



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO**

---

**FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS**

***Katsumi y el Dragón: un  
ejemplo de teatro sin  
palabras para niños y niñas***

**TESINA**

Que para obtener el título de

**Licenciada en Literatura Dramática y Teatro**

**P R E S E N T A**

Jochebed Guadalupe Quiroz Vázquez

**DIRECTORA DE TESINA**

Berta Hiriart Urdanivia



**Ciudad Universitaria, Cd. Mx., 2024**



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.

*El teatro no puede cambiar el mundo,  
pero puede llenar los corazones,  
los sentidos y el raciocinio de nuestros niños y adolescentes  
con la certeza de que el mundo puede cambiarse.  
Y eso es algo por lo que vale la pena luchar.  
Volker Ludwig*

## **Agradecimientos**

A Dios, por guiarme y permitirme llegar al final de la carrera.

A la Universidad Nacional Autónoma de México, por brindarme la oportunidad de tener una educación de calidad, por forjar mi camino profesional y permitirme acercarme al teatro y las artes.

A mis padres, Blanca y Jaime, por su amor y apoyo incondicional a lo largo de mi vida. Gracias por darme la posibilidad de estudiar.

A mi asesora, Berta Hiriart, por su forma amorosa de guiar, enseñar y aconsejar; por creer en mí y en mi escritura; por darme ánimos y fortaleza cuando todo se tornaba oscuro.

A María, por sus consejos y darme la confianza para soltar la pluma, por acompañar esta travesía, por ayudarme a encauzar el camino cuando lo perdía.

A Miguel, por su guianza y correcciones, por ser lector de este trabajo.

A la Maestra Nadia González, por presentarme el teatro para niños.

A la compañía Raíces Tejidas, en especial a Andrea Salgado, quien me permitió conocer el barco con el que emprendieron el viaje. A Dafne y Nydia, por sus anécdotas y su apoyo.

A mis sinodales: Mtra. Cristina Barragán, Mtro. Ignacio Escárcega, Mtro. Óscar Agíss y Mtra. Rosa María Gómez, por su retroalimentación y guía, por las enseñanzas y aprendizajes.

A Frida, por contarme historias de sirenas y ayudarme a completar esta historia.

A Francisco, por el cariño y apoyo incondicional, por cobijarme y abrazarme en la tormenta.

A Denise, por ser lectora, acogerme y escucharme.

A mis amigos, Estefanía, Aylin, Enrique, quienes escucharon atentamente y retroalimentaron mi investigación.

A todos los niños y niñas, quienes han compartido sus saberes y me hicieron volver a creer en un mejor teatro.

## ÍNDICE GENERAL

<b>Introducción .....</b>	<b>6</b>
<b>Capítulo 1. El teatro para niños en el Colegio de Literatura Dramática y Teatro ....</b>	<b>11</b>
1.1 Historia de la asignatura optativa Teatro para Niños .....	11
1.2 Panorama actual: obras y autores .....	13
<b>Capítulo 2. Aspectos generales de la puesta en escena <i>Katsumi y el Dragón</i> .....</b>	<b>16</b>
2.1 Acerca de la obra .....	16
2.1.1. Descripción y origen del proyecto .....	16
2.1.2 Proceso de creación dramática .....	17
2.1.3 La historia: sinopsis .....	19
2.2 Acerca de las dramaturgas .....	20
2.2.1 Andrea Salgado .....	20
2.2.2 Dafne Fuentes .....	21
2.2.3 Frida Tovar .....	21
2.2.4 Nydia Parra .....	22
2.3 Referentes de la cultura japonesa en la puesta en escena .....	22
2.3.1 Samurái, ninjas y <i>onna bugeishas</i> .....	22
2.3.2 Artes marciales: <i>kendo, iaido</i> .....	28
2.3.3 La historia de Sadako y las mil grullas .....	30
2.3.4 <i>Origami</i> .....	31
<b>Capítulo 3. Reflexión y crítica de la puesta en escena .....</b>	<b>33</b>
3.1 La travesía del héroe en <i>Katsumi y el Dragón</i> .....	33
3.1.1 Arquetipos y símbolos .....	35
3.1.1.1 Animales como símbolos de valores y virtudes.....	37
3.2 ¿Por qué escenificar <i>Katsumi y el Dragón</i> en el México contemporáneo? .....	39
3.2.1 Breve panorama de la niñez en la era digital .....	39
3.2.2 <i>Katsumi y el Dragón</i> : el silencio de la imagen .....	44
3.2.2.1 Primer puerto: el actor-narrador .....	45
3.2.2.2 Segundo puerto: la obra .....	48

3.2.2.3 Tercer puerto: niños y niñas como público .....	51
3.2.2.4 Cuarto puerto: el espacio .....	54
3.2.2.4.1 Comparación de las presentaciones: Foro Sor Juana (2019) y El Claustro del Centro Cultural Helénico (2021) .....	55
3.2.2.5 Quinto puerto: las circunstancias .....	63
3.2.2.6 Arribo: la llegada sin llegada .....	64
<b>Conclusiones .....</b>	<b>66</b>
<b>Referencias y bibliografía .....</b>	<b>69</b>
<b>Anexo .....</b>	<b>72</b>
I. Presentaciones .....	72
II. Galería de imágenes de la puesta en escena: fotografías .....	74
III. Evidencia: cuestionarios hechos a niños y niñas del público .....	80

## Introducción

La presente tesina tiene como objeto de estudio la puesta en escena *Katsumi y el Dragón*, de Nydia Parra, Dafne Fuentes y Andrea Salgado, proyecto beneficiado por el programa Incubadoras de Grupos Teatrales de 2018. El objetivo de este proyecto es reflexionar sobre la experiencia estética que brinda a los infantes una puesta en escena sin palabras. La base principal para este estudio será el montaje escénico. Analizaré el lenguaje visual: movimiento y espacio escénico, con el fin de comprender cómo el público infantil interpreta cada uno de los agentes y los traduce en lugares, situaciones, emociones. Asimismo, haré un breve análisis de la estructura dramática para comprender los aspectos simbólicos que se muestran en escena.

La inquietud por investigar acerca de *Katsumi y el Dragón* surgió, por una parte, en la clase de Teatro para Niños, impartida por la Mtra. Nadia González. El primer semestre, revisamos *Historia de la infancia*, de Delgado Buenaventura; *La inteligencia emocional de los niños*, de Lawrence Shapiro; *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*, de Bruno Bettelheim; *El héroe de las mil caras*, de Joseph Campbell y *El Teatro para niños en México* de Josefina Brun. El segundo semestre, pusimos en práctica el sustento teórico que decantaría en una puesta en escena. Mi grupo no logró llegar a la meta. Sin embargo, la semilla quedó sembrada.

Por otro lado, mis observaciones y reflexiones de niños y niñas<sup>1</sup> que me han rodeado y mi propia experiencia, me condujeron a investigar contenidos creados para infancias: programas de televisión e internet, cuentos, películas y obras de teatro. Esto desembocó en la obra de dramaturgas, como las mexicanas Mónica Hoth y Mireya Cueto y la canadiense Suzanne Lebeau, entre otras, así como en estudios teóricos sobre la infancia y las etapas de desarrollo.

En esta indagación, me percaté que el panorama histórico y social de la infancia es precario: ha sido relegada durante siglos. De hecho, no fue sino hasta la década de los

---

<sup>1</sup> Para efectos de esta tesina, utilizaré el sustantivo plural masculino y femenino: niños y niñas para referirme a las infancias de manera general.

noventa que la Convención Internacional sobre los Derechos del Niño definió a los infantes como sujetos y no como objetos de derecho; es decir, no sólo se dejó atrás la idea de que los niños son destinatarios de acciones sociales –sujeto pasivo–, sino que se les reconoce como agentes activos que deben gozar de derechos como cualquier otro ciudadano, además de los específicos que poseen en su condición de persona en desarrollo.

Esto implicó un cambio de paradigma de la infancia en muchos ámbitos; disciplinas como psicología, sociología, antropología empezaron a incluir en su campo de estudio la niñez. En el teatro durante años imperaron las adaptaciones de cuentos clásicos y fábulas con moralejas: el objetivo era educativo. Fue a finales de los años noventa cuando diversos autores comenzaron a tratar temas sociales y políticos. Por mencionar algunos, Mónica Hoth aborda una problemática migratoria en *Martina y los hombres pájaros* (2003); otro caso es el de Berta Hiriart, quien, en *Niñas de la guerra* (2004) aborda los desplazamientos forzados a causa de los conflictos bélicos.

La necesidad de averiguar sobre las nuevas perspectivas de teatro para niños en México me guió hacia *Katsumi y el Dragón*. Conocía el trabajo que habían gestado algunos artistas escénicos del Colegio de Literatura Dramática y Teatro, en este ámbito; sin embargo, la propuesta creativa de *Katsumi* captó profundamente mi interés.

Mi primera aproximación fue en el 2019, en la Fiesta del Libro y la Rosa en el Teatro Sor Juana Inés de la Cruz. En primer lugar, llamó mi atención el lenguaje visual y kinestésico: la cultura japonesa, títeres y figuras de *origami* que se transformaban en el escenario; en segundo, la propuesta de una narrativa corporal. En esa función, el grito de una pequeña niña de entre cinco y seis años captó mi atención: identificó al villano en la primera aparición. Mi primera interrogante fue ¿cómo logro distinguirlo? A ésta le sucedieron:

- ¿*Katsumi y el Dragón* es una obra significativa para los niños y las niñas en México?
- ¿Qué tipo de experiencia les ofrece la obra?
- ¿Cuál es el valor que tiene el lenguaje corporal en una obra para niños?
- ¿La premisa de la obra es oportuna para el público infantil?

Me encontré en la necesidad de investigar cómo se forman y construyen símbolos visuales durante la infancia y cómo esto se podría aplicar en el teatro para niños. El ser humano desde que nace posee mecanismos innatos para expresar a otro lo que necesita decir. Los niños antes de hablar, emiten y reciben mensajes con el cuerpo, lo que les permite crear un vínculo con las personas que les rodean. Jean Piaget menciona en *La formación del símbolo en el niño* cómo en las primeras etapas del desarrollo se erige la relación entre significante y significado. Si bien, se aborda este vínculo en la representación, por medio del juego simbólico, en este caso, la obra funge como significante, y son los niños quienes la dotan de significado. De esta manera, conocer y reflexionar acerca de los signos proporcionados por la obra y cómo son co-construidos por el público infantil permitirá entender y crear un teatro adecuado para las infancias.

La tesina está dividida en tres capítulos. En el primero se aborda la historia de la creación de la asignatura optativa Teatro para Niños: obstáculos, involucrados y apoyos que tuvo. Esto a la par de algunas referencias del contexto teatral del teatro para niños en México, con el fin de comparar qué es lo que pasaba en la escena nacional y la importancia de materias dedicadas a la enseñanza del teatro para niños y jóvenes audiencias. Después, se menciona algunas de las compañías y artistas escénicos que se han formado y surgido del curso.

Con el fin de introducir y contextualizar la puesta en escena seleccionada, en el segundo capítulo se hace una revisión general. Primero, se plantea el origen del proyecto: ideas iniciales, participantes, apoyos. En esta misma línea, se describe el proceso de creación dramática; al ser una creación colectiva, la conformación del texto dramático estuvo a cargo de diferentes dramaturgas, dando como resultado una escaleta de acciones que sintetizo en una sinopsis. Finalmente, se abordan los referentes que sirvieron de inspiración para el universo de *Katsumi y el Dragón*, tanto en los aspectos estéticos como en los de contenido.

Una vez asentadas las premisas anteriores, en el tercer capítulo, se hace una crítica general. Como se mencionó al inicio de esta introducción, para comprender aspectos simbólicos que se presentan escénicamente se analizará la estructura dramática. El

estudio parte de las características de la travesía del héroe, propuesto por Joseph Campbell en *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito*. Asimismo, para sustentar algunos postulados de la travesía del héroe, se retoman algunos de los elementos teóricos expuestos por Carl Jung, específicamente los arquetipos. También se hace referencia a Christopher Vogler, quien sigue las bases de Campbell, y a Maureen Murdock, quien contrapone la figura del héroe con el de la heroína. Todo lo anterior con el fin de tener un panorama más íntegro de la obra, y de cómo la figura femenina heroica influye en la lectura del público infantil.

Me gustaría destacar que, durante mi investigación y las observaciones hechas a lo largo de las funciones, me percaté de que era necesario incluir un apartado que contextualizara el panorama actual de la niñez en México. Un ejemplo, es el acceso a plataformas y dispositivos digitales. En comparación con la década pasada, niños y niñas tienen más acceso. Indagué sobre el consumo de internet y el teatro en la actualidad. Es verdad que hay una enorme brecha cultural y artística. Existen sectores más favorecidos que otros. El teatro se está enfrentando a una realidad fugaz, donde la capacidad de concentración se reduce y la inmediatez aumenta. El consumo de videojuegos y dispositivos digitales a temprana edad por periodos prolongados puede ser sobreestimulante y, en consecuencia, afectar los procesos cognitivos en niños.

De igual manera, para encauzar esta investigación me auxilié de diversos teóricos, como mencioné anteriormente, Jean Piaget, ya que sus reflexiones e investigaciones se centran en el desarrollo de la infancia, además de profundizar en el aprendizaje por medio del cuerpo.

Otro aspecto que nutrió el análisis fue el estudio del informe académico por actividad profesional de Andrea Salgado, directora de *Katsumi y el Dragón*; principalmente, me dediqué a revisar los planteamientos que utiliza de Anne Bogart y Tinda Landau en *Viewpoints*, y de Salvador Novo: “variedad, énfasis, secuencia y equilibrio”. Lo que me permitió entender de manera más profunda el movimiento escénico y conectarlo con los planteamientos de Piaget .

Finalmente, para complementar todo lo anterior, se entrevistó a diez niños y niñas del público, quienes oscilan entre los cuatro y once años de edad, con el fin de analizar el grado de comprensión de la historia y la experiencia que tuvieron al ver *Katsumi y el Dragón*.

El teatro abre la puerta a un escondite donde todos volvemos a ser niños, donde las preguntas e inquietudes se responden por medio de una historia. El teatro, incita al asombro, a la reflexión, a volver a esa forma primigenia del aprendizaje: el cuerpo y la interacción con el otro. Cierro esta introducción diciendo que sueño con el día en que todos los niños y niñas tengan acceso al teatro y las artes; creo que nacemos haciendo teatro: imitando y jugando; sencillamente no puedo imaginar un mundo sin teatro.

## **Capítulo 1. El teatro para niños en el Colegio de Literatura Dramática y Teatro**

### **1.1 Historia de la asignatura optativa Teatro para Niños**

En este capítulo me centraré en la creación de la asignatura optativa Teatro para Niños, así como en la relevancia que ha tenido en el Colegio de Literatura Dramática y Teatro. Considero valioso abordar cómo se configuró, ya que gracias a las bases teórico-prácticas, diversos grupos del Colegio han cimentado su quehacer escénico en puestas para público joven, lo que les ha permitido colocarse en escenarios nacionales, o bien dar el primer paso para profesionalizar su labor escénica.

Por otro lado, los registros que se tienen del teatro para niños en México son escasos. La infancia ha sido relegada durante años, y aún más las fuentes de consumo dedicadas a ellos. El reconocimiento legal de la participación de la infancia en la vida artística y cultural del país es relativamente reciente<sup>2</sup>, aunque en los últimos años se ha puesto mayor atención en este sector y esto se puede observar en la literatura, el teatro, el cine; queda mucho por hacer aún.

Como muestra de lo anterior, quiero señalar que luego de una revisión de los portales y planes de estudio de algunas instituciones teatrales universitarias, pude observar que no se imparten materias dedicadas a la producción de montajes para jóvenes audiencias. Hasta este momento, hoy por hoy, la UNAM es pionera en incluir en su oferta académica un curso enfocado en la creación de teatro para jóvenes audiencias. Tampoco existen textos que aludan a la creación de la asignatura. A pesar de esto, durante mi investigación me auxilié de algunos maestros del Colegio: la Mtra. Nadia González Dávila, el Dr. Ricardo García y el Mtro. Tibor Bak Geler, quienes estuvieron involucrados en el proceso de conformación.

---

<sup>2</sup> El Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia en la Asamblea General de las Naciones Unidas aprobó en 1959 la Declaración de los Derechos del Niño, que establece, entre otros, el derecho del niño a la educación, el juego, la atención médica, y un entorno que le apoye. Pero no fue hasta 1989 que reconoció el papel de los niños como agentes sociales, económicos, políticos, civiles y culturales.

La historia de la asignatura optativa Teatro para Niños tiene sus inicios en la década de los ochenta. Para el plan de estudios de 1985, los alumnos propusieron al Consejo Técnico la incorporación de una asignatura dedicada a la historia y producción de Teatro de Títeres, impartida por la Maestra Mireya Cueto, heredera de un gran legado titiritero. Héctor Mendoza, quien era coordinador del Departamento del Colegio de Literatura Dramática y Teatro (1984-1987), rechazó la iniciativa: creía que “ese tipo de teatro” no era serio ni necesario<sup>3</sup>.

Ahora bien, en ese momento, el gobierno, en conjunto con las instituciones y artistas escénicos, ya contaba con programas en favor de la infancia, como lo menciona Josefina Brun en *El Teatro para niños y jóvenes en México (1810-2010)*. Durante el sexenio de José López Portillo (1972-1982), José Solé gestionó el Departamento de Teatro del INBA, lo que significó la reorganización y creación de proyectos estatales para niños y jóvenes, como el programa “Teatro a la Escuela”. Las obras se presentaban en los patios de las escuelas secundarias de la Ciudad de México. Asimismo, se creó el Fondo Nacional para las Actividades Sociales (FONAPAS), con el fin de proporcionar un soporte económico a artistas y compañías independientes.

En 1982, inicio el sexenio de Miguel de la Madrid, a pesar de la crisis, la austeridad, el terremoto de 1985 y la cancelación de proyectos como Teatro de la Nación del IMSS y el FONAPAS, se incrementó la producción de teatro para niños y jóvenes. “Fue un triunfo de la cultura a favor de los niños, ya que a partir de entonces el teatro dedicado a ellos ocupa la tercera parte de la producción total de los espectáculos en México” (Brun 199). En el XIII Festival Cervantino de 1985 se presentaron grupos nacionales e internacionales: El Tinglado, Marionetas de la Esquina, La Troupe, de México; Acuario Teatro Infantil, de España; Giramundo, Teatro de muñecos, de Brasil. En este sexenio, las políticas culturales y el interés creciente de numerosos artistas hacia la infancia, dio paso a otra forma de concebir el teatro para niños y jóvenes.

---

<sup>3</sup> González, Nadia. Entrevista personal. 30 de marzo 2023.

Lo anterior es un breve panorama de lo que pasaban entonces en la escena nacional, con el fin de dar cuenta de que la idea de implementar una asignatura dedicada a la producción de Teatro de Títeres era oportuna.

Años después, la Maestra Nadia González Dávila, quien, junto con sus compañeros presentaron la iniciativa en un inicio, fue un pilar para la creación de la asignatura Teatro para Niños. Esta vez, Tibor Bak Geler era coordinador del CLDyT (2009-2013). La maestra González le propuso la apertura de esta asignatura. Después de revisar el plan de estudios y el perfil profesional de la maestra, aceptó: el teatro para niños le parecía fundamental. Además, organizaron el 1° y 2° Festival de Teatro Universitario para niños (2012-2013), con una asistencia de 1500 personas en cada una de sus emisiones en el Teatro Isabela Corona, con la colaboración de la Compañía Figurat Teatro.

Poco antes, en 2010, año en que se logró incorporar formalmente el curso de Teatro para Niños, el ASSITEJ-México organizó, en colaboración con el Programa de Teatro para Niños y Jóvenes del INBA y la Facultad de Filosofía y Letras de la UNAM, el 4° Coloquio Internacional de Teatro para Niños y Jóvenes.

La recepción por parte de la comunidad estudiantil fue un éxito. En ese momento, solamente había un grupo. Actualmente, la demanda ha incrementado y hay tres maestras impartiendo la asignatura: la Mtra. Nadia González, la Mtra. Berta Hiriart y la Mtra. Claudia Marcela.

## **1.2. Panorama actual: obras y autores**

En el apartado anterior se hizo una revisión de algunas referencias del contexto teatral para la infancia y cómo se introdujo la asignatura optativa Teatro para Niños en la Licenciatura de Literatura Dramática y Teatro. Ahora señalaré algunas de las compañías y artistas que, a raíz del curso, han profesionalizado su labor y continúan cultivando y

cosechando frutos. También me referiré a la relevancia y el aporte que ha tenido nuestro Colegio en el teatro para niños en México.

Aproximadamente a doce años de su creación, han emergido compañías y artistas como:

Caracola Producciones, comenzó la profesionalización de su trabajo con la obra *El señor de las moscas, teatro de juguete en miniatura*, presentada en el Festival Internacional de Teatro de Títeres Rosete Aranda y ganadora en el FITU, XX Festival Nacional e Internacional de Teatro Universitario. A este montaje le sucedieron: *Shahrazad. Teatro en miniatura a partir de Las mil y una noches*, de Christian Courtois, proyecto que la hizo ganadora de la primera emisión de Incubadoras de Grupos Teatrales (2014); *Wester Lullaby, teatro de juguete en miniatura*, de Christian Courtois; *Memorias de abajo*, adaptación de relatos de Leonora Carrington, y *No todas viven en Salem, teatro de brujas para conjurar objetos*, de Jimena Eme Vázquez.

La Sociedad de las Liebres, bajo la dirección de Gerardo Daniel Martínez. Su ópera prima fue *Cuentos de Conejos* (2015), creación colectiva. Ese mismo año, la compañía estrenó *Los gemelos en busca del sol*, obra ganadora del apoyo de Incubadoras de Grupos Teatrales. Asimismo, representaron al Colegio de Teatro en el IV Festival Internacional Universitario de las Artes Escénicas de la UANL 2016. En 2018 llevaron a escena *Corazón de plomo*, una adaptación libre del *Soldadito de plomo* de Hans Christian Andersen. En 2019, la obra *Cómo vivir con los hombres cuando se es un gigante*, de Suzanne Lebeau, los hizo acreedores de la Convocatoria de Teatro Escolar de la Ciudad de México.

Arrecife teatro. Creó el proyecto *Huellas de Manglar*, con dramaturgia de Frida Tovar y dirección de Leslie Jardón. Con este montaje obtuvo el Premio XII Lech Hellwing Góronzyski a la Creación Escénica Teatral otorgado por la Embajada de Polonia. Finalista en el XXVI FITU, categoría "C3", recibió menciones por mejor producción, iluminación, escenografía y vestuario. Además, su participación inspiró la creación de una nueva categoría, "C4": montajes para público joven. Se han presentado en el Teatro El Granero

del INBAL y en el Centro Cultural Helénico. En 2020 fueron beneficiarios del Programa de Acompañamiento de Piso 16.

A lo anterior, me gustaría mencionar a algunos artistas escénicos que se han formado en el aula, y que, de manera individual o colectiva, han enfocado su obra al teatro para público joven. Tal es el caso de Mariana Teyer y Yael Rivas, ganadores de la Convocatoria “Antología para jóvenes audiencias”, con la obra *En clave de NEL*.

Talia Yael, dramaturga del proyecto *Vine a Rusia porque me dijeron que aquí vivía un tal Antón Chéjov*, acreedora del Programa de Fomento y Coinversiones FONCA 2018. También destaco a artistas como: Kaleb Oseguera, Yafté Arias, Andrea Cruz, Alex Moreno de Espíndola, Andrés Torres Orozco, Jesús Cruz, Miranda López Aguayo. Algunos han obtenido becas de intercambio en el extranjero, como Ilse Castro, Andrea Calderón y Diego Salazar, y otros se han forjado también como productores; es el caso de Aurora Gómez Mesa y Fabiola Núñez Dorantes y Alexis Morales.

Sin duda, la apertura de la asignatura Teatro para Niños ha brindado un sólido andamiaje para crecer y fortalecer a los profesionales del arte escénico. Las nuevas perspectivas y los cambios que se han dado en el teatro para niños son resultado del creciente interés que muchos de nosotros tenemos hacia la infancia y la creación de contenidos adecuados para infancias.

## **CAPÍTULO 2. Aspectos generales de la puesta en escena *Katsumi y el Dragón***

### **2.1 Acerca de la obra**

*Katsumi y el Dragón* es una puesta en escena dirigida a niños y niñas. Fue gestada por la compañía Raíces Tejidas, grupo conformado por miembros del Colegio de Literatura Dramática y Teatro. En 2018 ganó el estímulo por parte del CLDyT y Teatro UNAM en Incubadoras de Grupos Teatrales<sup>4</sup>.

Esta obra, además de ser parte de varias convocatorias y festivales para jóvenes audiencias, fue acreedora del Premio Metro a mejor vestuario en el 2021. Dado que la obra ha tenido diversas modificaciones desde la primera presentación (2019) hasta la actualidad (2023), para efectos de este escrito he considerado tres presentaciones, de las que he sido espectadora:

- Fiesta del Libro y la Rosa: Teatro Sor Juana Inés de la Cruz (2019)
- Claustro del Centro Cultural Helénico (2021)
- Foro Shakespeare (2023)

#### **2.1.1 Descripción y origen del proyecto**

Andrea Salgado comenta, en *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*, que la idea se originó en 2016, durante una clase de realización escénica. Dafne hacía figuras de *origami* y se imaginó a sí misma navegando sobre un barco de papel gigante. A partir de aquí, surgió el deseo de montar una obra para niños y niñas en la que se utilizarían figuras de *origami*.

---

<sup>4</sup>El Programa de Incubadoras de Grupos Teatrales es una iniciativa creada por el director de escena Enrique Singer. El objetivo es “invitar a estudiantes del último año y de recién egreso 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 orientado a enfrentar las circunstancias reales que condicionan el quehacer del teatro mexicano en las circunstancias actuales”. Teatro UNAM “Convocatoria de Incubadora de Grupos Teatrales”. Web. 12 dic, 2022. <<https://teatrounam.com.mx/teatro/incubadoras-de-grupos-teatrales/>>

Un año más tarde, Nydia se sumó a la idea: ambas empezaron a gestar una historia que se pudiera escenificar con las figuras imaginadas. Es así como relacionaron el *origami* con su país de origen: Japón. Después, Dafne y Nydia llamaron a Alexis Morales y Shanat Cortés.

En una lluvia de ideas cada uno de los integrantes expresó sus intereses: Shanat mencionó la existencia de las *Onna-bugeishas*: mujeres samuráis (en el apartado: Referentes de la cultura japonesa en la puesta en escena, profundizo sobre este tema), así fue como decidieron que Katsumi sería la primera guerrera samurái de su nación; Dafne tenía la necesidad de crear una historia que apelara únicamente por el lenguaje corporal, ya que sabía que los niños en los primeros años de su infancia aprenden y exploran su entorno con el cuerpo; también, optaron por incluir animales emblemáticos de la cultura japonesa.

Finalmente, prepararon una carpeta para enviarla a la Convocatoria del Programa de Grupos Teatrales de la Dirección de Teatro UNAM. En abril de 2018 zarparon, y con el apoyo de Incubadoras, emprendieron el viaje. Cabe mencionar que Incubadoras asigna un mentor a los proyectos seleccionados; en este caso, el CLDyT asignó a la Mtra. Nadia González Dávila<sup>5</sup> como la tutora de *Katsumi y el Dragón*.

### **2.1.2 Proceso de creación dramatúrgica**

El texto dramático fue el punto de arranque para la creación de la puesta en escena. Si bien, sólo me enfocaré en la experiencia estética que proporciona el montaje a niños y niñas, considero importante abordar el proceso de creación dramatúrgica. En primer lugar, porque el texto dramático fue el principal parteaguas para la creación escénica: el montaje tuvo varios tropiezos en un inicio dado que el texto también los presentaba; en segundo

---

<sup>5</sup> Maestra de la asignatura Teatro para Niños, guionista de cine, teatro y TV. Especialista en creación de contenidos para jóvenes audiencias.

lugar, porque fue una creación colectiva y pasó por varias manos antes de tener la escaleta final, y, por último, para darle el reconocimiento debido a cada una de las dramaturgas.

Es conveniente señalar que la escaleta de acciones ha pasado por múltiples cambios; por este motivo sólo mencionaré los más relevantes. El primer acercamiento a la escritura del texto fue en el sistema de asesorías y talleres que ofrece Teatro UNAM. El taller de dramaturgia impartido por el escritor Hugo Hinojosa tenía como objetivo desarrollar el conflicto dramático y la anécdota. El trabajo evidenció las carencias de la estructura y ayudó a crear un primer acercamiento a la escaleta de acciones.

Con respecto a la dramaturgia, en las asesorías con la Mtra. Nadia González Dávila, el equipo definió el tema, la premisa, el objetivo de comunicación, la línea argumental y el público meta. Una vez claros estos aspectos, Andrea Salgado, Dafne Fuentes y Nydia Parra escribieron una 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” (Salgado 29).

La frustración bloqueó el proceso de escritura y, en consecuencia, decidieron llamar a Frida Tovar, dramaturga egresada del CLDyT. Frida recibió una partitura que Dafne escribió, las premisas y algunos referentes. A partir de ahí tuvo tres semanas para escribir la primera versión del texto dramático.

En la primera revisión, Frida hizo una propuesta que implicaba el uso de palabras, juego con la temporalidad, el uso de *haikus* en los espacios donde habitan los personajes, la figura del villano como sombra y no como ninja. Durante las revisiones, el texto cambió en diversas ocasiones.

La presentación del avance del trabajo a las asesoras Mtra. Mónica Raya, Mtra. Nadia González, Lic. Asunción Pineda y Lic. Mari Sano fue clave para tomar la decisión de volver al origen del proyecto. Frida había desarrollado diálogos y la propuesta original no implicaba palabras.

“En primer término, [las asesoras] 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” (Salgado 30).

Los comentarios dieron pie a la reflexión y a regresar al origen del proyecto. El texto de Frida no fue escenificado, sin embargo, sirvió como referente para los actores. Los diálogos funcionaron para identificar lo que pensaban los personajes, y así trasladarlos a escena. Además, se concretaron, algunas ideas, como la transformación del Ninja en cuervo.

Considero importante retomar a Frida Tovar como parte del equipo de dramaturgia porque algunas de sus ideas quedaron latentes en la historia.

### **2.1.3 La historia: sinopsis**

La historia se desarrolla en Nópaj, un archipiélago imaginario conformado por cuatro islas —Isla Primavera, Isla Verano, Isla Otoño e Isla Invierno—, cada una habitada por un animal que posee un amuleto significativo para la estabilidad de Nópaj. El equilibrio de la nación descansa en el gran sable y en los amuletos que poseen los animales. El Samurái venera y resguarda el arma, colocándola sobre la armadura samurái.

Katsumi, aprendiz de samurái y protagonista, pierde el gran sable en una batalla contra el Ninja. Tras su victoria, el Ninja recorre las cuatro islas, con el afán de apoderarse de los amuletos mágicos de los animales. Katsumi junto con su amigo Dragón, van en busca del objeto robado. Parten de la Isla Primavera hacia las otras que conforman Nópaj.

En las islas Verano y Otoño, el Ninja hurta los amuletos de los animales y huye con ellos. Los animales se debilitan, pero Katsumi los sana. En agradecimiento, le dan partes de la armadura samurái. La protagonista viaja a la Isla Invierno, donde se enfrenta con el Ninja.

Katsumi gana la batalla, el Ninja regresa los amuletos y pide perdón. Katsumi regresa del viaje con el gran sable y parte de la armadura.

Por último, el Sensei ofrece a Katsumi la armadura completa, pero ella la rechaza al no sentirse lista para ser una guerrera samurái. Prefiere seguir entrenándose en las artes marciales.

## **2.2 Acerca de las dramaturgas**

### **2.2.1 Andrea Salgado**

Andrea Salgado nació en la Ciudad de México en agosto de 1995. Licenciada en Literatura Dramática y Teatro por la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), se ha desempeñado como directora escénica para jóvenes audiencias.

Durante el periodo 2016-2017 se desempeñó como dramaturga y directora en *Pinturas sonoras* y *Nuestras memorias*, en Meraki Teatro. La temática de *Pinturas sonoras* fue científica, se pretendía que los niños y sus familias exploraran tanto los sonidos del entorno como los internos.

En 2018 dirigió *Azul*, presentada en el festival del día del niño como parte del programa PERAJ adopta un amigo. *Azul* plantea la relación entre hermanos y cómo la llegada de un bebé a la familia puede afectar al hermano mayor.

Posteriormente, recibió el apoyo de Incubadoras de Grupos Teatrales del CLDyT y de Teatro UNAM con la obra *Katsumi y el Dragón*.

Actualmente, es directora residente en Tribu Producciones, en las obras *Sebas y Xochi: perdidos en el museo* y *Guille y el Nahual*.

### **2.2.2 Dafne Fuentes**

Egresada de la licenciatura en Literatura Dramática y Teatro. Nació el 6 de octubre de 1995. Su principal interés ha sido la actuación. Se ha desempeñado como actriz y dramaturga para jóvenes audiencias.

En 2018, recibió el apoyo de Incubadoras de Grupos Teatrales del CLDyT y de Teatro UNAM con *Katsumi* y *el Dragón*, donde funge como actriz y co-dramaturga. Ese mismo año participó en *Vaselina* y *El diario de Ana Frank*.

En 2020 cursó el 2° Diplomado de Escritura Dramática para Jóvenes Audiencias por parte del Centro Cultural La Titería. En esta misma línea participó en el Laboratorio de escritura disidentes.

Es actriz en *A la orilla del mar*, bajo la dirección de Andrea Salgado, obra que plantea la muerte de un ser querido.

### **2.2.3 Frida Tovar**

Frida Tovar nació en octubre de 1995. Escritora y dramaturga egresada de la licenciatura en Literatura Dramática y Teatro de la Facultad de Filosofía y Letras de la UNAM.

En 2018 escribió *Huellas de Manglar*, obra enfocada al público infantil que aborda el tema de la migración. Fue merecedora del Premio Lech Hellwig-Górzynski a la Creación Escénica Teatral por parte de la Embajada de Polonia en México, como dramaturga. Ese mismo año Frida se suma al equipo de *Katsumi* y *el Dragón* para colaborar en el área de dramaturgia.

*Huellas de Manglar* también resultó finalista en el Festival de Teatro Universitario (FITU), donde sirvió de inspiración para integrar una nueva categoría: Teatro para niños, niñas y jóvenes audiencias. En 2020 esta obra fue seleccionada para la Temporada de Teatro del Instituto Nacional de Bellas Artes.

## 2.2.4 Nydia Parra

Egresada de la licenciatura en Literatura Dramática y Teatro. El trabajo de Nydia Parra se centra especialmente en la música y la danza. Nació el 13 de enero de 1995, en la Ciudad de México. Desde los 2 años de edad se involucró con la música y la danza.

En 2018 recibió el apoyo por parte de Incubadoras de Grupos Teatrales del CLDyT y de Teatro UNAM con la obra *Katsumi y el Dragón*, donde funge como actriz, dramaturga y compositora musical.

En 2021 fue nominada en Los Premios Metropolitanos de Teatro, en la categoría: mejor composición original para una obra. Ese mismo año participó como actriz en *Guille y el Nahual*. Es compositora musical en *A la orilla del mar*, producida por Tribu Producciones.

## 2.3 Referentes de la cultura japonesa en la puesta en escena

### 2.3.1 Samurái, ninjas y *onna bugeishas*

#### Samurái

#### Origen de la clase samurái

Antes de ser conocidos como samurái, se les denominó de otras maneras: *tsuwamono*, *mononofu*, *bushi*, *yumiya hito*. En el siglo XII, el término samurái (del japonés *saburou* que significa “proteger” o “servir”) apareció por primera vez escrito en textos. Antes del periodo Sengoku<sup>6</sup> no estaba definido lo que era ser un samurái. Algunas clases de guerreros, como el de Takeda Shingen, *daimyo*<sup>7</sup> del periodo Sengoku, estaban conformados por un pequeño grupo de soldados regulares; estos podían ser criados vitalicios o provenir de una

---

<sup>6</sup> El periodo *Sengoku Jidai* o periodo de los Estados en Guerra abarca aproximadamente de finales del periodo Muromachi (S.XIV) hasta principios del periodo Edo (S. XVII). Se caracterizó por ser una época de guerras civiles en Japón.

<sup>7</sup> Un *daimyo* era un señor feudal o “gran hombre”.

familia ordinaria; también podían ser soldados de reemplazo, que se dedicaban a las tareas agrícolas y sólo combatían una parte del año.

En 1588 Toyotomi Hideyoshi, un *daimyo*, ordenó confiscar todas las armas a los granjeros. Y fue en 1591, con el Edicto de Separación, que se produjo una división total entre campesinos y guerreros, es decir, que ningún samurái se dedicaría a la agricultura y ningún campesino participaría en aspectos bélicos.

A principios del periodo Edo<sup>8</sup> se establecieron los samurái. Tokuwaga Ieyasu, *shōgun*<sup>9</sup> de esta época, inició la separación social y legal de la clase samurái. Hubo una división entre estos y los *ashigaru*<sup>10</sup>, quienes pasaron a estar por debajo de la clase samurái. Los samuráis servían fielmente a su daimyo y se regían por el código bushido. El bushido<sup>11</sup> es un reglamento no escrito que dirigía estrictamente el comportamiento y modo de vivir de los guerreros (los preceptos del código están compilados en el breviario Hagakure).

### **Casta samurái**

Los samuráis eran parte de la elite militar. Los vínculos familiares y la relación entre señor y vasallo formaban los lazos de unión entre los distintos clanes samuráis. Esto influía en la estructura del ejército y la prosperidad del mismo. Estos lazos se constituían a través del matrimonio.

La herencia era otro factor importante: “Cualquiera que naciera en una casa de guerreros sería entrenado desde su niñez en todas aquellas destrezas y actitudes que le convertirían en un samurái digno de sus antepasados” (Turnbull 96). Cabe destacar que únicamente los varones eran instruidos para convertirse en samuráis.

A finales del periodo Edo (S. XIX) la clase samurái comenzó a decaer. Algunos se sumaron a la política mientras otros aprendieron un oficio para poder sostenerse.

---

<sup>8</sup> El periodo Edo comprende principios del S. XVII hasta el S.XIX.

<sup>9</sup> Los Shōgun eran comandantes militares que dirigían tropas.

<sup>10</sup> Los *ashigaru*, “pies ligeros”, eran soldados de infantería.

<sup>11</sup> El *bushido* significa “la vía del guerrero”. Este código está formado por siete principios: integridad, respeto, valor, honor, compasión, honestidad y lealtad.

Katsumi proviene de una casa de guerreros samuráis, es entrenada desde la niñez por su abuelo, el maestro Sensei. La conducta del personaje está regida por el código bushido. Asimismo, se muestra que el Sensei es el único que puede utilizar el gran sable. Esto revela que no sólo es parte de una casta samurái, sino parte de la más alta élite.

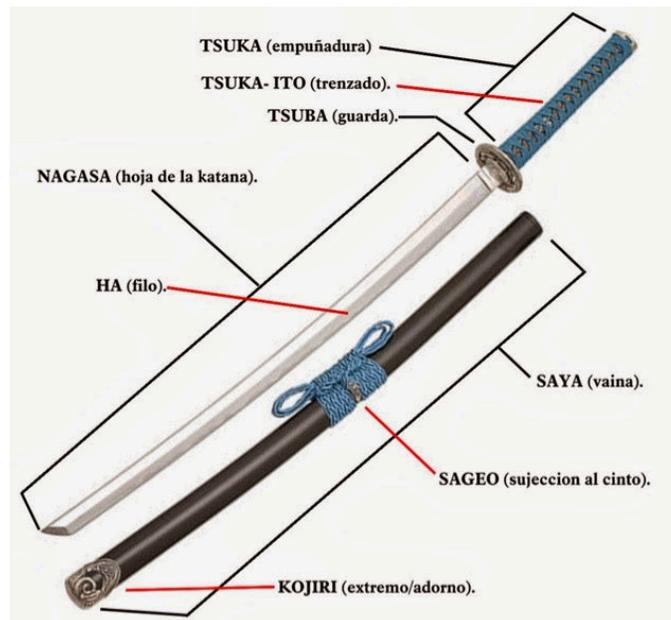
Otro aspecto, es la época de desarrollo: periodo Edo. El vestuario muestra la estética de la época, además de las jerarquías y el papel de los personajes.

### **Importancia de la espada para la clase samurái**

La espada fue un elemento sumamente importante, se le consideraba “el alma del samurái”. Podían vestir la armadura o ropa civil, pero siempre traían consigo su arma. El culto a la espada surgió cuando cesaron las guerras. Antes de esto, el arco y la flecha fueron las principales herramientas de combate.

Las primeras espadas eran de hoja recta, medían entre 60 y 120 cm, aunque la medida regular era de 90 cm. Durante el periodo Heian y principios del Kamakura surgió la espada *tachi*, ésta colgaba del cinturón con la hoja hacia abajo. La *katana* fue el último nombre que adoptó, la hoja estaba más hacia arriba. En el siglo XVI apareció una espada más corta denominada *wakizashi*, que se empuñaba junto con la *katana*; a esta unión se le conoce como *daisho*.

En *Katsumi y el Dragón*, el gran sable es una katana que es resguardada y venerada por la casta samurái, representa el equilibrio de la nación. Corporalmente, Katsumi, el Sensei y el Dragón muestran respeto hacia el objeto. Por otro lado, el conflicto se desencadena a raíz del robo de la espada, lo que origina la pérdida de la estabilidad de Nópaj.



La imagen muestra las partes que conforman una espada samurái<sup>12</sup>.

## Ninja o shinobi no mono

### Orígenes

El origen de la palabra *ninja* proviene de dos caracteres *kanji*<sup>13</sup>. Existen dos formas de interpretarlo; la primera, derivada del chino *nin* y *sha*, da lugar al término compuesto *ninja*; la segunda, según la pronunciación japonesa, proviene de *shinobi* y *mono*, éstas requieren una palabra de unión, *no*, dando como resultado *shinobi no mono*. Ambas derivaciones significan 'sigilo' o 'acción silenciosa'.

Los ninjas provenían de comunidades agrarias y estratos sociales bajos. Funcían como espías, exploradores y fuerzas operativas. Al igual que los samuráis, se esperaba que un

<sup>12</sup> Partes de una katana. [Ilustración]. Recuperado de: <https://soloartesmarciales.com/blogs/news/la-katana-historia-tipos-y-tecnicas>.

<sup>13</sup>El *kanji* es uno de los tres sistemas de escritura japonesa junto con los silabarios *hiragana* y *takana*. Este sistema tiene sus raíces en China.

niño o niña nacido en el seno de una casa ninja se convirtiera en uno de ellos. El entrenamiento empezaba entre los cinco y seis años de edad.

## **Ninjas y samuráis**

Existe una diferencia entre estos dos guerreros. El ninja es la antítesis del samurái. El primero se regía por una filosofía estoicista, según la cual el guerrero tiene que resistir las adversidades del mundo que enfrenta para alcanzar la meta que se desea. Los ninjas solían trabajar como mercenarios y utilizar estrategias, fraudes y trucos para lograr su meta. Podían trabajar para un *daimyo*, pero no le debían fidelidad a su empleador.

Para el segundo, lo más importante era el honor; la forma de vivir, luchar y morir se dirigía por esta cualidad moral. Pertenecía a la casta guerrera de Japón, y le debía fidelidad a su *daimyo*. El samurái veía al ninja por debajo del hombro porque representaban todo lo que quería evitar.

## **Armas de combate**

El ninja poseía diversas armas portátiles fáciles de esconder y desplegar. La principal era la espada ninja, o *shinobigatana*, la cual era una cuchilla de medio metro de longitud. Estaba conformada por el *tsuba* o guardamano; la *saya* o vaina, y el *sageo* o cuerda. Estas partes permitían usar la espada de distintas maneras. Podía utilizarse para trepar, para combatir contra múltiples atacantes, como sonda, como dispositivo para tirar o como tubo para respirar bajo el agua. A diferencia de la espada samurái, que sólo se utilizaba de una cierta forma.

Otras herramientas manejadas por los ninjas durante los combates fueron armas de fuego, puños especiales, shuriken<sup>14</sup> y otras derivadas de los utensilios de los campesinos, reflejando con ello su origen agrario.

En este caso, el Ninja se auxilia de trucos y fraudes para robar el gran sable y los amuletos de los animales. Otro aspecto a rescatar, es la rivalidad entre samuráis y ninjas. La primera

---

<sup>14</sup> Cuchilla detrás de la mano o cuchilla oculta en la mano.

escena muestra el deseo de Katsumi y el Ninja hacia el gran sable. Aun cuando, no hay una explicación escénica acerca de por qué el Ninja también quiere obtener el objeto mágico, a partir de la premisa histórica, infiero que es una cuestión de clase: quienes tenían el poder eran los samuráis y no los ninjas. Por lo tanto, es posible que el Ninja deseaba tener el control de Nópaj.

## ***Onna bugeishas***

### **Orígenes**

Para comenzar este apartado, quiero destacar que la historia de las mujeres guerreras en Japón es difícil de precisar, por un lado, porque el papel de la mujer ha sido relegado a segundo plano históricamente, por otro, la información ha sido centralizada en el género masculino (samuráis). A pesar de que hay evidencia de la participación de las mujeres en el aspecto bélico del Japón feudal, no hay información exacta sobre cómo comenzaron a involucrarse y los cambios por los que transitaron a lo largo de las distintas épocas. Los hombres únicamente podían convertirse en samuráis; sin embargo, durante el periodo de guerras, mujeres, niños y ancianos participaron en los enfrentamientos.

Textos épicos como Heike Monogatari describen a Tomoe Gozen<sup>15</sup> como una mujer hermosa y hábil en la batalla. Esto la convirtió en uno de los principales referentes de las mujeres guerreras. Los relatos crearon un arquetipo en torno a las guerreras samurái. Más allá de la narración, hay evidencia histórica que revela la participación de muchas otras mujeres durante la guerra.

El nombre de *onna bugeisha* se les otorga a aquellas mujeres que participaron en las actividades bélicas durante el Japón feudal. Eran parte de familias samurái, también llamadas *bushi*, y eran adiestradas para defender su casa y familia en ausencia del hombre, en época de guerra. Las *onna bugeishas* podían tener dos roles en el Japón bélico. El primero, como parte del ejército que resguardaba el castillo mientras los samuráis peleaban en el campo de batalla. El segundo, como contendientes en las revueltas contra

---

<sup>15</sup> Tomoe Gozen fue una guerrera samurái durante las Guerras Gempei.

el *daimyo* durante el periodo feudal. La mujer tomó un rol distinto al que la sociedad japonesa le imponía ya fuera por decisión propia o porque las circunstancias la orillaban.

### **Armas de combate**

Las jóvenes eran entrenadas de la misma forma que los varones. No obstante, dado que las escuelas tenían una herencia patriarcal y esta actividad era desempeñada por hombres, las aprendices de *onna bugeishas* sufrían el prejuicio social. Los samuráis rechazaron la idea de contraer matrimonio con una mujer entrenada para la guerra. Por ello, la mayoría de las mujeres se enfocaba en entrenar y especializarse en algún arma marcial.

La *naginata* fue la principal, era un híbrido entre una asta de madera con una hoja de espada en la punta. Era un arma adecuada para llevar a caballo.

Ahora bien, uno de los mensajes principales de la obra es: “las niñas también pueden ser guerreras” (Salgado 23). Históricamente, era mal visto que una mujer fuera entrenada para la guerra. La obra plantea un mundo donde las niñas pueden convertirse en samuráis, sin ningún prejuicio. De ahí el origen de Nópaj, que es Japón al revés.

El objetivo es mostrarle a los niños y las niñas, pero principalmente a las niñas, que son valientes, inteligentes y resilientes.

### **2.3.2 Artes marciales: *kendo*, *iado***

El *kendo* y el *iado* fueron artes marciales practicadas por samuráis.

#### ***Kendo***

El término *kendo* proviene de dos ideogramas *ken*: sable/espada y *do*: camino o sendero (que literalmente significa “vía de la espada”). El *kendo* es un arte marcial. El término fue empleado por primera vez en 1668 por Abe Gorodayu. Originalmente el samurái entrenaba

en solitario *kenjitsu*<sup>16</sup>, donde repartía katas<sup>17</sup> con una espada (katana). A finales del siglo XVII, hubo un cambio de *kenjitsu* a *kendo*, es decir, paso de “técnica de la espada” a “vía de la espada”. Durante el período de paz de Tokugawa, el arte marcial comenzó a practicarse en parejas, esto obligó a modificar las armas.

Primero se introdujo el *bokken*, espada de madera, pero era peligrosa para los combates. Después, el *fukuro shinai* la sustituyó, pero seguía representando un riesgo. Al final, a mediados del siglo XVIII, Nakanishi Chuta diseñó una nueva arma, el *shinai*, conformada por cuatro listones de bambú unidos por una punta biselada y una empuñadura que simulaba la katana, pero que no implicaba riesgo.

El kendo se practicó como disciplina espiritual más que como arte de combate. La práctica de esta disciplina, permitía que el luchador profundizara en el conocimiento de sí mismo.

### ***Iaido***

El *iaido* es un arte marcial de práctica individual. Proviene de *iai*: unidad del ser; y *do*: vía o camino. El *iaido* es el arte de estar alerta y saber cómo reaccionar ante cualquier situación o ataque del enemigo. Esta disciplina busca la unidad y la armonía entre el cuerpo y el espíritu del ejecutante.

El *iaido* surgió aproximadamente a finales de los años 1,400 y principios de 1,500. Durante la época feudal japonesa, los samuráis comenzaron a implementar este estilo de autodefensa. Era un periodo de guerra, donde podían ser atacados por sorpresa en cualquier momento, esto los orilló a ser diestros y rápidos en desenvainar, cortar e inmunizar el ataque de su enemigo, para anticiparse a la acción. La espada con el filo hacia arriba les permitía hacer más factible el movimiento.

A esta disciplina se le conoció como *Iai Jutsu*. Era un arte de autodefensa, ya que llevaba el objetivo era contrarrestar y no atacar. Existieron varios tipos de escuelas, en las que a partir de las situaciones de ataque surgían katas y estilos de enseñanza. Más tarde, el *Iai*

---

<sup>16</sup> Técnica de la espada.

<sup>17</sup> Los katas son movimientos y posiciones establecidas empleadas en las artes marciales.

*Jutsu* se convirtió en un arte de auto perfeccionamiento. La finalidad era combatir las propias debilidades y defectos, esto dió origen al *laido* contemporáneo.

La espada o *katana* tiene un lugar sagrado y de honor. Debe estar a un costado, sujeta por la *hakana* o faja, con el filo hacia arriba. Al ser una disciplina practicada por samuráis, el arma es símbolo de rectitud, valor, lealtad justicia y desprecio a la muerte.

La filosofía y el entendimiento de estas artes marciales ayudó a la corporalidad de los actores y, en consecuencia, el desarrollo y crecimiento de Katsumi. Escénicamente, sirvió de referente para la creación de la armadura samurái. Además, las armas que utilizan durante los combates son *shinai*s, a excepción de la utilizada en la batalla final. En este combate, como muestra del crecimiento interno, Katsumi logra desenvainar el gran sable.

### **2.3.3 La historia de Sadako y las mil grullas**

La historia cuenta que si deseas algo con mucha fuerza y construyes mil grullas de *origami* los dioses te concederán el deseo de tu corazón.

Sadako Sasaki era una niña de dos años cuando explotó la bomba atómica en Hiroshima. Tiempo después, los médicos le detectaron leucemia como consecuencia de la radiación a los doce años. Cuando Sadako estaba en el hospital, su amiga Chizucho le contó la historia de las mil grullas de papel.

Sadako deseó curarse de su enfermedad y se propuso hacer mil grullas de papel para que los dioses le concedieran su anhelo. Sin embargo, no logro culminarlas; la enfermedad la venció y murió en octubre de 1955. Sólo había logrado armar 644 grullas de papel. Simbólicamente, sus amigos continuaron con la misión de Sadako hasta completar las mil grullas, con la esperanza de que se evitaran las guerras en el futuro y conseguir la paz entre las naciones.

Tres años después, los niños y las niñas de Hiroshima le dedicaron una estatua en su honor; sobre un arco monumental, se puede ver la estatua de Sadako con una gran grulla de papel entre sus manos. La estatua está en el Parque de la Paz, en Hiroshima.

Esta historia, basada en un hecho real y en una leyenda tradicional japonesa, fue una de las principales referencias para el montaje de *Katsumi y el Dragón*. Esto se refleja en el personaje de la Grulla, en la lámpara que acompaña a Katsumi durante su travesía y en la resolución de la batalla final, cuando Katsumi decide no ceder a la violencia.

#### **2.3.4 Origami**

El *origami* es el arte y la habilidad de dar a un trozo de papel, doblándolo convenientemente, la forma de determinados seres u objetos. El nombre tiene sus orígenes en la palabra japonesa *ori* doblez y *kami* papel. En el *origami*, a diferencia de la papiroflexia, no intervienen cortes ni pegamento.

El nacimiento del *origami* se ha vinculado con la cultura japonesa, aunque en realidad se originó en China entre el primer y segundo siglo. En el siglo sexto llegó a Japón por monjes budistas. En ese tiempo, debido al alto costo del papel, se utilizaba sobre todo en ceremonias religiosas y en actos importantes realizados por las clases privilegiadas.

El desarrollo del país y las técnicas de producción de papel abarataron los costos volviéndose más accesible para la población, con lo cual el *origami* se empezó a usar también con fines distintos a los religiosos.

El *origami* ha sido clasificado por la época a la que corresponde, por las técnicas de elaboración y por el efecto que producen, y se han catalogado más de ochenta patrones de *origami*.

La estética general de la obra apela por un mundo de papel. Los títeres, el barco en que navega Katsumi y el Dragón, la lámpara en forma de grulla están inspirados en el *origami*. Esta técnica permite que los objetos se transformen en escena. Un ejemplo, es cuando

Katsumi acepta ir en busca del gran sable, en escena aparece un rombo de papel que al ser soplado se transforma en un barco.

## CAPÍTULO 3. Reflexión y crítica de la puesta en escena

*El teatro es el lenguaje más potente, el más creativo, simplemente porque es la suma de todos los lenguajes: el teatro es palabras, movimiento, colores, música, realidades y sueños, emociones e ideas... Como niños hemos aprendido a vivir... practicando teatro. Hemos aprendido a comprender el mundo... practicando teatro.*

*Augusto Boal,  
trabajador del teatro*

### 3.1 La travesía del héroe en *Katsumi y el Dragón*

Joseph Campbell<sup>18</sup>, en *El héroe de las mil caras*, menciona: “Siempre ha sido función primaria de la mitología y del rito suplir los símbolos que hacen avanzar el espíritu humano, a fin de contrarrestar aquellas otras fantasías humanas constantes que tienden a atarlo al pasado” (Campbell 25).

Los mitos y los ritos constituyen un viaje simbólico para el héroe. Éste es quien debe enfrentar los obstáculos para alcanzar el nivel más alto arquetípicamente, es decir, pasar de la niñez a la adolescencia o del miedo a la valentía. Campbell reveló que los relatos y ritos primitivos han sido necesarios para el ser humano a fin de superar estadios y crecer espiritualmente.

Considerando esta premisa, retomaré los puntos que propone Campbell en la travesía del héroe para analizar *Katsumi y el Dragón*:

---

<sup>18</sup> Joseph Campbell fue un escritor, antropólogo y profesor estadounidense, conocido por sus estudios en mitología comparada.

## **El llamado a la aventura**

Cuando la paz del mundo ordinario del héroe sufre una amenaza, éste debe atender al llamado a la aventura. La Isla Primavera es el hogar de Katsumi y el lugar que mantiene a salvo el gran sable. Sin embargo, la armonía y tranquilidad de la nación son afectadas cuando el Ninja logra robar el gran sable. Ante esto, Katsumi acepta la misión y emprende el viaje. Al cruzar el primer umbral deja la comodidad de su hogar y empiezan las pruebas. El abandono del mundo ordinario implica alejarse de aquello que le proporcionaba seguridad y estabilidad: Katsumi se muestra temerosa e insegura.

## **La iniciación**

El héroe enfrenta obstáculos a lo largo de su camino. Una vez atravesado el primer umbral, el héroe afronta lo desconocido, “se mueve en un paisaje de sueño poblado de formas curiosamente fluidas y ambiguas, en donde debe pasar por una serie de pruebas” (Campbell 115).

En la obra se presentan tres pruebas que suceden durante tres encuentros: una con los Peces Koi, otra con el Zorro y finalmente, con el Ninja.

### **1. El encuentro con los Peces Koi:**

El Ninja roba uno de los amuletos de los Peces Koi y huye antes de que Katsumi aparezca. Cuando Katsumi llega junto con su amigo Dragón al río de la Isla Verano, los Peces piden ayuda. El Dragón se sumerge en sus aguas y descubre que uno de ellos está herido, así que avisa a Katsumi, quien sana al Pez Koi con ayuda de una lámpara en forma de grulla.

### **2. El encuentro con el Zorro**

Katsumi y el Dragón llegan a la Isla Otoño y encuentran al Zorro herido; su amuleto había sido robado. Antes de seguir el viaje, Katsumi se acerca y lo cura con su lámpara.

### **3. El encuentro con el Ninja: la batalla suprema**

En la batalla suprema el héroe tiene la más peligrosa de las peleas. Enfrenta una muerte simbólica para renacer en un nuevo yo. Katsumi enfrenta dos contiendas: la primera, al

llegar a la Isla Invierno, cuando confronta a su más grande enemigo, el Ninja; Katsumi logra derribarlo y recuperar el sable. La segunda, cuando se ve en la disyuntiva entre matar o no al enemigo. Al final, la paz triunfa. El Ninja se arrepiente de haber robado el sable.

Cabe destacar que el héroe nunca se convierte en asesino. El villano paga las consecuencias de sus actos: es castigado por la naturaleza o por su propia maldad. En este caso, Katsumi no cede a la violencia, por el contrario, perdona la vida y hace desistir al villano.

### **El regreso**

Cuando el héroe ha cumplido su misión, debe regresar con el elixir “donde la dádiva habrá de significar la renovación de la comunidad, de la nación, del planeta o los diez mil mundos” (Campbell 223); en ocasiones puede ser un objeto o con algún mensaje. En este aspecto, Katsumi regresa con el gran sable: el equilibrio de su nación.

El héroe retorna transformado, ha dejado al viejo yo para ascender a un plano superior. Katsumi dejó sus miedos e inseguridades atrás. El Sensei le coloca la última pieza de la armadura: el casco, símbolo de sabiduría y madurez, es decir, que el héroe ahora tiene lo necesario para ser una samurái.

#### **3.1.1 Arquetipos y símbolos**

Carl Jung<sup>19</sup> define a los arquetipos como símbolos universales de la psique, que permean a toda la humanidad y conforman el inconsciente colectivo. Así, el mito y la leyenda son una expresión arquetípica, porque los relatos revisten el arquetipo como personajes. “El arquetipo representa esencialmente un contenido inconsciente, que al haberse concientizado y ser percibido cambia de acuerdo a cada conciencia individual que surge” (Jung 11).

---

<sup>19</sup> Carl Gustav Jung fue un psiquiatra y psicólogo suizo, quien dedicó su vida al estudio de la psicología analítica más tarde psicología compleja. En 1920 publicó su obra *Psychologische Typen* donde determina orientaciones de la personalidad humana basada en las culturas de la historia.

Para Joseph Campbell, el arquetipo principal es el héroe, un personaje –mujer u hombre indistintamente– que siente el llamado a cumplir una cierta misión y se embarca en una aventura que tiene tres etapas: la partida, momento en el que acepta el llamado; la iniciación, cuando enfrenta las pruebas y se prueba a sí mismo, y el regreso, cuando retorna a su mundo ordinario para compartir lo que obtuvo en el viaje.

El camino del héroe es, por tanto, un camino de crecimiento personal que concluye con la obtención del objeto o el mensaje que simboliza que ha trascendido a su viejo yo.

Vogler<sup>20</sup> define al héroe como un personaje capaz de sacrificar sus propias necesidades en beneficio de los demás:

“Un héroe es aquel capaz de traspasar los límites y las alusiones del ego, si bien, en un principio, los héroes son todo ego: el yo, el único, esa identidad personal que se piensa separada y distinta del resto del grupo. El viaje de muchos héroes describe precisamente la historia de esa separación de la familia o la tribu” (Vogler 65).

Por otra parte, Maureen Murdock<sup>21</sup> plantea que a diferencia del héroe, la travesía de la heroína es interior: si el héroe descubre, la heroína se re-descubre. La heroína comienza con la separación de lo femenino, la madre, y el apego a lo masculino, el padre. El camino que enfrenta consiste en reconciliarse con su parte femenina y al final encontrar un equilibrio entre ambas. La exploración no consiste en la obtención de algo, sino en la reconciliación con aquello que habita en el interior.

En este sentido, aquí me referiré a Katsumi como héroe y no como heroína, ya que su travesía corresponde al arquetipo del héroe.

Tal como lo describe Vogler, al inicio de la historia Katsumi es un personaje ego. Recibe el llamado a la aventura, lo acepta y asume la responsabilidad; la iniciación comienza

---

<sup>20</sup> Christopher Vogler es un guionista, autor y profesor de Hollywood, es conocido por el trabajo desarrollado en Disney. En 2007 publicó el *Viaje del escritor*, usó el trabajo de Joseph Campbell para desarrollar una guía práctica para guionistas.

<sup>21</sup> Maureen Murdock es pedagoga, terapeuta, artista y escritora. Escribió *El viaje de la heroína* como respuesta a Joseph Campbell al *Viaje del héroe*.

cuando se separa de su familia, abandona su hogar y navega hacia las islas que conforman Nópaj. El retorno es el regreso a su lugar de origen con el objeto sagrado: el gran sable.

El Sensei es el mentor; es quien instruye a Katsumi para convertirse en una samurái. Asimismo, le obsequia los instrumentos que la guiarán y ayudarán a lo largo de su viaje: el mapa que le indica el camino y la lámpara en forma de grulla que ilumina su andar. El Sensei representa la parte noble y sabia. Al final de la travesía, es quien indica a la protagonista que ya está lista para usar el gran sable.

El Dragón corresponde al arquetipo del aliado; además, es el amigo de Katsumi. Éste es quien la salva de ser herida por el maestro Sensei, como consecuencia por haber perdido el gran sable. También la acompaña y ayuda a lo largo del viaje; sin embargo, las pruebas son enfrentadas siempre por el héroe, no por el aliado.

El Ninja corresponde a dos arquetipos en la historia: el heraldo y la sombra. Vogler menciona: “los heraldos son portadores de motivación, presentan un desafío al héroe y ponen la historia en movimiento” (Vogler 92). El Ninja aparece inesperadamente en la historia, es quien roba el gran sable y motiva al héroe a aceptar el llamado. Como sombra, crea el conflicto. Este personaje se adelanta a los movimientos de Katsumi y roba los amuletos mágicos de los animales. Desafía constantemente al héroe, pero también le extrae lo mejor al ponerlo en situaciones límite.

Por otro lado, como lo he mencionado a lo largo de este trabajo, la obra está inspirada en la cultura japonesa. Los animales que intervienen a lo largo de la historia simbolizan virtudes y valores que Katsumi adquiere conforme avanza.

### **3.1.1.1 Animales como símbolos de valores y virtudes**

Los animales en la cultura japonesa representan valores y virtudes. En *Katsumi y el Dragón* los personajes juegan un papel importante en el desarrollo de la obra y en el crecimiento del personaje principal.

## El Dragón

Es considerado protector y benefactor de la humanidad; además, es símbolo de fortaleza y valor. En la historia es él quien defiende a Katsumi de la furia del maestro Sensei y la acompaña en la travesía dándole fuerza frente a los obstáculos.

## Peces Koi

Los primeros animales con los que se encuentra Katsumi son los Peces Koi, símbolo de la perseverancia. El pez nada contracorriente y nunca deja de moverse, esto los convierte en seres capaces de enfrentar y resistir las adversidades. Durante el *Kodomo no Hi*, o Día de los Niños, en los tejados de las casas se colocan mangas de viento en forma de pez koi, una por cada integrante de la familia, con el fin de que los niños y las niñas crezcan sanos, fuertes y logren enfrentar cada adversidad que se les presente. Los Peces dan a Katsumi la primera pieza de la armadura samurái: un par de espinilleras. Katsumi adquiere perseverancia en este primer encuentro.

## El Zorro

Conocido como *kitsune*, este animal es sagrado y mágico, representa sabiduría. Por cada cien años cumplidos, le nace una nueva cola, el máximo de colas que pueden llegar a obtener es nueve, cuando alcanza la sabiduría máxima. El Zorro es quien le entrega a Katsumi la segunda parte de la armadura: el *tare*<sup>22</sup>.

## La Grulla

La Grulla es un animal sagrado que simboliza la buena fortuna y la longevidad. Sin embargo, a partir de la Segunda Guerra Mundial y de la historia de Sadako Sasaki, se convirtió en símbolo de paz y esperanza. Este animal aparece en la obra como amuleto (la lámpara de Katsumi) y guardián de la Isla Invierno. La lámpara representa la esperanza que guía el camino de Katsumi. Por otra parte, en la batalla final, Katsumi logra vencer al Ninja, cuando pretende herirlo, la Grulla aparece, se vuelve hacia el público, levanta las

---

<sup>22</sup> El *tare* es un protector de cadera que se utiliza principalmente en el *kendo*.

grullas de *origami*, incitando al público a seguir el gesto, y así evitar que el héroe asesine al villano.

## **El Cuervo**

El Ninja, para engañar a los animales, se disfraza de cuervo: es un personaje que puede cambiar de forma humana a animal. En Occidente, al cuervo se le ha considerado generalmente como portador de malos presagios. En Japón son mensajeros en lugares remotos y guías en tierras desconocidas. Simboliza la intervención divina en la vida del ser humano. Este personaje es quien interviene en la vida del héroe al robar el gran sable, establece las pruebas y los obstáculos que ha de enfrentar.

Cada uno de los animales le otorga a Katsumi una pieza de la armadura, como reflejo de las virtudes que adquiere en la travesía. El revestimiento comienza en los pies y termina en la cabeza como muestra de que el héroe ha logrado crecer interiormente.

## **3.2 ¿Por qué escenificar *Katsumi* y el *Dragón* en el México contemporáneo?**

### **3.2.1 Breve panorama de la niñez en la era digital**

En este apartado expondré a grandes rasgos la situación de la infancia en la era de los medios electrónicos. Considero de vital importancia conocer el panorama social, cultural e histórico en el que viven niños y niñas; comprender su mirada permitirá crear obras significativas y pertinentes.

Es claro que la infancia y la forma en cómo se desarrolla cambian de acuerdo con la época. Hace 15 años, el internet y los dispositivos digitales no estaban fácilmente al alcance de todos, y niñas y niños eran el grupo con menor acceso. Actualmente, exploran el mundo de una forma distinta a como lo hacían, en su infancia y juventud, sus padres y sus abuelos: por medio de dispositivos digitales que les posibilitan otras formas de aprendizaje y comunicación.

Actualmente en México, en especial con la aparición del Covid-19, la tecnología se ha vuelto omnipresente. Algunas estadísticas revelan que, en México, 90% de niños y niñas de entre 12 a 17 años tienen acceso a internet, lo que posiciona a este grupo de edad en el segundo lugar de usuarios de internet. El grupo de 6 a 11 años destacó por el aumento de su participación en 20.3 puntos porcentuales. En 2021 rebasó a los grupos de 45 a 54 años y de 55 o más. Asimismo, el número de horas por día que pasan en internet aumentó: pasó de 3.1 a 5.5 horas al día, en el caso del grupo de 12 a 17 años<sup>23</sup>.

Si bien las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) ofrecen a los niños oportunidades infinitas de aprendizaje y entretenimiento, el uso incorrecto o excesivo les perjudica de manera física, emocional y cognitiva. Sin embargo, algunas fuentes señalan que la población infantil en México presenta un rezago educativo de entre dos y cuatro años debido a la pandemia por Covid-19<sup>24</sup>. En ese sentido, en *De la ligereza*, Gilles Lipovetsky<sup>25</sup> menciona:

Los efectos positivos de lo digital en la esfera de la vida privada son tan numerosos como indiscutibles. Pero también aquí viene acompañado de nuevas amenazas y servidumbres. Molestias y faltas de miramiento en el uso inoportuno de los teléfonos móviles en los transportes públicos. Confusión a la hora de distinguir entre esfera laboral y esfera privada. Pérdida de eficacia y tiempo por dedicar demasiado espacio diario a Internet. Observamos asimismo una abundancia de nuevas formas de sometimiento y dependencia (Lipovetsky 139).

---

<sup>23</sup> “Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares (ENDUTIH) 2021”. Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI) en colaboración con el Instituto Federal de Telecomunicaciones (IFT). 4 jul. 2022. Web. 2 dic. 2022 <[https://www.inegi.org.mx/contenidos/saladeprensa/boletines/2022/OtrTemEcon/ENDUTIH\\_21.pdf](https://www.inegi.org.mx/contenidos/saladeprensa/boletines/2022/OtrTemEcon/ENDUTIH_21.pdf)>

<sup>24</sup> “Por pandemia, rezago educativo en infantes podría alcanzar hasta cuatro años”. DGCS. UNAM. Web. 1 febr. 2023. <[https://www.dgcs.unam.mx/boletin/bdboletin/2022\\_590.html](https://www.dgcs.unam.mx/boletin/bdboletin/2022_590.html)>

<sup>25</sup> Gilles Lipovetsky fue un filósofo y sociólogo francés. El consumismo, la hipermodernidad, la cultura de masas son algunos de los temas que ha abordado en su obra.

El sometimiento y la dependencia que comenta Lipovetsky están relacionados con la necesidad de estar conectado a Internet y tener próximo el celular. La abstinencia puede conducir a estados de angustia, ansiedad, depresión, y una sensación de soledad. Además, hay un vínculo intrínseco entre la salud mental y el uso excesivo de redes sociales; cualquier menor puede tener una cuenta en cualquier red social, ya que la plataforma no puede verificar de forma certera la edad del usuario.

Si bien las redes sociales y las plataformas digitales se han convertido en una pieza importante en nuestras vidas, no es adecuado que a temprana edad niños y niñas lo consuman cotidianamente sin regulación alguna.

Con respecto a lo anterior, no pretendo demeritar los avances que ha traído esta nueva modernidad. No obstante, considero que debe haber un equilibrio entre el uso de la tecnología y el desarrollo de actividades que fortalezcan las habilidades motora-sensorial y cognitiva, en particular durante la infancia, cuando niños y niñas están en proceso de madurar física y psicológicamente. Debemos garantizar el interés superior de la infancia<sup>26</sup>, es decir, su derecho a una vida integral y digna que les permita alcanzar el mayor bienestar.

Con respecto a esta premisa, el teatro es una actividad que estimula la imaginación, el pensamiento, las emociones, la habilidad cognitiva y social en niños y niñas. Aunque en México es la actividad cultural con menor participación, hecho que se acentúa en el teatro para niños.

En 2022, las estadísticas revelaron que el 41.2% de la población asistió a algún evento cultural: obra de teatro, concierto o presentación de música en vivo, espectáculo de danza, exposición, proyección de películas. La actividad menos concurrida fue el teatro. Aunado a esto, el 64.1% de las personas entrevistadas respondió que sólo ha asistido una vez al teatro, y únicamente el 7.4%, ha asistido cuatro veces o más y 30.8% no tiene ningún

---

<sup>26</sup> En 2011 México incorporó el principio del interés superior de la niñez en el artículo 4o. de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos, al especificar que: “En todas las decisiones y actuaciones del Estado se velará y cumplirá con el principio del **interés superior de la niñez**, garantizando de manera plena sus derechos. Los niños y las niñas tienen derecho a la satisfacción de sus necesidades de alimentación, salud, educación y sano esparcimiento para su desarrollo integral. Este principio deberá guiar el diseño, ejecución, seguimiento y evaluación de las políticas públicas dirigidas a la niñez”.

interés en ver obras de teatro<sup>27</sup>. Estas cifras se refieren al teatro para adultos, lo que me lleva a pensar en lo importante que es que niños y niñas reciban una educación teatral.

Considero que existen cinco problemáticas principales que influyen en la asistencia al teatro:

### **Centralización de los teatros:**

La mayoría de los teatros están localizados en la Ciudad de México o en zonas urbanas donde se concentran grupos sociales con ingresos económicos superiores al promedio.

### **Costos:**

Si bien existen apoyos y programas para poder ver obras de teatro a un menor precio (jueves de teatro a \$30, cortesías que ofrecen los mismos creadores escénicos, o la credencial de gente de teatro), el precio de las entradas rebasa las posibilidades de muchos bolsillos.

Existen otros factores, como la precarización de la cultura y las artes. Las prácticas artísticas no están dentro de las prioridades del Estado, es decir, el apoyo que se le otorga a este sector es poco o nulo en comparación con otros. Sin el amparo del Estado y sin ser parte de entidades fuertemente consolidadas que los considere formalmente trabajadores; además, del deterioro de las condiciones laborales y la inestabilidad, muchos colectivos artísticos apelan a la autogestión, la informalidad, el multiempleo y la flexibilidad. Esto influye en el costo del boleto.

### **Apoyo a creadores escénicos:**

La gran mayoría de los creadores busca los apoyos otorgados por las instituciones gubernamentales y no gubernamentales. Resulta un problema que dichos apoyos estén tan centralizados como los foros.

---

<sup>27</sup> “Resultados del Módulo sobre Eventos Culturales Seleccionados (MODECULT) 2022”. Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI). 20 jul. 2022. Web. 10 en. 2023 <[https://www.inegi.org.mx/contenidos/saladeprensa/boletines/2022/modecult/modecult2022\\_07.pdf](https://www.inegi.org.mx/contenidos/saladeprensa/boletines/2022/modecult/modecult2022_07.pdf)>

### **Calidad de las obras:**

A lo largo de la historia, el teatro ha evolucionado: desde el teatro clásico griego y la escuela vivencial hasta el teatro experimental y posdramático, cada uno en respuesta al contexto histórico, social y cultural de la época. Es así que definir lo que sería un teatro de calidad desataría innumerables opiniones. Pero, desde mi perspectiva:

“Debemos permanecer con los pies bien plantados en la tierra y los ojos fijos en la taquilla. Pero no debemos olvidar que el teatro es ficción en tránsito hacia otra realidad, hacia el rechazo de la realidad que creemos conocer. El teatro es ficción que puede cambiar tanto a los que actúan como a los que observan. Nada de altisonante, de amenazante, de herético o de loco” (Barba 6).

Cuando prevalece la mirada más en la taquilla que en la propuesta escénica afectando el discurso, volviéndolo un espectáculo frívolo e impertinente, sin sacudir o modificar el pensamiento de quien lo ve, se ha perdido toda calidad. En este aspecto, los espectáculos para niños y niñas se han vuelto convenientes para grupos que buscan únicamente lucrar con las infancias. En ocasiones, estos *shows* carecen de las herramientas necesarias para brindar a los niños experiencias significativas que respeten su inteligencia y su creatividad.

### **Formación del público:**

La formación de públicos consiste en impulsar la interacción, la participación y el consumo de las diversas prácticas artísticas. Asimismo, más allá del entretenimiento, las opciones de información que el sujeto consume le permiten erigir su pensamiento, la visión y la relación con su entorno.

“Los sujetos pueden acercarse o alejarse de las experiencias de consumo cultural dependiendo de sus perfiles y circunstancias” (Nivon et al. 2). Las experiencias de consumo cultural están gravemente afectadas por la desigualdad en el acceso a la cultura y las artes. Importantes instituciones culturales, como el Instituto Nacional de Bellas Artes, han sido afectadas los recortes presupuestales.

El acercamiento a las artes es un derecho cultural, indisociable de los derechos humanos. Desde esta perspectiva, la participación, la asequibilidad y el factible acompañamiento en todos los momentos de la vida no deberían ser exclusivos de una minoría. El desafío es generar políticas factibles para disminuir la brecha cultural.

Considero que, independientemente del contexto, social, histórico y cultural, la infancia se distingue por la capacidad de asombro, la receptividad, la curiosidad, la inteligencia. Niños y niñas exploran el mundo que les rodea por medio de las herramientas que tienen a su alcance. Si el único medio es un dispositivo digital, su concepción de la realidad se forjará por lo que ve en la pantalla; por el contrario, si interactúa con el entorno, comprenderá el mundo a través de sus propias experiencias y sensaciones.

### **3.2.2 *Katsumi y el Dragón*: el silencio de la imagen**

*Antes de los libros, hubo voces.  
La memoria era un canto.*

*Adolfo Córdova  
Periodista y escritor*

Somos amantes natos de historias: escuchamos las voces de nuestros abuelos, padres, amigos. La narración oral sucede sin importar la época o las circunstancias del mundo que nos rodea; pasó en las civilizaciones precolombinas, pasa ahora en la esfera digital.

¿Pero y si no hay voces audibles? ¿Existen otras formas de contar? No siempre hay palabras para expresar lo que queremos; sin embargo, comunicamos: por medio del silencio. Janet Pankowsky, en *Un cuento, una teoría y un silencio*, reflexiona sobre la recepción y el silencio: el silencio como otra forma de narrar.

En este apartado hago un viaje por el mar que conforma la nación de Nópaj. Arribaré a cinco puertos, equivalentes a los cinco aspectos de la narración que Janet Pankowsky

retoma de Francisco Garzón Céspedes<sup>28</sup>: el narrador, el cuento, el público, el lugar y la circunstancia.

### 3.2.2.1 Primer puerto: el actor - narrador

El objetivo principal de *Katsumi y el Dragón* es contar una historia sin palabras, inspirada en la cultura japonesa, por medio de títeres y objetos “apelando al lenguaje visual, sonoro y kinestésico para brindar una experiencia estética a niñas y niños de edad preescolar y escolar” (Salgado 23).

En una modernidad en la que el ruido estridente es parte del cotidiano y los sentidos casi todo el tiempo están sobreestimulados por anuncios publicitarios, noticias, redes sociales, ruido callejero, contar desde el lenguaje visual y kinestésico es un desafío, porque requiere un silencio absoluto capaz de captar la atención de quien mira y escucha. Es el actor quien debe construir un puente entre la historia y el público sin perder de vista los matices de su movimiento. Es en su cuerpo donde se concentra toda la atención. Hay algo en el cuerpo que permite desnudarse frente al otro, una manera sincera y limpia de expresar sin palabras.

¿Cómo narrar desde el silencio? ¿Cómo poner de manifiesto el carácter de un personaje solamente con el cuerpo? El lenguaje no verbal es otra forma de silencio. “Es un silencio que habla y cuyo lenguaje es más elocuente porque se percibe de manera inconsciente” (Pankowsky párr. 43). Es en el gesto y en la manera como el actor se relaciona con su entorno que el espectador distingue y lee las emociones, las jerarquías y los vínculos entre cada uno de los personajes.

Con respecto a lo anterior, considero relevante mencionar brevemente algunas de las bases teóricas que utilizó Andrea Salgado para dirigir *Katsumi y el Dragón*, ya que esto

---

<sup>28</sup> Escritor, periodista y artista teatral. Fundó y desarrolló el movimiento de Narración Oral Escénica (NOE) y fue Director General de la Cátedra Iberoamericana Itinerante de Narración Oral Escénica (CIINOE).

permitió que los actores exploraran y asentaran las bases para la corporalidad de los personajes.

Andrea retoma a Salvador Novo que menciona en su artículo “La composición”, incluido en el libro *Teoría y praxis del teatro en México*, la importancia de la variedad compositiva. Los elementos compositivos son: énfasis, estabilidad, secuencia y equilibrio. A su vez, habla de factores enfáticos: posición, áreas, planos, niveles, espacio, repetición y foco (ctd en Salgado 62).

Con base a lo expuesto por Andrea Salgado, rescataré únicamente cinco puntos: el énfasis, la secuencia, la posición, áreas y niveles. El énfasis permite identificar el valor y función que tienen los objetos en escena. Por ejemplo, el gran sable como objeto sagrado y de deseo. Cuando Katsumi y el Sensei están en presencia del gran sable, la corporalidad de ambos denota respeto: hacen una reverencia o lo toman con sumo cuidado. En comparación con el Ninja, quien lo toma como una pieza sin importancia.

El deseo se representa escénicamente con un juego de luces y música. En el fondo, al centro del escenario, está la armadura y la espada samurái. Una luz enfoca ambos objetos, a la par suena una melodía, lo que llama la atención de Katsumi y el Ninja, quienes se acerca lentamente. Al apagarse la luz y la música vuelven en sí y se retiran. Ambos personajes tienen la intención de tomar el gran sable.

Otro ejemplo de énfasis es la lámpara en forma de grulla que sana a los animales. El personaje, coloca la lámpara visiblemente cerca de los animales, en seguida ellos corren, saltan en señal de recuperación.

La secuencia, según Novo, “tiene relación con el ritmo de las distancias entre figuras o grupos de figuras en escena” (ctd de Salgado 71). Esto se refleja en el entrenamiento samurái; el Sensei traza un recorrido en forma de “U” que la protagonista debe imitar. El ritmo y la corporalidad del Sensei denota sabiduría y experiencia, en cambio, la secuencia de Katsumi, al ser aprendiz y pequeña, es torpe y cortada. Esto origina dos reacciones distintas en el público, la primera, silencio al presenciar al Sensei, y risa frente a Katsumi.

En la batalla final de Katsumi contra el Ninja, la posición y el área juegan un papel importante. Ambos están colocados al centro-centro<sup>29</sup> del escenario. El Ninja cae al suelo con las manos abiertas, mientras Katsumi lo apunta con el sable. Esto crea tensión y transforma la figura de la protagonista, es decir, se revela una Katsumi con movimientos más firmes y seguros, esto a su vez es reflejo del crecimiento que ha alcanzado a lo largo de su travesía. En comparación con la posición del Ninja que muestra vulnerabilidad.

En ocasiones las jerarquías se representaban por medio de niveles. “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 del elenco, el mensaje que se emite es distinto” (Salgado 76). El público distingue que el Sensei es una figura de autoridad, a quien Katsumi le debe respeto, ya que la postura erguida y de pie revelan a un personaje mayor. En ocasiones, aunque estuviera sentado o realizando una reverencia, la postura era la misma. En ese aspecto, los niveles también apoyan las situaciones. La imagen de la reprimenda se forma cuando Katsumi está de rodillas, en contrapunto con la imagen de pie del Sensei.

El Ninja tiene dos formas: cuervo y ninja. La postura y su forma de caminar cambia. Cuando se disfraza de cuervo su cuerpo se encoge, está en un nivel bajo, camina en cuclillas y mueve la cabeza de un lado a otro. La postura erecta y alta marca la transformación humana.

Otra perspectiva es la planteada por Anne Bogart y Tina Landau en *The viewpoints book: a practical guide to viewpoints and composition*. Los *viewpoints* o puntos de vista se dividen en tiempo y espacio. El primero, alude al ritmo, duración, respuesta kinestésica y repetición; el segundo, forma, gesto, arquitectura, relaciones espaciales y topografía.

De los cuales sólo abordaré los de espacio: forma y gesto. La forma “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” (Salgado 85). Las líneas rectas, al igual que los

---

<sup>29</sup> En un espacio convencional teatral existen nueve áreas. Teniendo como referencia el are público, se divide en tres frontales: abajo-izquierda, abajo-centro, abajo-derecha; tres centrales: centro-izquierda, centro- centro, centro-derecha; tres traseras: arriba-izquierda, arriba-centro, arriba-derecha.

niveles, apoyaban la distinción jerárquica. La calidad del movimiento del Sensei estaba regida por líneas rectas, solamente cuando hurtan el gran sable rompe con la forma. Las líneas rectas demostraban coraje, enojo o fuerza. Por el contrario, los trazos curvos y el ritmo acelerado debelaban el juego, la risa, la complicidad y juventud del Dragón y Katsumi.

Como lo indiqué previamente, la obra está inspirada en la cultura japonesa, la cual tiene gestos y códigos distintos a los nuestros. En ese sentido, las reverencias, movimientos de combate, saludos, además del vestuario aportaban elementos contundentes y reconocibles de la cultura. Por otro lado, existían expresiones universales como la tristeza, la alegría, el enojo. Esto en combinación, posibilitaba la lectura y mostraba de manera respetuosa y cercana una historia de una niña que vive en otra parte del mundo, pero que comparte miedos, sueños, alegrías como muchos niños y niñas.

### **3.2.2.2 Segundo puerto: la obra**

Las dos premisas dramáticas definidas en la obra, por el equipo de *Katsumi y el Dragón*, fueron:

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”.

Por otro lado, determinaron que el tema principal de la obra sería la amistad.

¿Cómo transformar las palabras amistad y crecimiento interno en imágenes? ¿Cómo hablar de afrontar nuestros miedos y resolver conflictos sin palabras? ¿Con sólo ver la obra puedo reconocer, como público, el mensaje? ¿Cuál es la experiencia que brinda a los niños?

Considero que la primera premisa está reflejada en el vestuario de Katsumi. En un inicio, sólo viste un pantalón largo con pliegues (*hakama*), una chaqueta tradicional japonesa

(*haori*), calcetines (*tabi*) y sandalias (*zori*). Conforme avanza y vence un obstáculo, adquiere una pieza de la armadura samurái, lo que simboliza el crecimiento interno: Katsumi reúne sabiduría y valor.

La segunda premisa alude a la resolución ética de conflictos y la visión responsable del mundo. Considero que la ética, en el caso de la obra, tiene relación el código bushido, el cual regía el modo de vivir de los samuráis.

Edward John Lemmon<sup>30</sup>, en el artículo “Dilemas morales”, parte de la idea que el hombre posee libre albedrío. En ese supuesto, plantea cinco situaciones morales de las cuales sólo retomaré una, la primera: cuando el individuo sabe qué hay que hacer, qué debe o tiene que hacer y lo hace. Esta situación se divide en tres subclases: deberes, los roles que el individuo tiene en la sociedad; obligaciones, los contratos o promesas que establecen un grupo o persona; y principios morales, lo que es correcto o no según la época o la cultura. Desde esta perspectiva, Katsumi enfrenta varios dilemas morales.

Distingo cuatro hechos principales para identificar si Katsumi cumple o no con dicha premisa:

**1. La disyuntiva de tomar el objeto sagrado:**

Katsumi desea poder usar y tocar el gran sable, y a pesar de la negativa de su maestro Sensei, lo toma a escondidas.

Este primer hecho está en función del deber. Katsumi pertenece a la casta samurái, tiene un rango y un rol en la sociedad. Como aprendiz, su deber es entrenar, obedecer al Sensei y salvaguardar el gran sable: el equilibrio de la nación. La consecuencia por no cumplir su deber es la pérdida del objeto sagrado. Por lo tanto, al no cumplir con el rol, el primer dilema no es resuelto éticamente.

---

<sup>30</sup> Filósofo y lógico británico, es conocido por su trabajo en lógica modal.

## **2. Asumir la responsabilidad de sus actos:**

Cuando el gran sable es robado, el Sensei toma su espada con un movimiento rápido y violento, se dirige a Katsumi, quien solamente cubre su cabeza con las manos y cae al suelo. La expresión de ambos rostros y un breve silencio evidencian que estaba a punto de matarla. El Dragón interviene y la salva. Sin embargo, cuando el Sensei decide zarpar en busca del gran sable, Katsumi asume su lugar y acepta la responsabilidad de sus actos.

Históricamente, el honor era muy importante para los samuráis, cuando perdían la batalla o caían en deshonra, la muerte era lo apropiado. Desde esta perspectiva, fue correcto que Katsumi aceptará la muerte tras haber perdido el gran sable. Por otra parte, una de las premisas de la obra aboga por enfrentar nuestros miedos con valentía. En ambos casos la protagonista actuó en función de los principios morales.

## **3. El encuentro con los Peces Koi y el Zorro:**

Katsumi sana a los Peces Koi y el Zorro con ayuda de la lámpara de grulla que le dio el Sensei.

La protagonista enfrenta y actúa acorde al deber moral de respetar y cuidar la vida animal.

## **4. La batalla final contra el Ninja:**

La intervención de la Grulla impide que Katsumi asesine a su enemigo, reflexiona sobre lo que estaba a punto de hacer y baja la espada lentamente. Hay un silencio en el silencio, un momento de ensimismamiento que se revela en una mirada perdida y que regresa a sí por el contacto con los ojos de quien la observa.

Esta es la prueba que determina si el héroe está listo para regresar a su hogar o no. En este punto, Katsumi experimenta sentimientos negativos: odio, venganza, enojo que pueden detonar en violencia; sin embargo, reconoce sus emociones, las transforma y se reconcilia con su enemigo.

Estos dos últimos encuentros muestran que Katsumi ha resuelto las pruebas y situaciones por sí misma, apegándose a la ética y al código bushido.

Por otro lado, el tema de la amistad entre Katsumi y el Dragón se expresa en los juegos, la complicidad y la protección de la vida. En la cultura japonesa, el contacto físico y visual es mínimo, aún con personas cercanas como familiares o amigos. A pesar de que el contacto físico es mínimo entre ambos personajes, el Dragón la ayuda a entrenar, la rescata de la muerte y la acompaña en el viaje. Katsumi, por su parte, escucha los consejos del Dragón y también le salva la vida.

Esta historia es una danza silenciosa que se mueve al compás del ritmo de cada espectador. No hay palabras, sólo imágenes y sonidos. Es frágil y fugaz; no todos atenderán o entenderán lo mismo. La lectura es individual y personal. En este viaje, los huecos y los silencios se completan con la historia de quien escucha.

### **3.2.2.3 Tercer puerto: niños y niñas como público**

El teatro es un arte vivo: se necesita de la escucha y de la respuesta del otro para construir la ficción.

“[...] pide una atención distinta a la que prestamos cuando vemos la televisión o cuando vamos al cine; es sutil y efímera. Si te distraes de tu escucha habrás perdido un hilo de la historia narrada; si miras para otro lado evitarás el contacto con la narradora cuya misión es narrar en tu mirada” (Pankowsky párr. 52).

El público debe estar dispuesto a hacer una travesía, debe aceptar el llamado de la historia para navegar junto con los personajes en los paisajes más peligrosos. Sin embargo, durante la infancia la atención se desarrolla de manera distinta a la de un joven o adulto. Niños y niñas comunican con la manera en como miran, se mueven y reaccionan si algo les ha interesado o no.

En ese sentido, ¿qué características debe tener una obra para niños y niñas? ¿Qué propicia una puesta escénica como *Katsumi y el Dragón* en los infantes?

A diferencia de las puestas para adultos, las obras de teatro para jóvenes audiencias deben tener especial cuidado en las características del público: edad, etapa del desarrollo, entorno sociocultural, problemáticas, necesidades e intereses. El conocimiento de lo anterior servirá de guía para la construcción de propuestas escénicas oportunas y relevantes.

“[...] el tipo de teatro para nuestra audiencia partiría de nuestro concepto de niño e infancia. Así, decidimos que nuestro público estaría conformado por niñas y niños: ‘imaginativos, con capacidad de asombro, con inteligencias múltiples, sensibles, alegres, juguetones, amistosos, empáticos, participativos, observadores, receptivos, visuales, auditivos y kinestésicos’” (Salgado 23).

El público meta de *Katsumi y el Dragón* oscila entre los 4 y los 12 años (edad preescolar y primaria), edades que corresponden a distintos periodos del desarrollo.

Para comprender si esta puesta es adecuada para niños y niñas de 4 a 12 años, me guiaré con la teoría de las etapas de desarrollo de Jean Piaget:

- 1. Estadio sensorio motor (0 a 2 años):** el bebé experimenta y descubre el mundo que lo rodea por medio de sus sentidos.
- 2. Estadio pre-operacional (2 a 7 años):** el infante tiene la habilidad de emplear símbolos: gestos palabras, imágenes. El pensamiento es egocéntrico y centralizado. Los niños pequeños sólo pueden fijar su atención en un estímulo a la vez e ignoran el resto.
- 3. Estadio de operaciones concretas (7 a 12 años):** el pensamiento lógico se desarrolla. El infante puede implementar la lógica y sus reglas para deducir y elaborar conclusiones.

**4. Estadio de operaciones formales (12 en adelante):** el niño cuenta con las habilidades cognitivas que le permiten deducir, resolver problemas utilizando la lógica formal. Asimismo, pueden pensar y reflexionar en torno a ideas abstractas.

En *La formación del símbolo en el niño*, Piaget ahonda en como los niños pasan de la imitación de sus pares al juego simbólico durante la primera infancia. De igual forma, plantea la imagen como un símbolo concreto –significante–, y al concepto, como una abstracción –significado–.

Es así que la atención y concentración en niños es variable dependiendo de la etapa de desarrollo. Los niños pequeños mantienen la atención durante unos cuantos minutos, después necesitarán un descanso o cambiar de actividad, mientras los escolares pueden mantener la atención durante más tiempo.

En *Katsumi y el Dragón*, las luces, la escenografía, el vestuario y el movimiento son los significantes; y el público infantil es quien dota a la obra de significado. La historia proporciona símbolos y huecos que son rellenados por el espectador. “[...] el símbolo implica la representación de un objeto ausente, puesto que es la comparación entre un elemento dado y un elemento imaginado, y una representación ficticia [...], y no aparece sino en el curso del segundo año del desarrollo del niño” (Piaget 157).

La imaginación contribuye a que el niño pueda representar objetos ausentes en la obra. La puesta proporciona signos que han de ser completados por el público. La fantasía se sirve de la realidad, es decir que la imaginación, y las posibilidades de crear se anclan en la experiencia previa que el niño ha tenido con su entorno.

Por ejemplo, cuando Katsumi y el Dragón están en el barco, la oscilación y las luces son elementos dados. El infante los leerá e identificará que están en el mar, navegando rumbo a alguna parte.

Otro caso es cuando, al llegar a la Isla Invierno, el Dragón se recuesta sobre el suelo y comienza a frotar sus patas contra su cuerpo y a tiritar. Este movimiento es percibido por

el niño, quien distingue que el Dragón tiene frío, por lo tanto, puede deducir que los personajes se encuentran en un lugar de baja temperatura.

Si los símbolos dados han sido experimentados por el niño, será más fácil para él seguir y reconocer las situaciones. Por el contrario, si no existe un antecedente, le será difícil hilar la historia por sí mismo. Por lo que, la obra ofrece distintas experiencias a cada uno de los niños y niñas.

Con base en la observación de las cinco presentaciones de *Katsumi y el Dragón* y las encuestas realizadas a algunos niños del público, considero que, en efecto, *Katsumi* ofrece experiencias y lecturas distintas a cada uno. Los más pequeños se quedan con la experiencia estética de las imágenes y con algunas escenas que logran conmoverlos. Los más grandes, con la idea central de la historia, las imágenes y el mensaje. Es por eso que durante las presentaciones algunos niños se auxilian de sus padres para entender lo que ocurre en la obra. Hay situaciones cómicas y momentos específicos que para los adultos son más reconocibles que para el público infantil.

La historia conecta con otra cultura, con otras infancias. El narrador establece una relación entre el personaje y el público. Los niños empatizan con los animales y con su dolor. Su atención y su desconuelo detonan en un silencio, un sonido, un comentario o un abrazo a su padre o madre.

#### **3.2.2.4 Cuarto puerto: el espacio**

“La narración oral tiene la fuerza poética de la ensoñación y el narrador paradójicamente hace todo en el escenario para lograr desaparecer y que el público “mire” el cuento en el espacio de su mente, de su imaginación” (Pankowsky párr. 59).

El teatro, a diferencia del cine, la televisión o los videojuegos, sugiere y crea imágenes por medio de la voz y el cuerpo del intérprete. El teatro permite poética, metáfora. En la mente del espectador se manifiestan todos los mares, las islas, los ríos, las montañas que ha de recorrer.

El teatro se crea en el espacio y la imaginación de quien ve y escucha: “puedo tomar cualquier espacio vacío y llamarlo un escenario desnudo. Un hombre camina por este espacio vacío mientras otro le observa, y esto es todo lo que se necesita para realizar un acto teatral” (Brook 21). Es así como el elemento humano, la interacción con el otro, es lo que hace posible la convivencia teatral.

El teatro proporciona las piezas necesarias para la construcción personal. La mente es el parteaguas para la apropiación del fenómeno escénico porque, como lo mencioné a diferencia del cine o la televisión, el teatro sugiere, no ilustra, ofrece los elementos necesarios para la construcción personal de la historia. Es así que el narrador y el niño son arquitectos de la imaginación.

Si el espacio puede ser trastocado y completado por la imaginación de los niños, ¿cómo afecta el cambio de lugar? Para responder esta pregunta, compararé dos funciones diferentes.

#### **3.2.2.4.1 Comparación de las presentaciones: Foro Sor Juana (2019) y El Claustro del Centro Cultural Helénico (2021)**

Del griego θέατρον *théatron*, teatro significa “lugar desde donde se mira”. En términos de semiótica, el espacio teatral constituye el dominio principal a partir del cual el teatro es analizado y leído por el receptor. Asimismo, el espacio dramático se concreta en el espacio escénico mediante los elementos teatrales (escenografía, vestuario, iluminación, utilería).

Si el espacio dramático y la relación entre actor y espectador dependen del lugar de representación, ¿qué sucede si el espacio cambia? ¿Cómo afecta la lectura del espectador? ¿Cómo se adaptan los elementos escénicos, indispensables para la ficción?

En un inicio, *Katsumi y el Dragón* fue diseñada para foro cerrado, específicamente para el Teatro Santa Catarina; sin embargo, la programación de Teatro UNAM cambió al Foro Sor Juana de último momento, obligando al equipo a hacer algunas modificaciones.

La obra se estrenó en enero de 2019. Tiempo después, tuvo su primera presentación en un teatro al aire libre, durante la Feria del Libro y Teatro Universitarios de Guanajuato. Esto replanteó el trazo y la disposición espacial marcados en un principio.

La primera vez que vi la obra fue en el Foro Sor Juana, en la Fiesta del Libro y la Rosa; la segunda, fue en mayo de 2021, en el Claustro del Centro Cultural Helénico. Las diferencias fueron: uno fue en un foro cerrado y el otro, al aire libre. En el primero hubo un taller previo de elaboración grullas de *origami*, en el segundo, no. El primero fue antes de la pandemia, el segundo fue durante la pandemia. Estas distintas experiencias me hicieron reflexionar sobre la importancia del espacio de representación.

El Foro Sor Juana tenía una disposición de tres cuartos o corbata. El público se sentó en las tres laterales próximas al escenario y en los asientos de la parte superior; en mi caso, opté por el lado izquierdo. El aparato escenográfico consistió en dos piezas: al fondo del escenario había una especie de *shōji*<sup>31</sup> que fungía como aforo, entrada y salida de actores, y un piso semi-blanco; ambos funcionaban también como pantallas donde se proyectaban las luces. Aunados a la iluminación y la utilería, trazaron los distintos paisajes por los que Katsumi transitaba.

Como espectadora identifiqué cada cambio escenográfico. Considero que esto se logró debido a la iluminación y la corporalidad de los actores. El apoyo visual proporcionó los símbolos necesarios para que los infantes reconocieran el papel de los personajes, las situaciones y los lugares. Cabe destacar que durante las funciones algunos niños y niñas externaron su opinión sobre lo que ocurría en escena.

En especial, recuerdo a una niña de entre cinco y seis años, quien, al ver por primera vez al Ninja, gritó: “¡Ése es el malo!”. El teatro se llenó de risas al escucharla. ¿Cómo en una primera lectura la niña reconoció y vinculó el vestuario y los colores con el villano? Parte de la construcción deviene de un reconocimiento previo: asociar el color negro, la corporalidad o la risa estruendosa con el mal.

---

<sup>31</sup> Un *shōji* es una puerta tradicional japonesa hecha de madera y papel de arroz. Es común encontrarlas en casas tradicionales.

En cambio, en la escena del enfrentamiento de Katsumi contra el Ninja, cuando Katsumi está a punto de matar a su contrincante y aparece la grulla para impedir la violencia, alzando sus manos y acercándose al público con la intención de que éste imitara su movimiento, nadie identificó el gesto. Aunque tal vez intuían que esa aproximación tenía una intención, nadie la reconoció hasta que la grulla tomó las manos de una persona del público y se las levantó.

¿Por qué nadie identificó el gesto? A lo largo de la historia el público no influía de manera directa en las decisiones o circunstancias de los personajes. Considero que por este motivo el gesto fue confuso: no hubo un acercamiento previo de los actores hacia el público que nos preparara para reconocer el gesto.



*Katsumi y el Dragón.* Foro Sor Juana. CDMX.  
Mayo, 2019. Fotografía: Jochebed Quiroz



*Katsumi y el Dragón.* Foro Sor Juana. CDMX.  
Mayo, 2019. Fotografía: Jochebed Quiroz

La segunda vez que la vi fue al aire libre en el Claustro del Centro Cultural Helénico. La disposición era frontal. Las bancas eran de metal y el sol estaba en su apogeo. La única fuente de sombra era un sombrero, similar al que usan en la obra, que dio producción a cada espectador. Me senté al centro en primera fila. A mi lado estaba un grupo de niños y niñas de entre siete y nueve años. En esta ocasión el espacio no permitió el uso de luces, lo que dificultó la lectura por momentos. A pesar de conocer la obra escrita y escenificada, fue difícil comprender cuando Katsumi y el Dragón se sumergen en el río para ayudar a los Peces Koi.

Escuché los comentarios del grupo de niños que estaba sentado a mi lado sobre lo que ocurría en escena, y me di cuenta de que, por momentos, algunos gestos eran confusos para ellos, ya que para darle sentido se requería de la iluminación. Por otra parte, en esta función la escena final cambió. La grulla interviene en la batalla final, y Katsumi se da

cuenta de que herir a su contrincante no es la solución, algo que desde mi punto de vista dejó de lado un recurso estética y emocionalmente significativo: la interacción entre el público y la Grulla, es decir, la intervención del público como agente resolutivo.



*Katsumi y el Dragón.* Claustro del Centro Cultural Helénico. CDMX. 2021. Fotografía: Jochebed Quiroz



*Katsumi y el Dragón*. Claustro del Centro Cultural Helénico.  
CDMX. 2021. Fotografía: Jochebed Quiroz

Con base a las preguntas de referencia, escritas en los primeros párrafos de este apartado, considero que la relación actor-espectador depende de la armonía entre el objeto de la expresión (historia) y los medios empleados en el espacio escénico (formas vivas: actor, y formas inertes: escenografía, vestuario, iluminación, música). Para Adolphe Appia<sup>32</sup> “en toda obra de arte percibimos inconscientemente la relación armoniosa existente entre el objeto de la expresión, los medios empleados para comunicar dicho objeto y lo que nos es comunicado” (Appia 86). Si uno de los elementos rompe con el equilibrio, ya sea por su ausencia o presencia, el placer estético se altera y, en consecuencia, la comprensión del espectador.

La escenografía, la iluminación y la música adquieren sentido en la interacción y el movimiento del actor que, a su vez, se modifica y se sirve del espacio. Appia denominaba espacio viviente a la conquista de las formas corporales sobre las formas inertes, es decir,

---

<sup>32</sup> Adolphe Appia fue un escenógrafo suizo, pionero de las modernas técnicas de escenificación. Estaba en contra de la convención de los telones pintados, por lo que defendía que el escenario debía ser tridimensional y tener niveles. Las ideas de Appia están formuladas en *La escenificación del drama wagneriano* (1895), *La música y la puesta en escena* (1897) y *La obra de arte viviente* (1921).

un objeto posee características específicas: forma, volumen, peso; la oposición del “cuerpo, vivo y móvil, del actor” (Appia 333) sobre los objetos, determina la manipulación y su papel en la puesta. El actor, es así, el representante del movimiento en el espacio.

El espacio recibe y transforma el desplazamiento. Las superficies planas y rígidas del escenario están en oposición a las formas suaves y curvas del cuerpo. La fuerza que ejerce el intérprete sobre un lugar acondicionado para la representación es diferente, en comparación, con un espacio que no lo está.

En así que, el escenario del Foro Sor Juana, al estar hecho de madera, un material moldeable, amortigua acciones como: acostarse, hincarse, caer; en comparación con el Claustro del Centro Cultural Helénico, donde el piso, al ser de piedra, un material áspero y rígido, no atenúa el contacto entre el cuerpo y el espacio, alterando la expresión corporal del actor.

En los párrafos anteriores mencioné la importancia del cuerpo y la influencia que tiene el espacio en él. No obstante, ¿el cuerpo es el único medio para sugerir o proporcionar signos al espectador? Si bien, el texto es el principal detonante y se vuelve tangible por medio del actor; hay signos que no provienen completamente de la partitura, ni del actor. Considero que la luz y la música son piezas clave que no están precisadas en el texto; sin embargo, son indicativas y orientativas, cuando la acción no lo revela.

“[...] Si los elementos expresivos no contienen implícitamente dicha indicación inteligible, y si el texto no la significa con suficiente claridad, debemos entonces hallarla en el espacio” (Appia 356). La luz encamina y significa la acción. En *Katsumi y el Dragón* el uso de luces como elemento escenográfico permite crear atmósferas, enfatizar acciones y objetos, dar la sensación de calor o frío, día o noche... La iluminación ayuda a identificar el paso del tiempo, los lugares a los que llega Katsumi (Isla Primavera, Verano, Otoño e Invierno), y crea tensión. En compañía de la música, provoca emoción y sorpresa en el espectador.

Con respecto a lo anterior, la luz se apodera del color de dos maneras: atmosférica y lumínica. En la primera, el color es parte de la luz y se funde en el espacio como parte indisoluble de la misma. Esto es lo que genera la sensación de frío o calor, noche o día,

verano o invierno. En la segunda, la luz se limita a iluminar el color, es decir, una superficie u objeto posee un tono: el color toma forma por medio de éste. Por lo tanto, no se expande en el espacio, ni se modifica. La luz hace visible las características específicas de las cosas en escena. Esto permite identificar las particularidades del universo de Katsumi: títeres y objetos hechos de *origami*.

Por el contrario, la ausencia de la iluminación provoca confusión. La luz precisa la acción sin explicarla. Existen símbolos que requieren de este recurso para comprender la historia, tal es el caso de la espada y armadura samurái. El foco lumínico, al inicio de la función, indica al público que es un objeto valioso y sagrado; la falta de iluminación hace que este énfasis se pierda.

Otro aspecto, es la manifestación de la música a través del cuerpo. Appia menciona que “la música mide el tiempo –representa la vida en la duración–” (Appia 92). El ritmo y la duración de la acción en el espacio depende de la música, la cual, se manifiesta de dos maneras: interna y externa. La primera, corresponde a la voz, indisoluble del cuerpo. La segunda, proviene de agentes externos como una canción, un instrumento musical, el golpe de la lluvia. En ese aspecto, considero que *Katsumi y el Dragón*, aunque es un espectáculo sin palabras, utiliza la voz como elemento sonoro. Un ejemplo, es el sonido de los animales y las reacciones de los personajes. La manera en cómo el actor modula el tono, el timbre y el ritmo de su voz, para emitir el gañido del Zorro o el rugido del Dragón, permite que el público identifique circunstancias, estados anímicos y relaciones entre los personajes.

De manera externa, el uso de paisajes sonoros<sup>33</sup> y *leitmotifs*<sup>34</sup> contribuye a enfatizar situaciones y personajes, además de crear ambientes. Es así que cada Isla tiene un paisaje sonoro: la Isla Verano, el sonido del río donde están los Peces Koi; la Isla Otoño, el crujir de las hojas; la Isla Invierno, el viento que sopla intensamente.

---

<sup>33</sup> R. Murray Schafer, músico, profesor y ambientalista, define como paisaje sonoro al conjunto de sonidos que constituyen y caracterizan un entorno.

<sup>34</sup> Tema musical que se repite en intervalos a lo largo de una obra.

Otra función de la música es suplir la ausencia de la palabra. El movimiento encuentra su ritmo, duración y fuerza en la verbalidad. Por lo tanto, para descubrir el contenido expresivo, el cuerpo se sirve de la respiración, el movimiento y, esencialmente, de la música. Esto propicia la construcción del ritmo y la duración del movimiento en el tiempo. De este modo, observo que la felicidad, la juventud y el estado de defensa se expresan por medio de ritmos rápidos y cortos, y tonos agudos. Por el contrario, la longevidad, la sabiduría, la tristeza son representados por ritmos largos y paulatinos, y tonos graves.

Ahora bien, ambas escenificaciones mantuvieron el trazo y los mismos elementos escénicos. Sin embargo, el espacio, la disposición del público y la falta de luces dieron pie a una interpretación distinta. En mi caso, que conocía el texto y había visto la obra con anterioridad, en la presentación en el Centro Cultural Helénico me fue difícil identificar con exactitud cada isla que recorre Katsumi y otros sucesos importantes de la historia.

Las representaciones en espacios al aire libre implican retos distintos en comparación a los que suponen los foros cerrados. Los primeros como una pieza que desplaza su lugar debe construir signos que permitan la lectura narrativa, sustituyendo elementos o creando nuevas metáforas. Los códigos escénicos pueden presentarse de otras maneras, sin cambiar el mensaje principal. En este caso, hay que sumar a ello la complejidad de la escenificación: el contexto histórico y cultural; la propuesta creativa, que no involucra palabras, sólo movimiento; el público meta, niños y niñas de edad preescolar y escolar.

### **3.2.2.5 Quinto puerto: la circunstancia**

El teatro es efímero, ninguna función, ni ninguna lectura es la misma. Las circunstancias influyen en la experiencia. Considero que hay dos tipos: intrínsecas y extrínsecas. Las primeras, derivan del contexto familiar, emocional y social del niño, aquellas que no podemos conocer. Las segundas, se pueden ver y manipular de alguna forma como la interacción con el público o el lugar de representación. El teatro, al ser un arte vivo, es el resultado de un intercambio: acción-reacción.

Lo que observé en las funciones del Foro Sor Juana, El Centro Cultural Helénico y el Foro Shakespeare fue que el espacio ofrecía una interacción diferente entre el hecho teatral y el espectador. La disponibilidad del Foro Sor Juana proporcionaba al público una interacción más cercana al igual que el Foro Shakespeare, mientras que, en el Centro Cultural, la luz del sol y las condiciones espaciales incitaban a la distracción.

Por otra parte, los silencios y las reacciones eran distintas cada función. El público se podía estremecer por momentos opuestos. Recuerdo que, durante una función en el Foro Shakespeare, cuando el Dragón está lastimado, tiritando de frío en el suelo, hubo un silencio y después una reacción general. La voz sonó al unísono, el público estaba conmovido con el dolor del Dragón; en otra, el silencio imperó y no hubo reacciones, únicamente miradas que simpatizaban, reaccionaban.

Creo que podemos escuchar con todo el cuerpo: al narrar una historia y sentir la reacción del público dejamos un espacio, un silencio. Al permitir que niñas y niños rían o comenten con sus padres qué está pasando, el intérprete se da cuenta de cómo el público está recibiendo la historia. El teatro y la experiencia es personal.

### **3.2.2.6 Arribo: La llegada sin llegada**

Contar, crear, imaginar, compartir historias con niños y niñas es un viaje que nunca termina. El mundo cambia constantemente y con él la infancia. Uno tiene la idea de algo, pero en el camino surgen piedras que hacen tropezar y, a su vez, nos permiten avanzar.

En este caso, he tenido la oportunidad de ver cinco presentaciones presenciales de *Katsumi* y *el Dragón*. Cada una de ellas valiosa y sorprendente. Me asombra cómo el público recibe la obra. Intento descubrir qué les llama la atención, en qué momentos se aburren o distraen o si algo les conmovió. Cada una ha sido distinta, no sólo por el lugar, los recursos o las personas, también porque he sido testigo de que la historia se ha transformado.

Tal fue el caso del recurso de las grullas de *origami*. En un inicio había un taller, después se suspendió por el advenimiento del Covid-19 y al final, en la última presentación en el Foro Shakespeare, te reciben con una grulla, que producción da a cada uno de los espectadores. El final también es distinto, por ende, el mensaje se modifica. El viaje sigue, es un ciclo sin fin de experiencias y aprendizajes. “No se puede concebir una idea bajo la guillotina. Pero después, cuando sentimos que la obra está casi lista, es indispensable ejercerla” (Hiriart 30).

## Conclusiones

*El teatro es de vital importancia para todos los niños desde sus años más tempranos. El arte dramático nos da nuestro primer acceso a una comunidad fuera de nuestra propia familia, y lo hacemos a través de esos momentos de “hagamos como si” típicos de la infancia.*

*Malala Yousafzai, Premio Nobel de la Paz 2014 (Pakistán)  
Guila Clara Kessous, Artistas por la Paz, UNESCO (Francia)*

Cuando era niña, me preguntaba por qué tenía que callarme en conversaciones de adultos, por qué si preguntaba sobre la muerte o temas “crudos” la respuesta era la misma: “son cosas de grandes”. Durante años quise crecer para ser tomada en cuenta. ¿Existe la infancia? ¿Es la adultez, la expresión máxima de los sentimientos, la sabiduría, la vida? Al igual que yo, muchos niños y niñas en esa búsqueda de validar sus emociones, de ser escuchados, desean crecer rápido.

Históricamente, hace 50 años el teatro para niños y jóvenes era ignorado, su voz era un susurro en el oído de algunos artistas. A partir del 2001, por iniciativa de ASSITEJ, se celebra el Día Mundial del Teatro para Niños y Jóvenes. Además, existe un tratado de las Naciones Unidas que declara “el derecho de los niños a participar en la vida cultural y artística, así como el derecho a que se promuevan en su favor las oportunidades adecuadas para tener acceso a actividades artísticas, culturales y recreativas” (*Mensajes 5*).

Bajo este panorama, es importante que lo que se presente en el escenario sea sincero y relevante. Decidí hablar de *Katsumi y el Dragón* porque considero que es una obra que proporciona una experiencia significativa, aboga por la inteligencia, la creatividad, la receptividad, la capacidad de asombro. El objetivo de este proyecto era reflexionar en torno a la experiencia que les brinda a niñas y niños este espectáculo sin palabras.

Con base en las preguntas que me planteé en la introducción de esta tesina. Considero que *Katsumi y el Dragón* es una obra significativa para los niños y las niñas en México. En primer lugar, por el desarrollo e inclusión de una figura protagónica femenina. De Katsumi, destaco, su juventud, entusiasmo, curiosidad, valor, pureza de sentimientos. Es una figura heroica que permite que el público infantil se sienta identificado. Si bien, no se menciona la edad del personaje; se puede inferir que está en el proceso de transición de la niñez a la pubertad.

Asimismo, como lo mencioné anteriormente, el principal mensaje de la obra es: las niñas también pueden ser guerreras. Como parte del nuevo panorama del teatro para jóvenes audiencias, podemos encontrar más historias con protagonistas que se enfrentan a obstáculos y luchan igual que sus contrapartes masculinas. Es un hecho, que la figura femenina en obras para público infantil surge de una necesidad de visibilizar la presencia de las mujeres en los procesos de creación del teatro mexicano; tanto en la dirección, en la dramaturgia, la escenografía, entre otros. Destaco los personajes femeninos de la puesta en escena, ya que considero que construyen un puente de comunicación del universo femenino con las audiencias jóvenes. Hago énfasis que la obra de *Katsumi y el Dragón* no pretende romantizar la idea del príncipe o el salvador que vendrá a nuestro rescate, sino que plantea la idea de la equidad de género rompiendo los esquemas patriarcales de la narración, dirección y producción de las obras para jóvenes audiencias; Katsumi es una muestra de ello.

Por otro lado, me interesa remitirme al movimiento escénico de *Katsumi*. Como lo menciona Andrea Salgado: “la composición escénica va más allá del trazo, conlleva tomar decisiones con una base teórica sólida. Se debe seleccionar aquello que sea necesario y funcionará para comunicar lo que se quiere decir” (Salgado 98). Por ello, en la ficción del teatro es posible compartir emociones muy profundas y reales; si vemos Katsumi podemos apreciar como a través del cuerpo también se puede construir una narración sin el uso de la palabra. Los niños en sus primeros años de vida aprenden con el cuerpo. El movimiento y la relación con sus pares constituye una parte fundamental para el desarrollo de otras habilidades cognitivas. En ese sentido, considero que el teatro remite al juego simbólico;

el cuerpo del intérprete se convierte en una herramienta lúdica que conecta con la audiencia.

Como dice Suzanne Lebeau: “Cuando hacemos teatro para jóvenes audiencias, podemos ver en sus ojos cuánto cambian mientras representamos la obra. Para ellos y ellas el teatro es el cuarto mágico donde las cosas pueden volverse a acomodar” (*Mensajes 8*).

El teatro es quizá el único espacio donde podemos ir a todas partes, conocer infinidad de historias, aprender cosas imposibles, todas ellas significan jugar y representar.

## Fuentes

### Bibliográficas

Appia, Adolphe. *La música y la puesta en escena. La obra de arte viviente*. Trad. Nathalie Cañizares. Madrid: Publicaciones de la Asociación de Directores de Escena de España, 2000.

Brook, Peter. *El espacio vacío*. Trad. Ramón Gil Novales. Barcelona: Península, 2015.

Brun, Josefina. "1970-1994. Del populismo al levantamiento zapatista en Chiapas". *El Teatro para niños y jóvenes en México 1810-2010*. México: INBA, 2011.

Campbell, Joseph. *El héroe de las mil caras: Psicoanálisis del mito*. México: FCE, 2017.

Draeger, Donn. *Los guerreros Ninjas*. Trad. Guadalupe Meza de Gárate. México: Universo México, 1983.

Egri, Lajos. *El arte de la escritura dramática: Fundamentos para la interpretación creativa de las motivaciones humanas*. México: UNAM, 2009.

García, Yoloxóchitl. "Perspectivas actuales de la dramaturgia para niños en México". Tesis. Universidad Veracruzana, 2014.

Lipovetsky, Gilles. *De la ligereza*. Trad. Antonio Prometeo Moya. Barcelona: ANAGRAMA, 2018.

Montes de Oca, Jimena. "Inuk, una aventura polar: Desmontaje". Tesina. Universidad Nacional Autónoma de México, 2020.

Ozawa, Hiroshi. *Kendo The definitive Guide*. Trad. Angela Turzynski. New York: Kodansha International, 1997.

Piaget, Jean. *La formación del símbolo en el niño*. México: FCE, 2019.

- - - . *Seis estudios de psicología*. España: Labor, 1991.

Salgado, Andrea. "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. Universidad Nacional Autónoma de México, 2021.

Santos, Nalda J. *Iaido Calma en acción*. España: Alas, 2005.

Tassinari, Margherita. *Artes marciales Aikido, yudo, kárate, jujitso, kendo, kung fu*. Trad. Silvia Jimeno. Barcelona: Susaeta, 2004.

Turnbull, Stephen. *Samuráis La Historia de los Grandes Guerreros de Japón*. Trad. Ma. José Antón. E: LIBSA, 2006.

## **Hemerográficas**

Coordinación Nacional de Desarrollo Cultural Infantil, Alas y Raíces. *Mensajes del Día Mundial del Teatro para Niños y Jóvenes (2001- 2017)*. México: Paso de Gato, 2018.

Nivón, E. y Rosas Mantecón, A. "Tema V (Módulo IV). Los públicos. Formar públicos". México: Universidad Autónoma de México.

## **Digitales**

Del Mar, María. "La expresión corporal en la etapa de infantil. El gesto y el movimiento. La expresión corporal como ayuda en la construcción de la identidad y de la autonomía personal. Juego simbólico y juego dramático. Las actividades dramáticas". *Innovación y experiencias educativas*. 25 dic. 2009: 11. Web.

González, Claudia; Solovieva, Yulia; Quintanar, Luis. "Evaluación de la imaginación creadora en la edad escolar". *CIENCIA ergo-sum*, vol. 29, núm. 1. 8 en. 2021. Web. 3 mar. 2023. < <https://cienciaergosum.uaemex.mx/article/view/15260/13245>>

Pankowsky, Janet. "Un cuento, una teoría y el silencio". *Linternas y bosques*. 19 en. 2023. Web. 30 en. 2023 <'La narración oral sucede en la mirada de quien escucha': Janet Pankowsky. Un cuento, una teoría y el silencio – Linternas y bosques>

Realpe Quintero, Sandra. "DILEMAS MORALES." *Estudios Gerenciales*, vol., no. 80, 2001, pp.83-113. Redalyc, <<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=21208004>>

Saldarriaga, Pedro; Bravo, Guadalupe y Marlene Loor. "La teoría constructivista de Jean Piaget y su significación para la pedagogía contemporánea". *Domino de las ciencias*, vol. 2, n.º 3. Dic. 2016. Web. 1 jul. 2023. <<https://www.dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/298>>

UNICEF. "Niños en un mundo digital". *UNICEF*. Dic. 2017: 215. Web.

Wakefield, Jane. "Los preocupantes efectos negativos de las redes sociales sobre la salud mental de los niños y adolescentes". *BBC NEWS MUNDO*. 13 febr. 2018. Web. 2 febr. 2023.

## **Entrevistas**

Fuentes, Dafne. Entrevista personal. Marzo 2021.

González, Nadia. Entrevista personal. 30 de marzo 2023.

Parra, Nydia. Entrevista personal. Marzo de 2021.

Salgado, Andrea. Entrevista personal. Marzo de 2021.

Tibor, Bak Geler. Entrevista personal. 31 de mayo de 2023.

Tovar, Frida. Entrevista personal. 17 de abril de 2021.

## **Anexos**

### **I. Presentaciones**

Katsumi se ha presentado en:

Teatro: Foro Sor Juana Inés de la Cruz

Fecha: 12-27 de enero

Funciones: seis

Teatro: Foro Coyoacán

Fecha: 2019

Funciones: dos

Feria del Libro y Teatro Universitarios Guanajuato / Teatro Principal

Fecha: 8 de abril de 2019

Funciones: una

Fiesta del Libro y la Rosa / Teatro Sor Juana Inés de la Cruz

Fecha: 3 de mayo de 2019

Funciones: dos

Feria Internacional del Libro Coahuila/ Foro Artesanos

Fecha: 12 y 13 de mayo de 2019

Funciones: dos

Foro José Luis Ibáñez

Fecha: 25 y 31 de mayo de 2019

Funciones: tres

Festival Artes escénicas/ Centro Cultural Mexiquense (Toluca)

Fecha: 1 de junio

Funciones: dos

Faro Tláhuac

Fecha: 15 de junio de 2019

Funciones: una

Teatro: Centro Cultural Toluca

Fecha: 4 de agosto 2019

Funciones: una

Teatro: Espacio La Pέργola

Fecha: 21 y 22 de noviembre de 2020

Funciones: dos

Teatro: Claustro del Centro Cultural Helénico

Fecha: 20 de marzo – 23 de mayo de 2021 (se canceló una función por el Día Mundial del Teatro)

Funciones: diez y nueve

Teatro: El Granero, Xavier Rojas CCB

Fecha: 24 de julio - 29 de agosto de 2021

Funciones: doce

Teatro: Benito Juárez

Fecha: febrero-marzo de 2022

Funciones: ocho

Teatro: Foro Shakespeare

Fecha: marzo- junio de 2023

Funciones: nueve

## II. Galería de imágenes de la puesta en escena: fotografías

Presentación en el Centro Cultural Helénico (2019)



**Imagen 1.** Escena introductoria. “La magia de Nópaj”



**Imagen 2.** Escena 8. Katsumi y el Dragón emprendiendo el viaje.



**Imagen 3.** Escena 9. Isla Verano.



**Imagen 4.** Escena 10. Isla Otoño.



**Imagen 5.** Escena 10. Isla Otoño.



**Imagen 6.** Escena. 11. Isla Invierno.

Presentación en el Foro Shakespeare (2023)



**Imagen 7.** Escena introductoria. “La magia de Nópaj”



**Imagen 8.** Escena 1. Deseo por el gran sable.



**Imagen 9.** Escena 6. Abuelo y dragón descubren robo del sable.



**Imagen 10.** Escena 8. Katsumi y el Dragón emprendiendo el viaje.



**Imagen 11.** Escena transición a escena 10.



**Imagen 12.** Escena 11. Isla Otoño.

### III. Evidencia: cuestionarios hechos a niños y niñas del público

Katsumi y el Dragón

Nombre: Sofía Torres

Edad: 7

Lee y responde las siguientes preguntas:

1. ¿Cómo te sentiste al ver la obra?

- Feliz
- Aburrido
- Sorprendido
- Curioso
- Otro Feliz

2. ¿Te gustó la obra?

- Sí
- No
- Más o menos

3. ¿Volverías a verla?

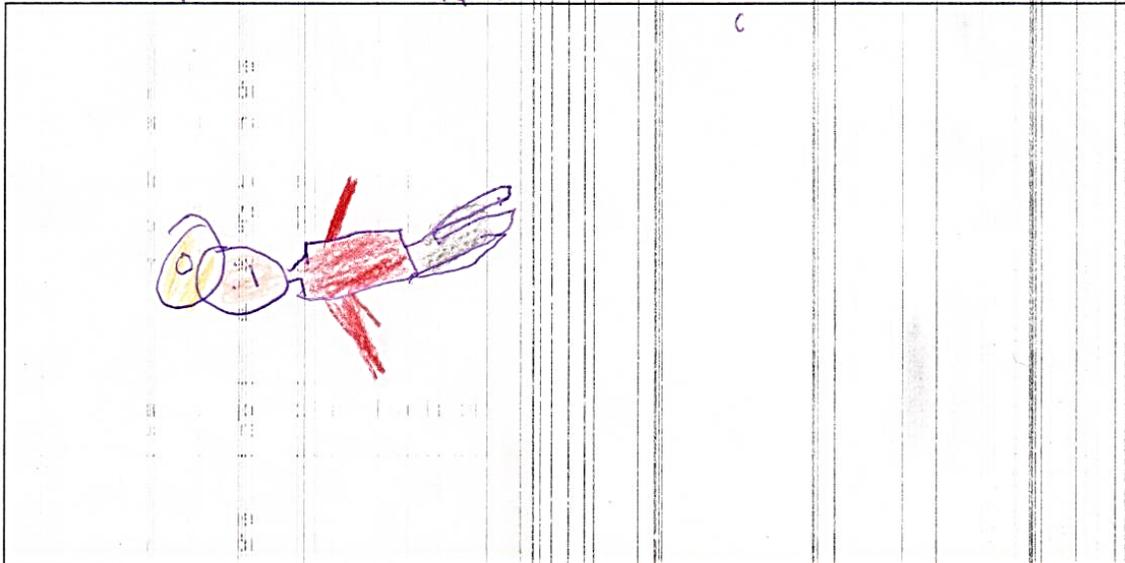
- Sí
- No
- No estoy seguro/a

4. Conforme a tu experiencia escribe un comentario sobre la obra (opcional).

Me gusta mucho

5. Realiza un dibujo de tu parte favorita de la historia.

cuando se al molo



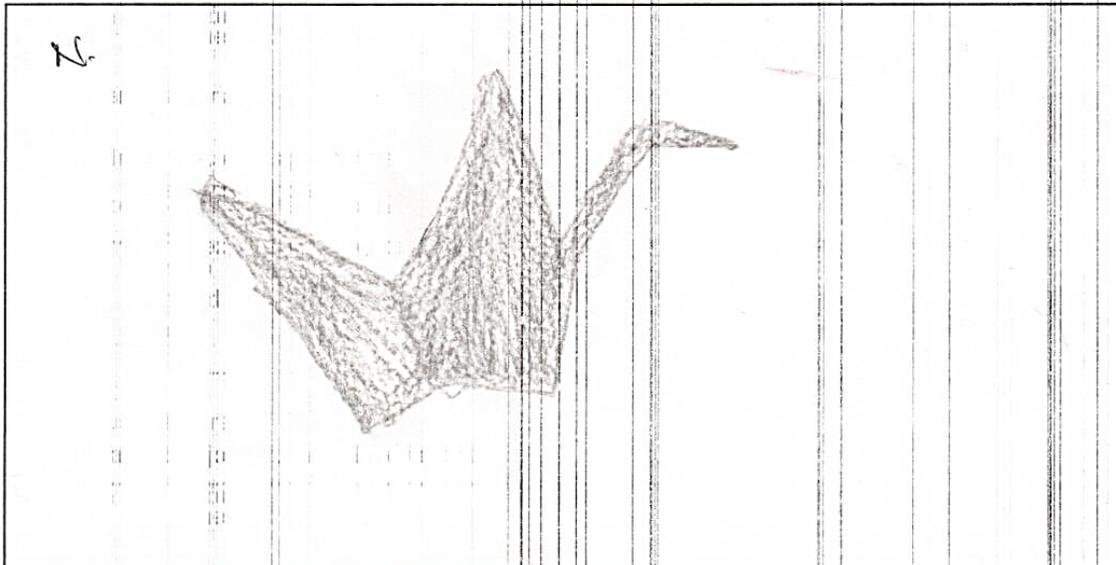
### Katsumi y el Dragón

Nombre: Andrea González Chacón

Edad: 10 años

Lee y responde las siguientes preguntas:

1. ¿Cómo te sentiste al ver la obra?
  - Feliz
  - Aburrido
  - Sorprendido
  - Curioso
  - Otro No sé
2. ¿Te gustó la obra?
  - Si
  - No
  - Más o menos
3. ¿Volverías a verla?
  - Si
  - No
  - No estoy seguro/a
4. Conforme a tu experiencia escribe un comentario sobre la obra (opcional).
5. Realiza un dibujo de tu parte favorita de la historia.



## Katsumi y el Dragón

Nombre: Diego

Edad: 4 años

Lee las siguientes preguntas y escribe tu respuesta:

1. ¿Qué es lo que más te gusto de la obra?

Me gusto cuando salieron los animales (en especial el daiki-zorro) por la importancia que tiene para mi.

2. ¿Qué es lo que menos te gusto de la obra?

El dolor que sentian los animales cuando perdian sus gemas.

3. ¿Te sentiste aburrido en algún momento?

No. Toda la obra fue entretenida.

4. ¿Hubo algo que te diera miedo o tristeza?

Me entristecía ver a los animales muriendo sin sus gemas.

5. ¿Qué opinas del personaje de Katsumi?

No gusto porque al final logra convertirse en samurai.

6. ¿Qué opinas del vestuario de los personajes?

Si. Los vestidos y los accesorios me gustaron.

7. ¿Qué cosas aprendiste sobre la cultura japonesa?

Aprendí como se usa un samurai.

8. ¿Cuál crees que sea la diferencia entre ver una obra de teatro y una película?

En el teatro puede verlos vivamente.

Katsumi y el Dragón

Nombre:

Patricio Martínez

Edad:

10 años

Lee las siguientes preguntas y escribe tu respuesta:

1. ¿Qué es lo que más te gusto de la obra?

El personaje del malo

2. ¿Qué es lo que menos te gusto de la obra?

3. ¿Te sentiste aburrido en algún momento?

NO

4. ¿Hubo algo que te diera miedo o tristeza?

Me sentí triste cuando ~~se~~ me lo se llue los amuletos

5. ¿Qué opinas del personaje de Katsumi?

Un personaje muy tenaz e inteligente que siempre lucha por lo que quiere.

6. ¿Qué opinas del vestuario de los personajes?

Me agrado.

7. ¿Qué cosas aprendiste sobre la cultura japonesa?

Que siempre lucha por lo que quiere.

8. ¿Cuál crees que sea la diferencia entre ver una obra de teatro y una película?

La interacción con los personajes

## Katsumi y el Dragón

Nombre:

Edad:

Lee las siguientes preguntas y escribe tu respuesta:

1. ¿Qué es lo que más te gusto de la obra?

cuando le dieron la armadura

2. ¿Qué es lo que menos te gusto de la obra?

cuando se robaban los diamantes

3. ¿Te sentiste aburrido en algún momento?

No

4. ¿Hubo algo que te diera miedo o tristeza?

cuando el dragon se desmayo

5. ¿Qué opinas del personaje de Katsumi?

Me gusta

6. ¿Qué opinas del vestuario de los personajes?

me encantaron

7. ¿Qué cosas aprendiste sobre la cultura japonesa?

luchan por lo que quieren

8. ¿Cuál crees que sea la diferencia entre ver una obra de teatro y una película?

una película la ves en la tele

Katsumi y el Dragón

Nombre: Brono Campos

Edad: 6 años

Lee las siguientes preguntas y escribe tu respuesta:

1. ¿Qué es lo que más te gusto de la obra?

Me gusto el personaje del ninja malo

2. ¿Qué es lo que menos te gusto de la obra?

Todo me gusto

3. ¿Te sentiste aburrido en algún momento?

en ningun momento

4. ¿Hubo algo que te diera miedo o tristeza?

no

5. ¿Qué opinas del personaje de Katsumi?

es muy desesperada

6. ¿Qué opinas del vestuario de los personajes?

muy bonito y me gustaron los personajes

7. ¿Qué cosas aprendiste sobre la cultura japonesa?

la costumbre de regalar galleta y como se visten

8. ¿Cuál crees que sea la diferencia entre ver una obra de teatro y una pelicula?

en el teatro usas más tu imaginación

## Katsumi y el Dragón

Nombre: Mathis A. Hdez.

Edad: 11 años.

Lee las siguientes preguntas y escribe tu respuesta:

1. ¿Qué es lo que más te gusto de la obra?

la musica, la batalla o combate.

2. ¿Qué es lo que menos te gusto de la obra?

de que casi se muere el dragón.

3. ¿Te sentiste aburrido en algún momento?

NO

4. ¿Hubo algo que te diera miedo o tristeza?

la parte de el dragón.

5. ¿Qué opinas del personaje de Katsumi?

chistoso.

6. ¿Qué opinas del vestuario de los personajes?

padre.

7. ¿Qué cosas aprendiste sobre la cultura japonesa?

la intención de la grulla por concentrar la paz.

8. ¿Cuál crees que sea la diferencia entre ver una obra de teatro y una película?

en las películas no puedes ver físicamente a los actores y en las obras si.

## Katsumi y el Dragón

Nombre: Maximiliano Mancilla

Edad: 4 años

Lee las siguientes preguntas y escribe tu respuesta:

1. ¿Qué es lo que más te gusto de la obra?  
Los todos los personajes
2. ¿Qué es lo que menos te gusto de la obra?  
La oscuridad, que no se pueden tocar los personajes
3. ¿Te sentiste aburrido en algún momento?  
No
4. ¿Hubo algo que te diera miedo o tristeza?  
La oscuridad
5. ¿Qué opinas del personaje de Katsumi?  
Que es valiente
6. ¿Qué opinas del vestuario de los personajes?  
Me gustaron
7. ¿Qué cosas aprendiste sobre la cultura japonesa?  
Que son muy respetuosos y doctores
8. ¿Cuál crees que sea la diferencia entre ver una obra de teatro y una película?  
Que la peli se ve en la tele

KATSUMI

### Katsumi y el Dragón

Nombre: MATEO FELIPE

Edad: 6 AÑOS

Lee las siguientes preguntas y escribe tu respuesta:

1. ¿Qué es lo que más te gusta de la obra?

EL DRAGON

2. ¿Qué es lo que menos te gusta de la obra?

EL MALO

3. ¿Te sentiste aburrido en algún momento?

DE QUE NO EMPEZABA

4. ¿Hubo algo que te diera miedo o tristeza?

CUANDO LE QUITARON LA  
JOYA AL DRAGON, AL ZORRO Y A LOS  
PECES

5. ¿Qué opinas del personaje de Katsumi?

ERA VALIENTE

6. ¿Qué opinas del vestuario de los personajes?

MUY BONITA

7. ¿Qué cosas aprendiste sobre la cultura japonesa?

HACEN ORIGAMI

8. ¿Cuál crees que sea la diferencia entre ver una obra de teatro y una película?

EL TEATRO ES MAS DIVERTIDO

Katsumi y el Dragón

Nombre: *Pablo Alejandro Chagoya Rosales*

Edad: *10*

Lee las siguientes preguntas y escribe tu respuesta:

1. ¿Qué es lo que más te gusto de la obra?

*que logró sacar la espada*

2. ¿Qué es lo que menos te gusto de la obra?

*que se acabara*

3. ¿Te sentiste aburrido en algún momento?

*no*

4. ¿Hubo algo que te diera miedo o tristeza?

*que se muriera el dragón*

5. ¿Qué opinas del personaje de Katsumi?

6. ¿Qué opinas del vestuario de los personajes?

*Está muy padre*

7. ¿Qué cosas aprendiste sobre la cultura japonesa?

*Los animales de la historia*

8. ¿Cuál crees que sea la diferencia entre ver una obra de teatro y una película?

*que una película no lo ves en vivo*

Katsumi y el Dragón

Nombre: IA M MTE

Edad: 8 años

Lee las siguientes preguntas y escribe tu respuesta:

1. ¿Qué es lo que más te gusto de la obra?

el final

2. ¿Qué es lo que menos te gusto de la obra?

cuando le quitaron la piedra de la  
vista al dragón

3. ¿Te sentiste aburrido en algún momento?

una vez

4. ¿Hubo algo que te diera miedo o tristeza?

no

5. ¿Qué opinas del personaje de Katsumi?

mu muy bien

6. ¿Qué opinas del vestuario de los personajes?

9.5/10

7. ¿Qué cosas aprendiste sobre la cultura japonesa?

que las grullas son un simbolo de  
 paz

8. ¿Cuál crees que sea la diferencia entre ver una obra de teatro y una película?

que en el teatro lo puedes ver en  
 persona