y su identificación con el yo.

El juego es el momento donde *Nata* puede ser libre y no la invaden sus pensamientos negativos. *Nata* juega a ser super héroe con su papa, juega a ponerle animalidades a las personas, juega con *Toto* a las atrapadas, juega a ser distintos personajes, juega a imitar a personas de su entorno. Todo el tiempo está jugando en distintos niveles y construye su propia lógica de juego.

Por lo tanto, un rasgo importante para la construcción de *Nata*, es el mecanismo del movimiento en convergencia con el del sentido lúdico del juego en la ficción.

El juego ha estado presente en la vida del ser humano desde tiempos muy remotos, prueba de ello son los juguetes encontrados en los yacimientos de las primeras civilizaciones y de las culturas indígenas prehispánicas: muñecas, sonajeros, figuras zoomorfas, entre otros, confirman que la actividad lúdica es una constante antropológica (Arroyo, 1971, p.100).

En consecuencia, con lo planteado, si el juego existe desde tiempos remotos, también lo es el teatro, como en sus expresiones más rituales; la representación, siempre estuvo inmersa en todas las civilizaciones antiguas y giraban en torno al juego simbólico.

Una de las funciones más importantes del pensamiento es la de crear imágenes y símbolos. Es esto lo que se conoce como "Función Simbólica" que permite al ser humano desarrollar su lenguaje, crear cultura y resolver problemas a través de otras herramientas mentales como la orientación o la imitación. La función simbólica emerge alrededor de los 18 meses de edad con la capacidad de los niños y las niñas de pensar con imágenes y símbolos. Ocurre cuando son capaces de representar objetos concretos usando su imaginación a través de imágenes, palabras, gestos o el juego. El pensamiento simbólico permite reemplazar algo que está ausente por algún objeto que hace las veces de éste. (Westby, 2000)

El proceso de ficción teatral es una forma de reconocerse, de ensayarse, de representarse de otras formas de ser. De ahí que la ficción es un juego con sus propias lógicas y sus propias reglas. Al representar un personaje, darle vida a un objeto, recrear imágenes, imaginar tan solo que estamos en un castillo o creer por ejemplo que el jugo de uva de uitería es el veneno mortal; estamos correspondiendo al juego simbólico.

Según otros, el ser vivo obedece, cuando juega, a un impulso congénito de imitación, o satisface una necesidad de relajamiento, o se ejercita para actividades serias que la vida le pedirá, más adelante o finalmente, le sirve como un ejercicio para adquirir dominio sobre sí mismo. (Huizinga, 1954, p.12)

En relación al impulso congénito de imitar como explica Huizinga, podemos encontrar que el juego simbólico obedece esta premisa, ya que, mediante este, se representan modelos de comportamiento, se refleja la capacidad de sustitución

con objetos, se interpretan actitudes y se indaga sobre la postura del yo, ¿a dónde quiero ir?, ¿quién soy?, ¿qué quiero ser?...

“También se llama juego de imitación, de “simulación”, de “ficción”, de “actuar como si”. Este tipo de juego ayuda al niño pequeño a entender la vida que le rodea” (Rivera, 2019). De una u otra forma la necesidad de *Nata* de imitación con otros personajes, es una constante en la obra, *Nata* atribuye diferentes significados con los objetos que lleva consigo y también con los que encuentra a su alrededor, también evoca eventos del pasado adaptando el juego de roles en ello, dado esto, pienso que el juego simbólico no es inherente a la infancia, de modo que este juego se puede presentar en cualquier etapa de la vida.

Por ejemplo: las imágenes fuertes almacenadas en la mente de *Nata* a partir de sus experiencias, en este caso, la reciente pérdida de su padre le permite acceder a su función simbólica.

Existen varios principios de la lúdica, los cuales, en este caso, van de la mano con el juego simbólico.

2.5.2 Principios de la lúdica

Principio de fantasía: es la fuente de la actividad creadora que luego se somete por el sujeto a la transformación, Es producto de la imaginación. Algo que no es real, sino que existe solamente en los sueños. En la ficción el sujeto encuentra la identidad del yo, cumple con la función lúdica de proporcionarle placer y alegría.

En la ficción y fantasía el niño avanza a otras etapas de dominio, dramatiza el pasado, vive el presente y se imagina el futuro al introducir en su esfera de ficción las diversas imágenes que tiene de los adultos, del medio donde se desenvuelve y de las vivencias cotidianas.

Principio de placer. es una sensación o sentimiento agradable, que enseña la forma natural, se manifiesta cuando se satisface al organismo de alguna necesidad. Suele propiciar acciones beneficiosas para el individuo. A veces las maneras de buscar placer resultan negativas. Hay muchas formas de obtener placer, puede ser físico o psíquico.

El placer suele relacionarse con la alegría, la alimentación, la curiosidad, los deportes, y las fantasías entre otras, este principio es utilizado por los especialistas para interpretar y comprender el sentido del juego y de la lúdica en interacción con la ficción y el principio de alteridad.

Principio de identidad. El sentido de identidad implica el reconocimiento de sí mismo del yo frente al otro, reafirma el sentido de pertenencia y el sentido de identidad colectiva ofreciendo al sujeto un sentido de pertenencia y reconocimiento del otro, toda expresión lúdica se relaciona con el aspecto emocional y afectivo de la vida psíquico del sujeto.

Principio de alteridad. Expresa la relación del sujeto con el mundo exterior y los contextos socio-culturales, en esta realidad se presentan condicionamientos por los códigos morales que regulan el sujeto lo que hace necesario buscar otros espacios para satisfacer necesidades emocionales y curiosidades transferidas al plano de la ficción. El sujeto al moverse a un mundo imaginario realiza representaciones simbólicas asumiéndolas y transformándolas a través de lo lúdico. (Silva, 2014)

Asumiendo que toda expresión lúdica tiene relación con el aspecto emocional y afectivo de la vida psíquica del sujeto, se considera entonces el estado de pertenencia en el yo de *Nata* al reconocer en el otro a *Toto*, al deformar el mundo real por asimilación al yo.

A nivel artístico, representar la función simbólica, también complejiza mi ejecución actoral, dado que el movimiento corporal, se ve afectado por el

dinamismo de la acción lúdica, así el cuerpo se vuelve más expresivo, desarrolla mi capacidad de imaginación e improvisación, mi relación ante el entorno ficcional con los objetos, y mi forma de resolver conflictos.

También reconozco ahora que la función simbólica es imprescindible para el ejecutante escénico, porque sin esta capacidad previamente desarrollada, principalmente en la infancia, es poco probable que el ejecutante pueda transformar los objetos para crear situaciones, o no pueda imaginar mundos diferentes a los que él vive, en otras palabras, tenga carente la posibilidad de ficcionarse, de expresar el mundo interno y de jugar a ser el otro o manifestar el conocido si mágico de Stanislavski.

2.5.3 Viaje de exploración

El siguiente proceso formó parte de una exploración, más no como forma de construcción, sin embargo, se tomaron en cuenta como las primeras impresiones que ayudaron a encauzar las energías y sensaciones cercanas a la situación de la ficción.

La investigación sobre la pedagogía de Jaques Lecoq se tomó como base elemental para la construcción del personaje *Nata* y los detonantes sensibles que generan movimiento. “No podemos ver la forma o el movimiento de un color, sin embargo, la emoción que nos produce puede ponernos en movimiento, en *locomoción*, ¡y hasta incluso *conmoción!* Tratamos de expresar esta emoción particular gracias a los *mimajes*, por medio de gestos ajenos al repertorio de lo real”. (Lecoq, 2004, p. 75)

De manera que las premisas de construcción de movimiento se profundizaron a través del ejercicio sobre el *fondo poético común*. El cual se maneja desde la siguiente perspectiva:

Se trata de una dimensión abstracta, hecha de espacios, de luces, de colores, de materias, de sonidos que se encuentran en cada uno de nosotros. Estos elementos se acumulan en nosotros a partir de nuestras diversas experiencias, de nuestras sensaciones, de todo lo que hemos mirado, escuchado, tocado, saboreado. Todo esto se queda en nuestro cuerpo y constituye el fondo común a partir del cual van a surgir impulsos, los deseos de creación. (Lecoq, 2004, p. 74-75).

Para entrar en mi propio universo del *fondo poético común*, siguiendo la dinámica del viaje de profundización de Lecoq, los detonantes sensibles se obtuvieron de la siguiente manera.

Como se explicó anteriormente, se dividieron las escenas de la obra por momentos clave, para una mejor organización de la trayectoria dramática; a estos momentos se les llamó núcleos. Los primeros tres núcleos fueron explorados a partir de distintos detonantes exclusivos para la dirección de la obra.

Estos primeros tres núcleos de la obra fueron explorados a través de los siguientes principios, lo cual apoyó el primer acercamiento sensible, del mundo interno de mi personaje.

Extracción: es la elección del detonante sensible con el que se pretende explorar, como pueden ser imágenes, fotografías, palabras, frases, objetos, materias, texturas, música, videos, espacios y formas abstractas entre otras.

Percepción: es la parte donde se interactúa con el detonante, se explora sobre el mismo, se indaga, se establece una lectura sobre lo que me provoca este detonante a nivel sensitivo y se habita para convertirlo en impulso.

Secuencia: a partir de dichas sensaciones, se libera un impulso creador que pone en movimiento el ser y se expresa con la dinámica del cuerpo en movimiento.

Núcleo I. “Entre ramas secas y remolinos de Polvo

Para este núcleo se usaron ocho palabras o frases provenientes del texto. Elegí las palabras que sentí con mayor peso sensible, las cuales fueron las siguientes: familia, abrazos, afectos, despedirse, encariñarse, murió cuando tenía nueve, protegiendo, débil e inmortales.

Se abordaron sensiblemente las palabras, mi mente las visualizó en forma de imagen, cada palabra/imagen resonó en mí de distinta manera, dependiendo de mi experiencia, mis vivencias, mis sentimientos, y mis referencias, o como Lecoq lo llamaría, el fondo poético común.

Esta primera parte de la exploración la aborde a partir de mi persona, y de lo que podía sentir en ese momento con todo y mi biografía para empezar a despertar mi bios sensible. Después volví a recrear este ejercicio, a través de la memoria emotiva de *Nata*, ya sin mi historia y biografía como *Leislíe Carrasco* actriz, sino como personaje, y comencé a cuestionar sobre la familia de *Nata*, cómo resuenan en *Nata* los afectos, las caricias, que siente al tener contacto físico con alguien como un abrazo o un apapacho. También si, dadas sus circunstancias y el sentimiento de abandono, ¿cómo es escuchar la palabra familia?, ¿qué sensaciones le produce?, ¿qué recuerdos le pueden llegar a evocar con tan solo una palabra? ¿Qué olores despiertan recuerdos con su madre y su padre?

El resultado de esta exploración fue extraña, en un principio creí que me había favorecido para dotar de las sensaciones con las que estaba cargando la situación del personaje (sentimiento de abandono, angustia, tristeza, enojo), pero más tarde me di cuenta que no era el camino adecuado para abordarlo ya que los detonantes los había llevado hacia una tonalidad muy melancólica y se había convertido en sentimiento negativo con sensaciones introvertidas, por lo que no me permitía habitar otras posibilidades de movimiento por la tensión corporal a la

que se disponía mi cuerpo para poder expresar una sensación de fragilidad, sin embargo no pretendíamos dirigir la obra hacia un tono triste, más bien, con mayor lucidez por nuestra cercanía al público de jóvenes audiencias.

En consecuencia, trabajé los detonantes de manera opuesta, lo cual me agradó más porque me acercó a la inocencia y a la conexión con el mundo lúdico, y me permitió perder el miedo al juego.

Núcleo 2 “Mis vínculos mis amores”

Se seleccionaron dos imágenes que captaron la esencia del título mismo, “mis vínculos, mis amores”. Elegí dos imágenes, las cuales, por el nombre del título, espontáneamente me remitían a una conexión fuera de lo humano, estas dos imágenes se componían de un vínculo inocente, fiel y sin prejuicios.

Al sensibilizarme viendo las imágenes, aprecié mucho amor, amistad, confianza, compañerismo, aventura y mucha complicidad. Viendo estas imágenes, reflexioné sobre las conductas de los perritos, lo leales, fieles, amorosos que son; también la capacidad de no guardar rencores, ni enfados; siempre estarán felices de verte y no dependerá de su estado de ánimo, como los humanos. Me hizo recordar lo mucho que me gusta jugar con mi perrita, llevarla al parque y jugar a las escondidas con ella.

Con estas sensaciones puestas en mí, construí una nueva secuencia con este impulso y me dejé llevar por primera vez por el juego, así, mi cuerpo me llevó a probar la complicidad con *Toto*; estos detonantes me ayudaron a descubrir otra cualidad en la personalidad de *Nata*, lo tierna y juguetona que también puede ser y me hice varios cuestionamientos como ¿El juego para *Nata* es la única forma en la que puede vincularse con los demás? ¿A qué juega *Nata*? ¿Qué significa *Toto* para *Nata*? A los que respondí con la conclusión de que *Nata* sigue siendo una

niña muy noble, que aprovecha cada momento para jugar y reencontrarse en el juego porque la vida sigue siendo juego para ella.

Núcleo 3 “Perro con tres patas busca casa”

Para la exploración de este núcleo, se introdujo como detonante un par de fotos de la infancia, alrededor de los seis y los diez años, donde estuviera sola en algún fácil de reconocer.

Mostré dos fotos, una de bebé cuando tenía 3 años y estaba jugando con un cubo de figuras y otra de 8 años preparándome para la mi primera competencia de natación. Tomé solamente la foto donde tengo ocho años y comencé a analizarla.

Al observar mi foto, sin duda se evocó mi memoria emotiva según Stanislavski, ya que recordé eventos del pasado de mi vida que me provocan emociones. En ese momento me vi tan pequeña, tan feliz, tan deseosa por nadar y por seguir mi pasión. Recordé ese momento donde fui intensamente dichosa y alegre por estar en una competencia de natación, por lo mucho que amo estar en el agua, también porque me había ido a ver toda mi familia, incluso mi padre, siendo que él casi nunca participaba de nuestras actividades.

Incluso me llegó la sensación del olor a cloro de la alberca, un olor tan característico y fuerte que me encanta y que cuando lo vuelvo a oler me llega un recuerdo muy vivido de mi niñez y de mis clases de natación.

Recordé diversas vivencias, mi cuerpo se llenó de muchas sensaciones, mi piel se puso chinita o como usualmente se le dice, piel de gallina; tenía ganas de llorar y me dije a mi misma que donde había quedado esa niña tan feliz, tan apasionada, tan risueña y soñadora.

Todo mi ser estremecido, con las sensaciones a flor de piel por el recuerdo de una sola fotografía; que me provocó volver a pensar en la dimensión de los recuerdos en nuestra mente y su impacto en las emociones.

Con este ejercicio de exploración no se desarrolló ninguna partitura o secuencia física, tampoco se usó para fomentar un trazo, tan solo se utilizó como un primer acercamiento encauzando las energías del infante en nuestro ser. De una manera, suponía despertar el ser juguetero que vive en nosotros, el sentir de nuestros personajes y sensibilizar nuestro mundo interno.

2.5.4 El trabajo del movimiento en la construcción del personaje *Nata*

Hemos llegado a la base medular del objeto de esta investigación, el trabajo físico del cuerpo en relación al sentido lúdico de la acción del personaje *Nata*.

Se abordó la disposición del espacio escénico a través de la construcción de líneas geométricas bien definidas; a través de estas líneas se jugó a favor de una serie de composiciones corporales para desarrollar el conjunto de acciones físicas de manera orgánica.

Para este suceso, se llevó a la complejidad de la construcción de un dispositivo físico derivado del trabajo de la expansión de la energía y de la gestualidad del personaje *Nata* sobre una cualidad lúdica y *pre-expresiva*; a partir de la práctica reiterada de secuencias físicas, bien definidas dentro de una partitura; en donde se aplicaron los siguientes principios:

- Estructura bien definida, (principio, desarrollo y desenlace).
- Precisión en las transiciones (cambios de acción, de sentido, de ritmo, de energía).
- La dinámica del ritmo, regulando el tiempo de la acción (velocidad, intensidad, tono).

- La armonía entre las distintas partes del cuerpo (manos, brazos, pies, rostro).

La partitura fue la estructura en la que me apoyé para obtener la limpieza requerida de movimientos y precisión en la acción. Dicha partitura fue necesaria para organizar mi mente-cuerpo en todos los universos por los que transitaba Nata, primeramente, para esclarecer los puntos centrales de su trayectoria, los momentos de narración, los momentos del pasado y los de su presente. La división de núcleos también me ayudó mucho a tratar los momentos con mayor unidad.

En correspondencia a la precisión, la partitura es un elemento que me aportó mucha claridad, al descubrir que cada pensamiento y cada movimiento debía corresponder a un matiz diferente, puesto que, en una reacción orgánica, se involucran todos los sistemas del cuerpo.

El dinamismo de la puesta en escena me llevó a tener cambios de acción tan repentinos, los cuales manejaba con el mismo ritmo, la misma energía y el mismo sentido, hasta que me pude ir liberando del pensamiento y estar en el momento presente o el llamado “aquí y ahora”¹⁴, gracias al dominio de la partitura en mi mente, en mi cuerpo, en el espacio, en el ritmo, en relación con el otro y en mi voz. Solo entonces pude conectar con las sensaciones en cada situación de la historia de Nata, darle sentido a cada acción y armonizarla con los movimientos de cada parte de mi cuerpo y dejarla fluir con el juego, para no llegar al automatismo.

El ritmo y las velocidades de cada acción junto con su narración fueron modificándose de manera orgánica, respecto a la necesidad interna de *Nata*. De este modo se justifica, el sentido de cada uno de los movimientos y

¹⁴ Propio de la psicología humanista, de la terapia Gestalt, que consiste en percibirse en el presente, como lo único que existe. (Fingermann, 2014)

desplazamientos, y no se produce como un acto mecánico sin sentido, lo cual permanece dentro de los ideales más fuertes en la teoría del maestro Lecoq.

Para armonizar los ritmos e intenciones de mi personaje, también utilicé el principio del equilibrio, que sugiere el balance de pesos y apoyos para obtener el movimiento del centro de gravedad. Manejé un balance de contrapesos sutiles durante los momentos en que *Nata* se encuentra hablando de su papá, dando como resultado un desplazamiento del centro de gravedad hacia la izquierda por consecuencia del movimiento del tronco hacia esta dirección.

En este empleo de la alteración del equilibrio, sostuve a *Nata* a través de los puntos de apoyo de los dedos de los pies, para crear una inclinación hacia delante, como si me estuviera preparando para realizar un *dáctilo*¹⁵, pero sin hacerlo, en esta postura, usaba esa concentración de energía para “entrar en actividad” como explica Barba, al presentarme en dirección centro actor del escenario y comenzar una nueva transición de cambio de tema.

Se realizó la búsqueda de diversas posturas que incidieran en la oposición de fuerzas en los músculos de cada parte del cuerpo, o como lo llama Barba “equilibrio precario”, en donde se desplazan los puntos de apoyo, para afectar cada músculo y despertar su expresividad.

En consecuencia, implementé el uso del *sats*, como elemento de tensión, donde la energía se suspende y la acción se genera desde la inmovilidad; se apoya del impulso y contra impulso generador de movimiento, donde termina uno y comienza el otro. Principalmente manejé el *sats* como una transición que me llevara a otra cualidad energética y así mismo, se justificara con el cambio de pensamiento de *Nata*, a lo largo de toda su trayectoria.

¹⁵ Ejercicio de la biomecánica que permite marcar el ritmo y tono muscular para el trabajo, poniendo al actor en un estado de preparación física y mental (Ruiz, p. 128)

Para la corporalidad de *Nata*, me basé en modificaciones sutiles sobre mi fisicalidad, a través de posturas, desarrollé pequeños cambios orgánicos, que denotaran una especie de actitud suelta y desenfadada, tal de una adolescente con destellos de rebeldía. Los puntos de apoyo del caminar de *Nata*, se desarrollaron a partir de una pisada supinadora, la cual ejerce el mayor peso e impacto en la parte externa del pie, y es la pisada menos común, por el apoyo que se traslada a esta zona de manera que se inclina el pie hacia afuera.

Este tipo de pisada condiciona la postura del cuerpo a un modo de apatía y negación ante el mundo, revelando astenia (cansancio) y el decaimiento emocional por los recientes sucesos trágicos de *Nata*. El resultado del condicionante en el tronco del cuerpo menos erguido, lo sostengo solamente en las escenas de mayor relajación muscular, ya que el movimiento de la acción dramática me sugiere cambiar la tonalidad de mi cuerpo al ritmo del sentido lúdico del juego de la escena, así como los cambios de pensamiento y emoción.

Se trata pues, de desaprender los códigos corpóreos que nos son conferidos de generación en generación a través del tiempo, para poder despertar la nueva naturaleza *extra-cotidiana* del actor y lo cual hace habitar el cuerpo desde otras energías.

2.5.5 Fase de construcción con la integración de los elementos de la puesta en escena.

El primer objeto escenográfico que tuvimos fue el biombo de tres caras. Cada una de las caras representa el *leit motiv*¹⁶ de la obra. La primera cara con la que me relacioné fue con la de “frágil”; este elemento constituyente de la plástica de la puesta en escena se ideó como metáfora de la caja de cartón que lleva cosas frágiles dentro y que contiene los símbolos característicos para saber qué hay que

¹⁶ *Leitmotiv* es el motivo conductor que se usa recurrentemente en una obra o composición para generar en el lector-espectador un vínculo con otro elemento o reforzar una idea.

tener precaución y no estibar. Porque aparentemente alude a esta imagen, pero también está pensada para evocar el mundo interno de los personajes.

Me parece que la palabra frágil tiene mucho significado, el contacto con esta imagen me resuena a un delicado juego de té fabricado de porcelana. Esta palabra ejercía en mí una vista hacia el mundo interno de Nata, de su sentir y de todo lo que se enfrenta.

Al relacionarme con el biombo, durante los primeros ensayos, me llevó a sentir lo que oculta *Nata* en su interior, con una máscara de sarcasmo y rechazo la mayor parte del tiempo, oculta un ser frágil, herido, que se siente abandonado, lleno de miedo, vulnerable y desprotegido.

El segundo elemento que se integró fueron cuatro llantas de carro que reciclamos y pintamos de azul cielo, para seguir con el concepto de la infancia y la inocencia que connota este color.

En los primeros ensayos de las escenas donde tienen mayor movilidad las llantas, me preocupaba demasiado por el uso técnico y correcto de cada llanta en el lugar que corresponde el trazo, y con las múltiples acciones que realizaba, era un caos porque nunca quedaban como debían, o se movían y no terminaba de ensamblar con el texto.

A medida que me fui relajando de las tensiones innecesarias, y al ejecutar el ejercicio de repetir para limpiar los movimientos, me encontré con una soltura que comenzó a fluir con mucha mayor conexión, ahora ya comenzaba a sentir integralidad sobre lo que estaba pensando, haciendo y diciendo.

En los siguientes ensayos encontré una especie de simbiosis con el elemento escenográfico de las llantas y el sentido lúdico. Por primera vez descubrí en la acción un rasgo elemental del carácter de *Nata*, el juego. El uso de las

llantas motivaba la dinámica de ensamblar, descubrir, y construir cualquier lugar y cualquier acción. En este sentido *Nata* se ensayaba de diferentes formas de ser, donde se encontraba a sí misma, al deformar su mundo real para asimilarse.

Este rasgo de *Nata* juguetona, llena de vida al personaje, lo convierte en un ser real, con anhelos, sentimientos, con alegrías y tristezas. Las llantas apoyaban el juego de la función simbólica en *Nata*, donde juega con su propia lógica y sustituye objetos por medio de la imaginación. De este modo el movimiento que implica cambiar de lugar o posición cada llanta es generador de imaginación y ficción, por lo tanto, de vida.

El siguiente elemento que recabamos fue el vestuario, queríamos ser fieles al diseño propuesto por Julio Chávez, así que fue una ardua tarea. Una vez teniéndolo completo, modificó muchas cosas en mi ser. Primeramente, me sugería otro tipo de movimientos, con la camisa floja y suelta, *Nata* se sentía libre y cómoda al tener holgada la parte superior y sin mostrar su piel, porque no es una adolescente que quiera verse bien para los demás, o para impresionar, realmente a ella prefiere explorar y ser aventurera a convivir con otras personas.

El tipo de movimientos por el que me incliné, debido al uso del vestuario, fueron gestos amplios que empataran con la actividad lúdica, y una forma de andar suelta, ya que la camisa me permitía moverme con facilidad al ser más amplia a mi talla habitual.

Como primera impresión el vestuario me hacía sentir rara, como si estuviese fuera de mí, porque no es el estilo de ropa que uso en mi andar cotidiano, por lo tanto, indagué sobre cómo una prenda de ropa te puede hacer sentir tan diferente, incluso hasta cambiar tu personalidad. Después tomé esa sensación en los posteriores ensayos, para ir habitando el estilo de *Nata*, y que me dotara de cualidades, que iban emanando a través del uso y el tacto de mi indumentaria en juego con la integración de los elementos de la puesta en escena.

El mallón que uso, es similar al color del pelo de *Toto*, esto para darle cercanía a la relación entre *Nata* y *Toto*. Este pantalón me sirvió mucho para todos los desplazamientos y movimientos de *Nata* por su tela elástica y fue muy útil para aprovechar el largo de las botas, que una de sus funciones principales era conseguir el estilo aventurero y desenfadado de *Nata*. Estas botas también ejercen dinamismo ante la serie de acciones y juegos que desarrolla *Nata*.

El último elemento que se integro fue un piso móvil, en el cual pintamos un cuadrado de 5x5 m de color blanco con textura beige, este dio mucha más vida e iluminación a todos los objetos, a los títeres, a nuestro vestuario, y a nuestros rostros, además que acompaña el efecto de la inocencia, la pureza y la infancia por el reflejo de sus colores.

Encima de este piso se colocaron hojas de árbol maple, alrededor del cuadrado y en el centro del biombo. Conforme fui usándolas en cada ensayo, percibí sensaciones diferentes, a veces representaba la melancolía para *Nata*, otras veces el cambio y la transformación por ser hojas que caen en el otoño y lo relacionaba con el cambio de un día para otro en la vida de *Nata*, un día estaba con su padre, y al otro ya no tenía ninguno de sus padres.

En los siguientes ensayos el tener más contacto con ellas, me hizo conectar de otra manera con el personaje de la madre de *Nata*, en ella veía las hojas frágiles, así como la imagen donde se ve hundida en su cama a punto de romperse, tal como cuando la hoja cae al suelo y se desmorona.

Recordé cuando se convirtió en ramas secas y voló por el viento, e imaginé en que cada hoja podía estar un pedacito de mamá recorriendo la tierra, estas sensaciones habitadas en todo mi ser, fueron de gran apoyo para construir el imaginario de *Nata*, así como todo su mundo interno.

2.6 Otros personajes

Dentro de la obra, existen otros personajes, los cuales son ejecutados por mi compañera *Carolina Madrid* y por mí, *Leislíe Carrasco*. Para apoyarnos del sentido lúdico de nuestra puesta en escena, decidimos crear los personajes secundarios con la representación de títeres, y objetos.

Primeramente, ejecuto el rol de la psicoanalista, la mujer que le da psicoterapia a *Nata*, desde la muerte de su madre. Concibiendo a la *psicoanalista* como una mujer muy amable, atenta, cortés, y extremadamente bondadosa; *Nata* construye su propia versión de la psicoanalista y se crea un diálogo entre ella misma siendo *Nata* y simultáneamente su *psicoanalista*.

Se construyó un juego escénico muy dinámico, en el cual yo represento a *Nata*, mientras ella representa otro personaje. *Nata* adopta la corporalidad y voz de la psicoanalista para realizar un acto de mimesis y juega a responderse a ella misma.

La construcción de la aparición de la psicoanalista se basó principalmente en la modificación de tono muscular y la postura del cuerpo. Utilizando los puntos de oposición, el segmento del tronco se desplaza hacia la derecha, mientras que el otro extremo, que es la pierna izquierda que está en oposición se desplaza hacia la izquierda, haciendo un juego de contrapesos que mantiene el cuerpo elongado. Para darle personalidad y distinción a este personaje, se tomó en cuenta el peinado de la psicoanalista, para ello me agarro el cabello en forma de cola de caballo, cada que este personaje habla y lo suelto cuando el personaje *Nata* responde; esto se implicó para diferenciar del peinado de *Nata* y que este rasgo apoyara la ilusión del cambio de personaje.

Otro rasgo que introduce para la psicoanalista fue usar mi voz, con un tono más melódico, más dulce y amable, que denotara una característica gentil en la persona y con mucho entusiasmo.

Los siguientes personajes que interpreto son *Diego* y el *veterinario*. *Diego* es la persona que atropella a *Toto* por accidente, lo carga, se lo lleva a su camioneta para llevarlo al veterinario. El veterinario es quien recibe a *Toto*, pero al saber que *Diego* no es el dueño del perro, le comenta que no lo puede dejar en la veterinaria.

Represente los dos personajes *Diego* y *Veterinario* con objetos, se presentaron con una camisa a cuadros y una bata de doctor respectivamente. En un principio se sostenían por medio de ganchos, pero resultó que se veían muy planos y les faltaban sus panzas, como lo indica el texto de la obra. Por lo tanto, se mandó construir un armazón con la figura de las panzas; esto aparte de darle mayor estructura anatómica y forma más orgánica, nos daba un mayor efecto para sugerir las cabezas, dado que anteriormente con el gancho se sugería mi puño sobre el mango y pareciera que esa era la cabeza de los personajes, lo cual nos quitaba claridad.

Esta nueva estructura contiene un mango para mejorar la maleabilidad de las panzas, lo cual sí pesaba mucho más y era más difícil ejecutar los movimientos con ese nuevo peso, pero se veían mucho más reales. Ahora el movimiento debía ser mucho más amplio porque el peso le quitaba soltura y movilidad.

Maneje el principio de *neutralidad* en mi yo actriz, para explorar la animación de los personajes. El estado de *neutralidad* se basa en la calma psicofísica, manifiesta la sensación del equilibrio y sugiere estar emocionalmente no implicado; de acuerdo con la pedagogía del maestro Lecoq. Este fue el punto de preparación para comenzar a abordar a estos dos personajes, y el foco principal serían los objetos y no mi persona.

De este modo para apropiarse de los objetos, que en este caso no son solo utilería, sino que se transforman en personajes; lo primero que tuve que realizar fueron ejercicios guiados por nuestro director Israel Ríos, estos se trataban de

desarrollar una respiración para incorporarla a mis objetos. Al utilizar la respiración consciente y profunda se comenzó a generar una calidad de movimiento y energía que iba otorgando diversas cualidades. La respiración que le confería era análoga a la mía, y por medio de esa cualidad rítmica se acentuaba el movimiento que con mis brazos y manos le brindaba a mi objeto especial. Al explorar esta forma de darle vida por medio del flujo respiratorio sobre mi propia respiración, me llevaba a implicarme un poco más de manera interna con el personaje, pero para conectar la disociación entre manipulador y objeto, cambié la respiración por una independiente, yo actriz respiraba hacia la neutralidad, mientras que las camisas sostenían un ritmo más agitado y alterado de respiración que yo les brindé.

Esta convergencia de movimientos resultaba muy peculiar cuando entraba el juego de la disociación del cuerpo al manipular las camisas con acciones y movimientos asimétricos y contrarios al mismo tiempo. Aquí me encontré con uno de los mayores retos porque la coordinación motriz siempre fue una de mis áreas de oportunidad, puesto que siempre requería de mayor tiempo y esfuerzo para dominar un ejercicio, que en este caso era un entrenamiento nuevo para mí, debido a que en la escuela no tenemos ninguna materia acerca de las técnicas del titiritero.

Al trasladar estas sensaciones adquiridas a la escena fue aún más complejo por la dinámica sensorial y física que cargaba de la escena anterior, de ahí que requería un alto nivel de energía y tensión. Entonces en la transición de personaje a animador-manipulador tenía que encontrarme rápidamente con este estado de calma y eso solo se consiguió a través de la respiración consciente y relajación de los músculos faciales y corporales. Aclarando que cuando hablo de relajación en este escrito, no me refiero al abandono, sino a la energía óptima necesaria para la presencia *pre-expresiva*.

Por otra parte, el actor deja de ser el centro de atención en la obra, para obsequiarle el foco total al objeto animado. El obsequiar este foco de atención

requiere de un acto generoso, donde me desprendo de mi yo, y me sitúo en un estado de recepción activa, de disponibilidad y descubrimiento; donde mi ejecución requiere la máxima economía de movimientos y gestos, siendo así la presencia de Leislíe Carrasco actriz sin conflicto interno que se desprende del personaje *Nata* para otorgar de anima al objeto especial y este a su vez convertirlo en personaje.

De manera que, en el núcleo tres se desarrolla otro tipo de juego, donde ahora *Nata* juega a representar otros personajes con objetos personales cotidianos que lleva dentro de su cangurera. A diferencia de la animación-manipulación de los personajes *Diego* y *Veterinario*; ahora es el propio personaje *Nata*, quien resignifica a otros personajes y que transfiere la cualidad de mimesis a través de las formas que le son conferidas al juego lúdico y sus interacciones.

La frase “Los gordos son morsas o hipopótamos” está resignificado por llavero con peluche con la forma animal de una morsa. “Los flacos son serpientes o lombrices” está jugado con la propia fisicalidad de *Nata*, con movimientos lánguidos y ondulatorios. “Los guapos son arañas” está resignificado por un juguete pompón que da alusión a una araña peluda y punzante. Y finalmente la “Tía Aurora-piraña” está representada por una pinza grande de cabello que asemejan los dientes de una piraña. En esta parte significativa para el juego de *Nata* son pocos segundos con los que cuenta para presentar a sus personajes por medio de sus objetos especiales y *mimar* la realidad, de una manera muy característica a como ella la concibe.

Construí la voz de la *tía Aurora* de acuerdo con la percepción de *Nata*, usé una voz muy aguda, para representar el chismorreo de las personas que hablan como cacatúas.

Otro personaje que interpreto en esta obra es *Crispín*, un perro mestizo, lleno de sarna, con pocos dientes y lleva varios años viviendo en la perrera.

Por la forma en la que fue capturado y al ser testigo de las horribles ejecuciones de los perros en el “cuarto,” (lugar donde son torturados con electricidad hasta morir), *Crispín* se ha pirado, actúa como un lunático, está ansioso y se encuentra alterado y perturbado por haber presenciado la muerte de su mejor amigo El Gordo, con el que tenía un fuerte vínculo afectivo, tanto así que él mismo lo percibía como su hermano.

Primeramente, construí a *Crispín* a través de la voz, ya que como se trabajaría a partir de un títere, mi presencia como actriz debía sostener una economía de movimientos para no robar foco de atención al eje más importante de la escena, que era *Crispín*. Desarrollé en el ritmo de voz del personaje, un acento que se acercara al de calle o coloquialmente llamado de barrio. Para la tonalidad de la voz, manejé diversas cualidades, pues el personaje transita por diversos estados mentales y emotivos. En la introducción que hace *Crispín* a *Toto*, cuando este llega a la perrera, maneje la voz con una intención de suspenso, como si fuese un fantasma tratando de espantarlo, alargando las frases, posteriormente, la velocidad va cambiando de acuerdo a la alteración, el tono se vuelve más agudo y en otras frases más grave para diversificar los matices en la historia que se está contando. Cabe destacar que la intención de suspenso y alargamiento de frases se cambió en el último mes de ensayos y *Crispín* evolucionó a un estado más esquizofrénico, sosteniendo una energía álgida y frenética en esta escena.

La base central del sonido, es una voz enronquecida y gutural, por lo que indagué sobre cualidades, fiscalidades y anatomías de diversas razas caninas como referentes para construir a mi personaje *Crispín*. Un elemento imprescindible para dotar de vida al personaje es la respiración, de ahí que, al explorar diferentes formas de esta, analicé la anatomía de la raza Pug, la cual me parecía muy peculiar porque el ruido excesivo característico de esta raza, que hace al respirar le da mucha personalidad en escena, pero proviene de una patología respiratoria.

Crispín presenta síndrome braquiocefálico:

de “braqui”, significa corto y “céfalo”, enuncia cabeza; también denominado síndrome respiratorio de los braquicéfalos, es una patología obstructiva de las vías respiratorias. El pug presenta las fosas nasales más estrechas que lo normal, la nariz acortada, paladar elongado, y un estrechamiento de la tráquea. (Sánchez, Vélez, 2020)

Lo que incide en una respiración con dificultad y ruidosa por la carraspera, debido a los orificios nasales muy estrechos, durante la inhalación se hunde, es por esto que respirar por la nariz se vuelve más difícil.

El paladar blando elongado que obstruye la zona dorsal de la glotis que es una deformación congénita de esta raza, contribuye al flujo agitado del paso del aire, por eso respira con dificultad y el sonido que hace es muy fuerte.

Comprendiendo más, aquella deformidad congénita, lo usé en beneficio de construir a *Crispín* con mayor organicidad, dándole más vida y características caninas.

Se elaboró el títere de *Crispín* a partir de la idea de unos ojos exoftalmos o mejor conocido como ojos saltones, es decir, aquellos que sobresalen de su posición normal, para dar ilusión de esta conducta alterada y de la sobreexcitación de los nervios por estrés.

Con estas referencias se diseñó un títere, del cual resaltaran los ojos, es decir, que solo se tuviera la presencia físicamente de los ojos del personaje, y como resultado se crearon los ojos saltones, característicos del perro Pug.

El primer acercamiento resultó muy peculiar, los tubos que cargaban cada uno de los ojos, me parecían muy pesados y los comencé a manejar con mucha torpeza. No tenía la consciencia sobre cómo direccionarlos por ser la primera vez

que usaba títeres de este tipo. Mis manos y antebrazos se cansaban mucho, me empezaban a temblar y la estructura que sostenía los ojos, al poco rato se me iba resbalando.

El títere de manipulación directa del personaje *Crispín* fue lo último en llegar de producción, lo cual era muy poco tiempo para dominar los gestos, a través de los movimientos técnicos y de sincronización con la mirada del personaje. Esto me hizo abrir más el panorama acerca del entrenamiento integral del manipulador, tarea nada fácil que logra al tener un dominio consciente de cada uno de sus movimientos, su postura y su nivel interpretativo.

Algunos trazos se tuvieron que modificar con la llegada de los ojos reales, debido a que el tamaño era mayor a los que utilizaba de referencia, así mismo para sostener los ojos en un mismo ángulo, mi espalda jugó con varias posiciones, la que más predominó la postura erguida, teniendo como apoyo central las rodillas flexionadas y pies bien sujetos al piso; esta postura me ayudaba por momentos, pero dado que el nivel de las llantas estaba por debajo de mi tronco, tenía que bajar mi piernas a nivel de piso para poder subir los ojos y mostrarlos en la posición correcta para que el espectador pudiese observar cada gesto con claridad y legibilidad.

Me apoyé en las herramientas aplicadas en las técnicas de Carlos Converso, sobre el entrenamiento del titiritero, entre las que destacan la técnica de disociación de movimiento y la técnica de segmentación corporal.

Se trata de un empleo muy minucioso de los músculos implicados en las zonas de movimiento y el trabajo consciente de aislar segmentos corporales que no están implicados durante ese movimiento. Esto es muy importante porque si se desdibujan los gestos creadores de signos y se mezclan otros movimientos, la lectura del gesto será muy confusa, por lo que el espectador no podrá identificar el significado.

Esta experiencia fue muy enriquecedora para darme cuenta que existen otros músculos que no están acostumbrados a usarse con tanta fuerza en escena, y gracias a esto mi aparato psicofísico de desenvuelve con mayor aprendizaje y dominio, que es parte del objeto de estudio que se pretende al realizar esta investigación teórico-práctica.

2.7 Conclusiones

La conclusión extraída de este análisis es que las técnicas corporales de actuación, pueden utilizarse como una poderosa herramienta para la construcción de personajes y la animación de títeres al proporcionar un enfoque alternativo a los métodos tradicionales de manipulación de objetos, marionetas y títeres.

La construcción caracterológica de nuestros personajes se basa en gran medida en las técnicas corporales del actor y su capacidad para expresar su mundo interno a través de la acción física.

El hecho de crear personajes a través de los mecanismos del cuerpo en movimiento es un proceso complejo que requiere una comprensión y concientización de las posibilidades expresivas del ejecutante. Al analizar los principios biomecánicos que gobiernan nuestros cuerpos, podemos enriquecer la proyección de nuestra ejecución actoral.

En el mismo tenor, el teatro de títeres ofrece un enfoque único para la creación de personajes, ya que la manipulación de estos permite una exploración de la fisicalidad que va más allá de las limitaciones de los seres humanos. Por lo tanto, al converger ambas técnicas hemos descubierto que, a través de la realización de una dramaturgia corporal para la escena, podemos conectar con procesos internos y sensibles manteniendo el sentido lúdico de la acción.

III. PRODUCCIÓN Y EMPLEO DE LOS RECURSOS TEATRALES DE LA PUESTA EN ESCENA.

3.1. Gestión

Al enfrentarnos a la modalidad de titulación por puesta en escena, nos encontramos con la ardua tarea de tener que generar recursos, para la producción del proyecto, debido a que el presupuesto de la Universidad destinado a las puestas en escena solamente abarca las obras académicas. Bajo estas condiciones, asumimos dicho compromiso utilizando herramientas de gestión empresarial para el control y obtención de los recursos financieros.

Como primera opción nos dimos la tarea de buscar patrocinadores con microempresas relacionadas al comercio *pet friendly*; como boutiques, marcas de juguetes, veterinarias, así como marcas mexicanas de productos artesanos de higiene para mascotas; donde solamente obtuvimos una respuesta favorable de parte de la marca “*Belladona Skin Care*” una microempresa mexicana de cosmética natural libre de crueldad animal y libre de químicos tóxicos; pero al no ser suficiente el monto de este patrocinio para toda la producción de la puesta en escena; decidimos ser nosotras dos: *Carolina Madrid* y *Leislie Carrasco*, las principales inversionistas y gestoras de nuestro proyecto.

Nuestros principales objetivos al realizar este montaje son: obtener nuestro grado académico de licenciatura, comprobar y ratificar que contamos con los aprendizajes y habilidades del perfil de egreso para poder desarrollarnos profesionalmente, y como consecuencia de la realización de un producto artístico, desarrollar una ruta para poner en circulación el proyecto con una temporada presentándonos en Toluca, Querétaro, Guanajuato, Morelia y CDMX, así como festivales, convocatorias artísticas, muestras y encuentros teatrales; para comenzar a posicionarnos como artistas independientes y un colectivo de teatro activo; y de esta manera proyectarnos hacia la inserción profesional.

Por otra parte, además de las diligencias para la obtención del apoyo monetario, otra de las operaciones necesarias era conseguir un espacio donde ensayar, y la estrategia más factible para transportación del equipo de trabajo era gestionar un salón de ensayos disponible dentro de la Facultad de Humanidades; por lo tanto se realizó un oficio a la coordinación de Artes Teatrales, solicitando un espacio para nuestros ensayos determinando las fechas en el escrito, y gracias a la disponibilidad en las aulas *Luisa Huertas*, *José Limón* y posteriormente el *Foro Alberto Salgado Barrientos*; pudimos concretar nuestras fechas y horarios de ensayos, y una vez concluidos estos, dada la mecánica de espacialidad y funcionamiento con el público, decidimos solicitar el *foro Alberto Salgado Barrientos* de la Facultad de Humanidades para la realización de nuestro examen profesional.

3.2 Conformación del equipo de trabajo.

A partir de nuestro egreso de la carrera en Artes Teatrales, nace la necesidad de obtener el grado académico de Licenciadas. Por lo que decidimos generar un montaje escénico, para dos actrices, con la posibilidad de utilizar títeres y objetos en escena, interesadas en abordar temas como el amor, la responsabilidad, el duelo, el abandono, la sanación y el perdón.

Por lo que seleccionamos la obra "*Lo que Queda de Nosotros*" de Alejandro Ricaño y Sara Pinet, donde a través de dolorosas experiencias por parte de los dos personajes principales, *Nata* y su perro *Toto*, nos lleva por las etapas de un duelo por la muerte de sus seres amados, la negación a volver a crear vínculos, el abandono de un amigo, hasta el reencuentro y el proceso de sanación.

Una vez seleccionada la obra, decidimos integrar a dos personas más que acompañen y guíen a nuestro equipo de trabajo, invitando a *Israel Ríos*, docente de la Licenciatura en Artes Teatrales en la UAEMéx, como nuestro asesor y a

Nadia Ulloa pasante de la Licenciatura en Artes Teatrales de la UAEMéx como asistente de dirección.

La elección de cada uno de nuestros creativos fue a través del reconocimiento de su talento y trayectoria profesional. Se hizo la invitación a cada uno de ellos individualmente, y al aceptar, se habló del proyecto, las ideas y expectativas de este, dejando abierta a la posibilidad que cada uno de ellos plasmará su visión, en el proyecto.

Humberto Galicia Maestro titiritero y constructor de marionetas y autómatas especializado en la innovación de mecanismos.
Fue el encargado del diseño y realización de *Toto*.

Jesús Barrera Productor plástico, ceramista y constructor escénico, con estudios de la Facultad de Artes de la UAEMéx, con especialidad en pintura.
Encargado del tratamiento de los objetos que rodean la obra.

Laura Santos Licenciada en Diseño Industrial de Universidad Autónoma Metropolitana, especializada en realización de modelos 3D, prototipado y edición de fotografía.
A cargo de la escenografía que rodea la obra.

Julio Chávez Actor egresado de la Licenciatura en Artes Teatrales de la UAEMéx, y Egresado de la Licenciatura de Escenografía por la Escuela Nacional de Arte Teatral del INBA
Encargado del diseño del vestuario.

<i>Omar Sánchez</i>	Actor, músico y escenotécnico, egresado de la Ingeniería en Electrónica y de la Licenciatura en Artes Teatrales, ambas de la UAEMéx. Encargado del diseño sonoro y musicalización de la puesta en escena.
<i>David Mata</i>	Estudiante de Diseño Gráfico en la Facultad de Arquitectura y Diseño de la UAEMéx, especializado en fotografía de concepto, ilustración de personajes y las lettering. Encargado del diseño de imagen y fotografía de la puesta en escena.

3.3 Producción.

La realización de toda la producción de la puesta en escena fue en un periodo de siete meses, dando inicio en agosto del 2022 con la invitación a todos los creativos, concluyendo en el mes de marzo del 2023 con la entrega final de todos los elementos.

Primeramente, a finales de Julio del 2022 seleccionamos a nuestro director y asesor de puesta en escena Israel Ríos; al verificar su disponibilidad y aceptación para ser parte del proyecto al igual que nuestra asistente de dirección Nadia Ulloa, nos organizamos para hacer la primera reunión y concretar tiempos, ideas y propuestas.

Se establecieron las fechas de ensayo y cronograma de actividades a trabajar, y en agosto comenzamos con las primeras lecturas de la obra y análisis de los personajes. Para hacer efectivo el trabajo sobre los tiempos, se convocó a una junta con nuestro maestro titiritero, Humberto Galicia, para darle nuestra percepción e ideas respecto a *Toto* y así, este tomará lo más significativo y

podiese comenzar con el diseño, mientras nosotros comenzábamos con el trabajo de mesa, así como las exploraciones.

A mediados de agosto iniciamos el laboratorio y entrenamiento. Durante los ensayos, comenzamos a trabajar en el trazo de nuestros primeros núcleos, y al término de mes nos entregaron los primeros bocetos de *Toto*, los cuales fueron aprobados para comenzar con su realización.

En el mes de septiembre del 2022 a la par que fuimos avanzando en los núcleos de la obra, nos reunimos con nuestro diseñador Julio Chávez, para concretar ideas sobre los bocetos de vestuario, mismos que fueron entregados una semana después. A fin del mes, nos entregaron a *Toto* terminado con la descripción de su funcionamiento.



Figura uno: Fotografía de Humberto Galicia. Toto terminado.

En el mes de octubre, nuestro creativo de diseño y realización sonora, Omar Sánchez, asistió a uno de nuestros ensayos para observar y hablar de los parámetros de la composición musical que trabajaría para nuestra obra. Además de seguir con el trabajo continuo durante los ensayos y tener un gran avance en el trazo de la puesta en escena, comenzamos a explorar con los objetos y la marioneta bajo los mecanismos de movimiento, dotando de vida a estas cualidades inanimadas.

Noviembre, fue un mes de trabajo arduo, porque concluimos el trazo escénico y comenzamos a limpiar escenas para complejizar y detallar el trabajo. También finalizamos la realización de la utilería y se comenzó el *scouting* de los elementos de vestuario. Omar Sánchez, nuestro compositor musical, nos presentó los avances de las pistas musicales, para probarlos en escena y así saber si era necesario modificar elementos sonoros, dependiendo del universo acotado y las escenas donde se utilizarían, hasta obtener la composición deseada para la obra.

En diciembre se estableció una pausa al proyecto por el periodo de exámenes y vacaciones, retomando el proyecto a mediados de febrero, concluyendo el proceso de redacción del ensayo escrito, en el mes de marzo.

En abril del 2023 se establecen los ensayos generales y el escrito está sometido a revisión por parte de nuestros sinodales, siendo este aprobado y revisado por nuestro asesor, el Mtro. en T. y Art. Esc. Honorio Israel Ríos Hernández y nuestros sinodales, el Mtro. en Doc. y Mtro. en G. E. José Alberto Hinojosa Nava y el Lic. en A. D. Adalberto Téllez Gutiérrez, para proceder a tener una fecha de examen de evaluación profesional en el mes de mayo del 2023.

3.3.1 Proceso de construcción de Toto.



Figura 1: Toto.

Para la realización de Toto, buscamos al maestro titiritero, Humberto Galicia, hábil en la construcción de marionetas con mecanismos complejos. Al cual le solicitamos la construcción de una marioneta con dimensiones de un perro de tamaño real, de raza mediana, Labradoodle, de aproximadamente dos años, con pelaje abundante, con tonalidades de pelaje cobrizo, sin una pata, con la capacidad de caminar, tener diferentes posibilidades corporales, levantar las orejas, abrir la boca, sacar la lengua y mover la cola. Que fuese de un material ligero, dócil y resistente, para mayor control de los mecanismos, donde su calidad expresiva fuera bastante.

A lo que nos presentó un primer boceto, donde el material seleccionado fue MDF para conservar la forma de la estructura, esponja para mayor volumen corporal y de pelaje hilos con tratamiento teñido, apoyado de hilo cáñamo para el movimiento de sus extremidades, así como varillas en los mecanismos para su manipulación.

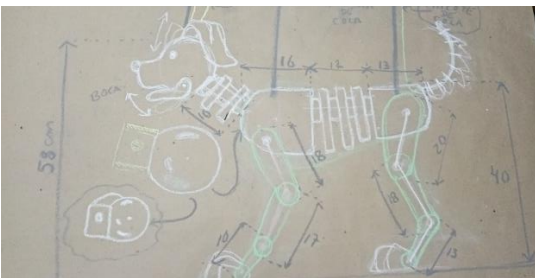


Figura 2: Boceto, medidas.



Figura 3: Material

Una vez aprobado el bocetaje, se llevó a cabo la construcción del esqueleto de Toto.



Figura 5: Esqueleto



Figura 6: Elementos finales

Y finalmente de entrega el producto final.



Figura 7: Foto de Toto terminado.

3.3.2 Vestuarios



Figura 1: Boceto de vestuario seleccionado.

Personaje Toto. La premisa para la construcción del vestuario de *Toto*, ejecutado por *Carolina Madrid*, rodó en torno a la consideración de la hibridación de técnicas que se proponen a lo largo de la investigación, donde hay un juego de mimesis entre actriz y títere. Entonces, bajo esta misma idea, se establece que la imagen física de *Toto*, sea al seleccionar elementos físicos de la actriz, transportados a un perro.

Desencadenando así, dos características dominantes de su físico: el cabello rizado y esponjado, y su altura que es pequeña, dando como resultado la selección de un perro de raza mediana, el cual posee un pelaje abundante, rizado, color café claro, de aproximadamente dos años para acercarnos también a la edad mental que posee *Toto*.

Con estas características, se buscó que la imagen física de *Toto*, develara un contexto contemporáneo, ciudadano, ya que *Toto* transita por lugares de la ciudad como el parque, la calle, callejones, hasta la perrera, donde está expuesto a la tierra, la basura, lluvia.



Figura 2: Bocetos. Propuestas de vestuario Toto.

Buscamos que los dos personajes principales conservaran el elemento de la camisa, porque es un recurso visual que mantenemos a lo largo de la obra, así como signo de la relación que tiene con *Nata*. Se seleccionaron colores cafés para *Toto*, para generar un contraste de caracteres, así mismo, el color café, lo relacionamos con la estación del otoño, donde predomina el significado de la transición, de lo marchito presente en la naturaleza, por lo que se seleccionó por los lugares donde transita la obra.



Figura 3: Boceto de vestuario seleccionado.

Personaje Nata. Para la elaboración del vestuario de *Nata* se diseñó un boceto que representara su personalidad y condicionantes dadas en la obra; como primer signo tenemos una camisa grande, holgada, de color azul cielo; haciendo referencia que podría ser de su papa, connotando así un gesto de protección hacia ella. Lo que también se quiere revelar con la descripción de holgado y desaliño del vestuario es la apariencia de una adolescente rebelde. El color que se propuso para la camisa fue un tono azul cielo, que es un *leit motiv* durante la obra por su significado en cuanto a la inocencia, pureza, fragilidad, fantasía y melancolía.

Se llevará un pantalón ligero para efectos de dinamismo y efectividad sobre el trabajo físico que se ejecuta en la obra, además de combinar con la actitud basta y sarcástica de *Nata*. Este pantalón será de tonalidades cafés, para conservar la relación que tenía con *Toto*.

Para el calzado, *Nata* llevará unas botas, que la dotarán de algunas cualidades como aventurera, intrépida y juguetona. También parte de su vestuario cuenta con una bolsa donde guarda sus cosas personales y juguetes con los que se quita el aburrimiento ocasionalmente. Esta bolsita no es la típica de una jovencita que quiere estar a la moda, y porta pertenencias superficiales, como maquillaje y espejos; más bien es su pequeño estuche donde recolecta objetos de sus aventuras que lo acompaña siempre, el cual no le importa si se ensucia.



Figura 4: Bocetos. Propuestas de vestuario Nata.

Todas las prendas que lleva encima son una metáfora a la carga emocional que la agobia y que no quiere mostrar, porque necesita que la vean fuerte y para esto utiliza capas para sobrellevarlo.

3.3.3 Tratamiento sobre los objetos

Los objetos fueron desarrollados a partir de texturas y una parte del cuerpo de cada uno de los personajes.

Personaje

Diego y Veterinario



Figura 1: Panzas

Tratamiento del objeto

Estos personajes se sugirieron a partir del uso de dos prendas de vestir, una camisa a cuadros de color azul para Diego, manteniendo las tonalidades del general de la obra y una bata blanca de laboratorio para el Veterinario, ambas con la característica de tener volumen y formar en ambos, grandes panzas. Se sugirieron de ese modo porque en la perspectiva de *Toto*, solo logra verles las panzas.

Crispín



Figura 2: Ojos.

Se tomó la imagen de este personaje, a partir de su mirada, implementando el uso de un títere de manipulación directa de dos piezas, compuesto por los ojos de un perro de raza pug en situación de calle, con alusión a sarna, realizado por una base rígida, sin movimiento, con extensión desmontable.

Manchas



Figura 3: Perro.

Tomamos como base la textura de la piel de un perro abandonado, a lo que el títere estará compuesto por una estructura de columna y cráneo de perro para su mejor manipulación, pero lo que funciona como detonante sensible será su pelaje, largo parecido a las rastas, sucio.

3.3.4 Escenografía.

La puesta en escena está configurada en un escenario a la italiana rodeada de elementos en tonalidades azul y café. Apoyándonos con el color para introducirnos a un tono más lúdico. Utilizamos el café, como un color que nos acerca a la naturaleza y a los paisajes en donde se desarrolla la obra, así como al otoño, estación seleccionada por su profundidad poética, puesto que es una época en donde transitan los cambios cíclicos de la existencia, vida y muerte.

El color azul cielo nos evoca a la infancia, al juego y a la inocencia, por esto quisimos conservar este color como *leit motiv* en la plástica de la obra.

El punto de partida para diseñar estos elementos escenográficos, fue el principio de la metonimia, es decir, utilizar el objeto por el todo, de esta manera se usa el objeto escenográfico en distintos juegos y/o composiciones para representar distintos escenarios, sobre el uso del espacio vacío. el objeto por la idea nos presta una dinámica más lúdica que apela a la imaginación de las jóvenes audiencias.



Figura 1: Espacio escénico.

El biombo funciona como punto de fuga, nos da una textura que ayuda a situarnos en diferentes espacios, emanando profundidad, evoca cierta simetría y candidez hacia las texturas del circo. En la cara del biombo donde se encuentra la palabra *Frágil*, nos lleva a empatizar con el universo interno de los personajes.



Figura 2: Biombo. Frágil.

De la misma forma las cuatro llantas se usan como convención para delimitar las diferentes atmósferas y lugares que rodean la obra. Las llantas al

tener un gran auge de movilidad apelan al sentido lúdico y las secuencias físicas tejidas con el uso de las llantas apoyan el desarrollo de las dinámicas del juego.

La intención de este diseño era resignificar la caja de un paisaje urbano en el que se mueven y transitan los personajes; También se quiere llegar a la interpretación de un espacio desorganizado, que a veces, estos objetos son desechados en la calle como llantas, cajas, objetos que no tienen dueño, como en algún momento Toto se encuentra.



Figura 3 y 4: Resignificación de llantas.

Se eligió la gama de colores cálidos porque empatizan desde la calidez y candidez con el espectador. El uso de las hojas evoca melancolía remitiendo al otoño, temporada del año donde caen las hojas secas de los árboles y revela transformación; esto también nos remite a los parques donde se mueven estos personajes.

El último elemento escenográfico que colocamos, fue un piso de tela móvil, el cual se pintó un cuadrado de 5x5 metros, en color blanco y agregando la textura salteada de tono beige (avellana). Este piso se consideró para darle más luz al

espacio escénico, porque el tono negro del piso anterior provocaba que la marioneta *Toto* no se percibiera con claridad, y de esta manera, al poner tonos claros, se creó un contraste que dejaba iluminar a la marioneta, la gestualidad de los personajes, así como la plástica de la puesta en escena.

3.3.5 Diseño sonoro y musicalización.

La propuesta sobre el diseño sonoro, parte de exponer el choque de caracteres de los personajes *Nata* y *Toto*, buscando el contraste de estos, utilizando ritmos clásicos y de jazz hasta alcanzar una armonía, con instrumentos de cuerda y piano.

La selección de los instrumentos partió de cada trayectoria de cada personaje y sobre las emociones por las que transitaban a lo largo de la obra.

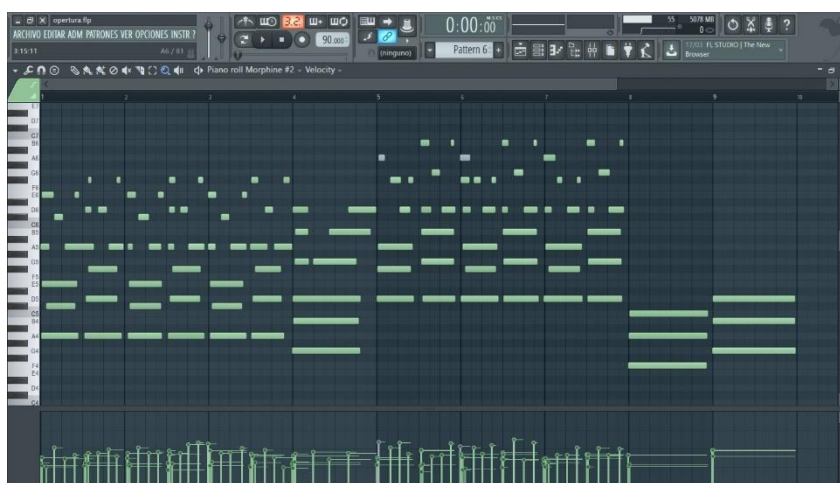


Figura 1: Avances de diseño sonoro.

En el caso de *Nata*, se implementó el ritmo clásico, con instrumentos de cuerda, debido que, en su trayectoria, el personaje atraviesa momentos de melancolía, ira y tristeza.

Por otro lado, la sonorización de *Toto*, se generó a partir del estilo de Jazz y el instrumento resaltante es el piano, porque lo que se buscaba resaltar con este

personaje, era un ritmo más andante, lúdico y juguetón como es el carácter de los perros, desarrollando ritmos que generaran una emoción entrañable al ver el personaje.

3.3.6 Diseño lumínico.

El concepto de iluminación, fue diseñado a partir de la combinación de colores cálidos rosas y naranjas como expresión de la bondad de los personajes, pero también con una atmosfera otoñal rumbo a la melancolía, como expresión de la añoranza en la que viven los personajes.

El azul y las penumbras funcionan como alto contraste para acentuar ciertas atmosferas del camino de extravió por el que se mueven los personajes.

Hay una iluminación muy puntual y acotada para permitir y acentuar el manejo de títeres y objetos.



Figura 1: Escena: *Perro con tres patas busca casa.*

3.3.7 Difusión de la obra.

Como se mencionó anteriormente dentro de nuestros objetivos con esta puesta en escena es encontrar un producto que no solo nos sirva para obtener el grado de licenciatura; sino que podamos insertarlo en el mundo profesional y para alcanzar la proyección que deseamos, es necesaria la difusión a gran escala para dar a conocer nuestro trabajo, con la ayuda de las herramientas de la mercadotecnia en convergencia con la gestión cultural del proyecto artístico.

Por medio de un estudio de mercado meta y herramientas del *marketing*, creamos el colectivo *ArteMía* teatro para poder presentar nuestra obra bajo el nombre de un colectivo o compañía teatral y obtener una difusión más directa por medio de redes sociales. Para esto fue necesaria la creación de cuentas de Facebook e Instagram; y favoreciéndonos de las estrategias de publicidad pagadas para abarcar mayor público.

Contratamos a Pedro Sánchez, diseñador gráfico que nos elaboró el logotipo de nuestro *Colectivo ArteMía Teatro*. El diseño es el siguiente:



Figura 1: Logotipo ArteMía Teatro.

Se logró concretar una sesión de fotos con nuestro diseñador David Mata, para construir un álbum para redes sociales; para que, en el futuro próximo, en nuestra primera temporada sirvieran como promocionales y se llegará a más público por medio de historias y reels, las cuales son herramientas dentro de la

plataforma de Instagram y Facebook que nos permite subir varios clips 15, 30, 60 o 90 segundos de vídeo, con efectos o con herramientas y filtros.

Tampoco descartamos la idea de gestionar publicidad física e impresa por medio de lonas en lugares estratégicos, videos en marquesinas, volantes de casa en casa, escuelas, etc. Sabemos de antemano que este tipo de publicidad implica otro tratamiento, pero creemos firmemente en que apostarles también a estas formas, es tener la oportunidad de llegar a un gran público que no está inmerso en redes sociales o que ve otro tipo de contenido; por lo tanto, aunque sea lenta la retribución podremos generar más audiencia.

3.4 Anexos



Figura 1: Bocetos de cartel.



Figura 2: Equipo de trabajo.
Nadia, Carolina, Israel y Leislle.



Figura 3: Proceso de ensayos



Figura 4: Exploración



Figura 4: Primeras exploraciones Nata.



Figura 5: Primeras exploraciones Toto.



Figura 6: Israel Ríos. Director.



Figura 7: Nadia Ulloa.
Asistente de dirección.



Figura 8: Detonantes físicos.



Figura 9: Chaleco y fotografías.



Figura 10: Ensayos generales.



Figura 11: Animación de objetos.

TEXTO DE LA OBRA
“LO QUE QUEDA DE NOSOTROS”

Alejandro Ricaño y Sara Pinet

Capítulo uno

TOTO: A menudo pienso en ese día. En cuanto puse una pata debajo de la banqueta supe que algo, en definitiva, estaba mal. Que estaba a punto de ocurrirme una calamidad. Nata decía todo el tiempo “calamidad”. Cuando se levantaba en la mañana y salía del cuarto tallándose los ojos y me ponía la correa, decía: “Calamidad, calamidad”. Nata me llevaba al parque que está cruzando la calle para hacer popó, pero luego tomaba la popó, la guardaba en una bolsa y la traía de regreso a casa para recolectarla en un depósito. La vida es misteriosa. Una vez hice popó en el departamento. Busqué a Nata y le dije: “Mira, cagué en el departamento, no tenemos que ir hasta el parque”. (Pausa) El parque está al cruzar la calle. Y yo jamás había cruzado esa calle solo. Necesito que Nata tire de la correa y me diga: “sentado”, para poder sentarme y ver pasar los autos y sentir las pequeñas ráfagas de viento en el hocico y contemplar las hojas secas amontonándose en la orilla. Después Nata dice: “vamos” y cruzo la calle hasta llegar al parque y orino todo lo que puedo y hago la popó que Nata necesita para fines que desconozco. (Pausa.) Tenemos una pequeña mesa delante de una ventana por la cual no se ve absolutamente nada porque alguien construyó un edificio enfrente. Comemos todos los días viendo una pared que no acaba en ninguna parte. Nata abre dos latas de atún, Vacía una sobre mi plato, la otra sobre el suyo, y las comemos frente a la ventana, contemplando una pared. Un día Nata llevo llorando. Precisamente el día que el hombre alto no volvió más a la casa. Se metió al cuarto y pegó la cara contra la cama hasta que se quedó dormida. A la mañana siguiente, cuando despertó, volvió a llorar. Y no fuimos al parque. Tampoco al día siguiente. Solo lloraba y a veces comía, contemplando la pared de enfrente. Ya no le importaba si me hacía popo en departamento. Hasta que una tarde volvió a ponerme la carrea y me subió al carro y condujo varias horas hasta un parque al que no habíamos ido nunca. Jugamos un rato y luego comenzó a llorar. Se arrodilló delante de mí y me quitó la correa. Quise rodearla con los brazos pero, naturalmente yo no tengo brazos y solo pude lamerle la cara y ella, llorando, solo pudo decirme:

NATA: No me hagas sentir culpable.

TOTO: Regresó al auto y fue. Sólo así: se fue. Y yo me quede sentado en el mismo punto, esperando a que volviera, pero ella no volvió. Oscureció. Corrí hasta llegar a una calle. Hasta el borde de una banqueta. Y Nata no estuvo ahí para decirme “Sentado”. Supe, cuando puse una pata debajo, que algo, en definitiva, estaba mal. No recuerdo mucho después de eso. (Pausa.) Desperté en una habitación blanca, sobre una pequeña plancha metálica, y me faltaba una pata. Sólo tenía un muñón con una gasa. Ahora sé que tengo que echar un vistazo antes de cruzar una calle. Porque los perros tenemos memoria. Los perros tenemos que recordar para sobrevivir.

Capítulo dos

NATA: Tengo una familia.

Tengo una pequeña familia.

Una tía gorda

Una tía más gorda

Un tío alcohólico

Y un primo que nunca despega la vista del teléfono.

Cuando mis tíos quieren que baje a comer le envían un mensaje.

“¿Quieres comer?”, le preguntan.

Y él responde: “Mas tarde”

Con un mensaje.

En el funeral de papá me envió un mensaje desde el otro extremo de la sala. “¿Quieres un abrazo?”, me preguntó.

“Abrazo se escribe con z”, le respondí.

Y ya no insistió.

No me gustan los abrazos

No me gustan los pequeños afectos

Porque uno se encariña

Y todos se van

Tarde o temprano se van

Y hay que despedirse

Y hacer promesas

Y las promesas son difíciles de cumplir

Y las promesas no cumplidas son muy tristes

Por eso es mejor no prometer nada

Ni despedirse

Ni encariñarse con la gente.

A mi madre la conocí poco

Murió cuando tenía nueve

La recuerdo hundido en su cama, pálida y ojerosa, diciéndome:

“No debes quererme tanto, a la gente débil no hay
que tomarle mucho aprecio, mueren pronto”.

Y yo qué iba a saber que me estaba protegiendo

Que me protegía de los pequeños afectos

Yo solo pensé que mi madre era débil y no debía encariñarme con ella

Esas cosas marcan.

Rociamos sus cenizas en su pueblo

En medio de una llanura árida

Entre ramas secas y remolinos de polvo

Donde no había crecido nada además de mi madre.

Abracé a papá y le dije:

“Tú no eres débil

Y yo tampoco

Quizá seamos inmortales”.

Desde entonces somos él y yo.

Nadie más

Nadie más.

Mi psicoanalista dice que eso está mal.

PSICOANALISTA: No es sano que sólo lo quieras a él. Debes aprender a relacionarte con otras personas.

NATA: Tengo un tío alcohólico.

PSICOANALISTA: Vamos a hacer esto. La perra de mi hermana...

NATA: No creo que deba llamar así a alguien de la familia.

PSICOANALISTA: Quiero decir... me refiero a que mi hermana tiene una perra que acaba de tener cachorros. ¿Te gustaría tener un perro?

NATA: ¿Para qué?

PSICOANALISTA: Para que aprendas a establecer vínculos.

NATA: ¿Un perro me va a enseñar a eso?

PSICOANALISTA: ¿Preferirías un pez?

NATA: Un pez es algo que me comería enlatado.

PSICOANALISTA: Entonces será perro.

Pausa

NATA: ¿Cuánto tiempo tengo que tenerlo?

PSICOANALISTA: El tiempo que tú quieras. No tienes que forzar nada.

NATA: Tengo que consultarlo con papá.

PSICOANALISTA: Él está de acuerdo.

NATA: Me lo dio con un lasito rojo, atado al cuello en forma de moño, que le quité en cuanto salí del consultorio.

La primera vez que lo cargué escondió su cabeza bajo mi axila.

“Allá tú”, le dije.

No tenía cinco minutos de haber cruzado la puerta, cuando ya había olido, meado y mordido todo nuestro departamento.

Después se comió la mitad del trapeador

Después lo vomitó

Después se comió su vomito

Y finalmente se quedó dormido sobre mis pantuflas de garritas que, desde ese momento, se volvieron su cama.

Le puse Toto porque el perro del vecino se llamaba así y no quise perder tiempo buscando otro nombre.

Un día el vecino vino y golpeo mi puerta.

VECINO: Oye, no puedes ponerle Toto a tu perro.

NATA: ¿Por qué no?

VECINO: Porque mi perro ya se llama Toto, se pueden confundir.

NATA: ¿Confundir?

VECINO: Si un día regañas a tu perro y el mío escucha se puede sentir culpable sin haber hecho nada.

NATA: En el edificio hay tres Josés. ¿Crees que el del 6 sienta culpa cada vez que la mujer del del 4 le grita porque no consiguió trabajo?

No volvió a molestarme con el asunto, y, desde entonces, el vecino trata al José del 4 con cierto tacto.

Capítulo tres

TOTO: Una corriente de aire entreabrió la puerta de la habitación. Afuera, por la pequeña rendija, se veían dos panzas, una con bata blanca y la otra con una camisa a cuadros, chocando entre sí.

VETERINARIO: ¿Cómo se llama?

DIEGO: Diego

VETERINARIO: ¿Tu perro se llama Diego?

DIEGO: No, yo me llamo Diego, pensé que me hablaba de usted.

VETERINARIO: ¿Cómo se llama el perro?

DIEGO: No sé

VETERINARIO: ¿No eres el dueño?

DIEGO: No. Sólo lo atropellé. No podía dejarlo ahí.

VETERINARIO: Tampoco puedes dejarlo aquí.

DIEGO: ¿No?

TOTO: Panza a cuadros me llevó a su casa en la batea empolvada de su camioneta. Pegué mi hocico contra el cristal cuarteado. Y él me observó por el espejo retrovisor. Y sacó su brazo por la ventana y me dio una palmadita en la cabeza. Cuando llegamos a su casa tomó su teléfono, lo puso frente a mi hocico y disparó una luz que me hizo ir a estrellarme contra un bote de basura. Luego puso mi fotografía en la computadora con un letrero que decía: "Perro con tres patas busca casa". Pero yo no buscaba casa. Yo buscaba a Nata. Por la mañana se hincó frente a mí y volvió a darme una palmadita en la cabeza "Eres muy popular en Facebook", me dijo. "¿Sí?", le pregunté. Pero supongo que no entendió.

DIEGO: Un perro muy popular. Pero un perro sin casa. Nadie se ha ofrecido a llevarte.

TOTO: Pregunta por Nata, quise decirle, pero no supe cómo

DIEGO: No puedes quedarte aquí.

TOTO: Me cargó, volvió a subirme a la batea de su camioneta y condujo de regreso al parque.

Capítulo cuatro

NATA: Papá trabaja para la planta eléctrica.

Tenía el peor trabajo del mundo.

Si ponías en Wikipedia "el peor trabajo del mundo", aparecía la foto de papá, en lo alto de un poste, reparando algún transformador.

Un domingo llamaron a las seis de la mañana.

Me asomé por la puerta del cuarto.

Papá sostenía el auricular entre el hombro y la oreja mientras anotaba algo en una libreta.

Se interrumpió de pronto.

PAPÁ: ¿Un qué...?

NATA: Luego sonrió y cerró la libreta.

PAPÁ: ¿Quieres ver una cigüeña?

Nata: Un loco con mucho dinero y sin mucho que hacer había traído una pareja de cigüeñas desde Europa para tenerlas en su casa. La hembra había escapado y había ido a construir su nido en el tope de una torre de alta tensión y papá debía retirarlo antes de que provocara un corto circuito que dejara sin luz a toda la ciudad.

Nos llevamos a Toto.

En el auto de papá pegué la frente contra la ventana empañada por la brisa del amanecer.

Veía las torres sucediéndose una tras otra
Y la línea de cables haciendo una pequeña curva entre cada torre
Mientras el cielo se teñía de tonos ámbar.
Tenía un mal presentimiento.

PAPÁ: ¿Estás bien?

NATA: No quiero que te subas a la torre.

PAPÁ: Tengo que hacerlo. Es mi trabajo.

NATA: Tengo un mal presentimiento.

PAPÁ: Hay que distinguir el miedo de los malos presentimientos, Nata. ¿Sabes por qué nunca me ha pasado nada? Porque no tengo miedo. Mi cabeza está clara todo el tiempo y tomo las precauciones que tengo que tomar. Los accidentes ocurren cuando la gente tiene miedo. El miedo provoca descuidos. ¿De acuerdo?

NATA: Estacionamos el auto.

Toto se fue a correr por el campo.

En lo alto de la torre había un nido enorme, solo.

La cigüeña no estaba ahí.

Papá se colocó el arnés y comenzó a subir

Me empezaron a sudar las manos

Debo distinguir el miedo de los malos presentimientos.

Al llegar al tope de la torre, papá se detuvo y estuvo inmóvil varios segundos, contemplando el nido.

Varios segundos, inmóvil, mientras el viento levantaba sus cabellos.

¡¿Estás bien?! Le grité cuando comencé a desesperarme.

Entonces papá volteó a verme y resbaló y el arnés se soltó de su cintura.

Me cubrí la cara con las manos porque no quería ver morir a papá.

Pausa.

Pero cuando no oí caer nada volteé hacia arriba y lo descubrí colgando, aferrado al arnés que seguía sujeto a la estructura de la torre.

Me miraba aterrado.

Toto estaba al lado mío, ladrando.

Papá volvió a trepar a la torre y se colocó el arnés Y luego bajó poco a poco, temblando.

Yo estaba paralizada.

Caminó hasta mí y puso una rodilla en el piso.

PAPÁ: Nata, voy a morir.

NATA: Con ese maldito trabajo, sí.

PAPÁ: No, Nata. Estoy enfermo.

Silencio.

NATA: ¿Gripa?

PAPÁ: Un poquito peor

NATA: Un dolor en la pierna que había subido a su cadera, luego a su espalda y para cuando los médicos se dieron cuenta, la enfermedad había invadido todo su cuerpo y estaba muriendo.

NATA: ¿Por qué me lo dices ahorita?

PAPÁ: Cuando vi esos huevos allá arriba, Nata, solos, supe que tenía que decírtelo. Tengo mucho miedo, Nata. Tengo miedo de dejarte sola.

NATA: Pero somos inmortales.

PAPÁ: No, Nata. No lo somos.

NATA: La sombra de un ave de dibujó delante de nosotros. Levantamos la mirada. La cigüeña planeó hasta su nido, extendiendo sus alas inabarcables. ¿Qué va a pasar con el nido?

PAPÁ: Nada. No está obstruyendo ningún cable. Les diré que no hay ningún peligro. Al dueño le diremos que la cigüeña se electrocutó y que deje de buscarla.

Pausa.

NATA: Construye un nido. Un nido donde no nos encuentre la muerte. Donde puedas protegerme siempre.

PAPÁ: Eso voy a hacer, Nata.

NATA: Mi papá también murió un domingo.

Silencio.

Todos morimos.

Si nos sentamos en el comedor de una plaza

Y contemplamos a toda esa gente

Comiendo tranquilamente

Sólo podemos estar seguros de una cosa:

Todos morirán.

Algunos habrán amado

Algunos no

Algunos coleccionarán insectos

Algunos viajarán por el mundo
Pero al final
La pequeña bomba de sangre
Que los habrá hecho amar
Y perseguir insectos
Y recorrer el mundo
Se detendrá en el pecho de cada uno de ellos
Y los que estén cerca pensarán que la muerte es injusta
Y llorarán como si fueran los primeros en perder a alguien
Como si nadie, en la historia de la humanidad, hubiera muerto nunca.
Mi tía Aurora dice que la muerte viene a recordarnos que estamos vivos
Pero la muerte de papá sólo vino a abrirme un hueco en el estómago que se llenó de miedo.
Miedo de cerrar los ojos en la noche y no volver a despertar, como le pasó a mamá.
De no ser inmortal, como le pasó a papá.
De descubrir que soy frágil, como todas esas personas en el comedor.
Toto movía su cola dibujando circuitos
Pero ya no era suficiente.
No era suficiente para nada.

Capítulo cinco

TOTO: Los ojos de panza a cuadros
Sus cejas
Torcidas hacia arriba
En el pequeño espejo retrovisor que acomoda para verme en el parque
A través de la venta cuarteada de su camioneta
Mientras se aleja
Con los semáforos en verde.
El viento mece ligeramente los columpios oxidados
Y encorva las ramas de los árboles
Y arrastra las hojas secas
De este parque al que no ha venido nadie desde hace quien sabe cuanto

Porque los niños que corrieron por aquí se fueron hace mucho.
Echo a andar sin rumbo
Porque no logro oler Nata
Ni a nadie
Y el crujir de los arbustos en medio de esta oscuridad me asusta mucho.
Camino siguiendo las luces que salen de las casas
Y los negocios
Y las vitrinas de cristal.
El olor de una panadería
Me lleva hasta una puerta medio abierta
Que termino de empujar con el hocico
Hasta que una señora me golpea con una escoba
Y me grita con rabia algo que no entiendo
Y yo me quedo ahí delante
Sobre mis tres patas
Contemplando el resplandor de la vitrina
Hasta que la señora vuelve
Y me arroja un traste con agua
Que a mí, francamente, me hubiera gustado beberme
Y que la señora, con su furia no me deja lamer de la banquetta.
Así es que me alejo
Un poco a la deriva
Y otro poco triste porque extraño mucho a Nata
Y a mí platito rojo con agua y con croquetas
Que no me importa
Pese a todo
Comerme delante de una pared horrible
Que Nata y yo soñamos todos los días con que alguien derrumbe.
Y en medio de todo
Y en medio de la nada
Una niña pasa sus pequeños dedos por mi cabeza

Y como no la he visto venir
Y como no he tenido tiempo de reconocer su rostro
Cierro los ojos e imagino que es Nata
Hasta que su padre la tira del brazo
Y le dice que no me toque porque estoy sucio
Y yo quiero seguirla
Con tal de que haga otra vez ese detalle con sus dedos
Pero su padre la sube en hombros
Y la aleja.
Y yo me encuentro nuevamente solo en medio de la calle.
Sumerjo mi lengua en un charco
Que poco y nada se parece a mí platito rojo
Cuando comienza a llover
Y las gotas hacen pequeñas ondas en el charco.
La lluvia
Los truenos
Que sólo había escuchado escondido debajo de la cama
Encienden un estrecho callejón donde voy a refugiarme
Detrás de un basurero
Debajo de una pequeña caja de cartón
A esperar que pase la noche
Que pase lo más rápido posible.

Capítulo seis

NATA: Hay varios tipos de nidos:

El nido de un colibrí, por ejemplo

-El más pequeño de todos-

Es apenas un montoncito de ramas secas

Que no llega a medir más de dos centímetros de ancho.

Dos centímetros.

Las cigüeñas, en cambio, pueden llegar a construir nidos de 300 a 500 kilos.

Existen varios tipos de nidos:

Un pequeño hueco taladrado en un árbol

Una madriguera excavada en el suelo

Una cúpula de barro en lo alto de un tronco muerto.

Papá no construyó uno para nosotros.

Sus últimos días los pasó en una cama hundida de hospital

Con la boca llena de tubos

Tratando de decirme que me amaba

En medio de cortinas percutidas que nos separaban de otros papás

Y otras mamás

Y otros abuelos

Que también iban a morir ahí.

Me da miedo estar sola.

Pero me estresa estar con la gente.

Odio su cuchicheo

Sus pláticas sobre el clima

Y sus hijos

Y lo jodidamente felices que son.

Inventé un juego para cuando estoy rodeada de personas.

Veo a todos detenidamente, y dedico qué animal es cada uno.

Los gordos son morsas o hipopótamos

Los flacos serpientes o lombrices

Los guapos son arañas

Y así y así

A eso estaba jugando en el velorio de papá:

Morsa. Morsa. Jirafa. Morsa embarazada. Hiena. Pez globo. Morsa con tres senos.
Hipopótamo. Caballo con brackets.

TÍA AURORA: ¡Shhhh!

NATA: ... Piraña.

Cuando murió papá lo abrace durante horas enteras, a dentro de su ataúd hasta que se cubrió de lágrimas y mocos. Sólo entonces dejó de gustarme un poquito. Mi tía Aurora puso su mano sobre mi hombro.

TÍA AURORA: Vamos a rezar por tu papá.

NATA: Hoy no quiero creer en Dios.

TÍA AURORA: ¿Qué dices?

NATA: ¿Sabías que nueve millones de niños mueren al año antes de cumplir los cinco?

TÍA AURORA: No

NATA: Nueve. Por enfermedad. Por accidentes. Por un desastre natural. Nueve millones de niños mueren al año, en agonía. Si Dios no impide que esto suceda es un Dios impotente. O es un Dios malvado. No puedo creer en un Dios malvado.

TÍA AURORA: Son pruebas, Nata. El señor necesita ponernos a prueba constantemente.

NATA: Podría buscar formas menos violentas para probar nuestra fe.

Pausa.

TÍA AURORA: Podría...

NATA: Podría, se repitió sin saber a dónde mirar. Luego fue a sentarse en un rincón y se terminó lo que le quedaba de su té. Cuando no vio a Toto me pregunto:

TÍA AURORA: ¿No tenías un perro?

Pausa.

NATA: Se escapó. Puedes rezar por él si gustas. Toto era más bien feo, chueco y lo oía roncar hasta mi cama, lo cual, si puedo ser del todo franca, me hacía sentir segura por las noches después de que murió papá.

Después de los días en el hospital

En la funeraria

En la sala crematoria

Pasé varios días más encerrada en mi cuarto.

Cuando finalmente salí, encontré a Toto delante de la puerta, rodeado de montoncitos de excremento, moviendo la cola.

Lo subí al auto de papá

Porque papá ya no estaba ahí para decirme que no debía usar su auto.

Y conduje hasta el parque más lejano que encontré.

Y ahí me hiqué delante de Toto.

Y le arranqué su placa de identificación.

Para que nadie fuera a llamarme después de que lo dejara ahí.

Porque no pensaba volver a establecer un maldito vínculo con nadie.

Capítulo siete

CRISPÍN: Te van a llevar a la jaula, negro. Te lo digo.

TOTO: ¿La jaula?

CRISPÍN: El hoyo. La perrera. Te van a llevar, negro.

TOTO: Hubiera jurado que Crispín, era una rata. Me despertó el crujir de un hueso de pollo que estaba rumiando al lado mío.

CRISPÍN: Ellos van a venir por ti como hicieron con el gordo. Te lo digo. Cuando menos lo esperes te van a echar el lazo encima. No tienen corazón, negro. No lo tienen.

TOTO: Rumiaba el hueso con tres o cuatro dientes que conservaba agitando los pelos tiesos y amarillos que le quedaban en las partes del cuerpo que no se había comido la sarna.

CRISPÍN: El gordo no era cualquier perro. El gordo era de tienda. ¿Tú eres de tienda, negro?

TOTO: No lo sé.

CRISPÍN: Los de tienda tienen suerte. Siempre los escogen. Antes de que los lleven “al cuarto” alguien va y se los lleva.

TOTO: ¿El cuarto?

CRISPÍN: No quieres saber que es “el cuarto”, negro, te lo digo. No quieres. No quieres. Pero ellos tienen que deshacerse de ti. Para eso de llevan a “el cuarto”.

TOTO: ¿Por qué quieres deshacerse de mí?

CRISPÍN: ¿Qué quieres que te diga, negro? Ellos sólo lo hacen. Te llevan a “el cuarto” y te meten corriente. Hasta que quedas frito. A veces falla. Conmigo falló. No me entraban bien los fierros. Y lo intentaron, negro. Ellos lo intentaron. Hasta que el tipo dijo “El Señor no quiere que este perro muera”. Y me soltaron. (*Pausa.*) El gordo no tuvo tanta suerte.

TOTO: ¿Era tu amigo?

CRISPÍN: ¿Mi amigo, negro? Era mi hermano. El gordo era mi hermano, te lo digo. Llegó aquí un día, como tú. (*Pausa.*) No nos metíamos con nadie. Robábamos un poco aquí, otro poco allá, lo que los demás ya no querían. Nada más. No molestábamos a nadie, negro. Pero ellos vinieron y nos llevaron. Tienes dos o tres días una vez que llegas ahí. Y te lo digo, negro, son los dos o tres peores días de tu vida. Te meten con quince o veinte en una jaula. A veces te dan de comer. A veces sólo te dan un manguerazo. Hasta que alguien entra y te vuelve a poner el lazo. El gordo pensaba que lo llevaban a pasear. Le pusieron la correa y comenzó a menear el rabo. El tipo estaba feliz. Esas jaulas te estresan, negro. Que un tipo venga y te ponga la correa es algo bueno. Excepto si te llevan a “el cuarto”. El gordo no dejaba de mover el muñoncito que tenía por cola. Pero algo debió oler. Algo debió ver en ese sitio cuando entró. Todos lo saben, negro, lo he visto. A penas ponen una pata en ese sitio, entran en pánico y aúllan, lo he visto. El gordo era un tipo con clase, pero cuando llegó el momento se cagó encima. Te lo digo, encima. Todos flaquean cuando les meten los fierros al hocico. Esos tipos no tienen corazón, negro, te lo digo. A veces, cuando se acuerdan, cierran la puerta para que no veamos nada. Esa vez se les olvidó.

Hubiera querido no ver nada de eso, negro, pero no pude despegar la mirada. Quería despedirme del gordo. *(Pausa.)* Vi cómo le metieron corriente, negro. Lo vi todo. Hubiera querido no ver nada. Pero quería despedirme del gordo, te digo. *(Pausa.)* Lo sacaron arrastrando del pescuezo y lo apilaron con otro montón de perros. Es el infierno, negro. No quieres caer en la jaula. Pero tienes tres patas. Que quieres que te diga. Tres patas.

TOTO: El Crispín siguió hablando un rato, caminando en círculos, pero yo ya no lo escuchaba. Estaba asustado. Estaba más asustado que nunca. Sólo de cuando en cuando seguía escuchando “El gordo era un tipo con clase, con clase”.

Capítulo ocho

NATA: Se supone que mi tío alcohólico se haría cargo de mí. Vino un día, se sentó en el reposet de papá y se bebió dos botellas delante de la televisión.

Después se llevó la televisión y no volví a saber de él.

Tomé el auto de papá para ir a la escuela.

Hacía frío. En el salón hay una niña enclenque que es idiota. No es que sea su culpa, pero es idiota. Y todos la molestan. A mí me da igual. Cuando la molestan no la defiendo, pero tampoco me uno a ellos.

Cuando le dicen “Oye, Corina, ¿Estás segura de que tus papás no quisieron abortarte?”

Yo, en silencio.

Cuando le dicen “Oye, Corina, ¿Estás segura de que no naciste con Fórceps?”

Yo me rio un poquito, porque el chiste de los Fórceps me gusta. Pero lo hago en silencio.

Mi maestra de química

Que estaba por cumplir cuarenta

Estaba triste porque la había dejado su esposo y las últimas dos semanas había llegado, con los ojos rojos, abultados, hinchados de llorar.

La estábamos esperando cuando todos empezaron con Corina.

“Oye, Corina, ¿Cómo supieron que no eres un tumor?”

Y antes de que pudiera darme cuenta

Solté una carcajada haciendo un ruido espantoso con mis fosas nasales

Como un cerdo asmático

Comencé a reír como no lo había hecho en toda mi vida

Pero yo estaba triste. Más triste que nunca.

Y los demás en silencio.

Mirándome desconcertados

Doblada en mí banca

Apretándome el estomago

Sin saber realmente de que me reía.

“¿¡Tú de qué te ríes, idiota!?”

Gritó Corina con toda la rabia que podía acumular en su flaquito metro con cuarenta centímetros.

Sólo entonces pude dejar de reírme

Me quedé muda

Y todos me miraban

Quise decirle que no sabía

Que en verdad no lo sabía

Porque para ser francos yo estaba muy triste.

Pero estaba muda.

Y me dieron ganas de golpearla.

No sabía cómo ni donde guardaba tanto odio

Y tanta furia

Y tantas ganas incontenibles de golpear a alguien.

Corrí hacia ella

Abriéndome pasó entre todos

Pero supongo que años de hostigamiento tenían que llegar a su fin

Y Corina tarde o temprano tenía que reventar

Y antes de que pudiera acercarme siquiera

Corina me reventó la nariz de un puñetazo.

Y quedé tendida a mitad del salón.

Cuando abrí los ojos, Lalo, que es un cretino, lo había grabado todo en su celular.

Y sabía que el video pronto estaría en YouTube con uno de esos encabezados

“Abusador recibe su merecido”

Y tendría cien mil visitas

Y serviría como ejemplo para envalentonar a todos los niños enclenques que son abusados por imbéciles como yo.

Todos se burlaban de mi tirada en piso

Y sólo quería irme a dormir, quería cerrar los ojos y dormir.

Me abrí pasó, conteniendo la hemorragia de mi nariz y salí de ahí.

Me subí al auto y manejé a casa
Con la música a todo volumen
Comencé a cantar
Con todas mis fuerzas
Hasta que vi de reojo una mancha negra que cruzó la calle
Y fue a estrellarse contra la parrilla del carro
Y salió disparada varios metros adelante.
Frené de golpe.
La música seguía a todo volumen.
En medio de la calle, inmóvil, lleno de tierra y sangre, estaba tirado un perro negro
Y se me ocurrió que podía ser Toto
Que por una desafortunada casualidad
Por una prueba de ese Dios salvaje en el que creía mi tía Aurora
Había atropellado a Toto.
Bajé del auto y me acerqué lentamente.
Pausa.
No era él.
Era un perro cualquiera, asustado, respirando con dificultad.
Suspiré aliviada.
Quise volver al auto, pero algo me detuvo.
No podía dejarlo ahí, en agonía.
¡No fue mi culpa!
Grité.
¿Para qué lo dejan solo?
Pero nadie respondió. Excepto la mancha que empezó a gemir, quedito, como si le diera pena molestarme.
Lo cargué, lo subí al auto y comencé a buscar un veterinario.
Vas a estar bien, Mancha, murmuré.
Pero no se veía bien, tenía una patita dislocada y sangraba por el hocico.
Tranquilo, Mancha, ya estamos cerca.
Comenzó a llover.
Veía sus ojos llorosos, fijos en mí, tratando de entender lo que estaba pasando.

Pasa que cruzaste sin voltear, Mancha, eso pasa.

Pasa que somos frágiles. Y nos rompemos. Y hoy te tocó a ti. Como le tocó a mi papá. Y no hay nada que podamos hacer, Mancha.

Yo no quería que sufriera, no quería que muriera, quería salvarlo.

Yo quería una tregua. Para tanto enojo. Quería una tregua.

Ya estamos cerca, Mancha, tranquilo.

Pero no estábamos cerca de nada.

Mancha dejó de moverse.

Me detuve.

Los limpiaparabrisas retiraban la lluvia.

¿Mancha?

Entreabrió los ojos para verme.

No había ningún reproche.

Pero yo me sentía culpable.

Allí afuera no había ningún Dios salvaje poniéndonos a prueba.

No había nadie a quien culpar.

No había nadie que viniera a salvarnos.

No había nadie además de nosotros.

Apagué el motor

Porque no íbamos a llegar al veterinario.

Cambié la canción que estaba sonando y recosté mi cabeza junto a la suya.

Movió la cola, en circulitos, débilmente.

A pesar de todo él movió la cola, en señal de gratitud.

A mí también me gusta esa canción, le dije mientras pasaba mis dedos sobre su cabecita negra.

Estuvimos así hasta que se extinguió la voz en la radio.

Aún después de que él hubiera cerrado los ojos.

Aún cuando había dejado de respirar.

Capítulo nueve

TOTO: El viento me enchueca las orejas mientras camino sin rumbo.

No sé cuánto tiempo llevo así.

No entiendo bien eso del tiempo.
Lo único que sé es que mis tres patas están cansadas
Que tengo la lengua seca
Y que mi panza hace unos ruidos espantosos que me asustan por las noches.
Estoy a punto de echarme a descansar un poco cuando escucho a lo lejos los ladridos de varios perros.
Un montón de perros jugando con sus dueños en el parque.
Corro hacia ellos
Con un último esfuerzo
Y los encuentro persiguiendo pelotas y platos que vuelan
Me acerco muy despacito
Para que no se den cuenta
Pero distingo al final del parque dos platitos rojos
Llenos de agua y de croquetas
Y no puedo dejar de verlos.
No puedo creer lo afortunado que soy.
Mi cola se mueve tan rápido que temo que se me vaya a caer
Intento atraparla con mi hocico pero no la alcanzo
Me rindo y corro hacia ellos
Feliz
Porque quiero jugar
Y comer
Y olerles el rabo
Y que algún humano me acaricie
Y me rasque atrás de la oreja
Y decirles, con mi mala pronunciación del idioma humano:
¡Me perdí, ayúdenme a encontrar a Nata!
Porque ellos seguramente entenderán
Porque ellos tienen perros
Y seguro conocen nuestro idioma
Estoy feliz
Estoy impaciente por contarles mi historia

Y que me ayuden a reunirme con Nata
Pero me estoy muriendo de hambre
Y se me ocurre que quizá no les importe si primero les robo un poquito de croquetas
Así que me paso de largo
Y me abalanzo sobre los platos
Y me atraganto todas las croquetas que pueda
Y me bebo toda el agua
Y cuando volteo
Con el agua escurriendo por mis cachetes sonrientes
Descubro a todos observándome
Asustados
Llenos de asco
Sujetando a sus perros para que no se me acerquen.
“¿Todo bien?” pregunto
Pero mi ladrido sólo los asusta más
Dos humanos Calculando sus pasos
Se acercan hasta mí.
No muerdo, intento explicarles, ni tengo rabia, sólo es baba, miren.
Y sacudo mis cachetes
Pero el salpicadero de agua y baba sólo vuelve a alejarlos
Hasta que alguien detrás de mi me toma por el cuello y me coloca un lazo
Me arrastra hasta un auto
Y me sube a empujones al asiento trasero
Y él, con dos niñas y un perro enorme peludo
Que por una razón que no entiendo lleva un suéter y un moño rosa en cada oreja
Suben al asiento de enfrente
Todos apretujados ahí adelante con tal de no tocarme
Todos viéndome con miedo
Aun cuando yo no les he hecho nada malo
Aun cuando fueron ellos los que amarraron y me arrastraron hasta su auto
No entiendo nada.

Empiezo a caminar de una puerta a otra porque estoy nervioso

Nos detenemos

El humano con bigote baja del auto y me jala afuera

Y yo lo sigo porque soy obediente

Y no quiero problemas

Yo sólo quiero volver con Nata

Caminamos un par de cuadras hasta llegar a un portón viejo, metálico

Que el humano golpea con el puño cerrado

“Aquí ya no podrás hacerle daño a nadie”, me dice

“¿Daño?”, le pregunto girando la cabeza a la derecha

“¿Qué daño?”

Alguien abre el portón

Un humano chaparrito y gordo que parece estar enojado.

HUMANO GORDO: ¿Sí?

HUMANO CON BIGOTE: Lo encontré en el parque. Es violento y quizá tenga rabia. No es seguro que un perro así ande solo por las calles.

TOTO: ¡Claro que no es seguro! Un coche casi me mata. Una señora me golpeo con una escoba. Y este de aquí me amarró con un lazo que no me deja respirar. Sin contar que debo cuidarme todo el tiempo para no caer en la perrera.

HUMANO GORDO: Hizo bien en traerlo a la perrera.

TOTO: ¿Perrera?

HUMANO GORDO: Aquí nos hacemos cargo.

Capítulo diez

NATA: El viento mece lo que queda de la cortina deshilachada que Toto deshizo tratando de atrapar una mosca.

Sus pantuflas de garritas descansan junto al sofá

Sus gotitas para los ojos, que un día confundí con la mías y me irritaron los ojos por tres días, siguen en el tocador.

Las hormigas se comen las croquetas viejas en su platito.

La ventana está cubierta de cartones y periódicos.

Y pienso que de un tiempo a esta parte no soy feliz

Porque extraño más cosas de las que quedan aquí

Y estoy triste y enojada
Porque todos me dejaron
Y al único que no lo hizo lo dejé tirado en un parque.
Y lo único que sé es que me gustaría que Toto estuviera aquí
Que estuviera bien
Y estuviera aquí
Haciendo ese horrible sonido de helicóptero que hace cuando sacude sus cachetes.
Hace mucho que no deseaba algo con tantas fuerzas
Así que me limpio la cara con la manga de mi suéter
Me levanto del rincón
Donde llevo una hora hecha bolita
Y salgo a buscarlo.
Subo al coche y manejo hasta el parque donde lo dejé
“Si algún día llegas a perderte”
Me dijo un día mi padre
“Regresa al último lugar donde estuvimos juntos”
Pero el parque está vacío
Lo recorro gritando su nombre
Nada
Con cada ruido volteo emocionada esperando que sea él
Pero él no está ahí
Y me siento perdida
Y pienso en lo asustado que debe estar
Y me odio por eso
Pero quiero arreglarlo.
Corro hasta una caseta de policía
Abro la puerta
Estoy buscando a mi perro, se llama Toto. Es negro, mediano, peludo, de orejas chiqui-
POLICÍA: ¿Ves a algún perro aquí dentro?
NATA: Me dice el policía regando moronas de torta por las comisuras de la boca
No...

POLICÍA: Pues ya está.

NATA: ¿Ya está qué?

POLICÍA: Que aquí no está tu perro Tonto

NATA: Toto

POLICÍA: ¿Qué?

NATA: Se llama Toto

POLICÍA: Se llame como se llame AQUÍ-NO-HAY-NINGÚN-MALDITO-PERRO.

NATA: Lo observo fijamente. Arquea las cejas asustado Abraza la torta contra su pecho.

¡Mira, Gorgory - le digo arrebatándole la torta con un movimiento de samurái que no alcanza a ver siquiera -, o me ayudas a encontrar a mi perro o te juro que esta torta va a acabar en el suelo, aplastada y partida por la mitad como tu asqueroso y peludo trasero!

Una gota de sudor recorre su frente y queda pendiendo de su ceja temblorosa

POLICÍA: No hagas ninguna tontería niña.

NATA: Dice enjuagándose la boca.

Tragando saliva con dificultad

POLICÍA: Estoy seguro de que podemos arreglar lo de tu perro Tonto.

NATA: ¡Toto!

POLICÍA: ¡Eso, Toto! Mira, a todos los perros que encuentran en la calle, solos, se los llevan a la perrera, ¡seguramente está ahí, a salvo y calentito, haciendo un montón de amiguitos!

NATA: ¿Perrera? Dame la dirección.

La apuntó en una servilleta grasosa que me intercambió por su torta.

Salí corriendo de ahí.

Apretando la servilleta con todas mis fuerzas mientras él abrazaba su torta con la emoción de alguien que recupera un hijo perdido.

TOTO: El humano me echa el lazo encima

Sin voltear a verme.

Y, aún cuando sé que no vamos de paseo, no me resisto

Porque el lazo en el cuello me recuerda a Nata

Y nuestro parque

Y el ruidito de los aspersores

Y el pasto mojado

Y las ardillas trepando los árboles

Y las sombras de los árboles bailando con el viento
Éste es mi último recorrido con Nata
Y no quiero que termine nunca.
Cierro los ojos
Y voy a tuestas en la oscuridad al lado de ella
Hasta que alguien mete una esponja mojada en mí hocico
Y abro los ojos
Y me encuentro en el rincón de una habitación pequeña
Oscura
Fría
Minada de montoncitos de excremento
Me tiemblan las tres patas que me quedan.
Porque tengo miedo.
Nata: ¡Toto!
Grito al entrar a la perrera
Un pasillo encharcado
Una fila de jaulas oxidadas
Un montón de perros azotándose contra las jaulas
Ladrando rabiosamente
¡Toto!
Un anciano sale por la puerta de fondo.

ANCIANO: ¿Si?

NATA: ¡Estoy buscando a mi perro! Yo lo abandoné, pero lo quiero de vuelta para siempre.

ANCIANO: ¿Ya revisaste las jaulas?

NATA: No está en las jaulas Anciano: ¿Qué raza es? Nata: No es de ninguna raza. Es una cruce de... Es negro, mediano, feo, tiene un ojo más grande que otro.

Pausa.

ANCIANO: Acaban de llevar a un perro negro al cuarto.

NATA: ¿Al cuarto?

ANCIANO: Donde los sacrificamos.

NATA: ¿En dónde está?

ANCIANO: Al fondo. La puerta del fondo.

NATA: Corro por el pasillo

TOTO: Alguien empuja la puerta del cuarto.

NATA: Abro la puerta.

Arrinconado con los ojos hundidos, llenos de sangre y miedo

Encuentro a un perro negro

Que no es Toto... Que en nada se parece Toto.

TOTO: Un humano alto y flaco, con los lentes rotos, entra.

HUMANO FLACO: ¿Necesitas ayuda?

HUMANO GORDO: No mucho. Si quieres agárralo en lo que prendo la máquina.

NATA: ¿Es tu perro?, me pregunta el anciano.

No respondo.

No puedo despegar los ojos de ese animalito condenado.

ANCIANO: ¿Señorita?

NATA: ¿Perdón?

ANCIANO: ¿Es su perro?

Pausa.

NATA: No. No es mi perro.

ANCIANO: ¿Ya fue a la otra perrera?

Pausa

NATA: ¿La otra perrera?

ANCIANO: Hay otra perrera. No muy lejos de aquí realmente. Unas quince cuadras hacia el sur.

TOTO: El humano alto y flaco, de lentes rotos, me toma el cuello

Dejo de luchar

Me quedo quieto

Muy quieto

El humano gordo me mete los fierros al hocico y me amarra otra tira de cuero alrededor de la cabeza

No hay nada que hacer

El otro se hace a un lado, cruzado de brazos

Luego el gordo, arrastrando los pies, va hasta una maquinita arrinconada

Oxidada y polvosa
Y golpea un botón con el puño cerrado
Todo se oscurece
De golpe.
Todo se oscurece.

Capítulo once

NATA: La cigüeña, con sus alas extendidas, inabarcables, planeaba hasta su nido cuando una corriente de viento alteró su curso y la proyectó contra los cables de electricidad.

En medio de ese espeso cielo gris, se encendió un resplandor que dejó frita a la cigüeña, calcinada hasta lo más profundo de sus huesos.

El corto circuito debió terminar en la siguiente torre

Pero años y años de mal mantenimiento impidieron que el corto se neutralizara en los dos extremos de la línea.

Y la ciudad, en el momento en que Toto y yo necesitábamos un milagro, se quedó sin electricidad.

Hay otra perrera, dijo el anciano, unas quince cuadras hacia el Sur.

Cuando la luz del lugar se fue de pronto

¡Pum!

Como si hubieran bajado un switch

“¿Se fue la luz?”, pregunté.

“Eso parece”, contestó el anciano.

Salí a tientas de la habitación

Y después de la perrera

Y cuando finalmente me encontré en la calle

Las farolas

Los anuncios luminosos

Las luces de las casas

Estaban apagados

Solo la luna, asomada entre las nubes, dejaba adivinar el contorno de las cosas.

Subí al auto

Y marché hacia el sur.

TOTO: Todo estaba oscuro

Y yo, francamente, pensé que estaba muerto.

Y me sentía aliviado de que no hubiera dolido siquiera un poco

Cuando menos eso “¿Qué pasó?”, escuché preguntar al humano gordo.

“No lo sé”, respondió el flaco, “cortaron la luz”.

HUMANO GORDO: ¿No la pagaste?

HUMANO FLACO: Sí la pagué.

HUMANO GORDO: Seguro no la pagaste

HUMANO FLACO: Te digo que la pagué

HUMANO GORDO: Seguro estuviste bebiendo. Te gastaste el dinero.

TOTO: ¿Estaba vivo? Mis ojos comenzaron a acostumbrarse a la oscuridad y descubrí que seguíamos ahí, en la pequeña habitación y que los fierros seguían en mi hocico. Algo había pasado.

HUMANO FLACO: ¿Acabas de decir que estuve bebiendo? ¿Eso es lo que acabas de decir?

HUMANO GORDO: Eso es lo que acabo de decir

HUMANO FLACO: No puedes decir eso. No puedes venir a decir esas cosas, Jimmy. Sabes que está siendo difícil para mí. Necesito que confíes en mí. No puedes venir y decir esas cosas.

TOTO: El humano flaco comenzó a llorar.

En medio de la oscuridad, el humano gordo se acercó a él y lo abrazó.

“Tienes razón”, le dijo mientras el humano flaco lloraba contra su pecho.

“Lo siento.”

Mientras, yo empujaba la puerta entreabierta

Y corría a través del pasillo

Y me azotaba contra el portón metálico para abrirlo

Me azotaba una y otra vez hasta que lograba abrirlo un poquito

Y salía de allí

Y corría calle arriba

Llovía

Me quité los fierros del hocico

Y crucé una calle

Y justo cuando puse una pata debajo de la banqueta, recordé que debía echar un vistazo siempre, antes de cruzar.

Cuando volteé, solo vi las luces de un coche
Viniendo a toda prisa.

NATA: Aplasté el freno más allá de mis fuerzas

Más allá de toda posibilidad humana

Y él se detuvo como si hubiera clavado mis uñas en el asfalto

Como si, de hecho, hubiera clavado mis dientes con tal de que el auto de papá se detuviera a tiempo.

El rechinado de los neumáticos cimbró el silencio en medio de esa oscuridad interminable.

Mi frente se estrelló contra el parabrisas.

Y luego regresé de golpe al asiento.

Pausa.

Las luces del auto iluminaban a Toto

Apenas un metro delante

A través de la lluvia que caía sobre sus ojos desiguales, desesperanzados

Veía el vaho de su respiración agitada

Suplicando por una tregua

Sólo entonces advertí que le faltaba una pata

Y parecía un milagro que la lluvia no lo hubiera tumbado de una vez y para siempre

Como si se sostuviera con la última esperanza de encontrarme

De encontrarme en el último momento.

Pausa.

Desprendí mis dedos aferrados al volante

Bajé de auto

Y fui a hincarme delante de sus tres patas

Llena de culpa

Y de vergüenza

Puse mis dedos sobre su muñón que no terminaba de cicatrizar

Quise explicarle que estaba triste

Y que una, cuando está triste, comete estupideces

Y que dejarlo en el parque había sido una estupidez que no volvería a cometer nunca

Nunca.

Nunca.

Pero antes de que pudiera decir cualquier cosa, me lamió como sólo los perros incapaces de guardar rencor, pueden lamer para decir:

“Que putisísimamente feliz estoy de volver a verte”

Y yo lo rodeé con mis brazos

“Perdóname, Toto”,

Murmuré a su oreja

“Por favor perdóname.”

Capítulo doce

TOTO: La ventana de la sala estaba cubierta con cartones y pedazos de periódico. Cuando llegamos, Nata los quitó todos y luego arrastró el sillón y lo colocó delante de la ventana. “Arriba”, dijo dando una palmada en el sillón y me senté a su lado. Estaba amaneciendo. No entiendo eso del tiempo, pero supongo que estuvimos abrazados, en medio de esa calle, casi toda la noche. Después regresamos a casa. Por primera vez ese muro inmenso no me parecía tan feo. Nata me echó el brazo encima y yo quise hacer lo mismo, pero bueno, ahora solo tenía una pata y la necesitaba para sostenerme. Así que sólo recargué mi hocico en su rodilla.

NATA: Hay gente que sonrío

Hay gente que camina en el parque

Bajo un sol radiante

Y sonrío

Hay familias que comen juntas

Hay papás que llegan del trabajo

Y abrazan a sus hijos

Y duermen en la habitación de al lado

Mientras nosotros soñamos

Y hay papás que se marchan

Hay papás que no debemos esperar

Ni siquiera para lo más mínimo

Como decirnos buenas noches

En medio de esta oscuridad interminable.

Porque sólo estamos aquí un momento

Un pequeño momento que se extiende

Y mientras se extiende

Hay cigüeñas que encienden una llama
Para recordarnos que nadie se va del todo
Que algunos se quedan ahí
En algún lado
Cuidándonos.
Mientras se extiende
Hay perros con tres patas
Que perdonan a pesar de todo
Hay amigos que contemplan un muro
A través de una ventana
Para imaginar que hay algo más del otro lado.
Hay amigos que permanecen juntos
En medio de esta oscuridad interminable.
Mis dedos recorren la cabeza de Toto
Y siento
Por primera vez
Que vamos a salir de ésta
Porque vivimos a pesar de lo que queda de nosotros.
Hasta que el momento termine
Hasta que este pequeño momento
Nuestro momento
Termine.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AUBERT, Ch. (1997), *El Arte mímico*. Escenología.

BARBA, E. (2005) *La Canoa de Papel. Tratado de Antropología Teatral*. Buenos Aires.

BARBA, E., SAVARESE, N. (2009). *El Arte Secreto del Actor. Diccionario de Antropología Teatral*. México: Escenología.

BOURDIN, G., L. (2016). *Marcel Jousse y la antropología del gesto*. Pelícano, 2. Recuperado de <http://pelicano.ucc.edu.ar/ojs/index.php/pel/article/view/38/>

CARRERI, R. Rastros. (2011) *Training e historia de una actriz del Odin Teatret*, Bilbao, Artezblai SL.

CEBALLOS, E. (1986) Meyerhold. *El Actor sobre la escena. Diccionario de Práctica Teatral*. Gaceta.

CONVERSO, C. *La dramaturgia escénica*. Disponible en: <https://www.facebook.com/113646306935996/videos/254773578896845/>
Consultado el 7 de Abril del 2020.

CONVERSO, C. (2000) *Entrenamiento del titiritero*. Escenología

CURCI, R. (2007) *Dialéctica del titiritero en la escena*. Ediciones Colihue.

DENNIS, A. (2014) *El actor Elocuente, la formación física del actor*.

Fons Sastre, B. (2019) *Investigar la Dramaturgia del Actor: la antropología teatral y sus aplicaciones científicas*. Disponible en

<https://www.scielo.br/j/rbep/a/rRchGMMKwbWvRBrJpxSqSDP/?lang=es#>

Hoth, Mónica. *Taller experimental de objetos y auto ficción. Ser todólogo es oficio del titiritero*. Disponible

en: <https://www.facebook.com/113646306935996/videos/922797488174763/>

Consultado el 10 de abril del 2020.

ISLAS, H. (2001) *De la historia del cuerpo y del cuerpo a la danza*. Consejo Nacional para la Cultura y las Artes.

LABAN, R. (1984), *El dominio del Movimiento*. Editorial Fundamentos.

LECOQ, J. (2003), *El cuerpo poético. Una pedagogía de la creación teatral*. Alba Editorial.

OIDA, Y. (2005) *El actor Invisible*. Ediciones el Milagro

PARRA PERDOMO, P. (2006) *Herramientas básicas del actor, aplicadas al teatro de títeres*. Primera Edición.

PAVIS, P. (1983). *Diccionario del teatro*. Barcelona: Editorial Paidós.

Ross Kübler, Kessler David. (2006) *Sobre el duelo y el dolor*. Ediciones luciérnaga.

Disponible en

https://www.planetadelibros.com/libros_contenido_extra/32/31277_Sobre_el_duelo_y_el_dolor.pdf

RUIZ, B. (2008), *El Arte del actor en el siglo XX*. Artezblai SL.

SANCHIZ SINISTERRA, J. (2012) *Narraturgía. Dramaturgia de Textos Narrativos*. Paso de Gato.

SALAS ACOSTA, E. (2015) *Mecanismos de Marioneta de Acción directa*. Libros de Godot.

SHINCA, M, (2010) *Expresión Corporal. Técnica y expresión del movimiento*

SIERRA M., S. (2014). *Las acciones corporales dinámicas. Interpretación del trabajo corporal del intérprete escénico en el teatro moderno a partir del principio de alteración del equilibrio*. Revista Colombiana de las Artes Escénicas.

Velásquez Sergio. (5 de febrero del 2019) *Meyerhold, entre la técnica extracotidiana de inculturación y aculturación. Estudio desde la antropología teatral* <https://investigacionteatral.uv.mx/index.php/investigacionteatral/article/view/2589/4>
512

VILLENA H. (2012) *Títeres en la escuela*. Ediciones Colihue.