

# *Dramaturgia participativa e interdisciplina en el teatro contemporáneo para niños*

*HERNÁNDEZ, Diana y AMADOR, J. Mariano / Rizoma Gestión Cultural (México)*

---

*Tipo de trabajo: ponencia*

---

» *Palabras claves: interdisciplina – multimedia- intermedialidad*

## » **Resumen**

Las fronteras disciplinares que convergen en el acto de la creación teatral, exigen redefiniciones y nuevas designaciones de cada uno de los elementos que conforman las obras escénicas. Analizaremos cómo la tecnología y los nuevos públicos, no sólo se introducen nuevos saberes y técnicas, si no que se transforma la figura del dramaturgo, de quien de su ingenio partía, en gran medida, la obra. Este personaje comparte créditos tanto con el equipo con el que colabora, como con los mismos *espectadores*, que se han convertido en participantes activos en la creación.

## » **Presentación**

Las propuestas artísticas, en su búsqueda de innovación, disrupción o exploración, plantean nuevas metodologías de producción teatral que ofrecen diferentes estéticas y narrativas, cuyo propósito sea lograr una mayor comprensión y conexión con el público, especialmente cuando se refiere a una audiencia infantil. En otras áreas creativas, como el diseño y la arquitectura, se han utilizado diversas técnicas para lograr sus objetivos particulares de invención, ya sean estos de consumo, de apreciación, de comprensión, de uso, entre otros, según sea el caso. Estas técnicas transfieren la autoría de la obra a los públicos o usuarios a través de metodologías como la *co-creación*, el diseño y los diagnósticos participativos, con el propósito de conocer de primera mano las necesidades, intereses, temores, anhelos, lenguaje y formas de comunicación de aquellos quienes reciben el producto o bien creado, cuando no somos nosotros mismos.

En este documento se comparte la experiencia de creación participativa a través del análisis de dos cuentos originales de la compañía Rizoma Gestión Cultural: *El Roto* y *Hurañita* que, a través de diferentes estrategias y procesos creativos, han llegado a los niños como montajes escénicos interdisciplinarios. Rizoma, se presenta como un laboratorio donde dramaturgos, actores, directores, bailarines, músicos, ilustradores y diseñadores, exploran inquietudes, sentimientos y problemáticas de niños y niñas, así como su forma de percibir y relacionarse con su entorno. Estas dos producciones

escénicas emplean, además, las nuevas tecnologías para apoyar la narración de las historias. La utilización de esta diversidad de elementos tiene la finalidad de actualizar los discursos artísticos de manera que se produzcan proyectos que resulten innovadores y atractivos para el público espectador.

### *Rizoma y no Raíz*

Un rizoma es una serie de tallos conectados por medio de ramificaciones subterráneas. Cada bulbo genera un nuevo brote, los cuales se relacionan entre sí, de manera descentralizada e interdependiente. En términos de los filósofos Gilles Deleuze y Félix Guattari<sup>1</sup>, basado en ese fenómeno natural, es una estructura en la que cualquier elemento puede influir en otro. Rizoma Gestión Cultural adopta ese nombre y sus conceptos, pues plantea que diferentes disciplinas artísticas se conjuguen y se fortalezcan recíprocamente como en un rizoma.

La organización tiene el propósito, con base en esta filosofía, de desarrollar proyectos que generen públicos para las artes, a través de la oferta de experiencias que les permitan acceder, disfrutar y comprender distintas manifestaciones culturales que significarán parte de la formación integral de las personas y los pueblos en donde se aplican.

Rizoma Gestión Cultural reside en México, en el municipio de San Pedro Cholula, Puebla. Parte de la colaboración de profesionales de diversas áreas del conocimiento para concretar proyectos artísticos que enriquezcan el campo laboral en las artes y con un interés claramente social. No se cree en una visión única en el proceso de creación artística y tampoco en la proyección personal del artista como fin, sino más bien, en el arte como medio para alcanzar un bien o expresar un sentir colectivo, de una comunidad. Es por esto por lo que la compañía ha desarrollado publicaciones, obras de danza y teatro, talleres y otro tipo de materiales que impactan no sólo en la oferta de entretenimiento, sino también en la educación y en la convivencia de las ciudades y comunidades en donde se participa.

En el ámbito de las artes escénicas, Rizoma ha producido, desde su constitución, nueve montajes interdisciplinarios dirigidos a niños y jóvenes. Estos montajes se han presentado en ciudades y pueblos de la República Mexicana como la Ciudad de México, Puebla, Oaxaca, Xalapa, Hermosillo y Mazatlán; y en ciudades de otros países, como Madrid, Barcelona, Bogotá y Santiago de Chile. Cabe destacar la participación de estas producciones en festivales internacionales, como el Festival Cervantino y la Feria Internacional del Libro Infantil y Juvenil (FILIJ) en México, el Festival ULLS en España, y la Feria

---

<sup>1</sup> Deleuze y Guattari hacen una crítica a la dicotomía u orden lógico del pensamiento occidental, comparando la naturaleza con los procesos de la generación del conocimiento, pues a través de la analogía de que no existe un orden jerárquico en la naturaleza y que cada elemento se relaciona con otros indistintamente si una importancia especial o prioridad, reflexionan sobre la estructura de orden y de caos que rige el universo, las sociedades, los ecosistemas, al ser humano y su pensamiento.

Internacional del Libro de Santiago en Chile (FILSA); pero también, la presentación de las obras en programas de teatro escolar en diferentes municipios de México, donde se ha adaptado el diseño escénico a las aulas escolares.

Las obras de teatro *El Roto* y *Hurañita* son las producciones de la compañía dirigidas al público infantil, es decir, niños en edad preescolar y primaria (de 4 a 12 años). Su creación permitió esquemas de colaboración inexplorados para los artistas que participaron en los diferentes procesos. Esto se debe, en gran medida, a las historias que se narraron, ya que requirieron la cooperación activa de miembros de las comunidades, específicamente de los niños, que sirvieron de inspiración y de alguna manera fueron representadas, ya que por un lado, se necesitó comprender los conflictos que se expusieron en el guion y reconocer aquellos elementos de identificación con los personajes y el público, y por el otro, tratar con el mayor respeto las situaciones de vida, sumamente sensibles, como lo son la soledad, la familia, la migración, el trabajo infantil y la pobreza.

### *El Mundo de Lápiz y Papel*

*El Roto* es una obra que busca promover los valores de la amistad, la autoestima, la familia, la ayuda y la empatía hacia los demás. La historia se desenvuelve en un mundo imaginario hecho de lápices sobre papel. En este lugar habita el Roto, un dibujo de un niño cuya boca, brazos y piernas están formados de líneas rectas y rígidas, sin posibilidad de curverse, por lo que además de la poca movilidad que tiene su cuerpo, su rostro no puede expresar ningún sentimiento de felicidad o tristeza.

Este personaje es un ser solitario que fue dibujado en la cima de la Montaña de Grafito, sin embargo, su soledad es una condición pasajera, puesto que, a largo de un intenso viaje a través de su mundo, en el que visita el Bosque de las Coníferas, la Gruta de los Dibujos Sin Terminar y el Campo de Milpas, se encuentra con una serie de personajes, el Conejo de la Luna, la Niña sin Rostro, la Ardilla Científica y Pavecita, que le dejan enseñanzas a su paso, no sin antes sufrir y aprender de una fuerte ruptura física y emocional.

El montaje escénico está basado en la publicación del cuento infantil ilustrado, por lo que el texto literario tuvo un proceso de transformación para llegar al texto dramático, tomando en cuenta que se tendría que transportar fielmente a los personajes y los escenarios del libro a la escena, así como narrar los valores y transmitir las emociones por medio de los elementos que conforman la puesta teatral. Para lograr esto, se pensó en las disciplinas que serían parte del espectáculo infantil y que contarían la historia, siendo estas la actuación, la música, la danza contemporánea, la danza aérea y la animación digital.

Puede decirse que el texto dramático se escribió al mismo tiempo en que se resolvía la puesta en escena. Primero, se determinó qué personajes serían interpretados por actores y cuáles serían creados por la

animación digital, de acuerdo a las necesidades narrativas y las soluciones escénicas; más tarde, se escribió la música y canciones que narrarían las aventuras, pensamientos y emociones de los personajes; a partir de ahí se realizó un guion exclusivo para cada uno de los creadores: los compositores, el director escénico, los coreógrafos, los diseñadores de la animación, quienes tuvieron el reto de realizar los ambientes, conjugar la música con la imagen, que a su vez armonizaría con las coreografías realizadas sobre piso, así como en las telas para la danza aérea; y por último, darle voz a los personajes animados y coordinar en el video la interacción de los actores con los personajes digitales.

El Roto es un claro ejemplo de diálogo entre los creadores, intérpretes y el público, logrando un gran vínculo entre ellos, pues la pieza teatral depende de la integración de las disciplinas apoyadas de herramientas tecnológicas. Estas herramientas hacen posibles acciones que físicamente son complejas en el acto teatral, facilitan transiciones narrativas y rompen el ritmo escénico con el fin de mejorar la apreciación y comprensión de la obra por parte del público. Esta forma de escritura teatral no es responsabilidad de un solo creador pues requiere del conocimiento de especialistas por cada una de las disciplinas y de las competencias tecnológicas. En este sentido, el texto teatral se asemeja a un trabajo rizomático, una interconexión de signos, una experimentación constante, una red de creación.

Ha sido discutido ampliamente, en los círculos artísticos y en los estudios tecnológicos relacionados al arte, puntos de vista opuestos en cuanto a la inserción de medios digitales en los procesos de creación escénica. Desde la perspectiva que exige la depuración de las prácticas escénicas hacia un teatro que se valga sólo de los elementos que la tradición artística ha heredado, básicamente que el teatro debe ser *en vivo*; hasta la postura que exige la redefinición de las artes escénicas de acuerdo a las nuevas tendencias sociales y culturales, sobre todo por la mediatización de los objetos de arte. Sin embargo, es cada vez más aceptado, que los montajes *en vivo* se valgan de muchas de las herramientas que brinda la interdisciplina de la mano de la tecnología, para desarrollarse de acuerdo al contexto social, económico y cultural en el que vivimos.

Dicha fusión de medios no significa que el teatro renuncie a su esencia, puesto que no depende de tales medios para existir, pero sí requiere de la cercanía e interacción que puede tener con el espectador y que ningún medio digital, ya sea televisión, cine, videojuegos u otros medios, puede lograr. El teatro no puede existir si no hay un espectador, porque tiene la característica ineludible de la presencia, “el teatro es el arte de la presencia” de acuerdo a Freda Chapple en el libro *Intermediality in Theatre and Performance* (2006, pp 29). En el teatro, según Chapple, el público presente, está expuesto a una serie de estímulos, elementos de intermedialidad, generados por las relaciones entre cada componente de la escena, los artistas, los objetos y técnicas (como la iluminación, la escenografía, la multimedia, etcétera). La intermedialidad se refiere a los vínculos entre cada elemento que a su vez están ligados con el público para generar una experiencia que sólo se puede experimentar en el aquí y ahora de la obra teatral. El público tiene la

capacidad, a través de su participación activa, de cambiar la puesta en escena, dotarla de un sinfín de perspectivas.

El Roto aprovechó la interdisciplina en la creación de elementos de intermedialidad con el público. La danza, además de ser un elemento con un alto valor estético y que llama la atención del público infantil, narra y llena de fantasía la escena, es metáfora. La música, en su propio lenguaje, mueve otras fibras sensibles: da ritmo, acompaña la narración, cuida los silencios, destaca los momentos más emotivos, divierte. El modo en que dichos elementos se mezclan en escena estuvo ligado directamente al uso de las nuevas tecnologías, específicamente la multimedia, ya que se proyectó una animación que cubrió en su totalidad el escenario, el cual se dividió en tres planos de profundidad, por medio de telas blancas o pantallas que colgaron de la mecánica teatral. Sobre estas pantallas es que el Mundo de Lápiz y Papel, con sus texturas, colores llamativos y paisajes, cobró vida. Esto dio como resultado una atmósfera siempre cambiante para el espectador. El uso de distintos planos en la animación, aunado a los tres planos que generaban las telas sobre el escenario, cambió la forma de percibir la bidimensionalidad de los elementos proyectados en una pantalla, lo que hizo posible la creación de un mundo tridimensional sobre el escenario, donde lo real se encontraba con lo fantástico.

### *Hurañita*

Hurañita también es un cuento infantil ilustrado, publicado en el año 2012. Narra la historia de Remedios, una niña de 10 años de edad que vive en San Miguel<sup>2</sup>, una pequeña comunidad indígena que se encuentra entre cerros y abundante vegetación. Remedios es la mayor de 6 hermanos: Eleuterio apenas tiene meses de haber nacido y Remedios siempre lo lleva en su espalda; Gloria, una pequeña bastante elocuente para sus 3 años de edad; el glotón Magdaleno; Fermina, la más astuta de sus hermanos con solo 7 años; y Lalo, un niño bastante irrespetuoso. Remedios los cuida a todos, pues su padre, como todos los hombres de la comunidad, migraron para buscar trabajo.

El vínculo de Remedios con su papá era muy especial. La noche que él se va, promete a sus hijos que volverá, y como esto no sucede después de varios meses, Remedios cree que su papá le ha mentado, hiriéndola profundamente. Después de este hecho, algo sucede dentro de ella que sin más ni más, decide dejar de hablar. Desde entonces, todos en el pueblo la conocen como la niña huraña, pues se aleja, incluso, de sus amigos. Con el tiempo su madre tampoco supera la ausencia de su pareja y la enorme responsabilidad, pues se dedica a trabajar el telar día y noche para ganar el sustento que les proveerá el

---

<sup>2</sup> Existen muchas comunidades en México que llevan por nombre San Miguel, sin embargo, hace alusión por las características del paisaje, de lenguaje y culturales, a San Miguel Eloxochitlán, en la Sierra Negra de Tehuacán, Puebla, o a San Miguel Tzinacapan en la Sierra Norte del Estado de Puebla.

alimento. El luto por la partida de su esposo y el trabajo la hacen olvidar poco a poco a sus hijos, por lo que Remedios, mejor conocida como Hurañita, se hace cargo de sus hermanos y de su hogar, madurando súbitamente, dejando atrás todo lo que un niño de su edad haría regularmente, como ir a la escuela y jugar.

Hurañita, a diferencia de El Roto, nace de la suma de experiencias de trabajo en comunidades indígenas mexicanas, que otros proyectos culturales nos permitieron con anterioridad. Surge del contacto directo con las personas que han vivido en carne propia su historia, sin fantasía, o tal vez con una magia distinta. La decisión de realizar este cuento y montar la obra, en este caso, vino del deseo del mismo público con el que trabajamos de aprovechar estos medios artísticos de forma que sus historias se volvieran visibles. Según Carolyn Heilbrun:

Lo que importa es que las vidas no sirven como modelos. Sólo las historias sirven. Y es duro construir historias en las que vivir. Sólo podemos vivir en las historias que hemos leído u oído. Vivimos nuestras propias vidas a través de textos. Pueden ser textos leídos, cantados, experimentados electrónicamente, o pueden venir a nosotros, como los murmullos de nuestra madre, diciéndonos lo que las convenciones exigen. Cualquiera que sea su forma o medio, esas historias nos han formado a todos nosotros; y son las que debemos usar para fabricar nuevas ficciones, nuevas narrativas. (1988, pp 37)

Durante el proceso de escritura del cuento y del texto teatral, además de momentos claves de la creación, como el diseño de los personajes, se realizaron grupos focales, diagnósticos y actividades de diseño participativo, y entrevistas basadas en *historias de vida*, con niños en edad escolar primaria y adultos de diferentes sectores sociales del Estado de Puebla, indígenas, rurales y urbanos, ya sea como coautores de la obra o posible público espectador<sup>3</sup>. En estas actividades, además de obtener los insumos para construir los relatos, se puso a prueba la comprensión de los textos, el hilo narrativo, el ritmo, el lenguaje, los bocetos de los personajes y los escenarios, inclusive se obtuvieron experiencias memorables y recuerdos emotivos de historias particulares de los niños que funcionaron como inspiración para la composición de la música, la selección de la instrumentación, la creación de los escenarios, el diseño del vestuario, el nombre de los personajes, etcétera.

El producto final de este proceso fue un libro ilustrado y una obra de teatro interdisciplinario. Durante una hora y quince minutos, este híbrido escénico integró el teatro, la danza, la música, la literatura y la tecnología. Estas relaciones interartísticas se mostraron obvias y naturales de forma que se dio voz a los personajes, se les cuestionó, se rompió el paradigma del otro, mostrándolo profundo y humano. Hurañita

---

<sup>3</sup> En las siguientes ligas de internet, puede accederse a fragmentos del video que documenta algunos de los grupos focales realizados para la creación de Hurañita: <http://www.youtube.com/watch?v=rdGR1NQ0Pzo>  
También pueden consultarse ejemplos del resultado final de los elementos de la producción escénica como la música, la publicación, y otros materiales de la obra Hurañita en el sitio web: <https://rizomacultural.com/1materialeshurañitacuento.html#page/1>  
<https://rizomacultural.com/3materialeshurañitasoundtrack.html>

subió al escenario la historia de quien en muchas ocasiones ni siquiera tiene oportunidad de ser espectador, no se diga de contar su historia.

## > **Conclusión**

Sabemos que este tipo de políticas no resulta la panacea, ni resuelve las problemáticas que aún presenta la Las obras teatrales *El Roto* y *Hurañita* han dejado aprendizajes significativos a la compañía sobre cómo hacer teatro para el público infantil, poniendo como eje su satisfacción o su sensibilización. La inclusión de la tecnología en forma de multimedia ha permitido a estas dos producciones competir contra los intereses y la familiarización de las nuevas generaciones en el consumo de imágenes e interacción producida a través de pantallas. Esto ha permitido una conexión con sus códigos comunicativos y expresivos, lo que atrae su atención. Hemos aprendido que, al día de hoy, la percepción y la recepción de espectáculos que combinan estos dos ingredientes (teatro y tecnología), en nuestra experiencia, son bien aceptados por el público infantil, ya que se crean nuevos lazos de intermedialidad entre la presencia física del actor, la presencia de personajes creados digitalmente y el público.

La involucración de otros campos disciplinares, ha permeado en el uso de procedimientos que diluyen la genialidad individual y hace partícipe en la misma medida a todos los implicados en el hecho escénico, incluyendo al público espectador, quienes, gracias a su participación, resuelven las problemáticas que se abordan en escena. Este tipo de creación teatral tiene un fuerte sentido de poder abordar realidades que anteriormente resultaban incómodas para los dramaturgos, por tratarse de temas empírica y culturalmente ajenos a ellos, y que corrían gran riesgo de plantearse con ligereza y sin sensibilidad. Estas perspectivas de co-creación o participación da lugar a que individuos o grupos cuenten sus historias, sus deseos, en su lenguaje, desde su visión del mundo, para volverse visibles, exigir la existencia y asumir con sensatez el acto de narrar.

No hay remontarse al respeto que en las culturas primitivas rodea al narrador, al dueño de las historias, para constatar el lazo infrangible que une la preeminencia moral con la función del narrador: basta con mirar los ojos de un niño mientras le contamos un cuento. En esos ojos se lee que espera que se dé a cada cual lo suyo; pero no como pura determinación exterior, que cae como una ducha fría sobre las espaldas ateridas de los personajes, sino como un fuego interior que se va desplegando y reafirmando en el encadenamiento de las peripecias.

Arriesgarse a contar una historia es decidirse a instaurar un orden del que sólo responde la rectitud del narrador, es decir, su fidelidad a la experiencia y a la memoria. (Savater, 1977, pp 34)

## Bibliografía

- Abuín, G. (2008). Teatro y Nuevas Tecnologías: Conceptos Básicos. *Revista Signa*, 17. Pp 29-56.
- Amador, J. Lezama, A. y Navarro, A. (2008). *Diseño en Escena: Inclusión del Diseñador de Información en el Proceso de la Gestión de Manifestaciones Culturales*. San Andrés Cholula: UDLAP.
- Auslander, P. (1999). *Liveness. Performance in a Mediatized Culture*. Londres: Routledge.
- Chapple, F. (2006). *Intermediality in Theatre and Performance*. Amsterdam: Rodopi.
- Deleuze, G. y Guattari, F. (2003). *Mil Mesetas. Capitalismo y Esquizofrenia*. Valencia: Pre-textos.
- Heilbrun, C. (1988). *Writing a Woman's Life*. Nueva York: Ballantine Books.
- Lía, C. (2013). El Arte Participativo en el Espacio Público y la Creación Colectiva para la Transformación Social. *Creatividad y Sociedad*, 20. Pp. 1-25.
- Sanders, E. (2008). Co-creation and the new landscapes of design. *Codesign*, 4.
- Savater. F. (1977). *La Infancia Recuperada*. Madrid: Taurus.