



Universidad Nacional Autónoma de México  
Facultad de Filosofía y Letras  
Colegio de Literatura Dramática y Teatro

***Avatar Quetzalcóatl: El teatro infantil como herramienta para la  
transmisión de tres mitos fundamentales de la cultura náhuatl***

TESINA  
que para obtener el grado de  
Licenciada en Literatura Dramática y Teatro

presenta:  
Eréndeni Yáñez Zenteno

Directora: Maestra María de Jesús Navarrete Andrade

Ciudad Universitaria  
CDMX

Noviembre de 2016



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.

## AGRADECIMIENTOS

A mi madre, Sonia Zenteno, a quien le debo mi sustento y formación en incontables sentidos. Gracias por haber hecho posible llegar hasta aquí. Para ti mi completa admiración y amor incondicional.

A mi padre, Gustavo Yáñez, por inculcarme este amor y pasión por México y el teatro. La esencia de este trabajo es el reflejo de lo más valioso que me has aportado.

A Edwin Torres, mi compañero de vida y de sueños teatrales. Sobran las palabras para expresar el agradecimiento y la alegría que he tenido de compartir contigo este camino.

A todos los demás miembros del equipo de *Avatar Quetzalcóatl*: Edna Lara y Paolina Orta, amigas entrañables; Elia Sánchez, Luis Mondragón, Rodrigo Martínez y Francisco Gómez, grandes personas y compañeros de trabajo. Y a todos los demás involucrados directa o indirectamente: Álvaro, Nabo, Tere, Geraldine, Arturo y Los Olvidados por impulsar este barco. Esta obra es de todos.

A mi asesora y maestra María Navarrete de quien he aprendido tanto, en lo personal y en lo profesional. Gracias por la escucha, la guía y el cariño.

A Fernando Ramírez por quien empezó el proyecto de *Avatar Quetzalcóatl*. Siempre te estaré agradecida por tu generosidad, apoyo y confianza.

A mis hermanas por elección Fabiola, Mariana y Gabriela quienes también se involucraron de distintas maneras en este proyecto y por ser un fuerte aliciente para, por fin, concretar mi proceso de titulación. ¡Tarde, pero seguro, licenciadas!

A los sinodales Leonardo Otero, Ricardo García Arteaga, Marcela Castillo y Yoalli Malpica, por dedicar su valioso tiempo a la lectura y comentarios de esta tesina.

A Rosario Ponce por una demostración más de su cariño al corregir el estilo de este texto.

A la Universidad, a la Facultad y al Colegio, mi segunda casa.

# ÍNDICE

<b>Introducción</b>	<b>4</b>
<b>Capítulo 1. Preservar mitos fundamentales de la cultura náhuatl</b>	<b>7</b>
1.1 Toltecáyotl: La preservación de la herencia cultural en los nahuas	7
1.2 El papel del mito en la identidad cultural	13
1.3 Tres mitos fundamentales de la cultura náhuatl en torno a Quetzalcóatl	17
<b>Capítulo 2. El teatro infantil: una herramienta didáctica</b>	<b>31</b>
2.1 Infancia	32
2.1.1 Las etapas de desarrollo según Jean Piaget	32
2.1.2 Juego, imaginación y creatividad	42
2.1.3 Los niños en la sociedad	51
2.2 Teatro infantil	57
2.2.1 Teatro para niños: Entre la didáctica y la experiencia artística	60
<b>Capítulo 3. Avatar Quetzalcóatl: una propuesta de teatro para niños</b>	<b>68</b>
3.1 Cómo surge el proyecto	68
3.2 Dramaturgia	71
3.3 Propuesta plástica	78
3.3.1 Diseño y realización de elementos escenográficos, títeres y vestuario	78
3.4. Proceso de montaje	87
3.4.1 Gestión y producción	88
3.4.2 Dirección	93
3.4.3 Actuación y manipulación de títeres	97
3.4.4 Musicalización	102
<b>Capítulo 4. Reflexiones sobre Avatar Quetzalcóatl</b>	<b>108</b>
<b>Conclusiones</b>	<b>119</b>
<b>Bibliografía</b>	<b>123</b>
<b>Anexo. Texto de Avatar Quetzalcóatl</b>	<b>126</b>

## Introducción

Con el presente trabajo retomo un proyecto escénico que surgió en el año 2012 a partir de una invitación a participar en el Festival Cumbre Tajín 2013 y que significó el mayor compromiso que hasta el momento he asumido como artista escénica. *Avatar Quetzalcóatl* es una obra de teatro que lleva a escena tres episodios mitológicos esenciales en la antigua cultura náhuatl y está dirigida al público infantil en edad escolar de 6 a 12 años.

Poco antes de concluir mis estudios, una serie de circunstancias me llevaron a insertarme en el trabajo cultural para niños; primero desde el área administrativa y de promoción cultural dentro de la Coordinación Nacional de Desarrollo Cultural Infantil-Alas y Raíces del Conaculta y, poco después, gracias a la experiencia adquirida en esa instancia, en la parte creativa, con la puesta en escena que aquí expongo.

Desde entonces hacer teatro para niños se convirtió en uno de mis principales intereses en cuanto al trabajo que deseo desempeñar como profesional. Por un lado, me entusiasma la posibilidad de basar la construcción del drama en el juego, elemento imprescindible del arte teatral y, a la vez, contribuir al desarrollo de los niños ofreciéndoles una experiencia artística que los lleve a explorar su propia identidad, su entorno y ampliar la forma de percibir el mundo.

Asimismo, conforme fui explorando este enfoque, vislumbré una manera distinta de asumir el proceso creativo a como lo había hecho anteriormente. La naturaleza de este proyecto y las condiciones en que se fue desarrollando me llevaron a asumir diversos roles desde la actuación, la dirección, la producción y la gestión, lo que me hizo tener una noción más clara de las áreas que conforman un montaje escénico. Sin embargo, conforme los objetivos del proyecto se fueron transformando me enfoqué principalmente en la dirección escénica.

Fui alumna de la última generación del Plan de Estudios 1985, de la carrera de Literatura Dramática y Teatro de la Facultad de Filosofía y Letras, en el que no existía, como en el plan actual de 2009, una materia (optativa) encauzada al teatro para niños. No tuve una orientación académica al respecto, mi formación fue más bien empírica,

integrando a la práctica lo aprendido en los programas culturales para la infancia y las herramientas adquiridas en la licenciatura.

El tema que impulsa esta obra de teatro, y el cual busco sustentar en este trabajo de investigación, surge de mi apreciación acerca de la riqueza cultural de México en sus múltiples manifestaciones: en la diversidad de tradiciones, de lenguas y de pueblos originarios vivos en el presente, y en la gran cantidad de elementos relacionados con lo anterior y con los que convivimos en la cotidianidad hoy en día: objetos, nombres, imágenes y recintos que muchas veces pasan desapercibidos o solo algunas personas se detienen a preguntarse cuál es su origen y su significado.

El hecho de que los programas de estudio de la educación básica desde el año 2011<sup>1</sup> hayan reducido significativamente dentro de sus contenidos la historia del México prehispánico, da señal de un hueco en el ámbito educativo y cultural que repercute en la construcción social de este país, en el sentido de que las nuevas generaciones no podrán apreciar el valor del legado antiguo como parte esencial de lo que nos conforma como mexicanos, porque no entran en contacto con ello desde una edad temprana o lo hacen de manera muy superficial.

El propósito de esta tesina es proponer la obra *Avatar Quetzalcóatl* como una forma de difundir entre la población infantil actual una parte fundamental de la cultura náhuatl antigua como son los mitos cosmogónicos. El fin de esta propuesta no es propiamente educativo, en tanto que no se inserta específicamente dentro de los espacios de educación formal, sino que propone al teatro como una herramienta que apoye la transmisión de un contenido histórico y cultural. Busca, por medio de la experiencia sensible que el teatro procura, sembrar en los niños mexicanos un interés por estas temáticas que despierte en ellos la curiosidad por indagar en sus raíces y que esto sea un primer paso en la conformación de su identidad y su sentido de pertenencia.

Así, pues, en el primer capítulo abordo la significación que los antiguos mexicanos le otorgaban a la preservación de su legado cultural por medio de la transmisión oral, pictogramas y actos rituales, principalmente, para destacar la importancia de continuar difundiendo estos contenidos hoy en día. Posteriormente, analizo cómo el mito es un

---

<sup>1</sup> Secretaría de Educación Pública, *Plan de estudios 2011: Educación Básica*, México, SEP, 2011. Disponible en <http://www.curriculobasica.sep.gob.mx> . Consultado el 15 noviembre de 2015.

elemento determinante en la construcción de la identidad cultural de un pueblo. Finalmente, expongo generalidades del pensamiento mítico de las civilizaciones antiguas, retomo los tres mitos que conforman el contenido de la obra de teatro en cuestión, en donde Quetzalcóatl es el protagonista, y exploro la importancia de esta figura imprescindible en la religión de los pueblos mesoamericanos, entre los que se encuentran los nahuas.

En el segundo capítulo, indago acerca del teatro infantil como herramienta didáctica, primero analizando el concepto de infancia desde varios enfoques, tanto el científico pedagógico como el social, para determinar aspectos que predominan en esta etapa de la vida y que nos une directamente con el teatro, como el juego, la imaginación y la creatividad. Posteriormente, presento algunas consideraciones sobre el lenguaje del teatro para niños en relación con el ámbito educativo, por estrecho vínculo que mantiene, y sobre la experiencia estética y artística que aquel ofrece.

En el tercer capítulo, que gira en torno a la propuesta escénica *Avatar Quetzalcóatl*, presento el proyecto desde su concepción discursiva y plástica —el contexto y circunstancias en las que surgió— hasta el proceso de construcción que contempla aspectos de producción y gestión, y aspectos relacionados con la puesta en escena: dirección, actuación, manipulación de títeres y musicalización.

Finalmente, en el último capítulo rescato las impresiones de lo que sucedió durante y después de las funciones de *Avatar Quetzalcóatl*, y a partir de éstas se gestan las reflexiones sobre el trabajo realizado y el alcance logrado con el público.

## Capítulo 1

### Preservar mitos fundamentales de la cultura náhuatl

Considero pertinente hacer una breve revisión de la perspectiva de los antiguos mexicanos respecto a la importancia de conservar su propio legado a través de los tiempos, para proponer *Avatar Quetzalcóatl* como una puesta en escena, dirigida a niños de 6 a 12 años, con la que se difunda la raíz indígena mexicana náhuatl como un elemento fundamental en la identidad del pueblo mestizo que somos.

A lo largo de la historia, las culturas milenarias se han valido de diversas formas para registrar lo que consideraban trascendente y digno de transmitir y de seguir alimentando con el paso de los años, desde pinturas codificadas hasta amplios escritos a manera de crónicas, relatos, etcétera. Más allá de un registro de acontecimientos históricos relevantes que determinan los cambios sustanciales en el desarrollo de cada época y civilización, los aspectos que conforman la vida en sociedad, modos de organización, tradiciones y cosmovisión de tiempos pasados intervienen en la conformación de la memoria e identidad de un pueblo.

En los siguientes apartados abordaré el significado de preservar la cultura antigua desde la perspectiva de los pueblos pertenecientes a la cultura náhuatl y algunas formas de hacerlo; indagaré sobre la relevancia de retomar ciertos mitos originarios y su repercusión en la identidad cultural de una sociedad específica; retomaré los tres mitos de origen que son abordados en la puesta en escena *Avatar Quetzalcóatl*; y abordaré la figura de Quetzalcóatl desde el punto de vista mítico como un personaje imprescindible de los pueblos mesoamericanos, en particular de los nahuas.

#### 1.1 Toltecáyotl: la preservación de la herencia cultural en los nahuas

En el México Antiguo existía un término que reunía toda la herencia que se consideraba necesario preservar: *toltecáyotl*, que se refiere al conjunto de conocimientos, expresiones



artísticas, tradiciones, cultos, en fin, lo que actualmente podemos englobar en el concepto de *cultura*.<sup>2</sup>

En el vocablo *toltecáyotl* encontramos la raíz de la palabra *tolteca*, y de inmediato ésta nos remite a una de las culturas prehispánicas fundamentales que recibe ese nombre y dominó a los pueblos mesoamericanos hacia el Periodo Clásico. De hecho “toltequidad” (la traducción directa de *toltecáyotl* al castellano) quiere decir: “creaciones de los toltecas” o “alta cultura”. Revisemos brevemente el origen de esta última acepción.

Según León Portilla, el vocablo *tollan* o *tula* significa “en el lugar de espadañas o tules”. Se refería en un sentido metafórico al lugar donde hay mucha agua y vegetación, al sitio en donde una comunidad puede asentarse y florecer. Por tanto, una tula era una ciudad de gran población o una metrópoli. De *tollan* se deriva *toltécatl*, que quiere decir habitante de una tula y, en ese sentido, se refiere a un artista, un sabio u hombre refinado, un hombre de la civilización. Por ello los toltecas eran muy respetables y se les tenía en alta estima.

En la primera parte de *Toltecáyotl: aspectos de la cultura náhuatl* de Miguel León Portilla, que se titula “Significación del México Antiguo”, un epígrafe con un fragmento del Códice Matritense menciona a Quetzalcóatl como creador y poseedor de la *toltecáyotl*:

“En verdad con él se inició, en verdad de  
él proviene, de Quetzalcóatl, toda la Toltecáyotl,  
el saber...  
Y los sacerdotes así guardaban en Tula  
sus preceptos, como se han guardado aquí  
en México...”<sup>3</sup>

---

<sup>2</sup> La definición de cultura que aquí tomamos es la que aparece en *la Declaración de México sobre las Políticas Culturales*, en la Conferencia mundial de la UNESCO realizada en 1982, que dice: “en su sentido más amplio, la cultura puede considerarse actualmente como el conjunto de los rasgos distintivos, espirituales y materiales, intelectuales y afectivos que caracterizan a una sociedad o un grupo social. Ella engloba, además de las artes y las letras, los modos de vida, los derechos fundamentales al ser humano, los sistemas de valores, las tradiciones y las creencias.” *Declaración de México sobre las Políticas Culturales. Conferencia mundial sobre las políticas culturales*, México, D.F., 26 de julio-6 de agosto de 1982. Disponible en <[http://portal.unesco.org/culture/es/files/35197/11919413801mexico\\_sp.pdf/mexico\\_sp.pdf](http://portal.unesco.org/culture/es/files/35197/11919413801mexico_sp.pdf/mexico_sp.pdf)>.

Consultado el 8 de mayo de 2014.

Más adelante hablaremos de manera más extensa sobre Quetzalcóatl para plantear la relevancia de esta figura dentro de la concepción cosmogónica, histórica y filosófica de Mesoamérica y, en particular, de los pueblos nahuas entre los que se encuentran los mexicas.

Podemos reconocer dos formas principales de preservación del legado cultural de los antiguos nahuas: el registro pictográfico en códices y la palabra hablada. Una tercera forma nacida a partir de la Conquista española es la transcripción al alfabeto latino de los testimonios verbales de los pobladores nativos o de la interpretación de los códices. A pesar de la imposición de la cultura occidental, hubo indígenas que ocultaron sus libros o algunos que se convirtieron en informantes al servicio de los frailes de distintas órdenes religiosas, que se interesaron en conocer y divulgar el legado del México nativo.

Asimismo, existía una correlación entre la palabra hablada y los registros pictográficos en los códices. Éstos fungían como apoyo para la memorización de los textos prehispánicos —crónicas, cuentos y poesía—, tarea de los *tlatimini*, los hombres sabios. La imagen era fundamental en la expresión plasmada en papel. Tenía un sentido simbólico y en ello radica la complejidad de su interpretación.

En este sentido, “Los *tlatóllotl* (conjunto de palabras o discursos o esencia de palabras o discursos) y los códices se convirtieron en elemento esencial para la integración del pueblo del Sol. Gracias a ellos tuvo éste una imagen de sí mismo en la que sobresalían el rostro y el corazón esforzados que, por medio de la lucha, realizaban siempre su destino”.<sup>4</sup>

De aquí que León Portilla se refiera a los mexicas como “el pueblo del Sol”. “Tener imagen de uno mismo” como individuo conforma el sentido de pertenencia a un grupo social, le permite identificarse con un todo que lo contiene. Para los mexicas —el pueblo del Sol— las representaciones pictográficas y la palabra daban forma a su historia, ideas y valores y los mantuvieron en pie hasta el derrumbe de su mundo por el advenimiento de otra cultura totalmente diferente a la suya.

---

<sup>3</sup> Tomado del Códice Matritense de la academia, fol. 144r en Miguel León Portilla, *Toltecáyotl, aspectos de la cultura náhuatl*, México, Fondo de Cultura Económica, 2003, p. 17.

<sup>4</sup> Miguel León Portilla, *Toltecáyotl, aspectos de la cultura náhuatl*, México, FCE, 2003, p. 65.

Cabe destacar que la oralidad jugaba un papel fundamental en diferentes esferas de la vida de los nahuas. Esta forma de expresión en su cultura se encontraba estrechamente relacionada con un acto específico (ritual), que perdería gran parte del sentido original si se intentara descifrar fuera de este contexto. Con respecto a esto, Patrick Johansson aclara:

La expresión oral no se limita a su aspecto lingüístico, [...] es una proyección espacial del hombre en la que el verbo es sólo la parte integrante de un todo más complejo. Además de los atavíos y de las pinturas faciales que funcionan como verdaderos jeroglíficos de sentido implícito, el gesto, con su sublimación estética, la danza, así como la música, se unen al verbo para construir el acto expresivo.<sup>5</sup>

En los actos expresivos, el verbo, al menos el referido a los cantos pasaba a segundo plano mientras que el gesto, sonorizado con sonajas y demás instrumentos integrados a la vestimenta, era lo que daba sentido, pues la palabra náhuatl poseía más valor fonético que semántico. Por ello, en la transcripción de los manuscritos la palabra queda aislada y parece muy ambigua.

Johansson explica dos vertientes de la palabra náhuatl de acuerdo con una ambivalencia ontológica presente en la visión mítica de las culturas de muchos pueblos del mundo antiguo, incluyendo los mesoamericanos: esencia y existencia, “palabra fuerza” y “palabra de inversión”.

La llamada “palabra fuerza”, categoría a la que pertenecen los *tlahtolli* (palabra hablada) es palabra épica que da orden socioexistencial al mundo, y tiene la función de reforzar la identidad sociocultural del hombre. Este carácter podríamos identificarlo con el concepto occidental de lo apolíneo.<sup>6</sup> En la “palabra de inversión” relacionada con la esencia del hombre y a la necesidad de deshacer las estructuras sociales para volver a

---

<sup>5</sup> Patrick Johansson, *La palabra de los aztecas*, México, Trillas, 1993, p. 34.

<sup>6</sup> Apolíneo y dionisiaco son las categorías estéticas que postuló Friedrich Nietzsche en *El origen de la tragedia* para hablar de dos impulsos complementarios entre sí, presentes en la tragedia y en el arte dramático en general. Véase Friedrich Nietzsche, *El origen de la tragedia*, México, Porrúa, 1999, 121 pp.

vincularse con lo más primitivo de su ser, se encuentran los *cuicatl* (cantos), elemento integrante del ritual y por lo tanto ligado a lo dionisiaco.<sup>7</sup>

La *palabra-fuerza* es la que nos interesa particularmente pues, como ya mencionamos, refuerza el aparato social y existencial de los pueblos nahuas y, por tanto, consolida una identidad cultural. Dentro de esta categoría tomaremos dos tipos de lenguaje enfocados en transmitir la herencia cultural propia: la antigua palabra y la palabra mítica, o en algunos casos más pertinente hablar de palabra épica por el lenguaje narrativo que emplea.

Los *huehuetlatolli*, en náhuatl “la antigua palabra” se refiere al conjunto de discursos y enseñanzas de la cultura indígena antigua transmitida de las generaciones más viejas a las más jóvenes. Se refiere a “principios de orden social, político y religioso del mundo náhuatl”.<sup>8</sup> Tenían primordialmente un valor educativo y, lo social —el aspecto más relevante— se insertaba tanto en el ámbito de la formación escolar como en el ambiente familiar. La palabra antigua tenía un carácter de plática o amonestación, es decir, estaba estructurada para ser dicha.

Como bien lo menciona Miguel León-Portilla, “Podría decirse en suma, que son estos textos la expresión más profunda del saber náhuatl acerca de lo que debe ser la vida humana en la tierra.”<sup>9</sup>

O como especifica Patrick Johansson sobre la dimensión de la palabra antigua con respecto a su uso en torno de lo religioso: “La palabra retórica de los viejos, *huehuetlatolli* es una palabra terrenal, cargada de preocupaciones socio-existenciales que se eleva a veces humildemente hacia los dioses, pero que generalmente se limita a solemnizar los distintos acontecimientos que genera el aparato social”.<sup>10</sup>

Ahora bien, el sentido mítico estaba inmerso en la mayoría de las actividades del hombre mesoamericano y su forma de percibir y actuar en el mundo. Se mantenía vivo por medio de los rituales de diversas ídoles y era registrado para la posteridad a manera

---

<sup>7</sup> Para tener la referencia completa de las categorías de la palabra náhuatl véase “Fundamentos socio-ontológicos de la expresión oral” (pp. 30-34), en Patrick Johansson, *La palabra de los aztecas*, México, Trillas, 1993.

<sup>8</sup> Miguel León Portilla, *Huehuetlatolli, testimonios de la antigua palabra*, FCE, México, p. 31.

<sup>9</sup> *Ibid.*, p. 32.

<sup>10</sup> P. Johansson, *op. cit.*, p. 76.

de *relatos visuales* en los códices, que narraban por medio de pictogramas las hazañas de las deidades creadoras del universo como ellos lo percibían.

La sustancia del mito se encuentra en su contenido, no en la construcción sintáctica ni en el estilo particular de la narración: “El mito náhuatl, como muchos de sus homólogos de otras culturas, acarrea en el flujo de su narración el *logos* difuso de la sociedad humana que lo fundamenta. Representa simbólicamente sus ideales intemporales bajo forma de eventos temporales y viene a soslayar de manera intuitiva e irracional la verdad histórica de este pueblo”.<sup>11</sup>

Por todo lo anterior, podemos dar cuenta de que el hombre náhuatl tenía una verdadera conciencia del gran legado que poseía. Bajo esta premisa Miguel León Portilla fundamenta su tesis de *Toltecáyotl*. Afirma que: “la sociedad náhuatl prehispánica se sentía verdaderamente en posesión de una herencia (*topializ*), de plena significación cultural (*yuhcatiliztli*), fruto de la acción de los antepasados que debía proseguirse para fortalecer lo más valioso del propio ser”.<sup>12</sup>

No hay que perder de vista que nuestra cultura es producto del sincretismo de dos herencias, la indígena y la española, que se confrontaron hace siglos y determinaron los rasgos que aún conservamos. Sin embargo, parece ser que la visión occidental se impone sobre la nativa y determina la manera de proceder en estos tiempos. Reconocer la parte indígena fortalece nuestro arraigo y nos da herramientas para defender lo propio y entender que somos poseedores de una historia y legado únicos.

Hace ya más de treinta años de la publicación de *Toltecáyotl*, en donde Miguel León Portilla lanza la sentencia de que nuestro *topializ* también se ve amenazada, corre peligro de olvidarse. Muchas interrogantes se desprenden de esta declaración: ¿Cuál es nuestra *topializ* hoy? ¿Qué es lo exactamente necesario preservar o a quién le corresponde hacerlo? ¿A los antropólogos e historiadores o a cada uno de nosotros con nuestras acciones diarias? ¿Qué de la herencia indígena antigua debemos mantener viva? ¿Los valores entonces planteados tienen actualmente algún sentido y es necesario mantenerlos a flote a pesar de los vertiginosos avances tecnológicos y sociales que vivimos en el mundo moderno? ¿Cómo podemos reintegrar las raíces indígenas en nuestro quehacer cotidiano y en los eventos más significativos de la vida?

---

<sup>11</sup> *Ibid.*, p. 46.

<sup>12</sup> M. León-Portilla, *Toltecáyotl, aspectos de la cultura náhuatl, op. cit.*, p. 17.

Estas preguntas son las que fundamentan esta investigación, son difíciles de responder de una sola vez, pero al menos nos sirven para identificar y defender de principio que es importante reconocer lo propio para después poder acceder y apreciar lo ajeno. El arte ofrece un espacio para reflexionar sobre ello, para abrir esta posibilidad y para que la transmisión de la herencia cultural de generación en generación, como lo plantearon nuestros antecesores, encuentre lugar en el teatro que hacemos.

## **1.2 El papel del mito en la identidad cultural**

Como mencionamos en el apartado anterior, el sentido mítico y ritual estaba inmerso en muchos aspectos de la vida de los mexicas y, por tanto, en los temas fundamentales que habrían de ser preservados y transmitidos de manera oral y pictográfica. Pero detengámonos un poco a revisar el significado del mito desde el origen de la palabra hasta el análisis de sus funciones.

La palabra mito ha tenido distintas acepciones a lo largo del tiempo. Proviene de la palabra griega *mythos*= “cuento”, “relato”. Mientras que en la actualidad se podría referir a algo ficticio, a una invención, para la cultura náhuatl antigua significaba, por el contrario, un relato “verdadero”. Verdadero en tanto que realidad del pensamiento de aquellos pueblos arcaicos —determinado por lo religioso y lo ritual, por un sistema de creencias definido en el que las explicaciones del origen del universo, la existencia de la humanidad y el porqué de los fenómenos que les sorprenden— se basa en relatos fantásticos y de carácter simbólico en los que seres sobrenaturales, dioses la mayoría de las veces, son protagonistas.

Es evidente que existe una clara diferencia entre el pensamiento del hombre arcaico y el del hombre moderno. El primero tendiente a lo imaginativo y lo emocional, y el segundo determinado por la aparición del método científico. Sin embargo, no necesariamente el primero se refiere a una falta de racionalidad como algunos teóricos han declarado, sino que las capacidades cognoscitivas eran en esencia distintas y respondían a las experiencias vividas en ese entorno y ese tiempo.

Así como el hombre moderno puede explicarse cómo es gracias a una serie de acontecimientos históricos que lo han constituido, el hombre de las civilizaciones antiguas

se concibe como el resultado de los eventos sucedidos en tiempos primordiales y protagonizados por seres míticos. En esencia: “El mito le enseña [al hombre arcaico] las historias primordiales que le han constituido esencialmente, y todo lo que tiene relación con su existencia y con su propio modo de existir en el Cosmos le concierne directamente”.<sup>13</sup>

Además hay una cierta lógica en el hecho de que los mitos fueran tan significativos para el hombre arcaico y radica en que el producto de aquellos acontecimientos sobrenaturales era palpable: “El mito se considera como una historia sagrada y, por tanto, una historia verdadera”, puesto que se refiere siempre a *realidades*. El mito cosmogónico es verdadero porque la existencia del mundo está ahí para probarlo; el mito del origen de la muerte es igualmente verdadero, puesto que la mortalidad del hombre lo prueba, y así sucesivamente”.<sup>14</sup>

Así podríamos referirnos a una buena cantidad de mitos de este tipo, como por ejemplo el mito griego de Deméter y Perséfone que justifica la existencia de las estaciones del año.

Atender los mitos de tiempos antiguos nos da la posibilidad de esclarecer qué de ellos persiste en las sociedades actuales que tuvieron su origen más remoto en aquellas civilizaciones. En este sentido, Mircea Eliade argumenta que “comprender la estructura y función de los mitos en las sociedades tradicionales en cuestión no estriba sólo en dilucidar una etapa en la historia del pensamiento humano, sino también en comprender mejor una categoría de nuestros contemporáneos”.<sup>15</sup>

Apoyando esta idea, me remito a una cita de la tesis de licenciatura de Yarel Idche Esparza Moctezuma, colega del Colegio de Literatura Dramática —en cuya investigación, Quetzalcóatl funge como personaje primordial de Mesoamérica, pero desde un punto de vista del héroe trágico—, quien toma una frase de Mircea Eliade que justifica de manera muy puntual el objetivo de abordar los temas identidad y mito:

---

<sup>13</sup> Mircea Eliade, *Mito y realidad*, 2a. ed., Madrid, Guadarrama, 1973, p. 24.

<sup>14</sup> *Ibid.*, p. 19.

<sup>15</sup> *Ibid.*, p. 14.

La idea es destacar cómo los mitos son parte importante de la formación de la cultura e identificación colectiva y cómo se pueden apreciar, a través de ellos, reflejos de los modelos generales de conducta humana seguidos por un pueblo, algunos de ellos al ser reinterpretados en épocas distintas se han convertido en ejemplos dramáticos con tonos trágicos que han servido durante largo tiempo, aún en nuestros días, de reflexión sobre la condición humana universal.<sup>16</sup>

Los mitos reflejan las inquietudes más profundas del hombre incluyendo las particularidades de su personalidad con defectos y virtudes que le son incluso inasibles de manera consciente, se ubican en un imaginario colectivo (desde la visión junguiana del tema)<sup>17</sup> que persiste a través de los tiempos y que le permite trascender el conocimiento de la realidad limitada a los que le ofrecen sus sentidos. En ello radica la conformación de una identidad que sostiene a un grupo determinado más allá de los hechos históricos en común. Sobre este asunto Sagrera afirma:

Nada une tanto como la conciencia de una experiencia vivida en común, que místicamente nos incorpora a quien compartió nuestra vida y nos mantiene unidos aun en los momentos difíciles. En su acepción más general, este recuerdo de convivencia recibe el nombre de historia: “la historia —dice Lavelle— es la memoria de la humanidad”; y [...] la parte más significativa y personal de la historia es la mitología, que une no sólo en lo pasado, sino que por su carácter ejemplar compromete a una acción similar en lo futuro; de ahí el papel fundamental que desempeña la mitología, sobre todo en determinadas épocas, en orden a unir los miembros de un grupo.<sup>18</sup>

Con las ideas anteriores podemos dar cuenta de que el mito cumple una función social, “fundacional y legitimadora”<sup>19</sup> de las instituciones y tradiciones establecidas por un grupo

---

<sup>16</sup> M. Eliade, *Mito y realidad*, en Yared Idche Esparza Moctezuma, “La huida de Quetzalcóatl de Miguel León-Portilla: Un acercamiento trágico en un héroe fundamental de la filosofía mesoamericana”, tesis de licenciatura en Literatura Dramática y Teatro, México, Universidad Nacional Autónoma de México, 2010, p. 8.

<sup>17</sup> Véase el apartado “El mito como proyección del inconsciente”, en J. M. Mardones, *El retorno del mito*, Madrid, Síntesis, 2000, p. 50-52.

<sup>18</sup> Martín Sagrera, *Mitos y sociedad*, Barcelona, Labor, 1967, p. 69.

<sup>19</sup> J. M. Mardones, *op. cit.*, p. 41.



determinado. Cohesiona la conducta de una cultura, y le otorga unidad e identidad en cuanto a que: “Los miembros de cada cultura se encuentran al mismo tiempo impulsados y limitados por el mito, que les confiere un modo de ser especial, una personalidad básica idéntica”.<sup>20</sup> Es decir, le traza un camino a seguir.

Mardones, refiriéndose al rito como manifestación del mito en la praxis humana, acota una de las funciones de éste: “Representa y expresa el alma o espíritu de la comunidad [...] y por la que cada individuo participa y se siente vinculado en la comunidad o sociedad a los seres sobrenaturales. Entramos en comunión con los otros y, a la vez, salimos del tiempo personal e histórico y nos sumergimos en lo transhistórico”.<sup>21</sup>

Como conclusión de su capítulo “El mito como narración simbólica”, Mardones de manera sintética engloba todas las implicaciones del mito en la vida humana, diciendo:

El mito aparece fundamentalmente como una estructura narrativa de tipo simbólico. Es de carácter colectivo, primordial, no conscientemente racional o interesadamente inventado para un objetivo. Los símbolos que lo expresan son inconscientes, colectivos, no privativos de ningún individuo y, presuntamente, universales. Expresan, por tanto, las dimensiones sociales, culturales y del psiquismo profundo más importantes de la vivencia acumulada del ser humano en su proceso de humanización y de personalización. Por esta razón, las realidades humanas más profundas y variadas se reflejan de alguna manera y han dejado su huella en los mitos; especialmente late en ellos la necesidad de autocomprenderse del hombre y de dar sentido al mundo y su vida. Al mismo tiempo, se entiende que el mito influya en la vida humana, ordenándola, iluminándola y orientándola. No debemos olvidar la fuerte influencia del mito, vía el rito, en la praxis humana.<sup>22</sup>

Para complementar las proposiciones anteriores me remito a una cita del etnólogo Luis Barjau, quien sostiene un particular interés en revisar la mitología del México antiguo a fin de crear un concepto de nacionalidad y del ser mexicano más profundo y significativo que la que responde únicamente a la visión occidentalizada construida a partir la

---

<sup>20</sup> M. Sagrera, *op. cit.*, p. 75-76.

<sup>21</sup> J. M. Mardones, *op. cit.*, p. 47.

<sup>22</sup> *Ibid.*, p. 52.

conquista española y que prevalece hasta nuestros días y que desdeña o ha restado importancia al origen indígena de los mexicanos. Dice pues que:

Si el mito efectivamente tiene una función de renovación de la relación entre el individuo y su cultura, y una función también de legitimación de una forma particular de organización social, entonces es, sin lugar a dudas, la fuente primordial de indagación para la argumentación correspondiente, toda vez que nos perturbemos y nos preocupemos por los problemas de identidad cultural.<sup>23</sup>

En este sentido, de acuerdo con la *Declaración de México sobre las Políticas Culturales* ante la UNESCO “La identidad cultural es una riqueza que dinamiza las posibilidades de realización de la especie humana, al movilizar a cada pueblo y a cada grupo para nutrirse de su pasado y acoger los aportes externos compatibles con su idiosincrasia y continuar así el proceso de su propia creación”.<sup>24</sup>

Es así como afianzamos la idea de que, en la medida en que el individuo se acerca a las manifestaciones de su cultura originaria, incluidos los relatos mitológicos, puede llegar a reconocer en sí mismo aquello que lo vincula en un nivel profundo con sus antepasados, con la sabiduría ancestral, con su imaginario, su inconsciente y consciencia colectivos. Arraiga en él un sentido más humano y sensible ante las expresiones culturales de pueblos originarios que aún persisten en la actualidad, como es el caso de México, un país con una población indígena de alrededor de 15 millones de personas.

### **1.3 Tres mitos fundamentales de la cultura náhuatl en torno a Quetzalcóatl**

Para acercarse al pensamiento mítico mesoamericano, en primer lugar es necesario analizar su estrecha relación con los sistemas calendáricos.

---

<sup>23</sup> Luis Barjau, *La gente del mito*, México, INAH (Colección Divulgación), 1988, p. 103.

<sup>24</sup> *Declaración de México sobre las Políticas Culturales. Conferencia mundial sobre las políticas culturales México, D. F., 26 de julio-6 de agosto de 1982*. Disponible en: <[http://portal.unesco.org/culture/es/files/35197/11919413801mexico\\_sp.pdf/mexico\\_sp.pdf](http://portal.unesco.org/culture/es/files/35197/11919413801mexico_sp.pdf/mexico_sp.pdf)>. Consultado el 8 de mayo de 2014.

Diversos pueblos mesoamericanos incluyendo a mayas y mexicas tenían una particular manera de medir el tiempo que respondía directamente a la necesidad de relacionarse con el universo y a las deidades que lo crearon y regían. El cómo se percibe el tiempo equivale a cómo se percibe el mundo, tanto ahora como en tiempos pretéritos.

Las fechas calendáricas tenían un vínculo con lo sagrado o ritual. Los dioses eran los que determinaban el *tonalli*, la carga de destino de un día o fecha específica y por ella se definía el nombre de las personas y el de las mismas deidades. Con los *tonalli* también se determina la antigüedad y duración de las eras antiguas. Asimismo, en función del calendario se celebraban todas las actividades humanas tanto las cotidianas: económicas, comerciales, agricultoras, etc.; como las trascendentes, las fiestas, los rituales y la toma de decisiones con respecto a la vida en sociedad. Todo acto se volvía significativo al basarse en el calendario. “[...] los mesoamericanos, gracias a sus medidas e interpretaciones calendáricas, complementaban esencialmente su percepción espontánea de la realidad física. La pensaban como dotada de propiedades semánticas o sea de atributos de significación, que les permitían comprender en relación unitaria cuanto existía en el universo”.<sup>25</sup>

Ha de mencionarse que el concepto de tiempo era más bien concebido como espacio-tiempo, una unidad inseparable, un poco difícil de comprender en su totalidad hoy en día, en estrecha relación con la naturaleza. El universo en la cultura náhuatl comprendía cinco rumbos, cuatro puntos cardinales (norte, oriente, sur y poniente) y el quinto al centro. Éstos se relacionaban directamente con las cuatro eras del mundo antiguo que terminaron fatalmente y la quinta, es la que permanece actualmente. Del mito de las edades del universo hablaremos con más detenimiento en un momento más.

Hay que tener presente que existen varias versiones de un solo mito. Mardones explica que:

El mito en cuanto a narración [...] adopta diversas versiones. No hay una única representación, sino varias, que se aceptan simultáneamente. El mito es entonces como una rejilla que permite descifrar el sentido en el mundo, de la sociedad, de la historia. Un relato que al enfrentarse a un problema particular lo pone en paralelo con otros problemas. El mito utiliza simultáneamente varios códigos; busca similitud entre varios

---

<sup>25</sup> M. León Portilla, *Toltecáyotl... op. cit.*, p. 150.

problemas. El sentido o significado obtenido se gana así mediante una especie de correspondencia entre equivalentes. Pero se trata de alcanzar una visión o sentido global, del todo. El mito rechaza la actitud analítica cartesiana que divide y fragmenta los problemas para aclararlos; el mito aspira a explicaciones que engloben la totalidad de los fenómenos.<sup>26</sup>

No es posible comprender un mito de manera lineal. Esto responde a la forma de recopilación y la transmisión oral de generación en generación. Hoy en día tenemos conocimiento de los mitos fundamentales gracias a los diferentes códices indígenas, crónicas de los españoles tras la conquista e incluso vestigios arqueológicos que plasmaron de manera plástica la esencia de la mitología prehispánica.

Miguel León Portilla propone cinco clasificaciones de los mitos mesoamericanos de acuerdo con las temáticas principales que en ellos se abordan: 1) mitos del tiempo-espacio primordiales o de los orígenes cósmicos; 2) mitos sobre el ser y actuar de los dioses en el universo espacio-temporal; 3) mitos y leyendas sobre los orígenes étnicos de los distintos grupos; 4) mitos actualizados a través del calendario, en las fiestas y en la vida cotidiana; 5) mitos en relación con la visión del mundo y con la especulación de los sabios.

Los mitos que conforman el contenido de *Avatar Quetzalcóatl* pertenecen a las primeras dos categorías. Se refieren a mitos cosmogónicos de la cultura náhuatl a la que pertenece la civilización mexica. Me parece pertinente mencionar al pueblo mexica porque es frecuente que estos mitos se consideren como algo exclusivo de este pueblo sin tener en cuenta que adoptaron su religión de otros grupos a los que conquistaron, principalmente del tolteca.

Los mexicas antes de fundar Tenochtitlan —la ciudad más importante y centro de toda Mesoamérica en el último periodo antes del advenimiento de los españoles a estas tierras— pertenecieron a los grupos nómadas llamados chichimecas, provenientes del norte. Se estima que eran originarios de un lugar llamado Aztlán, por ello se les conoce también como aztecas. En su camino hacia el sur del territorio mesoamericano en busca del lugar para establecerse, dominaron a varios pueblos asentados en el altiplano central. Con esto se puede notar su carácter predominantemente guerrero liderado por su dios

---

<sup>26</sup>J. M. Mardones, *op. cit.*, p. 43.

primordial Huitzilopochtli, colibrí del sur, dios de la guerra, guerrero celeste, dios solar. Ello significó la dominación de estos pueblos mas no su exterminación, sino la adopción de sus tradiciones, lengua y creencias bastante más elaboradas y complejas que las que poseía esta tribu “bárbara” hasta ese momento. Por la tanto, la mitología mexicana es producto de la absorción principalmente de la cultura tolteca, de la que hablamos anteriormente, asentada en *Colhuacan*. Ambos pueblos son considerados parte de la cultura náhuatl.

Es por ello que Quetzalcóatl, el dios primordial de los toltecas, pasó a ser una figura fundamental que marcó los principios morales y religiosos del pueblo del Sol. Y visto desde el campo mitológico —pues el personaje se extiende a los terrenos de lo histórico con Ce Ácatl Topiltzin Quetzalcóatl, rey de los toltecas—, es protagonista de los tres mitos que a continuación referimos.

El primero es la llamada *Leyenda de los soles*, que no es propiamente una leyenda sino un mito pues, como sostiene Barjau existen diferencias importantes entre los dos conceptos: “Los mitos son depósitos de un saber ancestral ligado íntimamente a la religión, la ciencia, la filosofía, la historia y la literatura. La leyenda está relacionada más con la literatura y la religión, y de un modo variable, es decir, no fundamental y necesario como es el caso del mito, con la ciencia y la filosofía. El mito es inextirpable de la estructura teológica de una religión; la leyenda no”.<sup>27</sup>

El mito de los soles, como nos referiremos a este relato de ahora en adelante, es un mito fundacional, que explica que en los tiempos primordiales existieron cuatro eras o “soles” regidos por un elemento de la naturaleza y por un dios.

Se podría considerar este episodio como el génesis y el apocalipsis del mundo según la cosmovisión judeocristiana. Sin embargo, a diferencia de ésta: “entre los nahuas el mito de los soles representa una sola concepción *relativa*: el mundo se crea y se termina, pero se vuelve a crear y a terminar, y así sucesivamente. Tiene un carácter cíclico y no absoluto”.<sup>28</sup>

Diversas son las fuentes que retoman este mito, hay varios registros como transcripciones en náhuatl y en castellano, por ejemplo los Anales de Cuauhtitlán, y

---

<sup>27</sup> L. Barjau, *op. cit.*, p. 77.

<sup>28</sup> *Ibid.*, p. 78.

representaciones plásticas como los códices entre los que destacan el Vaticano A o el Códice Florentino, y en la misma Piedra del Sol, mejor conocido como Calendario azteca.

Es de gran interés rescatar la imagen del *Tonalmachiotl*, la Piedra del Sol. En ella nos podemos dar cuenta de la complejidad plástica y simbólica con la que se representa el mito de los soles.



La lectura de los símbolos esculpidos en cada recuadro alrededor del rostro central, debe hacerse en un sentido levógiro (al contrario de las manecillas del reloj), empezando por el que apunta hacia el noreste —si se quiere ubicar con respecto a los puntos cardinales— para así respetar el orden de los acontecimientos narrados en el mito. El *Tomalmachiotl* resulta muy relevante en la concepción de nuestra puesta en escena, pues es el punto de partida y despliegue de la narración de este primer mito que se aborda en *Avatar Quetzalcóatl*.

Lo que prevalece en cualquiera de las versiones que abordan el mito de los soles, a pesar de ciertas variantes en el orden de los sucesos o elementos participantes, es lo siguiente: Quetzalcóatl y Tezcatlipoca, hijos de Ometéotl —Ometecuhtli, la parte masculina y Omecíhuatl la parte femenina de este mismo dios—,<sup>29</sup> creador del universo,

---

<sup>29</sup> En la religión mexicana todos los dioses existen desde una dualidad, elementos opuestos y complementarios: hombre-mujer, oscuridad-luz, etc., dependiendo del contexto y las acciones que realizaban. Asimismo, un

se disputaron por dar orden a todo lo que su padre había creado y a su vez crear lo que faltaba.

A cada uno le fue asignado un rumbo del mundo. Tezcatlipoca nació tres veces, la primera como Tezcatlipoca rojo y su rumbo era el oriente; la segunda, Tezcatlipoca negro que tenía el norte; y la tercera, Tezcatlipoca azul (Huitzilopochtli) que tenía el sur. El rumbo asignado a Quetzalcóatl era el oeste.

Los cuatros dioses eran cuatro fuerzas distintas que no podían actuar solas y que sin embargo vivían en constante antagonismo. El campo de batalla era el Universo y los cuatro dioses, que eran dos, Tezcatlipoca y Quetzalcóatl, lucharon por identificarse con el Sol y regir sobre el mundo. Entre lucha y lucha los cuatro gobernaron una época cada uno, como soles de esas edades que terminaron en grandes catástrofes.<sup>30</sup>

Cada deidad creó y gobernó una edad alternadamente. Cada una la caracteriza un elemento, un tipo de hombres que la habitaban, lo que comían, la duración en años y el cataclismo que los hizo desaparecer por completo o sobrevivir convirtiéndose en otra especie.

La primera fue el Sol de tierra o Sol de tigre a cargo de Tezcatlipoca rojo. Duró 676 años. En ella habitaban los gigantes hechos de cenizas. Se alimentaban de bellotas y raíces silvestres. La era terminó cuando Quetzalcóatl le asestó un golpe a su hermano, quien cayó al agua, se convirtió en jaguar (tigre) y devoró a todos los gigantes quedando la tierra sin hombres. Esto fue en un día *4-ocelotl*.

El segundo Sol fue el de viento. En él gobernó Ehécatl-Quetzalcóatl, dios de viento. Duró también 676 años. Los hombres sólo se alimentaban de *acocentli*, piñones. Esta era terminó un día *4-ehécatl* cuando Tezcatlipoca, aún con su apariencia de tigre, derribó a Quetzalcóatl de un zarpazo lo que provocó una gran ventisca que arrasó con los hombres. Los únicos que sobrevivieron agarrados a las ramas de los árboles se convirtieron en monos.

---

dios era poseedor de varias atribuciones. Para una referencia más detallada véase Silvia Trejo, *Dioses, mitos y ritos del México antiguo*, p. 19-20 y Alfonso Caso, *El pueblo del Sol*, p. 37.

<sup>30</sup> Silvia Trejo, *Dioses, mitos y ritos del México antiguo*, México, Secretaría de Relaciones Exteriores/Instituto Mexicano de Cooperación Internacional, 2000, p. 32.

La tercera edad antigua fue la de Sol de lluvia (de fuego) regida por Tezcatlipoca en su forma de Tláloc. Duró 364 años. Los hombres se alimentaban de *acecentli*, “maíz de agua”. Quetzalcóatl hizo que lloviera fuego y los que se salvaron se convirtieron en aves. La edad terminó en un día *4-tetl*.

En la cuarta edad, Sol de agua, Quetzalcóatl puso como sol a su hermana, Chalchitlicue, “la de la falda de jades”. La diosa del agua gobernó por 312 años. Los hombres se alimentaban de *teocentli*, que se considera un tipo de maíz primitivo. Tezcatlipoca en un día *4-atl* hizo que lloviera tan fuerte hasta que el cielo (de agua) se cayó y la tierra se inundó por completo. Los hombres para sobrevivir se transformaron en peces.

El Quinto Sol, Sol de movimiento, representa la era actual, la que pudo persistir después de las anteriores destrucciones gracias a que todos los elementos se armonizaron. Quetzalcóatl es el Sol de esta era. Y la humanidad fue restaurada por la serpiente emplumada, su benefactor.

Es ésta la razón que hace que el Quinto Sol (el cinco es el número del centro) sea el *Sol de Movimiento*, del encuentro en el hombre, “el nombre de este Sol es *Naollin* (cuatro-movimiento); ésta ya es de nosotros, de los que hoy vivimos... fue el mismo Sol de Quetzalcóatl...”<sup>31</sup>

Este Sol, cuyo emblema es un rostro humano, representa además de la región central, lo alto y lo bajo, es decir, el cielo y la tierra. El símbolo del mundo en esta totalidad es una cruz.

Es interesante observar que los principios creadores fundamentales de la religión náhuatl son los mismos que aquellos que constituyen los cuatro Soles apagados. Esto comprueba que, a pesar de haber sido tenidos por esenciales, no fueron considerados aptos para vivir más que con la creación de un centro en el que se elaborara su síntesis, como señala Séjourné: “Así, mientras ellos quedan aislados, estos cuatro principios de

---

<sup>31</sup> “Anales de Cuauhtitlán”, en *Códice Chimalpopoca*, Primo Feliciano Velázquez (trad.), UNAM-Instituto de Historia, 1945, p.121.



vida perecen porque para crear —único medio de sobrevivir— hubiera sido necesario un punto de encuentro donde podrían actuar dinámicamente los unos sobre los otros.”<sup>32</sup>

Es muy importante rescatar la particularidad de esta era, la actual, que era apta para la humanidad. Por ello, Quetzalcóatl se considera como la única deidad benefactora de los hombres por excelencia.

Después de la creación del último sol, los dioses se reunieron y se preguntaron quién iba a habitar la tierra. Quetzalcóatl fue el encargado de restablecer a la especie humana. Así que, acompañado de su nahual, o su gemelo Xólotl, bajó al reino de los muertos donde Mictlantecuhtli, el señor del inframundo, resguardaba los huesos de los hombres de las eras anteriores. Al encontrarse la serpiente emplumada con el señor del Mictlán le dijo que venía a recuperar los huesos preciosos, a lo que Mictlantecuhtli accedió a dárselos con la condición de que superara algunas pruebas. Lo retó a que hiciera sonar su caracol y que diera vueltas alrededor de su círculo precioso. Quetzalcóatl sopló con todas sus fuerzas pero no logró sacar ningún sonido. Muy pronto se dio cuenta de que Mictlantecuhtli le había tendido una trampa, pues el caracol no estaba perforado. Así pues Quetzalcóatl llamó a los gusanos que perforaron el caracol y luego llegaron las abejas y abejorros que batiendo sus alas, lo hicieron sonar. Al verse derrotado Mictlantecuhtli le dijo dónde estaban escondidos los huesos. Quetzalcóatl y Xólotl bajaron unos peldaños del inframundo y los hallaron. Entonces Mictlantecuhtli mandó hacer un hoyo en el que Quetzalcóatl cayó espantado por las codornices. En su caída los huesos se esparcieron y revolvieron. Xólotl lo alentó a seguir. Ataron de nuevo los huesos y los llevaron a Tamoanchan donde vivían los dioses. Ahí Quilaztli, la diosa madre, los molió. Sin embargo se necesitaba un elemento fundamental para darles vida. Entonces Quetzalcóatl punzó su pene con una punta de maguey y regó su sangre en el polvo de los huesos. Con este acto fue como nacieron los *macehuales*, los merecidos de los dioses. Llamados de esa manera porque gracias al sacrificio de su dios, ellos pudieron vivir.

El siguiente mito se desprende del anterior a partir de la pregunta lanzada una vez más por los dioses: “¿qué comerán los hombres?”. Quetzalcóatl encuentra a la hormiga roja que trae cargando en sus espaldas un grano de maíz y le pregunta de dónde lo ha

---

<sup>32</sup> Laurette Séjourné, *Pensamiento y religión en el México antiguo*, México, Fondo de Cultura Económica, (Breviarios, 128), 1957, p. 84.

sacado. La hormiga se niega a contestarle. Tras la insistencia de Quetzalcóatl la hormiga le señala a lo lejos el Tonacatépetl, el “monte de nuestro sustento”. Entonces Quetzalcóatl se convierte en hormiga negra y sigue a la roja. Entra en el cerro y recolecta una buena cantidad de maíz. La lleva a los dioses quienes se alimentan del grano y se vuelven fuertes. Pero aquella cantidad no era suficiente para alimentar a los hombres, era preciso apropiarse del cerro completo. Quetzalcóatl lo ata e intenta jalarlo, pero no tiene éxito. Entonces Oxomoco y Cipactonal, la pareja original de hombres echan la suerte y dictan que Nanáhuatl, “el bulboso” lanzando un rayo abriría el cerro. Así lo hizo Nanáhuatl y con ayuda de los *tlaloques*, los dioses de la lluvia de cada rumbo de universo quienes fecundaron el alimento, fue que el maíz quedó dispuesto para los hombres como su sustento primordial. Además salió la chíá, los frijoles, y los bledos para alimentar a los hombres.

Es interesante destacar que cada tlaloque es de un color específico dependiendo de su rumbo: el rojo, del norte; el azul del sur; el blanco, del oriente y el amarillo, del poniente. Y de la misma manera esos colores son los de los cuatro tipos de maíz que se conocen en México.

Así pues, vemos cómo el maíz, el alimento básico de los mexicanos —y también de muchos países americanos— esconde en su mito de origen una profunda significación. En este sentido León-Portilla nos dice:

La narración de la invención del maíz, vuelta a contar a los niños de México y de otros países del continente, puede llegar a ser motivo de inspiración y orgullo. Ayudará a recordar a los indígenas de hoy que son herederos de un rico pasado cultural que posee mitos como éste sobre el cereal americano que, conservando la vida del hombre, llega a ser no ya sólo nuestro sustento, sino “nuestra misma carne”: *tonacáyotl*.<sup>33</sup>

Esta cita me resulta sorprendentemente elocuente, pues sintetiza uno de objetivos principales que se busca con *Avatar Quetzalcóatl*. El hecho de que los niños, desde pequeños puedan reconocer al indígena de hoy, poseedor de una tradición profunda y aún viva, el que aún siembra y cosecha el maíz, permite entender, valorar y acercarse a estas formas

---

<sup>33</sup> M. León Portilla, *Toltecáyotl... op. cit.*, p. 171.

de vida, en muchos casos, distinta a la propia, pero a la vez familiar. Permite reconocer las diferencias y a la vez identificarnos sin desprecio sino al contrario, de manera que signifiquen un orgullo el saber que ésta es nuestra raíz y que nos une a todos como mexicanos.

Retomando la figura de Quetzalcóatl como hilo conductor de los relatos míticos anteriores, es importante reconocer la significación de sus acciones en relación con el hombre:

Como dios de la vida, aparece Quetzalcóatl como el benefactor constante de la humanidad y así vemos que, después de haber creado al hombre con su propia sangre, busca la manera de alimentarlo, y descubre el maíz, que tenían guardado las hormigas dentro de un cerro, haciéndose él mismo hormiga y robando un grano que entrega después a los hombres. Les enseña la manera de pulir el jade y las otras piedras preciosas y de encontrar los yacimientos de estas piedras; a tejer las telas policromas, con el algodón milagroso que ya nace teñido de diferentes colores, y a fabricar los mosaicos con plumas del quetzal, del pájaro azul, del colibrí, de la guacamaya y de otras aves de brillante plumaje. Pero sobre todo, enseñó al hombre la ciencia, dándole el medio de medir el tiempo y estudiar las revoluciones de los astros; le enseñó el calendario e inventó las ceremonias y fijó los días para las oraciones y los sacrificios.<sup>34</sup>

O también en palabras de Silvia Trejo quien hace una revisión muy completa de esta figura nos señala que:

Quetzalcóatl es un dios proteico y tiene tres aspectos importantes. Así, es el dios de la vida y la creación; como dios del viento es Ehécatl, y como el planeta Venus o señor de la Casa del Alba, se llama Tlahuizcalpantecuhtli. La historia, entremezclada con la leyenda y el mito cuenta que Quetzalcóatl fue sacerdote y gobernante de los toltecas en Tula. Se dice que era un hombre pero que lo tenían por dios y que no tuvo hijos.<sup>35</sup>

Puede resultar confuso estudiar a Quetzalcóatl intentando ceñirnos a un sólo terreno, al del mito o al de la historia, pues como se menciona en la cita anterior, este personaje

---

<sup>34</sup> Alfonso Caso, *El pueblo del Sol*, México, FCE, 1953, pp. 39-40.

<sup>35</sup> S. Trejo, *op. cit.*, p. 94.

transita entre ambos. Sin embargo, intentaremos delimitar, en la medida de lo posible, desde qué perspectiva revisamos los distintos atributos de este dios-héroe.

Quetzalcóatl en la forma de Ehécatl, el dios del viento, es reconocido como uno de los dioses creadores más importantes del panteón mexica, poseedor del “soplo de vida”, como menciona Enrique Florescano: “Los poderes creativos de Ehécatl residen en su capacidad de mover los vientos por los distintos rumbos y niveles del cosmos”.<sup>36</sup>

Entre los emblemas que destacan en las representaciones gráficas de Ehécatl-Quetzalcóatl está el caracol en el pecho cortado a la mitad donde se puede ver claramente la espiral que alude al movimiento del viento. “El caracol fue explicado por los antiguos sabios mexicanos como signo de generación, de nacimiento, lo que coincide con la tradición que hace de Quetzalcóatl el procreador del hombre.”<sup>37</sup> A pesar de la diversidad de fuentes en donde se plasma la imagen de este dios, el caracol lo distingue siempre.

En cuanto a un ámbito distinto al de lo mítico y más bien insertándonos en la vida social y religiosa de los nahuas, Quetzalcóatl también se refería al título asignado a los sacerdotes de mayor rango, quienes tomaban las decisiones políticas más importantes:

En la tradición de Tollan, Ehécatl es el dios creador supremo y Quetzalcóatl su sacerdote, el magistrado que tenía la responsabilidad de mantener su culto y hacer cumplir sus mandatos en el mundo terrestre. Esta relación íntima entre el dios y las actividades del sacerdote acabó por identificar sus nombres, y así, en la tradición tolteca, ambos son reconocidos y citados bajo el nombre de Quetzalcóatl.<sup>38</sup>

Además se convirtió en el patrono del Calmécac la escuela donde los mexicanos nobles se preparaban para convertirse en sacerdotes y para ocupar los cargos de gobierno más importantes. Los jóvenes que se encomendaban a Quetzalcóatl, éste les concedía un sinfín de riquezas y fortuna.

Por otro lado, el personaje quizá más citado en las crónicas, en especial en las que se refieren a la fundación e historia de Tula, es Ce Ácatl Topiltzin Quetzalcóatl. A pesar

---

<sup>36</sup> Enrique Florescano, *Quetzalcóatl y los mitos fundadores de Mesoamérica*, México, Taurus, 2004, p. 244.

<sup>37</sup> Laurette Séjourné, *El universo de Quetzalcóatl*, México, FCE, 1962, p. 50.

<sup>38</sup> E. Florescano, *op. cit.*, p. 258.

de ser un personaje histórico, al enfocarnos en sus múltiples hazañas y atributos como gobernante, éste “adquiere los perfiles multivalentes del mito”.<sup>39</sup>

“En México-Tenochtitlan su personalidad adquiere tonalidades fuertes porque los mexicas convirtieron al legendario rey de Tula en la figura legitimadora de su propio reino y en el símbolo que resumía los valores de la cultura tolteca”.<sup>40</sup>

El pueblo del Sol se empeñó en difuminar sus orígenes agrestes y adquirir un estatus más elevado mediante el enaltecimiento de las formas toltecas en cuanto a organización política, militar y religiosa.

En síntesis, el episodio de Ce Ácatl Topiltzin Quetzalcóatl habla de cómo éste siendo el gobernante y sacerdote de la gran Tula, fue víctima de una artimaña de los dioses en venganza por no fomentar los sacrificios humanos que ellos exigían. Un día al estar haciendo penitencia, Quetzalcóatl fue visitado por Tezcatlipoca, su hermano, como recordamos, quien le mostró un espejo en el que el soberano miró el reflejo de un viejo demacrado y deforme. Asustado no quiso presentarse ante sus vasallos por temor a asustarlos. Luego Tezcatlipoca le llevó comida y pulque. Le invitó a tomar de la bebida y Quetzalcóatl se negó argumentando que estaba ayunando. Tezcatlipoca insistió hasta hacer que Quetzalcóatl probara un poco y después más y más hasta emborracharse por completo. Entonces mandó llamar a Quetzalpetatl, su hermana con quien siguió bebiendo y yació. Por ello, ambos dejaron de hacer sus libaciones correspondientes. Al amanecer, Quetzalcóatl se avergonzó por haber cometido falta tan grande. Fue entonces que decidió abandonar a su pueblo. Se dirigió a Tlillan Tlapallan, “el lugar de la tinta negra y roja”, “el lugar de la sabiduría”, en el oriente, allí murió y se convirtió en la estrella del alba, el planeta Venus. Esto ocurrió un día 1-caña, mismo en que nació el rey de Tula.

En este episodio cabe destacar una vez más el carácter humanista de Quetzalcóatl quien se opone a los sacrificios humanos dictados por los dioses y en lugar de ello realiza él mismo autosacrificios, sangrando su cuerpo, ayunando, en fin, purificándose. Su huida, camino por el rumbo de la sabiduría, su muerte y su transformación en un astro significan el paso de un plano mundano a uno trascendente.

---

<sup>39</sup> *Ibid.*, p. 260.

<sup>40</sup> *Idem.*

Por último, en cuanto al significado y representación de Quetzalcóatl en su forma no antropomorfa, su significado literal es “serpiente con plumas”. Pero cabe hacer una pequeña especificación: la pluma del quetzal simbolizaba para los nahuas “lo precioso”. Así pues, esta serpiente emplumada es más bien una serpiente con plumas preciosas, verdes como las del quetzal.

También existe una variante en este significado de Quetzalcóatl como lo apunta Alfonso Caso:

El nombre de Quetzalcóatl significa literalmente quetzal-serpiente o “o serpiente de plumas”, pero como la pluma del quetzal es para el mexicano símbolo de la cosa preciosa, y *cóatl* significa también hermano gemelo (de donde viene nuestro mexicanismo “cuate”), el nombre de Quetzal-cóatl se traduce también, esotéricamente, por el de “gemelo precioso”, indicando con esto que la estrella matutina y la vespertina son una sola y misma estrella; es decir, el planeta Venus, representado en la mañana por Quetzalcóatl y en la tarde por su hermano gemelo Xólotl. Por eso Tlahuizcalpantecuhtli aparece con dos caras, una de un hombre vivo y la otra en forma de cráneo”.<sup>41</sup>

Como señalamos en el mito de la restauración de la humanidad, Quetzalcóatl desciende al inframundo acompañado de Xólotl, su hermano, o su nahual, lo que nos recalca el carácter dual y cambiante de las deidades prehispánicas.

Así también la serpiente simboliza la materia y, el ave, el cielo, por lo tanto Quetzalcóatl representa la unión de la tierra y el cielo como la misma era del Quinto Sol, creada por este dios.

Ya sea desde lo mítico o lo histórico, terrenos que se entremezclan y complementan, en el México antiguo, Quetzalcóatl fue tenido por uno de los personajes primordiales, inserto en los relatos que van desde los orígenes del universo hasta el decaimiento la civilización tolteca.

Es una fortuna poder acerarnos a estos temas por medio tanto de fuentes bibliográficas como de los vestigios en diversos sitios arqueológicos tales como Xochicalco, Cholula, Cacaxtla, Tula, Teotihuacan, por mencionar los más destacados.

---

<sup>41</sup> A. Caso, *op. cit.*, p. 37.

Sin embargo, el propósito de hacer una puesta en escena a partir de estos mitos es acercar a las generaciones más jóvenes a estos temas fundamentales para la integración de su identidad como mexicanos no de una manera académica, sino desde una experiencia estética que relacione éstos con lo cotidiano, rescatando aquellos elementos que en iconografía, objetos y emblemas podemos apreciar en nuestro transitar día a día y tomarlos como punto de partida para explorar y adentrarse en el inagotable significado que ellos albergan.

Conocer los mitos de la antigua cultura náhuatl ofrece una infinidad de posibilidades de juego e imaginación, aventuras que alimentan primero el arraigo de una cultura propia para poder acceder a historias de otras latitudes o la ciencia ficción tan avasallante en estos tiempos.

## Capítulo 2

### El teatro infantil: una herramienta didáctica

Con el fin de abordar el tema de este capítulo, el teatro infantil como herramienta didáctica y de transmisión, en este caso, de los mitos de la cultura náhuatl, es necesario delimitar algunos aspectos fundamentales al respecto.

En primer lugar, y por obvias razones, debemos plantear la pregunta a qué nos referimos cuando decimos infancia, pues el concepto de infancia que tengamos determinará el tipo de teatro que haremos dirigido a este público.

Hay una gran cantidad de teóricos que han abordado directa o indirectamente el tema de infancia en sus investigaciones desde perspectivas muy diversas. Sin embargo, para este trabajo acotaremos las referencias a las investigaciones de Jean Piaget, uno de los teóricos más estudiados en torno a la pedagogía, la psicología y el desarrollo humano. Nos interesa particularmente la clasificación que hace Piaget de las etapas de desarrollo cognitivo del individuo desde el nacimiento hasta la pubertad. Rescataremos las características principales de cada una de ellas, las cuales nos arrojarán datos importantes para conocer de manera más profunda al público a quien va dirigida esta propuesta teatral. Posteriormente, revisaremos detenidamente los conceptos juego, imaginación y creatividad —desde la perspectiva de varios autores—, los cuales proponemos como inherentes a la niñez. Y más adelante, confrontaremos lo revisado con algunas perspectivas actuales en torno al concepto infancia desde un punto de vista social para alcanzar una claridad del público al que nos dirigimos con la obra *Avatar Quetzalcóatl*.

Con base en esto entraremos al terreno del teatro infantil revisando algunos elementos conceptuales fundamentales y la relación que entabla con la didáctica y la educación.



## **2.1. Infancia**

La Convención de los Derechos del Niño promovida por la UNICEF (United Nations International Children's Emergency Fund) en 1989 “define como "niño" o "niña" a toda persona menor de 18 años”.<sup>42</sup>

Pero sabemos que una definición convincente engloba muchos más aspectos que sólo el que nos remite a la edad de una persona. Muchos de ellos se desprenden, por un lado, de lo infantil pensado como un calificativo que denota subestimación aunado a la idea de lo pueril, ingenuo, inmaduro, etc., y por el otro, nos encontramos con algunas ideas románticas del “universo de los niños” ligadas a conceptos como amor, inocencia, ternura, felicidad, magia, etc.

Para profundizar en el concepto, vayamos por partes. Como punto de partida nos apoyamos en las investigaciones de Jean Piaget para reconocer de la manera más objetiva posible el desarrollo intelectual del individuo en las primeras etapas de vida y así entender qué es lo que define a un niño o niña en ese sentido.

Cabe señalar que esta base teórica es un soporte para aproximarnos al terreno de la infancia, sin embargo, lo que se considere como infancia mucho dependerá del entorno cultural y social de cada niño. Profundizaremos en este sentido más adelante.

### **2.1.1 Las etapas de desarrollo según Jean Piaget**

Jean Piaget (1896-1980) fue un investigador suizo precursor de la llamada psicología evolutiva y de la epistemología genética. Se enfocó en determinar el génesis del pensamiento humano estudiando las diferentes etapas de desarrollo y las conductas del individuo desde que nace hasta el momento de transición a la edad adulta. En sus estudios, Piaget considera tanto factores biológicos como ambientales y sociales que determinan la capacidad cognitiva en cada etapa. Las etapas propuestas por Piaget se distinguen por tener un orden de sucesión constante aunque las edades en que se

---

<sup>42</sup> *Convención de los Derechos del Niño*. Disponible en <[www.unicef.org](http://www.unicef.org)>, (Versión en PDF) p.3. Consultado el 1 septiembre de 2014.

manifiestan pueden variar de un individuo a otro. Las etapas o estadios de desarrollo se dividen de la siguiente manera:

*1) Sensomotor*

Es el que va desde el nacimiento hasta los 18 o 24 meses de edad aproximadamente. En esta etapa las estructuras cognitivas se apoyan en la percepción y el movimiento, es decir, en la coordinación sensomotora de las acciones. Durante este periodo se estructura el mundo del sujeto. El conocimiento se centra en su propio cuerpo y sus acciones pero no existe conciencia de sí mismo al inicio. Poco a poco la atención se va descentralizando y el sujeto se concibe como un objeto entre muchos otros que le rodean y que tienen una existencia propia. Sin embargo, su conocimiento es personal, no está influenciado por las experiencias de otros. A partir de la experiencia práctica de manipular estos objetos que están a su alcance, el niño establece un sistema de relaciones sensorio-motrices entre él y los objetos. A través de la asociación, es decir, de la acumulación de reflejos y movimientos, las estructuras del sistema nervioso del niño se van complejizando hasta alcanzar una siguiente etapa en su desarrollo.

La etapa sensomotora a su vez se divide en seis estadios:

- a) Reflejos: Son las reacciones determinadas por la herencia. Responden a necesidades primarias, como la alimentación que se satisface por medio del reflejo de succión (del pezón de la madre).
- b) Reacciones circulares primarias (hábitos): Se refiere a la reiteración de una actividad que al niño le resulta placentera. Implica una coordinación motora más avanzada. Una conducta ya realizada anteriormente se vuelve más eficaz por medio de un proceso de ensayo y error. Las acciones se siguen centrando en el propio cuerpo. “En suma, la reacción circular primaria implica una acción por parte del niño que fortuitamente le conduce a un acontecimiento que tiene valor para él, y que se centra en torno de su propio cuerpo. El niño de poca edad

aprende entonces a repetir su conducta a fin de establecer el acontecimiento. La culminación de este proceso es un esquema organizado.”<sup>43</sup>

Cabe señalar que en esta etapa se pueden percibir los primeros indicios de la conducta de imitación, aspecto fundamental en la actividad teatral que retomaremos más adelante. La siguiente cita va en relación con dicho punto: “Un aspecto importante de la conducta del niño es la imitación. Piaget considera la imitación, como uno de los intentos por parte del niño para comprender la realidad e interactuar eficazmente con su mundo. Por consiguiente, parece que el desarrollo de la imitación progresa de una manera paralela a otros aspectos de la conducta infantil”.<sup>44</sup>

- c) Reacciones secundarias: En este periodo, las conductas están volcadas hacia el exterior y producen resultados que el sujeto percibe que son diferentes a él mismo y le interesan, y de esta manera busca repetirlos hasta que los asimila. El niño distingue los medios para alcanzar un fin determinado. Un ejemplo es la coordinación entre visión y aprehensión: cuando el niño establece el mecanismo adecuado para lograr agarrar un objeto o llevarse voluntariamente la mano a la boca.
- d) Coordinación de esquemas secundarios: Las conductas del niño son más organizadas y son intencionales. Empieza a comprender que los objetos existen de manera permanente, independientemente de la existencia de él mismo y de las acciones que lo ponen en relación con ellos. Tiene un objetivo desde el principio y elige los medios pertinentes para alcanzarlo por medio de una coordinación de dos estructuras de conducta que anteriormente eran independientes una de la otra.
- e) Reacciones circulares terciarias: Es cuando regularmente el niño comienza a caminar y a interesarse por nuevas cosas que encuentra a su alrededor. La curiosidad es lo que lo mueve. Modifica algunos factores de conductas ya desarrolladas y por lo tanto alcanza nuevos resultados. Como en esta etapa ya ha desarrollado habilidades diversas para conocer su mundo, existen para él más

---

<sup>43</sup> Herbert Ginsburg y Silvia Opper, *Piaget y la teoría del desarrollo intelectual*, México, Prentice/Hall Internacional, 1977, p. 35.

<sup>44</sup> *Ibid.*, p. 38.

cosas que le parecen interesantes. El afán de experimentación le permite descubrir medios nuevos para alcanzar algún objetivo. Comienza a realizar desplazamientos de objetos. En cuanto a la imitación, el niño en esta etapa es capaz de reproducir las acciones de los modelos y a su vez modificar sus propios movimientos y probar algunos nuevos.

*f)* Aparición incipiente del pensamiento simbólico. Este estadio es la transición a la siguiente etapa de desarrollo que marca una diferencia importante de la conducta gracias a la aparición del lenguaje verbal, lo que significa que el niño empieza a conceptualizar el mundo. Se detiene a examinar la situación cuando una conducta no funciona para alcanzar un fin. No se limita a probar o descartar una acción. El niño empieza a representar mentalmente objetos no presentes. Aquí puede imitar el modelo de manera más precisa, pues antes de ejecutar la acción lleva a cabo un ajuste mental para hacerlo de manera fiel e inmediata. Asimismo, puede imitar un modelo no presente, evocando su imagen para reproducirla en acción posteriormente.

En resumen podemos apreciar que el desarrollo del niño en esta etapa se centra en la percepción de sí mismo y del mundo a través de los sentidos y las relaciones que establece con su cuerpo —el primer medio de conocimiento— y el proceso en el que paulatinamente se va descentralizando la atención y va comprendiendo que los objetos y personas son autónomos y que su existencia no depende de su voluntad, que existen más allá de lo que su percepción inmediata le indica. Esto a su vez le da conciencia de su propia individualidad.

## *2) Preoperacional*

Aproximadamente de los 2 a los 7 años es la etapa en la que comienzan a desarrollarse las actividades mentales en el niño, el pensamiento como tal. En este sentido la forma en que el niño adquiere conocimiento de sí mismo y del mundo no sólo deja de ser exclusivamente empírica como en el primer periodo, sino que además de esto se va aproximando al terreno de lo conceptual que cumple una función simbólica.

En palabras de Piaget esta etapa “consiste en poder representar algo (un “significado” cualquiera: objeto, acontecimiento, esquema conceptual, etc.) por medio de un “significante” diferenciado y que sólo sirve para representación: lenguaje, imagen mental, gesto simbólico, etc.”.<sup>45</sup>

Los significantes diferenciados se refieren a elementos no presentes en el momento de la manifestación de la conducta, es decir, aquí entra en juego la representación.

Se pueden distinguir cinco conductas de este tipo: la imitación diferida que es la que el niño hace en ausencia del modelo y de las que los primeros indicios aparecen en la última etapa del periodo sensomotor; el juego simbólico o juego de ficción es aquel donde la representación se puede distinguir por medio de gestos y el uso de objetos que juegan un papel simbólico; el dibujo o la imagen gráfica es la conjunción de imitación e imagen, es el inicio de la conceptualización y pasa por diferentes etapas de realismo, desde el fortuito (garabatos) hasta el visual que ya integra perspectivas; la imagen mental se refiere a la imitación interiorizada de la que Piaget distingue dos tipos: la reproductora que, como su nombre lo indica, reproduce lo visto, y la anticipadora (que se desarrolla en un estadio posterior) que anticipa lo que va a suceder; y la evocación verbal es cuando empieza a introducirse el lenguaje para referirse a cualquier cosa no presente.

En el periodo sensomotor existe la incipiente representación en acto, es decir, de lo que el niño tiene a su alcance inmediato, en cambio en la etapa pre operacional la representación se hace desde el pensamiento a través de un símbolo.

El uso del lenguaje indica una etapa más avanzada del pensamiento simbólico, pues el pasar de la imagen a la palabra para representar algo es una actividad mental más compleja. Sin embargo, cuando un niño usa las palabras para referirse a algo ausente, el concepto es muy primitivo, el significado puede ser o muy general o muy específico, se habla, más bien, de un preconcepto. Las construcciones verbales no muestran un razonamiento lógico pues a pesar de que usa el lenguaje para comunicar ciertas cosas, el niño no piensa de una manera verbal. En este sentido:

El niño interpreta las palabras en función de su propio sistema personal de significados, y el significado infantil no es necesariamente el mismo que en el adulto. Aunque la

---

<sup>45</sup>Jean Piaget y Barbel Inhelder, *La psicología del niño*, 14a. ed., Madrid, Ediciones Morata, 1997, p. 59.

cultura brinda al niño un lenguaje, este último no socializa inmediatamente el pensamiento del niño. En otras palabras, el lenguaje no impone completamente al niño las maneras culturalmente deseables del pensamiento. En vez de eso, el niño distorsiona el lenguaje para adaptarlo a su propia estructura mental. El niño consigue un pensamiento maduro sólo tras un largo proceso de desarrollo en el que el papel del lenguaje es sólo un factor contribuyente.<sup>46</sup>

A su vez, en esta etapa de desarrollo se puede distinguir que sus conductas están permeadas de un claro egocentrismo. Esto quiere decir que cree que sus pensamientos cambian las cosas que suceden en el mundo, de que las cosas existen porque alguien las ha dispuesto así y aún no tiene la noción de que pueden haber puntos de vista diferentes al suyo.

Conforme, el niño se va relacionando con otros, su mundo “privado y exclusivo” va dando lugar a una conducta social y comunitaria. Su pensamiento se va volviendo más lógico, empieza a distinguir las partes de un proceso completo y entiende su causa y efecto. Además es capaz de comunicar cosas de manera más coherente. “Las acciones mentales que producen representaciones se van haciendo más flexibles, móviles y coordinadas entre sí. Va creciendo la movilidad en virtud de la cual el niño puede agrupar sus representaciones en un sistema interrelacionado. Esta coordinación de representaciones indica que comienzan a aparecer las operaciones mentales”.<sup>47</sup> Esto explica el paso de ésta a la siguiente etapa de desarrollo.

### *3) De las operaciones concretas*

Es el que va de los 7 a los 11 años aproximadamente. Con el término “operación” Piaget se refiere a la articulación de las representaciones que caracterizan las etapas anteriores. En esta etapa los procesos mentales implican una serie de acciones que dependen unas de las otras. Es decir que: “Una operación es una acción mental en la que las representaciones se combinan para formar nuevas representaciones y en el que tales combinaciones se pueden adquirir de diversas maneras”.<sup>48</sup>

---

<sup>46</sup> H. Ginsburg y Silvia Oppen, *op. cit.*, p. 81.

<sup>47</sup> P. G. Richmond, *Introducción a Piaget*, Madrid, Fundamentos, 1970, p. 58.

<sup>48</sup> P. G. Richmond, *op. cit.*, p. 67.

Esta etapa se caracteriza principalmente por dos aspectos: la conservación y la reversibilidad.

Podemos decir que la reversibilidad es la capacidad que tiene el niño de comparar la parte con el todo, como cuando reconoce que algún material que se ha dividido en partes es el mismo cuando éstas se vuelven a juntar. Dentro de la reversibilidad se distinguen por un lado la inversión, o sea, la “combinación de representaciones seguida de su separación”, y por otro la reciprocidad que es la “traslación de relaciones a formas equivalentes”.<sup>49</sup>

La conservación es un “proceso operacional de la mente que produce la comprensión de que ciertos aspectos de una condición cambiante son invariables, a pesar de tales cambios”.<sup>50</sup> Por ejemplo, cuando se divide una materia en diferentes contenedores el niño sabe que sigue siendo la misma que la de antes de dividirla. Existe la conservación de número, clase, longitud, anchura, área y volumen.

Estos dos aspectos se relacionan íntimamente. La conservación viene como resultado de la reversibilidad.

En la etapa de las operaciones concretas ya se puede hablar de los inicios del pensamiento abstracto. Sin embargo, al principio de esta etapa la operación tiene que estar relacionada de alguna manera con algo físico. Un problema planteado de manera verbal sólo puede resolverse de manera empírica mediante la percepción de algo tangible, inmediato. Es por ello que se habla de operaciones concretas. Pero hemos de decir que esto no excluye que el niño integre elementos de la fantasía o de experiencias pasadas en sus juegos.

Por otro lado, uno de los cambios más significativos que se da en una etapa más avanzada de este periodo es cuando el niño empieza a operar con los sistemas de símbolos de lenguaje y matemáticos. Ya no tiene necesariamente que remitirse a un objeto, sino que puede utilizar símbolos que ya son más universales que individuales.

Asimismo, el niño va adquiriendo la capacidad de registrar y separar en clases más complejas los diferentes factores que intervienen en un problema, las relaciones entre

---

<sup>49</sup> *Ibid.*, p. 68.

<sup>50</sup> *Ibid.*, p. 65.

ellos y, los resultados de los experimentos que realiza para resolverlos, los plantea de manera concatenada: “*Esto pasa porque esto y esto afectan a tal o cual cosa.*”

En cuanto a la evolución de las relaciones sociales, esta etapa se caracteriza por una descentralización del *yo*, es decir, que la atención que antes estaba centrada en las acciones propias se va volcando hacia el exterior dando paso a una conducta más cooperativa, de respeto mutuo y de cierto nivel de autonomía. Esto es importante tenerlo presente si consideramos, por un lado, que el rango de edad al que va dirigida nuestra obra se inserta en esta etapa de desarrollo y, por otro, que las relaciones sociales y cooperativas son fundamentales en el quehacer teatral, tanto las que se establecen entre los creadores para llevar a cabo puesta en escena, como aquellas entre actores y espectadores, surgiendo así la posibilidad de mayor empatía y comprensión del otro, en la integración con el entorno y, por lo tanto, de generar un proceso didáctico por medio de una experiencia artística.

#### *4) De las operaciones formales*

Este periodo va de los 11 años hasta la adolescencia, entre los 13 y 14 años. En él comienza el pensamiento sistemático. El niño puede organizar la información arrojada de los experimentos de manera independiente entre un componente y otro, con un método, por ejemplo, manteniendo constantes las variantes excepto aquella que quiere analizar. “Los pensamientos del niño ya no están ligados a la tarea en cuestión, y sus acciones mentales ya no están dominadas por la realidad que tiene delante. Por el contrario, la realidad de la situación es un número de situaciones posibles que pueden concebir sus procesos de pensamiento”.<sup>51</sup>

Además, inversión y reciprocidad, aspectos presentes en las operaciones concretas de manera aislada, ahora, en las operaciones formales pueden intervenir al mismo tiempo de manera que las deducciones parten de la creación de clases nuevas a partir de la división en clases más complejas que antes, lo que permite considerar todas las posibilidades ante un problema. A esta nueva organización Piaget le llama “sistema combinatorio” que modifica la conducta del niño en cuanto a la manera de percibir el mundo.

---

<sup>51</sup> *Ibid.*, p. 81.



El pensamiento del niño con operaciones concretas estructura tan sólo la realidad sobre la que actúa, y por ello extiende lo real en dirección de lo posible. Con las operaciones formales, por su parte, el medio dado puede considerarse como una cantidad de condiciones posibles, el adolescente entonces verifica cuál es la condición pertinente en la situación dada, es decir, comienza con lo posible y avanza en dirección de lo real. Así pues, las operaciones formales revierten la relación entre lo real y lo posible.<sup>52</sup>

Es decir que conforme el niño crece y de acuerdo a su nivel de experiencia entiende que existen más posibilidades de las que su percepción inmediata le indica y bajo este conocimiento avanza en la exploración de los elementos que conformarán su realidad.

Probablemente el meollo de la constante dificultad de los adultos y los niños para relacionarse o para entender los referentes del otro radique en que: “el niño se encuentra en un estado de transformación continua e intensa, tanto corporal como mental, mientras que el adulto ha alcanzado la norma de la especie”.<sup>53</sup> Así pues, como señala E.M. Standing al ahondar en la relevancia del método de enseñanza de María Montessori, nos damos cuenta que desde su nacimiento hasta la edad de la pubertad, ya más cerca de convertirse en un adulto, el niño se encuentra en continua metamorfosis.

Tratando de englobar lo que revisamos en cuanto a las características principales de las etapas de desarrollo infantil, podemos rescatar ciertos aspectos relevantes que ofrecen la posibilidad de relacionar el concepto de infancia con el lenguaje propio del teatro.

Entonces, si hablamos de percepción, acción, imitación y representación (pensamiento simbólico), aspectos presentes en una o varias etapas de desarrollo infantil, nos damos cuenta de que todos estos forman parte de la actividad teatral que, a fin de cuentas, pretende indagar en la complejidad de la conducta humana a través de la ficción y el juego dramático.

La percepción es lo que permite al individuo reconocerse a sí mismo —en primer lugar en su cuerpo— y entrar en contacto con su entorno, para así asimilar los estímulos

---

<sup>52</sup> *Ibid.*, p. 84-85.

<sup>53</sup> Edwin Mortimer Standing, *La revolución Montessori en la educación*, 2a. ed., Siglo XXI, 2004, p. 11.

que contribuyen a la construcción del conocimiento del mundo y que le ofrece la posibilidad de representarlo a través de un lenguaje concreto. En el caso del teatro, sabemos que la herramienta creativa del actor, indispensable en la construcción de este lenguaje, es su cuerpo, su cuerpo que es él mismo, si partimos de que todos los seres humanos somos seres integrales a pesar de la dicotomía entre cuerpo, mente y espíritu que se ha planteado desde diversas perspectivas y a lo largo de varias épocas. El cuerpo además es el vehículo por medio del cual establece comunicación concreta con el espectador también poseedor de un cuerpo sensible.

En la siguiente cita encontramos relacionadas percepción y acción. La acción condensa lo que se refiera al lenguaje dramático, la acción es su unidad elemental pues es el signo visible que expresa la que le acontece al hombre, en toda su complejidad, su mundo interno en relación con el externo. Acción transformadora, que repercute en el otro, en la realidad. En relación a esto Piaget también reconoce que: “La inteligencia procede de la acción en su conjunto, porque transforma los objetos y lo real, y el conocimiento, cuya formación puede seguirse en el niño, es esencialmente asimilación activa y operatoria”.<sup>54</sup>

En cuanto al concepto imitación, anteriormente referimos que es una de las formas de conducta esenciales en el hombre para la asimilación de lo que existe en el mundo. Esencial le es también al teatro. Retomando a Aristóteles, quien sienta las bases del quehacer artístico (expresiones estéticas) y específicamente las del drama, en su *Poética* señala como fundamental la imitación (*mimesis*) en cuanto a que:

La obra de arte es, en efecto, imitación y por lo tanto trasposición a un nuevo modo de ser de lo que de alguna manera se encuentra en la realidad y sobre todo en la vida humana. Ese modo de ser estético es un modo de ser representativo y expresivo, es una manifestación o mostración que se objetiva en un ente, que posee su peculiar autonomía, su propia forma, su orden y medida, y que viene a ser así, en este sentido y en ese plano, la recreación de lo que es imitado, según por supuesto, la captación y penetración del propio autor de la obra.<sup>55</sup>

---

<sup>54</sup>J. Piaget y B. Inhelder, *op. cit.*, p. 88.

<sup>55</sup> Aristóteles, *Poética*, Losada, Buenos Aires, 2003, p. 14.

De acuerdo con esto, la imitación no es una copia literal de la realidad sino una interpretación de quien imita que deja entrever la esencia del objeto imitado. Entonces se refiere a la reproducción de algo universal a través de algo particular, de ciertos medios de expresión, como el gesto en el caso del teatro.

La evolución de las formas de imitación conforme el desarrollo del niño nos lleva en un punto al terreno de lo simbólico, es aquí donde la representación entra en juego. Re-presentar, volver a traer al presente, indica un cambio importante en la construcción mental de la realidad. Richard Schechner, director de teatro e investigador de las diversas formas de representación indica que “cualquier acto que esté contenido en un marco, presentado, resaltado o desplegado es una representación”.<sup>56</sup>

A partir de que aparece la noción de lo simbólico en el desarrollo del niño es cuando el teatro empieza a tener cabida en su vida y a cobrar fuerza. El teatro por supuesto tomado como una forma de representación donde intervienen diversos elementos significantes entre los que destacan las convenciones, por ejemplo. Al presenciar el evento teatral, el espectador, asume lo planteado desde la ficción dramática y le otorga el carácter de “verdadero” a sabiendas de que lo percibido es una reinterpretación de la realidad. Esto no es muy distinto a lo que sucede cuando el niño juega.

Con esta última reflexión damos pie justamente a revisar de manera más detenida el concepto de juego presente en el desarrollo infantil y en particular una de las formas de juego más relevantes para el enfoque de esta investigación, el juego simbólico, ya señalado desde la teoría piagetiana durante la etapa preoperacional. Asimismo, indagaremos en los conceptos imaginación y creatividad, elementos que se hallan estrechamente vinculados con el juego.

### **2.1.2 Juego, imaginación y creatividad**

El juego es quizá el concepto que más nos acerca al terreno de la niñez. Es fácil reconocer que todos los niños juegan. Sin importar las condiciones sociales, económicas o

---

<sup>56</sup> Schechner, Richard, *Estudios de la representación. Una introducción*, México, FCE, 2012, p. 23.

geográficas, siempre habrá maneras de jugar, pero por supuesto que no serán las mismas dependiendo de estos factores.

¿Qué es lo que exactamente consideramos juego? ¿Qué es lo que hace que el juego sea eso y no otra cosa? Las acepciones más inmediatas van desde lo relacionado con la risa, las bromas, la alegría o simplemente las acciones propias de los niños. Entre más se crece, parece ser que más lejos queda el juego, se va tomando la vida con más seriedad o el término adquiere connotaciones diferentes. En la vida adulta son comunes las frases “es adicto al juego”, “es sólo un juego”, “¿nos quedamos a ver el juego?”, etc. que distan de lo que significaba jugar cuando se era niño.

Para indagar en este concepto tomemos como punto de partida la definición de Johan Huizinga, filósofo e historiador holandés, quien busca descifrar la esencia del juego como una actividad fundamental en la vida humana independiente de otras actividades vitales.

En la siguiente definición plasma, desde su perspectiva y de manera muy completa y sintética, el significado del juego:

El juego en su aspecto formal, es una acción libre ejecutada “como si” y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse en el mundo habitual.<sup>57</sup>

Lo primero que llama la atención en esta definición es que encontramos de nuevo la palabra *acción*, término que revisamos anteriormente en las etapas de desarrollo. Acción como una actividad, algo puesto en movimiento. Esto quiere decir que el juego tiene un carácter activo. Es una experiencia y es práctica. Es *libre* porque refleja la espontaneidad y

---

<sup>57</sup>J. Huizinga, 1972, p. 27 en Ángeles Ruiz de Velasco Gálvez y Javier Abad Molina, *El juego simbólico*, Graó, Barcelona, 2011, p. 98.

el gozo del jugador. Recordemos que la acción es inseparable del lenguaje teatral, es su unidad primordial. Aquí el primer vínculo.

El “como si” de la acción ejecutada se refiere a que se encuentra al margen de las actividades que persiguen un fin utilitario, concretamente el trabajo, le resta “seriedad” a su carácter dejando de lado el cumplimiento de alguna meta o la satisfacción de alguna necesidad básica relacionada con la supervivencia. “El animal trabaja cuando carece de algo, y juega cuando rebosa de energía”,<sup>58</sup> apunta Friedrich Schiller.

Sumando a este tema Daniil B. Elkonin, psicólogo y pedagogo ruso, nos dice: “Llamamos juego a una variedad de práctica social consistente en reproducir en acción, en parte o en su totalidad, cualquier fenómeno de la vida al margen de su propósito práctico real”.<sup>59</sup>

Y Gustav Bally retoma a Karl Groos quien propone que: “Todas las manifestaciones motoras que no parecen perseguir inmediatamente una finalidad vital pueden considerarse como juego”.<sup>60</sup>

El juego, entonces, implica una participación franca del cuerpo, sobre todo en los niños, quienes en las primeras etapas de desarrollo, como revisamos anteriormente, el conocimiento del mundo empieza por experiencias perceptivas y sensoriales a través del movimiento de su cuerpo. “Si miramos a lo que constituye la esencia del juego, vemos en él una gran fuerza impulsiva y unas peculiaridades que nos producen la impresión y el convencimiento de la absoluta independencia del juego respecto a cualquier relación con el futuro, de su íntima inserción en la vida del individuo, en su estado de ánimo presente”.<sup>61</sup>

He aquí un aspecto revelador, el juego presente. La existencia del juego no tiene que ver con lo que el ser humano pudiera obtener por medio de éste para llegar a ser de tal o cual forma en su etapa adulta, sino con lo que sucede en el momento presente. Por supuesto que ayuda en el desarrollo de ciertas aptitudes y habilidades, pero éste no es su

---

<sup>58</sup> F. Schiller, 1935, p. 127 en Daniil B. Elkonin, *La psicología del juego*, Madrid, Visor Libros, 1980, p. 25.

<sup>59</sup> V. Guerngross, 1933, p. XVI en Elkonin, Daniil B., *La psicología del juego*, Madrid, Visor Libros, 1980, p. 28.

<sup>60</sup> Bally, Gustav, *El juego como expresión de libertad*, México, FCE, 1958, p. 51.

<sup>61</sup> Rüssel, Arnulf, *El juego de los niños*, Barcelona, Herder, 1985, p. 19.

fin como tal. Es por ello que Huizinga considera que el juego posee un carácter espiritual, pues cuando una persona juega es capaz de abstraerse por completo de la vida fuera de lo que ocurre en ese instante, su espíritu se libera y, simplemente, es. A través de éste, el individuo encuentra formas de expresión (su mundo interior) y convivencia (su mundo externo), que le producen una sensación de alegría y tensión.

Reforzando este estado presente del juego, actividad propia de los niños, en relación con lo espiritual, esta cita de E.M. Standing en su estudio acerca de los principios fundamentales del método Montessori, nos dice: “El niño y el místico son iguales en tanto que ambos viven en algo parecido a un eterno presente. La contemplación mística no tiende a algo que esté más allá de sí; es un fin en sí mismo. Habiéndose vuelto "como un niño pequeño", el místico deja tras de sí la prisa y el bullicio de la vida”.<sup>62</sup>

De la misma manera podemos decir que el teatro es un juego del presente. A diferencia de otras artes como el cine o la pintura, en el teatro no queda registro tangible más que en el recuerdo de la gente que participa de él, sólo existe mientras sucede, es un arte vivo y efímero. El presente es el único tiempo en que se puede desarrollar una representación para lo cual el actor necesita encontrarse en un estado de alerta y de disposición al juego escénico.

A todo esto podemos agregar una reflexión de Huizinga para quien el vínculo del juego con: “[...] la cultura humana ha surgido de la capacidad del hombre para jugar, para adoptar una actitud lúdica [...] El juego es una manera de asimilar la cultura y de conocer la realidad del mundo que nos rodea y en el que el niño tiene que aprender a vivir. Huizinga dice que la cultura surge en forma de juego y que al principio, la cultura se juega”.<sup>63</sup>

El juego puede pues insertarse en diversas esferas culturales, tales como lo ritual y lo sagrado, el arte, el deporte, etc., que oscilan entre lo individual y lo social. En cada una resalta un aspecto en particular que lo define, como propone Roger Caillios, sociólogo francés, quien hizo una clasificación de los juegos según su “espíritu lúdico”. Entre ellas se encuentra el *Agon* que son los juegos de fuerza, *Alea* que se refiere a los juegos de azar y *Mimicrix*, los juegos de representación. Esta última se refiere a todo aquel juego que

---

<sup>62</sup> E. M. Standing, *op. cit.*, p. 19.

<sup>63</sup> A. Ruiz de Velasco Gálvez y Javier Abad Molina, *op. cit.*, p. 98.

acepta temporalmente un universo cerrado, con convenciones y, en algunos aspectos, ficticio donde no predominan las reglas sino la simulación de otra realidad y donde el jugador interpreta a otro.

En esta última clasificación entraría por supuesto el arte dramático. Bien conocida es la relación entre juego, la acción de actuar y una puesta en escena, todas ellas referidas con el mismo vocablo en inglés: *play*.

Además en el juego aparecen elementos de la belleza como la gracia, la armonía, por lo que Schiller lo considera como una actividad estética que produce placer.

Además de algunas aproximaciones generales al concepto de juego que acabamos de plantear, vale la pena hablar de un tipo de juego que tiene un carácter simbólico, que es fundamental en el desarrollo del niño y que integra algunos otros aspectos específicos que nos enlazan de manera más directa con el teatro, por ejemplo cuando hablamos de representación.

Como revisamos anteriormente, Piaget ubica la aparición y desarrollo del pensamiento simbólico del niño entre el final del estadio sensoriomotor y a lo largo del estadio preoperatorio.

En términos generales, el juego simbólico es aquel que sucede en un espacio-tiempo ficticio. Aquí el “como si” antes mencionado, es la base.

Recordemos que el juego: “No es una tarea productiva sino transformadora, es recrear el mundo, reconstruir e interpretar la realidad, darle un significado personal. El juego es una proyección del mundo interior y se contrapone al aprendizaje, en el que se interioriza el mundo externo hasta llegar a hacerlo parte de uno mismo”.<sup>64</sup>

A través del juego simbólico los elementos de la realidad son transformados y resignificados para expresar deseos e intereses personales, el niño aprehende el mundo y explora distintas posibilidades de relacionarse con él, con elementos, situaciones, y conductas que pueden resultarle incomprensibles.

En este sentido, Piaget, desde el estudio del desarrollo intelectual, reconoce en el juego simbólico del niño funciones liberadoras y canalizadoras de conflictos. Están por ejemplo las compensatorias en las que “el niño realiza ficticiamente lo que se le ha prohibido”; las liquidatorias donde “compensa situaciones desagradables, las asimila y las

---

<sup>64</sup> A. Ruiz de Velasco Gálvez y Javier Abad Molina, *op. cit.*, p. 100.

supera al reproducirlas simbólicamente”; y las anticipatorias en las que anticipa los resultados de la acción”.<sup>65</sup>

A su vez, Arietta Slade, profesora estadounidense de psicología, señala dos tipos de juego simbólico. El juego personal es el juego sensoriomotor en el que participa todo el cuerpo. Un ejemplo es cuando el niño alcanza logros motrices considerables y estas hazañas las asocia con un superhéroe o un personaje extraordinario; asume un papel a partir de sus logros. El juego proyectado es cuando el niño da vida a objetos inanimados para desarrollar alguna “situación dramática”. Regularmente éste es un juego solitario y en él la mayor actividad es mental y no corporal. Este último nos da un indicio de la esencia del teatro con títeres, uno de los recursos que también están presentes en nuestra propuesta escénica y que abordaremos más adelante. En ambos casos está presente el carácter simbólico de la representación de alguna cuestión interna significativa para el niño que se vierte hacia afuera a través de una acción evidente.

Entre los 4 y los 7 años de edad, el juego de representación de roles está presente con más fuerza. Es entonces cuando el niño busca imitar con mayor fidelidad los roles, las actividades y las relaciones que los adultos establecen entre ellos. Aquí el juego simbólico se vuelve más colectivo en tanto que en él participan frecuentemente varios niños que se ponen de acuerdo en las reglas para desarrollar cada quien un rol distinto. Aquí encontramos un símil con la actuación, en la que interviene tanto la imitación de roles y el trabajo en colectivo: “El juego de roles es también un ejercicio de descentración, ya que cuando un niño representa a una persona o personaje tiene que ponerse simbólicamente en su lugar para poder imitarle y asumir un punto de vista que es diferente al suyo propio.”<sup>66</sup> A partir del desarrollo de lo simbólico en las actividades del niño, la noción de otredad y las relaciones que puede establecer con ello van cobrando fuerza. Esto es fundamental para la inclusión del individuo en el plano social.

Retomando el carácter de ficción del juego simbólico podemos anotar que: “Siempre se señalaron las estrechas relaciones que existen entre la fantasía y el juego, y

---

<sup>65</sup> *Ibid.*, p. 99.

<sup>66</sup> *Ibid.*, p. 108.



precisamente en el juego infantil las construcciones de la fantasía, sus creaciones y sus formas, son a menudo la base de todo el proceso del juego”.<sup>67</sup>

Lo simbólico cumple la función de equilibrar lo real y lo imaginario, como lo propone Lacan.<sup>68</sup> De esta manera en el juego existe una conciencia de la realidad a pesar de la intervención de elementos meramente imaginarios, cosa que responde a la necesidad del niño de representar y otorgarle un valor a lo que le parece relevante de la realidad.

Aunado a esto, Kieran Egan<sup>69</sup> apunta que durante el periodo preoperacional propuesto por Piaget (entre los 2 y 7 años) es cuando aparece la comprensión mítica en el niño. En el primer capítulo vimos que los mitos son estructuras comunes a toda la humanidad y nos acercan a la explicación de los orígenes valiéndose de simbolismos y metáforas. De acuerdo a esto podemos decir que el niño piensa más en un sentido metafórico, que le permite apropiarse del mundo desde perspectivas diferentes a las de la racionalidad. En el juego simbólico es posible una convivencia entre el pensamiento lógico y el pensamiento mágico los cuales parecieran existir como opuestos, al menos en el mundo adulto.

Con respecto a lo anterior, Malaguzzi señala: “la prepotencia lógica y científica de la sociedad occidental nos lleva a rechazar lo simbólico, el alma de las cosas, la metáfora de los objetos que sólo los niños y los artistas saben manejar”.<sup>70</sup>

He aquí la relevancia del juego simbólico como un lenguaje menos literal e incluso más profundo y revelador para el niño que el que se plantea desde el plano de la realidad inmediata.

Sumando a esto, la imaginación aparece como una función vital del ser humano y es el punto de partida para cualquier manifestación de creatividad tanto en niños como en adultos. En este sentido Lev Vigotsky, psicólogo de origen ruso, dice que:

---

<sup>67</sup> Arnulf Rüssel, *El juego de los niños*, Barcelona, Herder, 1985, p. 21.

<sup>68</sup> Véase lo referente a la fluctuación entre el plano de la realidad y el de la fantasía propuesto por Jacques Lacan en A. Ruiz de Velasco Gálvez y Javier Abad Molina, *op. cit.*, p. 135.

<sup>69</sup> Egan, Kieran en A. Ruiz de Velasco Gálvez y Javier Abad Molina, *op. cit.*, p. 129.

<sup>70</sup> Loris Malaguzzi citado en A. Ruiz de Velasco Gálvez y Javier Abad Molina, *op. cit.*, p. 128.

La imaginación, como base de toda actividad creadora, se manifiesta por igual en todos los aspectos de la vida cultural posibilitando la creación artística, científica y técnica. En este sentido, absolutamente todo lo que nos rodea y ha sido creado por la mano del hombre, todo el mundo de la cultura, a diferencia del mundo de la naturaleza, todo ello es producto de la imaginación y de la creación humana, basado en la imaginación.<sup>71</sup>

Entonces, la imaginación y la creatividad son funciones psicológicas superiores e inherentes a todo ser humano sin excepción. Aparecen íntimamente vinculadas una con la otra y a partir de ellas es posible generar cualquier cosa que parte, esencialmente, de la necesidad del hombre de adaptarse al mundo que le rodea, el cual le presenta retos constantemente. “Toda necesidad —dice Ribaud— todo anhelo, todo deseo por sí o junto con otros puede servir así de impulso a la creación... Toda invención tiene así origen motriz; la esencia básica de la invención creadora resulta motriz en todos los casos.”<sup>72</sup> Esto último se refiere al impulso de “hacer”. Vemos cómo la acción, una vez más, adquiere relevancia.

A su vez, Vigotsky encuentra en el juego el origen de la imaginación y la creatividad. Los procesos creadores se pueden notar desde la infancia, en los juegos. Hemos visto que muchos de los juegos infantiles se basan en la imitación, pero no se limitan a reproducir acciones de la realidad, sino que se ajustan por medio de la combinación de lo vivido u observado con lo nuevo, a sus propias necesidades transformándolas en nuevas realidades. Así pues, el teatro también plantea distintas realidades, es un espejo de la conducta humana que puede tomar dimensiones inesperadas. “Cuanto más vea, oiga y experimente, cuanto más aprenda y asimile, cuantos más elementos reales disponga en su experiencia, tanto más considerable y productiva será, a igualdad de las restantes circunstancias, la actividad de su imaginación”.<sup>73</sup>

En el proceso de imaginación lo primero es que el niño toma los materiales para la construcción de su fantasía de lo que percibe del mundo y que conforma su experiencia. La fantasía es producto de la combinación de elementos tomados de la

---

<sup>71</sup> Lev Vigotsky, *Imaginación y arte en la infancia*, México, Hispánicas, 1987, p. 10.

<sup>72</sup> *Ibid.*, p. 36.

<sup>73</sup> *Ibid.*, p. 18.

realidad en diferentes grados de complejidad. El proceso siguiente consiste en disociar y asociar las impresiones percibidas: “Toda impresión constituye un todo complejo compuesto de multitud de partes aisladas. Consiste la disociación en trocear ese complicado conjunto separando sus partes preferentemente por comparación con otras, unas se conservan en la memoria, otras se olvidan. De tal modo, la disociación es condición necesaria para el juego ulterior de la fantasía”.<sup>74</sup>

Esto es la base del pensamiento abstracto y de la comprensión figurada, como la asimilación de los mitos, por ejemplo.

Dentro del proceso de disociación entra en juego la subestimación o sobreestimación de ciertos elementos seleccionados. Esto responde a una tendencia del ser humano a exagerar ciertas cosas de la realidad externa que ejercen un impacto mayor en el mundo interior que otras, es decir, que provocan alguna emoción contundente. En el niño prevalece un interés constante por todo lo extraordinario y sobresaliente, por lo que es emocionante. “El niño está donde está su emoción”.<sup>75</sup> Así pues el teatro, que plasma el plano de lo extracotidiano, resulta tan atractivo para los niños pues pueden percibir que suceden cosas fuera de lo cotidiano todo el tiempo, lo que refleja miles de realidades posibles.

Finalmente, la acción creadora se concreta con la aparición espontánea de imágenes —de ahí el término “imaginación”— que tiene que ver con la asociación de elementos.

Y por si fuera poco, no hay que olvidar que los factores ambientales también juegan un papel importante dentro de este proceso, pues al tener al alcance mayor número de herramientas y condiciones propicias, mayores serán los alcances de la creatividad.

En resumen podemos decir que la función imaginativa depende de la experiencia, necesidades e intereses de cada individuo, de la ejercitación de la capacidad combinativa para dar forma material a los frutos de la imaginación, de los modelos de creación que influyen en el ser humano y del medio ambiente que le rodea, es decir, que las condiciones sean propicias para fomentar el desarrollo de las capacidades creadoras.

---

<sup>74</sup> L. Vigotsky, *op. cit.*, p. 32.

<sup>75</sup> A. Ruiz de Velasco Gálvez y Javier Abad Molina, *op. cit.*, p. 131.

Jugar, imaginar y crear son actividades propias de los niños, pero no exclusivas. Con esto nos referimos a dos cosas: Al convertirnos en adultos no perdemos la capacidad lúdica e imaginativa, de hecho poseemos mayores elementos para crear gracias a la acumulación de experiencia y referentes a lo largo de un periodo mayor de vida, simplemente los mecanismos dejan de ser tan espontáneos como en la niñez. Lo segundo es que, tendríamos que considerar que, además de jugar y crear mundos fantásticos, los niños son capaces de muchas otras cosas que posiblemente no veamos por preponderar en ellos estas actividades. Esto nos lleva a preguntarnos a qué responde esta drástica separación entre un grupo y otro (niños y adultos), y qué tanto este factor determina el significado de infancia que un adulto tiene. Y lo más importante, ¿de qué infancia estamos hablando? ¿Existe una sola?

En el siguiente apartado revisaremos algunas perspectivas más actuales que hacen énfasis en el papel social de niñas y niños, una mayormente relacionada con derechos y visibilidad de la infancia en la sociedad y otra enfocada en la realidad o, mejor dicho, realidades que determinan la compleja manera de concebir la infancia en México.

### **2.1.3 Los niños en la sociedad**

Si bien al principio de este capítulo revisamos características fundamentales de la niñez desde una perspectiva científica y pedagógica y posteriormente conceptos vinculados a las actividades esenciales de los niños, hace falta reflexionar en torno al lugar que tiene este grupo dentro de una sociedad. Desde este enfoque es necesario estudiar tanto lo que le es común a todos los niños como lo que los diferencia unos de otros para analizar qué tanta cabida tiene nuestra propuesta de acercar a los niños a mitos prehispánicos fundadores y si esto tendría alguna repercusión social.

“El niño es una personalidad que invade el mundo social”<sup>76</sup> declara María Montessori, en su libro *El niño: El secreto de la infancia*, lo que quiere decir que los niños forman parte activa y fundamental de la vida en sociedad.

Diversas investigaciones sociológicas y antropológicas relativamente actuales —las que surgieron desde mediados de los años ochenta del siglo pasado, coincidiendo con el

---

<sup>76</sup> María Montessori, *El niño: el secreto de la infancia*, México, Diana, 1982, p. 22.

advenimiento de la Convención de las Naciones Unidas de los Derechos de los Niños y continuando en la primera década del siglo XXI— se enfocaron en ampliar la perspectiva en cuanto a infancia se refiere. Destaca una corriente de investigación llamada *Nueva sociología de la infancia* que plantea distintos enfoques, entre los que destacan el estructural, el constructivista y el relacional y que pretenden dar visibilidad y comprender diversos fenómenos que les competen a los niños como parte de la sociedad.

Por un lado, es relevante lo que Ferrán Casas, investigador español y catedrático en Psicología Social, apuntala en cuanto a la infancia como una representación social más que como una realidad o un concepto absoluto. En este sentido, rescata la siguiente definición: “Para S. Moscovici (1976; 1981; 1982) una representación social es una *forma de conocimiento socialmente elaborado y compartido*. Dicho conocimiento no sólo se refiere a una realidad, sino también participa en la *construcción social de dicha realidad*. Tal construcción configura algo que se percibe como *un saber de sentido común*.”<sup>77</sup>

Así pues “la infancia, en última instancia, es lo que cada sociedad en un momento histórico dado, concibe y dice que es la infancia”.<sup>78</sup>

Apoyando esta idea, Guillermo Bonfil Batalla, uno de los antropólogos mexicanos más importantes, señala que “las diferencias en la manera de vivir la infancia obedecen a un conjunto muy amplio de factores que se relacionan entre sí de manera compleja, que rebasan el ámbito de la familia inmediata y que afectan todas las facetas de la personalidad individual y colectiva”.<sup>79</sup>

La construcción de la infancia como representación social parte principalmente de las maneras en que los adultos, quienes en última instancia son los que tienen los elementos para construir un concepto, nos relacionamos con los niños. Los ejemplos más inmediatos los encontramos en la relación que se establece entre padres e hijos y maestros y alumnos. Sin embargo habría que considerar en qué otras esferas establecemos vínculos con niños, por ejemplo, en el caso de la propuesta de teatro para niños que planteamos

---

<sup>77</sup> Ferrán Casas, “Infancia y representaciones sociales”, *Política y Sociedad*, vol. 43, núm. 1, 2006, 27-42 pp., p. 31.

<sup>78</sup> *Ibid.*, p. 29.

<sup>79</sup> Guillermo Bonfil Batalla, “Los diversos rostros de la infancia en México”, en *Tierra Adentro*, 85, México, Conaculta, abril-mayo de 1997, p. 12.

en el presente trabajo. Es importante detenernos a reflexionar de qué manera, a través del lenguaje teatral, nos relacionamos con un público específico y, por ello, qué queremos decirles o compartirles.

Como los valores que predominan en una sociedad determinada en un tiempo determinado son cambiantes, la idea de infancia ha pasado por diversas tendencias tanto positivas como negativas. Las primeras que resaltan la inocencia, vulnerabilidad y felicidad en esta etapa de la vida, cosa que justifica el ímpetu sobreprotector y el aislamiento del “mundo de los adultos” del “mundo de los niños”. Y las negativas que consideran a los niños como seres rebeldes que necesitan ser controlados o corregidos en sus acciones.

Con esto podemos ver que es más común que un adulto conciba la infancia desde las diferencias y no desde las similitudes, y sobre todo, desde una posición de poder, lo que resulta limitante para establecer un verdadero diálogo entre ambas partes y así conocer más uno del otro.

Este “saber de sentido común” del que habla Moscovici dicta pautas de conducta social a seguir, en este caso con respecto a la infancia y esto no se cuestiona porque es tomado como algo evidente, un concepto en el que se supone estamos todos de acuerdo, sin embargo, paradójicamente, porque no se pone en duda, suele volverse algo “*socialmente invisible*”.

Usualmente se piensa en el niño como un ser que aún no sabe muchas cosas, aún no puede tomar decisiones, aún no es lo suficientemente maduro, etc., siempre con relación al adulto en que se convertirá y no en la persona que es en el presente. Entonces, es esencial considerar que “la importancia de las conductas infantiles no se desplaza al futuro, antes bien, reside en el presente; que los niños no son tanto un anticipo de otra vida, como una señal de lo que es la vida ahora”.<sup>80</sup>

Por otro lado, particularmente para el propósito de esta investigación enfocada en la propuesta de una obra teatral como manera de transmitir la cultura prehispánica a niñas y niños, es importante considerar que en la sociedad humana existe la necesidad de transmitir la cultura de una generación a otra ante la salida de viejos portadores de

---

<sup>80</sup> Lourdes Gaitán Muñoz, “La nueva sociología de la infancia. Aportaciones de una mirada distinta”, en *Política y Sociedad*, vol. 43, núm. 1, 2006, p. 26.

cultura y la entrada de nuevos como apunta Mannheim<sup>81</sup> y específicamente, como revisamos en el primer capítulo de este trabajo, la relevancia de la transmisión de la herencia cultural mesoamericana. Frente a este otro factor determinante en la relación entre los adultos y las personas más jóvenes, habría que preguntarse de qué manera esta transmisión puede suceder desde una visión más amplia, bidireccional, en la que tanto adultos como niños puedan compartir unos a otros conocimiento, inquietudes y experiencias.

Ahora bien, si contextualizamos estas reflexiones en nuestra sociedad, podemos darnos cuenta que existen en México distintas realidades, por lo tanto, también hay distintas maneras de concebir y vivir la infancia.

Bonfil Batalla apunta que la razón de que México sea tan diverso responde a múltiples factores. Por un lado está la presencia de los pueblos indígenas que conservan sus propias costumbres y formas de organización y que son la herencia aún viva y la continuidad de la civilización mesoamericana, particularidad que motiva en buena medida la intención de plasmar en nuestra propuesta teatral el valor del legado antiguo en nuestra sociedad actual. También están los contrastes regionales de un territorio tan variado y las abismales diferencias entre la vida de campo y la de ciudad, poniendo a esta última como modelo a seguir de la otra; la estratificación de las clases sociales incluso dentro de una mismo modelo cultural, como el urbano, por ejemplo.

Si leemos los distintos ejemplos de niños y niñas en muy diversas condiciones sociales que Bonfil Batalla nos presenta en su artículo *Los diversos rostros de la infancia en México*, podemos percibir algunos aspectos de la forma de vida cotidiana determinantes para el infante, entre ellos la desigualdad que puede llegar a presentarse entre niños de un contexto y otro. Los vínculos con su entorno, que parten del núcleo familiar y se extienden a una esfera más amplia, a un grupo de personas que comparten una misma cultura, ya sea en la costa, en el campo o en el ámbito urbano y la forma en que incide y acciona sobre éste; el tipo de educación, ya sea institucionalizada o más en relación con la comunidad; la inclusión en el trabajo a temprana edad, por necesidad o por tradición; y

---

<sup>81</sup>K. Mannheim, 1993: (210-211), en Lourdes Gaitán Muñoz, “La nueva sociología de la infancia. Aportaciones de una mirada distinta”, *Política y Sociedad*, vol. 43, núm. 1, 2006, p. 22.

los valores que se desprenden de todas estas particularidades, determinan su forma de vivir la infancia.

Es posible notar claras diferencias entre los estilos de vida del campo a los de la ciudad en cuanto a educación y trabajo se refiere. Por ejemplo, en un ámbito urbano la escuela cumple un papel fundamental en la educación del niño, lo normativo que se rige por un modo de vida tendiente a la productividad y a la competencia individual. En cambio en comunidades indígenas se separa lo que se aprende en la misma comunidad, lo esencial para la vida en ese entorno, y lo que se enseña en la escuela que es el modelo occidentalizado.

El trabajo igualmente marca diferencias. En las ciudades las clases más acomodadas reservan el trabajo hasta que el niño crece. En las comunidades se les inculca a muy temprana edad las tareas propias de su sexo. En la ciudad frecuentemente el espacio donde se vive y donde se trabaja o estudia están separados. Entonces, ¿cómo podemos decir cuál es el mejor camino para el desarrollo del niño? Desde el modelo pedagógico de Freinet, el papel del trabajo en la vida de cualquier individuo es de suma relevancia y cobra distintos matices en diferentes etapas de la vida. “El trabajo es una actividad vital (el corazón social del hombre) que conduce a los individuos a la realización y socialización de su máximo potencial. Mediante el trabajo el individuo se forma, se instruye, y en sentido más amplio, se educa en contextos individuales y sociales.”<sup>82</sup> Este concepto de trabajo se refiere no al que realizan los adultos que es remunerado, sino a al conjunto de acciones y experiencias que permiten que el niño aprenda haciendo y haga pensando para ayudar a las potencialidades de cada persona.

Asimismo, si pensamos en el ámbito familiar es cierto que: “la experiencia de la vida doméstica es evidentemente distinta para los niños que crecen en una familia extensa y para los que lo hacen en una familia nuclear. Y esa experiencia abarca muchos aspectos, conscientes e inconscientes, que influyen en la mentalidad y en la conducta infantil y que más adelante se reflejan en la personalidad adulta”.<sup>83</sup>

---

<sup>82</sup> *La pedagogía Freinet: Principios propuestas y testimonios*, prólogo de Alberto Sánchez Cervantes, 2a. ed., México, Movimiento Mexicano para la Educación Moderna, 1997, p. 19.

<sup>83</sup> G. Bonfil Batalla, *op. cit.*, p. 9.



Los roles se asumen y las responsabilidades recaen de distintas maneras en los individuos que componen una familia con pocos o muchos integrantes y las comodidades o carencias se hacen evidentes.

Todos estos factores presentes en las distintas condiciones de la población infantil de México en la actualidad son fácilmente reconocibles en el transitar diario por esta ciudad, al visitar alguna otra región del país o al escuchar las noticias, y son muestra de la desigualdad que permea a muchos niveles. Por ello la dificultad de definir la infancia de una sola manera.

Un punto aparte que da mucho de qué hablar y también es factor determinante en estos tiempos es la inserción de las tecnologías en la vida cotidiana de los niños de las nuevas generaciones. Esta es una realidad inegable en nuestra sociedad actual y determina la relación que los niños establecen con su entorno, su manera de estar en el mundo, de convivir en un ambiente real o acotarse la mayor parte del tiempo a una socialización virtual. Habría también que analizar qué porcentaje real de la población infantil tiene acceso a estas tecnologías, si esto está convirtiéndose en una prioridad para las familias y para los gobiernos antes de cubrir necesidades elementales como vivienda, alimentación y educación. En este sentido también puede apreciarse cierta desigualdad. “[...] si se lograra eliminar los factores que provocan un acceso diferenciado a los bienes de la cultura común, se alcanzaría una relativa homogeneidad en el tipo de infancia que viven los niños”.<sup>84</sup>

A fin de cuentas, el objetivo de esta propuesta teatral es establecer uno o varios (los que sean posibles) puntos de encuentro entre distintas generaciones, distintos grupos sociales a través de una muestra de que compartimos una misma cultura originaria, que puede estar más o menos presente en ciertas personas o en ciertas regiones o sectores de la sociedad, pero que aun así es apasionante y que sigue presente de alguna u otra manera en nuestro estar en el mundo como mexicanos. Para sustentar esta idea, la de acudir al fenómeno del teatro como manera de reforzamiento de la identidad cultural, retomemos la reflexión de Victor Turner con respecto a las representaciones como expresiones genuinas de la esencia de cada cultura y a la vez como vínculo entre toda la raza humana:

---

<sup>84</sup> *Ibid.*, p. 12.

Las culturas se ven expresadas de la manera más completa y cobran conciencia de sí mismas en sus representaciones rituales y teatrales [...] Una representación es una dialéctica entre la “fluidez”; es decir, movimiento espontáneo en el que la acción y la conciencia son una sola cosa, y la “reflexividad” en la que los principales significados, valores y finalidades de una cultura se perciben “en acción”, al dar forma y explicar el comportamiento. Una representación es declarativa de nuestra humanidad compartida, y sin embargo expresa el carácter único de las culturas particulares. Nos conoceremos mejor los unos a los otros si nos adentramos en las representaciones del otro y aprendemos su gramática y su vocabulario.<sup>85</sup>

## **2.2 Teatro infantil**

Después de una extensa revisión de lo que a infancia se refiere y de dar algunos esbozos de la naturaleza del teatro en relación con el universo infantil, particularmente desde el juego, en este apartado profundizaremos en el terreno del teatro hecho expresamente para este público específico.

Habremos de decir, primero que nada, que el teatro infantil ES teatro, parafraseando a María del Socorro Merlín en su libro *A los niños el mejor teatro*. Esto para otorgarle su justo valor dentro de este medio en donde frecuentemente se desdeña a los creadores que dedican su trabajo a los más pequeños, calificando a las propuestas como faltas de profesionalismo, seriedad y calidad. Es verdad que existen espectáculos con estas características, como puede suceder en cualquier disciplina y ciertamente aún son insuficientes los estudios teóricos concienzudos sobre el tema, pero no por ello podemos hablar de una generalidad. Uno de los propósitos de este trabajo de investigación es también defender este enfoque y la dedicación que muchos de nosotros, actores, directores, dramaturgos y demás creadores escénicos hemos adoptado como estandarte, la de hacer un teatro profesional y sensible dirigido a niñas y niños.

Apoyando esta idea, traemos a colación lo que dice Isabel Tejerina, catedrática española especialista en pedagogía, literatura y teatro infantil: “[...] se dice, el arte no tiene calificativos, no es infantil ni adulto ni popular. El teatro infantil desde este planteamiento sería un rudo y no artístico logro por su simplicidad y valores elementales.

---

<sup>85</sup> Víctor Turner, “Por sus actuaciones se conocerán”, en R. Schechner, *op. cit.*, p. 46.

Sólo el teatro sin condicionantes de ningún público y conformado en las preceptivas más rigurosas puede ser considerado como tal”.<sup>86</sup>

Cuando decimos que el teatro para niños es teatro queremos también hacer hincapié, una vez más, en la esencia y particularidad de este lenguaje artístico en el que están presentes los elementos que revisamos anteriormente tales como acción, representación, juego, imitación, etc.

Más allá del texto dramático en donde se plantea en una primera instancia el desarrollo del juego de la ficción, el hecho teatral es representación, acto vivo permeado de un sentido ritual y lúdico.

Citamos aquí una vez más a Schechner quien reconoce que “una de las definiciones de la representación podría ser: comportamiento ritualizado condicionado/infiltrado por el juego”.<sup>87</sup> Asimismo menciona: “El juego es intrínsecamente parte de la representación porque es la encarnación del “como si”, del hacer creer”.<sup>88</sup>

En este sentido, también retomamos la siguiente cita de Tejerina como síntesis de todo lo estudiado en el apartado anterior refiriéndonos a lo representacional, lo simbólico y el lenguaje propio del teatro: “En el juego del teatro, las cosas no representan lo que son sino que expresan símbolos, se constituyen en signos teatrales para actualizar en la escena personas, objetos, situaciones ausentes y en todas sus formas, se recrea la vida mediante el lenguaje dramático, el lenguaje de la acción”.<sup>89</sup>

A esto podemos sumar la siguiente cita de Hugo Salcedo quien hace una detallada revisión del teatro para niños en nuestro país y reconoce que: “La esencia del teatro como fenómeno de expresión única e irrepetible, se encuentra en su carácter representacional; público y actores congregados en la celebración de una actividad conjunta y fugaz”.<sup>90</sup>

Aquí se resalta lo relevante del hecho teatral como experiencia, como fenómeno del presente en el cual sucede un encuentro, una comunión entre los que de él participan

---

<sup>86</sup> Isabel Tejerina, *Dramatización y teatro infantil. Dimensiones psicopedagógicas y expresivas*, 4a. ed., México, Siglo XXI, 2001, p. 10.

<sup>87</sup> R. Schechner, *op. cit.*, p. 150.

<sup>88</sup> *Ibid.*, p. 153.

<sup>89</sup> I. Tejerina, *op. cit.*, p. 26.

<sup>90</sup> Hugo Salcedo, *El teatro para niños en México*, México, Porrúa, 2002, p. 27.

como en un principio lo fueron las primeras manifestaciones rituales que derivaron en lo que conocemos como los inicios del teatro como expresión artística.

Desde una visión antropológica, Tejerina se refiere al teatro como:

Manifestación ritual que plasma los valores e ideales de una comunidad, la necesidad del ser humano de contemplarse y de reflejarse e, igualmente, ese anhelo de metamorfosis, de encarnar otros papeles distintos al propio. Participación en un acto colectivo de simulación y desempeño de papeles distintos al propio, el teatro es ver y actuar. Es una dimensión humana que proporciona una herramienta exploratoria sobre nuestra naturaleza.<sup>91</sup>

Así pues el teatro infantil es tan sólo un ángulo desde el que se mira y se plasma la naturaleza humana, acorde a los intereses, necesidades y capacidades receptoras de los niños. Por supuesto que cada niño es un sujeto muy particular y recibirá la experiencia del teatro de acuerdo a su individualidad, es decir, su historia, su bagaje cultural, su contexto de vida.

Tejerina añade: “Crear para el público infantil supone reconocer su especificidad psicológica, cultural y económica, y no necesariamente conduce a la manipulación comercial y pedagógica”.<sup>92</sup>

Ya sea al hacer teatro, literatura o alguna otra disciplina dirigida a los públicos jóvenes se requiere una dedicación particular para indagar en lo que les llama, les estimula, les significa y les hace sentido. Por ello toda la revisión en los incisos anteriores con respecto a la infancia desde la perspectiva del desarrollo cognitivo hasta una visión social. Sin embargo, hasta este momento esto sigue estando en la teoría. En el cuarto capítulo y el apartado de consideraciones finales analizaremos lo que sucedió con un público concreto al presenciar las funciones de *Avatar Quetzalcóatl* y podremos realmente constatar o descartar si lo estudiado se refleja en la realidad.

---

<sup>91</sup> I. Tejerina, *op. cit.*, p. 2.

<sup>92</sup> I. Tejerina, *op. cit.*, p. 12.

### 2.2.1 Teatro para niños: entre la didáctica y la experiencia artística

Ahora bien, la última cita de Tejerina nos pone enfrente una disyuntiva sobre el propósito del teatro para niños. Ciertamente muchas propuestas están enfocadas ya sea al mero entretenimiento o para cumplir con ciertos fines educativos determinados de modo que las cuestiones artísticas pasan a un segundo plano o en algunos casos ni siquiera se consideran.

Es preciso señalar que la didáctica se refiere a ciertas técnicas que se desarrollan para optimizar los procesos de enseñanza-aprendizaje. A través de ella se articulan la teoría y la práctica de la pedagogía.

Este término lo podemos encontrar en lo que Salcedo señala con respecto a que Tomás Espinosa, dramaturgo y teórico teatral mexicano, considera la obra didáctica dentro de los géneros dramáticos (desde el texto) junto con la tragedia, la comedia, la pieza, la farsa, la tragicomedia y el melodrama. Asimismo cita a Fernando Martínez Monroy quien, en su nota introductoria a una obra de Luisa Josefina Hernández, propone que “la finalidad de una pieza didáctica, además de divertir al espectador, es:

- a) Hacerlo consciente de una situación.
- b) Comprometerlo con el problema expuesto mediante un mecanismo dialéctico en el que se muestre la posibilidad errada contrapuesta a lo que debería ser la justicia.
- c) Hacerlo cambiar su actitud inicial, llevarlo a una acción: convencerlo de la necesidad de reaccionar ante lo planteado.<sup>93</sup>

Así pues, nos damos cuenta de que uno de los objetivos del teatro didáctico es la inculcación de ciertos valores morales y éticos mediante el planteamiento de una situación dramática que exige que los personajes tomen ciertas decisiones y que el espectador a través de ellos tome partido por unos o por otros, se involucre en los que está viendo representado.

---

<sup>93</sup> Fernando Martínez Monroy, Nota introductoria a *La fiesta del mulato* de Luisa Josefina Hernández, en Hugo Salcedo, *El teatro para niños en México*, México, Porrúa, 2002, p. 42.

Con la cita anterior no queremos decir que la obra *Avatar Quetzalcóatl* pertenece a este género dramático, sin embargo esta referencia nos sirve para destacar puntos importantes en cuanto al carácter didáctico se refiere.

En todo caso considero de mayor importancia echar un breve vistazo a la historia del teatro para niños en México vinculado a la educación en el que destaca aquel que fue generado a partir de la labor de José Vasconcelos en los años veinte del siglo pasado con el propósito de reconstruir la nación devastada por la guerra de revolución. Era el llamado “Teatro de masas” el que se llevaba a diversos lugares de la república y se presentaba al aire libre ante públicos numerosos y en el que destacaba un claro discurso nacionalista y de inculcación de valores. Y así fue avanzando hasta la década de los treinta con las propuestas de personajes tan emblemáticos como Germán y Lola Cueto, German List Arzubide, Angelina Beloff, Roberto Lago, entre otros, que fundaron los grupos “Rin Rin” y “Comino”, patrocinados por el entonces Departamento de Bellas Artes de la Secretaría de Educación Pública. Ellos retomaron con fuerza elementos plásticos y escénicos fundamentales como títeres y máscaras que hasta la fecha están vinculados de manera importante al teatro para niños y a los que nosotros también recurrimos en nuestra propuesta escénica.

El teatro de títeres, sobre todo el del muñeco de guante Petul, resultó muy eficaz para las campañas de higiene y alfabetización en comunidades indígenas que se realizaron por 1954. Los espectáculos generados tomaban en cuenta las condiciones propias de la comunidad, su idiosincrasia, sus necesidades, sus historias populares, etc. para establecer una mejor comunicación con el público.

También fue importante la iniciativa de un grupo de exiliados españoles que trajeron a México alrededor del año de 1940 diversas obras de teatro infantil presentadas en España y Francia, entre ellas, algunas versiones de piezas sobre el famoso personaje Pinocho de origen italiano. Así se les abrieron espacios institucionales hasta que el proyecto de Teatro Infantil tuvo tanto éxito que exigió cada vez más la colaboración de profesionales en distintas áreas de las artes escénicas para los monumentales espectáculos. Así pues, se firmó un convenio para asegurar presentaciones regulares de teatro para público infantil y escolar en el Palacio de Bellas Artes. Más tarde, a mediados de los años setenta surgió formalmente el programa de Teatro Escolar con su modalidad de “Teatro

a la Escuela”, sacando así el teatro de los espacios propiamente teatrales y llevándolo a las escuelas de la Ciudad de México. Hoy en día este programa continúa vigente en la capital y los estados de la República.

Asimismo, el proyecto de Teatro Popular del Instituto Nacional para la Educación de los Adultos desde 1983 promovió campañas de teatro en comunidades rurales y zonas suburbanas acercando de esta manera el teatro a las poblaciones marginadas de todas las edades como una estrategia educativa importante.<sup>94</sup>

Cabe destacar como un evento reciente, en septiembre de 2014, el I Congreso Iberoamericano de Teatro Infantil y Juvenil en torno al Teatro y la Educación promovido por la Coordinación de Teatro del INBA, el Conculca y la Organización de Estados Iberoamericanos para Educación, la Ciencia y la Cultura (OEI) en el que tuve la oportunidad de estar presente. Dicho evento reunió a alrededor de 25 especialistas de Iberoamérica (directores, actores, promotores, maestros y funcionarios) para exponer distintas perspectivas, iniciativas, proyectos y procesos de creación del teatro que actualmente se está haciendo para los públicos jóvenes.

Dentro de este congreso Álvaro Marchesi, Secretario General de la OEI presentó el programa de teatro infantil y juvenil de esta organización que se fundamenta en la importancia que tiene el teatro en el desarrollo de niños y jóvenes. A continuación una cita de su ponencia que refuerza algunas cuestiones que hemos apuntado anteriormente y puntualiza qué aportaciones brinda el teatro a los individuos:

¿Qué papel tiene [el teatro] en la educación y en el desarrollo de las personas? El primer punto es que el teatro contribuye a lograr una mejor convivencia con los otros, a pensar en los otros, y a disfrutar de la vida, del encuentro, de las personas, en la suerte que tenemos de vivir. El segundo punto es su contribución al fortalecimiento de otras competencias, las cuales el teatro puede conseguir en el marco de la educación. Se trata del trabajo en equipo, del esfuerzo sostenido de quienes participan en las actividades teatrales y, finalmente, la necesidad de una atención constante para poder representar un papel o sus vivencias y sus conocimientos. Y hay una última competencia, en la que me voy a centrar, menos conocida, la cual es de especial importancia porque está avalada por los estudios de neurociencia que en la actualidad se están desarrollando, y

---

<sup>94</sup> H. Salcedo, *El teatro para niños en México*, México, Porrúa, 2002, p. 73-97.

es a partir de estos estudios que el papel del teatro en la educación ha pasado a ocupar un lugar aún más relevante. Se trata de dos dimensiones importantes del desarrollo: la función ejecutiva y la teoría de la mente. ¿Qué es la función ejecutiva? La función ejecutiva es la capacidad que adquiere la persona a lo largo del tiempo de planificar la conducta, de autorregular las acciones y de favorecer la flexibilidad cognitiva. [...] El teatro también tiene una gran relación con una de las capacidades más importantes del desarrollo de las personas: la teoría de la mente. ¿Qué significa? Básicamente supone interpretar o analizar cómo los alumnos, las personas, son capaces de entender las intenciones de la gente, de entender la mente de la gente y, por tanto, esto implica una ruptura del individualismo, una ruptura de la visión egocéntrica de la vida, una manera de entender que vivimos con mentes diversas cuyas intenciones y expresiones, culturas y afectos, explícitos e implícitos, deberíamos captar para situarnos mejor en nuestro contexto y para orientar mejor nuestra conducta. Cuando se conoce la mente de los otros, se es capaz de interactuar y de comunicarse, somos capaces de entendernos, quererlos y querernos como somos.<sup>95</sup>

Lo que me parece más relevante de lo que señala Marches es la manera en que el teatro fomenta el encuentro y la comunicación entre los individuos al fomentar ciertos cambios en la conducta para llegar a la empatía, el goce, la colaboración y el interés hacia el otro.

Ahora bien, hemos visto que el niño se acerca al teatro de manera natural desde sus actividades lúdicas y espontáneas, como parte de su desarrollo cognitivo. Pero ¿cuál es la diferencia entre que un niño juegue de manera simbólica e interprete de alguna manera ciertos papeles y que sea espectador de un espectáculo teatral creado para él. ¿Cuáles son las diferencias entre una y otra manera de involucrarse en el evento teatral?

Marete Ethan en su ensayo “La noción de niñez”, antologado en *Teatro para públicos jóvenes*, retoma las ideas de Jacques Rancière sobre la emancipación del espectador.

Rancière lleva la idea de la igualdad de inteligencia al teatro. Proclama que no hay oposición o desigualdad entre ver y actuar, y sostiene que ambas actividades demandan la misma inteligencia. “El espectador también actúa, como el pupilo o el académico.

---

<sup>95</sup> Álvaro Marchesi, “Programa de Teatro Infantil y Juvenil de la OEI”, en la Primera Jornada del Congreso Iberoamericano de Teatro Infantil y Juvenil “El Teatro y la Educación” (ponencia sin publicar) México, INBA/OEI, 2014.



Observa, selecciona, compara, interpreta... Compone sus propios poemas con los elementos del poema ante sí". Por tanto no hay relación de causa y efecto entre lo que el actor presenta y el espectador experimenta. El espectador relaciona lo que ve con lo que ha visto, hecho y soñado; usa su imaginación y su inteligencia.<sup>96</sup>

Podríamos considerar que los procesos son distintos si el niño actúa en alguna obra o realiza algunos ejercicios de dramatización a que si asiste a una obra, sin embargo siempre existe un grado de participación en la puesta en escena aun siendo meramente espectador en tanto que se establece una comunicación en donde actores y espectadores dan y reciben estímulos, es un intercambio mutuo.

Las siguientes citas de Merlín y Salcedo, respectivamente, refuerzan lo que intentamos dilucidar:

La comunicación no significa forzosamente hablar con los niños desde el escenario o preguntarles cosas, sino se refiere a la capacidad del actor para hacer llegar su actuación a todos los sentidos del niño, a todo su ser para que se sienta con-movido, es decir, movido por la escena hacia algo que lo lleve a pensar, imaginar, actuar, estar atento, aprender, gustar, comunicarse, mirarse con sus compañeros o con sus padres, emocionarse, sufrir y a tantas y tantas cosas más.<sup>97</sup>

La participación de los infantes es el valioso termómetro que permite determinar sin duda la motivación por el hecho vivo y comunicante de la obra teatral; y por lo tanto, su aceptación al ingreso en el juego o aventura escénica que se le propone. Mientras transcurre el espectáculo los niños van comunicando en una actitud directa lo que piensan y sienten respecto de los estímulos recibidos, así como su consentimiento o rechazo por la propuesta estética.<sup>98</sup>

---

<sup>96</sup> Marete Elnan, "La noción de niñez", en Manon Van der Water (ed.), *Teatro para públicos jóvenes. Perspectivas internacionales*, México, Ediciones El Milagro/INBA, 2012, p. 292.

<sup>97</sup> María del Socorro Merlín Cruz, *A los niños el mejor teatro. Sugerencias para la escena*, México, Conaculta-CNDCI, 2000, p. 59.

<sup>98</sup> H. Salcedo, *op. cit.*, p. 29.

Y para ahondar un poco más en esto, Finegan Kruckemeyer, dramaturgo australiano, reconoce ciertas cualidades del niño como espectador:

Un niño posee habilidades que lo hacen de muchas maneras un espectador más apto que sus contrapartes adultas: el niño es un agudo observador, es un celebrante de la “historia”; sabe menos de los mecanismos del teatro y, por lo tanto, está más sintonizado con el interior del mundo imaginario que con sus alrededores; está dispuesto a autoproyectarse y permitirse una inmersión en la obra; es honesto en su juicio —en el instante en que se rompen las reglas de la historia, se rompe su convicción—. Pero lo más crucial de todo es lo que yo pienso que el niño comparte con los adultos: es un turista emocional que puede con seguridad navegar por el viaje del personaje presentado.<sup>99</sup>

Sin un afán de exaltar al niño espectador por encima del público adulto, considero que hay diferencias en la manera en que uno y otro puede llegar a vivir una experiencia teatral, ciertamente el niño lejos de tantos prejuicios puede entrar al juego con mayor disposición y de forma más espontánea pero quizá el adulto, que cuenta con mayores referentes y experiencia de vida, pueda llegar a una reflexión más profunda a partir de lo que presencia si es que el discurso y los medios por los que se presenta le hagan sentido.

Distingo que el teatro infantil bien puede estimular a todo tipo de público e incluso fomentar a una interesante convivencia entre los espectadores de diferentes edades. Rara es la vez en que el público de una obra infantil se compone exclusivamente de niños a menos que sea parte de una actividad escolar. Aun siendo así, los niños están acompañados de adultos ya sean padres, familiares o profesores que de igual manera disfrutan de la función. Es muy interesante cuando una obra logra mover algo en los asistentes e incita a compartir comentarios entre los miembros de la familia extendiéndose esta retroalimentación a lo largo del trayecto a casa o incluso por varios días posteriores o en el salón de clases.

Ahora bien, hay diversas opiniones sobre si en la actualidad existe un cambio de perspectiva en cuanto al teatro para niños, si se han ido considerando las cualidades estéticas del teatro infantil antes que las pedagógicas.

---

<sup>99</sup> Finegan Kruckemeyer, “El tabú de la tristeza”, en Manon Van der Water (ed.), *op. cit.*, p. 153.

Tejerina afirma: “El teatro infantil en el plano del niño actor como en el de espectador, no ha conquistado todavía una autonomía estética plena. Se utiliza con demasiada frecuencia sólo como medio para alcanzar variados objetivos didácticos. No sólo se usa, se concibe de esa manera utilitaria. Como si el niño no interesara por él mismo, sino únicamente como proyecto del adulto”.<sup>100</sup>

Haciendo un paréntesis, con respecto a la estética, la siguiente definición de Beth Juncker, quien está interesada en el significado de la experiencia teatral en un sentido cultural en la vida de los niños, resulta sumamente esclarecedora y nos acerca aún más al enfoque que venimos planteando desde el principio de este capítulo:

Definimos la estética como una manera sensible, lúdica, simbólica y modeladora de explorar y experimentar el mundo en el que todos participamos. A través de la estética podemos armar puentes entre todos los opuestos, refinando nuestros conceptos y discursos sobre el interjuego entre los niños y las artes, pidiéndonos a nosotros mismos que los dejemos partir, y con base en las actuales y posmodernas condiciones, permitirnos repensar y rediseñar nuestras acciones y reflexiones.<sup>101</sup>

Así pues, a través de un producto estético podemos establecer esos puntos de encuentro de los que hablábamos anteriormente, los que pretendemos generar entre distintas generaciones y contextos sociales. El arte es un llamado a repensar el mundo, a abrir más posibilidades de las que creemos tener al alcance, discutir y cuestionar la realidad y a partir de esto, y en el mejor de los casos, proponer y ejecutar acciones de cambio.

Si bien Tejerina considera que aún hay mucho camino por recorrer para que el teatro infantil se consolide como una disciplina artística incuestionable, habría que considerar qué se ha hecho con este respecto desde el año 2000 —año en que fue publicado el título de Tejerina— hasta la fecha. Dentro de los lenguajes artísticos hay siempre propuestas muy heterogéneas. En mi quizá corta experiencia, he tenido la fortuna de toparme tanto con puestas en escena que buscan salidas fáciles, lugares comunes, y donde es claro distinguir un discurso adulto disfrazado de cercano a los niños; y otras tantas que verdaderamente parten de un interés en el público infantil y que

---

<sup>100</sup> I. Tejerina, *op. cit.*, p. 9.

<sup>101</sup> Beth, Juncker, “¿Qué pasa?”, en Manon Van der Water (ed.), *op. cit.*, p. 38.

poseen una poética definida, congruente y abierta a nutrirse constantemente. Un buen referente de esta visión es el trabajo de la compañía mexicana Teatro al Vacío.<sup>102</sup>

Entonces, la pregunta es “¿el teatro educa?” En el sentido del que hablaba Tejerina que es un espejo en el que nos miramos y por ello aprendemos de nosotros mismos, así es. Sin embargo, el término “educar” abarca un espectro sumamente amplio. Una obra de arte proporciona placer estético y tiene entonces la posibilidad de relajar el ambiente en el que se educa a un individuo, por lo que existen más posibilidades de aprender algo nuevo en un contexto divertido y creativo a diferencia de un sistema rígido, jerárquico e impositivo. El verdadero proceso educativo ocurre cuando existe interés y disposición en ambas partes, el maestro en enseñar y el alumno en aprender. De esta manera se establece un diálogo saludable.

Visto de esta manera podemos afirmar que *Avatar Quetzalcóatl* tiene un fin didáctico, en el que uno de los objetivos primordiales es resaltar el significado y la relevancia de la experiencia teatral dentro en la vida de los niños, como la apertura de una ventana que deja entrever una muestra del vasto conocimiento ancestral que poseemos los mexicanos, ciertos elementos culturales que conforman nuestro imaginario y costumbres hasta los tiempos actuales, y que quizá muchas de las generaciones más jóvenes desconocen. Es decir, que el teatro se vuelve una herramienta de apoyo para la transmisión de un contenido que quizá no tienen al alcance muchos niños. Buscamos con esta propuesta sembrar el interés por estos temas para que libremente puedan seguir indagando en ellos. Considero que el poder didáctico del teatro se fundamenta en su carácter lúdico, como revisamos anteriormente, pues por medio del juego es posible estimular en los niños la imaginación, la sensibilidad y, por lo tanto, el aprendizaje de una manera gozosa. Como mencionan Ángeles Ruiz y Javier Abad en *El juego simbólico* “cuando los niños captan los conocimientos usando la imaginación, hacen que esos conocimientos pasen a formar parte de ellos mismos. El niño aprende lo que le interesa, porque como dice Maturana, el niño está donde está su emoción”.<sup>103</sup>

---

<sup>102</sup> Para más referencias véase el sitio electrónico de la compañía <http://teatroalvacio.blogspot.mx/>

<sup>103</sup> Ruiz de Velasco Gálvez, Ángeles y Javier Abad Molina, *op. cit.*, p. 130-131.

## **Capítulo 3**

### ***Avatar Quetzalcóatl: una propuesta de teatro para niños***

Tras el estudio del contenido que buscamos plasmar y el lenguaje específico del teatro para niños del que nos serviremos para transmitirlo, en este capítulo entramos de lleno al planteamiento de la propuesta de la obra de teatro *Avatar Quetzalcóatl*.

He dividido el contenido de este capítulo en los aspectos que considero más significativos y que reflejan de la manera más certera el proceso de construcción de esta propuesta escénica. Así pues, comienzo explicando el contexto en que nace este proyecto que fue muy específico; posteriormente abarco aspectos de conceptualización del espectáculo desde el texto dramático de la mano con la concepción plástica; y finalmente describo el proceso de montaje que engloba cuestiones tanto logísticas como creativas.

#### **3.1 Cómo surge el proyecto**

En el año 2011 estaba cursando las últimas materias de la carrera y tuve la oportunidad de hacer mi servicio social en la Coordinación Nacional de Desarrollo Cultural Infantil de Conaculta mejor conocida como Alas y Raíces. A partir de ese entonces fue que empecé a involucrarme en las actividades culturales enfocadas a niños y jóvenes desde un campo administrativo, de planeación y logística, el cual me ofreció un amplio panorama del complejo trabajo que se realiza desde las instituciones y que hacen posible que gran cantidad de propuestas artísticas se lleven a cabo y cuenten con el respaldo y apoyo de estas instancias.

Además de esto, otro aspecto sumamente relevante fue conocer y ejecutar en las actividades diarias los ejes que enmarcaban la labor de este programa, entre ellos, ofrecer, a través del arte, experiencias significativas a un público infantil de manera incluyente, fomentando los procesos creativos, el pensamiento crítico, la imaginación y el juego.

Al poco tiempo de entrar tuve la fortuna de colaborar en la coordinación de dos eventos importantes para Alas y Raíces que estaban directamente relacionados con mi disciplina: El festival Puro Teatro y el IV Encuentro Nacional de Teatro hecho por niñas y niños a llevarse a cabo en Guadalajara, Jalisco. El primero contemplaba una nutrida

programación de obras de grupos profesionales enfocados en las artes escénicas para niños en distintas sedes del Distrito Federal y funciones en seis estados. El segundo se trataba de las presentaciones de las obras de grupos infantiles de teatro de cada entidad del país generadas después de un arduo proceso de selección, capacitación de los directores, asesorías por especialistas en teatro infantil y montaje en el que se involucraban los niños de principio a fin. En ambos casos pude conocer distintas maneras en que los niños se acercan al teatro, por un lado como meros espectadores y por otro como creadores de sus propias puestas en escena.

A partir de esta experiencia creció mi interés por adentrarme en el campo del teatro para niños pero ahora como creadora de un proyecto propio. Así fue que junto con Edwin Torres, colega especialista en el teatro de títeres desde hace varios años, emprendí el proyecto de compañía *Bambú Teatro* y montamos una pequeña obra de títeres para público preescolar para la presentación del primer libro de *Sana Colita de Rana*, en ese entonces una nueva editorial de textos literarios con enfoque psicopedagógico.

Unos meses después el Lic. Fernando Ramírez, con quien había realizado mi servicio social en Alas y Raíces, y en ese momento coordinador de las actividades para niños del Festival Cumbre Tajín 2013, me invitó a participar en dicho Festival con alguna obra de teatro de mayor formato, más espectacular y de preferencia que integrara otras disciplinas, como circo, performance, música, etc. Hasta el momento no contábamos con otra obra de esas características, así que nos aventuramos a crear una desde cero. Cabe mencionar que la realización de este montaje estuvo enmarcada por circunstancias de premura desde la invitación formulada a mediados de noviembre de 2012 hasta el estreno fechado para el 20 de marzo de 2013, es decir, que fue un proceso de alrededor de cuatro meses de marchas forzadas, trabajo y estrés constantes, discusiones, acuerdos, complicaciones de toda índole y múltiples satisfacciones.

De principio Edwin y yo decidimos que realizaríamos una obra de títeres y actores, partiendo de las especializaciones de cada uno. Y para esclarecer el tema que íbamos a abordar, el cual tendría que estar relacionado de alguna manera con “El Renacimiento del ser”, temática particular sobre la que giraba la edición del 2013 de Cumbre Tajín, pedí orientación a mi padre, Gustavo Yáñez, también profesional del teatro y ferviente estudioso de la mexicanidad en toda su extensión, desde lo que se

refiere a nuestro pasado antiguo hasta las manifestaciones identitarias actuales. No sólo pedí su asesoría sino que le extendí la invitación para construir juntos el proyecto en puerta. Finalmente resolvimos retomar los mitos originarios de la cultura náhuatl donde se puede identificar al dios Quetzalcóatl como protagonista.

Ya reunidos los tres iniciadores del proyecto, delimitamos los roles que cada uno desempeñaría de acuerdo a las aportaciones que cada uno podría ofrecer basadas a su experiencia y especialización para fortalecer y darle contundencia a la propuesta. Así pues Gustavo se encargaría del tratamiento dramático de los mitos, Edwin de la propuesta plástica de la obra, y, al ser yo el primer contacto con la gente que pidió el espectáculo, asumiría la producción general y la dirección. Esto además de conformar los tres el elenco de la puesta en escena que se definió más adelante conforme fue tomando forma la estructura dramática.

Se contempló convocar en su debido momento a Nesh Kala, un grupo con el cual Gustavo había colaborado anteriormente dedicado a la investigación de la música mexicana que lanzó algunos proyectos con cierto enfoque didáctico, pues considerábamos que podía ofrecer una aportación interesante en la musicalización de la obra dirigida para niños. Por otro lado, se integró Edna Lara, directora y compañera de generación quien asumió la asistencia de dirección y, junto conmigo, la producción ejecutiva.

Así fue a grandes rasgos como se conformó el equipo de trabajo inicial *de Avatar Quetzalcóatl*.

Un punto importante que es necesario precisar para entender el proceso completo, es que todos los aspectos del proyecto (dramaturgia, actuación, elementos plásticos, etc.) sufrieron sustanciales modificaciones desde las primeras hasta las más recientes presentaciones. Todo esto respondió a variables circunstancias que se fueron presentando a lo largo del camino y a las propias necesidades de la obra que el grupo iba planteando. Se tomaron mucho en cuenta las reacciones, observaciones y comentarios de las personas que tuvieron la oportunidad de presenciar alguna de las pocas funciones de nuestra obra. Todo esto fue aportando poco a poco al crecimiento del proyecto. Hasta la fecha continuamos con el propósito de alcanzar la forma más adecuada para hacer llegar el contenido a los niños. Así pues podemos considerar dos grandes etapas del proceso de

construcción de *Avatar Quetzalcóatl*, una primera enfocada en las presentaciones programadas para Cumbre Tajín y una posterior a dicho evento en la que vertimos todas las impresiones y reflexiones extraídas de la primera experiencia con el público para ofrecer más adelante a niñas y niños una obra más sólida, meticulosa en su forma y contenido y, sobre todo, con un lenguaje más cercano a ellos.

### 3.2 Dramaturgia

El primer paso para comenzar a construir la obra en cuestión era retomar los mitos antes mencionados y darles un tratamiento ante todo dramático y con un lenguaje dirigido al público infantil. Extrajimos los relatos de un ejemplar de *Lecturas universitarias* que contenía una antología de textos prehispánicos de contenido mítico reunidos por el maestro Miguel León Portilla traducidos al español. Nos enfocamos específicamente en los siguientes textos: *a)* “Edades o soles que han existido”, *b)* “Restauración de los seres humanos” y *c)* “El descubrimiento del maíz”; a su vez extraídos de los Anales de Cuauhtitlán y del Manuscrito de 1558, fuentes primarias. Era clara la necesidad de adaptar los relatos para llevarlos a escena, por un lado por estar escritos en un lenguaje meramente narrativo y además porque, al ser una traducción del náhuatl antiguo a nuestro idioma, la sintaxis resultaba un tanto difícil de comprender. A continuación ejemplificamos esto con unos breves fragmentos de cada relato:

- a) Se refería, se decía  
Que así hubo ya antes cuatro vidas,  
Y que esta es la quinta edad.  
Como lo sabían los viejos,  
En el año 1-conejo se cimentó la tierra y el cielo.  
Y así lo sabían,  
Que cuando se cimentó la tierra y el cielo,  
Habían existido ya cuatro clases de hombres,  
Cuatro clases de vida.  
Sabían igualmente que cada una de ellas



Había existido en un Sol (una edad).<sup>104</sup>

- b) Y en seguida se convocaron los dioses,  
Dijeron: —“¿quién vivirá en la tierra?  
Porque ha sido ya cimentado el cielo,  
Y ha sido cimentada la tierra.  
¿Quién habitará en la tierra, oh dioses?”  
[...]  
Y luego fue Quetzalcóatl al Mictlán,  
Se acercó a Mictlantecuhtli y a Mictlancíhuatl...<sup>105</sup>
- c) Así pues de nuevo dijeron los dioses: “¿qué comerán los hombres, oh dioses?  
¡Que descienda el maíz, nuestro sustento!”  
Pero entonces la hormiga a coger  
El maíz desgranado, dentro del Monte de nuestro sustento.  
Quetzalcóatl se encuentra a la hormiga,  
Le dice:  
—“¿Dónde fuiste a tomar el maíz?  
Dímelo”.  
Mas la hormiga no quiere decírselo.<sup>106</sup>

Por otra parte, nuestra intención no era simplemente representar los mitos de Quetzalcóatl a manera de una narración oral teatralizada, sino vincular a través de una anécdota el pasado remoto con elementos del presente, los cuales el público pudiera identificar en su entorno y así lograr una relación más directa teniendo referentes comunes. Entonces pensamos que sería interesante que la historia recayera en una niña del México actual a la que Quetzalcóatl visita para compartirle las aventuras que protagonizó en el pasado.

---

<sup>104</sup>Miguel León-Portilla (comp.), *Antología: De Teotihuacan a los aztecas. Fuentes e interpretaciones históricas*, México, UNAM/Instituto de Investigaciones Históricas (Lecturas Universitarias, 11), 1977, p. 471.

<sup>105</sup> *Ibid.*, p. 473.

<sup>106</sup> *Ibid.*, p. 475.

A partir de esto fue que decidimos cuál sería el título de la obra. Teniendo un esbozo de la anécdota que representaríamos, se propusieron algunos nombres siendo el más contundente y atractivo el que ya se conoce: *Avatar Quetzalcóatl* con su subtítulo *o los cuentos de la serpiente emplumada* que refleja lo siguiente: La palabra *Avatar* viene del sánscrito, la lengua clásica de la India y la más antigua de la humanidad. Se retoma en varias culturas para referirse a la encarnación en la tierra de una deidad o una persona con una espiritualidad desarrollada que lo convierte en un maestro, quien tiene una misión particular, significativa y cambiante para el mundo. Desde el planteamiento de nuestro texto, *Quetzalcóatl* cumple el papel de un avatar al regresar a la tierra en la época actual para recordarle a la humanidad sus hazañas mitológicas y su significado y trascendencia.

La escena primera es presentada a manera de prólogo en el que se introduce a Citlalli, una niña mexicana de diez años que vive probablemente en la Ciudad de México en la época actual, década 2010. El tiempo y el espacio pueden variar un poco de acuerdo al contexto en el que se presenta la obra. No es determinante pues la intención no es fijar las características de un habitante de una ciudad en específico ni condiciones de vida determinadas, sino tener un rango más o menos amplio de identificación con el público. Nos enfocamos más en destacar, principalmente, los rasgos de carácter e intereses, una niña inquieta, solitaria, alegre y con cierta sensibilidad para percibir más allá de lo que tiene enfrente, imaginativa.

Un día cualquiera, recibe la asombrosa, pero extrañamente familiar, visita de la serpiente emplumada. *Quetzalcóatl* se hace acompañar de su séquito de músicos quienes recrearán los ambientes sonoros y las melodías de las aventuras que *Quetzalcóatl* compartirá con Citlalli.

Cuando se conocen los dos personajes, *Quetzalcóatl* explica que ha regresado porque es necesario compartirle las hazañas que realizó en tiempos muy remotos y que muchas de las personas de estos tiempos no conocen. Revela también que entre ellos dos existe un vínculo desde sus nombres, ambos en náhuatl, Citlalli que significa estrella y *Quetzalcóatl*, serpiente emplumada.

Ahora bien, considerábamos necesario que desde el planteamiento se integrara algún elemento concreto para detonar la acción y poder unir pasado y presente. Dimos pues con la moneda de diez pesos que todos conocemos y usamos hoy en día. De un lado,

al igual que todas las monedas nacionales, está nuestro emblema nacional con el águila y la serpiente, y por el otro, también símbolo de la herencia de nuestros antepasados se encuentra el círculo central del *Tonalmachiotl*, la Piedra de Sol de la que hicimos una breve mención en el primer capítulo. Recordemos que en él se representa de manera pictográfica el mito de los soles con cada una de las eras antiguas en los recuadros con su símbolo. El conjunto simboliza el Quinto Sol, la edad de movimiento en la que nace y permanece la nueva humanidad, esto representado por Tonatiuh, el rey Sol, con rostro humano.

Ideamos que esta moneda con un símbolo tan poderoso y tan lleno de significado fuera nuestro punto de partida y llegada para el desarrollo de toda la historia. Más adelante explicaremos la resolución plástica que se le dio a este elemento y que resultó lo más sobresaliente y llamativo de la obra hasta el momento.

Cabe mencionar que la escritura del texto dramático fue desarrollándose en gran medida de la mano de la concepción plástica, lo que fuimos decidiendo que queríamos ver en escena se iba ajustando también desde la dramaturgia y viceversa, para resolver cómo hacer que sucediera la “magia” de los mitos planteados desde el papel.

Justamente Tonatiuh (el rostro articulado) es quien narra a Citlalli, nuestra protagonista, este primer mito. La niña al mismo tiempo que escucha el relato va involucrándose en él, preguntando, reaccionando e incluso accionando algunos elementos del dispositivo plástico, y de esta manera ambos, comparten la historia al público.

El segundo mito es abordado ante la pregunta que se abre al final del mito de los soles de quién habitará el Quinto Sol, el que nos rige actualmente. Los hombres, por supuesto. Habría entonces que crear a la nueva humanidad. Según el mito, el concilio de los dioses le encomendó a Quetzalcóatl esta tarea. Vemos pues en escena representada esta anécdota, de cuando Quetzalcóatl baja al Mictlán a rescatar los huesos de las humanidades anteriores enfrentándose a Mictlantecuhtli quien los tenía celosamente resguardados. Todo esto lo hace en compañía de Citlalli quien cumple la función de Xólotl, el nahual de Quetzalcóatl. Juntos rescatan los huesos y los llevan con Quilaztli, la mujer serpiente quien da indicaciones para realizar el ritual con el polvo de huesos para dar vida a los nuevos hombres.

En el tercer mito, una vez más Citlalli acompaña a Quetzalcóatl en su última empresa, la de conseguir el alimento para los hombres del Quinto Sol. Las acciones centrales recaen en la deidad pero sin duda la niña colabora de manera importante en la concreción de la misión, como cómplice o guardián del héroe, además de otorgarle el toque lúdico, ligero y empático a la misión.

Vale la pena señalar que en el tratamiento dramático se tomaron ciertas licencias para la adaptación de los mitos en razón de darles el tratamiento más viable para llegar a un público infantil. Se buscó respetar lo más posible la anécdota de los relatos y los símbolos fundamentales. Es decir que la finalidad era transmitir esta mitología no de una manera purista —lo que nos costó algunas discusiones dentro del grupo al preguntarnos realmente si se tergiversaban de uno u otro modo los elementos de la narración perdía su sentido— sino buscando un lenguaje comprensible y ligero, que acompañara a acciones coherentes, sencillas y divertidas para que los niños espectadores, entraran al juego escénico junto con de los actores, justamente como Citlalli acompaña a Quetzalcóatl en la aventura.

Por ejemplo, una de las más evidentes la encontramos al comienzo de la obra cuando Citlalli decide poner a la serpiente emplumada un sobrenombre de cariño “Quetzi” de manera juguetona además de práctica, argumentando que Quetzalcóatl es muy largo, y esa broma se retoma más adelante, ahora por “Quetzi” quien nombra a Mictlantecuhtli, “Mictli”, reforzando la complicidad y empatía entre los dos protagonistas. No por ello se le resta peso a los nombres completos que se repiten en varias ocasiones a lo largo de la obra, la idea es que el público sienta cercanos a los personajes y se queden resonando en la mente y la sensación una vez terminada la función.

Otro ejemplo, un poco más complejo, de las resoluciones que se dieron al texto, fue el que se refiere al ritual de la regeneración de los hombres. Recordemos que el mito narra que al llevar a Tamoanchan los huesos recuperados del inframundo, Quilaztli los muele y solamente al mezclar el polvo con la sangre del pene (alusión a la fertilidad, la semilla que fecunda la vida) de Quetzalcóatl es que nacen los nuevos hombres. En la puesta en escena decidimos resolver que Tonatiuh, convocado por Quilaztli ayuda tanto a triturar los huesos como a sangrar un dedo de Quetzalcóatl para que este sea el líquido

que anime a la nueva humanidad. Sobre todo se intentó simplificar la acción sin entrar demasiado en un dilema de tipo moral por mostrar o no una acción con referentes sexuales.

Mencionamos anteriormente que la obra pasó por una serie de modificaciones. Una de las más importantes justamente tiene que ver con el planteamiento de la misma a partir del texto. De principio se concibió que la escena se desarrollara en un entorno realista, y que se tornaría en un espacio fantástico a partir de la llegada de Quetzalcóatl al tratarse de episodios mitológicos los que íbamos a abordar. Así pues, ubicamos como el primer espacio escénico el patio de la casa de Citlalli, donde ella se encuentra sola, bailando y cantando con audífonos puestos. Suena la campana que anuncia la llegada del camión de la basura y entonces se escucha la voz en off de la madre de Citlalli que le pide que dé al señor de la basura la bolsa de tortillas duras que ha dejado debajo del lavadero y los diez pesos de propina.

Para recrear este espacio incluimos algunos elementos como unas macetas, un tendedero con cobijas y por supuesto el lavadero mencionado en un intento de ilustrar de manera sencilla el patio. Tras las primeras representaciones nos dimos cuenta que no alcanzaba la suficiente credibilidad, sobre todo al convivir con el teatrino de alta calidad en la realización y funcionalidad para la escena. Plantear este espacio fue más bien una manera simple de resolver la escena —que muy por el contrario resultó una complicación— y las acciones desarrolladas en ese entorno un pretexto para apuntalar las acciones posteriores.

Ante la dificultad de sostener este concepto, a decir verdad bastante endeble, decidimos para la continuidad del proceso, replantear por completo este inicio.

La segunda versión del texto se concibió alrededor de la idea del juego escénico. Se desarrolló más de la mano de las necesidades de la propia escena y del lenguaje del teatro para niños que fuimos afinando conforme la evolución del proyecto.

Se prefirió entonces hacer evidente que los miembros de la compañía, actores, músicos y narrador (nuevo personaje en esta versión), ante todo, juegan al hacer teatro y, en este caso, representan una historia que recibieron y que creen que vale la pena compartir. Esto fomenta la idea de la transmisión oral de mitos que sigue siendo, a nuestro parecer, muy importante a pesar de que ya existen muchas otras maneras de

difusión de estos contenidos. Qué mejor que optar por las herramientas que nos ofrece el teatro, sobre todo la oportunidad de la experiencia sensible y el encuentro entre las personas para recrear de manera lúdica los relatos de nuestros orígenes.

Con base en esto ya no resultaba imprescindible el planteamiento de un espacio en concreto para el inicio de la obra, sino que través de una convención definida se abre la posibilidad para jugar a recrear los diferentes espacios y ambientes donde suceden las acciones de los mitos.

Además del planteamiento de la obra, el cierre también presentaba algunas inconsistencias sobre todo en la manera de sostener la “lógica” de la ficción de principio a fin. Por ejemplo, nos conflictuó en un momento cómo justificar la permanencia de los elementos despegados durante el desarrollo de la obra como el monumental teatrino y los instrumentos de los músicos. Nos pareció razonable incluir dentro de la ficción el gesto de que Quetzalcóatl al final de su visita además de los ejemplares de maíz de los cuatro colores le regala a Citlalli la moneda gigante y los instrumentos para que tenga presente su encuentro.

A partir del replanteamiento del inicio, desde lo lúdico no existía más la necesidad de justificar los elementos en escena. Nos enfocamos en hacer más sólida la despedida entre Quetzi y Citlalli. La niña se queda tan emocionada con la última misión que desempeñaron juntos que quiere presentar a la serpiente emplumada a sus amigos para que les cuente también a ellos todas sus hazañas. Éste le dice por el momento que tiene que irse pero que ella tendrá la misión de compartir a más personas los mitos de Quetzalcóatl. Además asegura volver en otra ocasión para contarle a Citlalli de los sucesos que protagonizó como Ce Ácatl Topiltzin, el Quetzalcóatl histórico.

El narrador es un personaje importante en el sentido de que funciona como un hilo conductor de principio a fin. Además de fungir como un comodín para representar a varios personajes incidentales, se encarga de recordarnos, como lo planteó en un inicio, la convención del juego que permite distintos niveles y entradas y salidas de la ficción. Para cerrar el juego hace la invitación final directa al público de atender a todo lo que puede maravillarnos si ponemos un poco más de atención que la habitual, por ejemplo, poder identificar al planeta Venus —como sabemos por lo estudiado anteriormente que es la representación astrológica de Quetzalcóatl— la estrella que más brilla antes de amanecer

y que está más cerca del horizonte. Así se ofrece una acción concreta que vincula un legado mitológico con un elemento visible, al alcance de todos, de manera que lo que se dice sobre Quetzalcóatl en la obra pueda permanecer en el imaginario del público más allá del tiempo de la representación.

Con respecto a la estructura del texto dramático, se definió de esta manera: el prólogo que plantea al espectador el juego escénico que se va a desarrollar; la primera escena donde ocurre el primer encuentro entre los dos personajes principales, Quetzalcóatl y Citalli; segunda, tercera y cuarta escena donde se representan los mitos correspondientes con todo y sus transiciones de uno a otro; y, finalmente, un breve epílogo que retoma el planteamiento del juego del teatro para cerrar la representación.

### **3.3 Propuesta plástica**

#### **3.3.1 Diseño y realización de elementos escenográficos, títeres y vestuario**

En el teatro para niños, en particular, es importante que la propuesta plástica aporte al sentido lúdico y sensible, al despliegue de la imaginación del espectador. Como refiere la investigadora María del Socorro Merlín Cruz: “Los niños, especialmente los pequeños, son particularmente sensibles a la escenografía porque apoya y complementa el texto si éste es un poco difícil para su comprensión. Perciben con especial gusto, los decorados, el vestuario, la magia de las luces por el color, las formas, los tamaños y los diseños que despiertan su fantasía”.<sup>107</sup>

En este sentido, podemos decir que nos enfocamos en tratar de plasmar, en elementos concretos y funcionales, la estética del México prehispánico retomada de imágenes, códices, piezas arqueológicas, etc., en conjunción con elementos claramente contemporáneos, que cualquiera puede identificar en su entorno diario y que nos vinculan con “lo mexicano”. La muestra más clara de esto es la moneda de diez pesos, nuestro elemento escenográfico fundamental que nos permitió desplegar el imaginario plástico de toda la obra y en particular el del primer mito abordado en la primera escena a partir de todos los símbolos contenidos, como mencionamos, en el centro de la moneda.

---

<sup>107</sup>M. S. Merlín Cruz, *op. cit.*, p. 47-48.

Es importante señalar además que la propuesta plástica se definió en gran medida por el hecho de que las funciones en Cumbre Tajín fueron programadas para un foro al aire libre en un horario matutino. Por ello no se pensó en adecuarse a un espacio teatral para hacer uso de un equipo técnico o lumínico sino a elementos que pudieran adaptarse a estas condiciones, e incluso otras más complejas como plazas públicas o patios escolares en algún momento determinado. Sin embargo, no descartamos la posibilidad de integrar un diseño de iluminación para las presentaciones que pudieran programarse en algún teatro, elemento que sin duda considero que enriquecerá la puesta en escena.

Así pues, el dispositivo mencionado fue diseñado a partir de un modelo de teatrino inglés, utilizado originalmente para representaciones itinerantes de títeres de guante. Es sumamente versátil pues permite tanto el desarrollo de acciones con títeres exclusivamente, como templete para los actores que pueden mostrarse u ocultarse, entrar o salir en diferentes niveles para crear diferentes escenarios y ambientes, así como el resguardo de los demás elementos de escenografía y utilería. Es decir, que todos los elementos conviven en una dinámica común. Cuenta con cuatro ruedas en cada extremo de la base para la movilidad del artefacto completo para marcar transiciones de tiempo o espacio, además de que es completamente desarmable para facilitar el traslado a cualquier tipo de espacio en un transporte estándar. La fachada de esta estructura es la moneda de diez pesos, amplificada hasta alcanzar un diámetro de 1.80 metros con el contorno dorado y sus detalles en bajo relieve y el centro, en lugar del acabado plateado de la moneda, con los colores originales de la Piedra del Sol, entre los que destacan los rojos, ocre y verdes. Funge como un tablero vertical en el que las piezas del juego van apareciendo en distintos momentos. Lo primero que se anima es el rostro del dios Sol al centro, Tonatiuh, un títere plano con mecanismos en ojos y boca que narra a Citlalli el mito de los soles. Una por una se representan las eras que perecieron empezando por el Sol de Tierra, de donde sale del recuadro correspondiente la luna jaguar para comerse a las personas. Después un gigante de piedra y tierra emerge de la parte alta de la moneda, se cae y se convierte en montaña. En la siguiente era, Sol de viento, el símbolo de Ehécatl gira como un reguilete soplado por la niña y se abre el recuadro del que sale una fuerte ventisca que agita ramas de árboles de donde se aferran los hombres sobrevivientes convertidos en monos. Posteriormente, en la era de Fuego, emerge del recuadro inferior



izquierdo un volcán ardiente que lanza fuego (pirotecnia) ante los ojos de los espectadores. Al abrirse el recuadro de la cuarta era, Sol de Agua se ve una membrana acuosa de donde sale un banco de peces, los hombres que lograron sobrevivir a la inundación de la tierra por el diluvio. Al final la atención se concentra de nuevo en Tonatiuh, quien representa en conjunción con los demás soles, la quinta era, el Sol de movimiento, adecuada para albergar la vida humana.



**Diagrama moneda**

De esta manera se crea una dinámica de juego entre los actores-titiriteros que manipulan y disponen los elementos desde dentro del dispositivo y la actriz que interpreta a Citlalli desde fuera, quien a la vez recibe los estímulos y apoya activamente a crear la magia de los mitos relatados.

La tercera escena comienza con la encomienda que las deidades le hacen a Quetzalcóatl para recuperar los huesos de las humanidades acaecidas que se resguardan en el Mictlán. En la primera versión de la obra se retomó la iconografía de cuatro dioses distintos al relato original por la dificultad de encontrar su representación gráfica. Así pues, en lugar de Citlalinicue, Citlaltónac, Apantecuhtli y Tepanquizqui se optó por las figuras de Mixcóatl, Tonatiuh, Tzontémoc y Xiuhtecuhtli que resultaban más llamativas

y con mayores posibilidades de articular y ser animados. Éstas se dispusieron detrás de los signos de Ollin de la parte dorada de la moneda, los cuales se abrieron en dos recuadros giratorios y dos en ventanas para que se manipularan desde atrás los mecanismos en algunas extremidades.



**Diagrama deidades 1**

Sin embargo, decidimos modificar en la segunda versión el diseño de estos títeres planos al caer en cuenta de que las dimensiones eran demasiado pequeñas para que el público pudiera apreciar los movimientos y detalles de las figuras a mediana y larga distancia. Apenas se notaba una pequeña agitación de unas piezas indefinidas. Se conservó la iconografía de Mixcóatl y Tonatiuh y se cambiaron las otras dos deidades por Tlahuizcalpantecutli y Cintéotl. Se extrajeron solamente sus rostros, amplificados a dimensiones de 50cm<sup>2</sup> aproximadamente, para poder articular sus bocas y resaltar la acción del habla en la encomienda de Quetzalcóatl. Los mecanismos cambiaron a ser laterales para la aparición de estos personajes, ya no en el área dorada de la moneda que era demasiado pequeña, sino en el círculo central al remover el rostro de Tonatiuh. De esta manera se logró dar mayor foco y peso al *tlahtolli* de las deidades.





**Diagrama deidades 2**

Así pues, Quetzalcóatl y Citlalli emprenden el camino al Mictlán para cumplir la misión dictada por los dioses. El descenso al inframundo pasando por distintos escenarios es recreado por los actores a través de un mero juego de imaginación que comparten con el público. El único elemento plástico de apoyo para recrear el Mictlán es un decorado de *tzompantli*, el tradicional conjunto de cráneos en hilera de los mexicas.

Esta escena se desarrolla mayoritariamente con los actores. Pero aparecen distintos objetos escénicos de apoyo tales como la máscara de Mictlantecuhtli, que es un elemento fundamental en la caracterización de este personaje; los huesos de las humanidades pasadas que, una vez rescatados, son triturados por las garras de Tonatiuh

por orden de Quilaztli; el caracol que es perforado por el gusano y lo hacen sonar las abejas, estos dos títeres animados por medio de varillas; y al finalmente, la pareja de macehuales, los humanos del Quinto Sol que son representados por títeres planos.

En la escena del descubrimiento del maíz se concentra la mayor cantidad de títeres. Aquí intervienen títeres planos sencillos como a la hormiga negra en la que se convierte Quetzalcóatl, y algunos con partes articuladas como la hormiga roja a la que sigue Quetzalcóatl hasta el Tonacatépetl que es el gigante del mito de los soles convertido en monte; y títeres de varilla para Citlalli y Quetzalcóatl en su forma de serpiente emplumada. Este último se trata de un símil en pequeña escala del primer títere que aparece en escena, la serpiente emplumada monumental que se presenta ante Citlalli, el primer elemento puramente fantástico de la obra que prepara el terreno para el despliegue de la imaginación tanto de actores como de espectadores.

El diseño está basado en los dragones chinos tradicionales de la celebración de Año Nuevo que son manipulados entre varias personas dependiendo de la longitud del títere a través de comandos repartidos en zonas equidistantes del cuerpo. En este caso, la cabeza es manipulada por el actor que interpreta a Quetzalcóatl y los músicos (su séquito) se encargan del resto del cuerpo. Una particularidad es que la cabeza de la serpiente, al momento de presentarse ante la niña, se desprende del resto del cuerpo para quedar ajustada a la cabeza del actor a manera de yelmo, mismo que utiliza en distintas ocasiones durante la obra. Así pues, resulta cautivador ver fusionadas dos representaciones de Quetzalcóatl en una sola pieza: cuerpo humano y cabeza de serpiente con plumas. Cabe también mencionar que el plumaje de este títere se realizó con hojas de maíz teñidas en tonalidades verdes y turquesas, buscando con esta paleta de colores la correspondencia con el significado de *quetzal* que se refiere a plumas “preciosas”, como las del ave del mismo nombre, que ya comentábamos en el primer capítulo de este trabajo; y de retomar un elemento tan fundamental en la vida del mexicano como es el maíz, el componente esencial de su alimentación, su sustento, como se aborda justamente en el tercer mito que abordamos en la puesta en escena, de cuando Quetzalcóatl toma el maíz para dárselo al hombre.

El diseño de títeres de variadas técnicas responde a las necesidades de cada uno de estos personajes que aparecen en escena y que demanda un tipo determinado de

movimiento y expresividad. En relación con esto me parece pertinente citar la definición que sostiene Carlos Converso, importante títerero, actor y director argentino nacionalizado mexicano desde hace varios años: “El títere es una imagen plástica capaz de interpretar y actuar”.<sup>108</sup> Es decir, un objeto que existe específicamente para estar en escena. Así pues cada títere, ya sea plano, de varillas, de manipulación directa o mixto, expresa a través de distintas posibilidades de acción, su esencia, su rol dentro de la historia y su vínculo con los demás personajes.

Gracias a la posibilidad que el títere tiene de romper las limitaciones del mundo físico al que está sujeto el actor, como la gravedad, dimensiones del espacio y la unidad de todas las partes de su cuerpo, “nos ofrece entonces una gama enorme de posibilidades expresivas, caracterizando al lenguaje de los títeres como uno de los medios idóneos para transitar por el universo de las ficciones y la fantasía”.<sup>109</sup> Así pues, con este elemento plástico y escénico logramos explorar el contexto fantástico en el que tienen su lugar los mitos originarios de Quetzalcóatl y que revelan su profundo significado a través de sus símbolos. Profundizaremos más adelante sobre la dinámica entre los lenguajes del teatro de títeres y el de actores, presentes en esta propuesta escénica.

En cuanto a la realización de los elementos escenográficos rescatamos en su mayoría técnicas de cartonería tradicional que Edwin ha ido afinando a lo largo de años de colaboración con el colectivo interdisciplinario Los Olvidados del barrio de Peralvillo, a quienes debemos muchas facilidades y apoyo en este proyecto. Hablaremos de su contribución más adelante.

Fue importante primero hacer un desglose de los personajes y elementos que aparecerían en escena a partir del texto dramático. Así se determinaron los materiales para los objetos, los mecanismos y los acabados.

Estas técnicas artesanales nos ayudaron sobre todo a aminorar los costos de los materiales, asunto por demás importante para una realización independiente. Destacan la madera, papel kraft, cartón de huevo, pegamento blanco, engrudo, unicel, macosel, pinturas acrílicas, barnices, hule espuma, yeso, entre los más utilizados.

---

<sup>108</sup> Carlos Converso, *El entrenamiento del títerero*, México, Escenología, 2000, p. 19.

<sup>109</sup> *Ibid.*, p. 24.

Tras las primeras presentaciones de la obra en el festival nos dimos cuenta de qué cosas no funcionaban del todo, o que, debido a la premura, no se realizaron con suficiente detalle. La misma práctica de los actores con los elementos y la observación desde fuera, desde nos fue indicando qué era necesario modificar para optimizar su función.

Realizamos una visita a las entrañas de la ciudad para abastecernos de muchos de los materiales y objetos para la producción de la obra. Las dinámicas que se pueden percibir en los tradicionales mercados de Sonora y la Merced son una manifestación de la cultura (en toda la extensión de la palabra) que ha trascendido desde épocas pasadas. El sincretismo estético que encontramos entre productos de reconocible origen prehispánico y muchos otros completamente industrializados, la saturación de colores y variedad de mercancías, la persistencia de una buena cantidad de oficios de mucha tradición, la dinámica de intercambio entre comerciantes y compradores, significó para el grupo otra manera de vincularnos y reconocer, de manera sensible, aquello que nos define como mexicanos.

En la primera etapa la realización recayó en manos de tres personas principalmente, dos de ellos parte del elenco de la obra y una persona externa dedicada exclusivamente a esta tarea, además de contar con la colaboración esporádica de algunos otros integrantes del equipo. En la segunda etapa hubo mayor participación de parte de todos los miembros en la labor de reestructuración y perfeccionamiento de muchos de los elementos anteriores y la creación de algunos nuevos.

En cuanto al vestuario para esta obra, en la primera etapa se trató de recrear un vestuario acorde a la época a la que pertenecía cada personaje: Citlalli como niña de diez años del siglo XXI, ciudadina, no presentó mayor problema. Se jugó con elementos comunes en una vestimenta casual de niña acorde con el perfil del personaje en tonos verdes y morados semejantes a los aplicados para la serpiente emplumada. Para el atuendo de los dos personajes provenientes del México antiguo, Quetzalcóatl y Mictlantecuhtli, revisé gran variedad de imágenes en libros, revistas y páginas web relacionadas con el tema. Llamó particularmente mi atención un dibujo de un hombre ataviado como sacerdote —figura estrechamente relacionada con Quetzalcóatl en función de un alto grado de espiritualidad y respeto— en el que destacaban elementos

como pechera circular, muñequeras, taparrabos, una especie de rodilleras y un tocado sencillo. Se extrajeron estos elementos para crear un atuendo para el avatar muy sencillo pero funcional. La pechera cambió de circular a la forma de un caracol cortado transversalmente, pieza vinculada con Quetzalcóatl en su representación de Ehécatl. En lugar del tocado el actor utilizaría el yelmo de serpiente emplumada en varios momentos.

Para Mictlantecuhtli se rescataron alrededor de tres representaciones del señor del inframundo, en especial la imponente escultura de la zona arqueológica de El Zapotal, Veracruz. Para precisar el aspecto calavérico del rostro imprescindible para este personaje, se realizó, como ya mencionamos una media máscara con un tocado integrado en el que resaltan otros cráneos. Asimismo, se consiguió un leotardo completo negro con un esqueleto plasmado con gran precisión. Para complementar un gabán en color tierra.

Para el séquito de músicos se utilizó la clásica *tilma*, la prenda más común en tiempos prehispánicos usada de diferentes formas según la clase social, en este caso con amarre cruzado al hombro izquierdo.

No hubo oportunidad de detallar los vestuarios debido a la premura de las presentaciones ya en puerta, por lo que la elaboración fue rápida y sencilla. Tras probar los vestuarios en las primeras representaciones nos dimos cuenta de que no estaban lo suficientemente definidos, además de que los actores manifestaron que les resultaban un tanto incómodos en escena. Entonces, aunado al replanteamiento de otras áreas de la puesta en escena, se modificaron drásticamente partiendo, una vez más, de la idea del juego escénico y la dinámica entre elementos del pasado antiguo y el presente. Así pues, se decidió que cada actor tuviera al entrar a escena un atuendo casual que se complementaría con prendas estampadas con algún símbolo vinculado al personaje asignado por el narrador al principio de la obra. Para Quetzalcóatl una playera blanca con el símbolo del caracol; para Citlalli una playera guinda con un símbolo de mariposa, para los músicos playeras beige con símbolos referentes a la musicalidad en actos rituales; en el gabán de Mictlantecuhtli la estilización de un cráneo y algunos detalles de puntas de obsidiana alrededor del cuello; para el narrador la vírgula de la palabra que encontramos en muchos códices antiguos para señalar la acción de hablar y para el personaje de Quilaztli, que pasó de ser un títere plano en la primera versión a ser interpretado por una actriz posteriormente, se plasmó en su vestuario el símbolo de una serpiente de fuego.



De esta manera nos separamos de la idea de ilustrar con fidelidad los vestuarios de la época prehispánica para proponer, con estos elementos, una síntesis de lo contemporáneo y lo antiguo y plantear la convención dramática al hacer evidente, de inicio, el juego teatral y acceder a distintos niveles de fantasía, a veces abarcando toda la situación y el entorno y otras permitiendo que el espectador complete con sus propios elementos imaginativos.

Desde esta perspectiva nos permitimos jugar con colores, texturas, dimensiones buscando la mayor unidad en la propuesta plástica para resaltar la simbología y riqueza visual del México prehispánico que aún podemos apreciar en nuestro entorno.

### **3.4 Proceso de montaje**

En todo proceso de montaje son fundamentales tanto los aspectos que conforman el trabajo creativo como los que lo sostienen y ayudan a consolidar la obra como un producto artístico. Así pues, presento la construcción de *Avatar Quetzalcóatl* en el orden en el que se fueron desarrollando los aspectos que la integraron, ya que en gran medida, unos permitieron alcanzar otros, al menos en la primera versión de la obra. La gestión y la producción conformaron la base del proceso, lo que de inicio nos permitió contar con los recursos y condiciones para llevar a cabo la conceptualización del proyecto, competente al área de dirección y, posteriormente, materializado a través del trabajo de



actuación. Y para concluir la reseña de este proceso, expongo cómo el espectáculo se potencia con la música en vivo.

### **3.4.1 Gestión y producción**

Emprender un proyecto teatral puede parecer tarea fácil de inicio. No faltan ideas interesantes, iniciativa e ímpetu de conformar un equipo de trabajo para expresar de manera creativa algo que les es común a todos los integrantes y que refleja la necesidad de hablarle a un público. Sin embargo, muchos creadores escénicos al adentrarnos en el campo laboral nos enfrentamos con la compleja realidad de contar o no con los recursos necesarios para llevar a cabo una puesta en escena. Un pequeño porcentaje del gremio teatral se ve beneficiado por apoyos institucionales o de la iniciativa privada, mismos que representan una constante y muchas veces voraz disputa entre las agrupaciones escénicas por aquellos financiamientos, becas y patrocinios, pero ciertamente, la gran mayoría resuelve sostener sus producciones de manera independiente, con todos los desafíos que esto implica.

En el caso de *Avatar Quetzalcóatl* fue una mezcla de diferentes factores que se fueron presentando y que cambiaron drásticamente de la primera a la segunda etapa.

Por fortuna, en el momento de la invitación para participar en Cumbre Tajín, yo contaba con un fondo personal suficiente para ofrecer una inversión inicial para producir la obra —la cual se recuperaría con el pago de las dos funciones programadas en el Festival—, además de cubrir el sueldo de cada uno de los miembros del equipo. Si las condiciones no hubieran sido éstas, difícilmente se hubiera podido realizar la producción de este montaje.

Partiendo de esta seguridad, lo primero fue elaborar un presupuesto inicial que contemplaba los gastos relacionados con la realización de los elementos escenográficos antes mencionados. Si bien se logró ahorrar bastante en materiales gracias a algunas donaciones y el monto planteado era bastante modesto comparado con otras producciones de las que he tenido noticia, surgieron los suficientes imprevistos como para aumentar el presupuesto en un 50 por ciento aproximadamente. Asimismo, se destinó un

monto para cubrir gastos del viaje a Veracruz, que finalmente fueron mínimos pues todo lo cubría el Festival.

Ahora bien, un asunto muy relevante, y con el que muchos profesionales del teatro hemos tenido que lidiar, es el acceso a un espacio de ensayos para el montaje de una obra de teatro. A menos que se cuente con un lugar propio o que la naturaleza del montaje permita realizar los ensayos en algún sitio público, este aspecto implica constantes negociaciones con los propietarios de los espacios, ya sean instancias gubernamentales u otras particulares que buscan alguna retribución por el préstamo del lugar.

La Casa de Cultura Alfonso Reyes, ubicada en la colonia Vista Alegre, en la zona centro de la ciudad, nos abrió las puertas para el proceso de ensayos que se desarrolló a lo largo de un mes aproximadamente. La gestión se hizo directamente con el director de la casa de cultura, dependiente de la delegación Cuauhtémoc. Trabajamos en un salón de danza con las dimensiones apenas necesarias para el movimiento escénico previsto y nos dieron la facilidad de resguardar el teatrino armado en esas instalaciones, lo que nos permitió economizar los tiempos de montaje y desmontaje de la escenografía.

El acuerdo por el uso del espacio por esas cuatro semanas fue ofrecer un par de funciones gratuitas en espacios gestionados por el personal de la delegación Cuauhtémoc. La primera se había programado en una primaria pública, a unas cuadras de la casa de Cultura. Sin embargo, debido a que la función se llevaría a cabo en el patio de la escuela y ese día el clima era inclemente, decidimos, con el acuerdo de las autoridades escolares, cancelar la función y posponerla hasta contar con mejores condiciones para disfrute de todos. No obstante, por diversas circunstancias, entre ellas disponibilidad de horarios, esa función, nunca se reprogramó.

También como parte de este acuerdo, se programó una función al regresar de Cumbre Tajín en la Plaza del Boxeador, en las inmediaciones del barrio de Tepito. Pero de nuevo, se canceló, esta vez por asuntos de organización interna en la delegación.

Las funciones previas al Festival que lograron llevarse a cabo se gestionaron con el comité de vecinos de la colonia Vista Alegre, el cual administra el foro al aire libre del parque El Pípila, un espacio público donde se ofrecen diversidad de actividades culturales y recreativas y que cuenta con un buen flujo de paseantes en un ambiente muy familiar.

Fueron dos funciones que consideramos como ensayos generales con público antes de partir a Veracruz. Hablaremos de esta experiencia con detenimiento en el siguiente capítulo.

En cuanto a la gestión de un espacio para la realización de los elementos escenográficos, fue una gran ayuda la que nos brindaron Los Olvidados al abrirnos las puertas de su taller en la colonia Peralvillo, que cuenta con un muy buen espacio para el trabajo manual, toda la herramienta y materiales indispensables. Esto fue posible gracias al vínculo que sobre todo Edwin ha fortalecido en alrededor de 5 años de colaboración en distintos proyectos del colectivo, entre ellos, diversas ofrendas monumentales para Día de Muertos. Es de mencionarse que se vive un ambiente de cooperación constante en ese lugar, ya que durante el tiempo que estuvimos trabajando en ese espacio también nos asesoraron en cuestiones de diseño y producción, compartiendo referentes y soluciones prácticas a elementos que no sabíamos materializar.

Tras la satisfactoria experiencia con las funciones en el Distrito Federal y las de Veracruz, de las que hablaremos más adelante, era claro el convencimiento de todo el equipo de continuar presentando la obra y de trabajar en los aspectos aún deficientes, no obstante las condiciones de esta nueva fase serían muy diferentes. No teníamos funciones programadas hasta ese entonces, es decir, un incentivo concreto, un punto de llegada como antes. Nos tomamos el tiempo de analizar cada aspecto que debía transformarse lo que, por un lado, nos permitió analizar con detenimiento el camino a seguir, pero por otro, esto provocó que el proceso se prolongara demasiado, generando por momentos apatía y desmotivación en todo el equipo.

Fue entonces que con base en la modificación del texto dramático pudimos definir lo que tendría que hacerse en cuanto a realización de elementos plásticos, y con base en esto llegamos a un nuevo presupuesto aproximado de los gastos que esto implicaría, además de incluir cuestiones de diseño y difusión para la compañía y la obra. Es decir, que a partir de ese momento habríamos de sostener una producción completamente independiente.

La tarea ahora era encontrar las vías adecuadas para conseguir ese dinero. Optamos por la plataforma de financiamiento colectivo FONDEADORA, que a grandes rasgos funciona como un aparador de proyectos independientes de diversas índoles para

que personas cercanas, relacionadas con cierta disciplina o interesadas en algún proyecto en particular realicen una aportación monetaria recibiendo alguna recompensa a cambio y así poco a poco alcanzar la meta para llevar a cabo el proyecto en cuestión.

Para introducir el proyecto a la plataforma se solicitaban varios requisitos, entre ellos subir un video promocional en el que se describiera el proyecto, los objetivos y la justificación del mismo de manera atractiva y creativa. Utilizamos algunos títeres y el teatrino para mostrar parte de la estética y la esencia lúdica de la obra. La grabación del video representó la reunión y revinculación del equipo después de una larga pausa de casi un año y la bienvenida a un nuevo integrante.

Dado el aparente éxito obtenido por diversos amigos y demás artistas que lograron financiar sus proyectos a través de esta estrategia, pensamos que sería una manera relativamente sencilla de conseguir los recursos necesarios. Entraron en juego el poder de convencimiento y convocatoria, las estrategias de difusión y la manera en que se plantea el proyecto para que resulte lo suficientemente atractivo como para que la gente quiera invertir sus recursos en él. Sin embargo, a la mitad de lapso planteado no alcanzábamos ni el 20% del monto buscado. Así pues, nos vimos en la necesidad de plantear otras alternativas para llegar a la meta propuesta en Fondeadora, como dar funciones de la obra anterior de Bambú Teatro y organizar una magna fiesta de recaudación de fondos para abonarlos directamente a la plataforma. A unos días de cumplirse el plazo nos vimos en la necesidad de reducir la cifra a alcanzar pues el condicionante para obtener el dinero era conseguir el 100% del monto proyectado, de no ser así lo acumulado se regresaría a los donadores. Finalmente obtuvimos menos de la mitad de lo proyectado en un inicio. Aun así fue una cantidad suficiente para echar a andar de nuevo la obra. Estuvimos conscientes de que sobre la marcha tendríamos que ejecutar otras estrategias para reunir más recursos.

Asignamos a cada área un monto de acuerdo al ajuste del presupuesto, y comenzamos a trabajar en los arreglos de la parte plástica de la obra. A la par de esto se hicieron reuniones con las personas que se encargarían de cuestiones de diseño, y la que realizaría las fotografías en próximas presentaciones.

Poco tiempo después comenzamos los ensayos de la actual versión de la obra con la nueva actriz en el papel de Citlalli. Para ello se gestionó el foro del parque El pípila en

que tuvimos solamente un par de ensayos, debido a constantes confusiones por parte de la persona encargada de coordinar los horarios de ensayo de todos los grupos que habían solicitado el espacio. Ante este inconveniente, nos acercamos a la casa de Cultura Santa María la Ribera también dependiente de la delegación Cuauhtémoc, en donde Edwin y yo anteriormente habíamos estado ensayando un proyecto con otro grupo, de manera que conocíamos las condiciones y dinámica de ese espacio en particular. O al menos eso creíamos, pues en varias ocasiones nos llevamos con algunas sorpresas de que el espacio no estuviera disponible en los horarios acordados, enfrentamos una que otra discusión con el personal del recinto debido principalmente a falta de comunicación y claridad en los convenios planteados y en ocasiones por falta de disposición para conciliar. Acordamos dar una función gratuita en retribución al préstamo del lugar y así, después de casi cuatro meses de ensayo presentamos *Avatar Quetzalcóatl*.

Lo que quiero reflejar en esta relatoría del proceso de *Avatar Quetzalcóatl* en cuestiones de producción y gestión es la complejidad de asumir este ámbito que exige herramientas específicas, que dan cauce y concreción al trabajo creativo para que se convierta en un producto artístico rentable.

Por una parte, con las idas y venidas para encontrar lugar de ensayos caímos en cuenta de que existe una buena cantidad de espacios culturales disponibles para dar cabida a grupos teatrales de diversos perfiles, la cuestión es saber adaptarse a las dinámicas de trabajo específicas en cada caso y que ambas partes tengan la disposición de plantear y respetar los acuerdos más convenientes.

Por otro lado, considero importante resaltar la dinámica de colaboración de una buena cantidad de personas que se involucraron de distintas maneras, directa o indirectamente en el proyecto para resolver cosas específicas. Cada recomendación, acuerdo, discrepancia o muestra de solidaridad fue sumando y facilitando el trabajo. Creo, y así lo confirman algunas personas que han podido apreciar la obra, que este espíritu de comunidad se percibe en el trabajo y poder transmitirlo a los niños y a sus familias representa un logro sustancial en lo que buscamos con *Avatar Quetzalcóatl*.

### 3.4.2 Dirección

A pesar de haber elegido en la carrera el área de especialización en actuación, de acuerdo al plan de estudios 1985, en los primeros dos años se contemplan materias de tronco común a fin de que los futuros profesionales del teatro nos familiaricemos con todas las ramas de este arte, entre ellas la dirección, para desempeñar de la forma más integral nuestro quehacer. Gracias a ello viví la experiencia de dirigir varios ejercicios escénicos breves y una obra completa, procesos en los cuales pude adquirir herramientas importantes en este terreno y que aportarían también nociones fundamentales para enriquecer mi formación como actriz.

Decidí asumir la dirección de *Avatar Quetzalcóatl* al considerarme la persona más vinculada tanto a la persona que hizo la invitación de participar en el Festival Cumbre Tajín, como a las propuestas teatrales para niños tras mi reciente experiencia en *Alas y Raíces* hasta ese momento.

Empecé sosteniendo reuniones con cada integrante del grupo para hablar de aspectos generales del proyecto en puerta, entre ellos mi interés por abordar este tema en particular dirigido a un público infantil, y puntualizar tareas a desempeñar de acuerdo con cada área de trabajo. Si recordamos lo que revisamos en el capítulo 1 sobre la relevancia de los actos rituales para los antiguos mexicanos, en los cuales se plasma todo el significado de la palabra transmitida de generación en generación, acompañado de elementos expresivos como atavíos, instrumentos y gestualidad, en *Avatar Quetzalcóatl* se intenta justamente potencializar la palabra antigua que narra los eventos mitológicos originarios de nuestra cultura a través de un hecho estético, lúdico y ritual como lo es el teatro, de manera que el público infantil y adulto viva esta experiencia sensible y se lleve tan sólo una pequeña muestra de lo profundo y vasto de nuestras raíces.

Posteriormente, en la primera reunión con el equipo, además de hacer la introducción formal de actores, músicos y asistente, puse sobre la mesa un punto que consideraba esencial como base para la construcción de la puesta en escena y que deseaba que estuviera siempre presente: “Hablarle a los niños”. Me interesaba mucho saber de qué manera cada uno de los miembros, claramente de distintas generaciones, se relacionaba con la infancia, y a partir de ello poder establecer un acuerdo de cómo

queríamos contar esta historia a nuestro público infantil. Al principio se lanzaron algunas preguntas tales como: ¿cómo era yo de niño?, ¿a qué me gustaba jugar?, ¿cómo me relaciono con los niños ahora?”, ¿convivo con niños en mi cotidiano?, etc., así como una dinámica de asociación libre de palabras con el concepto de infancia en las que surgieron palabras como: noble, inquieto, inocencia, gozo, imaginación, transparente, inteligente, energía.

Hicimos algunas dinámicas para empezar a despertar el sentido lúdico e imaginativo que se intentaría mantener en todo momento. Armamos una historia entre todos, palabra por palabra, y desde ese momento se hizo presente el carácter fantástico al hacer convivir dos cosas que aparentemente no tienen nada que ver entre sí. De esta manera pudimos empezar a vincularnos con el tono del contenido que íbamos a abordar, la mitología náhuatl en torno a Quetzalcóatl.

Me parecía esencial desde un principio ir entrenando en todos nosotros la disposición al juego, pues éste sería nuestro vehículo, nuestra manera de dialogar con los niños por medio del teatro. En este sentido, puedo decir que gran parte del trabajo de dirección en las dos etapas, la de montaje y la de remontaje, se basó en fomentar un espacio en el que todos sintiéramos la libertad de explorar este tema y esta historia vinculada a nuestros orígenes desde el juego, un juego comprometido, con reglas y estructura definidas.

Además del carácter lúdico, quise recalcar el sentido ritual que era de gran importancia para los antiguos mexicanos y que, bien sabemos, representa el origen del teatro mismo. Así, el rito como representación del mito genera vínculos entre los participantes y de éstos con el universo simbólico que se manifiesta en el acto. En la segunda versión de *Avatar Quetzalcóatl*, la obra inicia con un sencillo ritual, en el que se prepara el espacio para la representación: entran uno a uno los actores de la compañía trashumante trayendo consigo los elementos que utilizarán durante la obra y en un juego cooperativo, los disponen en su lugar. Una vez listos los músicos con sus instrumentos, comienzan a tocar para dar pie a una serie de acciones con las que el narrador limpia el espacio con copal dirigido hacia los cuatro puntos cardinales y concentrándose finalmente en el quinto punto al centro, mientras el resto del elenco realiza algunos movimientos vinculados a un elemento de la naturaleza para disponerse a comenzar con la

representación. El ritual se plantea en dos sentidos: por un lado, el teatral que se enfoca en la preparación y la disposición de los elementos escénicos, incluyendo la presencia de cada actor de manera significativa; por el otro, el permeado por símbolos y elementos del México antiguo.

Asimismo, el sentido ritual y el lúdico se manifiesta en la danza que ejecuta Quetzalcóatl, Mictlantecuhtli y Citlalli como reto impuesto por el señor del inframundo para recuperar los huesos preciosos. La coreografía propuesta por Rodrigo Martínez, uno de los músicos, rescata movimientos de la danza tradicional mexicana. Se sintetizan los pasos pero se mantiene su esencia.

En el terreno de la dirección reconozco dos orientaciones, una que contempla la totalidad de la puesta en escena en términos de plasticidad, composición, contenido, en fin, la espectacularidad, y otra, la enfocada al trabajo de interpretación de los actores. Ambas van de la mano, pero en muchos momentos mi tendencia era, a veces sin ser muy consciente de ello, enfocarme en la dirección de actores pues la experiencia de actuar la he vivido de manera directa.

En el montaje de la primera versión de la obra, el proceso fue especialmente complejo para mí, por el hecho de dirigir y actuar al mismo tiempo. Desde la primera fase de exploraciones, el reto era poder guiar los ejercicios ideados para llegar a cosas particulares en cada ensayo y también participar en ellos. Interpretar a Citlalli, uno de los personajes principales y el único que se encuentra siempre en escena a lo largo de toda la obra, requería una atención muy específica para sostener la presencia en todo momento y a la vez estar atenta de cada detalle, de todo lo que sucedía en escena para poder tomar las decisiones pertinentes sobre el camino a seguir para la realización de esta obra.

Relacionado con esto, Edna, la asistente de dirección fue un soporte fundamental a lo largo de todo este proceso. Fungió principalmente como un ojo externo que podía detectar con mayor facilidad los aciertos y los puntos débiles de las escenas que yo no lograba ver desde dentro. Asimismo, se hizo cargo de varias cuestiones de logística, así como de gran parte de la preparación inicial y calentamiento de los ensayos.

Debido al poco tiempo del que disponíamos para montar el espectáculo, las exploraciones fueron acotadas para conseguir principalmente: 1) Consciencia corporal de cada actor para indagar en las posibilidades expresivas para la creación de personaje, 2)



integración y comunicación entre los tres actores a partir de ejercicios de atención, escucha y relación con/en el espacio, 3) planteamiento de situaciones realistas que pudieran tornarse en fantásticas (en relación con un plano mitológico) detonando mecanismos de asociación e imaginación para entrar poco a poco a las acciones planteadas en el texto y 4) juego entre el tono épico propio de la historia a contar y un tono cómico y ligero cercano al lenguaje para niños.

A partir de este plano general fuimos introduciéndonos a las escenas y al trazo de cada una con la propuesta libre de los actores, que se fue definiendo con mayor precisión desde la dirección.

Para el remontaje era primordial que otra actriz entrara en mi lugar para interpretar a Citlalli, pues la carga de trabajo hasta el momento había sido demasiada. Así pues, a partir de la entrada de Elia Sánchez, actriz y cuentacuentos desde hace varios años, logré enfocarme por completo en la labor de dirección, que aun así seguía siendo muy demandante. Más adelante se integró Paolina Orta en el papel del narrador, lo que optimizó la dinámica en escena y le otorgó unidad al nuevo planteamiento de la obra. Ante estos cambios importantes se trabajó de nuevo en la integración del elenco, en exploraciones para encontrar nuevas acciones del prólogo y el epílogo que fueron las partes que se reformaron por completo; y se retomó el marcaje de las tres escenas de los mitos añadiendo algunas modificaciones para enriquecer el montaje. Fue un proceso que se extendió por más meses que la vez anterior, debido a la dificultad de coincidir en horarios, a que los tiempos de ensayos fueron más acotados por la disponibilidad del espacio prestado y la coordinación de muchos otros compromisos laborales que cada uno tenía que atender como una prioridad.

Con esta experiencia en la dirección de *Avatar Quetzalcóatl* reconozco que una actitud de liderazgo se adquiere con la convicción del proyecto que se emprende y la claridad en los objetivos a alcanzar con ello; la capacidad de seducción, el trato asertivo y la confianza hacia cada persona que conforma el equipo de trabajo; y la determinación para enfrentar y resolver gran variedad de conflictos que se van presentando en el camino. Es un proceso de aprendizaje que se extiende durante toda la vida. Me considero afortunada de haber tenido la oportunidad de asumir este reto y de integrar a mi formación profesional cada logro y cada falla.

### **3.4.3 Actuación y manipulación de títeres**

Con respecto a la actuación dentro de esta propuesta de teatro para niños debo hacer hincapié, una vez más, en el cambio sustancial de planteamiento entre la primera y la segunda versión del texto, en donde el trabajo de interpretación se abordó de maneras muy distintas, y por lo tanto marca una importante diferencia en el discurso de la obra en general.

En la primera, como señalé anteriormente, se pretendía desarrollar una anécdota de la forma “convencional”, es decir, los actores interpretando a los personajes desde el inicio y planteando claramente la ficción: Citlalli en su casa ante una situación cotidiana, “realista” que es interrumpida por la llegada del personaje mitológico. con lo que se marca el desencadenamiento de las acciones fantásticas posteriores.

Para el remontaje, y ante la necesidad de darle un giro al planteamiento inicial, de manera que la propuesta adquiriera claridad y contundencia, se optó empezar la escenificación con la entrada del un grupo teatral trashumante que, a la vista del público, dispone sus recursos para contar la historia, además de que se expresa abiertamente la idea de “jugar al teatro”; así pues, los papeles se reparten en el momento y, durante el desarrollo de las escenas, se insertan ciertos rompimientos en los que los actores salen de un personaje específico y ayudan a resolver cuestiones técnicas para continuar con la acción a la vez que recuerdan al público que lo que están viendo se trata de un juego escénico. A través de esta convención, se invita a los espectadores a navegar entre adentrarse de lleno en la historia y hacerlos cómplices del juego que se lleva a cabo.

La construcción de los personajes partió, por un lado, de algunas características acotadas en el texto, tanto de manera explícita, como en el caso de Citlalli a quien el narrador describe en el prólogo, o más sugeridas como con Quetzalcóatl quien explica a la niña un poco de sus antecedentes y que él es un avatar. Esto aunado al material extraído de exploraciones basadas en algunas situaciones relacionadas con las de la obra, en la que se establecen roles y relaciones específicos.

Se puso especial atención en los personajes de Citlalli y Quetzalcóatl, siendo ésta la mancuerna protagonista de la obra que va fortaleciendo su vínculo mientras se acompañan en cada aventura. Para ello se trabajó desde la propuesta de emplear energías

distintas en cada uno que se complementaran para darle el dinamismo necesario a cada escena.

El personaje de Citlalli al ser una niña representa el puente directo para la comunicación con el público infantil. Es una difícil tarea crear un personaje infantil sin caer en los clichés que parten solamente de una burda imitación de movimientos y voz que muchas veces se aleja de la naturaleza de los niños y termina siendo casi una parodia. Se procuró indagar en la esencia infantil y preponderar, una vez más, el sentido lúdico, el asombro, la curiosidad, todo esto traducido en una energía ágil y brillante.

Para Quetzalcóatl se buscó una energía etérea, controlada, vertical, en tanto que se trata de un avatar, un ser de otra dimensión pero que regresa a estas tierras. Para hacer palpable la intención del avatar de venir y “unir lo terrenal con lo celestial” se trabajaron algunas acciones que denotan un carácter humano, con incluso ciertos defectos de carácter, por ejemplo, en el momento donde Tonatiuh le pide un poco de su sangre para mezclarla con el polvo de huesos para crear a la nueva humanidad, Quetzalcóatl manifiesta sutilmente la renuencia a ser cortado y cuando sucede disimula el dolor. Esto crea más empatía con el público y refuerza el vínculo de la deidad con los hombres, como su benefactor.

Para Mictlantecuhtli se trabajó la técnica corporal de máscara correspondiente al elemento físico que portaba el actor para este personaje. Con una expresión corporal muy abierta, con movimientos amplios, y precisos y posturas, se podían identificar imágenes en similares a la iconografía de los códices prehispánicos reforzando así la propuesta visual del universo prehispánico también desde la actuación.

A falta de una escenografía como tal que ilustrara los distintos escenarios por los que transitaban los personajes —excepto el teatrino—, se insistió con los actores en un trabajo de imaginación muy puntual para crear y ofrecer al espectador los espacios más variados, desde las profundidades del Mictlán con todos sus recovecos, hasta la alturas del Tonacatépetl y el sendero que conduce hasta él. Así pues, esta propuesta intenta estimular de manera constante la inteligencia de los que están dentro de la estructura, como de los que la perciben desde el otro lado.

En el apartado de este capítulo dedicado a los elementos plásticos de *Avatar Quetzalcóatl* hablamos de manera breve sobre la naturaleza de los títeres y su relación con

los actores dentro de la dinámica escénica. Dentro de esta propuesta en la que actores y títeres comparten la escena y desarrollan la acción dramática, es posible transitar por distintos planos de ficción, donde por momentos la acción recae en los actores y puede existir una mayor identificación por parte de los espectadores con los personajes, para luego pasar a escenas en donde la presencia del títere es más notoria y con ello la fantasía se ve potencializada. De esta manera se juega con diferentes dimensiones, corporalidades y capacidades de movimiento de ambos elementos y lo que en conjunto se alcanza en cuestiones de composición plástica, acción y discurso. Mucho de esto se logra por medio de los recursos expresivos que el actor emplea para darle vida al muñeco y así crear un universo particular, lúdico e imaginativo que se vincule con el público joven, en palabras de Luis Martín Solís: “jugar las posibilidades de relación entre el intérprete con el objeto, de acercar la sangre al objeto para crear una nueva realidad”.<sup>110</sup>

Ejecutar el arte de los títeres requiere de un entrenamiento específico. A pesar de que actualmente es cada vez más común encontrar diversas propuestas teatrales con actores y títeres, no es tarea sencilla dominar el manejo del objeto para otorgarle una expresividad convincente. Considero que una de las mayores dificultades del actor al realizar la labor de titiritero es preponderar la actuación del títere antes que la suya propia en los momentos acotados a éste y disociar la expresión otorgada al muñeco mediante partes del cuerpo específicas, en la mayoría de los casos la manos, del resto del cuerpo que, por el entrenamiento al que el actor está acostumbrado, desea expresarse en su totalidad. Asimismo, el actor-titiritero debe poner extrema atención en el dominio y precisión de los mecanismos de movimiento que ejecuta para darle vida al títere, pues a través de ellos es que se manifiesta esencialmente la expresividad del títere, lo que refleja que “Su repertorio de gestos y actitudes es más limitado, pero al mismo tiempo más sintético y, por lo tanto, potencialmente más intenso en tanto que es resumen, una concentración expresiva”<sup>111</sup>, como señala Converso.

Sin entrar en discusiones poco relevantes sobre el acercamiento de un actor o un titiritero al otro lenguaje, Luis Martín Solís considera importante que el intérprete explore todos los medios expresivos a su alcance, entre ellos los objetos: “Existe aún la

---

<sup>110</sup> Luis Martín Solís, *Teatro para títeres*, México, Ediciones El Milagro, 2004, p. 15.

<sup>111</sup> C. Converso, *op. cit.*, p. 122.

polémica de a quién le es más fácil acercarse a la otra área, si al titiritero al teatro, o al actor a los títeres. Existen intérpretes con la facilidad de transitar por ambos lenguajes y otros que son expertos en uno sólo de ellos [...] un intérprete tiene muchos medios de expresión a su alcance, de los cuales el títere es un elemento más que puede estimular su imaginación”.<sup>112</sup>

Además es importante no perder de vista que de la misma manera que señalamos que el teatro para niños es teatro; el teatro de títeres también es teatro en la medida en que el muñeco está concebido para accionar en un contexto y espacio dramático, y no como un juguete. Así pues, esta cualidad, la de actuar se manifiesta de diversas formas, tantas como el actor-titiritero pueda otorgarle al objeto. Con relación a esto, retomamos a Converso, quien cita de manera muy atinada a H. Jurkowski:

El teatro de títeres es un arte teatral: las principales y básicas características que lo diferencian del teatro vivo es que el objeto hablador y representador hace uso temporal de las fuentes físicas de sus poderes vocales y dirigibles, que están presentes fuera del objeto. La relación entre el objeto (títere) y las fuentes de poder cambia todo el tiempo, y estas variaciones son de gran significado semiológico y estético.<sup>113</sup>

Es importante reconocer las diferencias entre ambos lenguajes y los puntos en común para nutrirse uno con el otro en razón del discurso escénico que se quiera desarrollar, como señala Solís: “El teatro de títeres tiene rasgos especiales y nunca ha tenido que coincidir con los preceptos del teatro de actores. Ambos teatros comparten asuntos comunes, pero su naturaleza es distinta. El títere, como objeto, accede a universos a los que el actor no puede alcanzar, sus temáticas pueden partir de las relaciones subjetivas que existen entre las cosas, las formas y los colores”.<sup>114</sup>

En este sentido, en *Avatar Quetzalcóatl*, la unión de ambos lenguajes enriquece el imaginario mitológico que se comparte con el público.

También es interesante cómo los títeres aportan ciertos rasgos de humor dentro de la escena mediante las acciones que realizan, con movimientos acotados y precisos y

---

<sup>112</sup> L. M. Solís, *op. cit.*, p. 15.

<sup>113</sup> H. Jurkowski, en C. Converso, *op. cit.*, p. 34.

<sup>114</sup> L. M. Solís, *op. cit.*, p. II.

calidades que contrastan con las de los actores, ya sean títeres de personajes humanos como Citlalli, antropomorfos como las cabezas de las deidades mexicas o zoomorfos como Quetzalcóatl en su forma de serpiente emplumada. Desde un gesto concreto como el movimiento de ojos o la articulación de boca para hablar, hasta la forma de desplazarse por el espacio —que también es distinto al del actor—, las acciones de los títeres pueden resultar divertidas y cautivadoras para el público infantil por la fuerza visual y dramática que posee en sí mismo.

En cuanto al entrenamiento para la animación de títeres, el elenco estuvo conformado por actores profesionales con escaso acercamiento al lenguaje de los títeres, con excepción de Edwin, quien como señalé anteriormente, fue quien, gracias a su experiencia en este campo, propuso desde un inicio que este elemento estuviera presente en el proyecto y se encargó además de la asesoría constante en cuestión de la manipulación. Todos los actores en algún momento de la obra animan un títere.

Como comentaba anteriormente, se elaboraron títeres de técnicas y materiales muy variados por lo que su manipulación requería una preparación determinada. Los títeres planos como las hormigas, la pareja de macehuales y las deidades no representaron mayor problema, solamente los que estaban articulados, como las deidades, con éstos el trabajo recaía en la sincronización entre movimiento y voz, el llamado *lipsync*. Tonatiuh es prácticamente un títere plano, pero muy particular, pues está incrustado en el teatrino. Con éste también era esencial el *lipsync* en coordinación además con el movimiento de ojos. Tonatiuh al ser puro rostro, la boca y los ojos eran los únicos elementos con posibilidad de expresar la vida del personaje, sin embargo, resultaron suficientes para otorgar una gestualidad definida, gracias también a sus grandes dimensiones. Encontrar el tono adecuado que permitiera técnicamente pronunciar las palabras con claridad y con un ritmo ameno también fue significativo.

La serpiente emplumada, de 7 metros de largo aproximadamente, tiene una corta pero importante aparición al principio de la obra, por lo que se trazó la entrada del corpulento títere manipulado entre 4 personas de manera coreográfica para lograr una corporalidad fluida y a ritmo con la música.

Dos casos particulares fueron los de los títeres de Quetzalcóatl y Citlalli que aparecen en la última escena. Los actores que interpretaron a estos personajes

manipularon a sus propios títeres por lo que no fue tan complicado retomar los caracteres sino tratar de empatar con la corporalidad que se había logrado en la actuación a las posibilidades físicas del títere mediante una depuración de movimientos hasta conservar los esenciales. El trabajo más complejo fue con Citlalli, para poder replicar su energía en el títere de varillas, el cual tiene como únicas posibilidades expresivas el movimiento de cabeza y manos. Esto restringió considerablemente la capacidad de empatar con expresión corporal lograda con la actriz, lo que nos llevó a considerar modificar por completo este títere y emplear un guiñol que puede tener un mayor rango de movimientos que se asemejen a más a la corporalidad juguetona y activa de una niña como Citlalli.

Para Quetzalcóatl, el trabajo estuvo enfocado en dar continuidad a la energía y actitud del avatar más que en empatar la corporalidad del títere con la del actor la forma era completamente distinta, el títere no era humano sino zoomorfo, una réplica en pequeña escala de la serpiente emplumada monumental.

#### **3.4.4 Musicalización**

La música es quizá el lenguaje artístico más universal, más integrado a la vida cotidiana de las personas, se toma para celebrar las dichas y llorar las penas, para bailar, para protestar, para conquistar o despedir a una persona amada, es decir, conecta de manera muy evidente con la sensibilidad humana.

La música dentro de Avatar Quetzalcóatl juega un papel muy importante. Más allá del acompañamiento de las escenas, es un elemento vivo y que existe en presente en conjunción con todos los demás que la conforman para hacer de la puesta en escena una experiencia estimulante para los sentidos.

Mencioné al inicio de este capítulo que la petición de Fernando Ramírez para el participar en el Festival Cumbre Tajín fue que el espectáculo en cuestión integrara más elementos además de los teatrales, por lo que contemplamos al grupo Nesh Kala para integrarse en la musicalización en vivo de la obra. Aquí resulta necesario señalar que, dados algunos inconvenientes que se presentaron a la mitad del proceso de montaje relacionadas con la disposición para integrarse al plan de trabajo planteado desde un

comienzo, dos de los tres integrantes de esta agrupación musical se despidieron de la obra. El tercer miembro de Nesh Kala, Luis Mondragón, quien estuvo al margen de dichos conflictos mostró gran interés por continuar en el proyecto e iniciativa para resolver de inmediato el desajuste que causó la salida de estas personas a escasas semanas del estreno pactado. Convocó a dos compañeros de otra agrupación —Grupo Posesos, enfocada en música latinoamericana— con los que ha tocado desde hace varios años, para colaborar en la musicalización de la obra.

Luis trabajó en una propuesta musical a partir del texto que se le entregó al mismo tiempo que a los actores. Desde la dirección se dieron las premisas que tendría que contemplar la propuesta musical: remarcar por supuesto el ambiente prehispánico y enfatizar el carácter lúdico de esta propuesta dirigida al público infantil. En poco tiempo hizo entrega de la grabación de cuatro piezas que integraban estas especificaciones de manera muy interesante: el tema de Quetzalcóatl, utilizado para enmarcar la entrada de la serpiente emplumada gigante, del cual se retomaron algunas frases en momentos posteriores como tema de este personaje; el tema del gusano que perfora el caracol para que las abejas pueda hacerlo sonar; el tema de la pareja de macehuales creada a partir de los huesos de las humanidades precedentes y la sangre de Quetzalcóatl; y una primera propuesta de la música para la danza-combate entre Mictlantecuhtli y Quetzalcóatl misma que se fue modificando a partir de las necesidades de la propia acción en escena.

Además de las composiciones originales mencionadas, dentro de la última etapa de montaje se integró el canto ritual de la escena IV en la que Quetzalcóatl y Citlalli invocan al dios Nanáhuatl para desgajar el Monte de Nuestro Sustento y sacar el maíz, en el cual se retoman versos de un poema de Ayocuan Cuetzpaltzin “El sabio, águila Blanca de Tecamachalco” Mahuel manin tlalli referente a la fertilidad de la tierra y el alimento de los hombres. A continuación el poema con su traducción:

¡Mahuel manin tlalli! (¡Que permanezca la tierra!)

Mahuel ica tepetl (Que estén de pie los montes)

In a izquioxochitl cacahuaxochitl ma onnemahmaco: (Que se repartan flores de maíz tostado, flores de cacao)



Mahuel manin tlalla (¡Que permanezca la tierra!)<sup>115</sup>

Los músicos Rodrigo Martínez y Francisco Gómez se integraron cuando el montaje ya estaba avanzado en alrededor de un 80%, con un trazo escénico casi terminado y así conjuntar las acciones con el material musical que habían preparado con Luis en sesiones aparte.

Todas las piezas anteriores fueron ejecutadas en vivo, excepto la que enmarcaba la entrada de la serpiente emplumada, puesto que los tres músicos manipulaban junto con el actor el gran títere y no tenían la posibilidad de tocar los instrumentos de la pieza propuesta para este momento.

Las demás intervenciones musicales se enfocaron principalmente en la creación de las atmósferas necesarias en cada escena y situaciones que se iban desarrollando, por ejemplo, durante el relato de los soles o el descenso al Mictlán, en el que se plantean variados lugares y ambientes los cuales requieren calidades sonoras específicas para darles vida; así como el ritual con que inicia la obra que, con la música genera una atmósfera específica y prepara en el ambiente en el que se desarrollará la obra. Así también con la música se enmarcaron las entradas de algunos personajes, como el mismo Mictlantecuhtli o la diosa Quilaztli, que si bien no se les asignó un *leit motiv* como tal, ciertas notas dieron contundencia a su aparición en escena.

Durante las presentaciones de la obra, la musicalización funcionó a partir de una dinámica entre la estructura definida con anterioridad y ciertos momentos de improvisación que atendían al juego que se iba presentando, estableciendo así un diálogo constante entre los actores y los músicos en escena. Aunado al trabajo de imaginación que los actores llevaron a cabo, la música fue fundamental para terminar para recrear los espacios escénicos planteados, plasmando cada detalle del ambiente en sonidos particulares.

Ya que desde un principio se contempló la presencia de la música en vivo dentro de la obra, me pareció fundamental integrar este elemento como parte de la lógica de la

---

<sup>115</sup> Extraído de *Cantares mexicanos*, Biblioteca Nacional, fol. 14 v.), en Miguel León Portilla, *Quince poetas del mundo náhuatl*, México, Diana, 1994, p. 246-247.

representación con los músicos como integrantes del grupo trashumante —que asumen a su vez personajes específicos como los demás miembros del equipo—, el fiel séquito que acompaña a Quetzalcóatl.

Resulta congruente la aparición de estos personajes cercanos al dios serpiente emplumada si recordamos que:

Al igual que en las restantes culturas de las que se conoce su paso por una fase de pensamiento mítico —Grecia antigua incluida—, las afincadas en América hasta el encuentro decisivo con los europeos, también creían que la música les había sido otorgada como un don de procedencia divina. [...] En el caso de los aztecas, su héroe solar es Quetzalcóatl, quien, según el saber tradicional, extrajo la música del mismísimo astro principal de nuestro sistema planetario, porque en efecto, hasta ese momento, el arte sonoro —lo mismo que la danza— pertenecía al dios del Sol, que lo guardaba en su mansión del golfo del este. Luego la música le sería dada a los humanos para que no estuvieran tristes y poseyeran además, con ese gusto de vivir con los sonidos, una forma idónea de alabar a los dioses.<sup>116</sup>

Si en un principio la idea de integrar música en vivo a la representación respondió a cuestiones “formales” por atender a una petición particular, conforme fue avanzando el proceso y nos adentramos al universo de la cultura del México Antiguo y todo lo relacionado con la figura de Quetzalcóatl encontramos un significado más profundo de que la música estuviera presente en esta puesta en escena en torno al dios serpiente emplumada, quien le otorgó a los hombres, entre muchas otras cosas, la música.

Para ahondar un poco en el contexto dentro del que se encontraba la música en la época prehispánica hemos de mencionar que ésta estaba estrechamente ligada a expresiones rituales, como la danza, el canto y la poesía, en relación a la cosmogonía y religión de los pueblos.

La música —en realidad, todo el arte precolombino—, entonces, surge como elemento idóneo de comunicación entre los habitantes del mundo terrenal y los de las esferas

---

<sup>116</sup> Enrique Martínez Miura, *La música precolombina. Un debate cultural después de 1492*, Barcelona, Paidós, 2004, p. 49-50.

superiores. Agota esta posibilidad con un doble efecto: habla a los dioses en un lenguaje que conocen por serles consustancial y pone a los humanos en disposición de poder trascender las limitaciones de su propia naturaleza.<sup>117</sup>

Una vez más encontramos alusiones sobre la “unión de lo terrenal con lo celestial” tal y como menciona Quetzalcóatl que es su propósito al regresar a esta dimensión.

Hasta donde se sabe los instrumentos prehispánicos pertenecen únicamente a la familia de las percusiones y a la de los aerófonos. Dentro de los instrumentos de percusión —la “columna vertebral” del sistema musical nativo— más emblemáticos, están el huéhuetl, el tambor principal, un cilindro de madera de tres patas con una membrana de cuero tensada en el extremo superior, de sonido poderoso y “atemorizante”; y el teponaztli, que es un tronco hueco horizontal con una hendidura en forma de “H” para generar resonancia, de sonoridad “melancólica” a diferencia del huéhuetl según las descripciones de algunos cronistas españoles.

La existencia de ambos instrumentos, los más utilizados en la música mexicana, tiene un origen mitológico. “Teponaztli y Huéhuetl eran dos servidores del Sol que perdieron su naturaleza de seres divinos por desobedecer a su señor. Su caída a la Tierra los convirtió en instrumentos musicales”.<sup>118</sup>

Además eran comunes las sonajas elaboradas de distintos materiales, como madera, huesos y semillas. También cascabeles como los *coyoles* atados en los tobillos que aún podemos identificar en los atuendos de los danzantes aztecas, así como las sonajas de metal, también presentes en estas danzas pero que son ya un híbrido con lo europeo.

Por otro lado, existen varias modalidades de instrumentos de viento como flautas y silbatos elaboradas con cañas y barro cocido, que simulan sonidos de aves u otros animales como el jaguar.

Mención aparte merece el *atecocolli*, el caracol marino que asemeja el sonido de una trompeta. Es utilizado en la música mexicana y en otras culturas antiguas y como manera de llamar a alguna actividad importante. El caracol es, como ya mencionamos,

---

<sup>117</sup> *Ibid.*, p. 53-54.

<sup>118</sup> *Ibid.*, p. 52-53.

un símbolo vinculado a Quetzalcóatl y dentro de los mitos relatados interviene en uno de los retos impuestos por Mictlantecuhtli

Todos los instrumentos descritos son utilizados en la puesta en escena en momentos muy específicos por ejemplo, el huéhuetl en la danza ritual junto con diversas sonajas que cumplen la función de protección, y muchos otros empleados constantemente para ofrecer una sonoridad rica en matices, evocadora de la época del México Antiguo, permeada de la integración del hombre con su entorno sagrado y en comunicación con el cosmos y la naturaleza.

Así pues, damos cuenta del arduo proceso de construcción de esta puesta en escena, abarcando forma y contenido, elementos que componen cualquier obra artística, de una manera particular. El contenido que en ella se aborda responde a un interés compartido entre los miembros del equipo de trabajo que conformaron el engranaje necesario para llevar a cabo este proyecto, quienes sostenemos que vale la pena difundirlo entre un público de distintas generaciones, sobre todo las más jóvenes. La forma mediante la cual se intenta transmitir el contenido, se alcanzó con la integración de las herramientas de cada involucrado adquiridas a lo largo de nuestra formación profesional y de vida para culminar en la obra aquí presentada.

Y a propósito de esto, cuando realmente una obra artística encuentra su culminación es al ser expuesta ante un público. Y en el arte teatral, el convivio, el encuentro con el espectador es esencial. A continuación daremos pie al último capítulo en el que reflexionaremos sobre nuestra propuesta escénica a partir de todo lo expuesto anteriormente aunado a aspectos importantes que rescatamos de la experiencia de las cinco presentaciones de *Avatar Quetzalcóatl* que hemos tenido hasta la fecha.

## **Capítulo 4**

### **Reflexiones sobre *Avatar Quetzalcóatl***

Tras la investigación que realizamos en torno al legado de la cultura náhuatl, incluyendo los mitos que forman parte fundamental de la identidad de este pueblo del que somos descendientes, más lo relacionado con las nociones de infancia y el lenguaje del teatro infantil —que son los componentes principales de nuestra propuesta escénica—, podemos analizar de qué manera lo propuesto en este trabajo, el teatro como una herramienta didáctica para la transmisión de los mitos sobre Quetzalcóatl, repercute en el público.

Para ello es necesario exponer algunos aspectos que rescatamos como una muestra importante de lo que sucedió durante las funciones de *Avatar Quetzalcóatl* que se dieron en los años 2013 y 2014. Los diferentes contextos y condiciones en las que se llevaron a cabo las presentaciones y la respuesta de niños y adultos como espectadores nos dieron un indicio sobre el rumbo que estaba tomando nuestro trabajo y el sentido que fue cobrando hasta llevarme a elegir esta obra como el proyecto de la presente investigación.

Si bien, en la primera etapa de este proceso, que dio como resultado la que me he referido como la primera versión de la obra, imperaba el compromiso de las funciones en Cumbre Tajín, a la vez este hecho representó un gran entusiasmo de todo el equipo por formar parte de un festival cultural tan relevante y aún más al estar relacionado de cierta manera con el enfoque de nuestra propuesta teatral en cuanto a la preservación de nuestras raíces y cultura ancestral.

Para contextualizar de manera breve, Cumbre Tajín, “Festival de la identidad” se lleva a cabo desde hace más de quince años con el fin de preservar y difundir el patrimonio cultural totonaca en su diversidad de expresiones artísticas y rituales a manera de una verdadera celebración de la identidad del pueblo indígena anfitrión. A esto se suma la programación de propuestas artísticas nacionales e internacionales de diversas disciplinas de la cual tuvimos la oportunidad de formar parte. Como mencioné anteriormente, cada año se elige un eje temático en el que giran las actividades del festival y en el 2013 en la que participamos con *Avatar Quetzalcóatl*, “El renacimiento del ser” fue

el enfoque propuesto; en palabras de los organizadores, significa “volver a nacer o tomar energía para reiniciar el camino”. Será tiempo de dimensionar nuestra estatura cósmica, compartir la renovación y aprovechar la oportunidad histórica de contribuir al cambio orgánico, integral, justo y equitativo”.<sup>119</sup> Este significativo propósito se vincula con la esencia de los mitos que presentamos en nuestra propuesta escénica que tienen un carácter cíclico, como el de las eras acaecidas hasta el resurgimiento del sol, que da luz a los hombres creados a partir de los huesos de los que antes vivieron, así como la muerte y resurrección del mismo Quetzalcóatl durante el episodio del Mictlán. Es decir, el renacimiento del ser transformado y fortalecido que aporta algo significativo al mundo.

Además cabe mencionar que esta edición fue la primera en albergar un espacio dedicado especialmente a los niños. El Nicho Infantil del Parque Takilhsukut (la sede principal) ofreció espectáculos, narraciones, talleres y diversas actividades artísticas y lúdicas, reflejando con ello el interés y cuidado de ampliar la oferta para niños, mismo interés que tenemos nosotros como creadores.

La segunda versión de la obra, posterior a Cumbre Tajín, partió del mero interés del equipo por explotar el potencial de la obra que percibimos en las funciones que hasta el momento habíamos ofrecido y del convencimiento de que valía la pena seguir compartiéndola con más personas, no sin antes hacer los ajustes pertinentes para enriquecer la propuesta.

Los diferentes planteamientos entre una y otra versión fueron determinados en gran medida por la manera en que deseábamos vincularnos con el público. Mientras que en la primera versión la ficción era sostenida para contar de principio a fin la historia del encuentro entre Citlalli y Quetzalcóatl, en la segunda, desde el la idea de jugar el teatro buscamos acercarnos a los niños desde el lenguaje lúdico inherente a este público y que forma parte de la esencia del teatro mismo.

Tomando esto en cuenta podemos distinguir algunas líneas en lo acontecido en las presentaciones. Implicaciones técnicas, de logística y referentes a los medios ofrecidos por las instancias que nos apoyaron, el espacio donde nos presentamos, el contexto en ese

---

<sup>119</sup> Véase enlace de página electrónica <<http://cumbretajin.com/2013/acercadetajin.php>>. Consultado el 15 de enero de 2016.

momento que nos dispusieron a trabajar de cierta manera; la particularidad del público presente y, por supuesto, su respuesta, reacciones y comentarios posteriores.

El desarrollo de una función de teatro depende mucho del espacio en el que se presenta. Es distinto presentarse en espacios públicos o al aire libre que recintos cerrados para una cantidad de público acotada. En el caso de las funciones previas a las del Festival en Veracruz, en el foro del parque El Pípila, la principal particularidad fue el lugar presenta un flujo constante de gente a lo largo del día y más durante el fin de semana. De acuerdo a esto, por un lado fue compleja la dinámica en cuestiones técnicas al ser un foro abierto, el ruido y la entrada y salida de espectadores era constante, las condiciones climáticas muy variables. Por otro lado, esto nos benefició al concentrarse una buena cantidad de público de todas las edades, tanto los que estuvieron desde el comienzo de la obra como los que se fueron sumando cuando la acción en escena captaba su atención.

La segunda función en Cumbre Tajín fue similar a éstas en cuestión del espacio escénico con la diferencia quizá de que la programación de todas las actividades del Nicho Infantil estaba bien difundida y el foro ya había albergado varias presentaciones un par de días antes de nuestra función, por lo que el público ya identificaba ese espacio especial para espectáculos infantiles. Menciono esto porque, de modo contrario, la primera función de Cumbre Tajín fue programada en el auditorio del Museo Teodoro Cano, ubicado en el centro de Papatla de Olarte, una sede alterna del festival en la que nos enfrentamos con la dificultad de que poco tiempo antes de comenzar la función no había absolutamente ninguna persona esperando entrar. Por alguna razón la difusión de los eventos en esa sede alterna fue deficiente, así que optamos por salir a las calles del pueblo a invitar a la gente a la función nosotros mismos. Logramos captar la atención de varias personas que nos miraban curiosos con los vestuarios puestos, sin embargo no logramos que llegara la cantidad de gente que hubiéramos deseado. Aun así, la respuesta del escaso público fue grata. Recibimos comentarios positivos del equipo técnico que nos apoyó con la mejor disposición durante la función y hasta un obsequio de parte de un niño del público con su madre, lo que nos conmovió a todos y fue señal de que esas personas vivieron una experiencia significativa.

Con este incidente, realmente caí en la cuenta de la importancia de que un evento cuente con la difusión y promoción adecuadas, para que un evento teatral alcance su culminación, es decir, logre tener una cantidad de público decorosa al emprender las estrategias necesarias para que estén enterados con anticipación de que se ofrecerá cierto espectáculo. Es claro que la asistencia del público responde a diversos factores que no sólo están relacionados con la difusión sino con cuestiones más complejas como el contexto social, la oferta y acceso a actividades culturales, el nivel de educación de la comunidad, etc., pero aun así el trabajo de difusión tendría que ser la suma entre un plan bien dirigido de las instancias culturales que promueven los proyectos y los esfuerzos de los propios grupos a través de los medios que tengan al alcance y que no sea esta última la única vía, que puede resultar muy incierta para lograr el cometido.

Retomando el asunto del espacio, desde la concepción de la obra se buscó expandir el espacio escénico no sólo ocupando el escenario habitual, sino yendo en varios momentos hasta el área de butacas, con la primera entrada de los actores a escena, la aparición de la serpiente emplumada, escondiendo los huesos del Mictlán entre los asientos y pedirles una moneda de diez pesos para hacerla aparecer magnificada, manteniendo así una constante interacción con los espectadores al crear un espacio sin separaciones entre unos y otros y generando varios focos de atención. Compartir un espacio en común en el que se presentan varios estímulos visuales, auditivos y acciones en cercanía de los espectadores es una manera de invitarlos a adentrarse en la travesía que emprenden los personajes y que participen en la representación sintiéndose libres de expresar sus opiniones y emociones sobre lo que va sucediendo, además de dar elementos que permitan el despliegue de la imaginación de los niños, para propiciar a su vez un proceso de aprendizaje más integral.

La única función que dimos de la segunda versión de la obra en la Casa de Cultura Santa María la Ribera, también se llevó a cabo en condiciones muy particulares. El único horario que nos ofrecieron para presentarnos fue por la tarde, distinto al habitual para presentaciones de teatro infantil que son regularmente a mediodía. Pese a la escasa difusión a nivel local la semana previa a la presentación se logró convocar a alrededor de 100 asistentes, entre invitados y gente de la colonia, de los cuales aproximadamente el 20% eran niños. Debido a las condiciones del espacio que no era propiamente un recinto teatral sino un salón de



grandes dimensiones acondicionado con algunos elementos técnicos, tuvimos que disponer, entre otras cosas, el área de público con sillas de manera que los niños estuvieran hasta el frente para poder tener completa visibilidad del espectáculo. Esta separación generó, por un lado, la posibilidad en los niños de reaccionar de manera más libre a lo que sucedía en escena al no tener cerca a los padres, lo que es siempre deseable, pero por otro no pudieron apreciar en su totalidad las dinámicas de la acción en varias zonas del espacio como la entrada de la serpiente emplumada. Así pues, las condiciones de las instalaciones de cada recinto y las decisiones que se toman con relación a esto es lo que podemos hasta cierto punto controlar para propiciar el buen desarrollo de una función de teatro. La parte que siempre nos sorprenderá es lo que suceda en el instante con el público, las reacciones y la comunicación que se establece con él, lo que hace del teatro un arte vivo y un evento siempre único.

En términos generales, podemos hablar de la recepción de la obra por parte del público desde dos perspectivas que al final van de la mano: por un lado lo referente a la forma, es decir, los recursos, el espectáculo; y por otro el contenido, el mensaje que intentamos transmitir a través de la historia y la recreación de los mitos de Quetzalcóatl.

Varios espectadores aplaudieron el despliegue plástico de la obra, sobre todo destacaron el teatrino, la ingeniosa manera de presentar un elemento tan cotidiano como la moneda de diez pesos. La intención de retomar esta imagen era ponerla en el contexto prehispánico donde tiene su origen, el centro de la piedra de sol con sus colores originales y que contiene parte fundamental de la cosmovisión nuestros antepasados mexicanos.

Vivimos en una época en la que el impacto visual es avasallador, y por supuesto es la manera en la que las generaciones más jóvenes obtienen información, muchas veces solamente inmediata y desechable en vez de un conocimiento profundo. Captar su atención por medio de lo visual puede ser una vía para generar en el público el interés de ahondar en lo que esas imágenes representan, el vasto significado que esconden pero no sólo presentándolas sino animándolas, otorgándoles un carácter dinámico y lúdico. Tanto la moneda como los títeres de las deidades recatan la iconografía prehispánica original, que logró ser identificada por algunas personas del público, sobre todo los adultos mayores. A pesar de esto, los que tenían algún referente de los símbolos desconocían por completo el contenido mitológico.

Así fue que en cada función percibimos las reacciones de los niños que escuchaban atentos las narraciones y diálogos, tomaban partido por los personajes, exclamaban con sorpresa al ver aparecer los diferentes títeres, se movían de sus asientos para estar más cerca de la acción, bailaban con el ritmo de los tambores en varias escenas, interpelaban directamente a los personajes o los guiaban en su travesía.

Ahora bien, todo un asunto para reflexionar es lo que sucede cuando el niño espectador hace algún comentario sobre lo que sucede en escena y el actor lo escucha y lo integra a la obra o continúa con la acción sin dar réplica. Como bien señalaba Hugo Salcedo, las expresiones de los niños nos indican su sentir sobre la propuesta artística y lo que están recibiendo de ella. ¿Cuál sería el punto medio entre atender las inquietudes que manifiestan los niños espectadores sin descuidar el desarrollo de la obra? En el caso de *Avatar Quetzalcóatl*, Elia Sánchez, quien tiene una vasta experiencia como narradora oral, ha desarrollado una buena comunicación el público infantil en este sentido. En la función de Santa María la Ribera manejó de manera muy acertada esta situación en particular con un niño muy participativo a lo largo de toda la obra haciendo caso de sus comentarios cuando tenían cabida y continuando con la acción cuando era necesario.

Sin embargo hubo un momento que nos tomó por sorpresa a todos. Uno de los comentarios que este niño tan avisado externó casi al final de la obra cuando Citlalli y Quetzalcóatl hacen el recuento de todas las aventuras que pasaron juntos, el mito de los soles, el episodio del Mictlán y cuando “robaron” el maíz para los hombres, a esto último, el niño reclamó “pero robar es malo” poniendo por un instante en aprietos a los actores que lo resolvieron “aclarando” que no lo robaron sino tomaron el maíz para que fuera el alimento de todos nosotros. Este acontecimiento nos hizo entrar en un debate posterior a la función sobre qué tendríamos que hacer al respecto a algo que no habíamos considerado antes. En tanto que en el texto original sí emplea la palabra “robar” en la narración de este episodio mítico:

“[...]  
Nanáhuatl lanzó en seguida un rayo,  
entonces tuvo lugar el robo  
del maíz nuestro sustento.”<sup>120</sup>

---

<sup>120</sup> M. León Portilla (comp.), *Antología: De Teotihuacan a los aztecas... op. cit.*, p. 476.

¿Tendríamos que apegarnos al manuscrito y tratar de justificar dentro de la representación la intención del robo como un beneficio para la humanidad o más bien emplear otro término más neutral para evitar cualquier controversia? Es una pregunta que para mí sigue abierta. En todo caso, lo relevante de este suceso es que nos pone enfrente la posibilidad de escuchar las inquietudes a los niños y con ello reconocer quién es cada uno de ellos y, en esta medida, cuestionarnos qué y de qué manera queremos aportar a la construcción de su universo, tanto en su sensibilidad como en los valores que irán determinando sus acciones en la vida.

En relación con esto, Isabel Tejerina nos habla de la función que el teatro puede llegar a cumplir dentro de la educación para la inculcación de valores de una forma más significativa que sólo la de imponerse y aleccionar al niño, sino en una formación integral del individuo. Dice que “La verdadera educación constituye siempre una educación moral y exige la defensa de unos valores y una posición ante el mundo. Y ello tanto para los valores que queremos conservar en nuestra sociedad como para nuestras aspiraciones de transformarla”.<sup>121</sup> Con ello apuesta a la construcción de un pensamiento crítico distinto al pragmático, meramente académico o técnico que muchas veces nos distancia de la realidad del mundo en el que vivimos. Así pues, considera que: “El verdadero teatro es el que no le da la espalda a la vida y cumple una finalidad reveladora: la de escenificar los valores y aspiraciones de la comunidad y lo sustancial de la naturaleza humana, cuyos papeles desdibuja y desgasta la cotidianeidad”.<sup>122</sup>

Coincido ampliamente con lo que esta investigadora defiende. El teatro no puede estar desligado de la vida, se nutre de lo que nos acontece como entes sociales que somos.

Varios de los padres que presencian la obra manifiestan que les parece importante que estos contenidos se lleven a escena para que tanto ellos como sus hijos aprendan o refuercen elementos fundamentales de nuestra cultura ancestral, que quizá aprendieron en la escuela superficialmente. Conocer el legado que se forjó mucho tiempo atrás puede ser una posibilidad de apreciar que somos parte de eso.

---

<sup>121</sup> Isabel Tejerina Lobo, *La educación en valores y el teatro. Apuntes para una reflexión y propuesta de actividades*, Santander, Universidad de Cantabria-Biblioteca Virtual Universal, 2005, p. 2. Disponible en: <<http://www.biblioteca.org.ar/libros/155199.pdf>>, consultado el 15 de enero de 2016.

<sup>122</sup> *Ibid.*, pp. 12-13.

Si a esto sumamos lo que también señalaron algunos espectadores, la divertida manera de abordar estos temas en una obra de teatro, podemos considerar que es así es más probable alcanzar un impacto en el público. Sin embargo, considero de suma importancia el seguimiento que los padres puedan darle a esta experiencia en razón del interés que los niños manifiesten por indagar más en la cultura prehispánica y por seguir asistiendo al teatro. Sólo así podremos lograr que la obra realmente llegue de manera profunda a los asistentes y que no se quede como un acontecimiento aislado, sin ninguna repercusión en la vida cultural de los niños. Ciertamente, es difícil determinar en qué nivel el contenido de *Avatar Quetzalcóatl* trasciende o permanece en los niños que pudieron presenciarla en el sentido de reforzamiento de su identidad como mexicanos, pero al menos en algunos niños cercanos a nosotros pudimos apreciar un especial entusiasmo por volver a ver la obra después de las primeras funciones en el Pípila, o la fuerte expectativa que se generó en un niño cuando estuvimos haciendo campaña para recaudar fondos para la segunda versión de la obra en el 2014. A la fecha tenemos noticia de que a esos espectadores les quedó una buena impresión del espectáculo y les emociona lo relacionado con la mitología prehispánica y el teatro de títeres.

Cabe señalar también que muchos espectadores expresan haber compartido un buen rato en familia lo que también es importante como parte del convivio teatral. Ciertamente, como mencionaba en la cita de Marchesi en el segundo capítulo uno de los aspectos más importantes que el teatro aporta es la convivencia y el encuentro con el otro. Encontrarse en un mismo espacio rompe las barreras del prejuicio permitiéndonos compartir algo en común, contemplando la conducta humana, la naturaleza que nos une. A esto podemos sumar lo que sostiene Tejerina: “El paso voluntario del *mi* al *nuestro* es seguramente uno de sus aspectos más humanos, afectivos, perdurables y consistentemente educativos.”<sup>123</sup> Aunque esta reflexión se refiere más a cuando los niños ejercitan valores como la responsabilidad, respeto y colaboración al realizar ejercicios de dramatización en un contexto educativo, esto lo podemos trasladar a la participación que tiene el espectador dentro del evento teatral, pues como mencionamos anteriormente se establece un constante diálogo entre actores, se comparte y se construye la experiencia en conjunto unos con otros.

---

<sup>123</sup> *Ibid.*, p. 14.

Si nos basamos en los rangos de edades en los que coloca cada etapa de desarrollo según Piaget, como revisamos en el segundo capítulo, podemos determinar que la edad ideal del público de *Avatar Quetzalcóatl* es a partir de los 6 años, momento en que se conjuntan varios aspectos en el desarrollo, cuando se ha alcanzado un pensamiento simbólico completo, ha pasado por el juego simbólico. Alrededor de los 7 años es que tiene más fuerza el mito como manifestación del pensamiento abstracto, metafórico.

Esto no restringe a los niños más pequeños de presenciar la obra, como sucedió en esta serie de presentaciones. Pero como pudimos comprobar hay algunos elementos, como el discurso, por ejemplo, que no alcanza a llegar por completo. A pesar de ello, el despliegue plástico captura, en la mayor parte del tiempo, la atención de los niños que apenas empiezan a hablar y hasta los de 5 años aproximadamente, debido a que en esta edad lo que predomina es lo que el niño puede percibir del mundo de manera concreta con sus sentidos.

Por último, quiero retomar y parafrasear a Richard Schechner quien reconoce que la representación es una conducta ritualizada impregnada por el juego. En este sentido destaco los momentos antes de comenzar dos de las funciones de *Avatar Quetzalcóatl* dentro de contextos distintos en los que se llevaron a cabo pequeños rituales rescatando elementos de tradiciones prehispánicas.

Justo antes de iniciar la segunda función en Cumbre Tajín, en el foro del Nicho Infantil de manera completamente inesperada una anciana, preservadora de la tradición totonaca, congregó a la compañía en un breve y emotivo ritual en el que pronunció unas palabras en lengua totonaca, saludó a los cuatro elementos y formando círculos pasó su incensario por el rostro y pecho de cada uno de nosotros. Nos tomamos de las manos y nos inundó una sensación de bienestar. Asimismo, en la función de Santa María la Ribera, Rodrigo, de los músicos el más involucrado con las tradiciones prehispánicas, realizó un pequeño ritual íntimo. A partir de estas prácticas se generó una disposición particular para entrar a escena, con una intención palpable de ofrendar nuestro trabajo entre nosotros y al público de manera respetuosa y entregada. Nos vinculamos con el sentido ritual tan presente en la vida de los pueblos originarios y también en el teatro mismo como acto colectivo plagado de símbolos que

representan el vínculo del ser humano con su entorno y lo sagrado. De esta manera decidimos extender este carácter que nos es tan relevante en el arte que hacemos, presentamos a vista de público una acción ritual, solamente que en un tono más ligero y dinámico para los niños.

Así pues, todo lo que refiero en este último capítulo es lo que a la distancia y a grandes rasgos permaneció de la experiencia de presentar *Avatar Quetzalcóatl* y que me hizo reflexionar sobre el trabajo realizado y lo que podría mejorarse en un futuro para continuar presentado el espectáculo a más personas de diferentes contextos y realidades.

Por diversas razones, principalmente la falta de tiempo y la concentración en que las funciones se llevaran a cabo de la mejor manera, no fue posible aplicar encuestas para rescatar de forma más concreta las impresiones del público. Hasta el momento de dedicarme a elaborar esta tesina concluí que hubiera sido de gran utilidad la implementación de esta estrategia para comprobar más directamente la función que cumple esta propuesta teatral con el público.

Como se puede notar en estas reflexiones lo que me parece más relevante está relacionado con la experiencia del teatro, lo que sucede en ese momento único e irrepetible en comunicación con el público. El proceso creativo y lo que uno como creador escénico quiere decir, solo adquiere sentido al ofrecerlo de manera honesta al otro. Sólo en esa medida es que puede el discurso y la experiencia misma puede trascender en la vida de los espectadores.

Uno de los ejes del proyecto del Festival Cumbre Tajín sostiene que “El diálogo cultural es la vía para superar diferencias y reencontrarnos en las virtudes de la convivencia y los valores del respeto”.<sup>124</sup> Al encontrarme con estas formas de concebir un proyecto cultural, reafirmo la importancia de impulsar estos enfoques y mi necesidad de hablar sobre lo que me conforma como mexicana, de aquel “México profundo” del que habla Bonfil Batalla<sup>125</sup> que resiste y se adapta a las exigencias de una civilización que

---

<sup>124</sup> Véase enlace de página electrónica: <<http://cumbretajin.com/2013/acercadetajin.php>>. Consultado el 15 de enero de 2016.

<sup>125</sup> Para mayor referencia de los conceptos de “México profundo” y “México imaginario” véase la introducción de Guillermo Bonfil Batalla, *México profundo, una civilización negada*, 2ª ed., México, Debolsillo, 2005, p. 9-17.

prefiere excluir antes de integrar y reconocer. Sólo conociendo y compartiendo la vastedad de expresiones culturales que conforman este país es que podrá haber un respeto a las culturas indígenas entendiendo cada vez más la complejidad y riqueza de su forma de vida y asimilando que nada nos es ajeno porque forma parte de nuestro patrimonio y nuestra identidad.

## Conclusiones

La motivación de crear una obra para niños, que partió de un interés personal por explorar de este lenguaje específico, también se sustenta en la aspiración de que se cumpla lo referido en el artículo 31 de la Convención sobre los Derechos del Niño:

1. Los Estados Partes reconocen el derecho del niño al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes.
2. Los Estados Partes respetarán y promoverán el derecho del niño a participar plenamente en la vida cultural y artística y propiciarán oportunidades apropiadas, en condiciones de igualdad, de participar en la vida cultural, artística, recreativa y de esparcimiento.<sup>126</sup>

Como este pacto plantea, el Estado tiene la responsabilidad de garantizar este derecho de los niños por medio de los planes y programas adecuados. De ahí la importancia de una colaboración efectiva entre las instituciones y los diversos agentes culturales, ya sean promotores, artistas, patrocinadores, funcionarios, etc., para alcanzar esta meta. Como hemos expuesto en lo relacionado al proceso de construcción de *Avatar Quetzalcóatl*, en ocasiones esta relación puede resultar complicada, y por ello uno de los cuestionamientos prioritarios que surgieron a partir de esta experiencia gira entorno a cuáles son las acciones que podemos emprender como creadores escénicos para que los niños de cualquier entorno social y condiciones de vida tengan acceso a productos culturales de calidad y oportunidades reales de incidir en su medio mediante el ejercicio de este derecho.

No obstante, como he expuesto, también existen alternativas independientes por las que optamos muchos creadores para llevar a cabo los proyectos artísticos, las cuales acarrearán sus propias complicaciones. Desde el fondeo colectivo para obtener los recursos económicos necesarios hasta el apoyo de parte de la comunidad donde se inserta el

---

<sup>126</sup> *Convención de los Derechos del Niño*. Disponible en <<http://www.unicef.org>>. (Versión en PDF), p. 14. Consultada el 1 de septiembre de 2014.



proyecto, siempre habrá maneras de generar propuestas artísticas. Así como es necesario que se fortalezcan las políticas culturales del país para que existan los medios propicios para el desarrollo de la cultura y las artes, también el compromiso de cada artista con su trabajo y con el público al que quiere llegar determina las acciones que se emprenderán para que esto suceda.

El análisis concienzudo de este proceso me ha aportado herramientas para aplicar en futuros proyectos dedicados al público infantil. Hago énfasis una vez más en el trabajo en equipo, un aspecto que permitió la evolución de esta puesta en escena. En ningún otro proceso había sido tan claro para mí lo fundamental del trabajo en equipo y de permitir alimentarse de los puntos de vista de cada uno de los involucrados.

Dentro de este análisis considero que la experiencia de haber trabajado en una institución cultural justo terminando la carrera, definió mi manera de desarrollarme profesionalmente, me permitió tener un panorama más amplio de lo que implica insertarse en el ámbito laboral, desde la promoción cultural conformada por aspectos administrativos y logísticos, hasta la parte creativa, sin ceñirme únicamente a la especialidad de actuación por la que opté en la licenciatura. Así fue que desarrollé esta tesina con la suma de los aspectos fundamentales de mi formación académica y las herramientas adquiridas en la práctica profesional.

Considerando todos estos aspectos que se tienen que articular para que las manifestaciones artísticas encuentren un lugar en la realidad, puedo reafirmar que el teatro es necesariamente un fenómeno social, que se inserta en un contexto determinado y resuena en cada comunidad e individuo según sus condiciones de vida.

Reconozco que vivimos en una época en la que la mayoría de las sociedades se mueven por el motor del “tener” y no del “ser”, en el que el éxito, el prestigio, la estabilidad y el poder económico es la mayor aspiración, lo que genera un marcado individualismo, una falta de sentido de comunidad y una brecha cada vez más grande entre clase sociales. Por ello mi necesidad de retomar la manera en que las civilizaciones antiguas se regían por una cosmovisión, donde todos los ámbitos de la vida estaban vinculados con lo sagrado y se tenía una convivencia armónica con la naturaleza, lo que dotaba de un sentido más amplio la existencia del hombre. Las expresiones artísticas, en este caso el teatro, son un medio para explorar la condición humana y ofrecer la

oportunidad de cuestionar el sentido de nuestra vida, quienes somos, por qué somos así, qué deseamos, qué nos hace felices. Las experiencias estéticas son necesarias para todas las personas porque de esa manera podemos entablar diálogos más profundos, que nos vinculan unos con otros, desde la sensibilidad que todos poseemos y que se puede estimular.

Lo que me compete como profesional del arte escénico es contribuir para que la gente pueda vivir este tipo de experiencias desde las etapas más tempranas. Es fundamental estimular la sensorialidad, percepción y pensamiento de las personas desde el nacimiento hasta la pubertad. El teatro al ser una expresión permeada del juego y la imaginación es un medio que propicia de múltiples maneras el desarrollo de los niños.

Al presenciar la obra *Avatar Quetzalcóatl* los niños entran en contacto con diversos referentes de la cultura náhuatl antigua, desde la iconografía original, la lengua que enriquece su vocabulario y puede ser un buen comienzo para entender el origen de muchas palabras que hasta la fecha forman parte de nuestro idioma, hasta muchos elementos que forman parte de la mitología antigua y que siguen plasmados en nuestras tradiciones, como puede ser la concepción de la muerte para los mexicanos aún presente en la festividad de Día de Muertos y el significado del maíz como pieza primordial de nuestra alimentación.

Ciertamente esta propuesta no ha sido la primera ni la única que ha abordado los mitos de Quetzalcóatl. Podemos mencionar como un buen ejemplo el montaje *Nahui Ollin* del grupo Espiral, liderado por uno de los personajes más emblemáticos del teatro de títeres en México, Mireya Cueto. En esta obra estrenada en 1984 se empleaban recursos como el teatro de sombras y muchos años después se transformó en el espectáculo *Nuestra raíz*, una nueva versión para teatro de juguete que tuve oportunidad de ver en 2014 y que reconozco como una valiosa propuesta para compartir con todo el público la mitología náhuatl.

Con *Avatar Quetzalcóatl* la propuesta es traer al presente del juego escénico el recorrido mítico de este dios en compañía de Citlalli de manera que los niños puedan insertarse en la historia, por medio de las acciones que desarrollan los personajes y no solamente escuchando la narración de los mitos. Así pues, la acción dramática es la que nos permite explorar estos contenidos y entrar en el imaginario de los niños.

Además de esto, entran en juego diversidad de recursos escénicos entre actores, objetos, música y una fuerte carga plástica que plasma elementos para vincular el legado antiguo con lo que persiste en la actualidad y que son muestra de la herencia que sigue viva y que es parte de lo que nos define como mexicanos.

La difusión y preservación del patrimonio cultural a través de una puesta en escena es una manera de fortalecer el proceso de construcción de identidad que en la infancia se va esbozando y tiene mayor resonancia en la adolescencia.

Para mí es importante contribuir por medio de mi quehacer a la transmisión de valores positivos, como la convivencia, la escucha, el diálogo y el respeto. Como he intentado transmitir en distintos momentos de este trabajo de investigación, uno de mis principales intereses es el de promover el respeto a los pueblos indígenas herederos directos de la tradición mesoamericana, quienes a pesar de las transformaciones de sus usos y costumbres que han integrado la religión católica, por ejemplo, conservan principios y valores de los cuales podríamos aprender y, por el contrario, se intenta negar y desaparecer.

México es un país complejo justamente por la pluralidad de su cultura y la diversidad de condiciones en las que viven unas poblaciones y otras. Coincido con Bonfil Batalla en que es necesario reconocer la coexistencia de las culturas indígenas y la occidentalizada en un mismo territorio y que si como sociedad mexicana negamos el conocimiento del México profundo estaríamos negando una parte sustancial de nosotros mismos.

Con este trabajo pretendo mostrar y poner en escena lo que considero valioso de nuestra cultura milenaria. Confío en que éste sea un primer paso para contribuir, desde la sensibilidad y el aprecio a lo que somos, a la construcción de una realidad más favorable para quienes aquí habitamos.

## Bibliografía

- Aristóteles, *Poética*, Buenos Aires, Losada, 2003.
- Barjau, Luis, *La gente del mito*, México, Instituto Nacional de Antropología e Historia (Divulgación), 1988.
- Bonfil Batalla, Guillermo, *México profundo. Una civilización negada*, 2a. ed., México, Debolsillo, 2005.
- Caso, Alfonso, *El pueblo del Sol*, México, Fondo de Cultura Económica, 1953.
- Códice Chimalpopoca*, Primo Feliciano Velázquez (trad.), UNAM-Instituto de Historia, 1945.
- Converso, Carlos, *Entrenamiento del titiritero*, México, Escenología (El Otro Teatro), 2000.
- Eliade, Mircea, *Mito y realidad*, 2a. ed., Madrid, Guadarrama, 1973.
- Elkonin, Daniil B., *La psicología del juego*, Madrid, Visor Libros, 1980.
- Esparza Moctezuma, Yared Idche, “La huida de Quetzalcóatl de Miguel León-Portilla: Un acercamiento trágico en un héroe fundamental de la filosofía mesoamericana”, tesis de licenciatura en Literatura Dramática y Teatro, México, Universidad Nacional Autónoma de México, 2010.
- Florescano, Enrique, *Quetzalcóatl y los mitos fundadores de Mesoamérica*, México, Taurus, 2004.
- Ginsburg, Herbert y Sylvia Opper, *Piaget y la teoría del desarrollo intelectual*, México, Englewood Cliffs, 1977.
- Johansson, Patrick, *La palabra de los aztecas*, México, Trillas, 1993, 252 .
- León-Portilla, Miguel, *Toltecáyotl: Aspectos de la cultura náhuatl*, México, Fondo de Cultura Económica, 1980, 466 .
- \_\_\_\_\_, *Quince poetas del mundo náhuatl*, México, Diana, 1994.
- \_\_\_\_\_, *Huehuetlatolli: Testimonios de la antigua palabra*, México, Fondo de Cultura Económica, 1991.
- \_\_\_\_\_ (comp.), *Antología: De Teotihuacan a los aztecas. Fuentes e interpretaciones históricas*, México, UNAM/Instituto de Investigaciones Históricas (Lecturas Universitarias, 11), 1977.
- Mardones, José María, *El retorno del mito*, Madrid, Síntesis, 2000.

- Martínez Miura, Enrique, *La música precolombina. Un debate cultural después de 1492*, Barcelona, Paidós, 2004.
- Merlín Cruz, María del Socorro, *A los niños el mejor teatro. Sugerencias para la escena*, México, Conaculta-CNDCI, 2000.
- Montessori, María, *El niño: el secreto de la infancia*, México, Diana, 1982.
- La pedagogía Freinet: Principios propuestas y testimonios*, prólogo de Alberto Sánchez Cervantes, 2a. ed., México, Movimiento Mexicano para la Educación Moderna, 1997.
- Piaget, Jean y Bärbel Inhelder, *Psicología del niño*, 14a. ed., Madrid, Ediciones Morata, 1997.
- Richmond, P.G., *Introducción a Piaget*, Madrid, Fundamentos, 1970.
- Ruiz de Velasco Gálvez, Ángeles y Javier Abad Molina, *El juego simbólico*, Barcelona, Graó, 2011.
- Rüssel, Arnulf, *El juego de los niños*, Barcelona, Herder, 1985.
- Sagrera, Martín, *Mitos y sociedad*, Barcelona, Labor, 1967.
- Salcedo, Hugo, *El teatro para niños en México*, México, Porrúa, 2002.
- Schechner, Richard, *Estudios de la representación: una introducción*, México, Fondo de Cultura Económica, 2012.
- Sejourné, Laurette, *Pensamiento y religión en el México antiguo*, México, Fondo de Cultura Económica (Breviarios, 128), 1957.
- \_\_\_\_\_, *El universo de Quetzalcóatl*, México, Fondo de Cultura Económica, 1962.
- Solís, Luis Martín, *Teatro para títeres*, México, Ediciones El Milagro, 2004.
- Standing, Edwin Mortimer., *La revolución Montessori en la educación*, 2a. ed., México, Siglo XXI, 2004.
- Tejerina, Isabel, *Dramatización y teatro infantil. Dimensiones psicopedagógicas y expresivas*, 4a. ed., México, Siglo XXI, 2001.
- Trejo, Silvia, *Dioses, mitos y ritos del México antiguo*, México, Secretaría de Relaciones Exteriores/Instituto Mexicano de Cooperación Internacional, 2000.
- Vigotsky, Lev, *La imaginación y el arte en la infancia*, México, Hispánicas, 1987.
- Water, Manon van de (ed.), *Teatro para públicos jóvenes. Perspectivas internacionales*, México, Ediciones El Milagro/INBA, 2012.

**Artículos:**

Bonfil Batalla, Guillermo, “Los diversos rostros de la infancia en México”, *Tierra Adentro*, 85, México, Conaculta, abril-mayo de 1997.

Casas, Ferrán, “Infancia y representaciones sociales”, *Política y Sociedad*, vol. 43, núm. 1, 2006, 27-42 pp.

Gaitán Muñoz, Lourdes, “La nueva sociología de la infancia. Aportaciones de una mirada distinta”, *Política y Sociedad*, vol. 43, núm. 1, 2006.

**Fuentes electrónicas:**

“Declaración de México sobre las políticas culturales”. Conferencia mundial sobre las políticas culturales, México, 26 de julio-6 de agosto de 1982. Disponible en <[http://portal.unesco.org/culture/es/files/35197/11919413801mexico\\_sp.pdf/mexico\\_sp.pdf](http://portal.unesco.org/culture/es/files/35197/11919413801mexico_sp.pdf/mexico_sp.pdf)>. Consultado el 8 de mayo de 2014.

Convención de los Derechos del Niño. Disponible en: <[www.unicef.org](http://www.unicef.org)>. Consultada el 1 de septiembre de 2014. (Versión en PDF).

Cumbre Tajín. Disponible en: <[www.cumbretajin.org](http://www.cumbretajin.org)>.

Secretaría de Educación Pública, *Plan de estudios 2011: Educación Básica*, México, SEP, 2011. Disponible en: <<http://www.curriculobasica.sep.gob.mx>>. Consultado el 15 de noviembre de 2015.

Tejerina Lobo, Isabel, *La educación en valores y el teatro. Apuntes para una reflexión y propuesta de actividades*, Santander, Universidad de Cantabria-Biblioteca Virtual Universal, 2005. Disponible en: <<http://www.biblioteca.org.ar/libros/155199.pdf>>. Consultado el 15 de enero de 2016.

Marchesi, Álvaro, “Programa de Teatro Infantil y Juvenil de la OEI”, en la Primera Jornada del Congreso Iberoamericano de Teatro Infantil y Juvenil. *El Teatro y la Educación* (ponencia sin publicar) México, INBA/ OEI, 2014.

## Anexo

### Avatar Quetzalcóatl o los cuentos de la serpiente emplumada

#### Espectáculo para niños de Bambú Teatro Dramaturgia de Gustavo Yáñez Vega

##### REPARTO

##### NARRADOR

CITLALLI: Una niña

QUETZALCÓATL (LA SERPIENTE ENPLUMADA): Un avatar

TONATIUH: El sol

TA, ZOT Y ZONQUE: Séquito de músicos

MICTLANTECUHTLI: El Señor del inframundo

QUILAZTLI: Una diosa

UN JAGUAR, MONOS, PECES, UN GIGANTE, CUATRO DEIDADES, UN GUSANO, ABEJAS, UNA HORMIGA ROJA.

##### PRÓLOGO

*Entre primera y tercera llamada los miembros de la compañía entran juntos presentándose como un grupo trashumante y a vista de público preparan la representación. Acomodan los instrumentos prehispánicos, arman el decorado y otros se visten. Entre segunda y tercera llamada, la compañía realiza un pequeño ritual prehispánico con toques de caracol, quema de copal, saludo a los cuatro elementos de la naturaleza y a los cuatro puntos cardinales, y culminan con una pequeña danza. Al dar tercera llamada entra el narrador.*

NARRADOR.- *Avatar Quetzalcóatl o los cuentos de la serpiente emplumada. Bambú Teatro. ¿Teatro? ¡El juego del teatro! Esa es nuestra vida. ¿Y cómo se juega? Contando historias. ¿Pero cómo las contamos? Usando máscaras, vestuarios, música, actuando, jugando a ser otros.*

Y hoy venimos a contar una historia fantástica y misteriosa que llegó hasta nosotros. Es la historia del encuentro entre Citlalli y la serpiente emplumada. ¿Pero quién es Citlalli? ¿Y por qué alguien tan grande como el dios Quetzalcóatl de la antigüedad, quiso venir a contarle parte de su historia a ella precisamente, una niña de este tiempo, como ustedes. Todo sucedió aquí en esta ciudad, donde, si ponen atención, siguen pasando cosas mágicas. Y una de esas cosas mágicas fue esta visita.

*(Pausa.)* Así que, repartamos los papeles. Tú serás Citlalli. *(La actriz asiente.)* Y tú, Quetzalcóatl. Y ustedes, su séquito. *(La actriz se queda en escena. Los actores salen.)*

Lo poco que sabemos de Citlalli es que era una niña de diez años más o menos, que era risueña, pero un tanto solitaria, tenía pocos amigos pero con esos pocos compartía muchas cosas. Era muy curiosa, aunque a veces su curiosidad la metía en algunos apuros. Tenía muchos libros, pero le

gustaban los que tenían más imágenes que palabras, sobre todo los que trataban de la naturaleza y los animales, la vida en el fondo del mar, sobre insectos y plantas extrañas. No dejaba de sorprenderse de cómo en la naturaleza existían cosas increíbles, casi de fantasía. Ah, pero lo que más le gustaba era dibujar. Le encantaba hacer dibujos de lo que veía en sus libros o de lo que pasaba a su alrededor y añadirle alguna cosa que lo convirtiera en algo fantástico, fuera de la realidad.

Un día escuchó una música como venida de otro tiempo.

### ESCENA I

*Entra la serpiente emplumada y recorre las butacas y el escenario hasta detenerse frente a la niña asombrada.*

QUETZALCÓATL.- Soy la serpiente emplumada y he venido a conocerte.

*Se deshace la figura de la serpiente. Quetzalcóatl conserva la cabeza de la serpiente como yelmo, se desplaza al frente y el séquito de músicos queda al descubierto.*

QUETZALCÓATL.- Encuentren acomodo en algún rincón, mis fieles amigos, pues pienso tener una larga conversación con Citlalli. Amo la música y me hago acompañar por ella siempre que decido aparecer por estas dimensiones. Citlalli, permíteme presentarte a mis músicos que son mi séquito y mi escolta, Ellos son: Ta, Zot y Zonque. *(Desde un costado del escenario donde se han acomodado, los músicos hacen sonar sus instrumentos cuando Quetzalcóatl menciona sus nombres.)* No les di el don de la palabra, pero sí el don de la armonía y el ritmo.

CITLALLI.- ¿Me conoces?

QUETZALCÓATL.- Mi vínculo contigo, pequeña, es tu nombre.

CITLALLI.- ¿Cómo?

QUETZALCÓATL.- Sí... Citlalli significa, en el idioma de los antiguos mexicanos, "lucero" o "estrella".

CITLALLI.- ¿Eso significa? Es muy bonito, no lo sabía. *(Se ríe.)* Mi mamá me quería poner Jennifer o Ludwika. *(Transición)* Oye, ¿cómo apareciste? ¿Y por qué estás aquí?

QUETZALCÓATL.- *(Despojándose del yelmo de su cabeza.)* Porque soy un avatar...

CITLALLI.- ¿Un qué?

QUETZALCÓATL.- Un avatar es alguien venido de otra dimensión para unir lo terrenal con lo celestial, o sea, el mundo de los humanos con el mundo de los dioses.

CITLALLI.- Entonces, ¿tú viajas por el espacio? ¿Eres un extraterrestre?



QUETZALCÓATL.-No con la idea que ustedes tienen de los extraterrestres. Yo no uso naves espaciales ni vengo de otra galaxia, sino de otra dimensión, como te dije. Mi nombre es Quetzalcóatl y, como el tuyo, es también una palabra náhuatl, y significa “serpiente con plumas”.

CITLALLI.- Pero... Avatar Quetzalcóatl, no existen serpientes que tengan plumas o que vuelen. Yo no he visto ninguna.

QUETZALCÓATL.- (*Ríe.*) Tienes razón. No existen en la naturaleza. Yo ya estuve aquí hace mucho, mucho tiempo. He decidido regresar a estas tierras porque unos han olvidado y otros desconocen por completo mis hazañas. Cuando tuve que crear el Quinto Sol, cuando di vida a la humanidad y cuando robé el maíz para que fuera el alimento de todos.

CITLALLI.- (*Con entusiasmo.*) Pues me gustaría saber de qué se trata eso del Quinto Sol, que diste vida, y que robaste maíz para que comieran los humanos. Explícamelo. Mira (*se jala ligeramente las orejas*) mis oídos son todos tuyos, Quetzi.

QUETZALCÓATL.- (*Extrañado.*) ¿Quetzi?

CITLALLI.- De cariño. Quetzalcóatl es muy largo.

QUETZALCÓATL.- Está bien. Dejémoslo en Quetzi. Empecemos por el principio, la leyenda de los soles. Pero no seré yo quien te la cuente. Pediré a mi amigo Tonatiuh que venga a contártela. ¿Tienes una moneda de diez pesos?

CITLALLI.- Mmmh... ¿para qué? ¿Tu amigo Tonatiuh cobra diez pesos por contar leyendas?

QUETZALCÓATL.- (*Riendo.*) No, no, es para hacer ¡magia, prodigios!

(*La niña busca en sus bolsillos y al no encontrar nada se dirige al público.*) ¿Alguien de ustedes tiene una moneda de diez pesos que nos preste? (*Al recibir la moneda del espectador, la observa detenidamente y se la entrega a Quetzalcóatl.*) ¡Aquí está!

*Quetzalcóatl se pone de nuevo su yelmo, toma la moneda, la contempla, hace unos pases mágicos y aparece la moneda amplificada a manera de teatrino. La música ilustra la aparición de la moneda gigante. Quetzalcóatl sale de escena. La niña contempla asombrada la moneda que recrea el círculo central de la Piedra del Sol o calendario azteca con el rostro de Tonatiuh-el Sol en medio.*

## ESCENA II

CITLALLI.- (*Mira fijamente la moneda.*) ¡Órale Quetzi, qué buen truco de magia! ¿Cómo le hiciste? (*Mira en derredor.*) Quetzi, ¿dónde estás? ¿Quetzi? (*Se aleja buscando al visitante.*) Quetzi...

*Se escucha una voz y vemos que el rostro de la moneda gesticula.*

TONATIUH.- No... Por ahora no necesitamos a la serpiente emplumada.

CITLALLI.- (*Asustada.*) ¿Quién dijo eso?

TONATIUH.- Yo.

CITLALLI.- ¿Quién es yo?

*(La niña se dirige a los músicos haciendo un ademán de interrogación. Los músicos señalan el centro de la moneda. La niña se acerca.)*

TONATIUH.- ¿Qué tal, estrellita?

CITLALLI.- ¿Tú eres Tonatiuh?

TONATIUH.- Sí, el dios Sol de los aztecas.

CITLALLI.- Oye, Tonatiuh, creo que te he visto antes en alguna parte... ¿Dónde, dónde? ¡Ah, claro! En uno de mis libros. Era una imagen. ¡El calendario azteca! Pero, la imagen que vi no tenía colores.

TONATIUH.- Sí, todos lo conocen como Calendario azteca o Piedra del Sol. Su nombre en náhuatl es Tonalmachiotl y de esa palabra saqué mi nombre, Tonatiuh, o sea, Sol. Y esta parte de la moneda donde me ves es sólo el centro de la piedra.

CITLALLI.- ¿Y los colores?

TONATIUH.- La explicación es que originalmente toda la piedra estaba llena de vivos y hermosos colores. Imagínate, la hicieron hace mucho tiempo y los colores se fueron borrando.

CITLALLI.- *(Observa la lengua de Tonatiuh)* Oye, tu lengua es muy rara. *(La jala para examinarla.)*

TONATIUH.- *(Quejándose.)* Aahh... eh... ¡oye, ten cuidado, me lastimas!

CITLALLI.- ¡Ah! Yo también me lastimé.

TONATIUH.- Es que mi lengua es un cuchillo de una piedra muy antigua y filosa que se llama pedernal. Estrellita, ¿te gustaría ayudarme a contar la leyenda de los cinco soles?

CITLALLI.- Sí, me gustaría *(pausa)* ¿pero qué es eso de los cinco soles? ¿Qué no siempre ha sido el mismo sol el que está en cielo?

TONATIUH.- Los cinco soles es una forma de decir que antes de ésta, hubo cuatro eras representadas cada una por un sol. En cada era, los dioses intentaron hacer a la humanidad, pero fallaron.

Todo empezó con el sol de noche o sol Jaguar.

*La música ilustra la narración.*

CITLALLI.- ¡Aquí está! El jaguar.

*Citlalli toca el recuadro del Sol jaguar, la figura se hunde y se desplaza al costado superior derecho de la moneda.*

TONATIUH.- En esta era sucedió que el sol salía por la mañana, pero al llegar al mediodía no seguía su camino, perdía fuerza y se hacía de pronto la noche. Y cuando ya se oscurecía salían los jaguares y se comían a la gente. *(El sol jaguar se come a las figurillas que van pasando.)* Y ¿sabes, Estrellita? No me lo vas a creer, en este tiempo existían los gigantes. *(Por encima del teatrino sale un títere de gigante.)* ¿Y sabes cómo se saludaban entre ellos?

GIGANTE.- No se caiga usted porque si se cae, se cae para siempree... *(Cae simulando la figura de una montaña.)*

TONATIUH.- Los gigantes que se cayeron se convirtieron en montañas y cerros. *(Sale el gigante y la figura de sol jaguar regresa a su posición inicial dentro de la moneda.)* Y así fue la primera era. La segunda fue la del Sol de Viento.

CITLALLI.- ¡Viento! *(Juega haciendo el sonido del viento y gira por el escenario. Se vuelve a acercar a la moneda, se detiene y señala el recuadro)* ¿Es este?

TONATIUH.- Sí, ese es.

*Citlalli sopla el recuadro y la figura gira como reguilete. El recuadro se abre hacia adentro.*

TONATIUH.- Los vientos fueron tan terribles que los pocos que se salvaron, sujetos a las ramas de los árboles, se convirtieron en monos.

*Del recuadro salen dos ramas de árbol con figuras de monos aferrados a ella y agitados por el viento.*

TONATIUH.- Vino después un sol terrible.

*La música recrea una atmósfera grave.*

CITLALLI.- *(Transición.)* ¿Terrible? ¿Por qué? *(Se acerca al recuadro de sol de lluvia de fuego.)*

TONATIUH.- *(Advierte.)* ¡Cuidado, no te acerques! *(Del recuadro Sol de Lluvia de Fuego sale un cajón y de éste emerge un volcán que hace erupción.)* Porque sucedió que todos los volcanes de la tierra hicieron erupción. Durante este sol llovió fuego días y días ...y días, y los que en él vivían se quemaron. Y se enrojicieron los peñascos y todas las montañas.

CITLALLI.- *(Empuja el cajón a su lugar y se quema la mano.)* ¡Ahh!

TONATIUH.- Ves, te dije que te acercaras. *(Transición)* La cuarta edad fue la de Sol de Agua.

CITLALLI.- *(Abre el recuadro de Sol de Agua. Toca la membrana en el hueco.)* ¿Y toda esa agua de dónde salió? ¿El mar inundó la tierra?

TONATIUH.- Así es, a raíz de que llovió durante mucho tiempo sin parar. En él todo se lo llevó el agua y las personas se convirtieron en peces.

*En la membrana se plasma un rostro humano y después se rompe y salen unos peces con los que juega Citlalli.*

CITLALLI.- ¡Ay, rápido, agua, agua, se mueren! *(Regresa a los peces al agua, termina muy agitada.)*  
*(Transición.)* Oye, Tonatiuh, en estas eras, ¡cuánto movimiento!

TONATIUH.- ¡Claro, movimiento! Precisamente ese es el nombre del Quinto Sol, Sol de Movimiento o sea yo.

CITLALLI.- ¿Y qué pasó en este sol, o sea tú?

TONATIUH.-Entonces fue cuando Quetzalcóatl decidió que yo apareciera en el firmamento para animarlo todo. Y sucedió que este fue el único sol que funcionó. El día y la noche se sucedían uno tras otro, sin cesar. Todo se armonizó, las aguas, los vientos, el fuego y la tierra, el mundo animal, mineral y vegetal. Todo era perfecto bajo mi luz.

CITLALLI.- Ay, sí, qué presumido. ¿A poco sí es para tanto? Seguramente algo faltaba...

TONATIUH.- *(Transición)* Sí, tienes razón, todo era armonía pero faltaba algo muy importante.

CITLALLI.- ¿Qué?

TONATIUH.- La humanidad. Y esa es la aventura que vivió mi amigo Quetzalcóatl cuando bajó al inframundo. Pues sucedió que...

*Tonatiuh es interrumpido por Quetzalcóatl entrando en escena.*

QUETZALCÓATL.- No, no, mi querido Tonatiuh. Gracias, pero esta historia la cuento yo.

CITLALLI.- Gracias, Tonatiuh, me gustó mucho la historia. Hasta luego. *(Lo besa en la mejilla.)*

TONATIUH.- Hasta siempre, Estrellita.

### ESCENA III

CITLALLI.- ¡Quetzi! ¿Dónde estabas? Te perdiste toda la historia de los soles. Salieron todos los elementos y también peces, monos...

QUETZALCÓATL.- Me da gusto que te hayas divertido. Pero ahora acompáñame

CITLALLI.- ¿A dónde?

QUETZALCÓATL.- Al Mictlán.

CITLALLI.- ¿Qué es eso?

QUETZALCÓATL.- El inframundo. El lugar donde habitan los muertos

CITLALLI.- (*Con voz temblorosa.*) ¿Los muertos? ¿Me va a dar miedo?

QUETZALCÓATL.- No hay por qué preocuparse. Vienes conmigo, ¿o no?

CITALLI.- Sí, pero...

*Escuchamos un tambor que enmarca la aparición en el teatrino de cuatro figuras representando a las deidades celestiales. Quetzalcóatl y la niña se colocan frente a las deidades. Cesa el tambor.*

DEIDAD 1.- Avatar Quetzalcóatl, escucha las voces celestiales que te hablan.

DEIDAD 2.- Te tenemos una nueva misión que tendrás que ejecutar.

DEIDAD 3.- Estamos preocupados y afligidos porque no sabemos...

DEIDAD 4.- ...quién habitara la tierra.

DEIDAD 1.- Se consolidó el cielo, se forjó la señora tierra.

DEIDAD 2.- Mas, ¿quién habrá de morar en ella?

DEIDAD 3.- ¿A quién, que no sea planta o animal, habrá de alumbrar el Quinto Sol?

DEIDAD 4.- Tu misión será entonces visitar al Señor del inframundo...

DEIDAD 2.- ...al lugar de descanso de los muertos.

*La niña niega con la cabeza*

DEIDAD 4.- Para rescatar los huesos que celosamente se guardan allí.

DEIDAD 3.- Una vez rescatados de la oscuridad...

DEIDAD 1.- Deberás hacer que cobren vida.

TODAS LAS DEIDADES.- Y esa será la humanidad del Sol de Movimiento.

QUETZALCÓATL.- Acepto el desafío, señores celestiales, pero no será fácil, el Señor del inframundo es un quisquilloso y tramposo ser que no me dará los huesos así nada más. Así que parto al instante, volveré con los huesos preciosos.

DEIDAD 1.- Que la suerte te acompañe, Avatar Serpiente Emplumada.

*El tambor despide a las deidades*

CITLALLI.- (*Acobardada.*) Que la suerte te acompañe, Quetzi, yo aquí te espero. Luego me cuentas, eh... (*Hace por salir de escena.*)

QUETZALCÓATL.- No, tú vienes conmigo. Tu curiosidad es más fuerte que tu miedo, ¿o no?

CITLALLI.- Bueno, eso es cierto. ¿Pero me prometes que no me voy a quedar ahí muerta del susto?

QUETZALCÓATL.- Te lo prometo. Yo cuidaré de ti.

CITLALLI.- Pues entonces, órale, vamos. (*Citlalli hace un juego de manos con Quetzalcóatl que él no sigue.*)

*La música enmarca el trayecto de los dos personajes que bajan de proscenio, atraviesan entre las butacas, por el frente del bajo proscenio simulando un trayecto largo, bajando y subiendo, agachándose, etc. Vuelven a subir al escenario llegando así a la región de los muertos. Cesa la música.*

QUETZALCÓATL.- Aquí es. Hemos llegado. (*Pausa.*)

(*Quetzalcóatl espera. Hay un silencio. Citlalli mira alrededor camina un poco por el escenario, examina.*)

CITLALLI.- ¿Y ahora qué, Quetzi? Aquí no hay nadie.

QUETZALCÓATL.- Debemos esperar.

*Al intentar sentarse son interrumpidos por la tenebrosa voz en off del señor del inframundo.*

VOZ EN OFF.- ¿Qué haces aquí, Quetzalcóatl? No me gusta ser molestado en mi lugar de descanso. ¿Quién te invitó a venir? No eres bienvenido a mi reino. (*Pausa.*) A menos que...

QUETZALCÓATL.- A menos que esté muerto, ¿no?

VOZ EN OFF.- Exacto. ¿Lo estás?

QUETZALCÓATL.- Siento decepcionarte, Mictli pero estoy vivo y coleando.

CITLALLI.- ¿Mictli?

QUETZALCÓATL.- De cariño, su nombre es muy largo: Mictlantecuhtli.

CITLALLI.- (*Asiente con la cabeza.*) No, pus sí, Mictli.

VOZ EN OFF.- (*Furioso.*) ¿Con quién vienes? ¿Con otro ser vivo?

QUETZALCÓATL.- Es mi amiga Citlalli y no te tiene miedo.

Citlalli.- (*Le tapa la boca a Quetzalcóatl.*) No es cierto, si tengo miedo y mucho.

SEÑOR DEL INFRAMUNDO.- (*Aparece por la parte alta del teatrino con su yelmo a manera de cráneo y su cuerpo huesudo. Grita con furia.*) ¡Fuera de aquí intrusos! ¡Nadie os ha otorgado permiso de venir al inframundo! (*La música enmarca la entrada a escena del Señor del inframundo. Se dirige directamente a la niña para asustarla, ella grita y se refugia tras Quetzalcóatl.*)

QUETZALCÓATL.- (*Enfrentándolo.*) Tú guardas los huesos preciosos. He venido a tomarlos.

EL SEÑOR DEL INFRAMUNDO.- ¿Y qué vas a hacer con ellos? ¿Para qué los quieres?

QUETZALCÓATL.- A los dioses les preocupa quién habitará la tierra.

EL SEÑOR DEL INFRAMUNDO.- Conque ese es tu propósito... Bien, te daré los huesos que quieres si antes haces sonar mi trompeta caracol. (*Extrae de su morral un caracol.*) Aquí está ¿Aceptas?

QUETZALCÓATL.- Acepto.

EL SEÑOR DEL INFRAMUNDO.- Hazlo sonar.

*Quetzalcóatl sopla con toda su fuerza el caracol, pero éste no emite sonido alguno. Lo examina y se da cuenta del problema.*

QUETZALCÓATL.- Eres un tramposo. Este caracol no tiene perforación alguna. No puedo hacerlo sonar. Me has engañado.

EL SEÑOR DEL INFRAMUNDO.- (*Ríe a carcajadas.*) Tú aceptaste la condición y no has cumplido, así que no te daré nada.

CITLALLI.- (*Se arma de valor y lo enfrenta.*) Oiga, señor del inframundo, no se vale, hay que jugar limpio. ¿Qué no le enseñaron qué es la honestidad? (*A Quetzalcóatl.*) Oye, Quetzi, no vas a dejar que esta calaca te gane, ¿o sí? (*Al Señor del inframundo.*) ¿Y sabe qué, señor? Quetzi no es cualquiera, eh, para que se lo sepa, es un Avatar, es el héroe de esta historia y usted no se va a salir con la suya. (*A Quetzalcóatl.*) Vamos, Quetzi, demuéstrole.

QUETZALCÓATL.- Ah, ya sé.

*Quetzalcóatl susurra algo al oído de Citlalli. Ella asiente y va detrás del teatrino. Quetzalcóatl hace unos pases mágicos, palmea tres veces. El sonido de una flauta enmarca la aparición de un gusano. Quetzalcóatl coloca el caracol en el teatrino y como ejecutando una danza, el gusano roe el caracol y lo perfora.*

EL SEÑOR DEL INFRAMUNDO.- ¿Pero qué es esto? ¿Un gusano perforando el caracol?

*Quetzalcóatl vuelve a palmear tres veces y aparecen abejas.*

EL SEÑOR DEL INFRAMUNDO.- Y ahora abejas agitando sus alas alrededor del caracol.

*El caracol suena tres veces.*

EL SEÑOR DEL INFRAMUNDO.- *(Con furia.)* ¡Aaaah... Has hecho sonar mi caracol!

CITLALLI.- *(Regresando a escena.)* Se lo dije, no se meta con el avatar.

EL SEÑOR DEL INFRAMUNDO.- Pues ahora tendrás que vencerme en una danza ritual alrededor de mi círculo de poder.

*(Se escucha una música vigorosa que enmarca una danza que va subiendo de intensidad hasta terminar en una vertiginosa secuencia rítmica. Quetzalcóatl y el señor del inframundo se colocan frente a frente y comienzan la danza-lucha. La niña se une a la danza apoyando a Quetzalcóatl. Después de varias vueltas, el Señor del inframundo cae desfallecido al centro del círculo. Cesa la música.)*

EL SEÑOR DEL INFRAMUNDO.- *(Exhausto.)* Está bien, está bien me has vencido, serpiente emplumada, toma los huesos que necesitas y vete pronto de aquí.

CITLALLI.- Ya ves, Mictli, no aguantas nada.

QUETZALCÓATL.- ¿Dónde están los huesos?

EL SEÑOR DEL INFRAMUNDO.- Baja un peldaño más del inframundo y encontrarás en un rincón huesos de hombre y en el lado contrario, huesos de mujer. Tómalos y vete.

*(Quetzalcóatl y Citlalli ejecutan la acción bajando de proscenio y encuentran a los extremos del escenario los huesos.)*

CITLALLI.- Estos deben ser los de mujer.

QUETZALCÓATL.- ¿Cómo lo sabes?

CITLALLI.- Están más bonitos y huelen rico.

*(Quetzalcóatl y Citlalli juntan los huesos y los atan con la fajilla del atuendo de Quetzalcóatl.)*

QUETZALCÓATL.- Son nuestros. Vámonos de aquí.

*(Salen de escena.)*

EL SEÑOR DEL INFRAMUNDO.- *(Furioso.)* ¡Seres del inframundo, vasallos, id tras Quetzalcóatl! ¡Se lleva los huesos! ¡Hacedle tropezar! ¡Alcanzadle! *(Sale.)*

*Quetzalcóatl y Citlalli regresan a escena corriendo y unas fuerzas invisibles los detienen, los hacen tropezar y los dejan mareados. Vuelven a salir de escena. Quetzalcóatl trepa la parte alta del teatrino, cae estrepitosamente y pierde el conocimiento. Los huesos se revuelven. La niña va hacia él.*

CITLALLI.- ¡Quetzi, Quetzi, despierta! *(Se da cuenta que el corazón de Quetzalcóatl ha dejado de latir.)* Está muerto. Quetzi, no me dejes sola en este hoyo tan oscuro. *(Llora. Se seca los ojos con las manos y toca*



*una mano de Quetzalcóatl, la mano se mueve. La niña nota la reacción. Se seca otra vez las lágrimas y toca la otra mano de Quetzalcóatl. Ésta se mueve. La niña con las dos manos unta sus lágrimas por todo el cuerpo del avatar. Éste va recobrándose poco a poco. La niña cambia el llanto por risas nerviosas.)* Eso es, Quetzi, regresa. *(Lo abraza fuertemente.)*

QUETZALCÓATL.- *(Mira los huesos esparcidos.)* ¿Pero qué es este desastre? *(Se lamenta.)* ¡Oh, no!, los huesos se han revuelto. Todo se ha echado a perder.

CITLALLI.- Todavía podemos hacer algo, ¿no?

QUETZALCÓATL.- *(Transición.)* Claro, llevémoslos a Tamoachan, el lugar de nuestro sustento. Ahí está Quilaztli, ella sabrá qué hacer. Ayúdame Citlalli.

*(Juntan los huesos y los atan de nuevo.)*

CITLALLI.- ¿Quién es Quilaztli?

QUETZALCÓATL.- Cihuacóatl, la mujer serpiente. Es una poderosa diosa, ella nos dará el remedio. *(Salen.)*

*(La música introduce a Quilaztli que sale del teatrino.)*

QUILAZTLI.- Aquí estoy, serpiente emplumada. Acude a mí.

*(Llegan Quetzalcóatl y la niña con el atado de huesos. Cesa la música.)*

QUILAZTLI.- Estoy al tanto de lo sucedido, te diré qué hacer. *(Pausa.)* Desata los huesos. *(Lo hacen.)* *(A Tonatiuh)* Tonatiuh, te necesitamos.

TONATIUH.- Aquí estoy, mujer serpiente.

QUILAZTLI.- Tritura con tus garras los huesos.

*Quetzalcóatl y la niña depositan los huesos en la garras de Tonatiuh al centro de la moneda gigante. Éste los tritura.*

QUILAZTLI.- Avatar Quetzalcóatl, necesitamos sólo una gota de tu preciosa sangre para darles vida. *(Indica.)* Tonatiuh, sangra con tu cuchillo de pedernal un dedo de Quetzalcóatl. Mezcla una gota con el polvo de los huesos.

TONATIUH.- Acércate, amigo. *(Quetzalcóatl lo hace.)* Pon una de tus manos en mi boca. *(Quetzalcóatl lo hace. Emite un leve quejido.)* Lo siento, amigo. ¡La tengo, tengo la gota!

*(Quetzalcóatl se chupa el dedo.)*

CITLALLI.- ¿Te dolió, Quetzi?

*(Quetzalcóatl niega con la cabeza.)*

*(Suena música triunfal y por encima del teatrino vemos las figuras de un hombre y una mujer que danzan.)*

QUETZALCÓATL.- ¡Ha nacido, oh, dioses, la humanidad del Quinto Sol, los merecedores de la luz del sol y de la vida.

*(Quetzalcóatl y la niña giran alegres tomados de las manos riendo y bailando.)*

QUETZALCÓATL Y CITLALLI.- ¡Sí se pudo, sí se pudo, sí se pudo!

QUILAZTLI.- *(Interrumpe.)* Disculpen que interrumpa su entusiasmo. Pero todavía falta una cosa más.

QUETZALCÓATL Y CITLALLI.- ¿Qué?

QUILAZTLI.- ¿Qué comerán los nuevos seres? ¿Cuál será su alimento?

QUETZALCÓATL.- No lo sé. *(Pausa.)* *(A Quilaztli.)* ¿Qué debo hacer?

QUILAZTLI.- Pues esa será tu última misión, Serpiente Emplumada. Deberás esperar la señal que te indicará qué hacer.

QUETZALCÓATL.- Está bien, así lo haré.

*(Salen deidades y Quilaztli.)*

#### ESCENA IV

Citlalli.- Sí lo haremos, no se preocupe, señora serpiente. ¿A dónde hay que ir, Quetzi?

QUETZALCÓATL.- Aún no lo sé. *(Pausa.)*

*(Una música enmarca la entrada de la hormiga roja portando un grano maíz. Citlalli y Quetzalcóatl la observan.)*

CITLALLI.- Mira, una hormiga. ¿Qué trae cargando?

*(Se acercan a ella. Citlalli le detiene el paso a la hormiga, toma su carga y la prueba.)*

HORMIGA ROJA.- ¡Oye! ¿Qué haces? Devuélvemelo.

CITLALLI.- Ah, sí, perdón. *(Le regresa el grano.)*

QUETZALCÓATL.- Disculpe, señora hormiga, ¿qué es lo que lleva ahí?

HORMIGA ROJA.- Es maíz.

CITLALLI.- Sí, sabe a elote. *(Aparte.)* Quetzi, esta debe ser la señal que estábamos esperando.

QUETZALCÓATL.- *(A la hormiga)* ¿Y dónde la encontró?

HORMIGA ROJA.- No te puedo lo puedo decir. Adiós *(Avanza un poco.)*

CITLALLI.- No le hagas caso, Quetzi. Yo sé dónde hay mucho maíz.

HORMIGA ROJA.- *(Deteniéndose.)* ¿Qué? Eso no es cierto. Sólo hay un lugar donde está todo el maíz.

CITLALLI.- Trata de engañarnos. Yo sé que en el Cerro de los Pirules hay un montón de maíz. Ven, vamos.

HORMIGA ROJA.- No es verdad, el maíz está en el Monte de Nuestro Sustento... Ejem... bueno... los dejo. Me tengo que ir. *(Sale.)*

QUETZALCÓATL.- El Monte de Nuestro Sustento, el Tonacatépetl. Vamos, yo sé dónde es. *(Se detiene.)* Pero para entrar ahí deberé adoptar la forma de una hormiga negra.

*(Salen.)*

*(La música enmarca la aparición del Monte de Nuestro Sustento en la parte superior del teatrino. La hormiga roja entra al monte con su grano de maíz. Luego Quetzalcóatl, convertido en hormiga negra, a Citlalli en forma de títere se detienen ante el monte. Cesa música.)*

QUETZALCÓATL.- Espérame aquí, Citlalli. Voy a entrar por el maíz. *(Entra.)*

QUETZALCÓATL.- *(Regresa. Entusiasmado.)* Citlalli, ahí adentro está repleto de maíz, rojo, amarillo, blanco y azul. Todo el que necesitamos.

CITLALLI.- ¿Y qué vamos a hacer?

QUETZALCÓATL.- Atar el monte y llevárnoslo. Pero esta forma ya no me servirá. *(Se transforma en la serpiente emplumada y ejecuta la acción de atar al monte. Trata de jalarlo pero le es imposible.)* Citlalli, ayúdame.

*(Ambos jalan, pero no consiguen moverlo.)*

QUETZALCÓATL.- No lo lograremos. Necesitamos ayuda.

CITLALLI.- ¿Pero cómo? ¿De quién?

QUETZALCÓATL.- Aléjate un poco. *(Invocando.)* Nanáhuatl, Dios del Rayo y del Trueno, ayúdanos.

*(Entra música. Citlalli y Quetzalcóatl ejecutan una danza y entonan unos cantos rituales.)*

*Coro: Mahuel manin tlalli*

*Mahuel manin tlalli  
Mahuel ica tepetl  
In a izquixochitl  
Cacahuaxochitl ma onnemahmaco  
Mahuel manin tlalla*

*Del teatrino emerge un puño que porta un rayo que desgarrar el monte. El maíz va saliendo poco a poco del monte y Citlalli los recibe en su morral.*

QUETZALCÓATL.- ¡Ahí está, Citlalli, el divino maíz, el alimento de todos. Elotes para saborear, para las tortillas, los tamales, el ingrediente esencial del rico pozole, el maíz que da energía, salud y fuerza.

*(Quetzalcóatl regresa a su forma original.)*

CITLALLI.- Blanco, amarillo, azul y... ¡rojo! Órale, no sabía que existían cuatro colores.

QUETZALCÓATL.- Quédate los. Es un regalo para ti, para que me recuerdes siempre.

CITLALLI.- Gracias, Quetzi. Están padrísimos. ¡Se los voy a enseñar a mis amigos, estoy segura que nunca han visto un elote rojo! *(Se los guarda de nuevo en su morral.)* ¡Ya sé, vamos a buscarlos para que te conozcan y les cuentes todo de ti!

QUETZALCÓATL.- No, no, no, espera. Yo no puedo acompañarte, pero tú puedes contarles cómo nació el auténtico maíz y todo lo que compartimos. ¡Puedes contarles de los gigantes, de los huesos que rescatamos, y hasta de Mictli y Tona! Esa será tu misión.

CITLALLI ¿Entonces esto es una despedida?

QUETZALCÓATL.- Por ahora sí. Pero cuando nos volvamos a ver te contaré otros cuentos que narran mis pasos por la ciudad de Teotihuacan y Xochicalco y cuando fui el príncipe uno-caña serpiente emplumada que gobernó a los toltecas en Tula.

CITLALLI.- Esta bien, acepto la misión pero tienes que prometerme que vas a volver. Gracias por elegirme. Me gustó mucho acompañarte en esta aventura. *(Se abrazan.)*

*(Se congela la acción y entra narrador.)*

NARRADOR.- Desde ese encuentro, Citlalli estuvo más atenta a lo que pasaba a su alrededor y pudo imaginar y visitar mundos diferentes más allá de lo que podía ver en una pantalla. Y no es tan difícil... sólo basta con levantar la vista y contemplar lo que hay alrededor para descubrir lo maravilloso, como el lucero de la mañana, la estrella más baja en el horizonte, la más brillante y que al mismo tiempo es el planeta Venus y Quetzalcóatl. Así que recuérdelo, cuando amanezca saluden al Avatar Serpiente con plumas.

*(Música. La compañía sale de escena animando entre todos a la serpiente emplumada.)*

**FIN**