La saga de Atalana

Ensayo y dramaturgia de cinco obras de teatro con heroína de cachiporra

Elvia Mante*

Proyecto: Lo que no se nombra no existe: Las mujeres en el arte de los títeres.Sistema Nacional de Creadores de Arte (SNCA)

La saga de Atalana

Cinco obras de teatro con heroína de cachiporra

Elvia Mante*

**Miembro del Sistema Nacional de Creadores 2023-2026*

La saga de Atalana
Cinco obras de teatro con heroína de cachiporra
© Elvia Mante, 2026

Derechos Reservados
No se permite la reproducción total o parcial de este libro, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio (electrónico, mecánico, por fotocopia, por grabación u otros métodos), sin el permiso previo y por escrito de la titular de los derechos de autor. La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual.
Para derechos de montaje y representación escénica:
Las puestas en escena, lecturas dramatizadas o ejecuciones públicas de los textos contenidos en este volumen están sujetas a los derechos de autor vigentes. Para solicitar autorizaciones de montaje, favor de ponerse en contacto directamente con la autora a través de:
elviamante57@gmail.com o https://
mujeresenelartedelostiteres.com

Primera edición: Octubre, 2026
Registro INDAUTOR: [Número de registro de obra, si ya lo tramitaste]
Editado en México / Printed and made in Mexico

Esta obra fue realizada con el apoyo del Sistema Nacional de Creadores de Arte (SNCA) del Sistema de Apoyos a la Creación y Proyectos Culturales (SACPC)

Dedicatoria 7

Agradecimiento 8

Prólogo de la Autora 10

El viaje hacia la cachiporra femenina.....11

PARTE I: EL NACIMIENTO Y LAS PRIMERAS ANDANZAS 27

Introducción Atalana y el talismán de los conjuros (2017).....28

Atalana y el talismán de los conjuros. Dramaturgia . 29

PARTE II: EL APRENDIZAJE Y LA TRANSMUTACIÓN MÁGICA.....54

Introducción Atalana y el espejo de la compasión (2021).....55

Atalana y el espejo de la compasión. Dramaturgia.. 56

PARTE III: LOS JUEGOS DE LA TRADICIÓN Y LA FARSA FÚNEBRE 74

Introducción Atalana y la máscara negra (2022)..75

Atalana y la máscara negra. Dramaturgia 76

PARTE IV: LA SORORIDAD Y EL DESAFÍO A LOS ESTEREOTIPOS.....97

Introducción Atalana en el bosque de las princesas (2022) 98

Atalana en el bosque de las princesas. Dramaturgia 99

PARTE V: EL VIAJE DE IDENTIDAD Y LA VOZ DE LAS ANCESTRAS 124

Introducción Atalana y los nombres del silencio (2026).....125

Atalana y los nombres del silencio. 126

Dedicatoria

A las niñas, para sembrar en su infancia referentes de heroínas complejas, independientes y solidarias que les inspiren a tomar las riendas de su propio destino.

A los niños, porque la transformación del futuro requiere de su complicidad; para que aprendan a dialogar desde la igualdad, celebren el liderazgo femenino y entiendan que la compasión y la justicia no tienen género.

Agradecimiento

La publicación de este libro, así como el viaje de Atalana a lo largo de estos años, no habría sido posible sin la complicidad, el talento y el respaldo de muchas personas e instituciones que creyeron en la magia de la cachiporra y en la necesidad de nombrar nuestras propias historias.

Mi más profundo agradecimiento a:

Al Sistema Nacional de Creadores de Arte (SNCA) y al Sistema de Apoyos a la Creación y Proyectos Culturales (SACPC), por otorgarme el cobijo institucional y el estímulo necesario para concentrarme en la escritura, maduración y divulgación de este proyecto dramatúrgico.

Al Sistema Nuevo León para el Impulso Artístico y la Creación, así como a **la Secretaría de Cultura a través del Centro Nacional de las Artes**, por los valiosos apoyos otorgados en diferentes etapas de la consolidación y circulación de estas puestas en escena.

A César Tavera, compañero de vida, de hilos y de escenarios. Gracias por tu inagotable complicidad en *Baúl Teatro* y en *La Casa de los Títeres*, por prestar tus manos y tu maravilloso tempo titiritero para que Atalana diera sus primeros pasos, y por rebotar conmigo cada duda y cada idea en este trayecto.

A los equipos creativos y de producción que dieron cuerpo, voz, luz y música al universo de Atalana: Luis Zúñiga, Angélica Coronado, Antonio Ríos, Nicolás Alfonso Gutiérrez, Angelina Martínez Ortiz, Pavel Ortega, Alejandro Jaen y *Casa Tesla*. Su

talento expandió lo que alguna vez comenzó como un sueño dentro de una maleta.

A los elencos y compañías aliadas que asumieron el reto de encarnar estas historias: César Tavera, Joaquín Velázquez y Angélica Coronado de *Baúl Teatro,* Sarai Castro y el grupo *Teatro Punto de Partida* de Sonora; así como a María Fernanda Puente, Amanda Castañeda y Yasmeen Vega Manzano del colectivo *Cuando Cuentos Cuentas*, de Nuevo León, a Talina Garler del *Colectivo La colmena* y Dalia Ponce y Andrea Cortés del *Colectivo La libélula azul*, de Nuevo León, así como a Lorena Kasper y Gerardo Curiel del grupo *Demediado Teatro*, de Guanajuato. Gracias por sumarse a la misión de multiplicar las voces de las mujeres al frente de la cachiporra.

A las niñas, niños y adultos que han llenado las funciones y salas de teatro en cada función. Su risa, su asombro y su complicidad son el verdadero motor de mi resistencia y evolución artística.

A todas y todos, gracias por ayudarme a deshacer entuertos y por acompañarme a romper el silencio.

Prólogo de la Autora

El viaje hacia la cachiporra femenina

Mi nombre es Elvia Mante. Vivo en la ciudad de Monterrey, Nuevo León, México, y soy la directora artística de la compañía Baúl Teatro y del museo La Casa de los Títeres.

Con más de cincuenta años dedicados a la escena como directora, dramaturga y actriz titiritera —entre muchas otras actividades relacionadas con este oficio—, puedo afirmar que mi trabajo artístico se ha enfocado en la creación de espectáculos donde las mujeres, ya sean niñas o adultas, tienen un papel protagónico. Por otra parte, el teatro de cachiporra ha sido una constante en mis proyectos de dirección, aunque en ese terreno los protagonistas e intérpretes habían sido, casi siempre, masculinos.
En el 2016 comencé a plantearme la posibilidad de construir un nuevo espectáculo unipersonal para titiritera solista, teniéndome a mí misma como intérprete. Entre los ires y venires del proceso creativo, decidí que fuera una obra de cachiporra con una protagonista femenina; sin embargo, no fue fácil ni rápido llegar a esta resolución. Este texto es un recuento del viaje que emprendí a partir de ese año y que culminó con el nacimiento de Atalana: un personaje entrañable, casi infantil, que busca insertarse con fuerza propia como protagonista en el universo tradicional de la cachiporra.

Mi interés en el teatro de cachiporra comenzó en 1996, tras participar en un festival de títeres en Cuba. Antes de esa experiencia, consideraba que la violencia de los personajes que resolvían todo a base de golpes era gratuita. Incluso después de convencerme de que debía darme la oportunidad de probar y aprender sobre la técnica y su ritmo propio, me costó muchos años y varias adecuaciones a la puesta en escena de S*eñor Guiñol*

de París —que al 2026 está cumpliendo treinta años de vida— para entender el valor que la cachiporra podía tener para mí: su utilización como un elemento externo, sintético y contundente que representa la fuerza interna de un personaje al enfrentarse a las injusticias. Sin embargo, llegar a esa conclusión fue un camino con múltiples bifurcaciones.

Mi punto de partida fue la necesidad artística de crear un unipersonal donde pudiera controlarlo todo yo misma, hasta el sonido, y con una carga que cupiera en una sola maleta. En ese momento estaba abierta a cualquier posibilidad: podían ser varias historias, distintas técnicas, o la inclusión de números musicales, con o sin texto. Buscaba relatos que pudieran presentarse de forma independiente o en conjunto.

Respecto al personaje principal, pensé que podría ser yo misma; es decir, partía de mí como actriz, pero ¿quién sería? ¿Quizá la viajera de mi espectáculo del 2006, Carreta de sueños? ¿Una variante de ella? ¿Una que llegara con maleta en lugar de carreta? ¿Y si la maleta se colocaba en cualquier mesa y se convertía en el escenario? ¿O si la maleta misma era el escenario? ¿O tal vez la maleta solo contenía los títeres y el escenario se armaba aparte? Tenía claro que no sería un clown, como el que interpreté en Viajeros (1991), ni tampoco una anciana fashionista, idea que me inspiraron algunas fotografías de la red por su color, sus atuendos, su excentricidad y su alegría. Me atraían porque se contraponían a la imagen que cargamos de las abuelas desde el cuento de Caperucita. Tampoco sería una niña. Definir al personaje narrador me ayudaría mucho a decidir las historias y la estética. ¿Quién sería ella? ¿Una excéntrica actriz de teatro, una bruja, una sabia, o una hechicera que adivina el futuro, reinventa el pasado, tiene miles de años, lo ha vivido todo y ha viajado por

el mundo? En pocas palabras: primero la forma, después el contenido.

Ahora bien, ¿qué va a contar? Historias que encontró en el camino, canciones que cantó a sus hijos para entretenerlos o vivencias a lo largo de los siglos de las que habla con absoluta naturalidad.

Pensando en el contenido, empecé por seleccionar las historias que más me atraían y decidí presentar mi lluvia de ideas y mis primeros bosquejos a otros titiriteros. Y aquí me detengo porque justo ahora, mientras escribo este texto, me doy cuenta de que en ese momento no me puse en contacto con ninguna mujer artista. Ni siquiera me pasó por la mente hablar con alguna de ellas, o pensar que una mujer podría haber entendido mejor lo que yo buscaba. Ahora sé que no lo hice porque yo misma estaba bastante patriarcalizada y, de manera natural e inconsciente, les otorgaba un lugar preponderante al conocimiento y la opinión de los hombres. Me alegra profundamente haber superado, por fin, esa etapa.

Pero en aquel momento solo me acerqué a hombres: titiriteros, escritores e investigadores. Les presenté mis ideas por escrito a través de correos electrónicos que se fueron sucediendo a medida que yo avanzaba en mis propuestas y dudas, y conforme rebotaba sus ideas y cuestionamientos. De ese intercambio surgió una sinopsis que luego se convirtió en escaleta. En realidad, fueron dos escaletas. En ambas aparecía un personaje femenino; no una princesa, como me sugirió alguien, sino una "pícara sinvergüenza" inspirada en el trabajo de la española Sonia Zuluaga, a quien había visto años atrás en Charleville, Francia. Su personaje era el equivalente a un Pulcinella: una heroína femenina del teatro de

cachiporra. Pero en lugar de enfrentarse al policía, a la muerte, al diablo o al cocodrilo —como lo hacen todos los personajes clásicos de este género—, me pregunté: "¿Y por qué no?". Decidí entonces que se enfrentaría a un dragón, otra de las figuras que habían surgido en esa sucesión de correos e ideas.

Si me quedaba con esta opción, debía orientarme hacia un espectáculo de títere de guante con figuras pequeñas, similares a los de Pulcinella que habíamos creado en Baúl Teatro para un montaje que tardó seis años en llegar al escenario. Anteriormente, los títeres de guante que construíamos eran de cabezas grandes y algunos tenían extensiones en los brazos para equilibrar la forma y asegurar que se vieran desde lejos.

Hacer un unipersonal de cachiporra, descartando las demás opciones, me resarciría de la pérdida de no haber interpretado yo misma *Guiñol de París*, como fue mi intención al regresar de Cuba. Como directora, y por ser la primera vez que me acercaba al género, me apoyé en un compañero para "trazar" el espectáculo. Él era un gran titiritero en otras técnicas, pero nunca había visto teatro tradicional de cachiporra, por lo que el uso del bastón en sus manos y con su tempo resultaba demasiado violento. Fue ahí cuando entró César Tavera a improvisar una escena y aquello se volvió desternillante. Ricardo estrenó la obra, pero luego dejó la compañía y César pasó a ser el intérprete. Su trabajo me resultó tan encantador que desistí de montarlo conmigo misma. Por eso, Atalana se vislumbraba como mi oportunidad para, por fin, hacer teatro de cachiporra con mis propias manos.

Ya encaminada en este tipo de espectáculo, al principio pensé solo en recursos titiriteros: el juego por el juego mismo y las rutinas clásicas que forman parte del acervo de todos los titiriteros de

cachiporra, sobre todo europeos. Sin embargo, siempre me gana el qué contar; el deseo de decir algo. Siempre me inclino por lo poético y lo narrativo, dejando de lado la diversión por sí misma si no tiene un sustento en el contenido. En esta ocasión no quería que fuera así: buscaba un guion dinámico con escenas profundamente titiriteras construidas a partir de lo que deseaba expresar.

Fue entonces cuando encontré una frase que me marcó: "Ella no podía ser el príncipe, y nunca sería una princesa, y tampoco quería ser un leñador; así que ella sería la bruja y sabría cosas". Esta cita habla de alguien que analizó sus opciones y, al no gustarle ninguna, tuvo el valor de elegir lo que realmente quería ser. Ese sería mi personaje: alguien que toma decisiones y las lleva a cabo.

El reto principal era que este personaje debía resolver las cosas a cachiporrazos, lo cual resulta divertido, pero a mí no terminaba de convencerme. Creo que no me gustaba porque no sabía cómo justificar el uso de la cachiporra. Ya con Señor Guiñol estuve muchos años en conflicto porque golpeaba al policía, que es otro ser humano, aunque represente al opresor. Por eso cambié al policía por un diablo —figura que también aparece en la obra de *El panadero y el diablo*— y ahí ya no me molestaba el golpe. Pensé que si el personaje golpeaba a un dragón, al no ser humano y poseer una naturaleza malévola, me sentiría más cómoda. Esto se aclararía más adelante con el resultado de la investigación y los nuevos derroteros a los que me llevó el proceso. Este cuestionarme constantemente sobre lo que quiero decir, más que el cómo —o el cómo supeditado al qué, apuntalado en una estructura dramática coherente—, es parte fundamental de mi estilo de creación.

Una vez determinado que mi nuevo proyecto dramatúrgico tendría como protagonista a un títere de cachiporra, me centré en investigar más sobre el género. Concluí que el teatro de cachiporra ha tenido grandes exponentes en la historia de la escena y que sus personajes principales han sido siempre masculinos, convirtiéndose en figuras representativas de la cultura popular de varios países, principalmente europeos: *Guiñol* en Francia, *Punch* en Inglaterra y *Kasper* en Alemania y la República Checa, por mencionar algunos. A todos ellos se les asocia con la libertad. Con su cachiporra luchan contra "los malos" o, como *Pelegrín* en España, la usan para "abrirles la cabeza para que les entren las ideas". Muchos tienen en común una voz estridente que se logra mediante una lengüeta o silbato que el titiritero se coloca dentro de la boca, donde no importa tanto lo que dicen, sino lo que hacen. Otros, como el Señor Guiñol, se sustentan más en el diálogo escrito. En la mayoría de los casos que he revisado, los personajes femeninos ocupan roles secundarios o tradicionales.

Según Toni Rumbau, filólogo español y especialista en el tema, cada titiritero (y digo yo: cada titiritera, que el masculino universal no nos incluye) tiene la libertad de hacer con los personajes tradicionales, sus rutinas e historias, "lo que mejor se le antoje". Así que yo, en este caso, apartándome de los estereotipos de género y del canon tradicional, me enfoqué en crear una heroína de cachiporra a la que bauticé como Atalana. La intención, además, era que su manipuladora fuera una mujer, pensando en mí, por supuesto.

Por esos días me encontré con que una de mis autoras favoritas, Jean Shinoda Bolen, había escrito, además del célebre libro L*as diosas de cada mujer*, otro dedicado a Artemisa. Lo conseguí de

inmediato, pues recordé que en el primer volumen me había sentido identificada con esta deidad cuyas cualidades son la energía, el valor, la perseverancia y la pasión. En esa misma época coincidió que vi una película muy comercial, Hércules, donde aparece *Atalanta*, una heroína griega que me resultó entrañable; la única mujer que viaja con un grupo de hombres en busca del vellocino de oro. Inspirada en este puente entre Artemisa y Atalanta, nació *Atalana, heroína de cachiporra*.

Tanto Atalanta como Artemisa son hábiles con el arco y la flecha; Atalana lo es con la cachiporra. Al igual que ellas, es veloz, sagaz y compasiva. Como la heroína griega, se enfrenta a duras pruebas que va sorteando gracias a sus habilidades y a su entrenamiento.

En *Atalana y el talismán de los conjuros*, la primera obra de la saga —cuando aún no sabía que mi protagonista tendría tantas aventuras—, ella aprende a ser mujer y recibe su formación como guerrera. Inspirada sonora y visualmente en la película *Mad Max: Furia en el camino,* la música creada especialmente para la puesta en escena tiene tintes épicos, lo mismo que la escenografía, la paleta de colores y los vestuarios. Atalana no está situada en una época concreta: lo antiguo y lo moderno, la fantasía y la realidad se entremezclan para crear su universo, uno que admite todo tipo de personajes y elementos que resulten adecuados para la experiencia visual y los juegos titiriteros.

Las pruebas a las que se enfrenta la protagonista van en crescendo, a la par de su propio crecimiento. Cada reto nos muestra una habilidad y un aspecto de su carácter: desde el enfrentamiento con el pillo —un chico de su misma edad— hasta llegar a vencer al gigante, muy superior en tamaño y fuerza.

También la vemos confrontar sus propios miedos, representados por minotauros, sirenas y otras criaturas mitológicas.
Atalana vence siempre; por ello es una heroína y por eso es importante, porque las niñas no tienen suficientes referentes femeninos que se valgan por sí mismos para triunfar en la vida. Ella recupera para la historia de los títeres un lugar que se perdió en el tiempo. Y si los eruditos demuestran que nunca existió tal tipo de personaje en la tradición, ya va siendo hora de que se inserten todas las que vayan surgiendo. Por ahí andan ya *La pícara Locuela* de Sonia Zuloaga y *Doña Barriga Verde* de Larraitz Urruzola, en España; o *La Panadera* —del clásico de Javier Villafañe, *El panadero y el diablo*—, vuelta mujer por Clara Corte en Argentina.

Atalana no es una niña cualquiera: es una guerrera, sabe cuidar de sí misma y es generosa. Por eso, cuando parte en busca de sus orígenes, se enfrasca en aventuras para ayudar a otros personajes en problemas y enfrenta peligros que resuelve con pura astucia. Ella representa el viaje del héroe —que aquí es el de la heroína—: un viaje iniciático con sus propios haberes y deberes, donde personajes míticos intervienen para que la figura central (en este caso, "la personaja") descubra su potencial interior. Porque los verdaderos viajes no son de huida y sometimiento, sino de evolución. Y Atalana, lo mismo que yo, está en permanente evolución.

***Atalana y el talismán de los conjuros* (2017)**

Es la primera de una serie de obras dramáticas para títeres que he desarrollado para dar continuidad a la tradición de los personajes masculinos del teatro de cachiporra, quienes suelen repetirse en decenas de textos viviendo diferentes situaciones. Sin embargo,

mi protagonista experimenta cada historia al estilo de un road play (que no road movie), un viaje donde evidencia sus mejores cualidades humanas y femeninas en sus andanzas para encontrar a sus padres, un objetivo siempre pospuesto debido a su inmersión en múltiples causas ajenas. Abandonada de niña, pero convertida en guerrera gracias a su madre adoptiva, recibe como primer encargo recuperar el talismán que devolverá la felicidad a un pueblo.

Con poco texto y muchas acciones típicas de este tipo de teatro (luchas, persecuciones y juegos de esconderse y aparecer), esta primera obra quiere poner de relieve que, más allá de la forma y aun en este género, podemos hablar de temas tan vitales como el empoderamiento, la autoestima, la compasión y la valentía. Todos estos atributos corresponden a un personaje femenino inmerso en una historia sobre valores sociales que se han perdido, lo que suele traducirse en caos y violencia. Sí, todo eso cabe en un teatro de títeres tradicional, con pequeños muñequitos que nos representan y engrandecen en un escenario de 2 x 1.50 metros: la vida misma y sus carencias, sin tanto rollo, con acciones contundentes y objetivos claros.

Para su montaje, aun cuando fue escrita para ser un unipersonal donde yo sería la titiritera, por cuestiones de salud me vi obligada a posponer una vez más mi interpretación y la realicé con Angélica Coronado y Joaquín Velázquez. Se estrenó el 10 de septiembre de 2017 bajo la producción de Baúl Teatro, con música original de Nicolás Alfonso Gutiérrez, voz en canciones de Angelina Martínez Ortiz, diseño de títeres de Pavel Ortega, realización de muñecos de Luis Zúñiga, diseño de vestuarios de Ma. Angélica Coronado Garza, y el diseño de iluminación a cargo de Alejandro Jaen y Casa Tesla.

***Atalana y el espejo de la compasión* (2021)**

Durante la pandemia del 2020 y la lenta reactivación del 2021, Atalana se fue consolidando a través de otras cuatro aventuras. Mi intención era dar continuidad a la tradición de los personajes masculinos del teatro de cachiporra, quienes suelen repetirse en decenas de textos viviendo diferentes situaciones; pero en el caso de mi protagonista, el hilo conductor es su profundo deseo de "deshacer entuertos".

Si en la primera historia Atalana aprende a ser mujer y recibe su formación como guerrera, en la segunda me enfoqué en la adquisición de conocimientos a través de los libros y en el aprendizaje de la magia, un elemento que se presta a divertidos y asombrosos juegos titiriteros. Para el 2021 el texto quedó listo y lo llevamos a escena bajo mi dirección. Se trató de mi segundo espectáculo con ella al frente: *Atalana y el espejo de la compasión*. Anacrónica como todos los personajes de cachiporra, ella sigue siendo una niña, sigue aprendiendo, viaja por el mundo en busca de sus padres y continúa resolviendo injusticias a su paso.

El espectáculo se produjo gracias a un estímulo de la Secretaría de Cultura, a través del Centro Nacional de las Artes y del proyecto Chapultepec, Naturaleza y Cultura, por medio de la convocatoria Creación y Circuito de Títeres y Objetos. Esta puesta en escena estuvo de gira por el norte del país, recorriendo Durango, Chihuahua, Coahuila y Nuevo León. El unipersonal estuvo a cargo de César Távera como intérprete, la realización de la producción fue de Luis Zúñiga y Angélica Coronado, y yo misma asumí la asistencia técnica.

Sinopsis

Como sabemos, Atalana creció en el bosque, protegida por animales y educada por una guerrera. En su camino para encontrar a sus padres verdaderos conoce a una Gran Maga que, además del conocimiento académico, le enseña artes mágicas y otras habilidades para la vida cotidiana. Como recompensa a su disciplina y aprendizaje, recibe de ella un regalo extraordinario: el Espejo de la Compasión, con la encomienda de usarlo siempre con sabiduría y mantener su fidelidad.

A través de este objeto mágico, Atalana observa a Faruk, un príncipe que lo ha aprendido todo de los libros, pero que ha crecido solo y jamás ha estado en el mundo exterior. Cuando por fin sale de su palacio para ganar la experiencia necesaria para liderar a su pueblo, cae víctima de unos ladrones. Tras recibir ayuda para sobrevivir, descubre una terrible verdad: su padre ha sido asesinado y un villano ha usurpado el trono. Para ocultarse y planear su defensa, Faruk se hace pasar por un aldeano; de esta manera convive con su pueblo en igualdad de condiciones, logrando una mayor comprensión de sus necesidades.

Desesperado por liberar a su gente de la opresión, Faruk descubre y roba una espada mágica de la cueva de la Maga. Aunque logra su cometido, su osadía es castigada por la deidad, quien lo transforma en mono. Atalana, que ha presenciado toda la tragedia de Faruk a través del espejo, se conduele de su desgracia. A pesar del pacto de nunca volverse en contra de la Maga, la heroína decide romper su promesa y ayudar al príncipe en desgracia valiéndose de todas sus artes y su fuerza.

Tras un intenso duelo de magia, Atalana resulta vencedora. Es entonces cuando la Maga confiesa que todo el enfrentamiento fue

en realidad una prueba de madurez. Faruk recibe el perdón tras devolver la espada y, una vez recuperada su forma humana, ambos jóvenes comprenden que los obstáculos eran parte de un entrenamiento para convertirlos en mejores personas y dignos gobernantes.

Convertidos en grandes amigos, Faruk y Atalana hacen el juramento de celebrar juntos los buenos tiempos y apoyarse en las adversidades. Finalmente, la heroína decide retomar su marcha. Antes de partir, le obsequia al príncipe su Espejo de la Compasión para mantenerse en contacto y consultarse en caso de necesidad. Así, el príncipe regresa a guiar a su reino mientras Atalana continúa recorriendo el mundo en busca de sus orígenes, lista para vivir grandes aventuras.

***Atalana y la máscara negra* (2022)**

Como parte de un proyecto de investigación sobre el teatro de cachiporra, decidí escribir en el 2022 un ejercicio titiritero para que Atalana se probara a sí misma como heroína de cachiporra según los cánones de la tradición.

Este espectáculo significó mi paso más contundente para que la protagonista viviera, por fin, los juegos tradicionales del género: un toque de absurdo en un argumento que sirve de pretexto para detonar las acciones, el uso técnico de la lengüeta y las rutinas clásicas habitualmente reservadas para otros personajes masculinos. Al final del viaje, Atalana salió victoriosa.

La puesta en escena se estrenó el 12 de marzo de 2023 en el museo La Casa de los Títeres bajo mi dirección, gracias al apoyo del Sistema Nuevo León para el Impulso Artístico y la Creación

2022. La interpretación estuvo a cargo, nuevamente, de César Tavera, beneficiario del programa Creadores Escénicos con Trayectoria 2021-2024 del Sistema de Apoyos a la Creación y Proyectos Culturales (SACPC). La realización de la producción fue de Luis Zúñiga, mientras que Angélica Coronado se encargó de la confección de los vestuarios.

Sinopsis
Para salvaguardar su vida, Atalana bebe una poción que ocultará su voz humana y, escondida tras una máscara, se ve obligada a comportarse y vivir las aventuras típicas de los héroes tradicionales de cachiporra. Esta situación se convierte en la oportunidad perfecta para que la protagonista se pruebe a sí misma fuera de los estereotipos de género que históricamente han sometido a los personajes femeninos, relegándolos a ser meros objetos de deseo, sin voz ni voto.

***Atalana en el bosque de las princesas (*2022)**

La idea de este texto surgió también durante la pandemia del 2020, aunque lo finalicé en el 2022. Posteriormente, en el 2023, resulté beneficiada por el Sistema Nacional de Creadores de Arte (SNCA), marco en el cual propuse —entre otras actividades— realizar el montaje de esta obra con dos compañías de teatro diferentes. Mi intención con este ejercicio fue compartir mis conocimientos técnicos sobre el teatro de títeres de guante y cachiporra con artistas ajenas a mi compañía, contribuyendo así a la generación de más espectáculos unipersonales que aborden el género de la cachiporra con mujeres como intérpretes.

En esta entrega, a diferencia de *Atalana y la máscara negra* —que estaba volcada hacia los mecanismos clásicos del género—, me

centré principalmente en el contenido con perspectiva feminista, sin dejar de lado lo que ya forma parte de la esencia de mi protagonista: los juegos tradicionales con ella cachiporra
Aquí, Atalana ejerce plenamente la sororidad y cuestiona el sistema de creencias de otras mujeres que aún no han alcanzado esa soberanía.

Tras haber escrito y dirigido previamente *El sapo y la princesa,* donde realicé una relectura del cuento clásico con una excelente respuesta del público gracias a su enfoque de género, decidí retomar este esbozo. Me concentré en visibilizar y cuestionar los estereotipos impuestos a las mujeres, muchos de ellos perpetuados por la narrativa infantil tradicional. Así, sin traicionar su espíritu aventurero y solidario, Atalana se encuentra en su camino con tres de las princesas más famosas de los cuentos: Blancanieves, la Bella Durmiente y Cenicienta. Genuinamente interesada, las cuestiona sobre las acciones, aspiraciones y roles estereotipados que han aceptado cumplir. Además, para refrendar su identidad como heroína de cachiporra, se enfrenta a un dragón y a un cocodrilo, personajes perfectos para revivir las dinámicas más vistosas y lúdicas del oficio titiritero.

Durante el 2024, el texto cobró vida a través de dos producciones y estrenos independientes:

El primero de ellos fue una versión unipersonal interpretada por Saraí Castro, del grupo *Teatro Punto de Partida* (de Ciudad Obregón, Sonora). Se estrenó el 20 de mayo de 2024 en el *Museo La Casa de los Títeres* bajo la producción de *Baúl Teatro*, en una función privada para público invitado.

El segundo montaje lo realicé en Monterrey con las actrices María Fernanda Puente y Amanda Castañeda, integrantes del colectivo *Cuando Cuentos Cuentas*. Esta versión se estrenó en el auditorio del Pabellón Cultural de Monterrey el 15 de julio de 2024 a las 20:00 horas. Fue una función de entrada gratuita que logró convocar a cerca de setenta y cinco personas, llenando por completo el espacio. La realización de la producción corrió a cargo de Baúl Teatro en colaboración con Yasmeen Vega Manzano, de la compañía co-productora.

***Atalana y los nombres del silencio* (2026)**

El quinto texto de la saga, aún sin estrenar en los escenarios, representa la madurez conceptual y el cierre de esta etapa en el viaje iniciático de la protagonista. En esta entrega, impulsada por la necesidad imperiosa de descifrar sus orígenes, Atalana emprende una travesía que la lleva a cruzar el océano hacia el viejo continente. Viaja con la firme sospecha de que figuras icónicas y fundacionales como Guiñol, Punch o Polichinela podrían ser la clave de su origen; sin embargo, al encontrarse con ellos cara a cara, es incapaz de reconocerse en sus formas o en sus lógicas tradicionales.

Al regresar derrotada con la guerrera que la crió, el texto alcanza su clímax dramático y filosófico. Su madre adoptiva le revela una lección fundamental: ha estado buscando en los mapas equivocados, persiguiendo una estirpe que no le pertenece. La insta a no quedarse con la historia conocida y a buscar en las leyendas olvidadas. Es en ese momento de retorno cuando le presenta a tres sabias heroínas del teatro de títeres del mundo. Al escuchar sus historias, Atalana finalmente encuentra el espejo de

su propia identidad, aprende que es el resultado de creadoras y combatientes cuyos nombres intentaron ser borrados por el tiempo, y abraza la misión de honrar su legado encontrándolas y nombrándolas en el escenario.

PARTE I: EL NACIMIENTO Y LAS PRIMERAS ANDANZAS

Introducción Atalana y el talismán de los conjuros (2017)

Número de Registro Derechos de autor: 03-2023-101711490000-01

El viaje da inicio en un escenario donde lo antiguo convive con la distopía. Inspirada visual y sonoramente en la épica de Mad Max, esta primera entrega nos presenta el nacimiento de Atalana: una criatura del bosque que debe transformarse en guerrera. Lejos de las princesas pasivas, esta heroína de cachiporra asume su propia fuerza para recuperar la armonía de un pueblo, demostrando desde sus primeras acciones que la valentía, la autoestima y la compasión también se pueden defender a base de astucia y dinamismo titiritero.

Atalana y el talismán de los conjuros. Dramaturgia

Personajes

- **Títeres planos:** Hombre, dos hombres con bazuca, helicóptero, trío de pobres, carro, tanque.
- **Hombre** (títere de guante), bebé y pedazo de cuero.
- **Osa** y **Atalana bebé** (títeres de varilla).
- **Guerrera con cachiporra** (títere de guante).
- **Atalana adolescente** (títere de guante).
- **Pillo** (títere de guante).
- **Sacerdotisa** (títere de guante).
- **Minotauro** (títere de varilla).
- **Sirena** (títere de varilla con mecanismo).
- **Gigante** (títere *marotte* con mecanismo).
- **Murciélago** (títere de varilla con mecanismo).
- **Elementos escénicos y de utilería:** Morral, talismán, capote, lámpara, barca, madero, roca junto al mar, pedestal, luna roja.

Espacios escenográficos:
Ciudad, bosque, templo, bosque tenebroso, mar, playa, montaña, cueva.

Escena 1: Atalana es abandonada

Personajes: *Títeres planos: hombre, dos con bazuka, helicóptero, trío de pobres, carro, tanque. Hombre de guante, bebé y pedazo de cuero.*
(Se escucha música épica. Entra un HOMBRE armado; viene huyendo, cruza el escenario varias veces y sale de escena. Entran DOS HOMBRES con bazuka persiguiéndolo; lo buscan y salen de escena. Un HELICÓPTERO se eleva amenazadoramente, registrando el espacio, y se va. Un grupo de POBRES huyen

asustados. Después de ellos, un tipo motorizado irrumpe en la escena, sale, y un TANQUE atraviesa el espacio).
(Un HOMBRE con un bulto en brazos camina sigiloso por la ciudad. Es de noche y viene huyendo. Constantemente voltea para cerciorarse de que no lo siguen. Con sus desplazamientos la escenografía cambia: de los muros de la ciudad pasamos al bosque. Cuando se siente a salvo, busca un lugar apropiado y esconde el bulto; lo tapa con un pedazo de cuero y se marcha rápidamente. El HELICÓPTERO aparece y desaparece por lo alto, sin encontrar nada).

Escena 2: Atalana y la osa

Personajes: *Osa, Atalana bebé (varilla), Atalana niña (guante).*
(Escena sin palabras. Juegos visuales para mostrar el encuentro de la Osa y Atalana, la protección ofrecida, los juegos infantiles y la ternura).
(La escena queda en silencio, acompañada acaso por el sonido de los grillos. Una OSA entra tranquilamente; percibe un olor diferente, busca y encuentra el bulto. Lo saca de su escondrijo para examinarlo y se percata de que es una bebé. La OSA gruñe y, con cuidado, se lleva a la bebé con ella).
(Se escucha música de circo. La OSA entra, recorre el escenario, se da cuenta de que no hay peligro y gruñe llamando a ATALANA mientras va por ella y regresa seguida por ATALANA, quien ha crecido y se comporta como un osezno).
(La OSA camina seguida de ATALANA, quien se desplaza de atrás hacia adelante imitando a un osezno. Al llegar al frente, se ponen de pie y gruñen; luego, la OSA sigue a ATALANA de izquierda a derecha por el proscenio. Al llegar al extremo opuesto, se yerguen y vuelven a gruñir. Cuando la OSA gira para regresar por el proscenio, ATALANA brinca sobre su espalda).

(La OSA la pasea un rato; luego, se para sobre sus patas traseras y ATALANA sale despedida por los aires, quedando inmóvil en el suelo. La OSA se acerca, la huele, la empuja con su hocico, pero ATALANA no se mueve. En cuanto la OSA le da la espalda, ATALANA brinca y se le prende del cuello nuevamente. La OSA se mueve agitada tratando de quitársela y camina por el proscenio de un lado a otro. ATALANA se ve feliz. La OSA se yergue otra vez y la lanza por el aire; en esta ocasión, ambas se miran de extremo a extremo y se acercan muy lentamente hasta chocar sus cabezas).
(Ambas empujan; a veces gana ATALANA y a veces la OSA, como en un vaivén. El juego las lleva a girar en redondo por el escenario. Finalmente, la OSA gana y empuja con fuerza a ATALANA, quien cae en un extremo del proscenio. La OSA se ríe y se acerca a lamerla. La OSA la lame y ATALANA lame a la OSA; luego, la OSA le jala el cabello a ATALANA y ATALANA le jala el hocico o la oreja. La OSA la sujeta del cuello y la lleva a acostar).
(ATALANA finge dormir. La OSA le da la espalda y ATALANA se mueve de lugar; la OSA voltea y ATALANA finge dormir de nuevo. Este juego de complicidad se repite tres veces, hasta que la OSA la toma del cuello otra vez y la acuesta. La OSA se acuesta junto a ATALANA y la abraza. ATALANA trata de escaparse del abrazo, pero no puede; finalmente se queda dormida y la OSA también. Ambas roncan).

Escena 3: Atalana aprende a ser mujer

(Escena sin palabras en su primera sección. Atalana ha crecido; la Osa la entrega a una mujer y se marcha. Atalana se comporta como osezno y, poco a poco, se transforma en humana gracias a su madre adoptiva. Atalana es "domesticada" a través de la canción de los conjuros, la cual sirve de marco para mostrar su

crecimiento y su empoderamiento al ser entrenada en el uso de la cachiporra).
(ATALANA y la OSA permanecen dormidas en el proscenio. La MADRE hace su entrada armada con una cachiporra; descubre a la osa, pero no a la joven. Por un momento parece que la mujer atacará al animal: la empuja con su cachiporra, pero la OSA no despierta. La MUJER comienza a pegarle y a empujarla de forma juguetona. La OSA despierta y se enfrenta a ella. La MUJER la amenaza con la cachiporra; la OSA le hace frente y la obliga a retroceder. La MUJER se defiende, pero la OSA le tumba la cachiporra. Ambas giran enfrentándose; la MUJER se escapa y comienza un juego de persecución y escondidas. Se repite la dinámica de chocar las cabezas, el vaivén y el girar en redondo).
(La MUJER pierde el equilibrio y cae de espaldas sobre el proscenio. La OSA se abalanza sobre ella de forma amenazadora, pero termina lamiéndola. La MUJER ríe y juega con ella).
Mujer: ¡Mamá, ya basta!
(Se repiten los mismos juegos de infancia que compartían con Atalana. La dinámica termina cuando la MUJER abraza a la OSA. El animal la conduce hasta donde duerme ATALANA y se la entrega).
Mujer: *(Sorprendida).* ¿Qué? ¿Otra?
(La OSA asiente con la cabeza y la MUJER acepta).
Mujer: No te preocupes, cuidaré de esta también.
(La OSA emite un gruñido).
Mujer: No te preocupes. Le enseñaré todo lo que sé; estará bien conmigo.
(La OSA gruñe y juegan brevemente. El animal se acerca a ATALANA para despedirse sin despertarla: la olisquea, la lame y suspira. Regresa con la MUJER y se funden en un abrazo. Al separarse, se miran, repiten brevemente el juego de chocar las cabezas, se yerguen y ambas gruñen con fuerza como osas. La OSA

da la espalda y se retira. La MUJER la mira marcharse, suspira y dirige la mirada hacia ATALANA).
(La MUJER se acerca despacio a ATALANA, se acuesta junto a ella y la abraza. Ambas roncan. ATALANA despierta e intenta zafarse del abrazo; al percatarse de que no es la Osa, se aleja dando gruñidos desesperados hacia la MUJER, quien ya se ha puesto de pie y la observa. ATALANA se asusta y le gruñe, intentando escapar detrás de la Osa, pero la MUJER se lo impide).
Mujer: Mamá se marchó. Yo te cuidaré.
(ATALANA intenta comunicarse mediante gruñidos. La MUJER le habla, pero la joven no comprende; sigue comportándose como un osezno).
Mujer: *(Acariciándola).* Tranquila, todo está bien.
(ATALANA la empuja y le gruñe).
Mujer: *(Acariciándola nuevamente).* Ahora yo seré tu mamá.
(ATALANA se apoya en cuatro patas).
Mujer: Levántate. Eres una niña.
(ATALANA se mantiene en cuatro patas en actitud de reto. La MUJER se agacha y repite el juego de chocar las cabezas de forma breve. ATALANA se tranquiliza).
Mujer: Vamos, es hora de educarte.
(ATALANA vuelve a ponerse en cuatro patas).
Mujer: Levántate, eres una mujer.
(La MUJER comienza a caminar y ATALANA la sigue, pero tropieza y vuelve a apoyarse en cuatro patas).
Mujer: Levántate. Eres una persona. Sígueme.
(La MUJER comienza a cantar mientras salen de escena. No es indispensable que se escuche la totalidad de la pista, ya que este mismo tema se repetirá en distintos pasajes de la obra).
Mujer: *(Cantando).*
Te amo, te amo,
eres muy especial.

Te quiero, te quiero,
tú eres capaz.
Te amo, te amo,
estoy orgullosa de ti.
Te quiero, te quiero,
me haces feliz.
Tú puedes lograrlo,
tú eres capaz.
Respira profundo,
lo puedes lograr.
Tú eres valiente,
confía en ti.
Tú eres muy fuerte,
yo creo en ti.
Te amo, te amo,
eres muy especial.
Te quiero, te quiero,
lo vas a lograr.
Escucha tu mente,
escúchate a ti;
lo que necesitas
está dentro de ti.
Tu vida es valiosa,
cuida de ti.
Respeta a los otros,
son parte de ti.
Te amo, te amo,
estoy orgullosa de ti.
Te quiero, te quiero,
me haces feliz.
Aleja el temor,
lo vas a lograr.

Escucha tu mente,
tú eres capaz.
Te amo, te amo,
estoy orgullosa de ti.
Te quiero, te quiero,
me haces feliz.
(Se escucha de pronto el ruido estruendoso del HELICÓPTERO. La MUJER regresa apresurada y escudriña el cielo, alarmada por el sonido. En cuanto se siente a salvo, entra a la zona segura del bosque. Como música de fondo se percibe la melodía de la canción anterior. Deja su cachiporra sobre el proscenio y comienza a realizar ejercicios de calentamiento).
(Se escucha de pronto el ruido estruendoso del HELICÓPTERO. La MUJER regresa apresurada y escudriña el cielo, alarmada por el sonido. En cuanto se siente a salvo, entra a la zona segura del bosque. Como música de fondo se percibe la melodía de la canción anterior. Deja su cachiporra sobre el proscenio y comienza a realizar ejercicios de calentamiento: un brazo, luego el otro. Toma la cachiporra y calienta con ella: golpea el piso varias veces para mostrar el sonido y, de inmediato, comienza a girarla hacia un lado y hacia el otro. Como parte de su entrenamiento, realiza algunos giros y desplazamientos; cuando considera que está lista, llama a su hija).
Mujer: ¡Atalana! Te estoy esperando.
(ATALANA entra jugando. Ya no es una niña pequeña, pero todavía se comporta como tal. La MADRE la tranquiliza tomándola de las manos un par de veces).
Mujer: Tranquila. Esta es la última lección.
(La MUJER le muestra cómo debe girar sus brazos para calentar. ATALANA le aplaude. La MADRE le detiene las manos y le muestra nuevamente lo que tiene que hacer, primero con un brazo; ATALANA se disciplina y lo hace. La MADRE la detiene de nuevo y

le indica que debe hacerlo con el otro brazo. ATALANA obedece y luego va alternando un brazo y el otro. La MADRE le dice con un gesto que está bien y ATALANA nuevamente aplaude).
(La MADRE le pide que se siente y saca la cachiporra; le muestra cómo moverla, girarla y hacer ruido con ella. Luego se la ofrece. ATALANA le pregunta con la mirada si es para ella y, al ver que su madre asiente, aplaude y brinca de gusto; la toma y empieza a tirar golpes sin ton ni son. La MADRE le quita el arma de inmediato y le muestra la técnica correcta: golpear rítmicamente el proscenio, girarla y hacer algunos pases. ATALANA vuelve a aplaudir y la MADRE le regresa la cachiporra).
(Esta vez, ATALANA repite con exactitud los movimientos de su madre, quien le va indicando con sus propios brazos lo que debe hacer. ATALANA lo ejecuta con destreza, pero en un descuido golpea sin querer a su madre. La MADRE la tranquiliza, le sonríe y le indica que ahora ambas van a pelear, por lo que saca su propia cachiporra).
Mujer: Pon atención. ¡En guardia!
(Ambas, armadas, realizan algunos movimientos simultáneos a modo de preparación y luego chocan sus cachiporras para marcar el inicio del combate. La lucha empieza lentamente, muy marcada, pero va subiendo de tono y velocidad: se suceden golpes cruzados, giros con las cachiporras en tensión, movimientos de sube y baja, y nuevos golpes que mantienen un ritmo apacible).
(ATALANA se cansa y no quiere seguir más, pero la MADRE insiste y la presiona con la cachiporra justo cuando la joven intenta recuperar el aire. ATALANA toma impulso, pelean un poco más y se vuelve a cansar: deja caer su arma y se tira en el suelo boca arriba. La MADRE insiste con tenacidad, presionándola de nuevo. Ahora sí, la lucha se vuelve feroz. ATALANA saca fuerzas, se defiende con bravura y vence a su madre despojándola de su cachiporra. La MADRE, orgullosa, aplaude y se abalanza a abrazarla).

Mujer: Estás lista. Es hora de que marches.
Atalana: ¿De verdad? ¿Ya puedo marcharme?
Mujer: Es hora de vivir tu vida como tú quieras.
Atalana: Entonces iré a la ciudad.
Mujer: Tú sabes de sobra los peligros que te esperan allá.
Atalana: Tengo que encontrar a mi familia.
Mujer: Pues vete. Ya sabes cómo actuar. Este es mi último regalo *(le entrega una cachiporra especial).* Cuando necesites defenderte, solo di: «Con mi fuerza y mi saber, todo lo puedo resolver», y ella aparecerá a tu lado, lista para ayudarte.
Atalana: Gracias, mamá.
(Se funden en un emotivo abrazo y se marchan, cada una por su propio lado del escenario).

Escena 4: Atalana llega a la ciudad

Personajes: *Atalana adolescente, el Pillo.*
(ATALANA, convertida ya en una jovencita, se despide de su madre adoptiva y llega a la ciudad. En el fondo se proyecta una visión de destrucción y violencia mediante figuras planas y sonidos grabados. Tras entablar algunas escaramuzas urbanas, la joven avanza hasta las inmediaciones de un templo).
(Un HELICÓPTERO surca el cielo. Se repite brevemente la atmósfera de caos de la primera escena, pero esta vez la acción es observada por ATALANA: es su violenta bienvenida a la ciudad. La joven se mueve sigilosa entre los distintos cruces de personajes, tratando de no ser vista; es cautelosa, pero no demuestra tener miedo).
(Un chiquillo de su misma edad, el PILLO, la mira desde lejos y decide tomar ventaja. Quiere asustarla, así que poco a poco se acerca y se esconde antes de ser descubierto, entablando el clásico juego del gato y el ratón. ATALANA se siente amenazada. El PILLO

cada vez se toma más libertades: la toca y se esconde, hace ruidos extraños y desaparece, corre a lo lejos, se aproxima a cuatro patas y la empuja. Es sumamente rápido. ATALANA no logra descubrir su posición).

(El PILLO decide llevar la acción más lejos: aparece de frente armado con una cachiporra y, desde la distancia, reta a ATALANA para intimidarla. La joven retrocede, siempre atenta a sus movimientos. El PILLO le lanza algunos golpes que ATALANA esquiva con gran habilidad. Parece que el muchacho lleva todas las de ganar: la hace retroceder, girar y correr. Sin embargo, ATALANA se escabulle con astucia y se esconde).

(El PILLO la busca sin éxito; ahora es ATALANA quien domina el juego, apareciendo y desapareciendo mientras el joven, frustrado y armado, lanza golpes al aire. Cada vez más violento, el PILLO sale corriendo detrás de ella hacia un extremo por donde la joven ha desaparecido. De pronto, ATALANA regresa sola al centro del escenario. Se detiene, hace memoria y repite las palabras de su madre).

Atalana: Con mi fuerza y mi saber, todo puedo resolver.

(La cachiporra mágica aparece de inmediato en escena. La joven la toma con firmeza y realiza unos rápidos movimientos de calentamiento. Está lista para enfrentar a su rival. El PILLO regresa corriendo y se frena en seco al verla armada, algo que jamás esperaba. Ambos se miran retadores, giran en círculos y lanzan pases al aire, midiendo sus fuerzas. Pronto comienzan a cruzar golpes: es una verdadera y dinámica lucha de cachiporras entre iguales).

(Con un movimiento contundente, ATALANA logra tumbar la cachiporra de las manos del PILLO. Este comienza a temblar al verse desarmado. ATALANA avanza amenazadora sobre él, quien se acurruca temeroso en un rincón. Sin embargo, la heroína no lo golpea; solo lo toca suavemente con el bastón en señal de triunfo

y le da la espalda. En ese instante, el PILLO aprovecha el descuido, salta sobre ella y la tumba. ATALANA suelta su arma y ambos ruedan por el suelo en una franca pelea a puño limpio. ATALANA logra zafarse con agilidad y corre a esconderse).
(El PILLO la busca desesperadamente por el retablo, pero no la encuentra. ATALANA lo espía desde lejos, agitada. El PILLO, al verse burlado, sale de escena gritando enfurecido porque se le ha escapado su presa).

Escena 5: Atalana y la sacerdotisa

Personajes: *Atalana, Sacerdotisa.*
(ATALANA entra al templo, todavía agitada, buscando un refugio seguro para descansar de la contienda. Al escuchar que alguien se aproxima, se esconde rápidamente para observar sin ser vista).
(Una anciana mujer, la SACERDOTISA, entra portando unas ofrendas que coloca con devoción ante un pedestal completamente vacío. En señal de profundo respeto, se inclina y comienza a rezar. ATALANA provoca un pequeño ruido accidental que obliga a la anciana a interrumpir sus oraciones).
Sacerdotisa: ¿Quién anda ahí? ¿Quién profana mi templo?
Atalana: *(Saliendo de su escondite).* Lo siento, mujer sabia. Soy Atalana, entré buscando refugio.
Sacerdotisa: Este es un lugar sagrado y yo soy su guardiana; no puedes estar aquí.
Atalana: Pero si aquí no hay nada…
Sacerdotisa: Claro que hay. Este es el templo del Talismán de los conjuros para ser feliz. Pero ya no está. Yo resguardo lo que queda de él hasta que aparezca aquel o aquella que lo traiga de vuelta.
Atalana: ¿Qué fue lo que sucedió?
Sacerdotisa: Un día el templo fue invadido y el talismán desapareció. Antes de esa desgracia, la gente se reunía aquí para

escuchar los sabios conjuros y vivir de acuerdo a ellos. Ahora ya nadie los recuerda y por eso hay tanta violencia y caos allá afuera.
Atalana: ¿Y no puede recuperarse?
Sacerdotisa: Es demasiado tarde. Dentro de tres días la luna roja aparecerá en el firmamento y todo estará perdido para siempre. Si el talismán de los conjuros no está colocado en ese pedestal antes de que la luna roja brille, el mundo acabará víctima de su propia violencia.
Atalana: ¿Y no sabes dónde está?
Sacerdotisa: El ladrón desapareció en el Bosque Negro y los que se atrevieron a ir a buscarlo nunca más volvieron. Eso fue hace muchos años. Yo he estado esperando a alguien fuerte y valiente que se atreva a ir por él, pero ya no queda tiempo.
Atalana: Yo puedo ir a buscarlo.
Sacerdotisa: ¿Tú? Pero si eres una niña.
Atalana: Soy una guerrera. Mi madre me enseñó a usar la cachiporra y mi cabeza para resolver problemas. He vivido en un bosque por años; no tengo miedo de entrar al Bosque Negro y buscar el talismán.
Sacerdotisa: No esperaba que fuera una joven quien se atreviera, pero el tiempo apremia y no puedo rechazar tu ayuda. Solo tenemos tres días para recuperar el talismán y que la gente vuelva a escuchar los conjuros para ser feliz.
Atalana: Yo lo traeré. *(Alza las manos).* «Con mi fuerza y mi saber, todo puedo resolver».
(La cachiporra mágica aparece en escena. ATALANA, armada con ella, sale decidida en busca del objeto sagrado).
(De inmediato, los HOMBRES VIOLENTOS irrumpen con furia en el escenario. La SACERDOTISA se esconde rápidamente mientras los intrusos destruyen con saña lo poco que queda en pie del templo).

Escena 6: Las pruebas de Atalana: el Minotauro

Personajes: *Atalana, Minotauro.*

(ATALANA entra al Bosque Tenebroso en busca del talismán. De pronto, un bufido amenazador la hace detenerse en seco. El sonido se repite constantemente desde distintos rincones del retablo. La joven busca con la mirada al ser que lo emite, hasta que este aparece con violencia: es un MINOTAURO que arremete directamente contra ella).

Minotauro: ¿Cómo te atreves a entrar en mi bosque?

Atalana: No me da miedo tu bosque. Y tampoco me das miedo tú.

Minotauro: ¡Ah! ¿Me estás retando? ¿Acaso no le tienes miedo a mis cuernos?

Atalana: ¿Y tú? ¿No le tienes miedo a mi cachiporra?

Minotauro: Vamos, acércate. ¡Acabaré contigo!

Atalana: ¡Acércate tú!

Minotauro: ¡No, acércate tú!

Atalana: ¡Tú!

Minotauro: ¡Tú!

(Ambos arremeten con furia hacia el centro del escenario, pero se frenan justo antes de tocarse).

Minotauro: ¿Qué pasa? ¿Tienes miedo o qué?

Atalana: Eres tú quien tiene miedo.

Minotauro: Mira, niña: a mí no me vas a ofender, ¿entendiste?

Atalana: Y a mí no me vas a intimidar, ¿entendiste?

Minotauro: Pues a mí no me puedes mirar así, ¿entendiste?

Atalana: ¡Pues a mí no me vas a empujar, ¿entendiste?!

Minotauro: ¡No!

Atalana: ¡Sí!

(Comienza un dinámico juego físico de provocación e intimidación, clásico del ritmo tradicional del teatro de cachiporras).

Minotauro: ¡No!

Atalana: ¡Sí!

Minotauro: ¡No!
Atalana: ¡Sí!
Minotauro: ¡No!
Atalana: ¡Sí!
Minotauro: *(Dándole la espalda de golpe, con desdén).* ¡Bah!
Atalana: *(Imperativa y firme).* Dame el talismán.
Minotauro: Yo no tengo ningún talismán. Quien te haya dicho eso, te mintió.
Atalana: Entonces, si no está aquí, tú sabes dónde encontrarlo. ¡Dímelo!
Minotauro: ¿Para qué quieres saberlo?
Atalana: Tengo que llevarlo de regreso a su pedestal en el templo.
Minotauro: Jamás podrás recuperarlo.
Atalana: ¿Por qué?
Minotauro: Porque eres una niña. Vete a tu casa, que es donde debes estar.
Atalana: Soy una guerrera y puedo ir a donde yo quiera. Dime dónde está el talismán.
Minotauro: ¿Ah, sí? ¡Primero tendrás que vencerme!
Atalana: Estoy más que lista.
(El MINOTAURO se lanza con fuerza contra ella. ATALANA, con un movimiento ágil, saca un capote y comienza a torearlo con maestría. La faena termina con ATALANA brincando con destreza y montándose sobre el lomo del MINOTAURO, repitiendo el juego que solía hacer con la Osa. El monstruo corcovea y la lanza por los aires. Ambos caen al suelo, extenuados y jadeantes).
Minotauro: *(Completamente vencido y rindiéndose).* Está bien… El talismán lo tiene el gigante que vive del otro lado del mar.
Atalana: *(Se abalanza contenta sobre el Minotauro y le planta un beso).* ¡Gracias, amigo! Te veré a mi regreso.
Minotauro: ¡Mucha suerte, guerrera!

Escena 7: Atalana en el mar

Personajes: *Atalana, Sirena.*
(El sonido envolvente de las olas inunda la atmósfera. ATALANA camina con paso firme por la playa mientras las gaviotas surcan el cielo del decorado).
Atalana: El mar… Es mucho más grande de lo que imaginaba. ¿Cómo voy a poder cruzarlo?
(Busca a su alrededor y descubre, fuera de escena, una embarcación. Va entusiasmada por ella. Sale un instante del retablo y regresa empujando una pequeña barca; se sube y se lanza con valentía a las olas).
Atalana: *(Navegando).* ¡A la mar, a la mar, a buscar el talismán! ¡Qué divertido es viajar en barco! Miren… ¡peces de colores!... ¡Aves!
(De pronto, el cielo de la escenografía se oscurece por completo y el viento arrecia con furia. La pequeña barca comienza a bambolearse violentamente sobre las olas embravecidas hasta que naufraga, hundiéndose con la joven. Por momentos, se observa la cabeza de ATALANA asomarse desesperada entre la marea. La barca ha desaparecido; ahora la joven se encuentra flotando, aferrada a un madero grueso, lo único que quedó a flote).
(ATALANA grita con pánico. Siente un miedo profundo y, golpeada por los elementos, se despoja de su armadura de guerrera: vuelve a sentirse una niña vulnerable. Implora volver a su hogar y olvidar la misión del gigante).
Atalana: ¡Auxilio, por favor!... ¡Ayuda!... ¡Mamá!... ¡Mamá, tengo miedo!... Quiero volver a casa… ¡Ayuda, ayuda! Tengo miedo… Quiero regresar con mi mamá… No volveré a salir nunca, lo

prometo… Por favor, por favor, ¡ayuda!... Ya no quiero estar aquí… Tengo miedo… ¡Ya no me interesa el talismán!

(En medio del estruendo de la tormenta, comienza a escucharse a lo lejos el dulce y místico canto de una SIRENA. La melodía es, precisamente, la tonada de las afirmaciones que le cantaba su madre adoptiva).

Sirena: *(Cantando desde la distancia).*

Te amo, te amo,
eres muy especial.
Te quiero, te quiero,
tú eres capaz.
Te amo, te amo,
estoy orgullosa de ti.
Te quiero, te quiero,
me haces feliz.
Tú puedes lograrlo,
tú eres capaz.
Respira profundo,
lo puedes lograr.
Tú eres valiente,
confía en ti.
Tú eres muy fuerte,
yo creo en ti.
Te amo, te amo,
eres muy especial.
Te quiero, te quiero,
lo vas a lograr.
Escucha tu mente,
escúchate a ti;
lo que necesitas
está dentro de ti.

Tu vida es valiosa,
cuida de ti.
Respeta a los otros,
son parte de ti.
Te amo, te amo,
estoy orgullosa de ti.
Te quiero, te quiero,
me haces feliz.
Aleja el temor,
lo vas a lograr.
Escucha tu mente,
tú eres capaz.
Te amo, te amo,
estoy orgullosa de ti.
Te quiero, te quiero,
me haces feliz.

(Al escuchar los conjuros, ATALANA recobra la calma. A ratos tararea la melodía y a ratos solo pronuncia las frases con devoción, sintiendo cómo la fuerza interna regresa a su cuerpo. Con renovados bríos, se suelta del madero y comienza a nadar con energía hacia la orilla del retablo, dirigiéndose exactamente al lugar desde donde la Sirena entona su melodía).

Atalana: Lo voy a lograr… Yo cuido de mí… Soy muy valiente… Soy capaz de salir de aquí… Soy fuerte… Solo tengo que resistir.

(El mar se va calmando paulatinamente. Por fin, la joven llega a tierra firme y se deja caer en la arena).

Atalana: ¿Mamá?... ¿Mamá?... ¿Dónde estás?

(Sobre una gran roca junto al mar, Atalana descubre a la Sirena que entona su canto).

Atalana: Tú no eres mi mamá.

Sirena: No, no lo soy.

Atalana: Pero cantas su misma canción.

Sirena: Es una vieja canción. Hace mucho tiempo todos la cantaban, pero ya no. ¿Quién eres tú?
Atalana: Soy Atalana y ando en busca del talismán de los conjuros. ¿Tú sabes dónde está?
Sirena: ¿Para qué lo quieres?
Atalana: Una mujer en un templo lo necesita y yo he venido desde muy lejos a buscarlo.
Sirena: ¿Y por qué es tan importante?
Atalana: Porque si no lo coloca en su pedestal antes de que aparezca la luna roja, la gente olvidará definitivamente cómo ser feliz.
Sirena: ¿Y por esa razón te has atrevido a cruzar el mar?...
Atalana: Sí. Vencí al Minotauro en el Bosque Tenebroso y él me reveló que el talismán estaba del otro lado del mar.
Sirena: ¿Venciste al Minotauro? ¿Cómo lo lograste si solo eres una niña?
Atalana: Soy una guerrera. Mi madre me enseñó a defenderme.
Sirena: Pues allá atrás, en medio del mar, solo te veías como una niña pequeña y muerta de miedo.
Atalana: Está bien tener miedo, y está bien pedir ayuda… Tú me ayudaste al cantar la canción que mi madre me cantaba.
Sirena: La canción solo te sirvió de recordatorio… Si no vencías tu propio miedo por ti misma, jamás habrías tenido las fuerzas para llegar a la orilla.
Atalana: ¿Y tú cómo lo sabes?
Sirena: Porque yo soy la guardiana del mar… Yo no permito que los cobardes lo crucen; solo los valientes logran llegar hasta acá.
Atalana: ¿Y sabes dónde está el talismán?
Sirena: Allá arriba, en la cima de la montaña, en la cueva del Gigante. Es un pillo que va por el mundo arrebatando lo más

preciado de cada pueblo… Mi trabajo es impedir que cualquiera llegue hasta él.
Atalana: ¿Y por qué lo ayudas si sabes que es un ladrón?
Sirena: No lo ayudo a él. Protejo a los que pretenden enfrentarlo; si no demuestran ser fuertes, valientes e inteligentes como tú, no los dejo pasar. Tienen que demostrar primero que tienen la madera para ganarle.
Atalana: ¿Confías en mí?
Sirena: Confío en ti… Pero sé prudente. Escucha con atención, mira bien a tu alrededor y piensa con cabeza fría antes de tomar una decisión… Tienes que cuidar de ti misma.
Atalana: Así lo haré. ¡Gracias, Sirena!
(ATALANA le planta un tierno beso a la Sirena y se aleja del lugar cantando con alegría).

Escena 8: Atalana llega a la cueva

Personajes: *Atalana, Murciélago.*
(ATALANA entra sigilosamente a la cueva armada con su cachiporra. Todo permanece a oscuras y en un profundo silencio. De vez en cuando se escucha una especie de ronquido grave que asusta a la joven y la hace lanzar golpes defensivos al aire; las primeras veces no encuentra nada, hasta que por fin con su cachiporra acierta contra un cuerpo blando. Es un MURCIÉLAGO atado con una cuerda que se lanza a volar por los aires, sorprendido y asustado. Esto desata el pánico en ATALANA, quien no puede verlo en la penumbra. La escena se transforma en un caos cómico de carreras, gritos y golpes involuntarios).
Murciélago: ¡¿Quién anda ahí?! ¡¿Quién me golpeó?!... ¿Me quieres comer? ¡No me comas, por favor, no me comas! ¡Sapo, sepo, sabo!... ¡Sabo horrible, de verdad! No te voy a gustar…
Atalana: ¡No te quiero comer! Ni siquiera sé qué cosa eres.

Murciélago: ¡Auxilio, un monstruo! ¡Un monstruo me quiere comer!... ¡Vete de aquí!
Atalana: ¿Acaso eres tú el Gigante?... ¡Dame el talismán!
Murciélago: ¡Tengo un arma!... ¡Fuera!... ¡Fuera! Le voy a decir a mi mamá, ¡vas a ver!... ¡Mi hermano sabe karate!... ¡Fuera, fuera, vete!
Atalana: ¡Prende la luz!
Murciélago: ¡No, luego no veo nada!
Atalana: Pero ¿quién eres?... ¿Por qué tienes tanto miedo?
Murciélago: ¡Yo no tengo miedo!... Soy un monstruo… ¡Soy un monstruo muy grande y temible!... Y puedo comerte entera si no te largas de esta cueva.
Atalana: ¡Quédate quieto!... ¡Deja de moverte!... ¡Te atrapé! *(Lo sujeta firmemente).* Te atrapé.
Murciélago: ¡No me comas, no me comas!... Ay, es que todos en este lugar me quieren comer.
Atalana: Pero si yo no quiero comerte… A ver, necesitamos luz, quiero verte la cara.
(ATALANA busca a tientas a su alrededor y encuentra una lámpara, encendiéndola de golpe).
Murciélago: ¡No, no, noooo!... ¡Estoy ciego, me quedé ciego!
Atalana: No estás ciego... Cálmate... Cálmate... Vamos, ten un poco de calma, tú puedes lograrlo. Respira profundo, respira… Todo va a salir bien.
(El MURCIÉLAGO comienza a tranquilizarse poco a poco).
Murciélago: ¿Pues qué es lo que quieres de mí entonces?
Atalana: ¡El talismán!
Murciélago: ¿El talismán?... ¿Para qué quieres tú el talismán?... ¿Te lo vas a robar?

Atalana: No. Lo voy a recuperar. Ese talismán le pertenece al pueblo de la Sacerdotisa; el Gigante se lo robó hace años. Dime dónde está escondido.
Murciélago: Si te lo llevas, el Gigante se dará cuenta y te va a comer.
Atalana: Claro que no… Yo corro muchísimo más rápido que él.
Murciélago: Pero si yo te digo dónde está, el Gigante me va a comer a mí cuando regrese.
Atalana: ¡Pues vente conmigo!
Murciélago: No puedo… ¿Qué no ves que estoy atado?
Atalana: ¿Y si te desato la cuerda me dirás dónde está el talismán?
Murciélago: Y si te lo digo… ¿de verdad me puedo ir contigo?
Atalana: ¡Trato hecho!
(ATALANA desamarra con rapidez al MURCIÉLAGO. En agradecimiento, este le señala el rincón exacto donde está oculto el talismán. ATALANA va por él mientras el MURCIÉLAGO se coloca a vigilar nerviosamente la entrada de la cueva).
Atalana: *(Regresando).* ¡Ya está! Lo he guardado a salvo en mi morral. ¡Vámonos de aquí!
Murciélago: *(Gritando con horror).* ¡Ahí viene! ¡Ahí viene el Gigante!
(El MURCIÉLAGO comienza a revolotear desesperado por todo el retablo, chocando con las paredes. ATALANA intenta calmarlo de inmediato).
Atalana: ¡Quieto!... ¡Quieto!... No hagas ningún ruido… Vamos a engañarlo… ¡Hazte el muerto!
Murciélago: ¡Si ya casi lo estoy!... Pero de puro miedo.
Atalana: ¡No! Quédate muy quieto y vuelve a tu lugar para que el Gigante no sospeche nada… ¡Ssshhh!

Escena 9: Atalana enfrenta al gigante

Personajes: *Atalana, Murciélago, Gigante.*

(ATALANA se esconde rápidamente en las sombras. El GIGANTE entra pisando fuerte a la cueva e inmediatamente percibe un olor extraño en el aire).

Gigante: Ah… Alguien se metió a mi cueva… ¿Quién demonios prendió la luz?... Alguien entró a mi cueva… Aquí huele a niña… ¿A niña? Mmmm, ¡qué rico!... Ya tengo cena para hoy… ¡Eh, tú, despierta, despierta!... ¿Quién entró a la cueva?

Murciélago: *(Fingiendo hablar entre sueños mientras el Gigante lo sacude para despertarlo).* Ya dejen dormir… No, mamá, no quiero ir a la escuela… Otro ratito, por favor…

(Durante este divertido enredo, ATALANA aprovecha la distracción del Gigante para salir sigilosamente de su escondite y deslizarse hacia uno mejor posición).

Gigante: ¡Que te despiertes, te digo!... Dime ahora mismo dónde está el intruso.

Murciélago: *(Tratando de ganar tiempo).* ¿Qué intruso?

Gigante: ¡No te hagas el tonto! Aquí huele a niña… Alguien se metió a mi propiedad y tú lo permitiste… Dime dónde está escondida o te como a ti en su lugar.

Murciélago: No lo sé, de verdad… No he visto nada, hay demasiada luz y me lastima.

Gigante: ¡Ay, eres un bueno para nada!... Y yo con un hambre feroz… Si no encuentro al intruso en este instante, te comeré a ti de un bocado.

(El GIGANTE empieza a buscar minuciosamente por los rincones de la cueva y de pronto descubre el pedestal vacío).

Gigante: ¡Ay, mi talismán!... ¡Ha desaparecido!

(Desesperado, el GIGANTE comienza a buscar el objeto por toda la cueva. La escena se transforma en una divertida serie de cruces coreográficos a gran velocidad entre el Gigante, Atalana y el

Murciélago, quienes se esquivan sin coincidir por un rato, hasta que finalmente el Gigante y la heroína quedan frente a frente).
Gigante: ¡Ajajá! Te encontré… ¡Ladrona!... Serás mi cena de esta noche… Pero antes… ¡dame el talismán!
Atalana: ¡No te lo voy a dar!... El talismán no te pertenece; lo regresaré al pueblo de donde lo robaste.
Gigante: ¡Eso si yo te lo permito!
Atalana: ¡Pues atrápame si puedes!
(ATALANA se pone en guardia armada con su cachiporra. El GIGANTE, enfurecido, saca un garrote enorme para él y comienza una cruenta y rítmica lucha entre ambos. El MURCIÉLAGO revolotea asustado por lo alto, tratando de esquivar los brutales porrazos. Cuando el Gigante asesta un golpe fuerte que parece que va a vencer a la joven, ella grita con fuerza).
Atalana: ¡Necesito ayuda!
(El MURCIÉLAGO, sacando valor, se lanza con todo su cuerpo sobre la cara del GIGANTE para cegarlo y distraerlo. El monstruo se lo quita de encima de un manotazo, pero la distracción es suficiente. Ahora sí, ATALANA y el GIGANTE quedan frente a frente. Parece que la fuerza bruta del Gigante se impondrá, pero ATALANA demuestra ser muchísimo más lista: se escabulle con agilidad entre sus piernas y le da vueltas varias veces, logrando marear por completo al monstruo, quien finalmente pierde el equilibrio y cae pesadamente al suelo).
Gigante: *(Aturdido).* ¡Ay, nanita!... ¿Dónde estoy?... Me da vueltas todo…
(ATALANA sale corriendo un segundo del retablo y regresa arrastrando una red pesada, la cual le echa encima al Gigante con un movimiento contundente).
Atalana: ¡Ahí te quedas!... Yo me voy a entregar el talismán de inmediato. *(Al Murciélago).* ¡Vámonos!

Murciélago: Yo me quedo aquí. Esta es mi casa; yo ya vivía en esta cueva desde mucho antes de que llegara este grandulón. Ya no le tengo miedo. Le hablaré a toda mi familia para que regresen y, entre todos juntos, lo echaremos fuera de aquí de una vez por todas.
Atalana: ¡Mucha suerte, Murciélago! Confía en ti; tú lo puedes lograr.
(ATALANA le da un tierno beso de despedida al Murciélago y sale corriendo del retablo. El MURCIÉLAGO comienza a revolotear con orgullo sobre el Gigante atrapado, completamente libre de temores).
Murciélago: ¡Ya verás!... ¡Ya verás!... Mi familia volverá muy pronto y tú… ¡tú te tendrás que marchar de nuestra cueva!

Escena 10: Atalana entrega el talismán

Personajes: *Atalana, Sacerdotisa.*
(En el pueblo, la SACERDOTISA se encuentra dentro del templo destruido. Se pasea de un lado a otro con evidente nerviosismo. En el fondo de la escenografía, una imponente luna roja comienza a elevarse por el cielo, mientras los sonidos de caos y violencia de la calle se escuchan cada vez más fuertes y cercanos. De pronto, ATALANA entra corriendo, jadeante pero victoriosa).
Atalana: ¡Mujer sabia!... ¡Mujer sabia!... ¡Lo he logrado!
Sacerdotisa: *(Con un grito de alegría).* ¡Atalana! ¡Has vuelto viva!
Atalana: He vuelto… y traje conmigo el talismán. ¡Toma! *(Saca el objeto sagrado de su morral y se lo extiende).*
Sacerdotisa: ¡Justo a tiempo! La luna roja ya está subiendo por el cielo… Rápido, ayúdame; hay que colocarlo en su sitio sagrado antes de que sea tarde.
(ATALANA ayuda con presteza a la anciana y, entre las dos, colocan el talismán firmemente sobre el pedestal vacío. En el instante

preciso en que el objeto toca su sitio, una música mística y poderosa brota del escenario, envolviendo el ambiente y comenzando a apagar los ruidos de la violencia callejera, los cuales disminuyen hasta extinguirse por completo).
(La SACERDOTISA y ATALANA permanecen a la expectativa, inmóviles, observando cómo la luna roja alcanza el punto más alto del firmamento. Cuando esto sucede, un coro celestial de voces surge directamente del talismán: es la emblemática canción de las afirmaciones que le cantaba su madre adoptiva. Conmovidas, la Sacerdotisa y Atalana se funden en un fuerte abrazo. La música disminuye ligeramente su intensidad de fondo).
Atalana: ¡Lo logramos!
Sacerdotisa: Lo lograste tú… Gracias por haber sido tan valiente y generosa con nuestro pueblo. ¡Por favor, quédate a vivir conmigo! Juntas le enseñaremos de nuevo a la gente los conjuros para que vuelvan a ser felices.
Atalana: No puedo quedarme, mujer sabia. Debo seguir mi camino y continuar buscando a mis padres verdaderos. Gracias a ti por haberme permitido ayudarte.
(ATALANA le da un beso lleno de respeto en la mejilla a la anciana y se da la vuelta. Cruza el escenario cargando su morral; en su andar se percibe una profunda felicidad y determinación).
Atalana: *(Mirando al horizonte).* Papá… Mamá… Allá voy… ¡Voy a encontrarlos!
(El coro de voces inunda con fuerza todo el espacio teatral mientras el telón cae lentamente).

FIN DE LA OBRA

PARTE II: EL APRENDIZAJE Y LA TRANSMUTACIÓN MÁGICA

Introducción Atalana y el espejo de la compasión (2021)

Número de Registro Derechos de autor:
03-2023-101712314600-01

Escrita y madurada bajo la sombra de la pandemia, esta segunda aventura expande el universo de la protagonista hacia los terrenos del conocimiento y la magia. Aquí, el verdadero poder no reside en las armas, sino en el saber resguardado en los libros. Al enfrentarse a una Gran Maga en un duelo de hechizos y romper una promesa por una causa justa, Atalana descubre que la justicia y el destino de los pueblos exigen empatía. Un juego escénico anacrónico donde la evolución personal se vuelve el centro de la trama.

Atalana y el espejo de la compasión. Dramaturgia

Personajes

- **Títeres de varilla:** Osa, Atalana bebé, camello del comerciante.
- **Títeres de guante:** Atalana niña, Madre (Guerrera), Atalana joven, Faruk (príncipe), Gran Sabio, La Maga, Mensajero, Rico Comerciante, Gigante, Faruk convertido en mono.
- **Títeres planos:** Comitiva, asaltantes, caravana, Faruk pobre y borrico con leña, guardia, dos ejércitos en combate, Faruk y el pueblo.
- **Títeres de transformación dramática (duelo de magia):** Maga/Toro, Atalana/pez, Maga/murciélago, Atalana/perro, Maga/avispa, Atalana/matamoscas
- **Elementos escénicos y de utilería:** Cuatro libros (tres de Faruk y uno de Atalana), espada mágica, 2 Espejos de la Compasión, cachiporras.

Escena 1: La niñez de Atalana

(Se escucha música de circo. La OSA entra al escenario caminando, seguida por ATALANA, quien se desplaza de atrás hacia adelante comportándose como un osezno. Al llegar al proscenio, ambas se ponen de pie y emiten un fuerte gruñido. De inmediato, la OSA sigue a ATALANA de izquierda a derecha por el proscenio; al alcanzar el otro extremo, vuelven a erguirse y a gruñir. En el momento en que la OSA gira para regresar por el proscenio, ATALANA da un salto y se monta sobre su espalda).
(La OSA la pasea por el retablo un momento; luego, se yergue sobre sus patas traseras y lanza a ATALANA por los aires. La joven cae y queda inmóvil en el suelo. La OSA se aproxima, la huele de cerca y la empuja suavemente con el hocico, pero ATALANA no

reacciona. En cuanto el animal le da la espalda, ATALANA brinca con rapidez y se le prende del cuello otra vez. La OSA se sacude agitada intentando quitársela de encima mientras camina de un lado a otro del proscenio. ATALANA se muestra feliz. La OSA se para de nuevo en dos patas y la arroja por el aire).
(Esta vez, la OSA y ATALANA se miran fijamente de extremo a extremo del escenario y comienzan a aproximarse con lentitud hasta chocar sus cabezas. Ambas empujan con fuerza midiendo su resistencia, en un vaivén de sube y baja donde a veces gana ATALANA y a veces la OSA. La dinámica las lleva a girar en redondo por todo el espacio. Finalmente, la OSA se impone y empuja con energía a ATALANA, quien cae en un extremo del proscenio. La OSA se ríe y se acerca a lamerla).
(La OSA la lame y ATALANA lame a la OSA; acto seguido, la OSA le jala el cabello a ATALANA y ATALANA le jala el hocico o la oreja. Finalmente, la OSA la sujeta con cuidado del cuello y la recuesta en el suelo. ATALANA finge quedarse dormida. En cuanto la OSA le da la espalda, ATALANA rueda y se mueve de lugar; la OSA voltea de inmediato y la joven vuelve a fingir que duerme. Este juego de complicidad se repite tres veces, hasta que la OSA la toma del cuello de nuevo y la acuesta formalmente. La OSA se tumba al lado de ATALANA y la rodea con un abrazo. ATALANA intenta zafarse del peso del animal, pero al no lograrlo, se rinde y se queda dormida).
(La OSA la deja durmiendo plácidamente y sale un instante del escenario. Al regresar, viene acompañada por la GUERRERA).
Mujer: *(Sorprendida).* ¿Qué? ¿Otra?
(La OSA asiente con la cabeza y la mujer acepta con una sonrisa).
Mujer: No te preocupes, yo cuidaré de esta también.
(La OSA emite un gruñido amistoso).
Mujer: No te preocupes de nada. Le enseñaré todo lo que sé; estará muy bien conmigo.

(La OSA gruñe y juegan brevemente. El animal se acerca a ATALANA para despedirse sin despertarla: la olisquea, la lame y suspira de nostalgia. Regresa con la MUJER y se funden en un fuerte abrazo. Al separarse, se miran, repiten de forma breve el juego de chocar las cabezas, se yerguen y ambas gruñen con fuerza como osas. La OSA da la espalda y se retira definitivamente. La MUJER la ve marcharse, suspira profundamente y dirige su mirada hacia ATALANA).

(ATALANA despierta bruscamente y, al no ver al animal, comienza a emitir gruñidos desesperados intentando correr detrás de la Osa. La MUJER se interpone en su camino y se lo impide).

Mujer: Mamá Osa se marchó. Yo te cuidaré a partir de ahora.

(ATALANA intenta comunicarse mediante gruñidos. La MUJER le habla con suavidad, pero la joven no comprende las palabras; continúa comportándose como un osezno).

Mujer: *(Acariciándola con ternura).* Tranquila, todo está bien.

(ATALANA la empuja bruscamente y le gruñe).

Mujer: *(Acariciándola de nuevo).* Ahora yo seré tu mamá.

(ATALANA se apoya firmemente en cuatro patas).

Mujer: Levántate. Eres una niña, no un animal.

(ATALANA se mantiene en cuatro patas, mirándola en actitud de reto. La MUJER se agacha y repite de manera breve el juego de chocar las cabezas. Al sentir el contacto familiar, ATALANA se tranquiliza).

Mujer: Vamos, es hora de educarte.

(ATALANA vuelve a dejarse caer en cuatro patas).

Mujer: Levántate, eres una mujer.

(La MUJER comienza a caminar por el escenario y ATALANA la sigue, pero a los pocos pasos tropieza y vuelve a apoyarse en cuatro patas).

Mujer: Levántate. Eres una persona. Sígueme.

(ATALANA y la MUJER salen juntas de escena).

(Al poco rato, la GUERRERA regresa sola al escenario portando una cachiporra entre sus manos).

Mujer: ¡Atalana! Te estoy esperando.

(ATALANA entra corriendo y jugando. Ya no es una niña pequeña, pero mantiene la misma conducta lúdica e inocente. La MADRE la tranquiliza tomándola firmemente de las manos un par de veces).

Mujer: Tranquila. Esta es la última lección. Pon mucha atención. ¡En guardia!

(Ambas, armadas con sus respectivas cachiporras, realizan algunos movimientos simultáneos a modo de preparación y luego chocan sus armas con un golpe seco para marcar el inicio del combate. La lucha comienza de forma lenta y muy marcada, pero paulatinamente va subiendo de tono y velocidad: se suceden golpes cruzados, giros con las cachiporras en tensión, movimientos de sube y baja, y nuevos pases que mantienen un ritmo dinámico y apacible).

(ATALANA comienza a cansarse debido a la intensidad del entrenamiento y hace ademanes de no querer continuar más, pero la MADRE insiste con firmeza y la presiona con el bastón justo cuando la joven intenta recuperar el aire. ATALANA saca fuerzas de flaqueza, toma impulso y reanuda el combate por unos instantes antes de volver a fatigarse; exhausta, deja caer su arma al suelo y se tira boca arriba).

(La MADRE se muestra implacable y vuelve a presionarla con la cachiporra en el pecho. Esta vez, espoleada por el reto, ATALANA reacciona con bravura y se desata una lucha feroz y rítmica que culmina cuando la joven vence a su madre, despojándola limpiamente de su cachiporra).

(Todas estas acciones coreográficas se ejecutan de manera precisa mientras se escucha de fondo la emblemática canción de las afirmaciones).

Coro: *(Cantando).*
Te amo, te amo,
eres muy especial.
Te quiero, te quiero,
tú eres capaz.
Te amo, te amo,
estoy orgullosa de ti.
Te quiero, te quiero,
me haces feliz.
Tú puedes lograrlo,
tú eres capaz.
Respira profundo,
lo puedes lograr.
Tú eres valiente,
confía en ti.
Tú eres muy fuerte,
yo creo en ti.
Te amo, te amo,
eres muy especial.
Te quiero, te quiero,
lo vas a lograr.
Escucha tu mente,
escúchate a ti;
lo que necesitas
está dentro de ti.
Tu vida es valiosa,
cuida de ti.
Respeta a los otros,
son parte de ti.
Te amo, te amo,
estoy orgullosa de ti.

Te quiero, te quiero,
me haces feliz.
Aleja el temor,
lo vas a lograr.
Escucha tu mente,
tú eres capaz.
Te amo, te amo,
estoy orgullosa de ti.
Te quiero, te quiero,
me haces feliz.
(Al concluir la melodía, la MADRE aplaude con desbordante orgullo y se abalanza a estrechar a ATALANA en un cálido abrazo).
Mujer: Estás lista. Es hora de que marches.
Atalana: ¿De verdad? ¿Ya puedo marcharme?
Mujer: Es hora de vivir tu vida como tú quieras.
Atalana: Entonces viajaré por el mundo.
Mujer: Tú sabes de sobra los peligros que te esperan allá afuera.
Atalana: Tengo que encontrar a mi familia.
Mujer: Pues vete. Ya sabes cómo actuar. Este es mi último regalo *(le entrega una cachiporra especial).* Cuando necesites defenderte, solo di: «Con mi fuerza y mi saber, todo puedo resolver», y ella aparecerá de inmediato a tu lado, lista para ayudarte.
Atalana: Gracias, mamá.
(Ambas se funden en un último abrazo y se marchan del proscenio, cada una por su propio lado).

Escena 2: Presentación de Faruk

Personajes: *Faruk, Gran Sabio, Guardia.*

(Amanece en la escenografía. La figura del sol inicia de forma pausada su recorrido por el firmamento. Entra FARUK, un joven de aspecto noble, cargando un gran libro. Lo coloca sobre el retablo y comienza a leer con devoción; de inmediato sale y regresa con otro tomo, y luego otro más, pasando de un texto a otro con sumo interés).

(Un perro entra al retablo moviendo la cola e intenta jugar con él, pero el joven lo aparta con un gesto suave y continúa absorto en su lectura. El sol alcanza el punto más alto del decorado. Un GUARDIA entra portando una bandeja con comida para el príncipe, pero FARUK lo aleja con la mano sin despegar los ojos de las páginas. El sol desaparece por el horizonte y la luna entra a escena, marcando el paso de las horas).

Gran Sabio: *(Entrando de forma solemne).* Faruk… ya te hemos enseñado todo cuanto sabemos. Nuestra labor como tus mentores ha terminado. Es hora de que salgas de los muros de este palacio a conocer el mundo real y a aplicar cada una de nuestras enseñanzas.

Faruk: *(Sin levantar la vista).* Pero si hay tantos libros que no he leído todavía…

Gran Sabio: No es necesario que leas absolutamente todo lo que se ha escrito en la historia. Conocer la vida real con tus propios ojos y viajar por el mundo también te enseñarán grandes lecciones. Hemos preparado minuciosamente tu partida; te irás al amanecer.

Faruk: *(Cerrando el libro de golpe).* De acuerdo, acepto. Pero ordenen que carguen todos mis libros; mi biblioteca entera irá conmigo a dondequiera que vaya.

Gran Sabio: Esta travesía será tu última gran prueba, muchacho. Cuando vuelvas con bien, podrás ser nombrado Rey ante tu pueblo.

(FARUK y el GRAN SABIO salen del escenario. El GUARDIA entra de inmediato a levantar y retirar los pesados libros del proscenio). (La iluminación cambia para simular un nuevo amanecer con la entrada del sol. En el fondo del retablo, mediante el uso de figuras planas móviles, se observa la silueta de FARUK y su vistosa comitiva real dejando el palacio).

Escena 3: Atalana y la Maga

Personajes: *Atalana, La Maga.*
(En el audio se aprecia que llueve torrencialmente. ATALANA entra presurosa a una cueva buscando refugio de la tormenta; en el interior del recinto se encuentra LA MAGA esperándola).
La Maga: Bienvenida. Te estaba esperando.
Atalana: ¿A mí? Creo que se confunde de persona, señora. Yo soy Atalana, solo entré aquí buscando refugio de la lluvia.
La Maga: Has llegado al lugar correcto. Este es un recinto sagrado y yo soy su guardiana.
Atalana: Pero si aquí no hay nada…
La Maga: Claro que hay. Esta es la Cueva de los Poderes, mi refugio, el lugar donde practico mis artes mágicas.
Atalana: ¿Eres una maga?
La Maga: Soy La Maga. Y tú, a partir de hoy, serás mi aprendiz.
Atalana: ¿Yo?
La Maga: Sé de sobra que fuiste entrenada por la Guerrera y que, gracias a tu valentía, recuperaste el talismán de los conjuros del templo. Es hora de que continúes aprendiendo cosas nuevas.
Atalana: Pero si yo estoy viajando por el mundo con el único fin de encontrar a mis padres verdaderos.
La Maga: Lo sé perfectamente. Pero te hace falta conocimiento y yo te lo enseñaré de buena gana. Si consigues superar cada una de

las pruebas que te pondré por delante, conseguirás todo lo que te propongas en la vida. Pero te advierto que no será nada fácil.
Atalana: Soy una guerrera. Mi madre me enseñó a usar la cachiporra y mi cabeza para resolver problemas. He vivido en un bosque por años; no tengo miedo de enfrentarme a nada. Vencí a un Minotauro haciéndome su amiga, conocí a una Sirena que me ayudó a vencer mis miedos recordándome quién soy y recuperé el talismán de los conjuros que había robado un Gigante.
La Maga: Conozco al detalle todas tus aventuras, tu indiscutible habilidad con la cachiporra y tu astucia. Ahora emprenderás la tarea más difícil de tu vida: mantenerte quieta mientras estudias. Tu cuerpo está más que listo para la batalla, pero a tu mente le falta conocimiento académico.
Atalana: Mi madre me enseñó que: «Con mi fuerza y mi saber, todo puedo resolver».
La Maga: Es hora entonces de que tu saber se expanda. Vamos a la biblioteca de inmediato.
(LA MAGA y ATALANA salen del proscenio guiadas por la luz mística de la cueva).

Escena 4: Faruk regresa a su reino

Personajes: *Faruk (príncipe), Guardia, Rico Comerciante.*
(FARUK se encuentra en un paraje de su travesía escribiendo concentrado una carta en voz alta).
Faruk: *(Escribiendo).* «Queridos padres: Pronto llegaré a casa. Estos cinco años he recorrido el mundo entero, he visto sus grandes maravillas y también sus miserias; he ayudado al desvalido cuando he podido y he aprendido a utilizar lo aprendido para el bien de todos. Ahora por fin podrán descansar. En pocos días estaré de vuelta y yo mismo me haré cargo de las

responsabilidades del reino. Con sus sabios consejos, llegaré a ser un buen gobernante para nuestro pueblo».
(FARUK dobla la misiva y se la entrega a un GUARDIA, quien sale reverente de la escena con ella).
(Uso de figuras planas móviles en el fondo del retablo. Se observa a FARUK y a su vistosa comitiva real atravesando un desértico desfiladero).
(De pronto, un grupo de ASALTANTES descubren la caravana y la atacan por sorpresa. Se libra una gran batalla; FARUK es despojado con violencia de todas sus pertenencias y, finalmente, los bandidos lo lanzan por el desfiladero. Los ASALTANTES se marchan del lugar dándolo por muerto, llevándose consigo todo el cargamento).
(Regreso al formato de títeres de guante. Poco a poco, FARUK comienza a recuperar el conocimiento sobre la arena del retablo; trabajosamente y dando quejidos de dolor, se arrastra por el suelo tratando de subir a la superficie. Un RICO COMERCIANTE, montado sobre su camello, llega hasta donde se encuentra el joven y decide apiadarse de él, ofreciéndole de comer y beber).
Faruk: *(Bebiendo con desesperación).* Muchas gracias por tu oportuna ayuda, buen hombre. Abul Hasan, mi padre y rey legítimo de esta gran ciudad, sabrá pagar con creces tus favores.
Comerciante: *(Mirando asustado a su alrededor).* ¡Silencio! Abul Hasan ya no gobierna más esta ciudad, muchacho. Ha sido traicionado y asesinado, y un cruel usurpador ocupa su lugar en el trono. Es mejor que nadie en las calles sepa quién eres en realidad, o te matarían a ti también sin dudarlo. Déjame ayudarte a entrar. Te harás pasar por mi sirviente y estarás encargado exclusivamente de recoger la leña para que nadie sospeche de tu origen.
Faruk: Gracias de corazón. Te juro que un día podré devolverte este enorme favor.

(El COMERCIANTE desmonta y, junto a FARUK, emprenden con cautela el sinuoso camino de entrada hacia la ciudad bajo la apariencia de amo y siervo).

Escena 5: Atalana recibe un regalo de la Maga

Personajes: *Atalana, La Maga, Guardia, Faruk (convertido en aldeano y luego en rey), Gigante, Faruk transformado en mono, Gran Sabio.*
(ATALANA entra al proscenio portando un gran libro abierto entre sus manos. Mientras lee en voz alta, comienza a practicar de forma lúdica y divertida diversos pases de magia: al mover sus manos con ritmo, destellos de luz de colores iluminan el retablo. En ese momento, LA MAGA entra a escena contemplándola con orgullo).
La Maga: Ya estás lista para seguir viajando por el mundo y para practicar en libertad todo lo que te he enseñado, muchacha. Te has convertido en una maga casi tan poderosa como yo. Solo recuerda mantener bajo palabra nuestra promesa: jamás utilizaremos nuestra magia para estorbar o entrometernos en los asuntos de la otra.
Atalana: Lo recordaré siempre, maestra.
La Maga: Tengo un último regalo para ti. Toma este objeto mágico. Para el resto de los mortales esto es solo un espejo común; para ti será una ventana para observar el mundo a distancia. A través de ella podrás contemplar las alegrías y las desgracias de los demás. Utiliza tu intuición y ayuda a los necesitados allá afuera. Si lo haces con sabiduría, algún día podrás ganarte el título de Gran Maga, como yo.
Atalana: Así lo haré. Muchísimas gracias.

(LA MAGA se retira con paso solemne. ATALANA, en su formato de títere de guante, se acomoda en un rincón y comienza a observar con atención su pantalla de cristal).
(A partir de este momento, las acciones que Atalana observa se representan en el fondo del retablo mediante el uso de figuras planas móviles).
(En la pantalla se aprecia a FARUK convertido en un humilde aldeano. El joven atraviesa la ciudad guiando a su borrico rumbo al campo para recoger leña, caminando con cautela. Al llegar a la gran puerta de la muralla, un GUARDIA le sale al encuentro y lo detiene en seco).
Guardia: ¡Alto ahí! ¿A dónde vas, muchacho?
Faruk: Voy al campo abierto, señor. Necesito recoger leña para poder venderla en la ciudad.
Guardia: Regresa antes de que caiga el anochecer o vas a encontrar la puerta cerrada. Corren fuertes rumores de una inminente rebelión contra el nuevo rey y debemos ser sumamente cuidadosos con los extraños.
Faruk: Descuide, así lo haré.
(FARUK continúa su marcha hacia el campo. Comienza a recoger pedazos de leña del suelo y los va colocando con cuidado sobre el lomo de su borrico. De pronto, tropieza con la entrada oculta de una cueva de cuyo interior emana una luz brillante y misteriosa. Intrigado, FARUK se adentra en el recinto y descubre maravillado que se trata de un santuario repleto de libros antiguos, plantas exóticas y resplandecientes joyas. En el altar principal que domina la estancia, se encuentra una hermosa espada en su pedestal. El joven se aproxima y lee en voz alta la inscripción labrada en la hoja).
Faruk: *(Leyendo).* «Vencerá quien me empuñe».
(FARUK toma la espada con firmeza y la prueba en el aire, ejecutando varios movimientos ágiles que demuestran que es un

excelente espadachín. En ese instante, un GIGANTE irrumpe con violencia en la cueva, portando su propio acero).
Gigante: ¡¿Qué haces tú aquí?! Esta cueva mágica y todo lo que resguarda le pertenecen exclusivamente a la gran Maga. ¡Por tu osadía, infeliz, vas a pagar ahora mismo con tu vida!
Faruk: Ese es un precio demasiado alto, grandulón. ¡Vas a tener que trabajar muy duro si quieres cobrártelo!
(FARUK y el GIGANTE comienzan una cruenta y rítmica lucha de espadas por todo el escenario. Tras un hábil despliegue de esgrima, FARUK logra asestar un golpe tremendo al Gigante. Al caer el monstruo, la tierra comienza a temblar con fuerza y las rocas crujen. FARUK sale corriendo a toda velocidad justo antes de que la entrada de la cueva se cierre por completo a sus espaldas. Con la espada en la mano, se encamina decidido hacia la ciudad).

La rebelión
(Una música de tintes épicos e intensos inunda el ambiente teatral, sirviendo de marco para las acciones de guerra. En el retablo se escenifica un feroz combate entre dos ejércitos planos: el pueblo oprimido contra las fuerzas del tirano. FARUK, colocándose valientemente al frente del pueblo, lidera la carga contra el ejército del usurpador hasta vencerlo por completo. Entre vítores y fanfarrias, FARUK es proclamado héroe de la batalla y es coronado formalmente como el nuevo Rey legítimo).

(Regreso al formato de títeres de guante. FARUK se encuentra descansando en sus habitaciones reales luciendo su corona. De pronto, LA MAGA hace una entrada intempestiva; se muestra sumamente enfurecida).
Maga: ¡Has vencido al Gigante que resguardaba mi cueva sagrada! Por esa ofensa y por tu atrevimiento al robar mi espada de poder, ¡recibirás tu castigo!

(LA MAGA alza los brazos y lanza un poderoso hechizo mágico en medio de un estallido de luz. El conjuro hace volar a FARUK por los aires y lo transforma de golpe en un MONO; sin embargo, el animal conserva intactas su cabeza humana y su corona real).

Maga: ¡Así vas a pasar el resto de tus días en este mundo, para que te arrepientas de haber desafiado mis leyes!

(LA MAGA se da la vuelta y se marcha con desprecio. FARUK, convertido en mono, comienza a brincotear desesperado y a dar chillidos por toda la estancia. El GRAN SABIO entra apresurado al aposento y se alarma horrorizado al ver la criatura. FARUK se aproxima para calmarlo).

Faruk: ¡Calma, mi buen maestro, no te asustes! Solo soy yo, Faruk. Por fortuna mi cabeza y mi raciocinio están a salvo; seguiré gobernando a mi pueblo aun con este aspecto.

(Al otro lado del escenario, ATALANA, sin despegar los ojos de su pantalla de cristal, habla consternada para sí misma).

Atalana: Mujer sabia, maestra y tutora mía… ¿Por qué has actuado de una manera tan malévola? ¿Por qué castigar con semejante crueldad a Faruk, un joven que solo ha buscado la libertad y lo mejor para su pueblo? ¿Acaso no lo has visto consolar a los desvalidos y liderar a los pobres para derrocar al villano? ¿Tanto aprecias esa espada que el perderla te ha llevado a perder los estribos y la cabeza? ¿En dónde quedó tu compasión?... No puedo entenderlo y no me voy a quedar de brazos cruzados.

Escena 6: Atalana libera a Faruk del hechizo

Personajes: *Atalana, Faruk (mono y luego humano), La Maga, Gigante.*

(ATALANA sale de su rincón y viaja mágicamente hasta las habitaciones del rey. Se presenta ante la criatura coronada con una reverencia).

Atalana: Oh, Faruk, gran señor. Han llegado hasta mis oídos las noticias de tu enorme bondad y sabiduría. He venido con el único propósito de liberarte del cruel hechizo que la gran Maga lanzó sobre ti. Un rey justo merece recibir justicia. Solo prométeme una cosa: que le devolverás la espada a la Maga en cuanto recuperes tu forma. Tú ya no la necesitas para defender a tu gente y tu pueblo te necesita a ti.
Faruk: *(Inclinando la cabeza).* Te doy mi palabra de rey; así lo haré.
(ATALANA, concentrando su energía, ejecuta un pase mágico circular con sus manos y lanza un contrahechizo sobre el soberano. En medio de una densa cortina de humo y destellos resplandecientes, FARUK recupera al instante su forma humana original).
(De pronto, las luces del escenario descienden y se escucha el estruendo de un trueno arrollador. LA MAGA irrumpe en la habitación echando chispas de rabia. Se dirige con furia hacia la joven).
Maga: ¡¿Cómo te atreves a faltar al convenio sagrado que hicimos de no entrometernos ninguna de las dos en los asuntos de la otra?! ¡Esto no se va a quedar así!

El duelo de transformaciones mágicas

(Apenas termina de hablar, LA MAGA ejecuta un pase y se transforma en un feroz TORO que ruge con fuerza; de inmediato, ATALANA reacciona y se convierte en un PEZ que combate sin miedo al TORO/MAGA que se aleja a toda prisa para volver convertido en un MURCIÉLAGO/MAGA que persigue al PEZ/ ATALANA, hasta que este lo engaña y se escapa. El MURCIÉLAGO/ MAGA busca por todo el escenario y al no encontrarlo se marcha. En ese instante entre ATALANA convertida en PERRO que ladra ruidosamente. Eso hace volver al MURCIÉLAGO/MAGA y tratan de

vencerse corriendo y escondiéndose. EL MURCIÉLAGO/MAGA sale del escenario para volver transformada en una abeja que intenta vencer al PERRO/ATALANA a quien hace huir solo para volver transformada en un MATAMOSCAS/ATALANA, quien termina por vencer a la ABEJA/MAGA, para terminar convirtiéndose nuevamente en una MAGA maltrecha por la pelea y una ATALANA triunfadora)

Maga: *(Inclinándose en señal de respeto).* Me has vencido en buena lid, Atalana. Acepto con dignidad mi derrota. Reconozco que ya no tengo absolutamente nada más que enseñarte; tu sabiduría ha superado a la mía.

Faruk: *(Dando un paso al frente con el arma en sus manos).* Acepta también esta espada de vuelta, gran Maga, junto con mis más sinceras disculpas por haberla tomado sin permiso. Espero que sepas perdonar mi osadía.

La Maga: Acepto ambas cosas de buen grado, joven Rey.

(En ese instante, el GIGANTE entra tranquilamente a la habitación y recoge la espada del monarca. FARUK retrocede un paso, completamente desconcertado).

Faruk: Pero… ¿qué clase de brujería es esta?... ¡Si yo te di muerte con mis propias manos en el interior de la cueva!

La Maga: *(Sonriendo).* Nada de lo que viviste fue real, Faruk. Todo formó parte de una prueba diseñada para saber si tu mente y tu corazón estaban verdaderamente listos para gobernar con justicia a tu pueblo. *(Dirigiéndose ahora a la joven Atalana).* Y tú también has demostrado que estás lista, Atalana; nuestro combate de transformación lo comprueba. Mi misión contigo ha sido cumplida con creces.

(LA MAGA y el GIGANTE realizan una reverencia de despedida y se retiran juntos del lugar, perdiéndose entre las sombras).

Epílogo

Faruk: Muchas gracias, valiente señora, por liberarme de esa pesadilla y devolverme mi humanidad. Dime, por favor, ¿cuál es tu nombre?

Atalana: Mi nombre es Atalana, buen Rey, y no hay nada que agradecer; solo hice lo que dictaba la justicia. Ahora debo marcharme para continuar con mi camino, pero antes de irme quiero dejarte un obsequio.

(ATALANA realiza un pase mágico sutil con sus manos y una hermosa pantalla de cristal aparece suspendida en la habitación).

Atalana: Toma esta pantalla de cristal. Para todos los demás será solo un espejo ordinario, pero para ti funcionará como una ventana al exterior. A través de ella podrás observar el ancho mundo, sus lamentables desgracias, pero también sus maravillosas bellezas.

Faruk: *(Tomando el objeto con ilusión).* ¿Y podré verte a ti a través de él?

Atalana: Sí, claro que podrás. Y si lo deseas, podremos hablar a la distancia también.

Faruk: Déjame recompensar tu generosidad de alguna manera, por favor.

Atalana: No es necesario en absoluto. Solo prométeme que seguirás gobernando a tu pueblo con esa misma sabiduría y compasión que te caracterizan. Si algún día llego a necesitar de tu ayuda en mis andanzas, ten por seguro que te lo haré saber a través del espejo.

Faruk: Sabes bien que cuentas conmigo de forma incondicional. Desde este preciso instante seremos grandes amigos; compartiremos juntos las alegrías de la vida y nos apoyaremos con fuerza en los tiempos difíciles.

Atalana: Así será, mi buen amigo. *(Se da la vuelta portando su morral y mira hacia el horizonte).* Le doy las gracias a la vida por cada enseñanza… Ahora, es momento de retomar la marcha. ¡Papá!... ¡Mamá!... ¡Allá voy!... ¡Voy a encontrarlos!
(Se escucha cómo el coro de voces de la canción de las afirmaciones inunda con fuerza todo el espacio teatral mientras el telón cae lentamente).

FIN DE LA OBRA

PARTE III: LOS JUEGOS DE LA TRADICIÓN Y LA FARSA FÚNEBRE

Introducción Atalana y la máscara negra (2022)

¿Puede una heroína apropiarse de las reglas de un juego diseñado históricamente por y para hombres? Esta obra constituye el experimento técnico más puro y contundente de la saga de Atalana dentro del teatro tradicional de cachiporra. Ocultando su voz tras una poción y su rostro tras una máscara, Atalana se adentra en el código festivo, irreverente y absurdo del género. Un ejercicio de resistencia escénica que subvierte el canon para demostrar que la libertad de la cachiporra no tiene género.

Atalana y la máscara negra. Dramaturgia

Personajes

- Atalana
- La Guerrera
- Guardián
- Cocodrilo
- Fantasma
- Muerte
- Coyote

Utilería y elementos escénicos

- Ataúd, cachiporras.

Escena 1: Atalana y la Guerrera

Personajes: *La Guerrera, Atalana, Guardián.*

(LA GUERRERA entra a escena portando una cachiporra).

Guerrera: ¡Atalana! Te estoy esperando.

(ATALANA entra corriendo y jugando. Ya no es una niña, pero se comporta como tal. LA GUERRERA, su madre adoptiva, la tranquiliza tomándola de las manos).

Guerrera: Tranquila. Esta es la última lección. Pon atención. ¡En guardia!

(La escena se desarrolla al ritmo de la canción de las afirmaciones tema de Atalana)

Te amo, te amo,
eres muy especial.
Te quiero, te quiero,
tú eres capaz.
Te amo, te amo,
estoy orgullosa de ti.

Te quiero, te quiero,
me haces feliz.
Tú puedes lograrlo,
tú eres capaz.
Respira profundo,
lo puedes lograr.
Tú eres valiente,
confía en ti.
Tú eres muy fuerte,
yo creo en ti.
Te amo, te amo,
eres muy especial.
Te quiero, te quiero,
lo vas a lograr.
Escucha tu mente,
escúchate a ti;
lo que necesitas
está dentro de ti.
Tu vida es valiosa,
cuida de ti.
Respeta a los otros,
son parte de ti.
Te amo, te amo,
estoy orgullosa de ti.
Te quiero, te quiero,
me haces feliz.
Aleja el temor,
lo vas a lograr.
Escucha tu mente,
tú eres capaz.
Te amo, te amo,
estoy orgullosa de ti.

Te quiero, te quiero,
me haces feliz.

(Ambas, armadas, inician el combate con sus cachiporras, subiendo de ritmo y velocidad en una escena marcada por giros y golpes cruzados. ATALANA se cansa y se tira al suelo, pero LA GUERRERA la presiona con el arma. Finalmente, ATALANA vence a su madre y la despoja de su cachiporra).
(LA GUERRERA aplaude y abraza a ATALANA).
Guerrera: Estás lista. Es hora de que marches.
Atalana: ¿De verdad? ¿Puedo marcharme?
Guerrera: Es hora de vivir tu vida como tú quieras.
Atalana: Entonces viajaré por el mundo. Tengo que conocer mis orígenes.
Guerrera: Estás lista para ello.
Atalana: Gracias, mamá.
Guerrera: Ya sabes cómo actuar. Este es mi último regalo. *(Le entrega una cachiporra especial)*. Cuando necesites defenderte solo di: "Con mi fuerza y mi saber todo puedo resolver", y ella aparecerá a tu lado.
Atalana: *(Repitiendo)* ¡Con mi fuerza y mi saber todo puedo resolver!
(Salen juntas).

Escena 2: Atalana y el Guardián

(ATALANA aparece nuevamente. Por el lado contrario viene el GUARDIÁN del bosque).
Guardián: *(Saliéndole al paso)* ¡Hola, muchacha! ¿Para dónde vas?
Atalana: ¿Por qué me lo preguntas?
Guardián: Porque yo, en tu pellejo, no seguiría adelante. El

camino está muy solo y adelante hay un bosque donde dicen que espantan.

Atalana: ¿Espantan?... Yo no le tengo miedo a nada.

Guardián: Escucha, muchacha. Nadie se atrevería a ir por ese camino a estas horas.

Atalana: ¿Y eso por qué?

Guardián: Porque ya va a anochecer, es la hora en que los fantasmas les ponen trampas a los viajeros.

Atalana: ¿Fantasmas? ¡No me haga reír! ¡Esos son cuentos chinos!

Guardián: Pues muchos los han visto. Menos mal que con mi ayuda han sabido escapar a tiempo.

Atalana: Yo no escaparé. Me enfrentaré a todos ellos y los venceré.

Guardián: Bien, ya estás advertida. La soberbia es muy mala consejera. Yo ya he cumplido con mi deber...

Atalana: ¿La soberbia? ¿Qué es eso?

Guardián: Es actuar de manera imprudente solo porque sientes que lo sabes todo y que eres mejor que los demás... Muchos han muerto por causa de ella, por no actuar con verdadera sabiduría.

Atalana: Mi madre me dijo que con mi fuerza y mi saber todo puedo resolver.

Guardián: Así es, pero ni aun los más viejos tienen toda la sabiduría; por eso siempre piden consejo a los demás... Si no sabes lo que te espera en ese bosque, deberías prevenirte para poder reaccionar a tiempo; esa sería la única forma de vencerlo. Yo conozco una manera segura de cruzarlo, pero... no, no creo que te atrevas.

Atalana: ¿Qué forma es esa? ¡Dígamelo, por favor!

Guardián: Con una condición.

Atalana: Haré lo que sea.

Guardián: Si te digo cómo puedes cruzar el bosque de forma segura, tienes que prometerme que irás a las montañas a buscar al Señor Coyote y le dirás que ya es tiempo de dejar ir a «Los que viven de las leyendas», un pueblo que se encuentra convertido en piedra desde hace cientos de años. Es de suma importancia que lo hagas tan pronto salgas de aquí y tienes que convencerlo, porque si no lo hace antes de la próxima luna llena, ese pueblo permanecerá petrificado hasta el fin de los tiempos. Yo no puedo ir porque soy el guardián de este camino y debo permanecer aquí para advertir a los viajeros de los peligros que se van a encontrar.

Atalana: Pero yo tengo que ir en busca de mis padres... Fui abandonada en el bosque y nunca los conocí.

Guardián: Si el Señor Coyote libera al pueblo de las leyendas, ellos podrán ayudarte a encontrarlos. Son seres sabios y conocen todas las historias del mundo. De seguro que, agradecidos, buscarán la manera de que te reúnas con tus padres.

Atalana: De acuerdo, voy a ayudarte.

Guardián: Pues aquí está el secreto: los fantasmas de este bosque no toleran las voces humanas. Es imprescindible que no escuchen tu voz, ni en susurros ni en gritos... Y estoy seguro de que harán todo lo posible por obligarte a gritar. Si lo haces, quedarás atrapada para siempre y te convertirás en un fantasma más, como todos ellos.

Atalana: ¿Y qué puedo hacer entonces?

Guardián: Primero que nada, tendrás que disfrazarte; no pueden saber de ninguna manera que solo eres una niña.

Atalana: ¡No soy una niña... soy una guerrera!

Guardián: Sí, sí, eres una guerrera que no debe ser reconocida como tal, o no podrás salir de este bosque jamás.

(El GUARDIÁN saca de entre sus ropas una máscara negra y, mostrándola con misterio, le dice):

Guardián: Esta es la máscara de Pulchinela. Hasta ahora, él es el único que se ha enfrentado a los fantasmas y ha salido vencedor. Esos espectros han querido acabar con él por años, pero no lo han conseguido. Si te ven con ella puesta, seguramente se asustarán y te dejarán pasar.

(El GUARDIÁN le coloca la máscara en el rostro. ATALANA intenta quitársela de inmediato con desesperación, pero se da cuenta de que está adherida).

Atalana: ¿Qué pasa? ¿Por qué no puedo quitármela?

Guardián: Porque es una máscara mágica que te protegerá de sus hechizos. No podrás quitártela de encima hasta que atravieses por completo el bosque... si es que lo logras. Ahora, bebe esta poción mágica... Con ella, tu voz se transformará en un sonido que no tiene nada que ver con el habla humana: será una especie de silbato o lengüeta. Con eso los engañarás si es que se atreven a acercarse a ti.

Atalana: *(Con evidente desconfianza).* ¿Y ya no volveré a hablar nunca más?

Guardián: Claro que sí. Si logras engañarlos y atravesar el bosque antes de que salga el sol, estarás a salvo. Por la mañana la poción dejará de tener efecto y volverás a recuperar tu propia voz.

(ATALANA bebe la poción de un trago. Al instante, intenta hablar y su voz cambia radicalmente, emitiendo un sonido estridente de pito).

Atalana: Pero ¿qué es esto?... ¡Mi voz!... ¡Mi voz!

Guardián: ¡Ahora estás protegida!... Vete ya, que te queda muy poco tiempo antes del amanecer.

(Cada uno sale apresurado por su respectivo lado del escenario).

Escena 3: Atalana y el Cocodrilo

(Variaciones sobre juegos tradicionales de Bruno Leone)

Personajes: *Atalana (con máscara y voz de pito), Cocodrilo.*

(ATALANA entra nuevamente al escenario cantando, bailando y divirtiéndose al descubrir los sonidos de su nueva voz. De pronto, un COCODRILO entra de forma sigilosa y comienza a bailar detrás de ella. Al principio, el reptil sigue rítmicamente cada uno de sus movimientos, pero ATALANA no se percata de su presencia).

(Ambos, en una coreografía simétrica, golpean el piso de forma repetitiva con las patas. De pronto, el COCODRILO la sujeta del brazo por sorpresa e interrumpe el baile, impidiéndole moverse. Este juego se repite varias veces de manera alternada: se suceden los movimientos rítmicos seguidos por la pausa tensa que se produce cada vez que el animal la atrapa. Aun así, ATALANA sigue sin comprender del todo lo que sucede).

(El ritmo de la música y de los golpes se va acelerando, acortando las repeticiones. En el último movimiento, ATALANA voltea rápidamente, descubre al COCODRILO cara a cara y corre a esconderse aterrorizada. El COCODRILO comienza a emitir rugidos y a dar golpes contra el piso para amedrentarla. La joven permanece protegida y escondida tras el poste del proscenio; desde ese refugio seguro, comienza a hablarle con su nueva voz).

(De vez en cuando, la joven sale brevemente de su escondite y toca al animal en el lomo, pero este reacciona al instante intentando morderla).

(ATALANA lo toca de nuevo y corre velozmente para que no la alcancen sus fauces. Al ver que no puede atraparla, el COCODRILO cesa sus intentos para ganarse su confianza y se mantiene inmóvil, con la boca firmemente cerrada. ATALANA se aproxima despacio y comienza a acariciarlo; el reptil no se mueve. La joven toma más y más confianza, hasta que el COCODRILO lanza un rápido tarascón intentando morderla otra vez. ATALANA corre despavorida de regreso a su escondite).

(Desde su refugio, ATALANA le ordena con voz autoritaria que se quede quieto y el COCODRILO obedece sumiso. Se repite la dinámica de aproximación: la joven lo llena de caricias y palabras cariñosas. El COCODRILO abre el hocico de par en par y ATALANA le ordena: «¡Cierra la boca!», y continúa acariciándolo. El diálogo se transforma en el clásico juego rítmico de: «Abre la boca / Cierra la boca»).

(De esa dinámica, la joven pasa a darle órdenes de desplazamiento: le indica que se mueva hacia adelante y hacia atrás, y el COCODRILO obedece dócilmente en repetidas ocasiones. ATALANA acompaña cada orden con un fuerte golpe en el piso que el reptil imita al instante. La joven incrementa la velocidad de los golpes y el COCODRILO los repite sin perder el compás. Esto se convierte en un reto rítmico donde ATALANA propone y el COCODRILO imita; ella va primero y él después, hasta que poco a poco terminan ejecutando los golpes al unísono).

(Ya entrados en total confianza y en el punto más alto del juego, el COCODRILO aprovecha el descuido y le muerde la cabeza a ATALANA. Ambos entablan un feroz forcejeo de tirones por todo el escenario; finalmente, ATALANA logra zafarse con un giro y sale huyendo del retablo. El COCODRILO queda solo en escena, triunfante y golpeando el piso con la cola. Al poco rato, ATALANA regresa armada con su cachiporra).

(Se desata un combate sonoro: la joven tira golpes secos al piso con el bastón y el COCODRILO responde con mordiscos al aire. Este pasaje se convierte en un duelo rítmico entre el sonido de la madera y el chasquido de las fauces del reptil. Llega un momento en que ATALANA logra golpear directamente al COCODRILO en la cabeza; la respuesta del animal es tan rítmica y simétrica que resuena como si él tuviera otra cachiporra. Toda la coreografía es una pelea clásica de porrazos donde ATALANA va ganando terreno).

(Sin embargo, en un movimiento imprevisto, el COCODRILO logra arrebatarle la cachiporra de las manos a la joven y comienza a golpearla con ella de forma cómica hasta obligarla a salir de escena. El COCODRILO, solo, se traga la cachiporra de un bocado y remata la acción echándose un sonoro pedo).
(El siguiente pasaje es el tradicional juego de las escondidas: aparecer y desaparecer. ATALANA asoma y oculta la cabeza rápidamente por distintos puntos del decorado (arriba, abajo, a los lados) mientras el COCODRILO la busca confundido. Finalmente, el reptil calcula el movimiento, salta y la atrapa firmemente del brazo. Se repite de forma breve el juego de inmovilidad inicial, pero esta vez ATALANA no puede soltarse; está completamente atrapada).
Atalana: *(Gritando desesperada con su aguda voz de pito).* ¡Ayuda!... ¡Ayuda!

Escena 4: Atalana, el Cocodrilo y el Fantasma

Personajes: *Atalana, Cocodrilo, Fantasma.*
(En medio del forcejeo entre Atalana y el reptil, entra súbitamente un FANTASMA. El espectro observa la escena, avanza flotando y jala con fuerza al COCODRILO de la cola; por su parte, ATALANA estira con desesperación hacia el lado opuesto en un cómico juego de estira y afloja, hasta que la joven consigue zafarse por completo de las fauces. El FANTASMA da un giro y sale del retablo arrastrando y llevándose consigo al COCODRILO. ATALANA se incorpora, se sacude la ropa y busca con la mirada por todos los rincones al reptil y al espectro. Hay una breve pausa de suspenso).

Escena 5: Atalana y el Fantasma

(Variaciones sobre juegos tradicionales de César Tavera)

Fantasma: *(Asomando de golpe).* ¡Uuuuuu!

Atalana: *(Sobresaltada, siempre con su aguda voz de pito).* ¡Anda! El guardián del camino tenía toda la razón: en este bosque de verdad espantan. *(Comienza a temblar de forma exagerada).*

Fantasma: *(Aproximándose y modulando con más fuerza).* ¡Uuuuuuuu!...

Atalana: *(Remedando con picardía su mismo gesto y tono).* ¡Uuuuuuuu!...

Fantasma: ¡Uuuuuuuuu!...

Atalana: ¿Te gusta el juego, eh? Pues por mí que no quede. ¡Uuuuuuuu!...

Fantasma: *(Emitiendo una cavernosa voz de ultratumba).* ¿A dónde vas, cara de papa?

Atalana: ¿Y a ti qué te importa, sábana vieja con agujeros?

Fantasma: ¿Qué no ves que soy un auténtico fantasma? ¡Fíjate bien, si no me crees!

(El FANTASMA comienza a revolotear velozmente en torno a ATALANA como si fuera un enorme murciélago blanco, intentando marearla).

Fantasma: ¿Te convences ahora, insolente?

Atalana: No lo has hecho nada mal, he de admitirlo, pero los he visto muchísimo mejores en la pista del circo.

Fantasma: *(Fuera de sí y enojado).* ¿Así que no te doy ni un poco de miedo?

Atalana: Ni una pizca.

Fantasma: ¡Pues ahora verás!...

(ATALANA da la espalda para continuar con su camino por el bosque. El FANTASMA regresa de inmediato y camina pegado detrás de ella; sin que la joven se percate al principio, ambos

recorren el escenario en fila india de un extremo al otro. La protagonista percibe una extraña presencia en su nuca, pero cada vez que gira con rapidez sobre su propio eje, el FANTASMA se hunde o desaparece de su campo visual).

(Este clásico juego de enredos se repite varias veces a distintas velocidades. El FANTASMA goza burlándose de ella apareciendo y desapareciendo de las formas más absurdas: desde abajo, por la izquierda, por la derecha, rozando los hombros de ATALANA, mientras ella gira frenéticamente intentando descubrirlo en vano).

(El FANTASMA comienza a darle pequeños golpecitos con el dedo en el hombro para llamar su atención, pero se esconde de forma tan hábil que ATALANA no puede descifrar quién la está molestando. El espectro busca constantemente con la mirada la complicidad y las risas del público ante sus travesuras. De pronto, la dinámica pasa al tradicional juego del espejo: cada movimiento, flexión o pose que hace ATALANA es repetido de manera exacta y simétrica por el FANTASMA a sus espaldas).

(En uno de los movimientos del juego del espejo, ambos calculan mal y quedan cara a cara, congelados en una pausa tensa. Se miran fijamente, voltean al unísono a mirar al público y ATALANA sale huyendo a toda velocidad, perseguida de cerca por el FANTASMA. A los pocos segundos, la persecución se invierte de forma cómica: ahora es ATALANA quien corre enfurecida detrás del espectro).

(ATALANA intenta atraparlo lanzándose de cabeza sobre él, pero el FANTASMA se escabulle como el agua y desaparece hacia la parte inferior del retablo. La joven se asoma por el borde del proscenio para ver por dónde se marchó; en ese instante, el FANTASMA reaparece súbitamente por detrás y la golpea en la cabeza en su entrada. ATALANA se vuelve a lanzar con furia sobre él y ambos se hunden peleando).

(Al reaparecer sobre el borde del retablo, ATALANA viene triunfante, montada directamente sobre la cabeza del FANTASMA; da un salto ágil al suelo, quedan frente a frente y, rompiendo la tensión, comienzan a bailar animadamente una pieza alegre).
(Tras una breve pausa en el baile, ATALANA se abalanza nuevamente sobre él y termina trepada a horcajadas en su espalda. El FANTASMA emprende un accidentado vuelo por el aire y la joven vuela con él, hasta que el espectro logra deshacerse de su peso lanzándola por los aires y desapareciendo de escena. ATALANA se levanta y lo busca por los rincones. El FANTASMA emerge desde abajo y la carga por sorpresa: ahora la joven va colgada boca abajo, sostenida desde la panza sobre la cabeza del FANTASMA).
(El espectro la pasea a paso rápido por todo el proscenio hasta que la lanza por el aire una vez más. Ella se levanta aturdida y sacudiéndose los porrazos, pero el FANTASMA ya se ha esfumado. Tras buscarlo sin éxito, ATALANA decide cambiar de estrategia: corre a esconderse en un rincón y espera pacientemente).
(El FANTASMA entra de nuevo al escenario y ahora los papeles cambian: es él quien busca desesperadamente a ATALANA, mientras la joven le aplica la travesura de aparecer y ocultarse sin que él logre verla jamás. La heroína lo persigue arrastrándose pecho a tierra, se hunde y aparece varias veces justo detrás de sus talones, evadiendo la mirada del espectro cada vez que este se gira asustado).
(Cuando por fin el FANTASMA la descubre, ATALANA sale corriendo del escenario y regresa de inmediato portando un capote de torero, comenzando a torear con maestría al espectro durante un rato. Con un pase rápido, ATALANA le tapa por completo la cabeza al FANTASMA con el capote y sale corriendo. Para cuando ella regresa, el espectro ya se ha quitado la tela de encima, pero la

joven ya viene armada formalmente con su cachiporra en las manos).

(El FANTASMA reacciona, sujeta la cachiporra por el extremo opuesto y ambos entablan un enérgico juego de fuerzas: suben y bajan, y giran en redondo sosteniendo cada uno un cabo del bastón. Con un tirón seco, ATALANA le arrebata el arma y comienza a asestarle feroces golpes en la cabeza, como si lo estuviera clavando materialmente en el suelo).

(El FANTASMA se hunde adolorido y reaparece al instante armado con su propia cachiporra, amenazando con furia a la protagonista. ATALANA sale corriendo; es ahora ella quien asusta al FANTASMA apareciendo y desapareciendo por los costados del decorado. El espectro se enoja cada vez más y comienza a lanzar cachiporrazos ciegos por todos lados. ATALANA sale un segundo del retablo y regresa con su cachiporra en guardia, plantándole cara. Ambos se enfrentan a golpes directos).

(ATALANA y el FANTASMA pelean rítmicamente al compás de una música sumamente alegre. El combate es una perfecta coreografía, un baile de porrazos donde se golpean entre sí, golpean el piso del proscenio y chocan contra los postes laterales, llevando el ritmo exacto de la melodía. La contienda culmina cuando ATALANA, con un movimiento maestro, desarma al FANTASMA y este cae tendido, completamente inerte, sobre el suelo).

(ATALANA se aproxima con cautela y lo examina con detenimiento. Intenta volverlo a la vida empleando los recursos clásicos de la farsa: le pega suavemente con la cachiporra en el costado, lo empuja con el pie, lo levanta de la cabeza y lo deja caer de golpe. Lo carga entre sus manos levantándolo como si fuera un trapo viejo —que en realidad lo es—. Al ver que el espectro no manifiesta ninguna reacción, la joven toma una decisión).

Atalana: *(Con su voz de pito).* Bueno... ya que no responde, no me queda de otra más que enterrarlo como es debido.

Escena 6: Atalana y el ataúd

Personajes: *Atalana, Fantasma, Muerte.*

(ATALANA sale un momento del escenario. Desde fuera del retablo se escucha su aguda voz de pito tarareando de forma cómica la marcha fúnebre. Reingresa cargando un ataúd de madera sobre su cabeza o su espalda y lo deposita con un golpe seco en el centro del proscenio).

(ATALANA se aproxima al Fantasma inerte y le indica por señas que ese cajón es para él. Se lo repite varias veces de forma exagerada mostrándole el ataúd, pero el espectro no da ninguna señal de vida. Con esfuerzo, ATALANA levanta el cuerpo del Fantasma y lo deja recargado de pie contra el poste lateral; de inmediato, corre por el cajón para meterlo dentro, pero el Fantasma pierde el equilibrio y cae pesadamente al suelo antes de que ella consiga volver. Este enredo de caídas se repite un par de veces).

(Frustrada, ATALANA carga directamente el ataúd entero y con él golpea repetidamente al Fantasma en el aire como si intentara clavarlo materialmente contra el poste, pero en cuanto lo suelta, el cuerpo vuelve a derrumbarse).

(ATALANA decide cambiar de estrategia: levanta al Fantasma con delicadeza y comienza a hablarle dulcemente con su voz de pito mientras lo acaricia y lo acomoda contra el poste. Se retira muy despacio, de puntitas; en ese instante, el Fantasma se inclina hacia adelante haciendo el juego de que va a caer, pero se congela y se detiene justo cuando ATALANA se gira a mirarlo. Este juego clásico de suspenso físico se repite variando el ritmo y la distancia de la joven).

(ATALANA pierde la paciencia, toma al Fantasma y lo empuja con fuerza contra el poste como si fuera una pelota de hule que

rebota, pero el espectro vuelve a desplomarse. Sin más miramientos, la joven lo carga a la fuerza y lo lleva directo al ataúd. Al meterlo, la mitad superior del cuerpo queda fuera del cajón; ella intenta doblar la funda de tela para acomodarla, pero como no cabe, va apresurada por su cachiporra y a base de porrazos rítmicos empuja la tela del Fantasma hacia el fondo. Al final, empuja el bulto restante con fuerza usando su propia cabeza hasta que consigue meterlo todo y cierra la tapa).
(Satisfecha con su labor, ATALANA se echa el ataúd a cuestas sobre la espalda y comienza a desfilar por todo el escenario al ritmo de la marcha fúnebre. Da varias vueltas triunfales por el retablo mientras el compás de la música se va transformando poco a poco en una melodía sumamente alegre y festiva. Finalmente, deposita el ataúd sobre las tablas).

Atalana: ¡Lo vencí, lo vencí!... Ya no tengo por qué apurarme en salir corriendo de este lugar... Me voy a echar a dormir un rato y, en cuanto salga el sol por la mañana, me iré de este bosque.
(ATALANA limpia el polvo del proscenio con las manos, se acomoda en un rincón y se acuesta a dormir. Al instante, comienza a roncar de forma ruidosa. De pronto, de la parte inferior del retablo emerge la MUERTE, quien se comunica también con una aguda voz de pito).

Muerte: ¡Ajajá!

Atalana: *(Dormida y respondiendo inconscientemente en medio de un ronquido).* ¡Ajajá!

Muerte: ¡Ajajá!

Atalana: *(Dormida de nuevo, repitiendo el sonido en el ronquido).* ¡Ajajá!
(La MUERTE se aproxima al ataúd con paso sigiloso, levanta la tapa y lo revisa; luego voltea a mirar a ATALANA y lanza una mirada de absoluta complicidad hacia el público. Con movimientos

rápidos, saca al Fantasma del interior del cajón y lo acomoda de tal manera que la cabeza del espectro quede suspendida, mirando de forma fija y directa a ATALANA mientras duerme).
(Los ronquidos exagerados de ATALANA continúan resonando por el teatro. La MUERTE se acerca y le da un pequeño toque en el hombro a la joven para despertarla, pero ella no reacciona; la vuelve a tocar y nada. Al tercer toque, ATALANA responde a cada pulsación de la Muerte con un movimiento perezoso de la mano y modulando los ronquidos al ritmo exacto de los toques. La MUERTE se enfurece por la flojera de la joven, le asesta un buen golpe y desaparece de la escena).
Atalana: *(Despertando de golpe y asombrada).* ¡Ay!
(La joven se incorpora, voltea a ver el cajón y da un brinco de susto al descubrir que el Fantasma la está "mirando" de frente a escasos centímetros. Se pone de pie indignada, lo regaña con severidad con su voz de pito, lo mete a la fuerza en el ataúd como estaba en un principio y se vuelve a acostar en su rincón. Cierra los ojos y ronca).
(La MUERTE reaparece de inmediato, contempla la escena frotándose las manos con malicia e intenta sacar nuevamente al Fantasma para acomodarlo. Sin embargo, ATALANA se despierta súbitamente; aunque no alcanza a ver a la MUERTE porque esta se agacha a tiempo, la joven vuelve a arremeter a gritos contra el Fantasma por haberse movido de su sitio. Este divertido juego de enredos se repite tres veces. En la cuarta ocasión, la MUERTE ya ni siquiera necesita aparecer: ATALANA se levanta de todas formas por puro reflejo y regaña con furia al inerte Fantasma).
(Cada vez que la joven lo regaña, le asesta un buen cachiporrazo en la cabeza y regresa a acostarse. En cuanto se duerme, la MUERTE asoma de nuevo por el borde, se burla y se lleva cargando al Fantasma fuera de escena. ATALANA no se despierta esta vez).

(La MUERTE regresa al retablo con las manos vacías e intenta despertar a la protagonista dándole varios empujones; al ver que no lo logra por las buenas, toma el ataúd vacío con ambas manos y le pega un sonoro golpe a ATALANA con él justo antes de desaparecer por abajo. ATALANA se despierta de un salto, completamente sorprendida; busca a su alrededor desconcertada, mete las manos a toda prisa al fondo del ataúd y comprueba que está vacío. Sigue buscando con la mirada por todo el retablo).
(En un momento en que la joven se distrae mirando hacia el cielo, la MUERTE saca la mano por abajo, mete velozmente al Fantasma de regreso en el ataúd y se vuelve a ocultar. ATALANA, manteniendo su ritmo acelerado, continúa alegando a gritos con el público sobre la misteriosa desaparición del espectro; se vuelve hacia el cajón, toca al Fantasma sin darse cuenta del cambio, se distrae hablando hacia el otro extremo y la MUERTE entra en un parpadeo para llevárselo nuevamente).
(Este enredo de apariciones y desapariciones se sucede varias veces a gran velocidad. ATALANA, alegando y protestando todo el tiempo en su voz de pito por lo que está ocurriendo, termina dándole la espalda por completo al ataúd. En ese instante de descuido, la MUERTE mete la cabeza por el fondo del ataúd, lo levanta con fuerza colocándolo en posición vertical sobre el proscenio y se queda estática, completamente escondida detrás de la madera).

Escena 7: El duelo con la Muerte y el encuentro con el Coyote

Personajes: *Atalana, Muerte, Coyote (voz en off y títere).*
(ATALANA voltea de pronto, descubre el ataúd completamente de pie en medio del proscenio y pega un brinco de susto con su voz de pito. Corre a ocultarse temblando detrás del poste lateral. Tras unos segundos, se arma de valor, se aproxima con cautela y toca

la madera del ataúd como si fuera una puerta regular. Por cada golpe seco que ella da, el ataúd responde de inmediato con un golpe idéntico desde el interior. Se va creando un juego rítmico que ATALANA transforma con picardía en un alegre bailecito. El ataúd comienza a bailar también pero, aprovechando cada golpe del compás, se va deslizando y acercando sigilosamente hacia ella).
(La joven se percata de la artimaña y, sin perder en ningún momento el ritmo del baile, empuja el cajón para alejarlo. Sin embargo, el ataúd vuelve a aproximarse y ATALANA se ve obligada a alejarlo un par de veces más. Decidida a resolver el misterio, ATALANA sujeta con fuerza el cajón e intenta asomarse para ver qué hay detrás, pero la MUERTE gira con destreza manteniéndose oculta, por lo que la joven no logra ver a nadie).
(La MUERTE golpea tres veces la madera con su propia cabeza. ATALANA responde imitando el patrón y golpea el cajón tres veces; luego, la Muerte da dos golpes que ATALANA repite al instante. De pronto, la MUERTE deja de golpear y, ante el silencio sepulcral, es ATALANA quien toma la iniciativa y da dos toques. No hay respuesta. Da dos toques más y se mantiene el vacío. Con curiosidad, la joven asoma la cabeza por la parte superior de la madera).

Atalana: ¡Cucú!

(No ve absolutamente nada. Vuelve a asomarse por el otro extremo).

Atalana: ¡Cucú!

(Sigue sin ver a nadie. En ese instante de descuido, la MUERTE sube lentamente en vertical, sujeta el ataúd con fuerza y lo utiliza como un mazo para golpear repetidamente a ATALANA, sacándola a empujones y porrazos del escenario).
(ATALANA regresa de inmediato al retablo llorando y quejándose de forma exagerada en su voz de pito. La MUERTE la persigue con saña, propinándole golpes imprevistos mientras aparece y

desaparece a gran velocidad por distintas partes del decorado. Desesperada, la joven invoca su arma).

Atalana: ¡Con mi fuerza y mi saber, todo puedo resolver!

(La cachiporra mágica aparece en escena. ATALANA la toma con firmeza y, a partir de ese momento, cada vez que la MUERTE asoma la cabeza, la joven le acomoda un certero cachiporrazo de manera muy cómica y graciosa. La MUERTE se hunde adolorida, pero de pronto, una pequeña cachiporra comienza a emerger lentamente desde el piso en un rincón. ATALANA la descubre y la empuja con el pie hacia abajo; la cachiporra vuelve a asomar por otro lado y ella la vuelve a empujar repetidamente en diferentes sitios, hasta que el arma brota por completo sostenida por las manos de la MUERTE).

(Se inicia una rítmica pelea de cachiporras al compás de una alegre melodía que ATALANA tararea con su estridente voz de pito. El tempo de la música va subiendo de intensidad, el bailecito continúa sobre las tablas hasta que ATALANA, con un movimiento magistral, desarma a la MUERTE y, de un porrazo contundente, la lanza volando fuera del escenario).

(ATALANA baila feliz celebrando su victoria. Comienza a cantar con su voz de pito, la cual va perdiendo la estridencia poco a poco hasta transformarse de manera natural en su voz humana original. En ese instante, la máscara negra se desprende sola de su rostro y cae al piso del proscenio).

Atalana: *(Sorprendida).* ¡Amanece!... Debo salir de este bosque cuanto antes; la poción ha dejado de hacer efecto y ya no me protege la máscara.

(ATALANA, ahora temerosa por su vulnerabilidad, busca con cautela una ruta para salir del espeso bosque. Intenta avanzar sin hacer el menor ruido; a ratos tiembla, se esconde tras los postes, revisa los arbustos. De pronto, un crujido extraño a sus espaldas la asusta; la joven da un giro rápido para ver qué lo provocó y

comienza a caminar en reversa para alejarse del peligro. En su retirada, choca de espaldas contra un bulto oculto y cae aparatosamente al suelo).

Coyote: *(Con voz en off, quejándose desde abajo).* ¡Ay, ay, ay! ¡Quítate de encima, muchacha, me estás aplastando enterito!

Atalana: *(Girándose asustada).* ¡Sht! ¡Sssssshhhhht! Cállate la boca o nos van a oír.

Coyote: *(En off).* ¡Cállate tú!

Atalana: ¡Yo estoy completamente callada!

Coyote: *(En off, imitando con burla).* ...ada, ada, ada.

Atalana: ¡Anda, por favor, cállate ya!

Coyote: ¡A mí tú no me vas a venir a callar!

Atalana: ¡No lo digo por mí, tonto, lo digo por los fantasmas!

Coyote: *(En off).* ¿Cuáles fantasmas? En este sector del bosque no hay ningún fantasma.

Atalana: ¡Claro que los hay!... Y te advierto que no toleran en lo más mínimo la voz humana.

Coyote: Entonces con más razón deberías callarte tú... ¡porque yo soy un coyote!

(El COYOTE sale formalmente de su escondite, revelando su figura animal ante la joven).

Atalana: *(Dando un grito de sorpresa).* ¡A ti te andaba buscando! *(Al darse cuenta de que gritó, se tapa la boca asustada y voltea nerviosa hacia todos lados revisando el cielo).*

Coyote: ¿A mí? ¿Y qué es lo que quieres de mí?

Atalana: Traigo un mensaje urgente de parte del guardián del camino... Dijo que ya es la hora señalada y que debes liberar de inmediato al pueblo «que vive de las leyendas».

Coyote: *(Soltando una carcajada).* ¡Ja! Jamás los voy a liberar.

Atalana: ¿Por qué?

Coyote: Esa es una larga historia Con permiso. *(Intenta marcharse)*

Atalana: Alto. ¡Dice que es de vida o muerte!.. Si tu los liberas ellos después me pueden ayudar a encontrar a mis padres…

Coyote: ¡Nunca los voy a liberar!… a menos que… me ayudes a resolver tres tareas , muy, muy, muy difíciles… Nadie ha podido jamás lograrlo.

Atalana: Alto. Pero… es que yo necesito encontrar a mis padres

Coyote: ¡Entonces adiós!

(El COYOTE da la vuelta y se marcha mientras ATALANA se queda dudando)

Atalana: Alto. ¿Qué hago? ¿Qué hago? ¿Ayudo al Coyote o busco a mis padres?… ¡Ya sé!… ¡Con mi fuerza y mi saber, todo puedo resolver! *(La cachiporra aparece y ATALANA hace algunos pases con ella, luego se detiene y con alegría se dirige al público)* Ya sé, Primero ayudaré al coyote y después buscaré a mis padres… Señor Coyote, espéreme, voy a ayudarlo! *(Sale corriendo de escena mientras se escucha su tema musical)*

FIN DE LA OBRA

PARTE IV: LA SORORIDAD Y EL DESAFÍO A LOS ESTEREOTIPOS

Introducción Atalana en el bosque de las princesas (2022)

Estrenada bajo el cobijo del Sistema Nacional de Creadores de Arte, esta pieza lanza un cuestionamiento directo y agudo a los estereotipos que la narrativa clásica ha impuesto sobre las mujeres. En una travesía donde la sororidad es el motor, Atalana se encuentra con Blancanieves, la Bella Durmiente y Cenicienta para sacudirlas de su letargo y cuestionar sus aspiraciones. Un diálogo indispensable entre la tradición infantil y la mirada contemporánea, sazonado con la vibrante energía de los combates clásicos contra cocodrilos y dragones.

Atalana en el bosque de las princesas. Dramaturgia

Personajes

- **Atalana** (títere de guante).
- **Atalana en globo** (títere de varilla).
- **La Guerrera** (títere de guante).
- **Osa** (títere de varilla o bocón).
- **Dragón** (títere de varilla).
- **Aurora** (títere de guante).
- **Blancanieves** (títere de guante).
- **Cocodrilo** (títere bocón).
- **Cenicienta** (títere de guante).
- **Figuras planas:** Minotauro, Gigante, Atalana en barco.

Escena 1: Atalana y la Guerrera

Personajes: *La Guerrera, Atalana.*

(LA GUERRERA entra a escena portando una cachiporra entre sus manos).

La Guerrera: ¡Atalana! Te estoy esperando.

(ATALANA entra corriendo y jugando. Ya no es una niña pequeña, pero mantiene la misma conducta lúdica e inocente. LA GUERRERA, su madre adoptiva, la tranquiliza tomándola firmemente de las manos un par de veces).

La Guerrera: Tranquila. Esta es la última lección. Pon mucha atención. ¡En guardia!

(Ambas, armadas con sus respectivas cachiporras, realizan algunos movimientos simultáneos a modo de preparación y luego chocan sus armas con un golpe seco para marcar el inicio del combate. La lucha comienza de forma lenta y muy marcada, pero paulatinamente va subiendo de tono y velocidad: se suceden golpes cruzados, giros con las cachiporras en tensión, movimientos

de sube y baja, y nuevos pases que mantienen un ritmo dinámico y apacible).
(ATALANA comienza a cansarse debido a la intensidad del entrenamiento y hace ademanes de no querer continuar más, pero la MADRE insiste con firmeza y la presiona con la cachiporra justo cuando la joven intenta recuperar el aire. ATALANA saca fuerzas de flaqueza, toma impulso y reanuda el combate por unos instantes antes de volver a fatigarse; exhausta, deja caer su arma al suelo y se tira boca arriba).
(La MADRE se muestra implacable y vuelve a presionarla con la cachiporra en el pecho. Esta vez, espoleada por el reto, ATALANA reacciona con bravura y se desata una lucha feroz y rítmica que culmina cuando la joven vence a su madre, despojándola limpiamente de su cachiporra. Todas estas acciones coreográficas se ejecutan de manera precisa mientras se escucha de fondo la canción de las afirmaciones, tema de Atalana).
Coro: *(Cantando).*
Te amo, te amo,
eres muy especial.
Te quiero, te quiero,
tú eres capaz.
Te amo, te amo,
estoy orgullosa de ti.
Te quiero, te quiero,
me haces feliz.
Tú puedes lograrlo,
tú eres capaz.
Respira profundo,
lo puedes lograr.
Tú eres valiente,
confía en ti.

Tú eres muy fuerte,
yo creo en ti.
Te amo, te amo,
eres muy especial.
Te quiero, te quiero,
lo vas a lograr.
Escucha tu mente,
escúchate a ti;
lo que necesitas
está dentro de ti.
Tu vida es valiosa,
cuida de ti.
Respeta a los otros,
son parte de ti.
Te amo, te amo,
estoy orgullosa de ti.
Te quiero, te quiero,
me haces feliz.
Aleja el temor,
lo vas a lograr.
Escucha tu mente,
tú eres capaz.
Te amo, te amo,
estoy orgullosa de ti.
Te quiero, te quiero,
me haces feliz.

(Al concluir la melodía, LA GUERRERA aplaude con desbordante orgullo, feliz de haber sido vencida por su alumna, y se abalanza a estrechar a ATALANA en un cálido abrazo).

La Guerrera: Estás lista. Es hora de que marches.

Atalana: ¿De verdad? ¿Ya puedo marcharme?

La Guerrera: Es hora de vivir tu vida como tú quieras.

Atalana: Entonces viajaré por el mundo. Tengo que encontrar a mi verdadera familia.
La Guerrera: Estás más que lista para ello. Vamos a preparar el globo para tu partida de inmediato.
Atalana: Gracias, mamá.
La Guerrera: Ya sabes perfectamente cómo actuar. Este es mi último regalo *(le entrega una cachiporra especial).* Cuando necesites defenderte, solo di: «¡Con mi fuerza y mi saber, todo puedo resolver!», y ella aparecerá de inmediato a tu lado, lista para ayudarte.
Atalana: *(Alzando el arma con orgullo).* ¡Con mi fuerza y mi saber, todo puedo resolver!
(Se abrazan con cariño y salen juntas del proscenio).

Escena 2: Atalana y la Osa
Personajes: *Atalana (títere de guante y varilla en globo), Osa.*
(Se escucha el tema musical de Atalana, en esta ocasión en versión puramente instrumental, sin letra. Un globo de varilla aparece cruzando el cielo de la escenografía; ATALANA viaja apaciblemente en él, contemplando las nubes y el paso de los pájaros. De repente, la iluminación cambia, el viento arrecia y el globo comienza a desplazarse de forma errática por todo el retablo hasta que finalmente cae fuera de la vista).
(De inmediato, ATALANA reaparece en su formato de títere de guante sobre el proscenio, arrastrándose con dificultad por el suelo hasta quedar completamente desmayada. Una OSA hace su entrada pausada; la olfatea con curiosidad, la empuja suavemente con el hocico y logra despertarla. Es la Osa que la cuidó y protegió cuando era una bebé).
(ATALANA abre los ojos, la reconoce al instante y da un grito de alegría. Ambas se enganchan en sus tradicionales dinámicas de

infancia: juegan, se empujan con complicidad, giran en redondo y emiten gruñidos divertidos).

Atalana: ¡Mamá Osa, Mamá Osa! ¡Qué enorme gusto me da verte!... Ay, pero es que estoy completamente perdida... No tengo idea de cómo salir de este espeso bosque... Voy recorriendo el mundo en busca de mis verdaderos padres, pero no sé qué dirección tomar ni por dónde ir.

(La OSA emite un tierno gruñido, la empuja con suavidad hacia un extremo del escenario y le señala un sendero con su hocico).

Atalana: ¿Tengo que ir por ahí?...

(La OSA la empuja nuevamente, asintiendo con la cabeza).

Atalana: ¿Estás segura de que por ese camino voy a poder encontrar a mis padres?

(La OSA vuelve a empujarla, afirmando con movimientos de cabeza).

Atalana: Muchísimas gracias, Mamá Osa. Te prometo que pronto volveré a visitarte.

(ATALANA sale decidida por un extremo del retablo. La OSA se queda contemplando su marcha unos segundos con ternura y, acto seguido, se retira por el lado contrario del escenario).

Escena 3: Atalana y Blancanieves

Personajes: *Blancanieves, Atalana.*

(BLANCANIEVES se encuentra sola en el escenario barriendo y limpiando con frenesí. Se le nota sumamente abrumada, cansada y apresurada en sus quehaceres. ATALANA hace su entrada por un costado y la observa con curiosidad durante unos instantes antes de dirigirle la palabra).

Atalana: Hola.

Blancanieves: *(Sin detenerse, alarmada).* ¡No tengo tiempo! ¡No tengo nada de tiempo!

Atalana: ¿Cómo?

Blancanieves: ¡Que no, que no puedes comer todavía! ¡La comida no está lista en absoluto!
Atalana: No te entiendo...
Blancanieves: ¡Por favor, no me quites el tiempo! Estoy ocupada y tengo que terminar con todo esto cuanto antes.
Atalana: Ya veo... Oye, ¿y por qué este lugar está tan sucio?
Blancanieves: *(Suspirando).* Porque vivo con siete hombres.
Atalana: Sigo sin entender.
Blancanieves: Que vivo en esta casa con siete hombres... ¿Acaso no te queda claro?
Atalana: Sí, eso sí lo entiendo perfectamente... Pero ¿qué tiene que ver el hecho de que vivas con siete hombres con que tú estés tan ocupada y abrumada?
Blancanieves: Pues que tengo que barrer, tengo que limpiar, tengo que lavar la ropa y tengo que cocinar todos los días... para ellos.
Atalana: ¿Y por qué tienes que hacerlo tú? ¿Acaso son inválidos?
Blancanieves: *(Frenando la escoba, ofendida).* ¡¿Qué estás diciendo?!
Atalana: Pregunto que si son inválidos... ¿Es que ellos no tienen manos para poder hacer sus cosas por sí mismos?
Blancanieves: Claro que no son inválidos... Lo que pasa es que son hombres.
Atalana: ¿Y eso qué tiene que ver?
Blancanieves: Pero ¿es que tú no entiendes nada?... ¿Acaso nunca en tu vida has vivido con hombres?
Atalana: Pues la verdad es que no.
Blancanieves: *(Volviendo a barrer).* Ah, pues por esa sencilla razón no entiendes nada de cómo funciona el mundo.
Atalana: A ver, explícame entonces.

Blancanieves: Ellos tienen que salir a trabajar todo el santo día en la mina y regresan a casa cansadísimos... En cambio, yo no tengo la obligación de salir a buscar trabajo. A cambio de eso, ellos me permiten vivir en esta casa sin cobrarme un solo centavo de renta; por eso, como muestra de gratitud, yo les limpio la casa, les preparo la comida y los cuido cuando se enferman.

Atalana: *(Pensativa).* Pues... viéndolo bien, te sale bastante cara la renta, ¿no crees?

Blancanieves: ¿Cómo dices?

Atalana: Digo que si hicieras todo ese enorme trabajo doméstico a cambio de un sueldo real, podrías pagar tu propia renta, vivir sola en tu propia casa y cuidar únicamente de ti misma... Podrías descansar cuando quisieras, jugar, pasear por el bosque... O simplemente quedarte muy quieta sin hacer absolutamente nada.

Blancanieves: *(Deteniéndose por completo por primera vez, asombrada con la idea).* ¿Quedarme quieta?... ¿Sin hacer absolutamente nada?

Atalana: Sí, claro. De hecho, ese es mi deporte favorito del mundo entero: quedarme muy quieta sin hacer nada.

(BLANCANIEVES suelta la escoba y se sienta sobre las tablas del proscenio. ATALANA imita su gesto y se sienta a su lado. Ambas se quedan en silencio. Se miran la una a la otra y luego lanzan una mirada tranquila hacia el público. En la ambientación comienzan a escucharse los silbidos de los pájaros, el murmullo del viento entre las hojas y el sonido lejano del mar; una atmósfera de absoluta paz).

(Ninguno de los dos títeres realiza el menor movimiento durante varios segundos).

Blancanieves: *(Con un hilo de voz).* ¡Qué maravilla... qué bien se siente!

Atalana: ¿Verdad que sí?

Blancanieves: Pero... si yo decido marcharme de esta casa... ¿quién se va a encargar de cuidar a esos siete?
Atalana: A ver, ¿me estás diciendo que no son personas adultas?
Blancanieves: Sí, por supuesto que lo son, pero ya están demasiado acostumbrados a que yo les resuelva todo dentro de la casa.
Atalana: Pues ya va siendo hora de que aprendan a valerse por sí mismos... O que utilicen su dinero para pagarle a alguien que les haga los quehaceres... O que te paguen un sueldo justo a ti por tu trabajo. Lo que están haciendo contigo en esta casa es un abuso, y yo creo firmemente que ya es hora de que dejen de abusar de tu generosidad.
Blancanieves: Lo que me dices suena verdaderamente bien... Pero no creo tener las fuerzas para poder hacerlo.
Atalana: ¿Por qué?
Blancanieves: Me sentiría culpable.
Atalana: Eso que dices es una tontería. Tú no les debes nada a ellos; de hecho, si sacamos cuentas de todo lo que has trabajado, ellos te salen debiendo a ti.
Blancanieves: *(Suspirando con melancolía).* Cómo quisiera tener el valor necesario para marcharme y vivir sola...
Atalana: Yo vivo sola por el mundo.
Blancanieves: ¿De verdad? ¿Y no te da un miedo terrible?
Atalana: Qué va, no tengo tiempo para desperdiciarlo en tener miedo. Siempre estoy viajando y viviendo grandes aventuras. Imagínate que en mis andanzas me he tenido que enfrentar cara a cara contra un Minotauro y contra un Gigante malvado, salvé a un príncipe que estaba en serios problemas y navegué sola en medio de un mar furioso.
Blancanieves: *(Emocionada).* ¡Por favor, cuéntame más de tus viajes!

(Comienza a escucharse nuevamente de fondo el tema instrumental de Atalana. Mientras la joven narra con entusiasmo sus hazañas al público, saca de su morral y manipula pequeñas figuras planas que representan al Minotauro, al Gigante y a ella misma a bordo de la barca en medio de la tormenta. BLANCANIEVES contempla el espectáculo con los ojos abiertos y aplaude emocionada al concluir la demostración).

Blancanieves: ¡Yo también quiero tener una vida independiente así!... Tienes toda la razón del mundo... ¡Me voy de esta casa en este preciso instante!

Atalana: ¡Excelente decisión! Vamos, yo te acompaño. Caminaremos juntas un tramo y más adelante nos separaremos, porque yo debo continuar con mi camino en busca de mis padres verdaderos...

(BLANCANIEVES deja la escoba tirada en el suelo, toma a ATALANA del brazo y ambas salen del proscenio con paso alegre).

Escena 4: Atalana y el Dragón

Personajes: *Atalana, Dragón.*

(En la ambientación se escuchan unos gruñidos graves y profundos. ATALANA entra a escena con evidente temor, pero manteniéndose firme y armada con su cachiporra).

Atalana: ¿Quién anda ahí? ¿Quién resopla tan feo?... Muéstrate de una vez para que pueda verte.

Dragón: *(Sin mostrarse aún, modulando una voz tenebrosa desde las sombras).* ¡Fuera de aquí! Este lugar está estrictamente prohibido para ti.

Atalana: Solo voy de paso, no quiero causar problemas.

Dragón: ¡Que te vayas, te digo!... ¡Nadie absolutamente puede pasar por aquí!

Atalana: ¿Y por qué razón no puedo pasar?

Dragón: Ya te lo dije, muchacha: está prohibido.
Atalana: ¿Y en dónde dice eso? Yo no veo ningún letrero por ninguna parte.
Dragón: No se necesita ningún letrero. Yo soy el guardián del castillo.
Atalana: ¿Cuál castillo? Yo no veo ningún castillo aquí.
Dragón: El que está allá arriba, en la cima de la montaña.
Atalana: Pues tengo que ir... Pediré ayuda si es necesario.
Dragón: No puedes pasar... ¡Te lo prohíbo!
Atalana: ¿Y tú quién eres para prohibírmelo?
Dragón: ¡Soy... *(Aparece de golpe en el retablo, revelando su diminuta figura)*!
Atalana: *(Retrocede asustada dando un brinco al verlo).* ¡Un dragón!… O un mini-dragón *(se ríe a carcajadas)*
Dragón: Así es. Ahora, ¡vete!
Atalana: No puedo marcharme... Tengo que cruzar por este sendero a como dé lugar. Voy en busca de mis padres y Mamá Osa me dijo explícitamente que cruzara por aquí.
Dragón: *(Furioso, lanzando resoplidos).* Que te vayas, te digo. Soy el guardián de la Bella Durmiente; nadie puede pasar por este camino a menos que se atreva a pelear conmigo.
Atalana: ¿La bella qué?...
Dragón: Durmiente, la Bella Durmiente... ¿Acaso no has oído hablar de ella en tu vida?
Atalana: Para nada.
Dragón: Es una princesa que está profundamente dormida... Espera pacientemente a que llegue su príncipe azul para que la despierte con un beso. Pero yo cuido el camino para que no crucen extraños ni falsos príncipes; solo aquel que sea capaz de vencerme podrá ir a despertarla.
Atalana: *(Pensativa).* Qué vida tan aburrida...

Dragón: ¿Qué estás diciendo?
Atalana: La de la princesa, digo... Qué aburrido debe ser quedarse dormida todo el santo día.
Dragón: Ese es su destino... No molestar y no ser molestada por nadie. Y ahora, ¡lárgate!
Atalana: No me iré... Ahora tengo más ganas de conocerla.
Dragón: ¡Jamás lo permitiré! *(Gruñe enojado y se pone en guardia).*
Atalana: ¡No te tengo ningún miedo! ¡En guardia!
(ATALANA y el DRAGÓN entablan una feroz y rítmica lucha a muerte con sus respectivas armas. Tras una vistosa coreografía de porrazos y esquives, ATALANA propina un golpe contundente y vence limpiamente al monstruo).
Atalana: ¡Ahora vete tú!
Dragón: *(Rompiendo a llorar de forma exagerada).* ¡Buajajá!... Me has vencido... Me ha vencido una niña... ¡Qué tremenda vergüenza!... ¿Qué van a decir de mí los monstruos de los otros cuentos?
Atalana: *(Bajando el bastón).* Vamos... No llores... Tan viejo y tan chillón...
Dragón: Es que me van a despedir... Ya nadie va a creer en mi ferocidad... Todos en el bosque se van a burlar de mí.
Atalana: Mira, si tú no dices nada, yo tampoco digo nada; es nuestro secreto. Yo voy a subir al castillo ahora mismo; tú puedes elegir si te quedas aquí o te marchas.
Dragón: ¿Irme? ¿De verdad tengo la libertad de irme?... ¿Y a dónde se supone que iré?
Atalana: Puedes dedicarte a cualquier otra cosa en el mundo en lugar de pasarte la vida asustando a la gente.
Dragón: ¿Tú crees que pueda?
Atalana: Claro. A ver, ¿qué te gustaría hacer realmente?

Dragón: La verdad... Nunca me había puesto a pensarlo.
Atalana: ¿Qué es lo que sabes hacer muy bien, además de pelear con la gente?
Dragón: Pues... Sé arrojar llamaradas de fuego por la boca y sé volar muy alto.
Atalana: ¡Pues ahí lo tienes! Podrías buscar un gran trabajo en un circo... O en la cocina de un restaurante, preparando platillos.
Dragón: *(Ilusionado).* ¡Me encanta la idea! Me gusta mucho cocinar.
Atalana: Pues anda... ¡A volar! Vete directo al pueblo y pide trabajo en una cocina.
Dragón: Así lo haré de inmediato... Muchísimas gracias. Oye, ¿cómo te llamas?
Atalana: ¡Atalana!
Dragón: ¡Adiós, Atalana! Mucha suerte con la Bella Durmiente y espero de corazón que encuentres muy pronto a tus padres.
(El DRAGÓN da un giro alegre y sale volviendo por lo alto, mientras ATALANA continúa su ascenso por la montaña. Sale cada uno por su propio lado).

Escena 5: Atalana y Aurora (La Bella Durmiente)
Personajes: *Atalana, Aurora.*
(ATALANA entra despacio a una gran sala del castillo. Camina sin hacer el menor ruido, examinando meticulosamente el entorno en la oscuridad con la ayuda de su lámpara de mano. En el centro del retablo, una princesa duerme plácidamente en una cama. ATALANA se aproxima, la observa con detenimiento, se cerciora de que no hay nadie más en los alrededores y la empuja con cuidado para despertarla).
(La princesa tiene el sueño sumamente pesado: ante los toques, solo se gira en la cama, se acomoda y ronca ruidosamente.

ATALANA lo intenta de nuevo en repetidas ocasiones, pero la joven sigue roncando cada vez más fuerte y cambiando de posición en el colchón. Finalmente, ATALANA pierde la paciencia, la jalonea con fuerza y le grita al oído).

Atalana: ¡Eh tú! ¡Despierta!... Princesa, despierta... Vaya que tienes el sueño pesado... Princesa... Princesa... Ya es hora de despertarse... *(Gritando con todas sus fuerzas).* ¡Princesa!

Aurora: *(Despertándose sobresaltada y aterrada).* ¡¿Qué pasa?!... ¿Quién grita?... ¿Qué sucede?... ¿Y mi príncipe?... ¿En dónde está mi príncipe azul?

Atalana: Soy Atalana.

Aurora: *(Mirándola de arriba abajo).* Tú no eres un príncipe.

Atalana: Claro que no lo soy.

Aurora: ¿Y por qué razón me despiertas entonces?... Solo un príncipe azul tenía el derecho de despertarme.

Atalana: ¿Y eso por qué?

Aurora: No lo sé... Así escribieron mi cuento. Dijeron que yo tenía que dormir para siempre, pero que un día vendría un hermoso príncipe azul a despertarme con un beso de amor.

Atalana: ¿Dormir para siempre?... Ni que estuvieras muerta. Qué cosa tan aburrida, de verdad, pudiendo hacer tantas cosas productivas en el mundo.

Aurora: ¿Hacer cosas? ¿Qué es eso? Yo soy una princesa; siempre hicieron todo por mí. Mi única obligación era pararme en un sitio donde todos me vieran, mantenerme hermosa, no hablar y no molestar a nadie... Luego me pinché el dedo con la aguja de una rueca y caí dormida. Siempre me dijeron que ese era mi único destino en la vida... Ahora solo tengo que esperar sentada a que venga el príncipe a besarme, y después nos casaremos.

Atalana: Oye, ¿y tú lo conoces?

Aurora: ¿A quién?

Atalana: Pues al príncipe.
Aurora: No, para nada.
Atalana: ¿Y por qué vas a dejar que te bese un tipo si ni siquiera lo conoces?
Aurora: No lo sé... Dicen los expertos que es algo muy romántico.
Atalana: ¿Quién lo dice?
Aurora: Pues los que se encargaron de escribir mi cuento.
Atalana: ¿Y quién lo escribió?
Aurora: Qué sé yo... Los estudios Disney, o el señor Perrault muchísimo antes que ellos.
Atalana: ¿O sea que unos hombres se sentaron a escribir tu propio cuento?
Aurora: Sí, eso fue lo que me dijeron.
Atalana: ¿Y tú estás de acuerdo con esa historia? ¿Te gusta de verdad la idea de que te bese un completo desconocido? ¡Puaj!... Y además, ¿irte a vivir con él para siempre sin saber quién es en realidad?... ¡Doble puaj!
Aurora: *(Riéndose por primera vez de forma franca).* La verdad... No lo sé, jamás me había puesto a pensarlo de esa manera.
Atalana: Pues ya estás bien despierta; así que ya te puedes poner a pensarlo con cabeza fría.
Aurora: Pero es que eso es algo muy difícil... Además, en el palacio siempre dicen que pensar es una actividad exclusiva de los hombres...
Atalana: ¡Claro que no! Yo soy mujer y pienso todo el tiempo. Pienso con cuidado en lo que me contó la Guerrera, mi madre adoptiva; en todo lo que aprendí conviviendo con la Osa, mi otra mamá; en las grandes aventuras que he tenido por el mundo y en los cientos de libros que he leído.
Aurora: *(Asombrada).* ¿Tú has leído libros?
Atalana: Sí, muchísimos. Me gusta pasar el tiempo leyendo.

Aurora: A mí jamás me permitieron tocar un libro... Decían mis tutores que leer es algo sumamente peligroso para una señorita.
Atalana: ¡Qué mentira tan grande! Leer te ayuda a entender cómo funcionan las cosas... Oye, ¿es que tú no sabes leer?
Aurora: Claro que no... En este castillo hay una enorme biblioteca real, pero jamás me dejaron poner un pie adentro; decían que eso no está bien visto en una mujer.
Atalana: ¡Claro que está bien visto! ¿Si no lees, cómo vas a hacer para entender el mundo? ¿Cómo vas a poder opinar o hablar de él?... Mira, si tú quieres, yo puedo enseñarte a leer en este mismo instante. ¿Quieres?
Aurora: No lo sé...
Atalana: A ver, ¿qué otra cosa tienes que hacer?
Aurora: ¿Hacer?... Absolutamente nada. Las princesas no hacemos nada en todo el día, ya te lo dije... Solo tengo que esperar. Se suponía que debía estar dormida, pero tú me despertaste y ahora no tengo la menor idea de qué hacer con mi tiempo.
Atalana: ¡Pues resuelto! Voy a enseñarte a leer ahora mismo; así tu vida no será tan aburrida mientras esperas... O, a lo mejor, leyendo descubres que prefieres dejar de esperar a ese tipo.
Aurora: No te entiendo bien.
Atalana: No te preocupes por ahora... Ya lo entenderás más adelante. ¡Vamos a la biblioteca!
(Ambas se levantan con entusiasmo y salen del escenario).

Intermedio coreográfico
(Comienza a escucharse de fondo el tema musical de Atalana. Mientras la melodía suena en el teatro, las dos jóvenes reingresan al retablo y ejecutan una secuencia sin palabras: se les ve estudiar con grandes libros, jugar, ejercitarse físicamente y entrenar con la

cachiporra de forma rítmica, transformando los porrazos en una vistosa danza. Al concluir la canción, ambas se funden en un fuerte abrazo).

Atalana: Bueno, ahora sí me tengo que marchar de aquí.
Aurora: ¿Vas a continuar en la búsqueda de tus padres verdaderos?
Atalana: Sí. Ya me he demorado bastante en este castillo... Pero la pasamos increíble juntas, ¿verdad?
Aurora: ¡Claro que sí! Muchísimas gracias por haber tenido la paciencia de enseñarme a leer... Tengo tantos libros valiosos esperándome allá adentro que creo que no me va a alcanzar la vida entera para leerlos todos... ¡Pero qué hermosa y libre vida voy a tener a partir de hoy!
Atalana: *(Sonriendo antes de salir).* ¿Incluso sin tu famoso príncipe azul?
Aurora: *(Soltando una carcajada y arrojando su corona).* ¡No necesito príncipes de ningún color!... Tengo absolutamente todo lo que necesito: ahora sé cuidar de mí misma y tengo muchas ganas de seguir aprendiendo cosas... ¡Y una enorme biblioteca real para hacerlo! Además, invitaré a toda la gente del pueblo para que venga al castillo; es tan grande y está tan vacío... Podremos construir una escuela, albergues y jardines comunitarios para todos. Pero no te detengo más; tengo muchísimos planes para vivir mi propia vida y tú tienes que marcharte ya a continuar con la tuya.
Atalana: Muchas gracias, Aurora. Yo también aprendí una enormidad de cosas contigo. Me gustó muchísimo conocerte... Ten por seguro que te escribiré.
Aurora: Gracias a ti, Atalana. ¡Buen viaje, Atalana! Por favor, ¡cuéntame todas tus aventuras!

(Se funden en un último y fuerte abrazo de despedida y salen con paso firme por distintos lados del retablo).

Escena 6: Atalana y el Cocodrilo

(Variaciones sobre juegos tradicionales de Bruno Leone)

Personajes: *Atalana, Cocodrilo, Mamá Cocodrilo (títere bocón).*

(ATALANA entra de nuevo al escenario y decide comenzar a ejercitarse físicamente sobre las tablas. De pronto, un COCODRILO interrumpe de forma sigilosa sus ejercicios; al principio, el reptil imita y sigue rítmicamente cada uno de sus movimientos corporales, pero ATALANA no se percata en absoluto de su presencia).

(Ambos, en una perfecta y cómica sincronía, golpean el piso del proscenio de forma repetitiva. En un movimiento imprevisto, el COCODRILO la sujeta firmemente del brazo por sorpresa y le impide moverse. Este juego tradicional de farsa se repite varias veces de manera alternada: se suceden los movimientos coreográficos y rítmicos seguidos por la pausa tensa que se produce cada vez que el animal la atrapa del brazo. Aun con las interrupciones, ATALANA sigue sin darse cuenta de lo que ocurre a sus espaldas).

(El ritmo de las acciones y de los golpes se va acelerando paulatinamente, acortando el tiempo de las repeticiones. En el último movimiento del compás, ATALANA gira rápido, descubre cara a cara al COCODRILO y corre despavorida a ocultarse en un rincón. El COCODRILO comienza a emitir rugidos y a dar fuertes golpes en el suelo para amedrentarla. La joven permanece protegida y escondida tras el poste del proscenio; desde ese refugio seguro, comienza a hablarle de forma enérgica).

(De vez en cuando, la joven sale brevemente de su escondite y toca al animal en el lomo, pero este reacciona al instante intentando morderla).

(ATALANA lo toca de nuevo y corre velozmente para que no la alcancen sus fauces. Al ver que no puede atraparla, el COCODRILO cesa sus intentos para generar confianza en ella y se mantiene estático, con la boca firmemente cerrada. ATALANA se aproxima despacio y comienza a acariciarlo; el reptil no se mueve. La joven toma más y más confianza, hasta que el COCODRILO lanza un rápido tarascón intentando morderla otra vez. ATALANA corre a toda velocidad de regreso a su escondite).

(Desde su refugio, ATALANA le ordena con voz autoritaria que se quede quieto y el COCODRILO obedece sumiso. Se repite la dinámica de aproximación: la joven lo llena de caricias y palabras cariñosas. El COCODRILO abre el hocico de par en par y ATALANA le ordena: «¡Cierra la boca!», y continúa acariciándolo en el lomo. El diálogo se transforma en el clásico juego rítmico de: «Abre la boca / Cierra la boca»).

(De esa dinámica, la joven pasa a darle órdenes de desplazamiento: le indica con la cachiporra que se mueva hacia adelante y hacia atrás, y el COCODRILO obedece dócilmente en repetidas ocasiones. ATALANA acompaña cada orden con un fuerte golpe en el piso que el reptil imita al instante. La joven incrementa la velocidad de los golpes y el COCODRILO los repite sin perder el compás. Esto se convierte en un reto rítmico donde ATALANA propone y el COCODRILO imita; ella va primero y él después, hasta que poco a poco terminan ejecutando los golpes al unísono).

(Ya entrados en total confianza y en el punto más alto del juego, el COCODRILO aprovecha el descuido y le muerde la cabeza a ATALANA. Ambos entablan un feroz forcejeo de tirones por todo el escenario; finalmente, ATALANA logra zafarse con un giro y sale huyendo del retablo. El COCODRILO queda solo en escena, triunfante y golpeando el piso con la cola. Al poco rato, ATALANA regresa armada formalmente con su cachiporra).

(Se desata un combate sonoro: la joven tira golpes secos al piso con el bastón y el COCODRILO responde con mordiscos al aire. Este pasaje se convierte en un duelo rítmico entre el sonido de la madera y el chasquido de las fauces del reptil. Llega un momento en que ATALANA logra golpear directamente al COCODRILO en la cabeza; la respuesta del animal es tan rítmica y simétrica que resuena como si él tuviera otra cachiporra. Toda la coreografía es una pelea clásica de porrazos donde ATALANA va ganando terreno).

(Sin embargo, en un movimiento imprevisto, el COCODRILO logra arrebatarle la cachiporra de las manos a la joven y comienza a golpearla con ella de forma cómica hasta obligarla a salir de escena. El COCODRILO, solo, se traga la cachiporra de un bocado y remata la acción echándose un sonoro pedo).

(El siguiente pasaje es el tradicional juego de las escondidas: aparecer y desaparecer. ATALANA asoma y oculta la cabeza rápidamente por distintos puntos del escenario (arriba, abajo, a los lados) mientras el COCODRILO la busca confundido. Finalmente, el reptil calcula el movimiento, salta y la atrapa firmemente del brazo. Se repite de forma breve el juego de inmovilidad inicial, pero esta vez ATALANA no puede soltarse; está completamente atrapada).

Atalana: ¡Ayuda!... ¡Ayuda!

(De pronto, de la parte inferior del retablo irrumpe una enorme e imponente MAMÁ COCODRILO. El animal entra furioso, mira detenidamente la escena y jala de la cola a su hijo con fuerza. ATALANA, por su parte, estira desesperada hacia el extremo opuesto en un cómico juego de tira y afloja, hasta que consigue zafarse por completo de las fauces pequeñas. LA MAMÁ COCODRILO da un giro firme, sujeta a su hijo por el pescuezo y sale de escena llevándoselo en la boca en medio de sus protestas).

Escena 7: Atalana y Cenicienta

Personajes: *Atalana, Cenicienta.*

(En cuanto Mamá Cocodrilo y su hijo se retiran del proscenio, entra de inmediato CENICIENTA por el extremo opuesto. Trae una hermosa zapatilla de cristal entre las manos y aplaude con entusiasmo).

Cenicienta: ¡Bravo! Eres verdaderamente hábil con el uso de la cachiporra. Ten por seguro que ese cocodrilo no volverá a molestar a nadie por un buen rato.

Atalana: Hola. ¿Quién eres tú?

Cenicienta: Soy Cenicienta.

Atalana: ¿Y qué haces parada ahí con un zapato en la mano?

Cenicienta: Espero.

Atalana: ¿Qué esperas con tanta paciencia?

Cenicienta: ¡A mi príncipe azul!

Atalana: *(Dando un suspiro exagerado).* ¿Otra?... Qué tremenda manía tienen todas en este bosque con los príncipes de colores.

Cenicienta: ¿Cómo dices?

Atalana: Nada... Es que hace poco conocí en su castillo a una princesa que estaba dormida y que también se pasaba el día esperando a príncipe azul.

Cenicienta: ¿A mi príncipe azul?

Atalana: No, al de ella. Por lo visto, en estos rumbos hay una extraña creencia de que las mujeres debemos esperar por un príncipe azul para poder empezar a vivir felices.

Cenicienta: ¿Y acaso no es así como funciona la vida?

Atalana: No lo creo en absoluto... Yo soy plenamente feliz y no me paso los días sentada esperando a que venga alguien de fuera para empezar a vivir mi propia vida. Yo viajo por el mundo, vivo grandes aventuras, conozco a muchas personas —sobre todo a mujeres maravillosas— y leo muchísimos libros.

Cenicienta: ¿Y de verdad no tienes un miedo terrible de quedarte sola?
Atalana: Yo viajo sola. Voy, vengo y hago exactamente lo que quiero cuando quiero.
Cenicienta: *(Con admiración y nostalgia).* ¡Qué inmensa suerte la tuya!... A mí me encantaría poder viajar.
Atalana: ¿Y por qué razón no lo haces?
Cenicienta: Tengo miedo... Toda mi vida he vivido bajo el mismo techo con mi madrastra y mis dos hermanas.
Atalana: ¿Y eres feliz viviendo con ellas?
Cenicienta: No... La verdad es que no lo soy.
Atalana: ¿Por qué?
Cenicienta: Ellas siempre se la pasan hablando de puras tonterías: que si el vestido que está de moda, que si el último chisme de los artistas del reino o los grandes bailes del palacio... Ayer yo misma fui a un baile de gala en el palacio real, pero tuve que hacerlo a escondidas y de noche para que no se enfurecieran conmigo.
Atalana: ¿Se enojan contigo solo porque decides salir a divertirte?
Cenicienta: Es que ellas dicen firmemente que yo nací para servirlas. Como soy la menor de la casa, tengo la obligación de cuidarlas y atender cada uno de sus caprichos.
Atalana: ¿Y tú estás de acuerdo con ese trato?
Cenicienta: No lo sé... Ya estoy demasiado acostumbrada a hacer todo para ellas.
Atalana: ¿Y para ti qué haces?
Cenicienta: No te entiendo...
Atalana: Pregunto que qué cosas haces que sean exclusivamente para ti, que te gusten y te apasionen de verdad.
Cenicienta: *(Iluminándosele el rostro).* Me fascina coser y diseñar. Me encanta hacer cosas lindas utilizando telas: vestidos, pequeñas esculturas, adornos hermosos... Pero casi nunca tengo tiempo

libre para ponerme a hacerlo porque ellas siempre me están exigiendo que haga cosas para su beneficio. Además, se burlan constantemente de mí y de mis creaciones; me ven y me dicen con burla: «¡Ay, sí, ahí viene la artista!». Se ríen tanto de mí que yo termino sintiendo una vergüenza terrible... El otro día me confeccioné un hermoso vestido y me fui al baile con él. Nadie me reconoció en el salón. El príncipe me sacó a bailar y la pasamos bien, pero tuve que salir corriendo a toda prisa porque se hacía tarde y no quería por nada del mundo que me descubrieran fuera de la casa... Además, todo el mundo dice que salir de noche es algo sumamente peligroso para las mujeres. Total, que por salir corriendo, perdí una de mis zapatillas en la escalinata. Por esa razón estoy aquí parada, con la otra zapatilla en mi mano, esperando.

Atalana: Sigo sin entender.

Cenicienta: Dicen en el pueblo que el príncipe recogió mi zapatilla perdida de la escalera y que anda recorriendo el reino buscando a la dueña para casarse con ella de inmediato, porque quedó completamente enamorado... Le está probando la zapatilla a todas las mujeres y se casará con aquella a quien le quede el calzado a la perfección.

Atalana: A ver... ¿Me estás diciendo que está enamorado de la dueña de la zapatilla?

Cenicienta: Sí, eso es lo que andan diciendo todos.

Atalana: Pero ¿es que acaso no se acuerda de tu cara?... ¿Es que el príncipe era ciego o qué?

Cenicienta: ¿Cómo?... Claro que no es ciego.

Atalana: ¿Entonces por qué razón no te busca directamente a ti por tu rostro, en lugar de andar por todo el reino probándole un zapato a desconocidas?... Me parece una forma de actuar muy tonta.

Cenicienta: *(Deteniéndose a pensar).* Ahora que lo pones de esa manera... Sí, de verdad suena bastante tonto.
Atalana: ¿Y tú de verdad quieres pasar el resto de tus días casada con un príncipe tonto que ni siquiera es capaz de recordar tu cara?
Cenicienta: Jamás me había puesto a pensarlo... Pero ahora que lo dices con tanta claridad... ¡Sí, ese príncipe suena como un tonto! *(Se suelta riendo de buena gana).*
Atalana: *(Riendo también a carcajadas e imitando una voz varonil y pomposa).* ¡Ay, ay, ay!... Estoy enamorado, ¡locamente enamorado!... Pero no me acuerdo de quién.
Cenicienta: *(Siguiente el juego y riendo fuerte).* ¡Acá, mi príncipe!... ¡Por acá!... Yo soy tu enamorada... Ven a ponerme la zapatilla de cristal... Seremos felices para siempre... ¡Jajaja!
(ATALANA y CENICIENTA comienzan a bailar y a reír de forma burlona por todo el retablo, mofándose de la tradición. Tras la divertida danza, terminan tiradas en el suelo del proscenio, exhaustas de tanto reír).
Cenicienta: *(Suspirando).* Creo que yo también he sido muy tonta...
Atalana: Creo que sí... Un poco tonta sí que te has portado, de verdad.
Cenicienta: Se acabó. Ya no quiero pasarme la vida esperando por ningún príncipe azul... Y tampoco quiero seguir viviendo en esta casa.
Atalana: ¿Y qué es lo que piensas hacer ahora?
Cenicienta: Voy a preparar mi maleta de inmediato. Guardaré todos mis diseños, mis telas, mis hilos y mis agujas, y viajaré de un lugar a otro mostrando mis creaciones al mundo. Siempre supe en mi corazón que era una artista... Eso es exactamente lo que quiero hacer con mi vida.
Atalana: ¡Así se habla! Te deseo muchísima suerte en tu camino.

Cenicienta: Oye, no me has dicho tu nombre.
Atalana: Mi nombre es Atalana... Y ando recorriendo el mundo en busca de mis padres verdaderos. Fui abandonada en el bosque cuando nací, pero fui adoptada y educada por la Guerrera. Ella me enseñó a cuidar de mí misma y una Maga me enseñó a usar mi libertad sabiamente.
Cenicienta: Muchísimas gracias, Atalana... Yo también quiero ser libre y vivir mi vida sabiamente a partir de hoy.
Atalana: ¡Que así sea! ¡Adiós!
(CENICIENTA se levanta decidida y sale de la escena por un costado. De pronto, la voz de LA GUERRERA resuena con urgencia desde fuera del retablo).
La Guerrera: *(En off).* ¡Atalana!... ¡Atalana!
(LA GUERRERA entra presurosa al escenario).
Atalana: Madre... ¿Qué haces tú por aquí?
La Guerrera: ¡Traigo noticias!... Excelentes noticias para ti, muchacha... Me han informado de buena fuente que por toda Europa hay hombres que utilizan la cachiporra, justo como nosotras... Los hay por todos lados: en España, Inglaterra, Francia, Italia... Creo que debes prepararte para viajar muchísimo más lejos de lo que habías planeado originalmente. A lo mejor alguno de esos personajes es tu padre, o sabe el lugar exacto dónde encontrarlo.
Atalana: *(Con determinación).* Si es así, iré de inmediato a buscarlos.
La Guerrera: Vamos entonces. He reparado por completo el globo aerostático; con él te será muchísimo más fácil cruzar el ancho mar.
Atalana: Gracias, mamá. ¡Vamos!

(Se funden en un tierno abrazo de despedida. De inmediato, comienza a escucharse con fuerza el tema de Atalana, esta vez interpretado con su letra original).
(En lo alto del escenario, mediante el uso del títere de varilla, se observa la silueta de ATALANA cruzando plácidamente el firmamento a bordo de su globo, saludando al público ante de desaparecer)

FIN DE LA OBRA

PARTE V: EL VIAJE DE IDENTIDAD Y LA VOZ DE LAS ANCESTRAS

Introducción Atalana y los nombres del silencio (2026)

La culminación de la saga, aún sin estrenarse en el 2026, nos lleva a cruzar el océano en una búsqueda desesperada por la identidad. Al no encontrar sus raíces en los patriarcas europeos del género —Guiñol, Punch y Polichinela—, Atalana regresa al origen para comprender una revelación fundamental: su estirpe no viene de los personajes tradicionales, sino de las leyendas olvidadas. El encuentro con tres sabias heroínas del teatro de títeres transforma su viaje en un acto de justicia histórica, abrazando la misión más noble del teatro: encontrar y nombrar a quienes el tiempo intentó borrar.

Atalana y los nombres del silencio.

Personajes:

- **Atalana** *(Títere de guante. La heroína protagonista de la saga).*
- **La Guerrera** *(Títere de guante. Su madre adoptiva y mentora).*
- **Guiñol** *(Títere de guante. Personaje tradicional francés; glotón y perezoso).*
- **El Gendarme** *(Títere de guante. Oficial de la ley en Francia).*
- **Pulchinela** *(Títere de guante. Personaje tradicional italiano; cómico y egoísta).*
- **Carabinero** *(Títere de guante. Oficial de la ley en Italia).*
- **Mr. Punch** *(Títere de guante. Personaje tradicional inglés; grotesco y violento).*
- **Judy** *(Títere de guante. Esposa sumisa de Mr. Punch).*
- **Bebé** *(Títere plano o bulto de tela).*
- **El Diablo** *(Títere de guante o varilla. El antagonista principal, Rey del Caos).*

Las heroínas del teatro de títeres

- **Joan** *(Títere de guante. La Judy original e independiente del siglo XVII en Inglaterra).*
- **Tomoe Gozen** *(Títere de guante o varilla. La legendaria samurái de las crónicas del Bunraku de Japón).*
- **Doña Pascarroncita** *(Títere de hilos o marioneta. La pícara y elocuente representante de la dinastía Rosete Aranda de México).*

Acto I: El entrenamiento y la partida

Escena 1

Personajes: *La Guerrera, Atalana.*

(LA GUERRERA entra al escenario buscando con la mirada a su hija adoptiva. Trae una cachiporra entre sus manos).

La Guerrera: ¡Atalana!... Te estoy esperando.

(Como ATALANA tarda en presentarse, LA GUERRERA decide aprovechar el tiempo y comienza a entrenar sola sobre las tablas: ejecuta algunos pases rítmicos y giros con la cachiporra. Tras unos momentos de ejercicio, vuelve a llamarla con voz firme).

La Guerrera: ¡Atalana!... Te estoy esperando.

(ATALANA entra finalmente al retablo corriendo y jugando. Aunque ya no es una niña pequeña, mantiene una conducta marcadamente juguetona. LA GUERRERA la tranquiliza tomándola con firmeza de las manos un par de veces para centrar su atención).

La Guerrera: Tranquila. Esta es la última lección. Pon mucha atención. ¡En guardia!

(Ambas, armadas con sus respectivas cachiporras, realizan algunos movimientos simultáneos a modo de preparación y luego chocan sus armas con un golpe seco para marcar el inicio del combate. La lucha comienza de forma lenta y muy marcada, pero paulatinamente va subiendo de tono y velocidad: se suceden golpes cruzados, giros con las cachiporras en tensión, movimientos de sube y baja, y nuevos pases que mantienen un ritmo dinámico y apacible).

(ATALANA comienza a fatigarse debido a la intensidad del entrenamiento y hace ademanes de no querer continuar más, pero su madre insiste con tenacidad y la presiona con el bastón justo cuando la niña intenta recuperar el aire. ATALANA toma un segundo aire, saca fuerzas, reanuda el combate por unos instantes y se vuelve a cansar; exhausta, deja caer su arma al suelo y se tira boca arriba sobre el proscenio).

(LA GUERRERA se muestra implacable y vuelve a presionarla con la cachiporra directamente en el pecho. Esta vez, ATALANA reacciona con bravura y se desata una lucha feroz y rítmica que culmina cuando vence definitivamente a su madre, despojándola limpiamente de su bastón. Todas estas acciones coreográficas se

ejecutan de manera precisa mientras se escucha de fondo el tema de Atalana).

Coro: *(Cantando).*

Te amo, te amo,
eres especial.
Te quiero, te quiero,
tú eres capaz.
Te amo, te amo,
estoy orgullosa de ti.
Te quiero, te quiero,
me haces muy feliz.
Tú puedes lograrlo,
tú eres capaz.
Respira profundo,
lo puedes lograr.
Tú eres valiente,
confía en ti.
Tú eres muy fuerte,
yo creo en ti.
Te amo, te amo,
eres especial.
Te quiero, te quiero,
lo vas a lograr.
Escucha tu mente,
escúchate a ti;
lo que necesitas
está dentro de ti.
Tu vida es valiosa,
cuida de ti.
Respeta a los otros,
son parte de ti.

Te amo, te amo,
estoy orgullosa de ti.
Te quiero, te quiero,
me haces feliz.
Aleja el temor,
lo vas a lograr.
Escucha tu mente,
tú eres capaz.
Te amo, te amo,
estoy orgullosa de ti.
Te quiero, te quiero,
me haces muy feliz.

(Al concluir la melodía, LA GUERRERA y ATALANA se miran sorprendidas por el desenlace de la pelea y después de un instante se abrazan felices y orgullosas).

La Guerrera: Estás lista, hija. Es hora de que marches.

Atalana: ¿De verdad? ¿Ya puedo marcharme?

La Guerrera: Es hora de que salgas a vivir tu vida como tú quieras.

Atalana: Entonces viajaré por todo el mundo.

La Guerrera: Tú sabes de sobra los grandes peligros que te esperan allá afuera.

Atalana: Lo sé, madre, pero tengo que encontrar a mi verdadera familia.

La Guerrera: Pues vete, entonces. Ya sabes cómo actuar. Este es mi último regalo *(le entrega una cachiporra mágica).* Cuando necesites defenderte de alguna injusticia, solo di: «Con mi fuerza y mi saber, todo puedo resolver», y ella aparecerá de inmediato a tu lado, lista para ayudarte.

Atalana: Gracias, mamá. *(Alza el arma con orgullo y repite la frase mágica).* ¡Con mi fuerza y mi saber, todo puedo resolver!

(Se funden en un último abrazo y la madre se va, no sin dejar de vigilar a ATALANA, quien sigue explorando la magia de su cachiporra)

.

Acto II: El viaje y las tres decepciones

Escena 2: Francia (Guiñol)

Personajes: *Guiñol, Atalana, El Gendarme.*

(GUIÑOL entra corriendo desesperado por el extremo izquierdo del escenario. Voltea asustado hacia todos lados y sostiene contra su pecho una enorme salchicha de tela).

Guiñol: ¡Ay, mis buenos amigos! ¡Qué bueno que los veo por aquí! Necesito de su ayuda. Si viene el gendarme, ¡ustedes de plano no me han visto! ¿De acuerdo? (*Espera que el público responda)* Gracias, queridos amigos. Gracias. Es muy importante que no me descubra. Y*o s*olo tomé esta salchicha prestada de la carnicería porque mi pobre estómago cantaba muchísimo más fuerte que la mismísima Ópera de París. ¡Por favor, no le digan nada! ¿De acuerdo?

(Mientras Guiñol dialoga con el público, ATALANA entra por el extremo derecho caminando distraída y mirando hacia atrás. Ambos avanzan sin fijarse y chocan de espaldas en el centro del proscenio).

Guiñol: *(Dando un salto cómico y exagerado hacia atrás donde se queda temblando mientras trata de cubrirse detrás de la salchicha).* ¡Por todos los quesos de Francia! ¡No me va a atrapar tan fácil, señor gendarme! ¡Le juro que la salchicha saltó solita directamente a mis manos!

Atalana: ¿Señor gendarme? No, para nada, yo soy Atalana. Ando buscando al señor Guiñol... *(empieza a examinarlo por todos lados mientras Guiñol intenta esconderse)* ¡Un momento! Tu gorra, tu

chaqueta... ¡Eres tú! ¡Te pareces muchísimo a las pinturas que vi en los libros! ¡Tú tienes que ser mi padre!

Guiñol: ¿Tu padre? Bueno... He viajado bastante y a veces olvido ciertos detalles... Pero eso si que no, yo no recuerdo haber tenido una hija. Aunque... ¡un momento! *(Mira asustado hacia fuera del retablo y sale corriendo a toda velocidad, dejando a Atalana sola).*

El Gendarme: *(Entrando furioso al proscenio).* ¡Ajá! ¡Deténganse de inmediato en nombre de la santa ley y de la propiedad privada! ¡Esa enorme salchicha le pertenece al carnicero del pueblo! *(Viendo a Atalana)* ¡A la cárcel se irán los dos por complicidad delictiva!

(EL GENDARME sale corriendo detrás de Guiñol y ATALANA corre detrás de ellos. Sucesivamente, los tres personajes aparecen y desaparecen por distintos puntos del escenario en una coreografía acelerada de persecución clásica).

Guiñol: *(Asomando la cabeza por un extremo).* ¡Ay, auxilio!... ¡Yo no fui... yo no fui!... ¡Pégale tú al gendarme, niña, que te ves muchísimo más decidida!

Atalana: *(Indignada por la injusticia).* ¡No te preocupes, papá! ¡Yo te cuidaré!

(ATALANA se frena en el centro del proscenio y repite con fuerza la frase mágica de su madre).

Atalana: ¡Con mi fuerza y mi saber, todo puedo resolver!

(La cachiporra especial aparece de inmediato en el aire. La joven la toma con destreza y se lanza valientemente contra EL GENDARME. Este se defiende y ataca usando su propio bastón oficial. Se desata una rítmica pelea de cachiporras donde ATALANA se impone con agilidad y vence al oficial. EL GENDARME sale huyendo del retablo, frotándose los golpes).

Atalana: *(Orgullosa, sacudiéndose el polvo).* Listo, papá. Ya puedes salir de tu escondite sin miedo.

Guiñol: *(Asoma la cabeza con extrema cautela. Al cerciorarse de que el oficial ya no está, sale por completo portando su salchicha).* ¡Lo logramos! ¡Hicimos que la justicia prevaleciera!
Atalana: *(Ilusionada).* Ahora, dime... ¿Cuál es nuestra siguiente gran misión? ¿A qué temible villano del mundo perseguiremos juntos a partir de ahora, papá?
Guiñol: *(Saca la salchicha con calma y comienza a comer a grandes bocados, sin convidar en absoluto a Atalana).* ¿Misión? ¿Perseguir villanos? ¡Pero qué flojera tan grande, niña! La única misión verdaderamente importante ahora es terminar de comerme esta deliciosa salchicha y dormir una siesta de tres horas bajo el sol. Te advierto que la justicia da mucha hambre y yo prefiero mil veces una buena mesa a una buena batalla.
Atalana: *(Mirándolo con una profunda decepción).* ¿Una siesta?... Pero... Se supone que tú eres el gran héroe del pueblo. Deberías tener el deseo de cambiar el mundo para bien, no solo esconderte en los rincones a comer o dormir…
Guiñol: ¡Yo no me escondo de nadie! ¡Lo que pasa es que comer es una actividad que me sale sumamente bien!
Atalana: *(Dando un paso atrás).* Definitivamente... Tú no puedes ser mi padre. No nos parecemos absolutamente en nada.
Guiñol: *(Bostezando de forma ruidosa).* Adiós entonces, muchacha. Es mi hora sagrada de dormir. *(Se va bostezando cómicamente)*
(ATALANA da media vuelta con tristeza y se retira del proscenio).

Escena 3: Italia (Pulchinela)
Personajes: *Pulchinela, Atalana, Carabinero.*
(PULCHINELA entra por el extremo izquierdo del escenario caminando de forma exagerada y cómica, de un lado a otro y emitiendo sonidos agudos y estridentes).

Pulchinela: ¡Mamma mía! ¡Qué verdaderamente cansado es este noble arte de no hacer absolutamente nada! Llevo escasos tres minutos despierto y ya me duelen hasta las pestañas de tanto trabajar. ¡Necesito con urgencia una siesta reparadora o un buen plato gigante de espaguetis!

(PULCHINELA se desploma dramáticamente en medio del retablo, y empieza a explorar la mejor posición para dormir, hasta que queda completamente estático).

Atalana: *(Entrando al escenario por el lado opuesto).* A ver... Según las señas y los mapas del camino, este es el barrio tradicional de Pulchinela. En el pueblo dicen que él es el alma de los títeres del sur... *(Descubre el bulto blanco tirado en el suelo y se aproxima).* ¿Pero qué es esto? Parece un simple costal de harina con joroba y una extraña nariz de pájaro.

(De pronto, comienza a escucharse una marcha militar que anuncia la llegada de los carabineros).

Carabinero: *(Entrando al proscenio con paso marcial).* ¡Ahí está! ¡El vagabundo más buscado de toda la región! ¡Pulchinela! *(Trata de despertarlo zarandeandolo, pero Pulchinela tiene el sueño pesado. El carabinero decide proceder con su misión)* Quedas formalmente arrestado por haberte robado las gallinas del alcalde y... ¡por dormir en la vía pública sin la licencia correspondiente!

(ATALANA reacciona con rapidez y se interpone con valentía entre el oficial y Pulchinela.

Atalana: ¡Un momento, señor oficial! ¡No se atreva a ponerle una mano encima! ¡Él es un gran héroe de la comedia popular! ¡Y tal vez... mi verdadero padre!

Carabinero: ¿Su padre? ¡Ah, pues entonces te arresto a ti también en este mismo instante por complicidad familiar! ¡Vámonos! ¡a la cárcel los dos!

Atalana: ¡Pero si yo no he hecho absolutamente nada malo!

Carabinero: Eso ya lo veremos con calma en la comisaría.

(EL CARABINERO intenta atraparla, pero ATALANA se escabulle con agilidad y se esconde. Se inicia un dinámico juego de persecuciones que desemboca en una rítmica batalla de cachiporras. Tras un par de pases coreográficos, el oficial pierde su arma, recibe un buen golpe y huye asustado).

Carabinero: *(Gritando fuera de escena).* ¡Auxilio!... ¡Auxilio! ¡Me atacan! ¡Me atacan!… una banda de granujas me atacan… con alevosía y ventaja!

Atalana: *(Aproximándose con entusiasmo a Pulchinela) .* ¡Despierta, padre! ¡Te he salvado de las garras de ese carabinero desalmado! ¡Ahora podemos ir juntos por el mundo a buscar justicia para los desvalidos!

Pulchinela: *(Levantándose de mala gana, estirando los brazos).* ¿Justicia? ¡Pero qué palabra tan fea, ruidosa y de mal gusto! Me despertaste justo en el mejor momento, cuando soñaba con una montaña gigante de queso. Además... ¿Por qué peleas con tanta prisa y violencia, niña? Si viene la ley, la regla de oro de Pulchinela es correr muchísimo más rápido que ellos o fingirse el muerto. ¡Pelear cansa una barbaridad y además arruga todo mi traje blanco!

Atalana: *(Decepcionada por completo).* ¿Fingirse el muerto?... Yo pensé que tu astucia y tu picardía eran para defender a los indefensos de los abusos, no para huir corriendo como un cobarde.

Pulchinela: *(Soltando una carcajada burlona).* ¡La astucia es única y exclusivamente para salvar mi propio pellejo, chiquilla tonta! El mundo está lleno de golpes gratis, y el mejor golpe de todos es el que le dan a otro en tu lugar. ¡*Ciao, bambina*! *(Se marcha sin mirar atrás).*

Atalana: *(Mirando el lugar por donde Pulchinela se fue).* Este tampoco puede ser mi padre... Es demasiado egoísta.

(ATALANA da media y se marcha del escenario desilusionada).

Escena 4: Inglaterra (Mr. Punch)

Personajes: *Mr. Punch, Judy, Atalana, Bebé (títere plano o bulto).*

(Detrás del retablo comienzan a escucharse fuertes porrazos, gritos estridentes y chillidos agudos; todo el teatrino se tambalea violentamente debido a la feroz trifulca que ocurre en el interior. De pronto, JUDY entra corriendo desesperada por un extremo y, pisándole los talones, aparece MR. PUNCH agitando un gran palo de madera. Ambos cruzan a toda velocidad y salen del escenario).

(Vuelven a escucharse con fuerza los golpes y chillidos en las sombras. JUDY entra de nuevo corriendo al proscenio; detrás de ella viene MR. PUNCH blandiendo su garrote con furia e intentando golpearla, pero ella logra esquivar los porrazos varias veces con movimientos rápidos. Finalmente, de un garrotazo certero y violento, MR. PUNCH la saca por completo de la escena).

(MR. PUNCH se queda solo en el escenario. Comienza a bailar de forma burlona y cacareando con su chillona voz de lengüeta).

Mr. Punch: *(Cantando y saltando).* ¡Así se hacen las cosas! ¡Sí, señor! ¡Así se hacen las cosas!

(Saca de un rincón una gran garrafa de vino y bebe a grandes tragos. En cuanto nota que el licor se ha terminado, arroja la vasija y le grita con furia hacia fuera a su mujer. JUDY regresa de inmediato al escenario cargando a su BEBÉ en brazos; en una rápida acción ritual, intercambian al infante por una nueva garrafa llena y JUDY se marcha sumisa. MR. PUNCH sostiene de mala gana al niño).

(El BEBÉ comienza a llorar con un berrinche estridente. MR. PUNCH intenta calmarlo sacudiéndolo de forma tosca; al ver que no consigue callarlo, pierde los estribos por completo, lo lanza por los aires por encima del retablo y suelta una risa macabra. En ese instante, descubre a ATALANA, quien entra apresurada por el lado

opuesto atrapando y cargando al BEBÉ entre sus manos para salvarlo del porrazo).

Mr. Punch: ¡¿Y tú quién demonios eres?!... ¡Suelta eso, ese es mi bebé!

Atalana: *(Sosteniendo al niño con ternura).* Mi nombre es Atalana y ando recorriendo el mundo en busca de mis verdaderos padres.

Mr. Punch: *(Soltando una carcajada estridente).* ¿Ah, sí? ¿Y a ti también te lanzaron de cabeza por la ventana cuando eras chiquita?

Atalana: No lo sé... Pero ¿por qué razón arrojaste a este bebé indefenso por el aire? ¡Pudo haber muerto!

Mr. Punch: ¡Porque yo soy Mr. Punch y en este teatro así se hacen las cosas! ¡Y ahora regresa a mi bebé de inmediato!

Atalana: *(Dando un paso atrás, firme).* No te lo voy a dar. Eres un peligro para él.

Mr. Punch: ¡Ah, con que esas tenemos! ¡Ahora verás lo que te espera! *(Sale corriendo enfurecido a buscar un arma más grande). (El BEBÉ vuelve a romper en llanto. ATALANA lo arrulla en su regazo intentando calmarlo. En ese momento, JUDY ingresa al proscenio caminando de prisa).*

Judy: ¡Mi bebé!... ¡Dame a mi bebé ahora mismo!

Atalana: ¡Tu esposo Punch lo lanzó por la ventana! Estaba a punto de estrellarse contra el suelo.

Judy: *(Restándole importancia).* Oh, descuida, él solo estaba jugando como siempre...

Atalana: ¡Eso no es un juego! ¿Por qué no tomas a tu hijo y te vas conmigo a un lugar seguro, lejos de sus golpes? Yo puedo ayudarte a escapar de este sitio.

Judy: *(Ofendida, arrebatándole al niño).* Mi lugar es junto a Punch; así ha sido durante siglos y así seguiré por el resto de los tiempos. No te metas en mis asuntos!¡Vete de nuestra casa!

(JUDY se da la vuelta y se marcha cargando al BEBÉ. ATALANA se queda en el centro del escenario, completamente desconcertada y sin saber cómo reaccionar ante tal sumisión. De pronto, se vuelven a escuchar los gritos enfurecidos de MR. PUNCH y el teatrino se sacude de nuevo. Punch entra empuñando un garrote enorme y se lanza con saña contra ATALANA, quien sale perseguida por Punch. ATALANA regresa sola y con firmeza dice).

Atalana: ¡Con mi fuerza y mi saber, todo puedo resolver!

(Su cachiporra especial aparece al instante. ATALANA la toma con presteza y se enfrenta a MR. PUNCH, que ha regresado.)

Atalana: *(Gritando con autoridad en medio del combate).* ¡Detente¡No tienes ningún derecho a tratar de esa manera a las mujeres! ¡Ni mucho menos a los bebés!

Mr. Punch: *(Lanzando un porrazo).* ¿Y por qué razón no habría de hacerlo?

Atalana: ¡Porque en todos los libros dicen que usted es el gran héroe de la comedia tradicional!... ¡Y yo guardaba la esperanza de que pudiera ser mi padre!

Mr. Punch: *(Se frena en seco y suelta una carcajada ensordecedora y despectiva).* ¿Héroe? ¿Padre? ¡Pero qué idea tan desquiciada! ¡Punch no es el padre de nadie en este mundo! ¡Punch solo es el único dueño absoluto de su palo de madera y de su risa! *(Amenazador)* ¡Y te advierto una cosa, muchacha: si no tienes las agallas de ser violenta y libre como yo, jamás podrás llamarte mi hija! ¡Fuera!... ¡Fuera de mi vista! ¡Vete a buscar a tu padre en otro lado!

(MR. PUNCH, sale del escenario gritando fuera de sí hacia los lados).

Mr. Punch: *(En off).* ¡Judy!... ¡Judy!... ¡Ven para acá en este mismo instante! ¡Trae más vino!

(ATALANA se queda completamente sola en el centro del proscenio. Baja su cachiporra lentamente y se habla con pesadumbre

Atalana: (*Con la voz entrecortada).* No... Esto es horrible. Guiñol solo es un flojo, Pulchinela cobarde egoísta, y este... Este tipo es un monstruo violento y despiadado. Y se supone que son los padres fundadores de la cachiporra... Ahora que los conozco, yo no quiero ser heroína de cachiporra. No tengo raíces , no se de donde vengo

(ATALANA sale del escenario con la cabeza baja, completamente apesadumbrada).

Acto III: El regreso y la revelación del linaje

Escena 5: El Concilio de las Heroínas

Personajes: *La Guerrera, Atalana, Joan (la Judy original), Tomoe Gozen (títere de varilla).*

(El espeso bosque de la Guerrera. Ella se encuentra sola en el escenario, entrenando de forma enérgica con su bastón, cuando de pronto descubre a ATALANA).

La Guerrera: ¡Atalana! ¡Has vuelto! ¡Al fin has vuelto!... Pero ¿qué te pasa,? ¿Por qué vienes así?

Atalana: *(Se abalanza hacia ella, la abraza con desesperación y comienza a llorar amargamente.* ¡Oh, Guerrera!... ¡Todo mi viaje fue un completo desastre! Nada salió como esperaba. Crucé los mares para nada. Me encontré cara a cara a esos famosos héroes de la cachiporra de quienes me hablaste. Pero te advierto que no son héroes en absoluto: Guiñol demostró ser solo un glotón egoísta, Pulchinela un flojonazo cobarde y Punch... Punch es un verdadero monstruo desquiciado y violento. Ninguno de ellos puede ser mi padre. No se quienes son mis ancestros, no se de donde vengo ni donde pertenezco.

La Guerrera: ¡Silencio, Atalana! No vuelvas a decir esas cosas. Claro que tienes raíces e historia, solo que estuviste buscando tu origen en los lugares equivocados. Debiste haber buscado a tus ascendientes en la línea materna: las heroínas del teatro.
Atalana: *(Limpiándose el rostro).* ¿Existen heroínas? ¿en dónde están? ¿Cuáles son sus nombres? ¡Tengo que encontrarlas!
La Guerrera: Sus nombres son poco conocidos, sus historias también. Pero eso va a cambiar muy pronto.
Atalana: ¿Cómo hago para conocerlas?… Dame un mapa, ¡dime a dónde tengo que ir!
La Guerrera: No tienes tienes que ir a ningún lado. Algunas de ellas están aquí, pues hemos realizado un gran concilio de guerreras, para hablar de estos temas y por fortuna para ti, algunas de ellas todavía no se han marchado de la región... ¿Estás lista para conocerlas?
Atalana: *(feliz).* ¡Sí, por favor! Por favor, por favor! Tengo que conocerlas.
La Guerrera: Espera aquí un momento. *(Sale presurosa del proscenio).*
Joan: *(Entrando de golpe al escenario. Posee una voz cascada pero potente, llena de carácter, experiencia y picardía).* ¡Vaya, vaya! Conque la pequeña guerrera ha vuelto a casa llorando ysolo porque un gordinflón narizón y testarudo llamado Punch se dedica a romper todo lo que encuentra a su paso con un palo de madera.
Atalana: *(Sorprendida, dando un paso atrás).* ¿Quién eres tú?... Te pareces muchísimo a la esposa de Punch... Los niños en las calles de Londres la llamaban "Judy" a gritos. Pero tú te ves... completamente diferente. Te ves más vieja, pero muchísimo más fuerte.
Joan: *(Suelta una carcajada estruendosa y agita su propio garrote con maestría).* ¡Judy! ¡Bah! Ese es el nombre despectivo que me

impusieron los titiriteros sometidos del siglo diecinueve, cuando quisieron encogerme el espíritu y silenciar mi fuerza en los libretos. Pero muchísimo antes de ser nombrada Judy, cuando las marionetas de madera cruzábamos el mar y llenábamos las plazas principales del Covent Garden en el año de 1660, mi verdadero nombre era Joan. ¡La Joan combativa y original!

Atalana: *(Se aproxima a ella con timidez).* ¿Tú también sufriste en los brutales porrazos de Punch?

Joan: *(Se yergue con absoluto orgullo).* En mis tiempos dorados, niña, te aseguro que los golpes iban y venían en partes exactamente iguales sobre el retablo. Si Punch levantara su estaca contra mí, yo levantaba la mía el doble de rápido y con el doble de fuerza. Yo jamás fui su víctima sumisa; yo era su límite absoluto. El gran error de la historia oficial fue hacerle creer a las nuevas generaciones que la cachiporra le pertenecía única y exclusivamente a los hombres. La madera no tiene género, Atalana. La madera responde con la misma contundencia a la mano que la empuña con verdadera justicia.

La Guerrera: *(Reingresando al escenario).* Escúchala con mucha atención, Atalana. Ella dominaba los retablos ingleses con total soberanía mucho antes de que el mundo decidiera olvidar la fuerza de nuestras ancestras.

Joan: *(Se acerca decidida a Atalana y, con movimientos rítmicos, la invita a cruzar golpes con la cachiporra. Tras ejecutar algunos juegos coreográficos de bloqueo, se detiene y le dice con cariño):* Jamás reniegues del garrote ni del género por lo que viste hacer a Punch en su locura. Él utiliza la fuerza bruta por pura malicia, por egoísmo y por una diversión vacía. *(Ejecutan juntas otros pases rápidos de cachiporra que demuestran su perfecta sincronía).* Tú, en cambio, has sido educada y entrenada por la mejor Guerrera de estos valles. Tu fuerza interna tiene un propósito noble y superior: defender al débil de los abusos y

poner orden en medio del caos del mundo. Toma tu arma con firmeza, mírame directo a los ojos y dime con orgullo: ¿quién eres tú?

Atalana: *(Alzando su bastón especial con una fuerza renovada).* ¡Soy Atalana!... ¡Y mi cachiporra no busca generar el caos... busca defender la los desvalidos!

Joan: ¡Esa es mi muchacha! ¡Que tiemblen de una vez los monstruos del bosque y los maridos testarudos de los cuentos, porque las verdaderas dueñas del retablo tradicional han vuelto para quedarse!

(JOAN, LA GUERRERA y ATALANA se colocan en el centro del proscenio y chocan con energía sus tres cachiporras en el aire. Comienzan a bailar juntas por todo el retablo y salen de escena). (De pronto, se escucha de forma solemne el golpe profundo de un gong oriental. TOMOE GOZEN hace su entrada deslizándose de manera sumamente suave, pausada y elegante, manteniendo una postura corporal perfecta y una quietud absoluta. ATALANA reingresa al proscenio y la observa desde un rincón, completamente fascinada por su imponente presencia mística y serenidad).

Atalana: No te mueves como nosotros... Pareces flotar.No haces ningún ruido al caminar ni traes una cachiporra contigo.

Tomoe Gozen: *(Realiza una reverencia lenta y solemne, su voz es serena, firme y profunda).* La verdadera fuerza, pequeña Atalana, no necesita hacer ruido antes de actuar en la escena. El trueno asusta con su estruendo, pero es el rayo silencioso el que da certeramente en el blanco.

Atalana: Vienes de un territorio muy lejano, ¿verdad? Yo viajé por todo el mundo buscando con desesperación un padre guerrero. Vi cara a cara a Guiñol, a Pulchinela, a Punch... Todos ellos pelean gritando, dando tumbos y haciendo reír a la gente. Llegué a

pensar que el teatro de cachiporra era solo eso: un burdo juego de golpes torpes.

Tomoe Gozen: *(Gira su naginata con un movimiento fluido, rápido y limpio en el aire, deteniéndola a escasos milímetros del suelo sin provocar un solo ruido).* Ellos pelean dominados por la rabia ciega o por el miedo del momento. Yo, en cambio, provengo de las antiguas crónicas del Bunraku, donde cada movimiento corporal es un poema de absoluta disciplina. Fui la primera mujer en entrar a las feroces batallas del Japón feudal y la última en salir del campo; no por el gusto de derramar sangre ajena, sino por el honor y el deber de proteger mi tierra ancestral.

Atalana: *(Mirando su propia cachiporra).* A mí me enseñaron desde niña a golpear para poder ayudar a los demás... Pero, a veces, tengo un miedo terrible de volverme tan salvaje, despiadada y torpe como Punch.

Tomoe Gozen: *(Se aproxima con suavidad y coloca la punta de su lanza de madera tocando el pecho de Atalana).* El arma jamás dicta las intenciones; las dicta el corazón de quien la empuña. Punch es un esclavo absoluto de su propio garrote. Tú, en cambio, debes ser la dueña de tus movimientos. La cachiporra que la Guerrera te dio con tanto amor no es un vulgar trozo de leña para machacar cabezas; es un escudo sagrado para proteger a los indefensos. Si tu mente se mantiene en calma, tu golpe siempre será justo. El verdadero valor no es brutalidad. El valor es control.

(TOMOE GOZEN vuelve a realizar una respetuosa reverencia y se desliza con misterio fuera del escenario, perdiéndose en las sombras).

(ATALANA se desplaza pensativa por todo el retablo, moviendo su cachiporra con suavidad en el aire, imitando de forma fluida los movimientos perfectos y serenos de Tomoe).

(De pronto, una música mexicana tradicional, sumamente alegre, festiva y rítmica, inunda todo el espacio teatral. Con mucha chispa y energía hace su entrada triunfal DOÑA PASCARRONCITA).

Doña Pascarroncita: *(Con voz alegre, cantadita y con mucha gracia).*

¡Ay, ay, ay, ay, ay!
Quiten la pena de este tablado,
que Pascarroncita ha llegado
desde su carpa y con muy buen paso.
Muévanse todos, ¡háganse a un lado!
¡Mucho honor y mucha espada
nos trajeron desde oriente,
pero aquí los mexicanos
venimos a alegrar a la gente!

Atalana: *(Dando un gran salto de alegría, contagiada de inmediato por el ritmo de la música).* ¡Vaya! ¡Tú sí que sabes cómo adueñarte del escenario! ¿Quién eres?

Doña Pascarroncita: *(Haciendo un giro vistoso sobre su propio eje que hace volar los pliegues de su falda).*

Soy Doña Pascarroncita,
de la dinastía Rosete Aranda.
Marioneta de hilos finos,
de madera bien tallada.
He recorrido caminos,
pueblos y plazas enteras,
enseñándole a los vivos
que no hay mujer que se muera
frente a un tonto fanfarrón...
Que para eso tengo ingenio:
¡a mí no me grita cualquiera!

Atalana: *(Riendo, pero profundamente intrigada).* Joan me enseñó a responder con la fuerza justa. Tomoe me enseñó a mantener el corazón en calma y con disciplina. ¿Qué me enseñas tú, Pascarroncita?

Doña Pascarroncita: *(Se acerca a Atalana, inclinándose hacia ella con mucha picardía).* ¡Te enseño el truco más grande del comediante y de todo el pueblo: el ingenio de la palabra y el inmenso valor de una buena risa!... Mira, mi niña, los tiranos, los jueces corruptos y los monstruos grandes se mueren de puro miedo cuando el pueblo les pierde el respeto y comienza a burlarse de ellos en sus caras. Un buen cachiporrazo te puede doler un día, pero una copla bien cantada los persigue y los avergüenza por el resto de toda la vida.

(DOÑA PASCARRONCITA se planta con absoluto orgullo en el centro del retablo y recita con fuerza hacia el público):

Doña Pascarroncita:

A los hombres presumidos
que se creen dueños del mundo,
con un verso bien medido
los desarmo en un segundo.
No hace falta tanta saña
ni gritar con gran locura,
que la fuerza de la astucia
vence a cualquier armadura.

Atalana: *(Aplaude entusiasmada, dando brincos).* ¡Eso es una gran verdad! Cuando intenté ayudar a Guiñol y a Pulchinela en sus países, ellos solo sabían gritar desesperados y correr a esconderse. ¡No tenían ni un poco de gracia para hablar de frente!

Doña Pascarroncita: *(Le da un toquecito cariñoso en la nariz a Atalana con su mano de madera).* ¡Exacto, muchacha! Así que junta de inmediato todo eso en tu morral de viaje, Atalana. Guarda bien el garrote firme de Joan, la mente clara de Tomoe y la

lengua afilada y alegre de esta mexicana. Con esas tres cosas juntas, te juro que no habrá diablo tramposo ni gigante malvado que te gane la partida.

(Canta)

Ahí nos vemos, Atalana,
ya deja de andar buscando;
en el mundo de los hombres
nunca te vas a encontrar.
Somos tu verdadero origen,
La heredera universal
de las mujeres valientes:
personajes en el teatro
o titiriteras de siempre.
Solo busca bien sus nombres
y repite sus historias;
cachiporra, mente clara,
y para todos los casos...
¡usa tu lengua afilada!

(DOÑA PASCARRONCITA da un vistoso giro final y sale del escenario, mientras la música regional mexicana inunda con fuerza el espacio teatral. ATALANA se queda sola en el proscenio, bailando y moviendo su cachiporra al ritmo alegre de la melodía).

Escena 6: La batalla por el retablo

Personajes: *Atalana, El Diablo, La Guerrera, Voces en off (Joan, Tomoe Gozen, Doña Pascarroncita).*

(Un violento estruendo interrumpe de golpe la música alegre de la escena anterior. El decorado tiembla ligeramente. ATALANA mira hacia todos lados, desconcertada y poniéndose en alerta).

El Diablo: *(Emerge del proscenio con una carcajada macabra).* ¡Ja, ja, ja! ¡Siento un delicioso olor a madera tierna!... He venido con

el único fin de destruir este bosque sagrado y de quitarle sus armas a todas las heroínas que se han juntado aquí! ¡Nunca mas volverán a aparecer en un retablo de títeres!

Atalana: *(Dando un paso al frente).* ¡Alto ahí, monstruo con cuernos! Este bosque está protegido por nosotras y tú no vas a vencernos.

El Diablo: ¿Tú? ¿Una pequeña niña que ni a heroína llega? Solo estas hecha de retazos y papel maché, ¡Te aplastaré con mis propias manos!

(EL DIABLO ruge y lanza un ataque brutal con su tridente. ATALANA lo esquiva con agilidad dando un gran salto en el aire).

Voz de Joan: *(En off, con fuerza).* ¡Firmeza, Atalana! ¡Recuerda en todo momento que tu cachiporra es poderosa! ¡Plántale cara sin miedo!

Atalana: ¡Esta cachiporra es mi escudo!

(ATALANA se pone firmemente en guardia. Tras intercambiar algunas estocadas de esgrima titiritera, le asesta un buen cachiporrazo a su rival. EL DIABLO se enfurece por completo y comienza a lanzar golpes desordenados, salvajes y continuos hacia la joven).

Voz de Tomoe Gozen: *(En off, serena y profunda).* ¡Calma la mente, Atalana! No gastes tu energía cayendo en su juego salvaje. Espera con paciencia el momento justo y busca su punto débil.

(ATALANA comienza a esquivar los feroces ataques del Diablo ejecutando giros suaves, limpios y elegantes sobre las tablas. EL DIABLO, ante la finta, pierde el equilibrio y se desestabiliza por completo. Al quedar de espaldas, ATALANA le asesta un certero y contundente cachiporrazo en la nuca. EL DIABLO cae sobre el proscenio. Intenta levantarse pero se nota débil y mareado).

Voz de Doña Pascarroncita: *(En off, con mucha chispa).* ¡Eso es, mi niña! ¡Ya lo tienes mareado! ¡Ahora desármalo de una vez usando el ingenio y haz que todo el pueblo se ría de él!

Atalana: *(Se planta con orgullo y recita con fuerza hacia el público):*
¡Miren todos al gran Diablo,
presumiendo de su hombría,
y terminó arrodillado
ante una pequeña niña!
Mírate, diablo panzón,
tu fuerza era mentira,
tus cuernos son de cartón,
eres diablo de mentiras.
¡Vete ya de este retablo!
Perdiste ante esta niña.
El Diablo: *(Comienza a tembrar de forma exagerada y gime con una cómica voz chillona).* ¡Nooo!... ¡Nooo! ¡Los versos no, por favor! ¡La alegría de la gente me mata! ¡Que nadie cante, que nadie ría!... ¡Yo me largo ahora mismo de regreso al inframundo, ya no puedo con esta maldita niña!
Atalana: *(Riéndose de buena gana).* ¡Ya hiciste versos sin esfuerzo! ¡No vuelvas nunca más a pararte en nuestro retablo!
(ATALANA alza triunfalmente su cachiporra y ejecuta algunos pases como le enseñó tomo, al ritmo de su tema musical).
(LA GUERRERA hace su entrada y abraza a su hija adoptiva. Después de una reverencia, se ponen en guardia y al ritmo de la música ejecutan su entrenamiento de pelea)

Te amo, te amo,
eres especial,
tu fuerza proviene
de un tiempo ancestral.

Te amo, te amo,
estoy orgullosa de ti,

ya sabes quien eres
confia en ti

Mil nombres callados
Vuelven a brotar
Defiende su historia
Tu eres capaz

Antiguas mujeres
Ya viven en ti
Lo que necesitas
Te pueden decir

Te amo, te amo
Eres especial
Su sabiduría
Debes recordar

Hoy cuenta su historia
Tu eres capaz
Sus nombres callados
Debemos gritar

Recuerda por siempre
¡lucharon por ti!
mujeres antiguas
historias sin fin

Te amo, te amo,
estoy orgullosa de ti,
ya sabes quien eres
confia en ti

Aleja el temor
Lo vas a lograr
Cuenta sus historias
Tu eres capaz

Te amo, te amo,
estoy orgullosa de ti,
ya sabes quien eres
confia en ti

FIN DE LA SAGA (por ahora)

¡Que estas heroínas del retablo sigan
haciendo mucho ruido
y rompiendo el silencio por todo el mundo!

Elvia Mante es una autora, investigadora y gestora cultural con una destacada trayectoria en la literatura dramática y la escena contemporánea en México. Como escritora, titiritera y fundadora de la compañía Baúl Teatro A.C. y del Museo La Casa de los Títeres, su trabajo se caracteriza por un enfoque social, estético y crítico en el teatro escénico.

Este volumen reúne *La saga de Atalana*, una colección de cinco obras de teatro para las infancias escritas desde una perspectiva feminista. Mediante los recursos del teatro de títeres de cachiporra, la autora propone narrativas alternativas a través de Atalana, una protagonista compleja, valiente y autónoma. Con este personaje, se cuestionan los roles de género tradicionales y se ofrece al público infantil un referente femenino que resuelve los conflictos con ingenio, humor y resiliencia.

Una de las vertientes de su labor actual es el proyecto *El Censo de Mujeres en el arte de los títeres* impulsado mediante la plataforma *Mujeres en el Arte de los Títeres*. Esta iniciativa de archivo, catalogación y memoria viva busca documentar y visibilizar el trabajo de creadoras, dramaturgas, directoras e investigadoras de todo el mundo. Este proyecto no solo combate el borrado histórico de las mujeres en las artes escénicas, sino que dialoga de forma directa con este libro, entendiéndolo como un acto de resistencia cultural y justicia histórica que siembra raíces desde la niñez.

Distinguida con la medalla Rosario Castellanos e integrante del Sistema Nacional de Creadores de Arte (SNCA), Mante ofrece en esta saga una propuesta artística orientada a la reflexión crítica de la realidad.

Cinco obras de teatro que reinventan el mundo de los títeres con humor, ingenio y una perspectiva feminista para las infancias. Una entrega fundamental que desafía los roles tradicionales y propone referentes autónomos desde la niñez.

LA SAGA DE ATALANA
Cinco obras de teatro con heroína de cachiporra

¿Qué pasa cuando una heroína decide cuestionar siglos de tradición y reescribir las reglas del escenario? En estas páginas, Elvia Mante nos entrega una obra fundamental para el teatro de títeres contemporáneo: ***La saga de Atalana***.
A través de cinco textos dramáticos de ritmo vibrante, ingenio y comedia física, acompañamos el viaje iniciático de Atalana, una entrañable heroína de cachiporra que se niega a habitar los roles pasivos que la narrativa clásica impuso a las mujeres. Desde un bosque de tintes apocalípticos hasta el viejo continente, la protagonista cruza fronteras físicas e ideológicas desafiando el letargo de las princesas tradicionales y confrontando el egoísmo, la pereza y la violencia de los grandes patriarcas europeos del género.
Esta antología no solo es un deleite para la lectura y la puesta en escena, sino un acto de resistencia cultural que siembra raíces desde la infancia, demostrando que la madera no tiene género y que la fuerza verdadera reside en la compasión, la sororidad y el poder de nuestra propia voz.
La propuesta de este libro dialoga de forma directa con otra de las vertientes de su labor actual: el proyecto El Censo de Mujeres (impulsado desde la plataforma Mujeres en el Arte de los Títeres), una iniciativa de archivo y catalogación dedicada a visibilizar a creadoras e investigadoras. Ambos esfuerzos se complementan aquí como vías de preservación documental y memoria histórica desde la niñez.

¿Qué pasa cuando una heroína decide cuestionar siglos de tradición y reescribir las reglas del escenario?

En estas páginas, Elvia Mante nos entrega una obra fundamental para el teatro de títeres contemporáneo: **La saga de Atalana.** Surgido y editado bajo el amparo del Sistema Nacional de Creadores de Arte (SNCA), este volumen consolida un acto de profunda resistencia cultural y política desde el teatrino.

El libro abre con el revelador Ensayo sobre la creación de Atalana, un texto teórico indispensable donde la autora desglosa el origen metodológico del personaje y fundamenta la urgencia de subvertir el género desde una rigurosa perspectiva feminista. A este marco conceptual le siguen cinco obras de teatro con una heroína de cachiporra, piezas de ritmo vibrante e ingenio que documentan el viaje iniciático de una protagonista entrañable que se niega a habitar los roles pasivos que la narrativa clásica impuso a las mujeres. Desde un bosque de tintes apocalípticos hasta el viejo continente, Atalana cruza fronteras físicas e ideológicas, desafiando el letargo de las princesas tradicionales y confrontando el egoísmo, la pereza y la violencia de los grandes patriarcas europeos del género.

Esta antología no solo es un deleite para la lectura y la puesta en escena, sino una semilla que siembra raíces desde la infancia, demostrando que la madera no tiene género y que la fuerza verdadera reside en la compasión, la sororidad y el poder de nuestra propia voz. La propuesta de este libro dialoga de forma directa con otra de las vertientes de su labor actual: el proyecto El Censo de Mujeres (impulsado desde la plataforma Mujeres en el Arte de los Títeres), una iniciativa de archivo y catalogación dedicada a visibilizar a creadoras e investigadoras. Ambos esfuerzos se complementan aquí como vías de preservación documental y memoria histórica desde la niñez.

Cultura
Secretaría de Cultura
SISTEMA DE APOYOS A LA CREACIÓN Y PROYECTOS CULTURALES