



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA
DE MÉXICO**

FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS

**Proceso de dirección de la puesta en escena
*Katsumi y el Dragón: la importancia de la
composición escénica en un espectáculo de teatro
sin palabras.***

**INFORME ACADÉMICO POR ACTIVIDAD
PROFESIONAL**

Que para obtener el título de

Licenciada en Literatura Dramática y Teatro

P R E S E N T A :

Angel Andrea Salvador Salgado



ASESORA

Mtra. Nadia González Dávila

Ciudad Universitaria, Cd. Mx., 2021.



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Las grandes experiencias que he tenido en el teatro siempre han exigido mucho de mí. A veces me da miedo que me exija más de lo que quiero dar. Pero «la llamada de la aventura» es inconfundible. Se me invita a viajar. Se me incita a responder con la totalidad de mi ser.

Anne Bogart

Para mis padres, con el profundo agradecimiento de darme la oportunidad de vivir.

Agradecimientos

A mis padres, Lilia y Andrés, por su apoyo incondicional a lo largo de mi vida. Por su amor, por fomentar mi educación y por estar presentes en cada momento importante.

A mis hermanas, quienes han sido lectoras y espectadoras de mis obras. A Sandra, por escucharme siempre. A Claudia, por ir al teatro a verme.

A mis sobrinos, por alegrar mis días y ser los primeros niños a los que les quiero contar mil historias.

A mi asesora, Nadia González Dávila, por su guía, consejos y palabras de apoyo desde que decidí enfocar mi quehacer escénico en las jóvenes audiencias. Por sus enseñanzas, por su ejemplo y por su dedicación hacia las niñas y los niños.

A la Compañía Raíces Tejidas: a Dafne y a Nydia, quienes me invitaron a navegar en su barco. Por todo lo que vivimos las tres, gracias. A Shanat, por su amistad incondicional, por su visión del mundo y su talento. A Alexis, por su tenacidad, por su confianza, por la admiración mutua. A Mario Esteban, por ser mi compañero y amigo, por crecer a mi lado. A Pablo, por su confianza, por su generosidad y empatía en el proceso. A Alejandro, por su forma de ver el mundo, por su dedicación y apertura a aprender del teatro. A Isaías, por compartir su experiencia y apoyarme cuando no sabía qué hacer. A Alberto, por su capacidad de resolución, por escucharme. A Karina, porque llegó cuando más la necesitaba sin saberlo, por su escucha, por su amistad.

A Meraki Teatro (Mariana, Melissa, Joss, Diana, Eli, Dalia y Esteban), por apoyar en las funciones como talleristas del Taller de grullas, por leer este trabajo más de una vez, por su amistad, por su cariño, por su talento y por ser mis compañeras desde que decidí hacer teatro para jóvenes audiencias.

A Karen, Mau, Pamela, Eli, Henrique, Helen, Vero, Gaby por ayudarme a dibujar, por ser lectores de mi informe, por compartirme textos, por ayudarme a ver lo que faltaba, por su apoyo emocional. Por su cariño y amistad.

A Juan Meliá y a la Dirección de Teatro UNAM y a la Mtra. Mónica Raya y a toda la Coordinación del CLDyT por su apoyo y observaciones a lo largo del proceso. A ambas Instituciones por hacer posible la Incubadora de Grupos Teatrales.

A mis sinodales: Mtra. Yoalli Malpica, Mtra. Regina Quiñones, Lic. Aris Pretelin y al Mtro. Óscar Agiss, por su retroalimentación y conocimiento, por las herramientas que me brindaron en las aulas y por compartir sus experiencias conmigo.

ÍNDICE GENERAL

Introducción	4
1. Capítulo 1. Antecedentes de la puesta en escena <i>Katsumi y el Dragón</i>	9
1.1 Descripción y orígenes del proyecto	9
1.2 Incubadoras de grupos teatrales del CLDyT y de Teatro UNAM	10
2. Capítulo 2. Sistema de asesorías y talleres proporcionados por Teatro UNAM	14
2.1 Talleres de preparación para la puesta en escena	14
2.1.1 Taller de regidor de escena (<i>stage manager</i>)	14
2.1.2 Taller de dramaturgia	15
2.1.3 Taller de producción	16
2.2 Asesorías durante el montaje de la puesta en escena	17
2.2.1 Asesoría de animación de títeres y objetos	17
2.2.2 Asesoría de entrenamiento actoral	19
2.2.3 Asesoría de movimiento escénico	20
3. Capítulo 3. Proceso de dirección escénica de <i>Katsumi y el Dragón</i>	22
3.1 Proceso de dramaturgia	22
3.1.1 Asesoría de la Mtra. Nadia González: método de Investigación-creación	22
3.1.2 Tema, premisa y línea argumental	25
3.1.3 Creación del texto dramático por Frida Tovar	29
3.1.4 Creación de la partitura escénica final	31
3.2 Asesorías de cultura japonesa por parte de la Mtra. Mari Sano	32
3.2.1 <i>La leyenda de las mil grullas de Origami</i>	33
3.2.2 Entrenamiento de Kendo (arte marcial japonés)	35
3.3 Referentes artísticos para el trabajo escénico de <i>Katsumi y el Dragón</i>	40
3.4 Proceso de montaje	41
3.4.1 Exploración escénica y ensayos de teatro sin palabras	41
3.4.2 Exploración de puesta en escena y ensayos del texto dramático de Frida Tovar	43
3.4.3 Presentación del primer avance de resultados	47
3.4.4 Proceso de deconstrucción del texto dramático	49
3.5 Presentación del segundo avance de resultados	51
3.5.1 La búsqueda de sencillez como principio para la puesta en escena	51
3.5.2 El movimiento escénico	53
3.5.3 La iluminación y la música como recursos para la composición y el movimiento escénico	55
3.6 Presentación del tercer avance de resultados	57
3.7 Preparación rumbo al estreno de <i>Katsumi y el Dragón</i>	58
3.7.1 Cambio de espacio escénico y cómo modificó la composición	58
3.7.2 Ensayos técnicos y ensayo general	59
3.7.3 Temporada	60
4. Capítulo 4. La composición escénica	62
4.1 Salvador Novo y su teoría de composición	64
4.1.1 Definición de la composición escénica	64
4.1.1.1 Elementos de la composición escénica	64
4.1.1.1.1 Variedad	64

4.1.1.1.2	Énfasis	65
4.1.1.1.3	Estabilidad	67
4.1.1.1.4	Secuencia	71
4.1.1.1.5	Equilibrio	72
4.1.1.2	Factores enfáticos de la composición escénica según Salvador Novo	74
4.1.1.2.1	Posición y áreas	74
4.1.1.2.2	Planos	75
4.1.1.2.3	Niveles	76
4.1.1.2.4	Espacio	77
4.1.1.2.5	Repetición	77
4.1.1.2.6	Foco	78
4.1.2	Los <i>viewpoints</i> de Anne Bogart y Tina Landau y su relación con la composición escénica	79
4.1.2.1	Definición de composición escénica según Anne Bogart y Tina Landau	80
4.1.2.2	¿Qué son los <i>viewpoints</i> ?	82
4.1.2.3	<i>Viewpoints</i> de tiempo	83
4.1.2.3.1	Tiempo	83
4.1.2.3.2	Duración	83
4.1.2.3.3	Respuesta cinética	84
4.1.2.3.4	Repetición	84
4.1.2.4	<i>Viewpoints</i> de espacio	85
4.1.2.4.1	Forma	85
4.1.2.4.2	Gesto	87
4.1.2.4.3	Arquitectura	88
4.1.2.4.4	Relaciones espaciales	89
4.1.2.4.5	Topografía	91
4.1.3	La forma y la composición escénica según Agapito Martínez	92
4.1.3.1	Definición de composición escénica según Agapito Martínez	92
4.1.3.2	La forma	93
4.1.3.3	Principios activos de la composición	95
4.1.3.3.1	El contraste	95
4.1.3.3.2	La unidad	96
5.	Conclusiones	98
6.	Referencias y bibliografía	101
7.	Anexo	103
7.1	Partitura escénica de <i>Katsumi y el Dragón</i>	103
7.2	Glosario de conceptos de Composición en las Artes plásticas	112
7.3	Galería de imágenes del proceso: bocetos y fotografías	115
7.4	Cartel y programa de mano	119

Introducción

El presente informe académico por actividad profesional describe mi proceso como directora de escena de la obra *Katsumi y el Dragón*, proyecto que fue seleccionado por la Coordinación del Colegio de Literatura Dramática y Teatro (CLDyT), de la Facultad de Filosofía y Letras de la UNAM, para ser beneficiario del programa *Incubadoras de Grupos Teatrales 2018*, de la Dirección de Teatro UNAM.

Previamente a la descripción del contenido de los capítulos que constituyen este documento, me parece relevante dar contexto a la problemática que representó para mí, como recién egresada, enfrentar esta puesta en escena —a la que me integré semanas después de que el proyecto había sido aprobado para participar en el programa de Incubadoras Teatrales de la Dirección de Teatro UNAM, del cual hablaré más adelante—. Los aprendizajes derivados de dicho proceso han tenido gran impacto en mi vida personal y profesional, incluyendo la manera en que decidí elaborar el presente trabajo de titulación. Decidí documentar primero el proceso de la puesta en escena de *Katsumi y el Dragón*, desde su inicio, en marzo de 2018, hasta el estreno, en enero de 2019. En segundo lugar, decidí realizar una investigación documental *a posteriori* sobre el tema de la composición escénica. Las razones por las que incluí dicha investigación serán explicadas a profundidad un poco más adelante.

Katsumi y el Dragón apareció en mi vida como un gran reto: me pidieron dirigir una obra de teatro para niñas y niños, sin palabras, que además utilizara la técnica de Origami¹ para la construcción de objetos escénicos, complementada con algunos otros elementos de la cultura japonesa para ser utilizados como recursos escénicos y narrativos.

El proceso de creación de *Katsumi y el Dragón*, terminó siendo el de un laboratorio de experimentación teatral, permeado de pruebas y errores, incertidumbres y retos que, a veces, los llegamos a percibir como insuperables, hasta que llegamos a un resultado satisfactorio. Por ejemplo: como resultado de las primeras asesorías otorgadas por los expertos involucrados por parte de Teatro

¹ Se distingue de la papiroflexia porque, a diferencia de la segunda, el *Origami* nunca usa cortes de tijera.

UNAM, creímos pertinente replantear la propuesta original de hacer teatro sin palabras, y decidimos recurrir a la creación de un texto dramático para estructurar la historia. Ese periodo abarcó de agosto a septiembre de 2018. Para ello invitamos a Frida Tovar, compañera de generación, a colaborar como dramaturga. Después de presentar los primeros avances del proyecto a nuestras tutoras y a la Coordinadora del Colegio, nos dimos cuenta de que nos habíamos alejado demasiado del espíritu y el valor estético de la propuesta original, e iniciamos la deconstrucción del texto dramático para transformarlo en una partitura de acciones escénicas en la que incluimos como recursos expresivos al teatro de títeres, ambientes de iluminación, música y paisajes sonoros², prescindiendo de las palabras. En ese momento me di cuenta de que la comprensión de la historia, por parte de la audiencia, dependería de crear un lenguaje escénico preciso, construyendo imágenes simbólicas que tuvieran significado claro para los niños. Trabajamos bajo esa premisa de octubre a diciembre, obteniendo resultados tangibles esta vez.

En todo ese período, me vi confrontada a reconocer carencias formativas de las que no era consciente, en el terreno de la dirección y composición escénicas. Por un lado, me faltaba bagaje teórico y experiencia práctica para abordar dichos aspectos de la puesta en escena; por el otro, no había tiempo para ahondar en ellos. Así que trabajé con los recursos que tenía, con el anhelo de concretar en escena aquellas imágenes que en mi mente y en la del equipo creativo se estaban concibiendo. Hice caso a mis intuiciones, a los conocimientos adquiridos a lo largo de la formación universitaria (y a los de mis colaboradores), hasta que finalmente logré plasmar en escena cada emoción, cada imagen que concebí como directora. El resultado fue muy favorable, dada la respuesta que las audiencias infantiles y familiares han dado a nuestra creación, junto con la opinión positiva por parte de la crítica especializada

² Paisaje sonoro es un término acuñado por el músico Murray Schafer, quien ha desarrollado una larga investigación sobre la importancia del entorno sonoro en las ciudades con el objetivo de concientizar a la población sobre la contaminación sonora y a su vez, para reconocer los sonidos, el ruido y el silencio como los principales compositores del “paisaje sonoro”.

Me gustaría agregar que el tema de la composición escénica se toca muy brevemente en las asignaturas de la especialidad en Dirección de Escena que ofrece el plan de estudios 2008 de nuestra Licenciatura. Debido a ello, muchos jóvenes directores recién egresados, no alcanzamos a comprender que la composición es algo que va más allá del mero trazo escénico, como yo pensaba antes de comenzar a dirigir *Katsumi y el Dragón*. Además, al hacer la investigación que complementa este informe, me di cuenta de que la información bibliográfica al respecto es escasa en nuestro país y en nuestro idioma, así que, con la intención de llenar los huecos y dar cierre a la presente etapa de mi formación profesional, y en el espíritu de allanar camino a los futuros estudiantes y compañeros de generación de la especialidad de Dirección Escénica de la carrera, añadido a este trabajo una investigación sobre el tema de la composición escénica, que si no es exhaustiva, por no ser la finalidad de un informe académico por actividad profesional, si abre caminos a futuras investigaciones, o tal vez se convierta para mí en un punto de partida para la elaboración de un futuro proyecto de posgrado.

A continuación, describiré los contenidos que conforman este informe académico:

En el Capítulo 1, comienzo por presentar al equipo creativo del proyecto *Katsumi y el Dragón*: la compañía teatral *Raíces Tejidas*. A continuación, nombro brevemente las iniciativas apoyadas por la Incubadora de Grupos Teatrales de Teatro UNAM que nos parecieron más destacadas en los últimos años, porque esos proyectos nos sirvieron como ejemplo e inspiración como creadores escénicos, de ahí la relevancia de mencionarlos.

En el capítulo 2, describo la dinámica de las asesorías y los talleres que Teatro UNAM nos proporcionó como parte del acompañamiento del programa, para nuestra puesta en escena. Describiré los objetivos, desarrollo y resultados de cada uno de los mismos.

En el capítulo 3, recuento mi proceso como directora de escena, desde la creación de la partitura de acciones, los ensayos, las asesorías de cultura japonesa y la metodología de investigación-creación que desarrollamos para el diseño de contenidos dirigidos a nuestra joven audiencia. Igualmente, describiré el proceso de

creación del texto dramático y el de deconstrucción del mismo, para volver a la propuesta inicial de teatro sin palabras. Y haré un recuento de los aprendizajes adquiridos hasta el momento del estreno.

En el capítulo 4, expongo el resultado de la investigación sobre el tema de la composición escénica, tratando de dar respuesta a las preguntas que me surgieron durante el proceso de puesta en escena de *Katsumi y el Dragón*: ¿qué es la composición escénica? ¿Cómo utilizar este recurso para crear una escena visualmente atractiva, comprensible y significativa para el público infantil? ¿De qué forma complementa el lenguaje del teatro sin palabras?

Adelantaré mis conclusiones diciendo que, gracias a la lectura de libros sobre composición en las artes plásticas³ y de estudiar algunas películas, con el fin de detectar el uso de la sección aurea en la fotografía de las mismas, junto con los planos cinematográficos y la composición escénica de paisajes e interiores; además del uso de los principios del Diseño, como el punto, la línea, la perspectiva y el ritmo, pude adquirir y reconocer las nociones básicas de composición que me ayudaron en el proceso de montaje. Logré crear escenas en las que cada imagen tuviera sentido y, de esa manera, aportar al movimiento plástico de los actores, en un ambiente en el que ellos también se sintieran seguros para construir a sus personajes. Igualmente, poder recordar el concepto de *Viewpoints* (los puntos de vista escénicos) y los contenidos del libro *La preparación del director*, de Anne Bogart, que exploramos en alguna de mis clases de dirección escénica, me hicieron sentir más segura con mi trabajo de dirección.

Así es como planteo la importancia de que un director sepa e integre en sus obras la composición escénica. Si lo hace, logrará que sus puestas en escena, dirigidas a cualquier público, se conviertan en una experiencia estética. Igualmente planteo que la composición engloba dos aspectos importantes: la forma (permite

³ Durante el proceso de dicha investigación, me encontré con J. de S'agaró y Vasili Kandinsky, dos artistas y teóricos plásticos que me ayudaron a entender y reforzar conocimientos sobre algunos conceptos de composición plástica que vinculo a la composición escénica. En el anexo del presente trabajo, se encuentran, a manera de glosario, las definiciones que me ayudaron a ampliar mi conocimiento sobre la composición plástica.

que se fijen imágenes o movimientos al decidir cuáles funcionan para la escena) y las emociones que se buscan transmitir a la audiencia.

Finalizo la introducción de este informe académico considerando la pertinencia de crear un registro por escrito de las puestas en escena que integran el Programa de Incubadoras de Grupos Teatrales, convocatoria que emite año con año la Dirección de Teatro UNAM, con el fin de que futuras generaciones conozcan procesos similares al suyo, y reconozcan que los universitarios somos capaces de superar cualquier obstáculo y dar larga vida frente al público a nuestra primera puesta en escena profesional.

Capítulo 1. Antecedentes de *Katsumi y el Dragón*

1.1 Descripción y orígenes del proyecto

Katsumi y el Dragón es un proyecto de teatro creado originalmente por Dafne Itzamná Fuentes y Nydia Parra, ambas actrices y dramaturgas egresadas del Colegio de Literatura dramática y Teatro. Fue llevado a escena por Alexis Morales en la Producción, Andrea Salgado (yo) en la Dirección, con las actuaciones de Dafne (Katsumi), Nydia (Dragón), Pablo Saldaña (Ninja) y Mario Esteban Martínez (*Sensei* y animador de títeres). El equipo creativo y de producción está conformado por Shanat Cortés (diseñadora y realizadora de vestuario), Alejandro Vargas (diseñador gráfico y de títeres), Isaías Martínez (diseñador de iluminación), Nydia Parra (compositora y diseñadora de sonido), Karina Salazar (asistente de dirección), Alberto Arzaluz (asistente de producción), Jorge Arias (difusión) y Sandra Pinal (relaciones públicas).

La idea original surgió en una clase de Realización Escénica, en el 2016, cuando Dafne Fuentes estaba haciendo figuras de *Origami* y de pronto se imaginó a sí misma navegando en un barco de papel gigante sobre un escenario. A partir de entonces, se gestó en su mente una puesta en escena para público infantil en la que se utilizaran figuras de *Origami* gigantes para contar una historia.

Un año más tarde, Nydia Parra se sumó a la idea y ambas empezaron a gestar una historia que se pudiera escenificar con las figuras propuestas. Relacionaron la tradición de la transformación de papel con una historia que sucediera en Japón, su país de origen; fue así como crearon el proyecto *Katsumi y el Dragón*.

Posterior a ello, Dafne y Nydia llamaron a Alexis Morales y a Shanat Cortés para que se subieran al barco, que en ese momento comenzaba a zarpar. En una lluvia de ideas, Shanat mencionó a la existencia de las *Onna-Bugeishas*, mujeres esposas de los Samuráis que resguardaban las aldeas cuando los guerreros partían a la batalla. Así fue como decidieron que Katsumi sería la primera guerrera samurái de su Nación, e igualmente apostaron por incluir animales emblemáticos de la cultura japonesa para representar las virtudes que Katsumi tendría que adquirir en

su travesía: el Dragón (fortaleza), los Peces Koi (perseverancia), el Zorro (sabiduría) y la Grulla (esperanza).

Por otro lado, Dafne tenía el interés y la necesidad de hacer la obra sin el uso de palabras, ya que había visto cómo los niños, debido a su exploración del mundo y el desarrollo de su motricidad, en sus primeros años, aprenden más con su cuerpo que con palabras. Lo anterior se motivó, además, por los intereses de Dafne y Nydia, ya que ambas son bailarinas y siempre han buscado en la exploración del lenguaje corporal para contar una historia dramática.

Después de preparar una primera carpeta, decidieron enviarla a la convocatoria del Programa de Incubadoras de Grupos Teatrales, de la Dirección de Teatro UNAM, una iniciativa creada por el director de escena Enrique Singer, en el año 2014. En ese entonces, la Mtra. Mónica Raya era la Coordinadora de nuestro Colegio.

En el mes de abril de 2018, comenzó mi travesía como directora de escena de *Katsumi y el Dragón*, luego de recibir la invitación por parte de Dafne. Dos años antes de esto, ella ya me había comentado su interés en colaborar conmigo en la creación de una obra de teatro para niños, donde utilizáramos Origami en escena; desde entonces, acordamos que trabajaríamos juntas cuando llegara el momento.

Luego de integrarme, el productor Alexis Morales me solicitó un cronograma para los ensayos y el trabajo con el equipo creativo. Posteriormente, conocimos a la mentora del proyecto que el CLDyT nos asignó: la Mtra. Nadia González Dávila, con quien había cursado el segundo semestre de la asignatura Teatro para Niños.

Una vez que supimos quién iba a ser nuestra mentora, comenzamos el proceso de escritura de la partitura escénica, tomando las ideas originales de Dafne y de Nydia, con la intención de crear una estructura de acciones dramáticas, que permitiera contar la historia sin palabras.

1.2 Incubadoras de grupos teatrales del CLDyT y de Teatro UNAM

Considero de vital importancia mencionar los criterios que tomó en cuenta el comité seleccionador, al elegir a *Katsumi y el Dragón* como representante del CLDyT. Si bien no existió un jurado como tal, quienes se encargaron de tomar la

decisión fueron las integrantes de la Coordinación del Colegio: la Mtra. Mónica Raya Mejía, la Lic. Asunción Pineda, la Lic. Aris Pretelin y el Comité Académico en el año 2019.

Los criterios que se tomaron en cuenta fueron:

- ✓ Propuesta anecdótica original
- ✓ Propuesta de un universo con una estética definida (Origami, cultura japonesa)
- ✓ Diseño de musicalización original
- ✓ Uso mínimo de la palabra
- ✓ Figura femenina heroica
- ✓ Exploración de movimiento desde la danza
- ✓ Uso de títeres
- ✓ Proyecto dirigido a público infantil o jóvenes audiencias
- ✓ Conformación de equipo creativo
- ✓ Cumplimiento con lo solicitado en la convocatoria

Al recibir el estímulo de la Incubadora, nos conformamos como compañía teatral y elegimos el nombre de Raíces Tejidas:

En la búsqueda de la unión de todas las culturas, llegamos al nombre de Raíces Tejidas. Como compañía, apostamos por el lenguaje del cuerpo para comunicarnos, el cuerpo que nos conecta y nos hace identificarnos los unos a los otros.

Buscamos tener encuentros significativos con las jóvenes audiencias que solo se logran compartiendo de ser a ser, dejando de lado las barreras culturales e ideológicas que nos separan.

Raíces Tejidas nos recuerda que, aunque tengamos diferentes nacionalidades y hablemos diferentes lenguas, podemos comunicarnos más allá de las palabras, crear un *tejido* a través de la diversidad cultural que existe en nuestro planeta⁴.

A continuación transcribiré los términos de la Convocatoria de la Incubadora, pues considero su contenido fundamental para dar contexto y propiciar la comprensión del proceso creativo realizado en la puesta en escena de *Katsumi y el Dragón*:

⁴ Tales palabras fueron empleadas por Dafne Itzamná Fuentes y Nydia Parra, fundadoras de la Compañía, para dar significado al nombre del colectivo en la convocatoria del FONCA.

El espíritu de esta Convocatoria es invitar a los estudiantes a realizar un proyecto de grupo que marque el inicio de su carrera teatral: atrás quedará la escuela y adelante está la profesión. Este programa es un ejercicio para enfrentar las circunstancias reales que condicionan el quehacer del teatro mexicano. Hay, desde luego, no una sino muchas maneras de enfrentar el reto profesional, tantas como artistas teatrales. Esta Convocatoria invita a reflexionar sobre un modelo de autogestión, tanto artística como administrativa. [...] El proyecto seleccionado será apoyado con el objetivo de estimular la autogestión teatral, la formación de grupos independientes de teatro y la autonomía artística⁵.

Gracias a esta Convocatoria, diversas compañías egresadas del Colegio de Literatura Dramática y Teatro y del Centro Universitario de Teatro hemos contado con el impulso necesario para colocarnos en los escenarios nacionales, o bien para dar un primer paso hacia la profesionalización de nuestro quehacer escénico.

Destacaré algunas puestas en escena y compañías egresadas de nuestro Colegio quienes, gracias al andamiaje pedagógico otorgado por los asesores que acompañaron el proyecto —con quienes trabajamos como parte de los beneficios del apoyo—, lograron consolidar la formación académica de sus integrantes, su cohesión como grupos teatrales y la fortaleza para sacar adelante su proyecto creativo. Elegí nombrar estas compañías, porque siguen operando después de algunos años de haber formado parte del programa, lo que demuestra el éxito y la pertinencia de éste y que, a su vez, fueron una fuente de inspiración para Raíces Tejidas.

El primer grupo teatral que quiero mencionar es la compañía *Caracola Producciones*, que realizó la puesta en escena del espectáculo *Shahrazad, teatro en miniatura, a partir de Las Mil y una Noches*, de Christian Courtois, bajo la dirección de Gina Botello. “Las Caracolas”, como son llamadas cariñosamente, por ser un grupo mayoritariamente conformado por mujeres jóvenes, fueron parte de la primera emisión de la Convocatoria, en 2014. En 2019, estrenaron el espectáculo *No todas viven en Salem*, séptimo montaje de la compañía desde que comenzó su actividad profesional con la obra *El señor de las moscas, teatro de juguete en miniatura*, presentada en el Festival Internacional de Teatro de Títeres Rosete

⁵ Teatro UNAM. “Convocatoria Incubadora de grupos teatrales, FFyL”. Web. 13 de septiembre. 2019. < <https://bit.ly/2GQ2Eb9>>.

Aranda y ganadora en el FITU: XX Festival Nacional e Internacional de Teatro Universitario.

Asimismo, mencionaré a la compañía *La Sociedad de las Liebres*, bajo la dirección de Gerardo Daniel Martínez, cuyo proyecto para el programa Incubadoras fue *Los gemelos en busca del sol*. Con este montaje representaron a nuestro Colegio en el IV Festival Internacional Universitario de las Artes Escénicas de la UANL 2016, y en el 2018 formaron parte de la programación del Teatro Helénico en el Centro Cultural Helénico. “Las Liebres” (como les llamamos cariñosamente) estrenaron en 2019 la obra *Cómo vivir entre los hombres cuando se es un gigante*, de Suzanne Lebeau, obra ganadora de la Convocatoria de Teatro Escolar de la Ciudad de México, en la emisión 2018. Esta obra fue invitada al Festival Internacional ENTEPOLA. En el mes de septiembre de 2019, ganó la Convocatoria para ser programada en la temporada 2020 en el Centro Cultural del Bosque. Por último, es importante destacar que la obra *Cuentos de conejos* (2015), creación colectiva y ópera prima de la compañía, igualmente ganó la Convocatoria para presentarse en 2020 como parte del programa de Teatro Escolar del INBAL.

Finalmente, me parece importante mencionar al *Colectivo Eutheria Teatro*, creador del proyecto *Vine a Rusia porque me dijeron que aquí vivía un tal Antón Chéjov*, dramaturgia de Talia Yael⁶ y dirección de Luis Ángel Gómez. Dicho colectivo ha obtenido diversos apoyos como Proyecto Bi de BBVA Bancomer y el del Programa de Fomento y Coinversiones del FONCA 2018. Gracias a lo anterior, el proyecto ha tenido la oportunidad de dar más de 40 funciones en la CDMX y en el interior de la República Mexicana. De igual forma, han podido implementar nuevos elementos a su producción, de modo que su evolución desde su estreno dentro del programa Incubadoras de grupo teatrales, hasta ahora, ha sido notoria.

⁶ Ganadora por mejor dramaturgia en los premios Agrupación de Críticos y Periodistas de Teatro (ACPT) con la obra mencionada.

Capítulo 2. Sistema de asesorías y talleres proporcionados por Teatro UNAM

Como muestra del andamiaje pedagógico al que hice referencia en los párrafos anteriores, describiré ahora las actividades y talleres que, junto a los integrantes del proyecto *Cocolín o el chico pesadilla*⁷ (el proyecto ganador de la Convocatoria, procedente del CUT), nos ofreció la Incubadora, en preparación a la puesta en escena de nuestras obras teatrales.

2.1 Talleres de preparación para la puesta en escena

2.1.1 Taller de regidor de escena (*stage manager*)

Impartido por Alex Meza, director técnico y *stage manager*⁸.

Objetivo:

Conocer la labor del regidor de escena y a su vez facilitar herramientas para el trabajo técnico durante el proceso de montaje.

Proceso:

El taller se impartió del 16 al 19 de abril de 2018. Alex Meza nos dio a conocer la labor que realiza un *stage manager*. Como parte de las actividades escribimos el reglamento interno de nuestra compañía. Visitamos el escenario del Foro Sor Juana Inés de la Cruz para conocerlo a nivel técnico. Para finalizar el taller, hicimos un ejercicio de observación de cambios de pies de audio e iluminación de la puesta en escena *Lacuna, el circo de todos*, de Sol Kellan, a la que nos invitó Alex Meza, *stage manager* de la compañía en el *Foro A Poco No*. Nuestra tarea consistió en fijarnos en los cambios de iluminación, sonido, vestuario, transiciones, cambios de utilería, entre otras; todo con el fin de entrenar nuestros sentidos como si fuéramos regidores de escena, desde que llegaba el público al teatro y se anunciaba la primera llamada hasta que la audiencia desalojara la sala teatral.

Resultado:

Gracias a esta experiencia, aprendimos a planear con anticipación el montaje técnico y a ser más organizados en el proceso de montaje y desmontaje cuando nos fuimos de gira. Concluimos con un reglamento bien elaborado que

⁷ Proyecto seleccionado para representar al Centro Universitario de Teatro de la UNAM. Dramaturgia y Dirección de Yoalli Michelle Covarrubias y Sabrina Tenopala.

⁸ Fallecido en mayo de 2019.

posteriormente se le entregó a toda nuestra compañía, y que a la fecha sigue vigente.

2.1.2 Taller de dramaturgia

Impartido por el escritor Hugo Hinojosa.

Objetivo:

Desarrollar el conflicto dramático y la anécdota de nuestra puesta en escena.

Proceso:

El taller dio inicio el 24 de abril de 2018 y concluyó el 27 de abril del mismo año, con una duración de 4 horas por sesión. Confieso que tomar un taller de dramaturgia nos parecía un poco fuera de lugar, ya que lo que buscábamos era crear una obra de teatro sin palabras, mientras que Hugo nos incitaba a crear un texto dramático. Conforme pasaron las sesiones, cobró sentido tomarlo, porque descubrimos las carencias que había en la estructura y, gracias a las tareas que nos asignó, mejoramos nuestro primer acercamiento a la partitura.

En la primera sesión, Nydia y Dafne contaron la historia de *Katsumi y el Dragón*. Aunque hicieron su mayor esfuerzo, era la primera vez que ambas se enfrentaban al reto de escribir una obra de teatro, por lo que Hugo les realizó varias preguntas, que evidenciaron la falta de madurez en la historia. Debido a ello, durante las siguientes sesiones, la tarea consistió en establecer el arco dramático de cada personaje, escribir un cuento que abarcara toda la historia, un cuento por cada escena y finalmente una escaleta de acciones.

En la segunda sesión, el dramaturgo nos recomendó ver películas de Charles Chaplin, para tener referentes sobre cómo hacer que nuestra obra funcionara con acciones, sin usar palabras. Igualmente nos habló sobre la travesía del protagonista de *Whiplash* (2014) y nos envió el texto *Las huellas de la esperanza*, de Suzanne Lebeau⁹, debido a que conocía nuestro enfoque en las audiencias jóvenes.

Finalmente, algunas de las tareas y ejercicios realizadas en dicho taller permanecieron a lo largo de la creación del texto y en la actual partitura de acciones.

⁹ Dramaturga y actriz originaria de Quebec, Canadá. Ha enfocado su trabajo a jóvenes audiencias. Sus aportaciones son un parteaguas para el teatro para niños contemporáneo.

Por ejemplo, sabíamos que otorgarle el perdón al villano, en lugar de condenarlo, era un aprendizaje que Katsumi adquiriría durante su travesía. Igualmente, el villano tenía una gran necesidad de obtener un objeto perteneciente al linaje Samurái. Lo que no teníamos claro en ese momento, era que el villano se convertiría en un Ninja, ni que Katsumi estaría realmente enojada con él, al grado de querer asesinarlo.

Resultado:

Logramos contar la historia como un cuento de hadas e hicimos un primer acercamiento a una escaleta de acciones para plantear el conflicto dramático de *Katsumi y el Dragón*. Hugo Hinojosa reconoció que el avance que tuvimos en esos días fue muy grande, ya que, al poder contar la historia en su totalidad, había más fluidez y mayor claridad, al menos en la estructura. Más adelante, nos daríamos cuenta de que, de haber seguido el consejo *menos es más* que nos dio el profesor Hinojosa, nos habríamos ahorrado semanas de trabajo girando en torno a ideas que no funcionaban.

2.1.3 Taller de producción

Impartido por Andrea Salmerón, directora, productora y actriz.

Objetivo:

Facilitar herramientas para generar estrategias de producción, difusión y venta para *Katsumi y el Dragón*.

Proceso:

El taller se impartió los días 8, 17, 28, 29 de mayo de 2018. Comenzamos por conocer la figura y roles del productor en una puesta en escena.

La Mtra. Salmerón nos pidió que el plan de producción partiera de las necesidades de la dirección de escena. Hizo hincapié en recordar la imagen generadora del proyecto, por lo que escribimos un eslogan y una sinopsis que, desde entonces, nos ha servido como base.

Presentamos diapositivas con los referentes de todo el equipo creativo, discutimos los costos con base en la propuesta de dirección; además, respondimos las siguientes preguntas: ¿qué vamos a hacer/decir? ¿A quién se lo quiero decir? ¿Por qué y para qué es importante decirlo?

Hacia el final del taller hicimos un presupuesto y ajustes del diseño creativo del universo teatral de Katsumi. Incluso en ese momento se decidió que Dafne sería Katsumi y Nydia el Dragón, ya que todavía no lo teníamos claro. La Maestra Salmerón nos pidió una respuesta concreta, así que lo decidimos en ese momento. Igualmente, nos asesoró sobre cómo solicitar el apoyo del Efit teatro.

Resultados:

Logramos consolidar una planificación de estrategias para financiar nuestro proyecto, a raíz de las propuestas creativas generadas desde la dirección escénica y el diseño de producción.

También tuvimos el apoyo como tutora de la Mtra. Nadia González Dávila y de la Mtra. Mari Sano, especialista en Kendo y promotora del proyecto *Mil grullas para la paz*, auspiciado por la Dirección de Danza UNAM. En el siguiente capítulo, detallaré el proceso que tuvimos con ambas tutoras durante la puesta en escena.

2.2 Asesorías durante el montaje de la puesta en escena

Durante el proceso de puesta en escena en el último trimestre del 2018, la Dirección de Teatro UNAM nos apoyó cuando solicitamos más asesorías, las cuales tendrían que cubrirse con el dinero de nuestro fondo de apoyo, para enriquecer tanto mi proceso de dirección escénica, como el proceso actoral del elenco de *Katsumi y el Dragón*.

Estos asesores fueron contratados por el productor ejecutivo del proyecto, Alexis Morales. Los talleres fueron fundamentales para fortalecer las áreas de oportunidad del montaje y para orientar nuestro trabajo escénico hacia una toma de decisiones más efectiva, ya que estábamos presionados por el tiempo.

2.2.1 Asesoría de animación de títeres y objetos

La asesoría fue por parte de Carolina Pimentel, actriz y titiritera¹⁰.

¹⁰ Actriz, directora artística, animadora y realizadora de títeres, miembro de la compañía La Quinta Teatro.

Objetivo:

Facilitar herramientas para la animación de títeres y objetos, tales como el foco¹¹, la respiración y el movimiento.

Proceso:

El elenco aprendió a focalizar a los títeres y objetos, a partir de los siguientes aspectos: el material del que estaban hechos, el trazo escénico, la música que acompañaba las escenas y el vestuario que también servía como complemento al títere.

La primera sesión con Carolina Pimentel fue reveladora para el elenco y para mí. No habíamos tomado en cuenta que el material del títere de cierta manera nos daba las pautas para su animación. Ella nos preguntaba: “¿cómo nada, vuela o se desplaza un títere de papel?” En principio, sólo lo habíamos pensado desde el animal que representaba el personaje, sin darle importancia a su material de construcción.

A partir de ahí, ayudó a los actores a hacerse conscientes de que el ruido de sus pies era demasiado evidente y entorpecía la atención hacia los títeres. Les hizo crear una secuencia de movimientos donde el títere se desplazaba, acechaba, se escondía, respiraba y corría. Para que tuvieran una imagen clara y conectaran emocionalmente con ellos, Carolina les pidió que pensarán en el títere como su espíritu y se convirtieran en guerrera Grulla, guerrero Dragón, guerrero Zorro y guerrero Koi.

Asimismo, en dicha asesoría modifiqué los trazos para que la visibilidad del títere fuera más clara. Tener secuencias de movimientos para los animales también favoreció el trazo, porque así tenían un objetivo escénico claro y no movimientos sucios.

¹¹ En el *Diccionario de teatro* de Patrice Pavis, se habla de “focalización” y menciona que “a menudo tiene lugar concretamente utilizando un foco concentrado sobre un personaje o un lugar para llamar la atención con un efecto de primer plano. Sin embargo, este primer plano —técnica tomada del cine— no se obtiene necesariamente con efectos de iluminación. El juego de miradas de los actores sobre otro actor, o un elemento escénico, o cualquier efecto de evidenciación también lo producen. Lo que asegura la potenciación de un momento o lugar de la representación en la enunciación de la puesta en escena” (209).

El término “contra impulso”¹² ayudó a construir los cambios de dirección, movimiento e intención de los personajes que Mario Esteban animaba.

Durante este mismo proceso, Carolina invitó a Nano Díaz, actor de técnica *clown*, con la finalidad de proponer al elenco algunos ejercicios que le permitiera el juego escénico y, por lo tanto, mayor soltura en sus movimientos y reacciones.

Resultado:

El acompañamiento de Carolina Pimentel durante los últimos meses de ensayos ayudó a que los actores se permitieran jugar en escena con mayor libertad. En lo personal, fue de gran ayuda al darme seguridad en mi toma de decisiones para afinar el trazo escénico con el fin de que el foco recayera realmente en el títere y no en el actor.

2.2.2 Asesoría de entrenamiento actoral

Entrenamiento impartido por Mauricio Galaz, actor y director escénico¹³.

Objetivo:

Adquirir condición física para la escena y un entrenamiento que permitiera mantener la energía durante la representación.

Proceso:

El elenco de *Katsumi y el Dragón* tenía, al igual que yo, carencias formativas en su entrenamiento actoral en cuanto a resistencia y fluidez en el movimiento escénico.

Mauricio Galaz se encargó de poner un par de rutinas de calentamiento con las que el elenco adquirió resistencia para la escena.

Resultado:

La condición física de los actores mejoró, ya que en todos los ensayos se realizaba entrenamiento. Los cuatro crecieron profesionalmente, al poner énfasis en el buen manejo y cuidado de su cuerpo. Gracias a ello, se incrementó notablemente su energía en el escenario y se niveló la destreza actoral de todos. Dicho acondicionamiento facilitó los calentamientos en los ensayos e incluso en las

¹² Se refiere al respiro o pausa que sucede antes de accionar. Al hacerlo conscientemente, el impulso se da con mayor fuerza e intención en el movimiento del títere.

¹³ Director y actor de teatro musical. Entrenador corporal de actores.

funciones, ya que eran efectivos para todo el elenco y, por consiguiente, las representaciones se sentían con ritmo y energía.

2.2.3 Asesoría de movimiento escénico

Asesoría del actor Josué Aguilar¹⁴.

Objetivo:

Perfeccionar, pulir y definir el movimiento y desplazamientos de los actores en el escenario, basados en el trazo y las acciones de la partitura escénica.

Proceso:

El acompañamiento de Josué Aguilar fue el que mayores resultados arrojó, previo al estreno de la obra, en enero de 2019. Él no sólo se preocupó por cuidar el movimiento escénico, sino también por darle a los actores pautas para mejorar el manejo de la energía en escena; para cuidar sus cuerpos y corregir algunos movimientos que cada uno de ellos hacía, sin ser consciente de que podrían lastimarse. A diferencia de la asesoría de Mauricio Galaz que se enfocaba solamente en entrenamiento sobre la escena, Josué fue específico al corregir algunos movimientos que el elenco realizaba en su cotidianidad.

Al tomar como referencia las *katas* de las artes marciales japonesas, Josué les pidió a los actores que cada uno de sus movimientos tuviera un sentido y forma distintos.

Se hicieron ejercicios en los que el elenco decía en voz alta lo que estaba pensando durante cada movimiento escénico; de esa forma, todo cobró sentido en cada una de las acciones que se marcaron en el montaje.

Resultados:

El trazo y el movimiento escénico se sintetizaron, por lo cual se logró comunicar de manera sencilla la historia de *Katsumi y el Dragón*. El elenco involucró

¹⁴ Actor especializado en teatro de calle y profesor certificado en Técnica Alexander. Formó parte de La Quinta Teatro.

sus emociones para realizar las acciones, sumadas a la técnica de *Kendo*¹⁵ y *laido*¹⁶ que habían trabajado a lo largo del montaje.

Aceptar y poner en práctica las asesorías, fue la consecuencia de un proceso de reconocimiento en el que vimos las áreas a perfeccionar de nuestro trabajo escénico. Admito que reconocer que mi trazo y composición no estaban funcionando fue doloroso para mi ego artístico, pero ahora me doy cuenta de que era necesario abrirme al aprendizaje.

Por todo lo antes mencionado, considero que *Katsumi y el Dragón* logró cumplir sus objetivos escénicos y cada uno de los integrantes de la compañía Raíces Tejidas, al igual que yo, alcanzamos un crecimiento profesional que nos ha ayudado a que las puertas de nuestro quehacer teatral sigan abriéndose, a más de un año del estreno. Estamos muy agradecidos por todo lo recibido. Como dice la Maestra González: “Somos lo que somos porque alguien creyó en nosotros”.

¹⁵ Véase definición en la página 38 de este Informe, “Entrenamiento de *Kendo*”.

¹⁶ *laido* es una vieja práctica japonesa que enfatiza el manejo justo del sable en relación con el movimiento corporal durante el combate. Es el arte de desenvainar y cortar al enemigo.

Capítulo 3. Proceso de dirección escénica de *Katsumi y el Dragón*

3.1 Proceso de dramaturgia

Antes de comenzar, es importante destacar que el proceso de escritura de la historia fue bastante largo. Creamos un personaje narrador, pensamos en dos intérpretes de Katsumi, concebimos una escena de teatro de sombras; además de un libreto con palabras y otro sin ellas, los cuales acababan de convencernos, hasta llegar al resultado final, cuando estrenamos la obra en el Foro Sor Juana Inés de la Cruz, en enero de 2019.

Debido al gran número de versiones del texto dramático de Katsumi, expondré los procesos más relevantes que permiten observar la transformación en la construcción de la partitura escénica, desde la idea original, hasta el resultado final.

3.1.1 Asesoría dramaturgica de la Mtra. Nadia González: Método de Investigación-creación¹⁷

La Mtra. González comenzó a trabajar con nosotros como mentora del proyecto y nos propuso su metodología de trabajo: la investigación-creación, definida como:

La experimentación del sujeto creativo, con diversos elementos de los lenguajes artísticos por él seleccionados, que resultan en una obra individual única, por parte del sujeto creador, quien a través del discurso o reflexión intentará una aproximación personal al conocimiento de un hecho, idea o experiencia, sobre el objeto creado¹⁸.

La forma en la que por lo regular se trabaja en la investigación-creación puede vincularse con el método científico: se parte de una premisa o hipótesis de creación; después, se intenta verificar o refutar, durante el proceso de la puesta en

¹⁷ Este apartado tiene muchas referencias provenientes de la psicología y la pedagogía que quedarán enunciados, más no expuestos, de manera extensa. Las referencias forman parte del temario de la asignatura Teatro para niños que algunos de los integrantes de la compañía cursamos con la Mtra. González.

¹⁸ Barriga, Marta. "La investigación-creación en los trabajos de pregrado y postgrado en Educación Artística". *El artista*. Universidad Distrital "Francisco José de Caldas". No. 8, (2011) 317-330. Web. P. 318.

escena, en la que la obra artística se elabora a través de gestos, procedimientos y procesos que pasan por lo verbal y lo no verbal¹⁹.

Por esta razón, resulta fundamental tomar en cuenta la siguiente serie de pasos para cumplir el objetivo:

- 1) Delimitar un problema (desde las propias prácticas artísticas) al que el investigador-creador haya llegado, desde la reflexión sobre su propia experiencia artística
- 2) Plantearse objetivos o propósitos claros
- 3) Escoger la(s) metodología(s) adecuada(s) (las artes pueden aportar las metodologías de sus prácticas)
- 4) Innovar con una propuesta o acción propia e inédita
- 5) Difundir lo alcanzado²⁰.

La delimitación del problema la hicimos al plantearnos el tema de la obra, junto con las premisas dramáticas a desarrollar en la dramaturgia. De igual forma, el objetivo de comunicación nos ayudó a saber qué efecto queríamos lograr con nuestro público. La metodología incluyó un proceso práctico de experimentación en escena a partir de la escaleta de acciones que íbamos trabajando, hasta que nos dimos cuenta de que con ello ralentizábamos el proceso. No estaba funcionando adecuadamente, debido a que no teníamos claridad suficiente acerca del lenguaje escénico que utilizaríamos para contar la historia de Katsumi y su amigo Dragón. Sólo cuando desarrollamos una dramaturgia con palabras, pudimos ver y entender hacia dónde queríamos encaminar la historia. Así fue como, en lugar de tener un guion descriptivo, terminamos por concretar acciones dramáticas que funcionaron prácticamente para la representación.

El objetivo era contar una historia basada en la cultura japonesa, utilizando títeres y objetos escénicos inspirados en la técnica del Origami, sin usar palabras, apelando al lenguaje visual, sonoro y kinestésico para brindar una experiencia estética a niñas y niños en edad preescolar y escolar. El mensaje se traducía fácilmente: *las niñas también pueden ser guerreras*.

La metodología investigación-creación nos funcionó para darnos seguridad en nuestra travesía y para estructurar el trabajo, ya que todo lo que creamos tuvo

¹⁹ Apuntes de clase de la asignatura "Teatro para niños 2".

²⁰ Carreño, Víctor. "¿Qué es la investigación-creación?", *Revista Arbitrada de la Facultad Experimental de Arte de la Universidad del Zulia*. Año 9, No. 17, (2014) 52-62. Web. P. 60.

un sustento teórico que ayudó a dar sentido al resultado. Como he dicho, para la mayoría de los integrantes de la compañía, éste es nuestro primer montaje a nivel profesional y deseábamos tener un resultado favorable. Así que estuvimos dispuestos a profundizar en temas como las etapas de desarrollo cognitivo, psicológico, afectivo, motriz y social de los niños en edad preescolar y escolar; el significado de los símbolos de los animales presentes en la obra, en la cultura japonesa; el significado del nombre de Katsumi; el significado de cada elemento de la producción y del lenguaje teatral que integraron la puesta en escena.

Ahora bien, la Mtra. González también nos hizo ver que la travesía de nuestra heroína, Katsumi, para que tuviera fuerza, debería convertirse también en nuestra travesía; de manera que cada uno de nosotros debería enfrentar el reto que ofrece la historia y, al mismo tiempo, crecer junto con el personaje. Si nosotros lográbamos madurar profesionalmente, Katsumi también lo haría. En la metodología de investigación-creación se busca la transformación del artista en torno a su obra:

La propuesta que se hace aquí, un tanto atrevida, será por la posibilidad que presenta la creación en el arte como forma de investigación y generación de conocimiento del propio accionar humano, desde una nueva forma de investigar en donde el sujeto sea objeto de estudio y sujeto investigador a la vez, es decir, arte y parte del problema a investigar. En donde no solo el productor (obra de arte, práctica artística), [sic] sea lo relevante, sino también el proceso de transformación que sufre el creador y los sucesos que se presentan a través de la investigación²¹.

A partir de ese momento, tuvimos diversas sesiones con la Mtra. González a lo largo del proceso. Las más significativas para nosotros fueron las que se llevaron a cabo el 6 de abril, el 13 de abril, el 4 de mayo y el 1 de junio de 2018. En ellas tuvimos la oportunidad de revisar los siguientes aspectos de nuestro proceso de puesta en escena:

- ✓ **Propuesta de forma de trabajo para la compañía.** Es decir, implementar el método investigación-creación.
- ✓ **Teatro para niños: bases, qué tipo de teatro queremos hacer.** En palabras de la Mtra. González: “El concepto que tenemos de niño e infancia

²¹ Daza, Sandra. “Investigación-creación. Un acercamiento a la investigación en las artes”. *Plumilla Educativa*. Vol. 6, n.º 1, (octubre de 2009), 73-79. Web. P. 91.

delimita el tipo de teatro para jóvenes audiencias que vamos a hacer”. Así que cada uno de los integrantes del equipo creativo realizó una conceptualización de estos términos, a título personal, y también conceptualizamos juntos a nuestra audiencia.

- ✓ **Definición de tema, premisa dramática, lema publicitario, objetivo de comunicación, motivaciones personales, valores, público meta y referentes artísticos.** En los apartados siguientes se encuentran los resultados de este punto.
- ✓ **Derechos culturales de los niños.** Debido a que el teatro y la experiencia estética, cultural y artística es un derecho de todas las infancias, según la Convención de los Derechos del Niño, nos comprometimos a crear una obra de teatro dirigida al público infantil, con un enfoque de Derechos Humanos.
- ✓ **Revisión de la dramaturgia: anécdota, objetivos de los personajes, razones por las que suceden las acciones dramáticas y sus consecuencias.** Tuvimos diversas entregas que la Mtra. González nos retroalimentaba.
- ✓ **Explicación del término *Gestalt*.** Esto nos ayudó a entender que la percepción y lectura (la recepción) del fenómeno teatral por parte del público infantil es distinta, porque está condicionada por sus etapas de desarrollo, pero no es menos valiosa que la lectura que hacemos los adultos.

3.1.2 Tema, premisa y línea argumental

Durante la primera asesoría que tuvimos con la Mtra. González, definimos el tema del que queríamos hablar. En este caso, seleccionamos el *crecimiento interno*: el paso de la niñez a la madurez. Gracias a ello, el primer público meta al que consideramos que le interesaría la puesta en escena eran niños y niñas de 10 a 13 años. Con el tiempo, nos dimos cuenta de que la puesta en escena debería ser apta para niñas y niños, a partir de los cuatro años de edad. Explicaré ahora cómo es que llegamos a esta conclusión: de entrada, la elección del primer público meta tuvo que ver con que asociamos el tema de crecimiento a los cambios que se experimentan cuando una niña pasa a ser adolescente. Sin embargo, conforme

trabajábamos la estética, el diseño de los títeres que propusimos y el tono de la obra, nos dimos cuenta de que nos estábamos dirigiendo hacia un público aún más pequeño; cambiamos el enfoque a niñas y niños de primaria, pensando en la importancia del tema de la amistad, cuando oscilan entre los 6 y 8 años. Como sabíamos que al teatro llegarían niños de todas las edades (y cuando entendimos que el crecimiento de Katsumi era más interno que externo), nos pusimos como meta que fuera una obra entendible para todos. Tomamos a los niños de 4 años como público meta, con el objetivo de que entendieran toda la historia sin el uso de palabras, por lo que cada acción escénica debía ser sencilla y concreta.

Las dos premisas dramáticas que definimos fueron las siguientes:

1. “Al afrontar nuestros miedos con valentía, logramos crecer interiormente y adquirir madurez.”
2. “Cuando a un niño se le educa con valores en su proceso de crecimiento, adquiere una visión más responsable del mundo y puede resolver éticamente sus conflictos.”

Ambas premisas y el tema de la Amistad debían ser tangibles en cada una de las decisiones que tomara el equipo creativo para la puesta en escena. De esa manera, comenzamos a preguntarnos cómo mostrar el crecimiento de Katsumi, reflejado en el vestuario, en los títeres y en la escenografía.

Añadiré las tres propuestas para el lema publicitario que creamos en dicha asesoría, aunque una vez estrenada la obra en enero de 2019 cambiaron totalmente. Las propuestas fueron:

- ✓ Encuentra tu fortaleza. Sé una guerrera.
- ✓ Katsumi, la niña que venció al mar.
- ✓ La amistad es más fuerte que tus miedos.

Y el eslogan final quedó como:

- ✓ La esperanza es la guía de este viaje.

Definimos nuestro objetivo de comunicación; es decir, lo que queríamos que el público sintiera, pensara, hiciera, percibiera y se llevara a casa al ver el espectáculo. Los objetivos a los que llegamos fueron los siguientes:

1. Lograr que niñas y niños se sientan asombrados con las posibilidades de transformación del Origami en escena; además, que utilicen el poder y el alcance de su imaginación activa para co-construir la historia.
2. Buscamos reforzar los siguientes valores: empatía, resiliencia, amistad, reconciliación, valentía, cuidado y respeto por la naturaleza.
3. Al mismo tiempo, queremos darle importancia al hecho de que Katsumi sea una mujer Samurái, una *Onna-Bugeisha*, porque queremos mostrarle a los niños y niñas —sobre todo a las niñas— que no son débiles, que son igual de importantes, inteligentes y valientes. La idea, también, era subrayar la relevancia de la valentía y de ser resilientes para afrontar los problemas, sin importar nuestra edad, género, clase social o nuestros miedos.

Asimismo, la Mtra. González nos pidió que describiéramos a nuestro público meta, porque nos explicó que el tipo de teatro para nuestra audiencia partiría de nuestro concepto de niño e infancia. Así, decidimos que nuestro público estaría conformado niñas y niños: “imaginativos, con capacidad de asombro, con inteligencias múltiples, sensibles, alegres, juguetones, amistosos, empáticos, participativos, observadores, receptivos, visuales, auditivos y kinestésicos”²². Pensar en nuestro público de esta manera, con tantas virtudes, nos llevó a cumplir el reto de producir un espectáculo teatral que pudiera atrapar la atención, entretener y ser significativo para todas las personas que tuvieran alguna de estas características. Dignificar la conceptualización de nuestra audiencia, nos llevó a dignificar los contenidos de nuestra obra teatral y a buscar estas características y virtudes en nosotros mismos, como creadores.

Finalmente, elaboramos la siguiente línea argumental:

Katsumi es una niña que está preparándose para convertirse en la primera mujer Samurái de la Nación Nópaj. Dicha Nación está formada por cuatro Islas: Primavera, Verano, Otoño e Invierno. Ella vive en la Isla Primavera, junto con su *Sensei* y con su mejor amigo, un Dragón. Juntos resguardan el gran sable que le da equilibrio a toda la Nación. La

²² Bitácora de junta con la Mtra. González, abril 2018. Elaborada por Andrea Salgado.

ambición de Katsumi por poseer el sable, hace que lo pierda. Un día, después de un entrenamiento en el que es regañada por su *Sensei*, Katsumi toma el sable, sin permiso para jugar con él. Sin embargo, recibe la visita inesperada de un Ninja, que también ambiciona poseer el sable y todo su poder. Tras una serie de enredos y engaños, el Ninja reta a Katsumi para que apuesten el sable. En una batalla de Kendo, él lo gana y se lo lleva, sin que la niña pueda detenerlo. Es ahí cuando Katsumi tiene que asumir su error y hacer algo para remediarlo. Su *Sensei* la envía a recuperar el sable, con el objetivo de hacerla madurar. Su amigo Dragón la acompaña y juntos emprenden un viaje a todas las Islas, para visitar a los animales que habitan en ellas y averiguar si han visto al villano. Sin embargo, el Ninja lleva la delantera, pues en cada Isla que visita, aprovecha para robarle a los animales un amuleto que contiene el poder para convertirse en el guerrero más poderoso de Nópaj. A pesar de que los animales se debilitan y no pueden ayudar a Katsumi, ella siente compasión por ellos, por lo cual les ayuda al hacer uso de un objeto mágico que su *Sensei* le da antes de partir: una lámpara en forma de Grulla, que ilumina su camino y que sirve para que los animales recuperen un poco de fortaleza. Tras ayudar al Zorro y a los peces Koi, Katsumi y el Dragón se toman un descanso antes de buscar a la Grulla en la Isla Invierno. El Ninja aprovecha que Katsumi está dormida para robarle su lámpara y, en un descuido, le hurta su amuleto al Dragón, por lo que deja a la niña desprotegida y a su mejor amigo enfermo. Con toda la desesperación y rabia hacia su enemigo, Katsumi sube a su barco para buscar ayuda en la siguiente Isla. Al llegar, no encuentra a la gran Grulla por ningún lado. De pronto, ve a lo lejos cómo el Ninja se acerca. En ese momento, emerge toda su ira y pelea con él, pero justo cuando está a punto de matarlo, aparece la gran Grulla y la niña se arrepiente de dejarse llevar por el odio. Así, Katsumi prefiere mostrarle al Ninja el camino de la paz, de la reconciliación y de la bondad. En ese momento, él reflexiona mientras mira a un montón de grullas volando a su alrededor;

en consecuencia, devuelve los amuletos y el sable que robó. De esa manera, se restaura el equilibrio en Nópaj y Katsumi vuelve triunfante a la Isla Primavera, donde su *Sensei* la recibe con orgullo al notar el crecimiento que la hace merecedora de ser la guerrera Samurái en la que Katsumi tanto deseaba convertirse.

Los resultados del método de investigación-creación nos ayudaron a lo largo de todo proceso. Cuando estábamos confundidos, nuestras bitácoras de las sesiones nos ayudaron a esclarecer las ideas sobre los fundamentos dramáticos que buscábamos crear.

3.1.3 Creación del texto dramático por Frida Tovar

Una vez que tuvimos clara la premisa dramática, el objetivo de comunicación y la línea argumental, Nydia, Dafne y yo comenzamos a escribir la partitura de acciones. El resultado inicial fue un libreto con mucho texto descriptivo que no se traducía en acciones específicas y que, además, siempre apelaba a que los personajes hablaran. Nos costaba sustituir las palabras por acciones, imágenes o música. Estábamos abrumadas porque nuestro calendario indicaba que ya teníamos que comenzar ensayos y también se acercaba nuestro avance ante el CLDyT y Teatro UNAM.

Después de ello, la frustración dominó nuestro proceso de escritura. Dudamos de nuestra capacidad para expresar, sin palabras, la complejidad de la línea argumental. De este modo, decidimos buscar a una dramaturga que escribiera un libreto teatral tradicional, con el propósito de tratar de contar la historia sólo con palabras.

Elegimos a Frida Tovar, dramaturga egresada del CLDyT. Frida recibió una partitura que Dafne escribió para darle estructura y orden a sus ideas. A partir de ella, Frida tuvo tres semanas (durante julio de 2018) para escribir una primera versión del texto dramático.

La primera versión comenzaba con una narración donde el Abuelo/*Sensei* de Katsumi le contaba la leyenda sobre la Nación donde habitaban. Frida hizo una

propuesta en la cual jugó con la temporalidad de la obra. En el Japón actual, ella puso a otra Katsumi junto a su Abuelo, quien le contaba el origen de su nombre y su significado: “Vencedora del Mar”. Ambos se resguardaban de un tsunami en un ático, mientras la leyenda de Katsumi y el Dragón era contada por el Abuelo para tranquilizar a la niña.

Otro de los elementos que utilizó Frida fue el uso de *haikus* en los espacios donde habitaban los personajes. Además, a lo largo del texto, había rompimientos de la primera historia para regresar a la actualidad en el ático de Japón y luego a la Nación de Katsumi. De esta manera, establecía una relación entre los dos personajes del Abuelo y las dos niñas. Por otro lado, el villano era una sombra que atormentaba a Katsumi y se escabullía para hacerle daño a los seres de su Nación.

Después de leerla y darle notas, Frida escribió una segunda versión en la que le aconsejamos la introducción del Ninja como personaje. Sumado a ello, añadió un Cuervo que le aconsejaba al Ninja la destrucción de la Nación de Katsumi. El Dragón era aficionado a pintar estampillas de *Ukiyo-e*, y al final Katsumi tenía un gran festejo donde su Abuelo le entregaba el sable por su valentía y esfuerzo al recuperarlo.

Después de esa entrega, hubo varias observaciones que ayudaron a simplificar a la historia. Consideramos que la historia del tsunami no aportaba a la principal; además, alargaba la trama sólo para dar información que podía otorgarse al público de distinta manera. Igualmente, que el Dragón pintara dificultaría el manejo del títere; asimismo, consideramos que el festejo parecía la coronación de una princesa y no correspondía al objetivo que teníamos para Katsumi.

Al final, teníamos agendada una muestra de nuestro proceso de trabajo ante la Mtra. Mónica Raya, la Mtra. Mari Sano, la Mtra. Nadia González y la Lic. Asunción Pineda.

Los comentarios emitidos por nuestras asesoras y la Coordinadora del Colegio, durante la presentación de los avances del proyecto, fueron un parteaguas para las decisiones que tomamos sobre la dramaturgia de la obra. En primer término, nos dijeron que la esencia de Katsumi se había perdido, al ponerle palabras, ya que el proyecto era atractivo por la dificultad técnica que conllevaba

dar a entender la historia sólo con lenguaje corporal y sonoro. Por otro lado, a las Maestras les parecía que el texto carecía de progresión dramática, de contrastes y, por lo tanto, de ritmo.

Nos dimos cuenta de que requeríamos la asesoría de un coreógrafo para trasladar las palabras a acciones concretas. La revisión fue muy dura para cada uno de los miembros de la compañía, pues lo que llevábamos hasta ese momento seguía sin funcionar. El estreno estaba programado para el 2 de diciembre de 2018 y sólo teníamos cuatro meses para montar algo que realmente comunicara lo que realmente queríamos decir.

Creímos que al contar la historia de Katsumi con palabras todo resultaría más sencillo; sin embargo, terminamos traicionando la idea original, nuestra intuición y la necesidad creativa de utilizar lenguaje corporal. Nos dio miedo enfrentarnos al reto que en un inicio asumimos con valentía. Quisimos facilitarnos el trabajo, pero al final sólo hicimos una versión que nos hacía sentir fuera de lugar.

Después de un par de días, tomamos la decisión de volver al origen del proyecto. Aunque el texto de Frida Tovar no fue escenificado y ella no continuó en el equipo creativo, estamos muy agradecidos con el trabajo que realizó; más aún, porque su texto le funcionó al elenco (como apoyo para decir en voz alta lo que pensaban y sentían los personajes) durante las asesorías de movimiento con Josué Aguilar.

3.1.4 Creación de la partitura escénica final

La creación de la partitura de acciones fue todo un reto que asumimos las dramaturgas, el elenco y yo. Lo primero que hicimos fue estructurar nuevamente toda la obra. Dafne tomó la batuta: Nydia le cedió el proceso de escritura para que poder dedicarse a componer la música, y yo me concentré en la composición escénica.

Esta parte del proceso fue la más emocionante. Uno de los aciertos que tuvo la creación de dicha partitura fue que añadimos imágenes de referencia para las acciones o imágenes que queríamos trasladar al escenario. De esa forma, el elenco

tenía mayor claridad en lo que se buscaba a nivel visual y emocional en las escenas donde aparecían sus personajes.

Éste fue un momento de depuración, pues quitamos todo aquello sin función alguna en el escenario. Se ordenó el viaje de Katsumi, retomamos la idea de que la protagonista y su amigo vivirían en Isla Primavera, para salir a recorrer todas las estaciones del año, durante su travesía, en orden cronológico. Igualmente, añadimos más riesgos en la travesía de Katsumi, agregando una escena donde el Ninja atacaba al Dragón, dejando a Katsumi desprotegida y con el dilema moral entre matar o no al Ninja.

Al final, utilizamos un cuadro sinóptico que nos propuso la Mtra. González donde definimos los ambientes lumínicos, sonoros y emocionales, además del objetivo para cada escena y las acciones que llevarían a cabo los personajes. La partitura escénica resultante se puede consultar en el Anexo.

3.2 Asesorías de cultura japonesa por parte de la Mtra. Mari Sano

Dos de los aspectos fundamentales que tomamos en cuenta de la cultura japonesa fueron *La leyenda de las mil grullas de Origami* y el entrenamiento del arte marcial japonés Kendo. Tuvimos la asesoría de la Mtra. Mari Sano, artista multidisciplinaria japonesa, para profundizar en todos los aspectos de esa cultura en nuestra obra.

La necesidad creativa de mostrar a Japón a las jóvenes audiencias en México partió de la estética del Origami, de mostrar lo extraordinario de ver la transformación de un pedazo de papel en un objeto tridimensional. Nuestra idea fue, al trasladar la técnica al escenario, para convertir el papel en títeres y objetos escénicos, este material pudiera cobrar vida.

Durante siete lunes, en los meses de abril y mayo, hicimos lo siguiente:

- ✓ Valorar la importancia del Sol, la Luna, el Mar y la Naturaleza en general para la cultura en Japón.
- ✓ Discutir sobre el simbolismo de los animales en la obra.

- ✓ Establecer un nexo cultural entre México y Japón a través de la adoración a la Naturaleza y la relación entre algunas deidades (con ayuda de la Mtra. Mari Sano).
- ✓ Explorar algunos instrumentos musicales japoneses.
- ✓ Grabar videos en el Centro Cultural Universitario con instrumentos musicales, así como realizar una improvisación de personajes y situaciones.
- ✓ Aprender cómo hacer reverencias y cómo portar los sables; además de averiguar sobre el código de vestimenta del Samurái y la disciplina del guerrero.
- ✓ Realizar un debate sobre las consecuencias de la radiación emitida por las bombas de Hiroshima y Nagasaki, y su relación con *la Leyenda de las mil grullas de Origami*.

A continuación, describiré el proceso de acompañamiento durante el montaje por parte de la Mtra. Mari Sano.

3.2.1 *La Leyenda de las mil grullas de Origami*

Sadako Sasaki fue una niña que enfermó de cáncer al finalizar la Segunda Guerra Mundial, como consecuencia de la radiación emitida al caer las dos bombas atómicas en Hiroshima y Nagasaki (agosto de 1945). Durante su estancia en el hospital, Sadako comenzó a hacer grullas de Origami, pues existía la leyenda de que al juntar mil, tendría la posibilidad de pedir un deseo. El suyo era curarse y que el mundo pudiera vivir en paz. Sin embargo, no logró terminar las mil grullas ya que su enfermedad la venció. Sus amigos en el hospital las terminaron, con el firme deseo de que la niña encontrara paz y sanara incluso después de la muerte.

Así fue como las grullas de Origami se convirtieron en un símbolo de esperanza y de paz en Japón. Desde entonces, cuando alguien querido enferma o llega al hospital, se le dan mil grullas para que mejore, tenga salud y paz. Igualmente, cada que se conmemora el aniversario de la caída de las bombas atómicas en Hiroshima y Nagasaki, se regalan grullas de Origami en Japón, para recordar que, a pesar de la guerra, hay esperanza.

La Maestra Mari Sano compartió con nosotros el significado histórico y cultural de la leyenda en Japón. Nosotros lo tomamos para crear el lema publicitario: “La esperanza es la guía de este viaje”. Tomamos una Grulla como guía de la aventura de Katsumi, lo cual da el significado de siempre hay una luz, cuando todo se torna oscuro o difícil.

Igualmente, contamos al público la leyenda en el vestíbulo del teatro antes de iniciar cada función; también, invitamos a todos los asistentes a escribir en una hoja un deseo de paz, para posteriormente hacer una grulla de Origami, en un taller breve que ofrecemos durante el tiempo de espera, antes de que comience la función.



Taller de grullas de Origami. Centro Cultural Universitario. CDMX.
Enero, 2019. Fotografía: Alejandro Cabrera



Taller de grullas de Origami. Centro Cultural Mexiquense. Toluca.
Mayo, 2019. Fotografía: Alejandro Cabrera

3.2.2 Entrenamiento de Kendo

A la par, recibimos de la Mtra. Mari Sano un entrenamiento de Kendo o “el camino del sable”, el cual se define como:

[...] un arte marcial japonés moderno. Se combate portando una armadura y un sable de bambú; asimismo como en todo arte marcial tradicional hay formas preestablecidas, las cuales son ejecutadas en parejas y con sables de madera. En algunas ocasiones, como en exhibiciones, las *katas* se ejecutan con el sable japonés real o *katana*. El nombre de este arte marcial proviene de los ideogramas “ken”: sable/espada y “do”: camino, sendero, vía. El Kendo es considerado el heredero directo de varias de las escuelas de esgrima japonesa clásica conocidas como *Ryu*; siendo influido especialmente por la escuela *Itto Ryu*; en estas escuelas se entrenaban los legendarios guerreros medievales japoneses o *Samurái* en el arte clásico de la esgrima con sable²³.

Durante dos meses de trabajo, la Mtra. Mari Sano nos mostró este arte marcial con el objetivo de disciplinar al elenco en el dominio del *shinai*, el sable de bambú.

²³ Universidad de Alicante. “Definición de *Kendo*.” Web. 20 de enero. 2020. <<https://bit.ly/3jVZyRm>>

Igualmente, nos entrenó para hacer reverencias de saludo, de combate y movimientos de Kendo como son el *men* (golpe a la cabeza), *do* (golpe al pecho) y *kote* (corte al brazo).



La imagen muestra los movimientos y el código de vestimenta del Kendo. La Maestra Mari Sano nos explicó que en el *tare*, se escribía el nombre del combatiente o bien, el equipo al que representaba en un duelo. La *hakama* y el *keigoki* fueron tomados para el diseño de vestuario de Shanat Cortés. Por razones prácticas, el casco de la cabeza no se consideró para el vestuario de Kendo de Katsumi.

El entrenamiento ayudó a que entendiéramos la filosofía del arte marcial. A través de ella, el guerrero forja su carácter conforme aprende a ser disciplinado con su *katana*. Nos pareció pertinente que, dentro del entrenamiento del personaje de Katsumi, hubiera coreografías de Kendo, porque para madurar debía tener el dominio del sable y, sobre todo, de sí misma. La Maestra Mari Sano mencionaba mucho que cuando el Samurái ataca, también defiende; jamás descuida la protección de sí mismo por querer ganar.

Las siguientes fotografías muestran el avance y el cambio en el cuerpo de los actores. Al principio temían golpear y ser golpeados, pero fueron adquiriendo

confianza a medida que la Maestra Sano les ponía ejercicios distintos para mejorar su técnica.



Montaje de coreografía. Salón 306, FFyL. Julio de 2018. Fotografía: Andrea Salgado.



Entrenamiento *Kote*. Salón 306, FFyL. Agosto de 2018. Fotografía: Andrea Salgado.



Ensayo del entrenamiento de Katsumi con su *Sensei*. Auditorio Justo Sierra.
Noviembre, 2018. Fotografía: Rodrigo Barajas.



Ensayo del combate entre Katsumi y el Ninja. Auditorio Justo Sierra.
Noviembre, 2018. Fotografía: Rodrigo Barajas



Entrenamiento de Katsumi con su *Sensei*. Foro Sor Juana Inés de la Cruz.
Enero, 2019. Fotografía: Alejandro Cabrera.



Entrenamiento de Katsumi con el Dragón. Foro Sor Juana Inés de la Cruz.
Marzo, 2019. Fotografía: Alejandro Cabrera.

El cuerpo de Dafne Fuentes (Katsumi) mostró un cambio notorio. Cada que entrenaba, gritaba al recibir el golpe en su *shinai*. Le asustaba que la lastimaran. Conforme avanzó el entrenamiento, logró enfrentar los combates con mayor seguridad. Una vez estrenada la obra, su corporalidad era más firme y los golpes con la *katana* tenían una intención clara, como se muestra en las dos últimas fotografías.

El entrenamiento de Kendo terminó por ser una filosofía que adquirimos para el montaje y para la vida. Perder el miedo a golpear, para poner límites, y a ser golpeado, por un adversario o por los reveses del destino, entender que se ataca al mismo tiempo que se defiende, y que la disciplina es un aspecto fundamental para cualquier arte marcial, fueron algunos de los aprendizajes que nos ayudaron y seguirán haciéndolo, para que *Katsumi y el Dragón* sea una puesta en escena continuamente viva en los escenarios.

3.3 Referentes artísticos para el trabajo escénico de *Katsumi y el Dragón*

La siguiente lista contiene los referentes más significativos en mi trabajo escénico. En el cuerpo del texto, explico los referentes literarios, teatrales y musicales que funcionaron a nivel sonoro y kinestésico durante mi proceso.

El listado de referencias visuales es amplio; por tanto, con el fin de no alargar más el trabajo impreso, añado un código QR²⁴ asociado a las imágenes de los referentes que abarcan la cinematografía, las artes visuales y las artes escénicas



²⁴ En la carpeta del código QR, se encontrarán dos videoclips de entrevistas al público, realizadas al finalizar la primera temporada. Igualmente, añado el link por cualquier inconveniente: <<https://bit.ly/2GQ5Gfk>>.

Referentes Literarios:

- *Demian* (1919), de Herman Hesse. Nos inspiró enormemente leer la travesía de Sinclair.

Referentes Teatrales (a nivel actoral):

- *Lacuna, el circo de todos*. (2018) Dir. Sol Kellan. Uso del lenguaje *gibberish*.
- *Elefante, ópera irreverente*. (2018) Dir. Sofía Sanz. Construcción de espacios con el cuerpo de los actores.

Referente Musicales:

- Banda sonora de la saga *Star Wars*, de John Williams. Uso de *leitmotiv* en las bandas sonoras para componer frases musicales para los diferentes personajes.
- Banda sonora de *El viaje de Chihiro* (2001), de Joe Hisaishi. La melodía y el ritmo de la gran mayoría de las piezas me remitían a Katsumi, con una música tranquila y alegre, de pronto con algunos contrastes que muestran la oscuridad de lo vivido por Chihiro.
- Banda sonora de *Avatar: la leyenda de Aang* (2005), de Rachel Clinton. Los temas musicales de serie me remitían al personaje del Ninja.
- Instrumentos japoneses como el *kodo* (tambor) y *koto*. Por su fuerza musical, decidimos que en la música utilizaríamos percusiones para las batallas.
- Banda sonora de *Isla de perros* (2018), de Alexandre Desplat. En esta película, la música juega un papel fundamental porque hay uso de *leitmotiv* de personajes y situaciones. Escuchar la música y ver con detenimiento las escenas, me ayudó mucho a reflexionar sobre cómo funcionaría la música en Katsumi, al ser un espectáculo teatral sin palabras.

3.4 Proceso de montaje

3.4.1 Exploración escénica y ensayos de teatro sin palabras

El proceso de ensayos con exploraciones sobre la escena empezó desde abril con Nydia y Dafne como las únicas integrantes del equipo actoral. El objetivo era explorar acciones escénicas y escribir la partitura de la obra en un proceso de prueba-error.

En un inicio, ambas querían representar a todos los personajes. Pensábamos utilizar un libro *pop-up* gigante, donde se contaría la leyenda de Katsumi y el Dragón en la época actual y las actrices transformarían el espacio escénico para contarla con ayuda de objetos y títeres.

Pensábamos en cómo solucionar escénicamente la leyenda sin necesidad de narrar un cuento en escena (posteriormente, lo hicimos con teatro de sombras, en otra exploración). Bajo esa premisa, realizamos una exploración con una cabeza de Dragón de hule espuma que Nydia se colocó como máscara, un palo de escoba y una silla que nos servía de base para el sable. De ahí surgirían la primera y la segunda escena.

Escena 1

Lugar: Jardín de la Isla Verano.

Katsumi (15), nieta del Samurái portador del sable poderoso, espera su entrenamiento en compañía de su mejor amigo, el Dragón.

Entrenamiento de Katsumi. Su Abuelo le enseña Kendo.

Katsumi se molesta por usar un sable de madera y no el arma de su Abuelo.

El Abuelo le dice que aún no está lista para utilizarla.

El Dragón consuela a Katsumi, luego meditan juntos y tocan música.

Escena 2

Lugar: Isla Verano

El Abuelo observa en un mapa el orden de las cuatro Islas, **junto** al Dragón.

Katsumi, al ver a su Abuelo distraído, toma sin permiso el sable, que está en una urna, utilizando un amuleto en forma de Dragón para abrirla.

Katsumi porta el sable como si fuera una gran guerrera. Entrena con él.

El Dragón observa a Katsumi y corre a decirle al Abuelo lo que la niña hizo.

El Abuelo se enoja con la niña. Le arrebató el sable y le recuerda el peligro de portarlo sin entender su poder.

Katsumi se enoja y sale corriendo.

Si se consulta la partitura escénica, estas dos escenas continúan de manera similar. Sin embargo, se tomaron decisiones importantes basadas en la investigación realizada. En primer lugar, el sable tenía que estar en un porta-sable y no en una urna. Era más sencillo que la historia comenzara en la Isla Primavera y partir de ahí con el orden cronológico.

Por otro lado, al decidir que el Abuelo de Katsumi (en ese momento su *Sensei*) tenía un peso importante en la historia, como protector de la niña y de su nación, decidimos solicitar a otra persona para que se integrara al elenco.

Igualmente, necesitábamos que en las escenas consecuentes hubiera alguien que animara a los títeres, mientras Katsumi y el Dragón estuvieran en escena.

Así fue como Mario Esteban Martínez se integró al elenco en el papel del Abuelo de Katsumi y como animador de los títeres (Peces Koi, el Zorro y la Grulla). Inmediatamente, comenzó a trabajar en las asesorías de cultura japonesa de la Mtra. Mari Sano y lo pusimos al tanto del avance con la Mtra. Nadia González.

En la partitura, había acciones que apelaban a un texto literario; por ejemplo, “El Dragón observa a Katsumi y corre a decirle al Abuelo lo que la niña hizo” o bien “El Abuelo se enoja con la niña. Le arrebató el sable y le recuerda el peligro de portarlo sin entender su poder”. Aunque en ese momento se me ocurrieron soluciones para tales escenas, en el proceso de exploración surgió la necesidad de contar con un actor más, el cual representaría el peligro al que se refiere el Abuelo y que profanara el sable Samurái de la Nación de Katsumi.

Dos semanas después llegó al elenco Pablo Saldaña, quien tuvo un proceso de construcción de personaje bastante complejo, ya que pasó de ser una Sombra, a representar a un Ninja-Cuervo, a encarnar finalmente el villano “Cuervinja” como lo nombramos coloquialmente.

Después de ello, como la partitura escénica seguía sin estar completa. En el mes de junio nos concentramos en el entrenamiento de Kendo y en las asesorías dramáticas de la Mtra. González.

3.4.2 Exploración de puesta en escena y ensayos del texto dramático de Frida Tovar

Llegó el mes de julio y continuábamos navegando sin un rumbo fijo. Experimentamos con teatro de sombras para narrar en escena la historia de la obra, sobre el origen de las Islas que conformaban su Nación.

En tanto, Frida trabajaba con la escritura del texto; el elenco, con el entrenamiento de Kendo y las exploraciones de títeres de sombras. Mientras tanto, yo me encargaba del trabajo de mesa con el equipo creativo.



Exploración de sombras. Foro Juana Cata. Julio, 2018.

Fotografía: Alejandro Cabrera.

En julio, Shanat Cortés entregó los bocetos de vestuario de Katsumi, el *Sensei* y el Ninja. Los diseños para el personaje de Katsumi fueron una síntesis bastante acertada en la que se podía ver un arco dramático: era posible observar una clara transición, desde ser una niña que entrena Kendo, la cual después viaja para recuperar su sable y hasta que finalmente se convierte en una guerrera Samurái.



Bocetos de vestuario de Shanat Cortés. Julio, 2018. Fotografía: Andrea

Salgado.

En cuanto Frida entregó el texto, comenzamos el montaje de escenas. Aunque comenzamos a ensayar con el objetivo de tener toda la obra montada para finales de agosto, las correcciones del texto dramático nos atrasaban.

Después de explorar, proponer y discutir sobre el teatro de sombras, descartamos su posible inclusión. La forma que encontramos para narrar la leyenda fue a partir de una escena donde el Dragón le daba clase de historia a Katsumi. En ella, le contaba cómo se originó su Nación, el valor del gran sable y la guerra entre Ninjas y Samuráis. El Dragón era una mojiganga (animada por Nydia) que también entrenaba Kendo. A la actriz le costaba trabajo manejar al títere y a la vez realizar las coreografías, debido al peso, el material y la altura del Dragón.



Mojiganga de Dragón. Diseño: Alejandro Cabrera. Realización: Natalia Rojas y Daniel Toledo. Fotografía: Rodrigo Barajas.

Durante todo el mes de agosto y la mitad de septiembre, estuvimos preparándonos para mostrar un avance de la puesta en escena a la Coordinación del CLDyT y a nuestras mentoras.

Los resultados que tuvimos durante ese periodo tenían que ver con el mejoramiento del entrenamiento de Kendo al precisar los movimientos y buscar la relación emocional que había entre la idea de enfrentar la vida como un guerrero Samurái y enfrentar en un combate al otro (en el cual atacas y defiendes al mismo tiempo). Igualmente, la Maestra Mari Sano comenzó a enseñarle a Mario Esteban y a Pablo, cómo portar el sable y las bases del arte marcial *laido*.

Llegaron los *dummies* de ensayo e incorporamos al trazo escénico algunos movimientos del Dragón con Katsumi y con el Zorro. De esa forma, para Dafne fue más sencillo crear imágenes con relación al mundo habitado por su personaje. Al centrar su mirada en los títeres y no en sus compañeros actores, Dafne ayudó a que los personajes cobraran vida.

En una presentación a Elizabeth Solís, encargada del programa de Incubadoras, detectamos que en la escenografía había un exceso de elementos y quitamos algunos como un árbol y el libro *pop up* gigante que Elizabeth Ortiz había propuesto cuando se encargaba de la escenografía. Conservamos las estructuras representativas de cada Isla como parte de la escenografía: un *torii*²⁵, un puente y una montaña. Desde ese momento, Teatro UNAM nos retroalimentó diciéndonos que debíamos simplificar algunos elementos en toda la puesta en escena y que teníamos que redoblar esfuerzos con los ensayos y el montaje, ya que la energía del elenco, el trazo escénico y el tono de la obra seguían sin ser claros.

Decidimos darle más peso a la música, para utilizarla en transiciones y montaje de coreografías, con el fin de resaltar el movimiento corporal del Ninja y el enfrentamiento de Kendo. Por otro lado, la Maestra Mari Sano le enseñó a Dafne a tocar la ocarina.

A continuación, adjunto fotografías del proceso previo a la presentación con las Maestras.

²⁵ Los *torii* “son estructuras en forma de arcos que se colocan a la entrada de los santuarios sintoístas de Japón. Simbolizan la puerta principal al mundo espiritual indicando la separación del espacio sagrado y el profano, por lo que debe hacerse una pequeña reverencia antes de cruzarlos”. Véase: <<https://bit.ly/2SNenJM>>.



Ensayo de la escena “La leyenda”. Salón de ensayos, CLDyT. Septiembre, 2018.
Fotografía: Andrea Salgado.



Ensayo de la escena “Isla Otoño”. Aula Teatro Enrique Ruelas, CLDyT. Septiembre, 2018.
Fotografía: Andrea Salgado.

3.4.3 Presentación del primer avance de resultados

La presentación se programó para el miércoles 26 de septiembre de 2018, a las 13:00 horas, en el Salón de ensayos del teatro Juan Ruíz de Alarcón. El avance que mostraríamos sería de la primera a la sexta escena.



La planeación salió como esperábamos. Asistieron la Mtra. Mónica Raya y la Lic. Asunción Pineda, por parte de nuestro Colegio, y nuestras mentoras, la Mtra. Nadia González y la Mtra. Mari Sano.

Sus impresiones y notas en ese avance fueron significativas; al mismo tiempo, un golpe muy duro para cada uno de nosotros:

- Había trazo y texto, pero no contenido ni contacto emocional. No había acción-reacción.
- No existía construcción de personajes.
- Al darle palabras a la historia, se perdió la esencia atractiva del proyecto.
- El sable no representaba nada en escena. Se trababa como cualquier objeto y carecía de valor emocional.
- No existía conflicto moral en Katsumi por haber perdido el sable.
- El trazo escénico y la composición carecían de tridimensionalidad.
- El manejo de la voz fue bastante bueno en general.
- Las coreografías de Kendo eran funcionales.

Al buscar soluciones a los comentarios, se sugirió que a partir de construir una narrativa escénica con iluminación, música e imágenes claras se podrían sustituir las palabras por acciones concretas. Igualmente, al tener en cuenta los contrastes, la acción y reacciones, generaríamos progresión dramática y ritmo en escena.

Tras este duro golpe, vinieron a mi mente dos posibilidades: continuar o bajarme del barco. Hubo un momento de quiebre en el que me sentí abrumada y el reto de montar Katsumi me pareció muy grande. Sin embargo, el reconocer las carencias como una posibilidad de cambio y de aprendizaje me ayudó a recuperar mi fortaleza. Confié en mi intuición y en lo que sabía, transformé el miedo en energía creativa y asumí mi papel como la directora de la puesta en escena. Fue entonces cuando todo el equipo comenzó a navegar nuevamente con un rumbo fijo. Cito a Anne Bogart porque me hace sentido lo que menciona sobre asumir el riesgo en un proyecto:

“El riesgo es un ingrediente clave en el proceso de violencia y expresión. Sin asumir riesgos no puede haber ni progreso ni aventura”²⁶.

3.4.4 Proceso de deconstrucción del texto dramático

Hasta este momento no habíamos sido plenamente conscientes de la necesidad de entrenar, investigar y decidir con mayor dedicación para impulsar el proyecto y fortalecernos creativamente, además de ser más disciplinados con nuestra profesión. En mi mente, comencé a tener la idea de que no solo era la directora de escena de una obra de teatro, sino que era un espectáculo teatral con un reto enorme que me enseñaría mucho sobre mi profesión y sobre mí misma.

Sin embargo, pese a que nos emocionaba mucho el reto, también nos sentíamos abrumados porque para continuar con el apoyo del Colegio y de Teatro UNAM, teníamos que entregar un avance convincente con la nueva propuesta en la que los cuerpos de los actores serían los responsables de contar la historia.

Como en todo proceso, hubo diferencias y roces entre los miembros del equipo. Lo que para Nydia y Dafne fue un gran avance, porque se retomarían las ideas originales de las que surgió *Katsumi y el Dragón*, para el equipo creativo significaba tener que rediseñar o hacer ajustes en un periodo de tiempo bastante corto. A pesar de ello, decidimos sentarnos y ver qué de lo que teníamos funcionaba y qué era necesario cambiar de todo el proceso.

²⁶ Bogart, Anne. “Violencia” en *La preparación del director. Siete ensayos sobre teatro y arte*. Trad. David Luque. Barcelona: ALBA, 2008. Impreso. P. 60.

La Mtra. Mari Sano intervino con una improvisación que propuso, en la cual contaríamos la historia siguiendo la melodía de la banda sonora de la película *La princesa Mononoke*. Entre todos los miembros del equipo contamos la historia sin usar palabras. Fue conmovedor darnos cuenta de que podíamos lograrlo; sin embargo, la Maestra nos propuso que todos fuéramos parte del elenco para representar Katsumi y no estuvimos de acuerdo en ello, ya que no todos en el equipo creativo contábamos con formación actoral.

Tomamos como base algunas acciones de esa improvisación, como los enfrentamientos entre Katsumi y su *Sensei*. Asimismo, le pedí al elenco que recordara las sensaciones que vivieron en ella.

La primera decisión importante que se tomó fue que el Dragón, como en las exploraciones iniciales, sería un personaje creado a partir de la corporalidad de la actriz y con el uso de una máscara. El diseño de la cabeza de Dragón que Alejandro creó era funcional.

Se apostó por la transformación de espacios con dos grullas de Origami gigantes de papel *Kraft* que también servirían como el barco de Katsumi. Los espacios se compondrían de las figuras y del movimiento corporal de las actrices. Los diseños de vestuario también eran funcionales, así que quedaron como estaban. Llegamos a la conclusión de que la esencia de la música de Katsumi no buscaba ser orquestal, sino valerse sólo de algunos instrumentos japoneses.

Conforme tomamos decisiones, también avanzamos en los ensayos. La escena de “la Leyenda” se sustituyó por otra, en la cual Dafne tocaba la ocarina, mientras el Dragón dormía. A partir de ahí, comenzamos a darle foco a los objetos y pusimos al gran sable como centro de la escena.

Definimos que la escenografía representaría al mapa de Japón en el piso, con las Islas dibujadas. De esa manera, Katsumi y su amigo Dragón viajarían sobre él. Así fue más sencillo marcar las transiciones de espacio y tiempo sobre el escenario. Para mostrar el crecimiento de Katsumi a través de las Islas, decidimos que los animales le entregarían una parte de la armadura conforme avanzara en su travesía; finalmente, su *Sensei* le entregaría el casco samurái para convertirla en una verdadera guerrera.

3.5 Presentación del segundo avance de resultados

El segundo avance que presentamos fue el 8 de octubre de 2018 en el Auditorio Justo Sierra del Colegio, a las 19:00 horas. Estuvieron presentes la Mtra. Mónica Raya, la Lic. Asunción Pineda, la Lic. Aris Pretelin, la Lic. Elizabeth Solís (por parte de Teatro UNAM) y la Maestra Mari Sano.

La respuesta ante dicha presentación tuvo notas más favorables en comparación con la primera. En ese momento, hablamos de la composición en el escenario de acuerdo con los elementos que teníamos. También se mencionó que funcionaba la manera que encontramos para contar la historia sin palabras; ya había tridimensionalidad en el espacio y se entendía mejor la historia. La propuesta musical y de vestuario lograban unificarse mejor al mundo de los títeres.

El siguiente paso era buscar la sencillez en la puesta en escena y depurar los elementos que no funcionaban.

3.5.1 La búsqueda de sencillez como principio para la puesta en escena

Durante todo el periodo de octubre a diciembre, trabajamos con el objetivo de estrenar el 2 de diciembre en el Teatro Santa Catarina. Las soluciones que encontramos fueron las siguientes:

- ✓ La iluminación y la música crearían los ambientes para las islas de cada estación del año, de esa forma sustituiríamos elementos escenográficos sin una función clara.
- ✓ La creación de un barco miniatura de papel que animarían las actrices con dos figurines de Origami para mostrar las escenas donde navegaban en el mar.
- ✓ Realización de una investigación más profunda sobre el público infantil, porque, aunque la obra ya funcionaba sin palabras, no tenía un tono amable para los niños. Se percibía como pesada y aburrida.
- ✓ Comienzo de las asesorías de títeres, entrenamiento actoral y movimiento escénico.

- ✓ Creación de una metáfora escénica en la que existían títeres miniatura para transformarse posteriormente en los grandes, de modo que sintetizaba en escena el tema del crecimiento.
- ✓ Entrenamiento del elenco para optimizar su condición física y manejo de energía en escena. Igualmente comenzaron a jugar y a trabajar con su imaginación para tener mayor soltura.
- ✓ Trabajo en la narrativa escénica, de la mano con la composición, la iluminación, la música y el cuerpo de cada integrante del elenco.
- ✓ Para cada escena, el elenco tenía el objetivo de ser claro, exagerar sus acciones, mostrar cuerpos grandes y dinámicos, para después depurar de lo general a lo particular.
- ✓ Uso del *clown* como una herramienta de comunicación con el público. Esto ayudó a que el elenco viera en qué momento compartía con la audiencia lo que sucedía en la obra y en cuál definitivamente no.
- ✓ Trabajo en las transiciones actorales para que hubiera emociones e intenciones claras. Había que entender por qué les dolía perder el sable.
- ✓ Después de recibir retroalimentación en un ensayo por parte de la Mtra. Nadia González, decidimos que, si las actrices querían danzar en escena, el barco podía crearse con el movimiento de ambas. Se utilizó un barco común de papel en tamaño grande que ambas sostenían y movían coreográficamente.

A partir de ese momento, el trazo escénico y la composición comenzaron a cobrar sentido. Ya había tridimensionalidad, sin embargo aún quedaban cuatro puntos pendientes para perfeccionarse antes del estreno:

1. Calidad de movimiento de los personajes.
2. Animación de títeres.
3. Hacer que se entendieran las escenas que aún no eran claras.
4. Contrastes: acción-reacción y punto-contrapunto.

Para emprender el proceso de perfeccionamiento, el elenco y yo fuimos de la mano con Josué, cuando nos asesoró en el tema del movimiento escénico. Hacer

los gestos sencillos, junto a las acciones y los trazos, fue lo que ayudó de inmediato a mejorar los puntos anteriores.

Cabe mencionar que al equipo se sumó Karina Salazar como mi asistente de dirección, quien sin duda fue un gran apoyo para mí a nivel emocional y profesional, durante la última etapa del proceso.

3.5.2 El movimiento escénico

En la asesoría de movimiento escénico que recibimos por parte de Josué Aguilar (actor y maestro de técnica Alexander²⁷), se fortalecieron las acciones en escena de cada uno de los integrantes del elenco en función de la composición y el trazo que trabajábamos previamente. Es importante hablar conceptualmente del movimiento escénico, haciendo una breve mención de momentos significativos de dicha etapa del proceso de ensayos.

Para hablar sobre el movimiento en escena, tomaré como referente a uno de los teóricos del teatro con quien más coincido, por tomar al actor como el elemento más importante del teatro, por encima de cualquier dispositivo escénico: Vsevolod Meyerhold.

Él menciona que “el papel del movimiento escénico es más importante que cualquiera de los elementos teatrales”²⁸. El movimiento se refiere al cambio de posición o de lugar de un cuerpo en un espacio determinado. En el teatro, los desplazamientos del actor son realizados no sólo para marcar su cambio de posición en el escenario, sino que, al estar cargados de contenido, tienen una significación y, por lo tanto, el movimiento escénico cobra sentido para aquél que está mirando. Asimismo, afirma que “el arte de la puesta en escena, la composición de las interpretaciones, la alternancia de la luz y de la música están al servicio de los actores notables, de alta calidad”²⁹.

²⁷ Un método sencillo de educación corporal cuyo objetivo es encontrar el equilibrio y la libertad natural del cuerpo para aprender a movernos con más facilidad; y que, una vez aprendido, no se olvida.

²⁸ Meyerhold, Vsevolod, “Octubre teatral” en Ceballos, Edgar, e.d. *Principios de dirección escénica*. México: Escenología, 2013, p. 117. Impreso.

²⁹ *Ibíd.*, p. 117.

La idea de que el actor domine todos los elementos del lenguaje teatral para usarlos a su favor me parece brillante, en tanto que así se permiten el juego en escena. Uno de los retos que tuvimos Josué y yo fue dar confianza al elenco para que se permitieran probar lo que ya tenían mecanizado con distintas intenciones y generar sensaciones diferentes para que su desplazamiento en el escenario fuera más orgánico, visible y entendible. Al igual que con la palabra, en el movimiento escénico, menos es más. Al ser un espectáculo para público infantil, los movimientos tenían que ser sencillos, en consecuencia depuramos gestos y trazo.



Exploración de movimiento de cada personaje. Salón de ensayos, Dirección de Teatro UNAM. Noviembre de 2018. Fotografía: Andrea Salgado.

Ahora bien, la voz y el sonido forman parte del movimiento, desde las respiraciones al momento de desplazarse en el espacio, hasta encontrar los distintos rasgos sonoros característicos de los personajes. En los combates escénicos de Kendo es donde se puede notar más claramente cómo cada movimiento va acompañado de alguna reacción.

Gracias a la fusión de la música, los paisajes sonoros y la propia sonoridad de los actores en conjunto con la composición y el movimiento escénico, se logró construir el universo de *Katsumi y el Dragón*.



Exploración de *katas*. Salón de ensayos, Dirección de Teatro UNAM.
Noviembre de 2018. Fotografía: Andrea Salgado.

3.5.3 La iluminación y la música como recursos para la composición y el movimiento escénicos

La imagen y la música fueron recursos fundamentales para la creación del espectáculo. Por su parte, la iluminación teatral funciona para crear atmósferas, proyectar formas, enfatizar alguna acción de la puesta en escena, dar la sensación de temperatura y del paso del tiempo (el día o la noche). Su intención no es solamente ambientar, sino también causar una emoción en el espectador.

En el caso de *Katsumi*, la iluminación ayudó a crear la forma del cerezo, el tradicional árbol japonés que cambia sus hojas de color conforme pasa las estaciones del año. Dicho árbol se proyectaba con un *cortador (gobo)* con hojas en las Islas Primavera, Verano y Otoño y con un árbol sin hojas, además de más ramificaciones, en la Isla Invierno. Apoyado de un color distinto para cada estación,

el diseño de iluminación ayudaba a que se entendiera a qué lugar llegaban los personajes, sin tener que decirlo.



Montaje de iluminación. Foto Sor Juana Inés de la Cruz. Enero, 2019

Fotografía: Alejandro Cabrera

Igualmente, la iluminación fue un gran apoyo en momentos de tensión, como la batalla que tienen el Ninja y Katsumi cuando apuestan el gran sable. La luz marcaba la cámara lenta al mismo tiempo que la música, lo cual ocasionaba que el público cambiara de posición en sus butacas o expresara sorpresa.

La música es, en lo personal, el recurso que más me gusta explotar en los montajes. En *Katsumi*, ese gusto personal no se quedó atrás ya que sabíamos que estábamos creando un universo en el que los personajes necesitaban comunicarse de alguna manera. Por ello, la composición musical partió del uso de *leitmotifs* para Katsumi sola o en compañía del Dragón, para el Ninja y para la Grulla, entre otros.

Igualmente, se reforzaron los *leitmotifs* de los animales que habitan las Islas con paisajes sonoros que funcionaban para ambientar cada estación del año. De esa manera, en la isla Verano, con el lago de los Peces Koi, el sonido del agua se

escuchaba durante toda la escena; en la Isla Otoño, el crujir de las hojas secas; en la Isla Invierno, un viento que sopla fuertemente.

3.6 Presentación del tercer avance de resultados

Por cuestiones burocráticas y económicas, el estreno previsto para el 2 de diciembre de 2018 en el Teatro Santa Catarina se convirtió en una presentación final previa al estreno en enero de 2019.

Hasta ese momento, se habían tenido pocos ensayos con el vestuario definitivo, por lo que esa presentación fue muy emocionante, ya que pudimos ver cómo funcionaba escénicamente.

Se probó un esbozo de lo que sería el diseño de iluminación, que Isaías perfeccionaría para el estreno. Se invitó al Colegio, a Teatro UNAM, a nuestras mentoras y a algunos colaboradores, familiares y niños a ver el avance, para darnos su retroalimentación.



Escena 1. La magia de Nópaj. Teatro Santa Catarina, diciembre, 2018.

Fotografía: Rodrigo Barajas.

Las notas fueron las siguientes:

- ✓ Se logró que la audiencia elevara espontáneamente las grullas de papel que construyeron el taller previo a la función, para ayudar a Katsumi a “sanar” al Ninja.

- ✓ El movimiento escénico y el trazo eran funcionales.
- ✓ Se necesitaba evitar el tono de humor al referirse al sable, por respeto a la cultura japonesa.
- ✓ El peso y respeto hacia las Grullas, debía ser el mismo que hacia cualquier objeto escénico.
- ✓ Trabajar en las motivaciones de Katsumi y el Ninja.
- ✓ Se propuso que el vestuario del *Sensei* se cambiara para el momento en el que Esteban fuera animador de títeres, por lo que actualmente utiliza dos *hakamas* distintas.
- ✓ Se logró profundidad visual y la creación de espacios en diferentes planos.
- ✓ Se sugirió acortar las transiciones.

3.7 Preparación rumbo al estreno de *Katsumi y el Dragón*

Durante el mes de diciembre de 2018, decidimos tomar un descanso de dos semanas, después de largos meses de trabajo. La primera noticia con la que iniciamos el año fue que el espacio de estreno había cambiado: sería el Foro Sor Juana Inés de la Cruz el lugar de la presentación y tendríamos una corta temporada de seis funciones, los sábados y domingos del 12 al 27 de enero de 2019 a las 12:30 horas.

Aunque la noticia nos alegraba mucho, el cambio de espacio escénico no era algo que tuviera contemplado dentro de la calendarización, para hacer ajustes. Así, nos vimos en la tarea de resolver las escenas que sucedían en el balcón del Teatro Santa Catarina, pensando en los tres frentes del público que el Foro Sor Juana ofrecía.

3.7.1 Cambio de espacio escénico y cómo modificó la composición

La inexperiencia para adaptarnos a distintos espacios y el tiempo que teníamos para ensayos de piso en el Foro Sor Juana, hizo que el cambio nos pareciera más abrupto de lo que en realidad fue.

La altura del nuevo espacio dio mayor volumen a los títeres y mejoró la isóptica desde el segundo nivel de público. Esto hizo que la puesta en escena

pareciera un verdadero viaje sobre un mapa gigante. Además, el equipo de iluminación que tuvimos disponible para crear los colores de cada Isla que visitaba Katsumi, hizo que la experiencia visual fuera muy agradable para los espectadores.

En las escenas donde el Ninja interactuaba, utilizamos el balcón del Teatro Santa Catarina. Una vez en el Foro Sor Juana, decidimos mantenerlo; sin embargo, por cuestiones de aforo, tuvimos que ceder el espacio para butacas y resolver sobre el escenario dichas escenas.

Ese pequeño cambio retrasó un poco el montaje y el diseño de iluminación que ya se tenía planeado, no obstante, la decisión fue buena, ya que durante la temporada tuvimos el teatro lleno y, de no ser por eso, muchos espectadores se habrían quedado sin lugar.

3.7.2 Ensayos técnicos y ensayo general

El Foro Sor Juana Inés de la Cruz cuenta con una planta técnica que nos apoyó en todo momento y fue paciente con nosotros cuando no sabíamos cómo solucionar algo. Nos sentimos muy agradecidos de contar con su apoyo.

Como la directora de escena, todas las áreas me preguntaban mi opinión y me pedían que eligiera. Era abrumador porque, durante los ensayos técnicos, tuvimos entrevistas y la prensa se mantenía al tanto de nosotros. Sandra Pinal, encargada de las relaciones públicas de la compañía y Delia de la O, RP de Teatro UNAM, “competían” por ver quién conseguía más entrevistas. Esto dio mucha difusión al proyecto, pero al elenco y a mí nos tenían con un pie en el Foro y con el otro en algún estudio de radio o televisión.

Pese a ello, el montaje de iluminación y de música resultó favorable. El traspunte del teatro nos preguntaba una y otra vez cuáles eran los pies de luz y audio para memorizarlos, ya que no contaba con un libreto con palabras, sino que tenía que estar atento en las acciones que realizaban los actores.

Algunos elementos de utilería se terminaron de hacer esa misma semana, lo cual resultaba preocupante porque no quería que el elenco tuviera tropiezos por la falta de ensayos con la utilería. Sin embargo, como era de esperarse, en el ensayo general hubo algunos errores.

Primero, nos percatamos del exceso de utilizar mapas pequeños sobre el mapa gigante cuando ya existía otro para marcar la llegada del Ninja, Katsumi y el Dragón a cada Isla. Eran demasiados, así que los quitamos.

Durante la corrida, los actores se olvidaron de sacar el soporte para armadura y el torso desnudo que funcionaba como base para colocarla se quedó en escena hasta el final. Un error que, hasta ahora, me hace sentir apenada, pero que trato de tomar con humor, pese a que quedó grabado en los archivos de TV UNAM.

3.7.3 Temporada

Retomando lo apenada que me sentí al respecto, hablaré con honestidad sobre mis impresiones cuando estrenamos. En primer lugar, seguía con la sensación de que “faltaba algo” y que no habíamos profundizado lo suficiente. Me daba miedo pensar que quizá no tendríamos una buena recepción por parte de las niñas y niños o que los padres saldrían del teatro decepcionados. Sentía que todo era mejorable, hasta que reconocí que el esfuerzo en el proceso de montaje había sido demasiado y jamás sabría si el público conectaría o no con nuestra obra, hasta verlos sentados durante la función o escuchar sus comentarios posteriormente a la misma.

En el estreno, me lleve la sorpresa de que la recepción del público fue bastante favorable. Las seis funciones tuvieron un aforo completo y las opiniones del público nos daban a entender que logramos contar la historia y llegar al público infantil, tal como nos lo propusimos.

En el mismo código QR³⁰, se pueden encontrar algunas entrevistas realizadas a niñas, niños y adultos al finalizar la primera temporada. Considero de vital importancia que siempre haya un registro de lo que el público percibió de nuestro trabajo escénico, para poder mejorar y trabajar en función de las necesidades de las jóvenes audiencias.

Como en toda temporada, hay funciones que son mejores que otras. En cada una de ellas, el elenco y yo aprendimos a retroalimentar nuestro propio trabajo, a destacar lo que funcionaba y a ponerle atención a aquello que podía perfeccionarse.

³⁰ Véase p. 40.

La prensa mencionaba cosas como “Es una historia de valentía”, “Katsumi nos enseña a hacernos cargo de nuestros errores” o “Es una bella historia de amistad”.

A partir de la culminación de la temporada, no teníamos ni idea del alcance que tendría nuestra puesta en escena.

Fuimos invitados a participar en la Feria del Libro de la Universidad de Guanajuato, ya que vieron un reportaje nuestro en el Canal 22, y al Festival Internacional del Libro de Coahuila, en mayo de 2019. Resultamos ganadores en el Festival de Artes Escénicas del Estado de México, y fuimos invitados por nuestro Colegio para la Temporada Teatral de Primavera, que se llevó a cabo en el Foro Experimental José Luis Ibáñez.

Para el año 2020³¹, fuimos seleccionados en la Convocatoria Nacional que emite el INBAL del Programa de Teatro para Niñas, Niños y Adolescentes, para presentarnos en la Sala Xavier Villaurrutia del Centro Cultural del Bosque. Igualmente, nos invitaron a formar parte de la programación del Centro Cultural Helénico, con una temporada en el Foro la Gruta, y en la Convocatoria “Helénico en los Pinos”. Finalmente, fuimos seleccionados en el Programa de Apoyo a Proyectos para Niños y Jóvenes del FONCA. Iniciamos 2021 siendo seleccionados en la Programación de Artes Escénicas 2021 en el Teatro Benito Juárez en la Ciudad de México.

³¹ Temporadas pospuestas para finales de 2020 y para 2021 debido a la contingencia sanitaria por COVID-19.

Capítulo 4. La composición escénica

Este capítulo es el resultado de la investigación que realicé después del estreno de la obra, motivada, como expresé en la introducción de este trabajo, por una necesidad artística y personal de conocer más sobre este aspecto de mi profesión, con el fin de que, en el futuro, la composición escénica sea un tema que domine con mayor soltura y, tal vez, gracias a esta parte del trabajo, mis compañeros del Colegio tendrán información para conocer del tema, a mayor profundidad.

A pesar de la escasez de fuentes sobre el tema, durante mi investigación documental encontré tres autores que me permitieron entender las bases teóricas del trabajo que realicé como directora de escena de *Katsumi y el Dragón*: Salvador Novo, Anne Bogart y Agapito Martínez Paramio.

Antes de detallar a los tres autores, me parece importante mencionar que a lo largo de la Historia del Teatro se han desarrollado dos perspectivas de producción teatral para la creación de una puesta en escena: la formal, su exponente clásico es el teatro comercial que busca entretener al espectador representando comedias, melodramas u obras musicales, por poner un ejemplo; y la escuela vivencial, surgida de las escuelas teatrales, derivadas del sistema de Stanislavski, que después evolucionaron hacia el teatro experimental, gracias a las vanguardias del siglo XX; las cuales originaron las tendencias artísticas del teatro actual y las dos corrientes más preponderantes en este momento: las artes escénicas performativas y el teatro posdramático.

Desde mi punto de vista, la forma y el contenido (fondo, emoción, vivencia) son indisolubles. Pude comprobar esto durante el montaje de *Katsumi y el Dragón* tras un largo proceso de prueba y error, mismo que detallaré más adelante.

Ahora bien, Salvador Novo fue uno de los primeros directores mexicanos que puso por escrito las bases de la dirección de escena en un artículo titulado “La composición”, incluido en el libro *Teoría y praxis del teatro en México*, donde nos habla de los elementos que giran en torno a este concepto.

Novo menciona la importancia de la variedad compositiva a lo largo de una puesta en escena para que exista ritmo y se descarte la monotonía en lo que el público observa. Los elementos compositivos que él destaca son: énfasis, estabilidad,

secuencia y equilibrio. A su vez, habla de factores enfáticos: posición, áreas, planos, niveles, espacio, repetición y foco.³²

Cabe mencionar que Novo habla en términos formales sobre el arte escénico, pues considera que una buena composición es *bella*. Sin embargo, una composición no es ni “bonita ni fea”; más bien, es o no coherente con los elementos del universo estético de la obra teatral que se está creando y también va de acuerdo con la visión artística que los creadores buscamos compartir con el público.

Desde otra perspectiva, en las artes escénicas contemporáneas encontramos a las directoras de teatro Tina Landau y Anne Bogart, quienes, a lo largo de varios años, documentaron sus procesos, ejercicios y reflexiones en torno a los *viewpoints* o *puntos de vista escénicos* (mantendré, por practicidad el término en idioma inglés) y la composición, aprendidos de su maestra Mary Overlie. Lo anterior mencionado se encuentra en el libro *The viewpoints book: a practical guide to viewpoints and composition*. Tomaré esta fuente como guía, ya que coincido con la idea de que la composición engloba toda la puesta en escena y que el trabajo del director con relación al actor no está sujeto únicamente a un discurso personal, sino que engloba lo requerido por la obra, lo que necesita y lo que provocará el espectáculo, basado en todos los elementos compositivos. Ambas apelan a la forma y al contenido que tienen que acompañar cada movimiento del actor en el escenario.

Los puntos de vista escénicos de Bogart y Landau son los *viewpoints* de tiempo: ritmo, duración, respuesta kinestésica y repetición; y los *viewpoints* de espacio: forma, gesto, arquitectura (textura, luz, sonido y color), relaciones espaciales (un cuerpo con otro cuerpo, un cuerpo con relación a un grupo de cuerpos y el cuerpo con relación a la arquitectura) y la topografía, que se relaciona con el paisaje.

Finalmente, citaré a Agapito Martínez Paramio, investigador, dramaturgo y director de la escena española que, en su libro *Cuaderno de dirección teatral*, asienta las bases del trabajo de puesta en escena con una visión actual. En su texto habla de la importancia de la unidad, el contraste y la forma en la composición escénica, no solo desde el punto de vista plástico y estético de la escena, sino desde el contenido que buscan comunicar todos los creadores de la representación.

³² Novo, Salvador. “La composición” en Ceballos, Edgar y Jiménez, Sergio. Teoría y praxis del teatro en México (Especulaciones en busca de escuela). México: Grupo editorial gaceta, 1982, p. 109. Impreso.

En las siguientes páginas hablo sobre cada elemento compositivo, haciendo una comparación o reflexión de la definición de cada uno de ellos con mi proceso de dirección, durante la puesta en escena de *Katsumi y el Dragón*.

4.1 Salvador Novo y su teoría sobre la composición escénica

4.1.1 Definición de la composición escénica

Salvador Novo define la composición como “El arreglo racional de las figuras en escena, mediante el empleo del énfasis, la estabilidad, la secuencia y el equilibrio para lograr la satisfacción instintiva de la claridad y la belleza”³³. En este sentido, tiene como objetivo principal embellecer la escena y describe, uno a uno, los elementos y factores que propician la realización del objetivo.

A continuación, mencionaré cada uno de ellos y profundizaré en aquellos que, durante los ensayos de *Katsumi y el Dragón*, utilicé de forma intuitiva sin saber su definición claramente y que, al momento de realizar la investigación teórica, me proporcionaron un puente cognitivo entre la práctica y la teoría.

4.1.1.1 Elementos de la composición escénica

4.1.1.1.1 Variedad

Novo afirma que, en las Artes Escénicas, la variedad se aplica en “el empleo de todos los elementos de la composición... pero importa sobre todo en los factores enfáticos; posición, áreas, planos, niveles, espacio, repetición y foco”³⁴.

Novo comenta que se debe evitar la monotonía en la escena; para mí, es muy acertado al indicar que la variedad es un elemento primordial, pues “en la dirección, se liga estrechamente con los detalles de la composición”³⁵.

Por su estructura dramática, *Katsumi y el Dragón* ya tenía variedad en cada escena³⁶, debido a los cambios significativos que experimentan los personajes durante el viaje de la protagonista al visitar las Islas de las Cuatro Estaciones. Desde

³³ Novo, Salvador, *Op. Cit.*, p. 109.

³⁴ *Ibíd.*, p. 97.

³⁵ *Ídem.*

³⁶ Véase Anexo: 7.1 Partitura escénica en la página 107.

mi perspectiva, variedad se relaciona con un cambio emocional para el personaje desde un nivel interno del actor, más allá incluso de la composición escénica.

Sin embargo, en la puesta en escena, la variedad, como la entiende Novo, se logró escénicamente al diseñar los cambios de ambiente (representado por cada estación del año) conjuntados con las modificaciones de iluminación y con el movimiento de los actores. Buscaba que se notara en su expresión física la transformación emocional de su personaje en respuesta a las acciones dramáticas que iban sucediendo durante la obra.

4.1.1.1.2 Énfasis

El énfasis, Según Novo, es la “selección de la figura sobre la cual debe recaer la atención del público”³⁷.

Cierta escena, o clímax de una escena, requiere un énfasis fundamental; pero otras muchas, casi todas, piden el énfasis de dos figuras. Y algunas, lo piden para tres, cuatro, cinco, seis y hasta siete. Tenemos pues cuatro clases de énfasis: directo, dual, diversificado y secundario³⁸.

El énfasis dual, como su nombre lo indica, “es el arreglo de figuras de modo que la atención se dirija a dos de igual importancia. Se emplea cuando la esencia de la escena en el libreto la dirigen dos personajes y es lo que podríamos llamar una escena compartida”³⁹.

Ocupé este elemento durante el proceso de montaje de *Katsumi y el Dragón* en una escena en particular, donde se muestra el deseo de la protagonista y el villano de poseer el gran sable y sus poderes. Ambos personajes habitan el espacio escénico simultáneamente; sin embargo, en la partitura dramática los dos se encuentran en lugares distintos. El público tenía que percibir el deseo de ambos hacia el objeto y también tenían que comprender que los personajes estaban separados en el espacio. Los recursos empleados fueron la música y la iluminación (para dar énfasis al objeto de deseo), la iluminación (para separar espacialmente a los personajes) y el énfasis de las acciones y calidad de movimiento de cada actor

³⁷ Novo, Salvador, *Op. Cit.*, p. 109.

³⁸ *Ibíd.*, p. 100.

³⁹ *Ídem.*

(para separar los elementos y darles su espacio temporal). Ejemplifico con las siguientes imágenes, el recurso de dar énfasis a un objeto mediante la iluminación. En la obra, el sable llama a Katsumi de manera simbólica. Al hacer mi trazo escénico sobre la maqueta resolví con una lámpara que el llamado del sable se entendiera con esa iluminación especial sobre él cada que el *leitmotiv* del sable sonara. Así es como se logra entender que tanto la protagonista y el villano están ansiosos de poseer el gran sable de Nópaj.



Ahora bien, Novo menciona que en este tipo de escenas también se puede involucrar un personaje neutral: “Si la figura neutral es una sola, o dos, podemos colocarlas a derecha o izquierda abajo, siempre que haya suficiente espacio entre A y B”⁴⁰. Durante uno de los combates escénicos de la obra, Katsumi estaba colocada a la derecha del escenario y su *Sensei* en el lado izquierdo. El Dragón estaba presente durante la escena viendo la batalla, justamente en la zona izquierda y abajo del escenario.

Por otro lado, encontramos al énfasis diversificado. Novo menciona que es el más difícil de componer, puesto que puede haber hasta siete personajes que “reclaman énfasis alternos, repetidos y a intervalos”⁴¹. Utilicé este tipo de énfasis en la escena de apertura y en la escena de cierre, donde se presentaban todos los personajes humanos y animales de toda la obra. La forma más sencilla de darle foco a los objetos era al observar al actor animando y, después de colocarlo en el

⁴⁰ Novo, Salvador, *Op. Cit.*, p. 101.

⁴¹ *Ídem.*

escenario, mostrar su disociación del objeto de manera evidente para tomar su papel como personaje humano.

Finalmente, el énfasis secundario “es útil cuando la figura que lo recibe va a intervenir más importantemente en las escenas siguientes”⁴². Novo menciona como ejemplo a los mensajeros en las obras de Shakespeare, que no tienen apariciones frecuentes en todas las escenas, pero el mensaje u objeto que portan es importante y por eso su intervención debe tener énfasis.

En mi caso, un ejemplo de ellos es la Grulla en forma de lámpara que aparece a lo largo de la obra. Dicha figura de Origami, simbólicamente ayuda a que los personajes recobren fuerza y luz. Al mostrarla Katsumi, en escena, el público entiende esa función, por lo cual ayuda a que su experiencia inmersiva se logre de mejor forma cuando Katsumi y la gran Grulla piden a los espectadores que levanten sus Grullas de Origami para que el Ninja sane su oscuridad.



Isla Otoño. Foro Sor Juana Inés de la Cruz. Enero, 2019.

Fotografía: Alejandro Cabrera.

4.1.1.1.3 Estabilidad

La estabilidad puede definirse como:

[...] el factor de la composición que liga o fija el cuadro al escenario. Confina y define al espacio. Es el factor que satisface el sentido innato en el hombre

⁴² Novo, Salvador, *Op. Cit.*, p. 102.

de la coordinación consigo mismo y con todo lo que ve, con la fuerza de gravedad [...]. La estabilidad se logra con colocar el peso de una o más figuras en las áreas bajas izquierda o derecha o en ambas [...]. El elemento estabilizador necesario para fijar el cuadro varía en proporción del número de figuras que intervenga en el cuadro. Mientras más peso haya arriba, más peso se necesita para estabilizarlo⁴³.

La estabilidad en el espacio escénico está íntimamente relacionada con la unidad, la proporción y el equilibrio en las Artes plásticas⁴⁴. La relación entre lo que se coloca en el espacio y su acomodo da unidad a la escena, los volúmenes y el peso con el que se carga hacia un lado u otro del escenario; estos factores se ligan con la proporción y el equilibrio.

Lograr estabilidad fue un desafío muy grande, sobre todo en las escenas donde convivían los cuatro actores sumados a los títeres que cada uno de ellos animaba al inicio y al final. En capítulos anteriores, hablé sobre la saturación de elementos que había en el diseño escenográfico; cuando hicimos la depuración de estos, fue más fácil estabilizar la escena con los elementos necesarios y funcionales para contar la historia. Construir esas escenas me remitió de manera consciente a la creación de una obra pictórica, para que la imagen inicial y final de obra fueran estables y contundentes.

⁴³ *Ibíd.*, p. 105 y 106.

⁴⁴ Para mejor comprensión de los términos derivados de las Artes plásticas, ver el Anexo.



Cuadro final de la obra. Foro Experimental José Luis Ibáñez.

Mayo, 2019. Fotografía: Alejandro Cabrera.

Novo también menciona dos aspectos de vital importancia: la línea diagonal y el triángulo en escena. La primera sugiere movimiento de inmediato, además de que “[...] contribuye al énfasis. La figura del extremo superior de la línea se vuelve enfática, porque el ojo tiende a recorrer la línea y detenerse a su extremo. La línea diagonal, en consecuencia, es un ejemplo de estabilidad y de énfasis”⁴⁵.

En una de las escenas, se presenta un lago donde viven los Peces Koi. Para construir este espacio, se utilizó un efecto de iluminación. En principio, no sabía si colocar el lago como una línea horizontal o ponerlo en medio del escenario. De ambas formas, los Peces Koi perdían énfasis; así que, cuando el lago se colocó en una línea diagonal, la aparición de los Peces Koi en primer plano, delante del animador, dio énfasis inmediato; por otro lado, el personaje del Ninja, siempre al acecho, dio estabilidad al colocarse del lado opuesto de la escena.

⁴⁵ *Ibíd.*, p. 106.



Isla Verano, lago de los Peces Koi. Foro Sor Juana Inés de la Cruz.
Enero, 2019. Fotografía: Alejandro Cabrera.

El trazado de triángulos y de figuras geométricas imaginarias sobre el piso me ayudó a construir las imágenes de la obra. La línea diagonal en sí es parte de un triángulo, como bien menciona Novo, ya que “el vértice queda en escena, a izquierda o a derecha, y los lados del triángulo son uno corto y otro largo, donde quiera que quede el más largo, pero siendo básicamente una línea diagonal recta o rota”⁴⁶. Cuando realicé esta investigación, me percaté de que hice cosas intuitivamente, al explorar movimientos y formas para la composición escénica.

⁴⁶ *Ídem.*



Escena 1: La magia de Nópaj. Foro Sor Juana Inés de la Cruz.
Enero, 2019. Fotografía: Alejandro Cabrera.

4.1.1.1.4 Secuencia

Puede definirse como “[...] la conjugación de unidades en escena por medio del espacio. El espacio establecido debe tener una recurrencia regular, o una recurrencia de una proporción de ese espacio”⁴⁷. Recordemos que la unidad se logra al conjuntar todos los elementos del montaje y darles un significado. En el teatro, la secuencia, según Novo, tiene relación con el ritmo, “el ritmo de las distancias entre las figuras o grupos de figuras en escena”⁴⁸.

Considero importante mencionar que aunque la línea es importante en la escena, no siempre se pueden utilizar en una sucesión, ya que, al encontrarse con muchos personajes, la secuencia necesita espacio, pausas o distancia. El ritmo no puede ser de una línea tras otra, sino que puede ser línea-espacio-línea-línea-espacio, por ejemplo.

⁴⁷ Novo, Salvador, *Op. Cit.*, p. 107.

⁴⁸ *Ídem.*

Tal es el caso del entrenamiento que Katsumi tiene con su *Sensei*. Él hace un recorrido en forma de “U” a cierto ritmo y velocidad. Cuando Katsumi lo repite tratando de seguir su ritmo, además de crear una secuencia también genera un efecto risible en el público, ya que ella es más pequeña y sus movimientos son torpes a diferencia de los de él. En esta escena, la música tiene un peso importante ya que nos presenta a los personajes sonoramente con el *leitmotiv* de cada uno, a la par que acompaña la acción ya mencionada



Escena: Enseñanzas Samurái. Foro Sor Juana Inés de la Cruz.
Enero, 2019. Fotografía: Alejandro Cabrera.

4.1.1.1.5 Equilibrio

“Se obtiene el equilibrio escénico cuando una parte de la composición se iguala en peso con la otra. El equilibrio es pues, [sic.] el factor importante en lograr un efecto placentero y satisfactorio, propósito constante de la composición”⁴⁹. Novo habla de un efecto placentero y satisfactorio que, desde mi perspectiva, ese efecto placentero que se logra es en sí la *experiencia estética*. En el teatro contemporáneo, esta experiencia no sólo se refiere a la belleza, sino a “las categorías estéticas

⁴⁹ Novo, Salvador, *Op. Cit.*, p. 117.

generales —lo gracioso, lo cómico, lo sublime, lo trágico—⁵⁰ que existen desde la antigua Grecia y que al poner a todas en juego permite que se comprendan “los mil matices que tales categorías presentan en cada situación y contexto”⁵¹.

El equilibrio en las Artes plásticas queda plasmado en las obras pictóricas o gráficas y podemos percibirlo sin ningún cambio una vez que el artista las terminó. Sin embargo, en el Teatro dependemos mucho del foro donde se realice la presentación de la obra teatral. No es lo mismo componer para un espacio escénico a la italiana que, en uno en forma de herradura o isabelino, pues la isóptica⁵² cambia.

Novo menciona una idea que descubrí durante los montajes técnicos previos a las funciones que tuvimos en diversos espacios teatrales (como el Teatro Principal de la Universidad de Guanajuato, después de la temporada de estreno en el Foro Sor Juana Inés de la Cruz, del Centro Cultural Universitario de la UNAM) y que me funcionó para equilibrar todos los elementos de la obra, sin importar el lugar de presentación: “El modo más sencillo de lograr el equilibrio es el de colocar grupos iguales de ambos lados y equidistantes de la línea central imaginaria”⁵³. Es decir, con el centro del escenario del foro.

De pronto, al ir de gira a distintos espacios escénicos, la escenografía se veía desequilibrada y desde los laterales se alcanzaba a ver lo que había tras bambalinas. Gracias al apoyo de Isaías Martínez, nuestro diseñador de iluminación con experiencia previa como director técnico en otros montajes, entendí cómo debía medir y adaptar las distancias de nuestros elementos escenográficos para que el espacio escénico se viera equilibrado desde cualquier butaca.

Pese a que logré el equilibrio en la escena, como directora de teatro para público infantil, me he enfrentado a otro reto: la mayoría de las butacas de los teatros en México están diseñadas para público adulto. Hay que tener en cuenta que físicamente el público infantil es más pequeño y, por ello, los elementos en escena

⁵⁰ López, Alfonso. *La experiencia estética y su poder formativo*. Bilbao: Universidad de Deusto, 2004. Impreso, p. 296.

⁵¹ *Ídem*.

⁵² La isóptica es una línea invisible desde la butaquería de un espacio teatral hacia el escenario, que permite que el espectador tenga una buena visibilidad del espectáculo.

⁵³ Novo, Salvador, *Op. Cit.*, p. 118.

tienen que equilibrarse pensando en que las niñas y niños puedan ver adecuadamente lo sucedido. Sin embargo, esa tarea es difícil en algunos escenarios, por lo que también es bueno pedir que los niños y familias ocupen las butacas delanteras, o bien que sus padres los carguen en las piernas.

4.1.1.2 Factores enfáticos de la composición escénica

4.1.1.2.1 Posición y áreas

Las áreas del escenario teatral en un espacio convencional a la italiana (es decir, el escenario arriba y el público al frente), son nueve. Cuando el actor se coloca al centro mirando al público, decimos que está en centro-centro. Si da un paso largo hacia atrás estará en el área arriba-centro y si da un paso hacia enfrente estará abajo-centro; así también sucede si se mueve a izquierda o derecha.

1 arriba izquierda	2 arriba centro	3 arriba derecha
4 centro izquierda	5 centro centro	6 centro derecha
7 abajo izquierda	8 abajo centro	9 abajo derecha

Novo menciona que:

Además de variedad en el uso de áreas, debemos buscarla dentro de la misma área. En la práctica escénica, un área de actuación no es necesariamente una parte proporcional del escenario, sino una unidad de muebles o de grupos de muebles [...]. Por ejemplo, si hay un sillón en él podemos hallar de 12 a 16 diferentes posiciones en semejante área. A esto se le llama jugar dentro del área⁵⁴.

Ahora bien, las áreas y posiciones pueden variar la composición si los actores y quien dirige se permiten el juego, además de la exploración durante los ensayos. Por ejemplo, durante la asesoría de movimiento escénico, Josué Aguilar

⁵⁴ *Ibíd.*, p. 98.

indicó al elenco que buscaran otra forma de realizar las acciones o posiciones que yo había indicado en el trazo escénico establecido previo a su asesoría. Fue así como se consiguió que exploraran más y lograr un mayor dinamismo.

La posición de Katsumi al enfrentar al Ninja también cambió conforme avanzaban las funciones. La primera imagen que creamos era con ambos personajes de pie, y ella amenazándolo con el gran sable apuntando a su barbilla. Aunque se entendía que quería hacerle daño, no generaba la tensión que buscábamos. Cambiamos la posición y Katsumi seguía estando de pie y él acostado, mientras ella apuntaba con el sable a su corazón. Esa simple modificación generó mayor tensión y expectativa en el público.

4.1.1.2.2 Planos

Salvador Novo comenta que, como el “escenario tiene tres dimensiones, es importante tomar en cuenta esta tercera dimensión de la profundidad en el arreglo de los grupos en escena, y usar más de un plano al componer”⁵⁵. En mi experiencia como directora, me he percatado de que los actores, en los ensayos, tienen una tendencia a colocarse en filas, alineándose unos con los otros; así, pueden crear monotonía en la escena provocando que se pierda el sentido de perspectiva que pudiera proponer un espacio escenográfico.

En las escenas de *Katsumi y el Dragón*, cuidar cada plano fue fundamental porque utilizábamos los títeres muchas veces en primer plano; en segundo, estaba el actor; detrás podía estar (o no, según la escena) el barco de papel gigante donde viajaban los personajes; al fondo, se situaba el gran biombo de la escenografía. Si se alineaban, se perdía toda la composición y la perspectiva.

⁵⁵ *Ibíd.*, p. 106.



El Sensei y el Dragón descubren el robo del gran sable. Foro Sor Juana Inés de la Cruz.
Enero, 2019. Fotografía: Alejandro Cabrera.

Novo comenta que se pueden eliminar las filas de la composición de dos formas: “a) formando grupos irregulares de las figuras en fila; b) empleando una variedad de planos de modo de colocar algunas figuras abajo y otras arriba.” (Como en la imagen anterior)⁵⁶.

4.1.1.2.3 Niveles

Los niveles que se utilizan en la composición pueden surgir con relación a la misma escenografía y lo que se quiere sugerir. “La vasta importancia de los niveles reside en su ilimitada posibilidad de variar la composición”⁵⁷. El actor puede estar diciendo algún texto, sentado, parado o acostado y de acuerdo con el nivel con relación al espacio escénico y el resto el elenco, el mensaje que se emite es distinto.

En *Katsumi y el Dragón*, algunos niveles tenían que ver con la jerarquía entre los personajes o incluso con los títeres. Si el actor que animaba a los Peces Koi

⁵⁶ *Ibíd.*, p. 99.

⁵⁷ *Ídem.*

estaba de pie al momento de mostrarlos, la convención del lago y la iluminación se perdían; por ello, siempre tenía que estar agachado.

En resumen, el uso de niveles puede hacer que la composición sea variada y, por lo tanto, que el director de escena no repita la misma composición durante toda la obra. Yo jugué mucho con este elemento durante el montaje de la obra, con las alturas de los actores y con el volumen de los títeres y objetos.

4.1.1.2.4 Espacio

Novo pone más ejemplos y ejercicios sobre el término *espacio* en lugar de definirlo como tal. Comenta que “el espacio rítmico no se ciñe a las líneas rectas. Puede usarse en formación triangular, semicircular, diagonal o irregular, por la colocación de cada figura en un plano distinto”⁵⁸. Es decir, en el espacio se pueden generar varias figuras y jugar con las distancias y el ritmo de los personajes en escena. Dependiendo de la figura en el escenario y del número de personajes, se podrá usar o no todo el espacio del escenario. Utilicé algunas figuras como triángulos y escaleras que me sirvieron en los espacios con tres frentes para que el público pudiera ver la mayoría de las escenas de la obra.

4.1.1.2.5 Repetición

Con este término, Novo se refiere en realidad al ritmo y lo define como “la experiencia que recibimos cuando una secuela de impresiones, auditiva o visual, se nos ofrece ordenada en una recurrencia de acentos”⁵⁹. El ritmo escénico nos ayuda a percibir la acción y el movimiento, gracias a la serie de repeticiones que pueden partir del mismo. Es un factor enfático que se percibe instintivamente y “satisface nuestro apetito natural de un movimiento ordenado y no caótico”⁶⁰.

Novo menciona, y concuerdo con él, que el “ritmo debe nacer de las reacciones de los actores”⁶¹. A través del movimiento escénico de los personajes y del conflicto dramático en el que se encuentran, el ritmo se genera y es esencial

⁵⁸ Novo, Salvador, *Op. Cit.*, p. 108.

⁵⁹ *Ibíd.*, p. 125.

⁶⁰ *Ídem.*

⁶¹ Novo, Salvador, *Op. Cit.*, p. 126.

que los actores tengan desarrollada su escucha activa y el entendimiento del sentido dramático de la escena para responder a los estímulos que les rodea.

En el apartado sobre la presentación de nuestro primer avance, mencioné la falta de ritmo en el montaje, lo cual era grave, ya que era un elemento doblemente importante desde un inicio, pues es un proyecto pensado para audiencias jóvenes, además de ser un referente a los valores de la cultura japonesa. Eso delimitaba que, por un lado, tendría que mostrar el ritmo sosegado de los ambientes de las cuatro estaciones del año en Japón, pero a su vez creaba contrastes para que el público mantuviera su atención alrededor de los cincuenta minutos del espectáculo.

La música de *Katsumi y el Dragón* ayudó a mejorar el ritmo, gracias a que sustituía diálogos, generaba ambientes y contrastaba situaciones dramáticas. Ayudó a la construcción de sentido del lenguaje dramático para el mejor entendimiento de la obra y marcó el ritmo necesario para que la atención del público permaneciera activa durante toda la representación.

4.1.1.2.6 Foco

Como mencioné en páginas anteriores, en el lago que se creaba con iluminación, el foco recaía en los Peces Koi por la línea diagonal que se trazaba al verlos entrar. Sumado a que, tanto el animador de los títeres, como el otro actor que los acechaba, les daban foco con su mirada. En ese sentido, el actor establece una línea visual “con dirigir la mirada a la figura por enfatizar”⁶². El foco es un elemento determinante en la animación de títeres.

Dar foco a una figura es enfatizarla por el empleo de una línea real, sea que la cree otra figura debajo de la que se enfatice, o por dos líneas creadas por una tercera figura también debajo de la figura enfática. En el primer caso, vemos que cuando dos, tres o más figuras se colocan en diagonal, la figura de arriba, sea a derecha o a izquierda, es la que recibe el foco, y en consecuencia la enfática. Este empleo del foco, [sic.] es la excepción de la regla de que el plano de abajo es más enfático que el de arriba.⁶³

⁶² *Ibíd.*, 114.

⁶³ *Ibíd.*, 113.

Finalmente añadiré que algunos de los objetos de la utilería eran de tamaño pequeño. Para que se notara su importancia, además de la iluminación y la música, la línea visual que marcaron los actores, fue de vital importancia. Constantemente, la indicación que le daba al elenco en los ensayos era “dale foco al objeto” o “dale foco al títere”, para que, la mirada del actor guiara la mirada del espectador hacia los objetos y lograra verosimilitud en la animación de los títeres.

Ahora pasaré al apartado donde hablaré sobre los *viewpoints* de Anne Bogart y Tina Landau que, aunque guardan relación con algunos términos que Novo ocupa, también apelan a la emoción y al instinto en la creación escénica.

4.1.2 Los *Viewpoints* de Anne Bogart y Tina Landau y su relación con la composición escénica

Comenzaré este apartado añadiendo lo fundamental que ha sido conocer a Anne Bogart durante mi formación como joven directora. En el proceso de montaje, me perdí varias veces y el miedo a hacer las cosas mal, me invadió. En ese momento, leer e investigar sobre composición era imposible, porque tenía una obra que estrenar y un gran retraso en el calendario de ensayos, por las circunstancias expuestas anteriormente. Si hubo una autora que me hizo recordar que sabía lo que sabía, fue Anne Bogart. Me remití a algunos de mis apuntes que tomé en la asignatura de Dirección de Escena, en la carrera, con el objetivo de recordar lo que debía hacer, como si la respuesta al reto estuviera ahí. Evidentemente no estaba, no había receta ni formulario a seguir. Sin embargo, encontré algunas anotaciones del libro *La preparación del director*, las cuales me hicieron sentido en aquel momento de duda e incertidumbre, de temor y resistencia a la posibilidad de fracasar. Una de ellas me permitió retomar la confianza en lo que quería lograr dentro de *Katsumi* y, a nivel profesional, me ayudó a confiar en la posibilidad de transformar el miedo en energía creativa. Considero pertinente compartirla:

No asumas que debes tener ciertas condiciones para dar lo mejor de ti. No esperes. No esperes a tener el tiempo ni el dinero suficiente para conseguir lo que crees que tienes en mente. Trabaja con lo que tienes «ahora mismo». Trabaja con la gente que te rodea «ahora mismo». Trabaja con la arquitectura que ves a tu alrededor «ahora mismo». No esperes a tener lo que asumes

que es lo correcto, un espacio libre de estrés en el que generar la expresión artística. No esperes a tener madurez o sabiduría; tampoco esperes hasta creer estar seguro de saber lo que haces, ni hasta tener la técnica suficiente. Lo que haces «ahora», lo que haces de las circunstancias que te rodean, determinará la calidad y el alcance de tus iniciativas futuras. Y, al mismo tiempo, sé paciente⁶⁴.

4.1.2.1 Definición de composición escénica según Anne Bogart y Tina Landau

La definición de Salvador Novo apela a los cánones clásicos que establecen que el arte debe ser bello. Sin embargo, Anne Bogart y Tina Landau no conciben el concepto de belleza al definir composición escénica. Sin embargo, coinciden en que el *orden* de los elementos escénicos es lo que crea una composición coherente. Su definición es la siguiente: “Composición es la acción de seleccionar y ordenar en el escenario los distintos componentes del lenguaje teatral en un trabajo artístico coherente”⁶⁵.

Desde mi punto de vista, el lenguaje teatral de cada puesta en escena se genera con todos los creadores y elementos escénicos involucrados. El lenguaje teatral de *Katsumi* constó de una escenografía que apelaba a un mundo de papel, proveniente del Origami japonés, con biombos minimalistas para dar afofe a la escena; un piso que sugería un mapa de papel; títeres y máscaras corporales que nos ayudaban a representar a los personajes fantásticos (el Dragón) y a los animales (Zorro, Grulla y Peces Koi); una iluminación que ambientaba y enfatizaba momentos importantes de la escena; música interpretada en vivo y música grabada que servían como ambientación y que tenía *leitmotivs* para cada personaje; utilería indispensable como los sables para las batallas; *shinai*s para el combate del arte marcial Kendo; el vestuario inspirado en la cultura japonesa y, por supuesto, los actores que estaban involucrados con todo el lenguaje teatral y ambiente cultural antes mencionado.

Ahora bien, los *viewpoints* y la composición son una metodología de trabajo para actores y directores que se desarrolla durante los ensayos. “Es una

⁶⁴ Bogart, Anne. “Resistencia” en *La preparación del director. Siete ensayos sobre teatro y arte*. Trad. David Luque. Barcelona: ALBA, 2008. Impreso. P. 165.

⁶⁵ Bogart, Anne. *Los puntos de vista escénicos: movimiento, espacio dramático y tiempo dramático*. Ed. Michael Bigelow y Joel A. Smith. Ed. española Abraham Celaya. Madrid: ADE, 2007. Impreso. P. 40.

metodología que nos desvela nuestros propios pensamientos y sentimientos ocultos acerca del material y [...] nos proporciona esa estructura para trabajar desde nuestros impulsos e intuición”⁶⁶.

Durante todo el proceso, trabajé confiando en mi intuición. Hubo teorías y conceptos que, aunque desconocía en su mayoría, ya había puesto en práctica, algunos de ellos fueron los elementos básicos de la composición escénica. Posteriormente, al leer e investigar sobre ellos, fui más consciente, pese a no tener definiciones claras, antes de investigar más. Considero que cualquier artista trabaja siempre con su intuición, sólo hay que saber escucharla y confiar en ella al momento de crear, pero decidí que es mejor saber a ciencia cierta lo que estamos haciendo con ella.

Asimismo, la metodología, la investigación y la teoría otorgan las bases para que la creatividad se pueda desarrollar. Cuando acudí con la Mtra. Nadia González durante el proceso de preparación de la obra, y más tarde, con el fin de definir el tema de este trabajo académico, me expresó varias veces, que “dirigir es componer”. Relaciono sus palabras con la siguiente cita de Bogart y Landau: “Composición es escribir con un grupo de personas en movimiento [...]. Seleccionamos qué material usar y en qué orden y [...] según su distribución, el creador establece el significado”⁶⁷.

“Significado” es un término que tuvo mucha importancia para el elenco y para mí durante la creación de la partitura escénica de *Katsumi y el Dragón*. Más adelante, profundizaré sobre dicho concepto en el apartado donde hablo de la *forma*, punto de partida esencial para la creación de personajes y para poder contar nuestra historia dotándola de contenido una vez que la estructura tuvo solidez.

A continuación, hablaré sobre cada uno de los *viewpoints* que ambas directoras desarrollaron.

⁶⁶ *Ídem*.

⁶⁷ Bogart, Anne, *Op. Cit.*, p. 42.

4.1.2.2 ¿Qué son los *Viewpoints*?

Para Anne Bogart y Tina Landau, los *Viewpoints* o puntos de vista escénicos son:

Una filosofía del movimiento traducida en técnica para: 1) instruir actores y creadores en general; 2) crear movimiento en el escenario [...]. Son un conjunto de nombres que se dan a ciertos principios básicos de movimiento; estos nombres proporcionan un lenguaje para hablar acerca de lo que sucede o funciona en el escenario⁶⁸.

Algunos directores y profesores en el CLDyT, con quienes tomé clases, utilizan la metodología de los *viewpoints*. Por ello, tuve la oportunidad de experimentar algunos ejercicios que Bogart propone en su libro *The viewpoints book: a practical guide to viewpoints and composition*. Las clases fueron: Dirección 1 y 2, impartida por la Mtra. Regina Quiñones y en el Laboratorio de Puesta en Escena 1 y 2, coordinado por la Mtra. Iona Weissberg.

La creadora original de los *viewpoints* fue la bailarina y coreógrafa Mary Overlie, quien desarrolló seis de ellos en la Universidad de Nueva York. Anne Bogart y Tina Landau colaboraron con ella y tomaron su filosofía para desarrollarla y ampliarla: “Mary [...] came up with her own way to structure dance improvisation in time and space the six viewpoints. Space, shape, time, emotion, movement and story”^{69 70}.

A partir de los primeros seis puntos de vista escénicos, Tina y Anne ampliaron los puntos de vista a nueve y los clasificaron de esta manera:

- Puntos de vista de tiempo: tiempo, duración, respuesta cinética y repetición.
- Puntos de vista de espacio: forma, gesto, arquitectura, relaciones espaciales, topografía.

Ahora hablaré a detalle de cada uno de los *viewpoints* y del concepto de composición escénica que ambas directoras desarrollaron.

⁶⁸ *Ibíd.*, p. 33.

⁶⁹ “Mary descubrió su propia forma de estructurar la improvisación de la danza en términos del tiempo y el espacio en los seis puntos de vista escénicos: Espacio, forma, tiempo, emoción, movimiento e historia”. Las traducciones de este libro son de mi autoría, pues no existe una edición en español.

⁷⁰ Bogart, Anne y Landau, Tina. *The viewpoints book: a practical guide to viewpoints and composition*. Nueva York: Theatre communication group, 2005. Impreso. P. 5.

4.1.2.3 Viewpoints de tiempo

4.1.2.3.1 Tiempo

Puede definirse como “la velocidad con la cual se realiza un movimiento; la rapidez o lentitud con que algo sucede en el escenario”⁷¹. La velocidad con la que suceden las cosas en el escenario puede determinar la reacción del público. Un ejemplo que puedo dar proviene de una escena de combate entre Katsumi y el Ninja. En ella, hacíamos que el público creyera que Katsumi iba a ganar, pero la velocidad de la acción cambiaba a cámara lenta, por lo tanto podían observar a detalle cómo el Ninja cambiaba su estrategia para ganar.

Esta cámara lenta contrastaba con un momento contundente de la obra, cuando Katsumi estaba a punto de asesinar al Ninja, lograba derribarlo y le arrebató el gran sable. La protagonista realizaba la acción tan rápidamente que el público de verdad creía que ella lo mataría; pero en ese momento la acción se interrumpía por la aparición de otro personaje: la gran Grulla.

4.1.2.3.2 Duración

Es el tiempo que transcurre entre el comienzo y el fin de un movimiento o secuencia de movimientos [...]. Se refiere específicamente al lapso de un grupo de personas colaborando en una sección determinada de movimiento, desde su comienzo hasta que cambia⁷².

Además de la composición escénica, la animación de títeres fue un elemento importante para la creación del espectáculo. Las secuencias de movimiento se cuidaron mucho desde la exploración que tuvimos con Carolina Pimentel para que tuvieran la duración exacta que requerían, hasta que logramos generar una convención que el público aceptara.

Crear una partitura de cinco acciones para que el títere las llevara a cabo nos ayudó mucho. La duración de cada movimiento generaba diferentes reacciones y,

⁷¹ Bogart, Anne. *Op. Cit.*, p. 34.

⁷² *Ídem.*

gracias a ello, logramos identificar la forma de realizarlas para juntarlas con la música y que el movimiento escénico del títere fuera sencillo y limpio⁷³.

4.1.2.3.3 Respuesta cinética

Es la “reacción espontánea al movimiento que está ocurriendo alrededor; la rapidez con la que se responde a procesos de movimiento o sonido externos; la reacción instintiva que ocurre por la estimulación de los sentidos”⁷⁴.

Durante mi formación académica escuché en diversas ocasiones el término “escucha activa”, que se relaciona con la definición que Anne Bogart y Tina Landau nos otorgan en el párrafo citado. Escuchar con todo el cuerpo, todos los estímulos brindados en la escena, es uno de los trabajos más complejos para los actores.

La respuesta cinética sólo se logra al tener atención en lo que sucede en el escenario y en el mismo cuerpo del actor. Las asesorías que el elenco recibió ayudaron a que desarrollaran la escucha activa y a conectarse con su quehacer en el escenario. Salir de su zona de confort de analizar un texto, aprenderlo y asistir a ensayos, fue un reto para ellos porque en este montaje no había palabras que aprender, sino acciones que explorar, repetir, fijar y finalmente sentir, para poder transmitirlos. Ése fue uno de los mayores aprendizajes que obtuvimos en conjunto y que nos ayudó a crecer profesionalmente.

4.1.2.3.4 Repetición

El acto de volver a hacer algo en el escenario que se había hecho previamente. Clases de repetición:

- a) Interna: un movimiento que se realiza en o con el propio cuerpo.
- b) Externa: repetición de forma, tempo, gesto, etc. que se produce alrededor nuestro⁷⁵.

La navegación a través del mar en un barco de papel era una acción que se repetía cuatro veces en la obra. En los términos que Anne y Tina proponen, dicha acción es interna, en tanto que la convención de navegar se creaba con el

⁷³ Ver Capítulo 2, p. 20.

⁷⁴ *Ídem*.

⁷⁵ Bogart, Anne, *Op. Cit.*, p. 35.

movimiento corporal de las actrices que interpretan a Katsumi y el Dragón, pero también es externa, porque estaban repitiendo una forma y un gesto al viajar en el mar generado con iluminación. Aunque dicha acción se repite, se logró variedad al modificar el ritmo y la intención con la que navegaban.

En las dos primeras ocasiones, el Dragón iba por delante. Katsumi, en la primera, iba muy triste porque perdió el sable y, en la segunda, navegaba más contenta porque ayudó a uno de los animales a sobreponerse de un ataque del villano. En la tercera, Katsumi iba por delante con el Dragón, muy debilitado porque le quitaron el amuleto que contiene su poder. En la última, tras recuperar el sable, él le cedía a Katsumi el timón para que ella regresara a casa triunfante, ya que logró restaurar el equilibrio en su mundo.

4.1.2.4 Viewpoints de espacio

4.1.2.4.1 Forma

Es “la configuración que el cuerpo o los cuerpos adoptan en el espacio. Toda forma puede descomponerse en: a) líneas, b) curvas, c) una combinación de líneas y curvas”⁷⁶. Como bien podemos notar, en las artes plásticas, cada línea trazada en un cuadro expresa una emoción en específico. En el teatro, las líneas rectas y las líneas curvas pueden ayudar para la creación del movimiento del personaje, partiendo de la forma, por encima de la emoción.

Sobre el elenco de *Katsumi y el Dragón*, resaltaré el trabajo de Nydia Parra (Dragón) y Mario Esteban Martínez (*Sensei* y animador de títeres), pues ellos animan los personajes fantásticos y los animales del mundo de la obra. Para la creación de sus personajes, partimos de la forma, ya que era importante que dominaran la técnica de títeres y de máscara corporal.

Fue fácil dar indicaciones sobre uso de líneas rectas a Esteban, para que las trazara en su imaginación al animar a los títeres y poder desplazar por el espacio escénico a cada uno de ellos. Utilizar líneas curvas le ayudó a generar la expresividad que necesitaban; por ejemplo, el títere de la Grulla volaba creando curvas arriba de la cabeza del actor y al mismo tiempo, cuando se detenía la grulla

⁷⁶ *Ídem.*

con relación a su cuerpo, creaba una línea vertical que dotaba al personaje de una jerarquía mayor. Mario Esteban es un actor que necesita referentes e indicaciones visuales, por lo que las líneas funcionaban para que entendiera lo que le pedía.

La máscara que utilizaba Nydia para su personaje le imposibilita ver todo lo que el resto del elenco hacía y, por ello, medir la distancia y saber hacia dónde moverse todo el tiempo le ayudaba a cuidar su integridad física y a que sus movimientos tuvieran contundencia. El Dragón, cuando estaba feliz, jovial y juguetón, trazaba líneas curvas en sus acciones; cuando estaba molesto y mostraba disciplina a Katsumi, sus movimientos se volvían más rectos.



Dragón antes del viaje. Foro Sor Juana Inés de la Cruz.
Enero, 2019. Fotografía: Alejandro Cabrera.

“Además la forma puede ser: a) estacionaria, b) en movimiento a través del espacio. Por último, se puede adoptar la forma de tres maneras diferentes: a) el cuerpo en el espacio, b) el cuerpo en relación con la arquitectura y c) el cuerpo en relación con otros cuerpos”⁷⁷.

⁷⁷ *Ídem.*

4.1.2.4.2 Gesto

Es un movimiento que se realiza con una o varias partes del cuerpo.

Hay dos clases de gesto:

- a) Gesto de comportamiento o conducta: pertenece a lo concreto, al mundo físico del comportamiento humano, tal como lo percibimos en nuestra vida cotidiana. [...]
- b) Gesto expresivo: manifiesta un estado de ánimo o emoción. Es abstracto y simbólico en vez de representativo. Es universal e intemporal y no es algo que normalmente se vería en la cotidianidad⁷⁸.

El código de movimientos procedente de la cultura japonesa fue una influencia muy importante para la construcción del gesto de cada personaje. Debía ser claro para el público (niñas y niños mexicanos), además de mostrar respeto a la cultura que tomamos como base para la creación del espectáculo. Principalmente, las reverencias de pie, sentados, combate y saludo fueron gestos que cuidamos, asesorados por la Mtra. Mari Sano, para que la convención sobre el espacio dramático fuera verosímil.

Por otro lado, considero de vital importancia la construcción de gestos expresivos en el teatro. En este espectáculo sin palabras, le prestamos mayor atención a los gestos de cada actor para que fueran claros y sencillos, con el objetivo de que la emoción que se buscaba expresar realmente conmoviera.

Ahora hablaré sobre el trabajo de Dafne Itzamná Fuentes (Katsumi), una actriz con un gesto facial muy expresivo. Aunque esta cualidad le funcionaba para encontrar las emociones de su personaje, de pronto realizaba un exceso de gestos seguidos y sin ritmo, para marcar una acción pequeña. Cuando ella tomó consciencia sobre ello, logró tener un gesto más expresivo y preciso, con menos movimientos.

Los gestos de uso cotidiano de la actriz se mostraban también en su personaje, así que depurarlos, para la creación de Katsumi, fue un reto que ambas asumimos. Sabíamos que su crecimiento personal permearía la creación de la guerrera, por lo que cambiar de actitud y vencer el miedo a los combates de Kendo

⁷⁸ Bogart, Anne. *Op. Cit.*, p. 35 y 36.

fueron los mayores logros que Dafne tuvo en el proceso, como se muestra en las fotografías del tercer capítulo.

4.1.2.4.3 Arquitectura

“El espacio físico donde se trabaja y cómo ser consciente del mismo afecta el movimiento”⁷⁹. Parafraseando a Anne Bogart y Tina Landau, la arquitectura se descompone en masa sólida, que pueden ser paredes, mobiliario, suelos; en textura que puede depender de la misma masa (es decir, del material del que están hechos los elementos y objetos escénicos y el movimiento que se crea puede cambiar por la textura); en la paleta de luz creada en el espacio y el color (no sólo por cómo se ve, sino por la emoción que puede transmitir un color al actor, con respecto a su movimiento). El universo de la historia de Katsumi estaba hecho de papel. La textura de los vestuarios buscaba que los personajes se vieran como figurines de Origami y, por ello, el movimiento escénico también se modificaba en relación a estas texturas.



Imagen 1: Referente de vestuario.

Imagen 2: Diseño de vestuario de Shanat Cortés.

Imagen 3: Fotografía de Alejandro Cabrera.

⁷⁹ *Ibíd.*, p. 36.

La ambientación lumínica de cada Isla cambiaba para representar cada estación del año. El caminar de cada actor era distinto, si imaginaba que en la Isla Otoño estaba pisando hojas secas, en contraste a cuando estaba en Isla Invierno e imaginaba cómo se hundían sus pies en la nieve.

El mismo piso que componía la escenografía sugería un mapa sobre el que navegaban en toda la obra y también jugaba un papel importante que el elenco fuera consciente de que todo lo que les rodeaba era de papel; por lo tanto, debían cuidar sus movimientos para que no se rompiera la convención teatral de su propio universo.



Diseño de escenografía de la Compañía Raíces Tejidas y D. Elizabeth Ortiz
Foro sor Juana Inés de la Cruz. Fotografía: Alejandro Cabrera.

4.1.2.4.4 Relaciones espaciales

Puede definirse como “la distancia entre las cosas en el escenario, en especial un cuerpo de otro, un cuerpo de un grupo de cuerpos, o un cuerpo en

relación con el espacio escénico⁸⁰. Las relaciones en el espacio brindan posibilidades expresivas para que el público entienda una determinada situación, así como para que los actores sean conscientes de su cuerpo en el espacio y cómo su posición dentro de él puede significar cosas distintas.

Es lo que comúnmente se llama “dar aire” a la escena. En la composición de las escenas donde los cuatro actores estaban presentes, trabajamos bajo ese principio de cercanía-lejanía entre sí y de ellos hacia los objetos de la escena. Por ejemplo, en los entrenamientos de Kendo, la cercanía o lejanía entre los *shinai* significa distintas cosas. Si sólo se rozaban, quería decir que el entrenamiento era amistoso, pero si se cruzaban, se generaba tensión entre los dos combatientes.



Entrenamiento de Katsumi con el Dragón. Foro Sor Juana Inés de la Cruz.

Marzo, 2019. Fotografía: Alejandro Cabrera.

⁸⁰ *Ídem.*

En la imagen anterior, Katsumi y el Dragón se estaban preparando para entrenar. En cambio, en la siguiente imagen puede observarse cómo Katsumi decidía enfrentar a su *Sensei* durante su entrenamiento.



Entrenamiento de Katsumi con su *Sensei*. Foro Sor Juana Inés de la Cruz.
Enero, 2019. Fotografía: Alejandro Cabrera.

4.1.2.4.5 Topografía

“Es el paisaje, el dibujo en el suelo. O el diseño que creamos mediante el movimiento en el espacio”⁸¹. En una de las sesiones de animación de títeres, Carolina Pimentel invitó a visitarnos al director de escena, Salomón Santiago, y gracias a una retroalimentación suya, entendí a lo que se refiere Bogart con *topografía*. Él me comentó que el diseño del movimiento trazado por el director y los actores llega al espectador de forma inconsciente. Hay líneas imaginarias para cada personaje desde su entrada hasta su salida. Es decir, si el *Sensei* aparecía por el centro es porque tenía una jerarquía y sus recorridos en el espacio debían ser por una sola área para que fuera claro para el actor y tuviera coherencia para el público.

⁸¹ Bogart, Anne, *Op. Cit.*, p. 37.

Así, si de pronto aparecía por otro lugar, se generaría un extrañamiento que, si en principio era el objetivo, entonces desembocaba en un efecto sorpresa para el espectador.

Con el personaje del Ninja, funcionaba generar extrañamiento, ya que él rompía la cuarta pared al esconderse entre el público, después de verlo entrar y salir por el mismo lado del escenario.

En el siguiente apartado hablaré sobre la definición que Agapito Martínez tiene sobre la composición escénica y la importancia de la forma y el contenido como elementos indisociables.

4.1.3 La forma y la composición escénica según Agapito Martínez

4.1.3.1 Definición de composición escénica según Agapito Martínez

Agapito Martínez define la composición como:

El sistema interno que unifica y gobierna la relación entre las partes; establece un principio, un medio y un final, y los estructura de tal manera que preparan una serie de efectos en el espectador. La composición escénica se basa en la articulación de la oposición y complementariedad de las secciones que la configuran. Cada montaje debe su forma y su efecto a la acentuación, contraposición y conciliación que se revelan tanto en el todo como en cada una de sus partes⁸².

Considero que esta definición engloba los elementos que Novo, Bogart y Landau mencionan, y además añade una de las bases del arte dramático: la contraposición de fuerzas; es decir, aquello que dota de acción dramática a lo que vemos en escena.

Cuando la composición está dotada de todo lo que he mencionado a lo largo de este capítulo, puede que pase desapercibida por el espectador. Se da por sentado el trabajo de dirección, si el ojo del espectador es bien guiado hacia donde avanza la acción dramática. En otras palabras: “la composición invita a que se realice una actividad, a que se perciban los signos que muestra, y eso origina una serie de sensaciones y de pensamientos”⁸³.

⁸² *Ibíd.*, p. 62.

⁸³ *Ibíd.*, p. 63.

Todo aquello que se muestra en escena debe significar; por ello, aunque haya un orden de elementos plásticos coherentes entre sí, la carga de emoción con la que se realizan las acciones es importante para que el espectador tenga una experiencia estética cargada de contenido. En el caso del público infantil, debe permitirle asombrarse, generando una experiencia que hable de algo interesante, significativo para ellos y así poder disfrutar de la experiencia cultural que el teatro proporciona.

4.1.3.2 La forma

Agapito Martínez Paramio menciona que la *forma* íntegra “el sistema total que el público percibe, y cada uno de sus componentes funciona como una parte de su estructura. El espectador relaciona esas partes entre sí, haciéndolas interactuar de manera dinámica”⁸⁴.

Como bien decía Bogart, el lenguaje teatral tiene coherencia y, por lo tanto, es trabajo del director de escena darle forma a todo aquello que integra dicho lenguaje. Sin embargo, no sólo basta con tener líneas, colores e iluminación integradas, sino que todo aquello tiene que estar cargado de *contenido*.

Coincido con Agapito Martínez en la idea de que “el contenido designa tanto lo que está figurado, como lo que está significado; lo que ve el espectador, la apariencia formal, como lo que percibe que esto significa [...]. En consecuencia, la forma y el sentido son indisociables, están vinculados mediante una serie de vasos comunicantes”⁸⁵. Es decir, no existen una sin la otra. El contenido llena lo que la forma a simple vista.

Durante las exploraciones del villano de Katsumi, tuvimos dificultades a nivel dramático para que se entendiera quién era y por qué estaba ahí. Antes de ser el Ninja con alas de cuervo que es ahora, el villano era un personaje al que llamamos “La Oscuridad”: una voz que atormentaba a Katsumi y al Ninja. Aunque queríamos que fuera profundo, el personaje era tan abstracto que no era funcional, ni para la

⁸⁴ Martínez Paramio, Agapito. *Cuaderno de dirección teatral*. Ciudad Real: Ñaque, 2006, p. 59. Impreso.

⁸⁵ *Ídem*.

dramaturgia, ni para la puesta en escena y mucho menos para el público infantil al que nos dirigíamos.

La segunda propuesta para el personaje fue transformar a La Oscuridad en un pequeño cuervo, similar a un Pepe Grillo, que mal aconsejara al Ninja para robarle el gran sable a Katsumi. Siguió sin funcionar, porque implicaba un gasto extra para la producción y ensayos extra que nos permitieran explorar cómo podría comunicarse el nuevo actor claramente, sin usar palabras. Finalmente, en una asesoría con la Mtra. Nadia González, logramos construir al personaje dotándolo de un significado visual y cargándolo de contenido significativo para todos.

Para ello, fusionamos la imagen de las alas y la calidad de movimiento del Cuervo con la intención malévola que teníamos para el personaje de La Oscuridad; todo con el propósito de dotar de ambos elementos al Ninja. De esa forma, fue más claro para el actor, Pablo Saldaña, cómo tenía que verse, moverse e interpretar al villano. El resultado final se muestra en la siguiente fotografía:



Faro Tláhuac. Junio, 2019. Fotografía: Faro Tláhuac.

Para los niños es claro que el Ninja quiere hacerle daño a los demás por su movimiento escénico y su intención. Ambas cosas, forma y contenido, se fusionaron

para dotar de significado la interpretación del villano. “La forma está inserta en un sistema de signos que, como tales, dependen entre sí y se afectan mutuamente. [...] Todo montaje teatral tiene su forma característica e intransferible y su composición es percibida por el espectador al vincular la serie de sistemas que lo organizan”⁸⁶.

La forma de la obra dependía de varios signos propios de la cultura japonesa. En ese sentido, la forma no sólo dependía de la creación teatral. Teníamos que preguntarnos seriamente cuáles eran los referentes del público que vería nuestra obra, si conocían o no a los guerreros samurái o a los ninja, o bien si podrían diferenciar la cultura japonesa de la cultura china.

Cabe mencionar que, aunque los actores imitaran la forma de hacer reverencias de los japoneses, en la asesoría con la Mtra. Mari Sano ella les pedía que respiraran y que cada movimiento estuviera lleno de contenido, de emoción, para que de esa manera crearan ritmo en los movimientos realizados a partir del Kendo. No sólo bastaba con la imitación del movimiento, sino que teníamos que ser empáticos con la filosofía del guerrero samurái.

El estilo de la puesta en escena se creó a través de las diversas exploraciones hechas para que, finalmente, se convirtiera en un espectáculo teatral para público infantil, que utiliza lenguaje corporal, visual y sonoro.

4.1.3.3 Principios activos de la composición

4.1.3.3.1 El contraste

La atención nace del principio de oposición de las partes [...]. Con la confrontación dialéctica de los distintos componentes de la forma se origina tensión. La vida del arte se explica a través de una sucesión de tensiones que se genera tanto en sus niveles superficiales como en los profundos⁸⁷.

Desde la partitura escénica, *Katsumi y el Dragón* plantea opuestos todo el tiempo. Por ejemplo, la presentación de un Samurái (protagonista en la tradición japonesa) en contraste con un Ninja como villano (perteneciente a un bajo mundo);

⁸⁶ Martínez Paramio, Agapito, *Op. Cit.*, p. 60-61.

⁸⁷ *Ibíd.*, p. 66.

asimismo, una niña que muestra su inmadurez, frente a su *Sensei* totalmente disciplinado.

En la puesta en escena, existía el contrapunto constante: el Dragón se movía en líneas curvas y rectas, en comparación con el antagonista que, cuando mostraba su lado animal, no controlaba sus movimientos y siempre daba saltos (incluso dicho personaje contrastaba consigo mismo, ya que, al ser más humano, su movimiento era ágil y cuidadoso, como el de un verdadero Ninja); personajes de agua (como los Peces Koi y el Dragón), en contraposición con el Zorro (un personaje de tierra); la iluminación oscura para las apariciones del villano y la iluminación en tonos rosas cuando Katsumi estaba en escena.

Ahora bien, una de las escenas en las que había mayor tensión y contraste es cuando Katsumi está a punto de asesinar al Ninja. Dentro de la dramaturgia, este momento resulta crucial y define lo que ella puede ser: una guerrera que mata por venganza o que puede aprender a perdonar. El discurso elegido por nosotros fue el segundo, pero ella, presa de la desesperación por recuperar el sable y reestablecer el orden de su mundo, por un momento deseaba con todo su ser ver destruido al causante de todos sus males. Sin embargo, aparece el personaje de la Grulla, un símbolo de paz y esperanza para la cultura japonesa, que le muestra otra forma de solucionar el problema: la paz y no la guerra.⁸⁸ Este contraste entre la oscuridad y la luz que habitan en la protagonista mostraba y comunicaba el discurso de *Katsumi y el Dragón* y nos acerca al personaje, pues todos hemos sentido alguna vez deseos de venganza, a sabiendas que esa no es la verdadera solución a los conflictos.

4.1.3.3.2 La unidad

La unidad engloba los elementos de una puesta en escena. Da un sentido a lo que se observa: “para realzar la unidad son importantes dos factores; la similitud

⁸⁸ Durante el remontaje para la temporada en la Sala Xavier Villaurrutia en el Centro cultural del bosque, se modificó la escena de tal forma que Katsumi fuera quien decide no matar al Ninja y, como consecuencia de ello la Grulla aparece.

y la repetición. [...] la interacción constante entre similitud y diferencia, repetición y variación, [sic.] lleva al espectador a un conocimiento activo de la forma”⁸⁹.

Desde mi punto de vista, el que la puesta en escena esté unificada dramática y estilísticamente, ayuda al entendimiento de la historia que se está contando y también conecta todos los estímulos que el lenguaje teatral del montaje busca comunicar.

Aunque Martínez habla sobre la *desunidad*, tomando como ejemplos el *performance* o el *happening*, en el caso de *Katsumi* y *el Dragón* se buscaba que todo estuviera unificado: la estética del montaje, la historia que contábamos, el estilo de actuación, la música y todos los elementos de la puesta en escena.

⁸⁹ *Ibíd.*, p. 68.

5. Conclusiones

No te puedes esconder; tu crecimiento como artista no está separado de tu crecimiento como ser humano: todo es visible.

Anne Bogart

Visto en retrospectiva, todas las decisiones del proceso parecían fáciles de tomar, pero el miedo a veces paraliza; el reto fue transformarlo en energía y en un impulso para tomar decisiones. Lograr la sencillez y el minimalismo en todo el montaje fue un reto para todos. Queríamos que se entendieran los tiempos narrativos, el carácter de los personajes, su conflicto y arcos dramáticos o que fuera perceptible que había peligro de muerte de manera visual, sonora y kinestésica.

Todos los recursos mencionados cobraron vida cuando los actores hicieron suyo el trazo y el movimiento escénico. No importaba si había ritmo en la música que Nydia Parra compuso, o si el diseño de iluminación de Isaías Martínez funcionaba con filtros color rosa o azules, o si yo hacía un triángulo a partir de donde se colocaba la armadura samurái en la escenografía. Lo importante, y que fundamentalmente hizo que *Katsumi y el Dragón* cobrara sentido, fue que el elenco tomó cada uno de esos elementos para la creación de su personaje, para entablar relaciones espaciales y significativas entre ellos, para escuchar su ritmo interno. De esa manera, lograron empalmar su movimiento con el ritmo de la música en la posición que el iluminador o yo creíamos correcta para que su acción fuera visible para los espectadores.

Así, puedo concluir este trabajo académico, reconociendo que mi quehacer como directora de escena se fortaleció. Me resultaba fácil encontrar los estímulos sonoros para los actores, pero acomodar los elementos plásticos en la escena fue todo un reto que pude superar y del que aún continúo aprendiendo.

La composición escénica es un tema que considero esencial para el trabajo de cualquier director de escena. Componer va más allá del simple trazo escénico o de decirle a un actor dónde colocarse sobre la escena; tiene que ver con las decisiones y con seleccionar aquello que funcionará para comunicar lo que

queremos decir como creadores, con un propósito que resulte coherente para el espectador. Componer no sólo es un trabajo técnico de la dirección de escena. Es también crear imágenes poéticas y significativas en el escenario, dotadas y cargadas de emoción, como cualquier obra gráfica o pictórica. El mayor gozo de la composición escénica es que existe todo un universo tridimensional que permite hacer sentir una experiencia como si fuera real. Es ahí donde radica que el público infantil y juvenil salga asombrado del teatro.

La humildad de reconocer algo como desconocido y la necesidad de aprenderlo fue lo que nos hizo conectarnos como compañía teatral, cuando el proceso parecía derrumbarse. Confiar en nuestro equipo de trabajo, en nuestro proyecto y en nuestros sueños nos permitió continuar navegando juntos en el barco. Escuchar nuestras necesidades creativas y confiar en la intuición de cada uno nos permitió entregar nuestra energía para la creación escénica. Yo asumí mi papel como la directora de escena, ser “la fuerza moral del equipo”, como me dijo la Mtra. González en algún momento del proceso. Aprender todo aquello que no sabía de mi profesión, fue un regalo que me otorgó *Katsumi*.

La actitud que tomamos frente a las dificultades, el riesgo que asumimos y ver “los problemas” como retos a vencer, hicieron que el panorama cambiara después de las notas de las Mentoras y acompañantes del proceso. Pusimos en juego nuestra creatividad e imaginación, salimos de nuestra comodidad para explorar formas de hacer teatro que nosotros jamás habíamos explorado. La observación de nuestro público, durante las funciones de ensayo, fue fundamental para poder conectar con él.

Adquirí un mayor aprendizaje sobre las jóvenes audiencias; asimismo, aprendí que los niños son capaces y sensibles de comprender los estímulos que el teatro les brinda. Pueden entender el lenguaje corporal y estar sentados durante cincuenta minutos prestando atención, incluso si no hay diálogos. Pudimos constatar todas estas realidades (que fueron parte de los postulados de nuestro marco teórico) al observarlos y preguntarles su experiencia sobre la obra.

Pude constatar que las niñas y los niños verbalizan lo que le gusta o le disgusta de manera espontánea, así que, si algo les aburre o no les queda claro, lo

expresarán, incluso en voz alta, a mitad de la función. El reto para los creadores es transformar cualquier dificultad en un obstáculo a vencer.

Su respuesta ante el montaje superó nuestras expectativas, porque entendían la historia a la perfección, levantaban la Grulla de Origami para ayudar a Katsumi y al Ninja; de pronto gritaban “¡Ahí viene el malo!” o “¡Híjole, el maestro la va a regañar!” y todo sin que en escena se hiciera uso de la palabra.

Para todos los creadores de *Katsumi y el Dragón*, fue importante conectar con nuestro niño interior, recordar cómo aprendíamos, además de jugar como lo hacíamos en nuestra infancia. Crecimos interior y profesionalmente a la par que *Katsumi*. De esa manera, se lograron nuestros objetivos: que la historia se entendiera y que el discurso sintetizado en la frase “Todas las niñas pueden ser Guerreras” llegara fuerte y vibrante a su público meta.

Concluyo este informe académico por actividad profesional, citando a la directora Anne Bogart, con una frase que me ha hecho sentido desde hace algunos años, cuando aún era estudiante de Licenciatura:

*La rabia contenida, la irritación y la frustración se pueden canalizar en un acto de creación. Las frustraciones de la vida no tienen por qué ponerte enfermo; pueden transformarse en la energía necesaria para una elocuente expresividad.*⁹⁰

⁹⁰ Bogart, Anne. “Elocuencia” en *La creación artística en una sociedad inestable*. Trad. Manu Berástegui. Barcelona: ALBA, 2007. Impreso. P. 39.

6. Referencias y bibliografía

Bibliografía

- BOGART, ANNE. *La creación artística en una sociedad inestable*. Trad. Manu Berástegui. Barcelona: ALBA, 2007. Impreso.
- BOGART, ANNE. *La preparación del director. Siete ensayos sobre teatro y arte*. Trad. David Luque. Barcelona: ALBA, 2008. Impreso.
- BOGART, ANNE. *Los puntos de vista escénicos: movimiento, espacio dramático y tiempo dramático*. Ed. Michael Bigelow y Joel A. Smith. Ed. española Abraham Celaya. Madrid: ADE, 2007. Impreso.
- BOGART, ANNE y LANDAU, TINA. *The viewpoints book: a practical guide to viewpoints and composition*. Nueva York: Theatre communication group, 2005. Impreso.
- KANDINSKY, VASILI. *Punto y línea sobre el plano. Contribución al análisis sobre los elementos pictóricos*. Buenos Aires: Paidós, 2003. Impreso.
- LÓPEZ, ALFONSO. *La experiencia estética y su poder formativo*. Bilbao: Universidad de Deusto, 2004. Impreso.
- MARTÍNEZ PARAMIO, AGAPITO. *Cuaderno de dirección teatral*. Ciudad Real: Ñaque, 2006. Impreso.
- MEYERHOLD, VSEVOLOD. "Octubre teatral" en *Principios de dirección escénica* (Ceballos, Edgar, e.d.). México: Escenología, 2013. Impreso.
- NOVO, SALVADOR. "La composición" en *Teoría y praxis del teatro en México (Especulaciones en busca de escuela)*. México: Grupo Editorial Gaceta, 1982. Impreso.
- PAVIS, PATRICE. *Diccionario del teatro*. Barcelona: Paidós, 1998. Impreso.
- POULIN, RICHARD. *El lenguaje del diseño gráfico: conocimiento y aplicación práctica de los principios fundamentales del diseño*. Barcelona: Promopress, 2012. Impreso.
- S'AGARÓ, J, DE. "Prólogo" en *Composición artística*. Barcelona: Ediciones L.E.D.A, 1980. Impreso.

Referencias de sitios web y otras fuentes de consulta

Apuntes de clase de la asignatura "Teatro para niños 2", impartida por la Mtra. Nadia González Dávila.

BARRIGA, MARTA. La investigación-creación en los trabajos de pregrado y postgrado en Educación Artística. En *El artista*. Universidad Distrital "Francisco José de Caldas". No. 8 (2011), 317-330. Web.

CARREÑO, VÍCTOR. ¿Qué es la investigación-creación? En *Revista Arbitrada de la Facultad Experimental de Arte de la Universidad del Zulia*. Año 9, No. 17, (2014) 52-62. Web.

DAZA, SANDRA. Creación. Un acercamiento a la investigación en las artes. En *Plumilla Educativa*. Vol. 6, n.º 1 (octubre de 2009), 73-79. Web.

PORRAS, ITZEL. Qué significan los torii de Japón. En *El Universal* (27/08/2019). Web 11 de octubre. 2020. <<https://bit.ly/2SNenJM>>

Teatro UNAM. *Convocatoria Incubadora de grupos teatrales, FFyL*. Web. 13 de septiembre. 2019. <<https://bit.ly/3lywcJ0>>

Universidad de Alicante. *Definición de Kendo*. Web. 20 de enero. 2020. <<https://bit.ly/3jVZyRm>>

7. Anexo

7.1 Partitura escénica de Katsumi y el Dragón

Katsumi y el Dragón

Partitura escénica

Historia original de Dafne Itzamná Fuentes, Andrea Salgado y Nydia Parra

Personajes:

Katsumi, aprendiz Samurái

Dragón, guardián de Isla Primavera y amigo de Katsumi

Sensei, maestro Samurái de Katsumi

Ninja

Peces Koi

Zorro

Grulla

La historia se desarrolla en una Nación llamada Nópaj, donde no existe la palabra y todos los que la habitan son Origamis y figurines de papel. En este lugar viven animales con grandes virtudes, guerreros samurái y ninjas que resguardan un gran sable mágico que mantiene el equilibrio en la nación.

Espacio: Un mapa gigante, ambientación de las cuatro estaciones del año.

Escena introductoria. “La magia de Nópaj”.

OBJETIVO DE LA ESCENA: Presentar el universo de la obra, personajes fantásticos (animales) y el objeto mágico: gran sable samurái.

1. Imagen de apertura: armadura samurái al centro y un porta-sable.
2. Entra a escena un Samurái con el gran sable, hace una rutina de *laido* mostrando el sable. Lo deja en el porta-sable, se arrodilla y lo venera. Se pone de pie.
3. Entran dos Niñas a escena con un trozo de papel que guía su movimiento. Él Samurái las mira; ellas se acercan para armar con él una Grulla de papel.
4. Una vez armada la Grulla, el Samurái la muestra a público y sale.
5. Entra una Grulla blanca, vuela y hace un llamado.
6. Entran dos Peces Koi miniatura. Se presentan a público y se colocan sobre su Isla.
7. Entra un Dragón miniatura. Se presenta a público y se coloca sobre su Isla.
8. Entra un Zorro miniatura. Se presenta a público y se coloca sobre su Isla.
9. La Grulla nuevamente hace un llamado. Los animales la miran.

10. Los animales pequeños se convierten en grandes. Entra Zorro chico y se hace grande; Peces chicos salen grandes; Dragón chico, Dragón grande.
11. La Grulla les coloca amuletos a cada animal que va tomando del gran sable. Ellos cobran poderes extraordinarios. Hacen una reverencia a la Grulla. Van saliendo (1. Grulla, 2. Peces).
12. Zorro y Dragón juegan, se va el Zorro y el Dragón mira a público, señala la Isla Primavera. Sale. Simultáneamente entra Katsumi al espacio.

Escena 1. Deseo por el gran sable.

Lugar: Isla Primavera. Día.

OBJETIVO DE LA ESCENA: Presentar a la protagonista y al antagonista. Establecer deseo de ambos personajes por el objeto mágico.

1. Entra Katsumi tocando su ocarina. Juega en el espacio. Se mantiene tocando el instrumento.
2. Un momento después aparece un Ninja con un disfraz de cuervo, quien se prepara para entrenar.
3. Cuando el Ninja saca su *katana* y Katsumi está tocando, se enciende la luz del sable. Katsumi y el Ninja voltean a ver el sable, que parece llamarlos. Ambos lo desean; por consiguiente, van hacia él. Se apaga la luz. Ambos se desconciertan y siguen en sus acciones.
4. Nuevamente, llama el sable. Ambos deciden ir por él. El Ninja lo mira con decisión y sale. Katsumi se queda a punto de tocarlo. Llega su *Sensei*. Katsumi disimula y sigue tocando su ocarina.

Escena 2. Enseñanzas samurái.

Lugar: Isla Primavera. Día.

OBJETIVO DE LA ESCENA: Presentar al *Sensei*. Mostrar impaciencia de Katsumi por obtener el sable. Relación entre ambos personajes.

1. Entra el *Sensei*. Descubre a Katsumi a punto de tomar el sable. La reprende. Ella finge que no pasó nada. Él la llama para entrenar.
2. El *Sensei* le enseña a Katsumi a caminar como samurái; ella lo observa atentamente y lo imita. Él reconoce su esfuerzo. Ella exagera el movimiento y él la controla. Hacen reverencia. Katsumi lo hace tan bien que el *Sensei* vuelve a reconocer su esfuerzo. Ella señala el gran sable, y él niega con la cabeza haciéndole ver que aún no puede usarlo.
3. Katsumi baja la cabeza. El *Sensei* hace ademán de irse. Ella lo detiene y le muestra una Grulla de papel. No puede darle vida. Saca muchos pedacitos de papel y los tira. El *Sensei* se dispone a enseñarle; le señala que recoja los

pedacitos que tiró y ella los guarda. Posteriormente, él le enseña y Katsumi logra darle vida a una de las Grullas. Ambos sonríen.

Escena 3. Juego y amistad.

Lugar: Isla Primavera. Día.

OBJETIVO DE LA ESCENA: Presentar al Dragón. Relación de amistad entre Katsumi y el Dragón.

1. Sale *Sensei*. Katsumi se queda tocando su ocarina y jugando con la grulla. Entra el Dragón. La niña le muestra la grulla que hizo, mientras él sonríe y la invita a jugar.
2. Le señala dos *shinai*s de Kendo y ambos van a tomarlos.
3. Coreografía con *shinai*s y juego con ellos.

Escena 4. Entrenamiento de Kendo.

Lugar: Isla Primavera. Día

OBJETIVO DE LA ESCENA: Mostrar el obstáculo principal de Katsumi por obtener el sable: su *Sensei*, aunque al final resulta ser su misma impaciencia. Enojo acumulado.

1. Reaparece el *Sensei*. El Dragón hace una reverencia ante él. Le entrega un *shinai*. Katsumi, un poco nerviosa, se pone en guardia.
2. Inicia entrenamiento de Kendo. Dragón observa.
3. Katsumi quiere practicar movimientos nuevos. El *Sensei* le indica que no. En una pausa, señala el gran sable. El *Sensei* niega con la cabeza; el Dragón también. El *Sensei* ataca a Katsumi; ella lo regresa. Después, él la insiste en su ofensiva y Katsumi, en un movimiento, lo lastima al golpearlo en el estómago.
4. Katsumi se acerca a él, pero la ignora. Extiende su *shinai* y se lo da al Dragón. El Dragón mira a Katsumi y niega con la cabeza. Sale enseguida. Katsumi, enojada, deja su *shinai*.
5. Entra a su casa.

Escena 5. Robo del gran sable.

Lugar: Isla Primavera. Noche

OBJETIVO DE LA ESCENA: Mostrar el error trágico de Katsumi al perder el sable. Mostrar el triunfo del antagonista al conseguir el sable.

1. El Ninja-cuervo aparece en la Isla, pasa y se esconde cuando escucha ruido.
2. Katsumi entra a escena. Aún molesta, va hacia el gran sable, se cuida de que nadie la vea, suspira y decide tomarlo.
3. Intenta sacarlo de su funda, imita los movimientos de su *Sensei*, pero no logra sacarlo.
4. Se resigna y juega a ser una samurái.
5. En la entrada de la Isla Primavera, reaparece el Ninja. Observa a Katsumi, quien es su obstáculo para poseer el sable.
6. Katsumi voltea y ve al Ninja. Se pone en guardia, él la tranquiliza, la saluda con una reverencia, y después saca su sable. Katsumi, otra vez, se pone en guardia. El Ninja lentamente se acerca a ella y le solicita el gran sable. Ella se ríe y niega con la cabeza.
7. El Ninja le propone un juego para darle su sable: piedra, papel o tijeras. Juegan. El Ninja pierde. Le entrega su sable y la funda.
8. En un segundo intento, el Ninja señala los *shinai*: reta a Katsumi con el entrenamiento de Kendo.
9. Katsumi acepta el reto. Deja el gran sable en su lugar.
10. Ninja finge que no sabe usar el *shinai*. Katsumi lo asesora.
11. Se colocan en posición de inicio de combate. Al Ninja se le ocurre apostar el sable: "El que gane el combate, se queda con él".
12. Katsumi cree que ganará y acepta el reto.
13. Inicia el combate. El Ninja gana. Katsumi intenta impedir que tome el gran sable, pero el Ninja le indica que perdió. Toma ambos sables, mira a Katsumi, sonrío malévolamente, se burla y sale corriendo.
14. Katsumi va tras él.

Escena 6. Abuelo y Dragón descubren robo del sable.

Lugar: Isla Primavera. Noche

OBJETIVO DE LA ESCENA: Mostrar cómo Katsumi es enviada a recuperar el sable y al Dragón como guía de viaje.

1. Tras la risa del Ninja, el *Sensei* y el Dragón entran a ver qué sucede. El Dragón ve el porta-sable vacío y después a Katsumi. Ella señala hacia donde salió el Ninja. El Dragón lanza un rugido y va tras él.
2. El *Sensei* mira el porta-sable vacío y agacha la mirada. Katsumi le pide perdón; él la rechaza.
3. El *Sensei* observa las Islas en el mapa. Su expresión denota horror y miedo.
4. Regresa el Dragón; le indica al *Sensei* que no alcanzó al Ninja. El *Sensei*, enojado, saca su sable y amaga con atacar a Katsumi; el Dragón se interpone para protegerla. Katsumi se agacha.

5. El Dragón le pide al *Sensei* que le dé una oportunidad a Katsumi. Hace una seña a la niña para que se acerque al *Sensei*.
6. Ella hace una pequeña reverencia. El *Sensei* pone las manos sobre su sable; Katsumi y el Dragón se sobresaltan. El *Sensei* le entrega su sable a Katsumi y le señala el mapa.
7. El *Sensei* entra a la casa, regresa con un pedazo de papel, lo infla y forma un barco de Origami. Marca la travesía que hará Katsumi; luego, se lo da al Dragón. Asimismo, le da un mapa a Katsumi. Ella y el Dragón lo observan detenidamente, mientras el *Sensei* vuelve a entrar a la casa.
8. El *Sensei* regresa con una lámpara en forma de Grulla para que guíe el viaje de Katsumi. Se la entrega. Saca de su bolsillo una Grulla de papel, la coloca en su corazón y se la da. Ella asiente con la cabeza y le sonrío tímidamente. El *Sensei* la mira y entra a la casa. El Dragón y Katsumi van tras él a prepararse para el viaje.

Escena 7. Ninja emprendiendo el viaje.

Lugar: Guarida del Ninja. Madrugada.

OBJETIVO DE LA ESCENA: Que el Ninja emprenda el viaje en busca de los amuletos.

1. El Ninja llega a su guarida. Brinca y muestra su felicidad por obtener el sable. Juega con él y se detiene. Se le ocurre una idea: ir por los amuletos de los animales.
2. Saca un mapa, lo observa, muestra que tiene en cada Isla un amuleto. Simula sacarlos del mapa y se los coloca; cada que usa uno hace una mueca o expresión que denota poder.
3. Decide visitar a los Peces Koi; imita sus movimientos y sonido.
4. Se ríe y sale con el mapa en sus manos.

Escena 8. Katsumi y el Dragón emprendiendo el viaje.

Lugar: Mar.

OBJETIVO DE LA ESCENA: Katsumi y el Dragón emprenden el viaje. Trazan su ruta a Isla Verano.

1. Aparecen Katsumi y el Dragón con un barco gigante. El Dragón va por delante con el mapa en sus manos. Katsumi lleva la lámpara de grulla.
2. El Dragón señala la Isla Verano en el mapa; después, ambos emprenden el viaje.

Escena Transición a escena 9

Lugar: Isla Verano. Día. Lago de los Peces *Koi*

OBJETIVO DE LA ESCENA: Robo del amuleto de los Peces *Koi*.

1. Entra el ninja disfrazado de cuervo. Atraviesa el río, luego busca a los Peces. Se esconde.
2. Entran dos Peces *Koi* a escena danzando. Uno indica el movimiento que deben hacer y el otro lo sigue. Buscan comida; juegetean.
3. Están buscando dónde nadar. De pronto, escuchan un ruido y se detienen; curiosos, voltean a ver de dónde vino el ruido.
4. Detrás de ellos aparece el Ninja disfrazado de cuervo. Sonríe malévolamente. Se acerca a los Peces *Koi*; uno de ellos detecta el peligro, así que comienzan a nadar.
5. El Ninja inicia una persecución (en cámara lenta) para atraparlos. Logra capturar a uno de ellos, mientras el otro defiende a su compañero. El Ninja huye con uno de los amuletos.
6. El Pez *Koi* sano pide ayuda, y se queda al pendiente de su compañero. A lo lejos ve a alguien llegar.

Escena 9. Isla Verano.

Lugar: Isla Verano. Día. Lago de los Peces *Koi*.

OBJETIVO DE LA ESCENA: Petición de ayuda a los Peces *Koi* por parte de Katsumi y descubrimiento del responsable del daño. Ayudar a los Peces.

1. Katsumi y el Dragón llegan a Isla Verano. Al estar oscuro, iluminan con la Grulla. Buscan a los Peces *Koi*.
2. Katsumi busca de un lado y el Dragón ve a los Peces *Koi* primero. El Dragón se mete al lago y se da cuenta de que a un pez le falta un amuleto.
3. Sale del agua y le dice a Katsumi. Ella se preocupa, busca una solución y se le ocurre utilizar la luz de la Grulla para sanarlo.
4. Katsumi ingresa al agua, coloca la Grulla delante del Pez *Koi* y éste empieza a moverse. Ella sale del agua.
5. El Pez *Koi* herido reacciona, nada y recobra su felicidad, al igual que su compañero. Ambos agradecen a Katsumi; desaparecen un momento. Katsumi y el Dragón esperan.

6. Los Peces Koi regresan enseguida con un par de espinilleras de samurái. Se las entregan a Katsumi y ella se las coloca. Agradece y el Dragón hace una reverencia.
7. Los Peces Koi les indican que vayan hacia Isla Otoño.
8. Katsumi y el Dragón son despedidos por los Peces Koi con una danza.
9. Suben al barco y se van navegando en el mar.

Escena Transición a escena 10.

Lugar: Isla Otoño

OBJETIVO DE LA ESCENA: Mostrar el robo del amuleto del Zorro por parte del Ninja.

1. Aparece un Zorro en escena. Juega, olfatea algo, lo persigue; vuelve a jugar. De pronto ve aparecer a alguien.
2. El Ninja-cuervo se acerca sigilosamente al Zorro, quien se muestra curioso y lo olfatea.
3. En un movimiento rápido, el Ninja-cuervo le quita su amuleto. Huye con él.
4. El Zorro se queda inmóvil y débil en la Isla.

Escena 10. Isla Otoño

Lugar: Isla Otoño. Tarde.

OBJETIVO DE LA ESCENA: Mostrar que Katsumi y el Dragón descubren el daño a otro animal. Le ayudan. El Ninja regresa para robar el amuleto del Dragón.

1. Katsumi y el Dragón desembarcan en Isla Otoño.
2. Ven al Zorro y se acercan a él. Descubren que no tiene amuleto. Se alarman y se preguntan qué está pasando.
3. El Dragón le dice a Katsumi que lo ayude con la Grulla nuevamente.
4. Katsumi se acerca al Zorro y lo auxilia. Él primero se resiste y luego recobra su fuerza.
5. El Zorro da vueltas alrededor de Katsumi y el Dragón. Después les agradece, sale un momento y deja a ambos desconcertados.
6. Vuelve con una parte de la armadura samurái. Se la acerca al Dragón con su nariz. Le indica que se la coloque a Katsumi.
7. Katsumi le agradece al Zorro.
8. El Zorro olfatea la grulla de Katsumi. Se acerca a ella y le señala la Isla Invierno para que vayan con la gran Grulla.
9. Katsumi y el Dragón aceptan el mandato. El Zorro se despide.

10. Katsumi ya quiere irse a buscar a la Grulla, pero el Dragón le indica que espere. Enseguida, bosteza.
11. El Dragón le indica a Katsumi que descansen. Colocan la lámpara de Grulla delante de ellas, como si fuera una fogata.
12. El Dragón se queda dormido. Katsumi toca su ocarina y empieza a dormitar. Cierra los ojos un momento.
13. Cuando esto sucede, aparece el Ninja-cuervo. Ágil y sigiloso, roba la fogata. Se esconde.
14. Katsumi siente que ya no hay luz. Se alarma, se levanta e intenta despertar al Dragón.
15. Reaparece el Ninja-cuervo. Katsumi saca su sable y el Ninja-cuervo también. La amenaza, luego señala al Dragón. Katsumi se aleja para que no lo ataque. El Ninja-cuervo roba el amuleto. Ella niega con la cabeza, posteriormente el Ninja-cuervo huye.

El Dragón despierta e intenta atacar, pero se siente débil. Descubre que no tiene su amuleto. Katsumi le ayuda a subirse al barco.

Escena 11. Isla Invierno.

Lugar: Isla Invierno. Madrugada antes del amanecer.

OBJETIVO DE LA ESCENA: Demostrar el crecimiento de Katsumi al enfrentarse al Ninja-cuervo. Peligro de muerte. La última esperanza.

1. Katsumi y el Dragón llegan a Isla Invierno. Ahora Katsumi conduce el barco.
2. Baja con cuidado al Dragón. Lo deja descansando, le pone su chaqueta encima para cubrirlo del frío y le dice que espere.
3. Katsumi busca a la Grulla en la Isla. No aparece. Ella medita, pero en ese momento el Ninja-cuervo entra a la isla, guiándose con la lámpara de Katsumi.
4. Katsumi mira que tiene el sable con los amuletos. Enojada, saca su *katana* y lo ataca. El Ninja-cuervo deja la lámpara en el piso; intenta desenvainar el gran sable, pero no puede porque le falta el amuleto de la Grulla. Saca su propio sable y pelea con Katsumi.
5. Coreografía entre Ninja-cuervo y Katsumi.
6. El Ninja-cuervo le arrebató la *katana* a Katsumi. Ella se protege con la funda, empuja al Ninja y lo tira a piso. Logra arrebatarle el gran sable; está a punto de matarlo, pero aparece la gran Grulla.
7. La gran Grulla gira alrededor de ambos (pide al público que alcen sus Grullas). Katsumi alza el gran sable, voltea a ver al Ninja, a las Grullas del público, luego mira la lámpara que le dio el *Sensei* y muestra arrepentimiento por haber estado a punto de matar a un ser humano.

8. El Ninja-cuervo cambia su expresión. Mira a su alrededor y la Grulla se queda con él. El Ninja- cuervo sonr e de manera honesta por primera vez. Pide perd n al final.
9. Katsumi toma el amuleto del Drag n y corre a entreg rselo; se recupera y regresan al lugar de la batalla.
10. El Ninja- cuervo se arrodilla ante Katsumi y el Drag n; les pide perd n. Ambos aceptan la disculpa.
11. La gran Grulla sale un momento, regresa con dos mu equeras (*kote*) para Katsumi, quien se las coloca de inmediato. Antes de irse, Katsumi hace una peque a Grulla de papel y se la da al Ninja- cuervo.  l sonr e y se queda con la gran Grulla.
12. Katsumi y el Drag n emprenden el viaje de regreso a casa. Navegan felices con el gran sable, sealan en su mapa que ir n a devolver los amuletos al Zorro y a los Peces Koi.
13. Katsumi va al frente.

Escena 12. De vuelta a casa.

Lugar: Isla Primavera. D a

OBJETIVO DE LA ESCENA: Regresar el gran sable a casa. Crecimiento de Katsumi. Reencuentro familiar.

1. El *Sensei* est  en escena con una Grulla de papel sin inflar. Mira a todos lados, esperando que en alg n momento aparezca Katsumi con el Drag n.
2. Pone la Grulla en su coraz n, cierra los ojos y la infla. Pide un deseo: que Katsumi regrese a casa.
3. En ese momento aparecen Katsumi y el Drag n. Ella llega corriendo, detiene su impulso de abrazarlo y hace una reverencia. Despu s le entrega el gran sable.
4. El Drag n tambi n hace una reverencia al *Sensei*.  ste le indica al Drag n la armadura,  l toma un peto y se lo coloca a Katsumi. Despu s el *Sensei* le entrega un casco samur i. Katsumi con su armadura completa, agradece. Se pone a caminar por el escenario (su caminata es distinta a la del inicio).
5. El *Sensei* le indica que espere. Ahora, le entrega el gran sable. Ella, emocionada, lo toma, hace una reverencia y despu s abraza al *Sensei*. El Drag n sonr e y sale.
6. Reaparecen todos los animales miniatura de la introducci n. Se colocan en el mapa, Katsumi alza la l mpara de Grulla con su armadura samur i completa y la levanta hacia el cielo, como la estatua de Sadako, la ni a de la *Leyenda de las mil grullas de papel*. Todos los personajes hacen una reverencia hacia ella y a la Grulla.

FIN.

7.2 Glosario de conceptos de Composición en las Artes plásticas

Durante la investigación documental, acudí a libros y estudios de artistas plásticos para profundizar en mi conocimiento sobre la composición en las artes plásticas. Principalmente, fueron Vasili Kandinsky, J. De S'agaró y Richard Poulin, quienes me ayudaron a conocer y reforzar algunos conceptos sobre este tema. A continuación, enumero algunas categorías importantes:

- **Color:** “Se usa para atraer la atención, agrupar elementos dispares, reforzar el significado y enriquecer las composiciones visuales [...] [;] como elemento visual primario, el color refuerza los matices psicológicos y emocionales de cualquier mensaje visual, y ayuda a crear la atmósfera deseada”⁹¹.
- **Composición:** “Organizar con sentido de unidad y orden los diferentes factores de un conjunto para conseguir de éste el mayor efecto de atracción, belleza y emoción”⁹².
- **Contraste:** Proporciona una diferencia evidente entre dos cosas u objetos. “Destaca el valor de los elementos y aumenta su potencia, variedad y profundidad [...] [,] sucede sin afectación y solamente para dar más energía a la expresión del asunto”⁹³ principal de la obra plástica.
- **Destaque:** “Es el elemento de mayor interés en un conjunto y desde este punto, de máxima principalidad, y en orden de importancia a todos los demás factores subsidiarios”⁹⁴.
- **Equilibrio:** “Es la estabilidad que se determina cuando fuerzas encontradas se compensan y se destruyen mutuamente [...]”. Se logra a partir de situar líneas o masas al mismo distanciamiento hacia el centro; en caso de no corresponder de forma proporcional, la mayor deberá encontrarse más cerca del centro y la otra a una distancia superior con el fin de favorecer el equilibrio⁹⁵.

⁹¹ Poulin, Richard. *El lenguaje del diseño gráfico: conocimiento y aplicación práctica de los principios fundamentales del diseño*. Barcelona: Promopress, 2012. Impreso.

⁹² S'agaró, J, de. “Prólogo” en *Composición artística*. Barcelona: Ediciones L.E.D.A, 1980.

⁹³ S'agaró, J, de.

⁹⁴ S'agaró, J, de.

⁹⁵ S'agaró, J, de.

- **Línea:** “Es la traza que deja el punto moverse y es por lo tanto su producto. Surge del movimiento al destruirse el reposo total del punto”⁹⁶. Cada línea puede expresar una emoción o sensación distinta.

Las líneas horizontales y verticales sugieren equilibrio y estabilidad. [...] Frente a un lago quieto nos emociona la paz y la serenidad por insistencia en nuestro sentimiento, de la línea horizontal. Los ángulos agudos nos afectan por su movimiento. Las curvas agudas se mueven rápidamente; las más cerradas tienen menos acción. Las líneas horizontales o verticales, de ángulos muy abiertos, las cerradas curvas y las anchas masas de tonos, de valores análogos, [sic.] crean una impresión de descanso o movimiento limitado; las líneas inclinadas, los ángulos cerrados, las curvas amplias y los tonos agudamente contrastantes, sugieren movimiento y excitación⁹⁷.

- **Luz:** En las Artes plásticas, ayuda a “crear una ilusión de tercera dimensión en una superficie bidimensional, mediante el empleo de la sombra que se aplica tras un estudio detenido de la ubicación de la fuente de luz encima, debajo, detrás o junto a los elementos de la composición”⁹⁸.
- **Perspectiva:** “Por ella se expresa el cambio de tamaño y la forma de las cosas, según su distancia, desde determinado punto de vista [...] [:] las paralelas rectas, al separarse de la vista por la distancia, conducen a un punto de vista común, y [...] siempre está a nivel del ojo”⁹⁹.
- **Proporción:** “Es la correspondencia de unas partes con el todo o entre cosas relacionadas entre sí”¹⁰⁰.
- **Punto:** Para Kandinsky, es el elemento primario de la pintura y en especial de la obra gráfica. “Es aquello que procede del choque del instrumento con el que se va a pintar o a dibujar, con la superficie material; es decir, con la base sobre la que se plasmará la obra pictórica”¹⁰¹. Para Richard Poulin, es el “bloque de construcción fundamental de todos los elementos y principios de comunicación visual”¹⁰².

⁹⁶ S’agaró, J, de.

⁹⁷ S’agaró, J, de.

⁹⁸ Richard Poulin.

⁹⁹ S’agaró, J, de.

¹⁰⁰ S’agaró, J, de.

¹⁰¹ Kandinsky, Vasili. *Punto y línea sobre el plano. Contribución al análisis sobre los elementos pictóricos*. Buenos Aires: Paidós, 2003, Impreso.

¹⁰² Poulin, Richard, *Op. Cit.*, p. 13.

- **Ritmo:** “Es la armoniosa sucesión u orden acompasado de sílabas, notas musicales, movimientos lineales, valores y colores”¹⁰³.
- **Sección aurea** (número de oro o proporción aurea): “Es la relación entre dos segmentos o elementos de un objeto, de forma que el segmento más corto (bc) es al más largo (ab) lo que el más largo (ab) es a la suma de los dos segmentos (ac), o $bc/ab=ab/ac= 1,618$ ”¹⁰⁴.
- **Textura:** “Es el aspecto y la sensación que produce una superficie”¹⁰⁵.
- **Variedad:** “Es la gracia y belleza por el cambio [...]. Gracias a ella, se anula el efecto monótono y extático de lo excesivamente unificado o perfecto”¹⁰⁶.

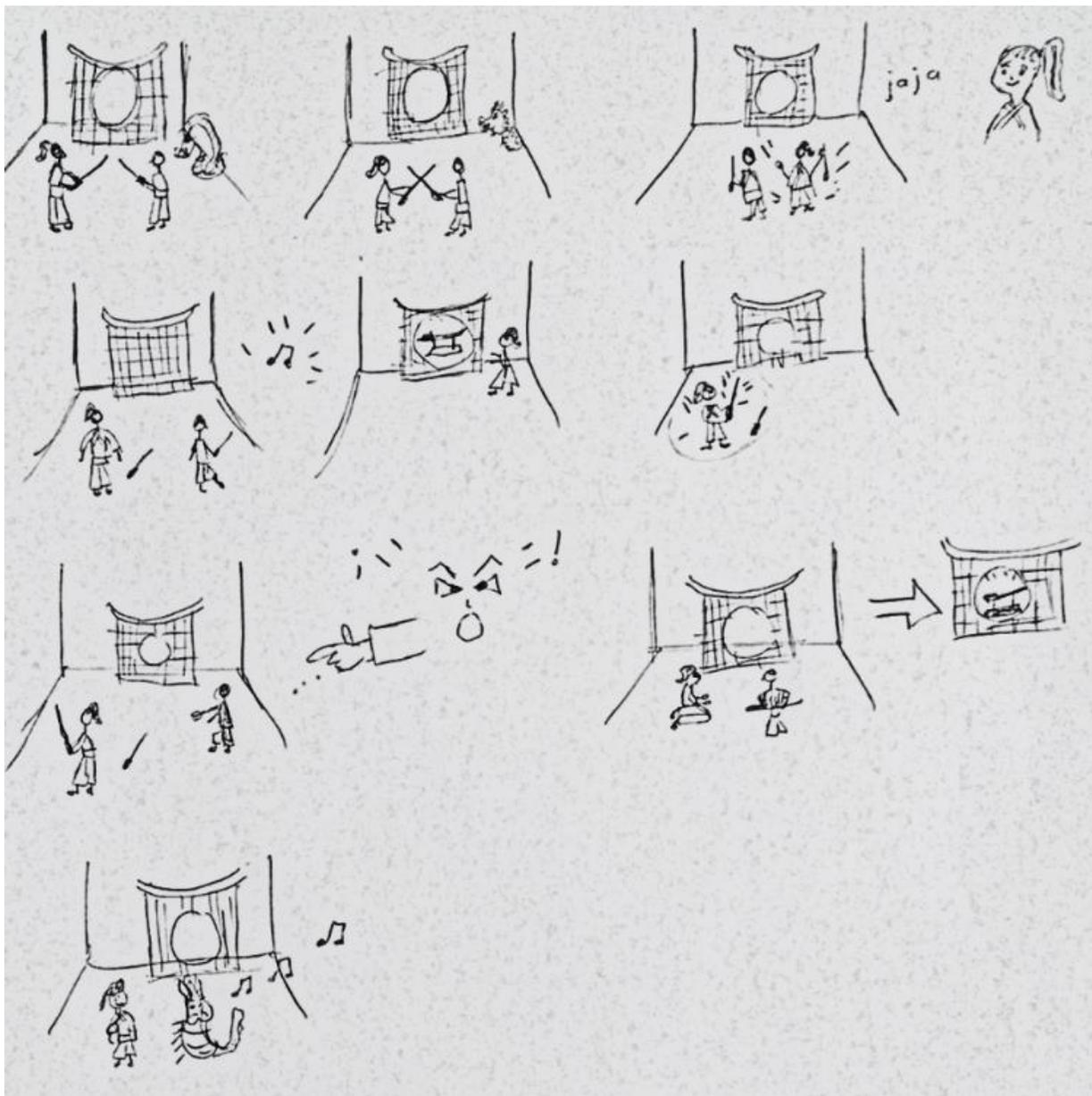
¹⁰³ S'agaró, J, de.

¹⁰⁴ Poulin, Richard.

¹⁰⁵ Poulin, Richard.

¹⁰⁶ S'agaró, J, de.

7.3 Galería de imágenes del proceso: bocetos y fotografías.



Trazo escénico del entrenamiento de Katsumi.



Énfasis lumínico del gran sable de Nópaj. Prueba sobre maqueta.



Énfasis lumínico del gran sable. Diseño de iluminación: Isaías Martínez. Fotografía: Alejandro Cabrera.



Prueba sobre maqueta del armado de Grulla de Origami en escena.



Armado de grulla de Origami en escena. Fotografía: Alejandro Cabrera.

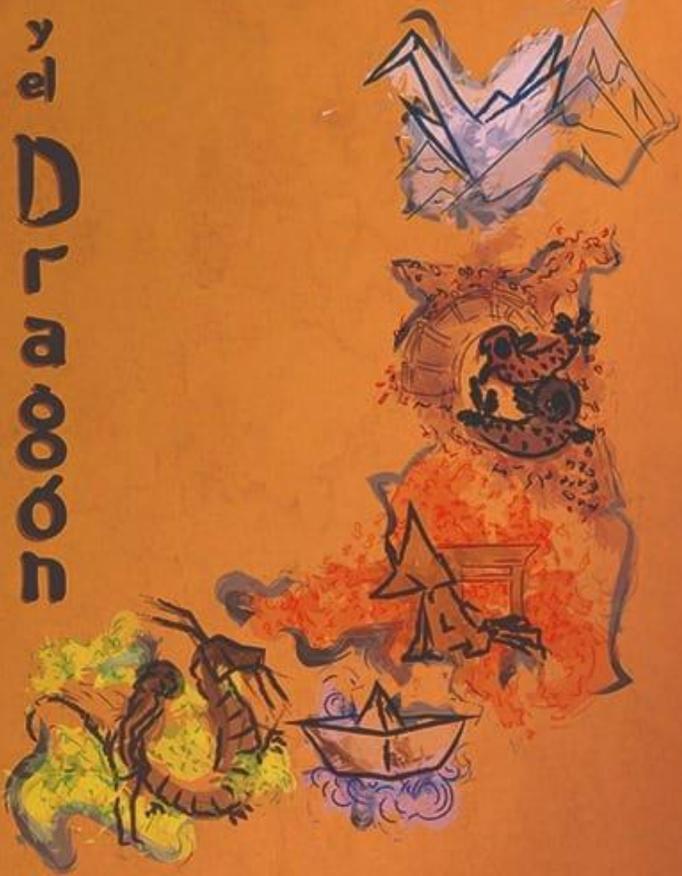


Diseños de títeres de Alejandro Cabrera. Avance a Teatro UNAM.

7.4 Cartel y programa de mano

Teatro UNAM, compañía Raíces Tejidas y Tribu Producciones
Programa de Incubadoras de Grupos Teatrales Teatro UNAM-CLDyT

katsurami y el dragón



La esperanza es la guía en este viaje.
Dir. Andrea Salgado

Del 12 al 27 de enero
Sábados y Domingos

12:30 hrs
ENTRADA LIBRE

Foro Sor Juana
Inés de la Cruz
Insurgentes 3000, Ciudad Universitaria,
04510 Ciudad de México, CDMX

Taller de creación de
grulla de origami
12:10 hrs 



Diseño gráfico de Alejandro Cabrera.

**TEATRO INCUBADORAS
UNAM DE GRUPOS TEATRALES**



Katsumi y el dragón

La esperanza es la guía en este viaje

Dirección **Andrea Salgado**
Compañía teatral **Raíces tejidas**

Con **Dafné Itzamná Fuentes, Nydia Parra, Mario Esteban Martínez Delgado**
y **Jorge Pablo Saldaña Santamaría**

Katsumi emprende un viaje con su amigo dragón para recuperar el sable que mantiene el equilibrio en su mundo. A través de su viaje se enfrenta a diferentes pruebas y obstáculos que la ayudarán a reforzar los valores adquiridos durante los entrenamientos con su abuelo samurái. Al final, Katsumi descubrirá si se convertirá o no, en una gran guerrera samurái.

Foro Sor Juana Inés de la Cruz
Centro Cultural Universitario
Insurgentes sur 3000

12-27 ene 2019
6 únicas funciones
Sá y do | 12:30 h.

teatro.unam.mx

Entrada libre / cupo limitado



TRIBU
PRODUCCIONES

culturaUNAM



Diseño gráfico de Teatro UNAM.

Katsumi y el Dragón

La esperanza es la guía en este viaje.

Programa de mano.

Idea original: Dafne Itzamná Fuentes y Nydia Parra
Partitura escénica: Frida Tovar y compañía Raíces Tejidas

Dirección: Andrea Salgado
Asistente de dirección: Karina Salazar
Producción: Alexis Morales
Asistente de Producción: Alberto Arzaluz

Elenco

Katsumi: Dafne Itzamná Fuentes

Dragón: Nydia Parra

Ninja: Pablo Saldaña

Sensei/zorro/peces koi y grulla: Mario Esteban Martínez

Asesora general: Nadia González Dávila

Asesora de cultura japonesa: Mari Sano

Coreografía: Mari Sano

Diseño sonoro y música original: Nydia Parra

Diseño de vestuario y maquillaje: Shanat Cortés

Diseño gráfico y títeres: Alejandro V. Cabrera

Diseño de escenografía: Compañía Raíces Tejidas y D. Elizabeth Z. Ortiz

Diseño de iluminación: Isaías Martínez

Diseño de utilería: Compañía raíces tejidas

Movimiento escénico: Josué Aguilar

Relaciones públicas: Sandra Pinal

Difusión: Jorge Arias

Fotografía: Rodrigo Barajas

Realización de títeres: **Daniel Toledo y Natalia Rojas**

Realización de vestuario: **Emilio Rebollar**

Realización de vestuario de títeres: **Shanat Cortés**

Realización de escenografía: **Compañía raíces Tejidas**

Asesoría de animación de títeres y objetos: **Carolina Pimentel**

Asesoría de entrenamiento actoral: **Mauricio Galaz**

Monitoras del taller de grullas de origami: **Compañía Meraki teatro.**

Diana Miranda

Melissa Arenas

Jocelyne Posadas

Elizabeth Chávez

Dalia Salmerón

Mariana Pérez



Agradecimientos: Colegio de Literatura dramática y teatro, Mtra. Mónica Raya, Asunción Pineda, Aris Pretelin Estéves, Teatro UNAM, Lorena Maza, Elizabeth Solís, Rebeca Bravo, Jaqueline Ramirez, Carlos Komukai, Alejandro Pérez Meza, Andrea Salmerón, Hugo Hinojosa, Jorge Javier Jardinez, Patricia Loranca, Alberto Arzaluz, Rodrigo Verástegui, Yoalli Malpica, Leo Otero, Gabriela Reséndiz, María de Jesus Mota, Antonio Morales, Ulises Ramírez, Gabriel y a nuestras familias por todo el apoyo que nos brindaron.

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

Rector: **Dr. Enrique Graue Wiecher**

Coordinador de difusión cultural: **Dr. Jorge Volpi**

TEATRO UNAM

Director: **Juan Meliá**

Jefa del depto. de teatro: **Elizabeth Solís**

Jefe del depto. de producción: **Ricardo de León**

Jefa del depto. de prensa y relaciones públicas: **María del Carmen Rodríguez**

Jefa de la unidad administrativa: **Ana María Rodríguez Simental**

FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS

Director: **Dr. Jorge Enrique Linares Salgado**

Secretaría Ejecutiva de la Dirección: **Eduardo Rivera Pizano**

Secretario General: **Dr. Ricardo Alberto García Arteaga Aguilar**

Secretaría del Consejo Técnico: **Lic. Miguel Antonio del Castillo Paredes**

Unidad de Apoyo al Consejo Técnico: **Lic. Rodrigo Bermudez Ballesteros**

Secretaria Académica: **Dra. Nair Anaya Ferreira**

COLEGIO DE LITERATURA DRAMÁTICA Y TEATRO

Coordinador: **Lic. Horacio José Almada Anderson**

Secretaria Técnica: **Lic. Asunción Pineda**

Técnico Académico: **Alonso Fiallega S.**

Secretaria Ejecutiva: **Silvia Gutiérrez Ortega**

Responsable del Área de Teatros: **Técnico Jesús Espinosa Garduño**

Apoyo escenotécnico y luminotécnico: **Técnico José Néstor Álvarez**

FORO EXPERIMENTAL JOSÉ LUIS IBÁÑEZ

Secretaría de Extensión Académica: Lic. Regina Quiñonez

Producción del Foro: Lic. Aris Pretelin

Delegada Administrativa Anexo: Nadia Flores

Técnico académico Responsable: Lic. Hugo Moya

Técnicos de Foro Experimental José Luis Ibáñez: Juan Carlos Peña Gálvez y José Moreno Castro

Sinopsis

Katsumi emprende un viaje con su amigo dragón para recuperar el sable que mantiene el equilibrio en su mundo. A través de su viaje se enfrenta a diferentes pruebas y obstáculos que la ayudarán a reforzar los valores adquiridos durante los entrenamientos con su maestro samurái. Al final, Katsumi descubrirá si se convertirá o no, en una gran guerrera samurái.

