



Programa Nidos

PERSONAJARIO

PARA FORMADORES



Alcaldía de Bogotá

Claudia Nayibe López Hernández
Alcaldesa Mayor de Bogotá

Secretaría de Cultura, Recreación y Deporte

Nicolás Francisco Montero Domínguez
Secretario de Cultura, Recreación y Deporte

Instituto Distrital de las Artes-Idartes

Catalina Valencia Tobón
Directora general

Paula Villegas Hincapié
Subdirectora de las Artes

Carlos Mauricio Galeano Vargas-Machuca
Subdirector de Equipamientos Culturales

Leyla Castillo Ballén
Subdirectora de Formación Artística

Adriana María Cruz Rivera
Subdirectora Administrativa y Financiera

Programa Nidos-Arte en Primera Infancia

Paola Andrea López Wilches
Responsable general

Carolina Ardila Guzmán
Responsable administrativa

Olga Lucía Duque Aparicio
Laboratorios Artísticos

Michelle Lozano Uribe
Acompañamiento artístico-territorial

Ana María Cuenca Córdoba
Gestión territorial

Arnulfo Velasco Garzón
Circulación

Camilo José Pérez Torres
Contenidos

Textos
Laura Victoria Orozco
Alejandro Baquero Sierra
Liliana Martín García
Patricia Montenegro Riveros

Compilación
Laura Victoria Orozco

Oficina Asesora de Comunicaciones

Angela María Canizalez Herrera
Asesora de Comunicaciones

María Barbarita Gómez Rincón
Coordinación editorial

Edgar Ordóñez Nates
Luisa Fernanda Montero Trigos
Tania Alejandra Calderón Ramírez
Corrección de estilo

Mónica Loaiza Reina
Diseño gráfico

Daniel Camilo Vargas Barrios
Ilustración

© Instituto Distrital de las Artes-Idartes
Abril de 2021

ISBN impreso: 978-958-5595-71-2
ISBN PDF: 978-958-5595-72-9

Idartes
contactenos@idartes.gov.co
@idartes
www.idartes.gov.co
Conmutador (571) 3795750
Carrera 8 n.º 15-46
Bogotá, D. C.
Colombia

PERSONAJARIO

PARA FORMADORES

NiDÓS
arte en primera infancia



INSTITUTO
DISTRITAL DE LAS ARTES
IDARTES

BOGOTÁ

Contenido



8

Presentación

10

Introducción

12

Un universo posible

14

¿Qué es un personaje?

16

¿Dónde encontrar un personaje?

18

¿Cómo se hace un personaje?



22

Algunos personajes famosos de Nidos



24

El Yeti

26

Ta y Shh

28

**Comparsa: Fauno, Driada, Elfa, Hada,
Duende y Ogro**

32

Martina y Antonia

36

**Las duquesas del desconcierto:
Madame Plouvet y Amanita Muscaria**

40

Songo, Sorongo, abuela Yaka, Tabú

42

Mayis y Alé





44

Arbolito

46

Horacio

48

Oruga y Alambrín

50

Cosmofuego: Runa, Nina Puka,
Dios Sek y Nina Ankas

52

Choco y Lizga

54

Neganegrín y Mascotín

56

Avatar 1 y Avatar 2

58

Dr. Hertz y Muñeco

62

Sibylla: oruga-mariposa



66

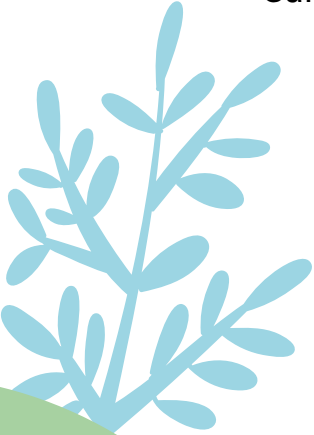
Airatar y Aire Particulado

70

El abuelo Fecundo y el árbol Palorrosa

74

Cancerberguau y Minostito





Presentación

Catalina Valencia Tobón

*Directora general
Idartes*

El Instituto Distrital de las Artes-Idartes, comprometido con la garantía de los derechos culturales de todos los ciudadanos, adelanta acciones, programas, proyectos y estrategias para el goce, disfrute y desarrollo de las prácticas artísticas de los habitantes de esta ciudad en todos los ciclos vitales, desde el mismo momento de la concepción.

Desde hace ocho años, el Idartes desarrolla el Programa Nidos, dirigido a la atención de mujeres gestantes, niños y niñas de la primera infancia y sus familias, donde se realizan experiencias artísticas a partir de la exploración de los sentidos, el juego, la curiosidad, el asombro y el descubrimiento del mundo. Estas experiencias propician la libre expresión, la comunicación y la creatividad, capacidades fundamentales para el desarrollo de la

primera infancia por medio de la exploración de los universos del cuerpo, el sonido, el espacio, la materia (objetos y materiales), las narrativas y el territorio.

En el largo trayecto recorrido por el Programa, los artistas comunitarios que lo integran y que hacen parte de las distintas localidades de la ciudad conocen y nutren la creación de las experiencias artísticas del saber y las culturas que cohabitan en los territorios. Ellos y ellas han creado personajes dotados de particularidades sensibles y poderes mágicos que se manifiestan en las cadencias de los movimientos y la voz, en su aspecto pleno de colores, formas y texturas. Esos personajes fantásticos, que han tomado prestado el cuerpo de los artistas comunitarios para ser canal de comunicación e interacción, perviven en la memoria y el corazón de los niños, las niñas, sus cuidadores y familias.

La apuesta del *Personajario* es que los niños y niñas que se encuentran en la primera infancia, sus familias y cuidadores, puedan continuar disfrutando de esta interacción poética, fantástica y cómplice de los vínculos afectivos y de la construcción de identidades. Los imaginarios que aportan estos personajes dotados de grandilocuencia, sobre eso que es “el otro”, mágico y curioso, permiten expandir las nociones sobre ser y habitar en este mundo, contribuyendo a la construcción de relaciones abiertas a horizontes insospechados, a la posibilidad de transformar y transformarse, de generar nuevos diálogos en el reconocimiento del otro y de lo otro, que ensancha y nutre los mundos posibles.

Este bello libro contribuye al reconocimiento de los universos propios de la primera infancia, atesorando la memoria y el saber creativo construido a partir de las interacciones con los niños y las niñas, a la vez que ofrece herramientas para que las familias y cuidadores expandan las posibilidades de relacionamiento, juego y creatividad en el vínculo que los une con los niños y las niñas de la primera infancia.

Introducción

Leyla Castillo Ballén

Subdirectora de Formación Artística
Idartes



En esta ocasión, el Programa Nidos, del Instituto Distrital de las Artes-Idartes, se complace en entregar esta especial publicación, que se inspira en la existencia poética de algunos maravillosos personajes que han habitado las experiencias artísticas en la ciudad.

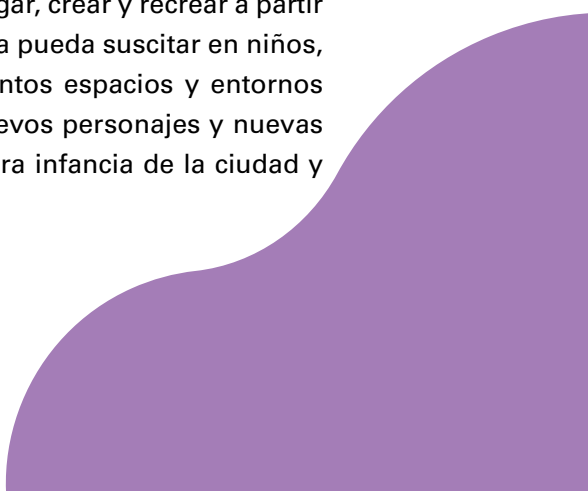
Esta publicación se divide en dos partes. La primera, denominada *Personajario*, creada especialmente para las niñas y los niños, contiene diecinueve hermosas anécdotas de estos personajes fantásticos, que buscan enriquecer los imaginarios y el incesable universo creativo infantil. En este apartado, los niños, niñas y sus familias encontrarán personajes misteriosos como el Yeti, amigos fantásticos como el Fauno,

Duende, Hada y Ogro; tiernas aventuras como la del abuelo Fecundo y su árbol Palorrosa, o historias míticas de seres de la naturaleza, como Arbolito, Airatar o Sibylla oruga-mariposa, entre muchas otras.

La segunda parte de la publicación está dirigida a los adultos cercanos a la primera infancia: familias, maestras, docentes, artistas, bibliotecarios, mediadores y demás agentes educativos y culturales que deseen enriquecer sus relaciones, acciones y juegos con las niñas y los niños. Con este catálogo, Nidos busca compartir información técnica sobre cómo se crearon estos personajes, e incluso se dan algunas pistas sobre su fabricación o caracterización. Como complemento a la ficha técnica de cada personaje se exponen interacciones que puede realizar cada ser fantástico para jugar con las niñas y los niños, y cuáles son sus potencias y poderes en el universo mágico que habitan, y que se manifiestan en cada experiencia artística.

Para la Subdirección de Formación Artística, y en particular para su Programa Nidos - Arte en primera infancia, es fundamental sistematizar los elementos de la práctica que nutren cada proceso y reflexionar sobre estos descubrimientos y hallazgos, para después compartirlos con el sector de creadores y docentes de la ciudad, de tal manera que se establezca un diálogo constante que permita enriquecer y potenciar todas las acciones orientadas a la primera infancia, en especial, aquellas relacionadas con los lenguajes artísticos, el juego y la cultura.

Los invitamos a disfrutar, leer, jugar, crear y recrear a partir de todo lo que esta propuesta artística pueda suscitar en niños, niñas, jóvenes y adultos de los distintos espacios y entornos de la ciudad, y a seguir sumando nuevos personajes y nuevas historias creadas para y por la primera infancia de la ciudad y el país.



Un universo posible

Paola Andrea López Wilches

Responsable general del Programa Nidos



Antes de hacernos grandes, teníamos amigos imaginarios, nuestra propia familia de “ficción” con la que imaginábamos y jugábamos más allá de este mundo, con los que fuimos también otras y otros con poderes especiales, sin saber que ya teníamos unos propios.

Este personaje es la materialización de muchos amigos imaginarios, el resultado de años y horas de juego, de investigación y exploración con las niñas y los niños de la ciudad. Es la combinación de muchas de sus experiencias y formas de enfrentarse al mundo, pero, sobre todo, es la memoria que recoge las historias de los artistas comunitarios del Programa Nidos, de su propia infancia y sueños hechos personajes.

Las experiencias artísticas en Nidos se han convertido, a lo largo de los años, en espacios de experimentación y creación

donde el interés e identificación de las niñas y los niños por ese otro con máscara, color o voz particular, han dejado como resultado las materialidades que encontramos aquí. De estas experiencias, y del deseo de llevar los personajes a más niñas, niños y grandes, han surgido definiciones y rutas de encuentro y de creación; de nuevos personajes, de historias, de juegos de palabras y de imágenes que nos convocan a imaginarnos desde otras miradas, a redescubrirnos con otra piel, otra voz y nuevos poderes para vivir y asombrarnos del mundo.

Como los seres que lo habitan, este *personajario* tiene muchas caras y formas de descubrirlo y jugarlo. Está pensado para las niñas y los niños de todas las edades, sin límites ni restricciones; todo depende del punto de vista. Está hecho para creer y para crear, para amar los personajes que nos habitan, los que tenemos guardados en un cajón o a los que alguna vez hemos temido. Como veremos, todo depende de la mirada curiosa con la que nos animemos a descubrir a estos seres y las mil historias que tienen para contar.

Mil gracias a todos los niños y niñas que habitan en nuestros artistas comunitarios por hacer posible este universo.

¿Qué es un personaje?



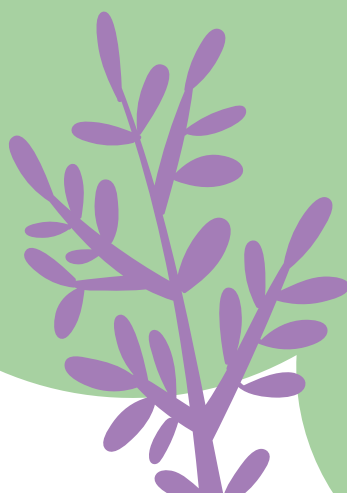
Gracias a las indagaciones realizadas por los expertos durante los últimos uno, dos, tres, cuatro, cinco y seis años, es decir, una primera infancia de investigación, se ha llegado a las siguientes conclusiones sobre el tema:

Venido de lo más profundo del corazón y lo más brillante de la mente, un personaje es un vivo reflejo de las partes más poderosas de nuestro ser, que contiene fragmentos de la imaginación y la realidad de quien lo crea. Algunos expertos dicen que a veces parece un eco tuyo, o el eco de un universo que está dentro de ti y quiso salir a este planeta para conocer lo desconocido. Otros dicen que un personaje es un ser que sueñas y después se hace realidad como una extensión de tu cuerpo, que llega lleno

de poderes y sorpresas a conquistar el mundo. Dicen que es un juego, un encuentro, un descubrimiento; la expresión de tu interior, el encuentro con tu otro yo y con el asombro.

Los más pragmáticos —que también tienen derecho a dar su opinión— dicen que un personaje es una faceta o parte tuya que, quizá por miedo, no suele expresarse; es decir, tú con diferente ropa y distinta actitud, un ser ficcional o una reinterpretación de uno real.

Para concluir, debemos decir que un personaje es un ser que invita a creer en lo increíble, que moviliza mundos y emociones en quien lo encuentra y lo habita, que respira juegos y sonrisas. Es el recuerdo y el sueño de ser niño.





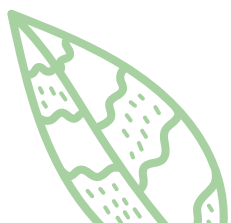
¿Dónde encontrar un personaje?

El ejercicio antropológico y arqueológico sobre los personajes arrojó la siguiente información:

Puedes encontrar personajes en los sueños que tienes dormido y despierto, en las pesadillas, en las imágenes, las formas y los sonidos, en la cocina inútil del sueño —no sabemos eso qué significa—, en la filosofía, en la otra cocina linda y fructífera —la de la casa—. Habitan al final de una taza de café o de un jugo de frutas consumido en una charla entre amigos. También los puedes hallar en la calle, en la casa, en tu mente, en el agua, en el aire, en el fuego, en la tierra, en el espejo, en el juego, en universos paralelos, en la música, en lo cotidiano, en la alegría, la tristeza o la desesperación. Pueden estar en la escuela, en el patio o en el jardín, sembrando palabras o imágenes para que florezcan.

Los personajes también habitan debajo de las hojas secas del bosque que se han humedecido con la lluvia, en los cuentos de hadas, en los de monstruos, superhéroes o en otros cuentos; en el baile, en los cuadros de pintores famosos y no famosos, en las montañas, en tus pensamientos más locos. Los puedes encontrar cerrando los ojos y también abriéndolos, en una habitación de colores, texturas y notas musicales. Al escuchar las ocurrencias de los niños, al cruzar la calle, en el armario, en la caja de juguetes, en la caja de herramientas, en los maquillajes de mamá, en una cajita musical, hablando solo, imaginando el mundo; en un jardín cualquiera, oculto entre las flores; en los lentes de unas gafas rayadas, debajo de una piedra anaranjada, en una canción al revés, en el gruñido de un perro; en otro planeta, en la imaginación, en la ventana, en las sonrisas, en la familia, en la oficina, en la sala de las maestras, en los artistas, en el espacio, en la playa, en el juego, en el infinito, en la Vía Láctea, en el mar, debajo de la cama, en el clóset, bajo el microscopio, en el macroscopio; en una tarde lluviosa, saltando sobre un arcoíris, en el reflejo de los charcos.

En caso de que encuentres uno en un lugar distinto a los mencionados, por favor, ponte en contacto con nosotros. Será de gran ayuda para ampliar nuestra base de datos. Si no encuentras ninguno en ningún lugar, puedes estar en problemas: llámanos a toda prisa. No importa si es volando, nadando o soñando, iremos a ayudarte.



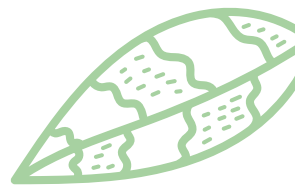


¿Cómo se hace un personaje?

Después de miles de pruebas y ensayos de laboratorio, de exploraciones botánicas y no botánicas, de errores, catástrofes y cataclismos, de éxitos estrellados y triunfos bien logrados, a continuación dejamos en tus manos la receta para crear uno o muchos personajes. Incluye recomendaciones y sugerencias sobre posibles variaciones que puedan surgir, en caso de mezclar mal los ingredientes.

Para lograr el tan deseado personaje necesitarás los siguientes ingredientes, en las cantidades que consideres pertinentes:

Reúne deseo, curiosidad, imaginación, creatividad y sueños; memorias y experiencias de tu vida presente o de otras vidas, y algunas ideas de lo que quieres lograr (búscalos en el diccionario, en el de papel o el del computador).



También necesitarás mucha actitud, seguridad y atención. Quizá también algo de aburrimiento (a veces de este surgen las mejores ideas). Por último, no olvides mezclar un poco de risa y lágrimas, algo o mucho de juego, inocencia y picardía. Agrégale los sentimientos que mejor le vengan. Usa también palabras, gestos, movimientos y muecas, si así lo deseas. Reúne historias, imágenes, sonidos, texturas, colores y todo aquello que tengas en tu casa: seguro te servirán para algo.

También necesitarás elementos como vestuario, accesorios y maquillaje. Puedes pedirle prestado algo a tu mamá, tu papá, tu abuela o la vecina.

¡Ah, lo más importante! No olvides tener a la mano un cuerpo. ¡Por favor, que esté vivo y a nombre tuyo!

Preparación

Tiempo de preparación: ochenta horas

Tiempo de cocción: toda la vida

Porción: un niño interior con el potencial de miles de niños

Cierra los ojos y conéctate con los latidos de tu corazón. Ahora, trata de comprender qué deseo está hirviendo con fuerza allí mismo. Una vez detectado el deseo, permite que la curiosidad lo haga crecer. Cubre con un trapo húmedo y permite que el deseo se haga más grande. Puedes recostarte y poner un trapo húmedo y tibio sobre tu cara mientras reflexionas y mezclas en tu cabeza.

Mezcla vigorosamente investigaciones, búsquedas, canciones, juegos, ideas y demás cosas que alimenten tu deseo, y súmalos con los otros ingredientes a tu personalidad creadora. Una vez el deseo haya crecido lo suficiente, agrega la historia que más te guste para tu personaje, y comienza a darle forma: ¿Qué come? ¿Cómo baila? ¿Dónde vive? ¿Qué le gusta o le

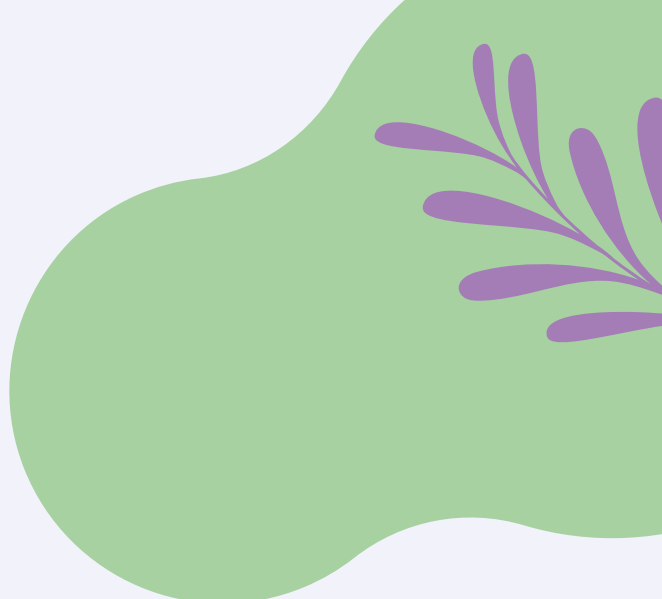
¿disgusta? ¿Qué sueña? ¿A qué hora se despierta y a qué hora se acuesta?

Reúne los materiales necesarios para materializar al personaje. Elabora vestuario, accesorios, maquillaje. Haz pruebas, tómate fotos, diviértete. Ahora, ¡a jugar!

Emplatado, servido en plato o liberado al juego

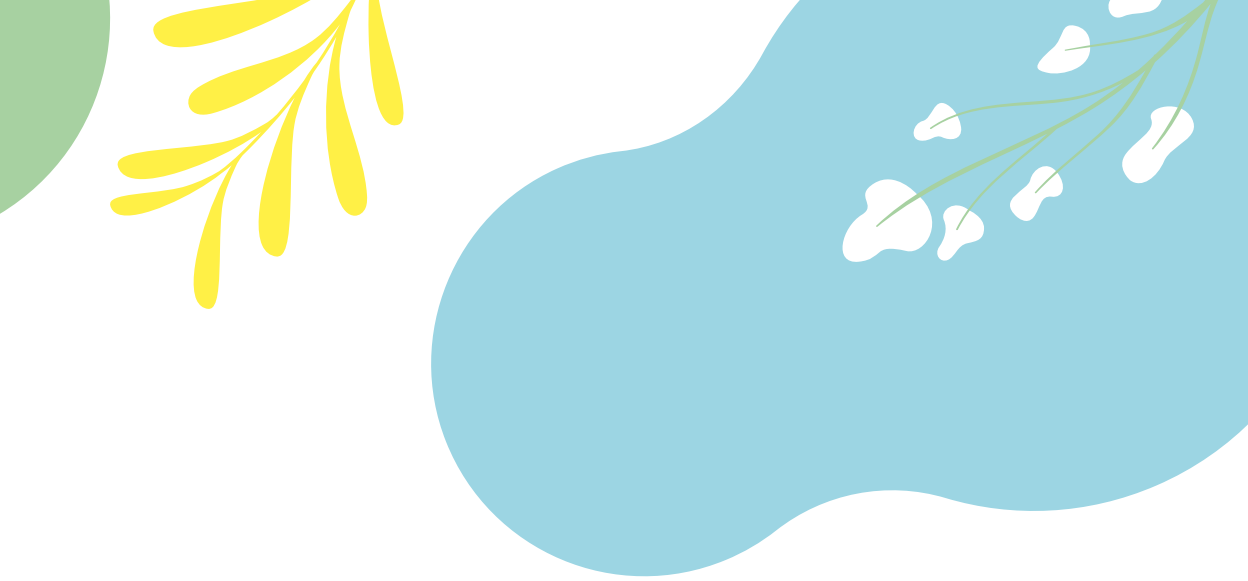
Dale a tu personaje objetivos, tareas, misiones, obstáculos, planes y algunos juguetes; de esta manera podrá interactuar con el mundo y con los demás. Después déjalo libre: él o ella sabrán qué hacer. Antes de continuar, puedes despeinar a tu personaje un poco; eso le dará mayor personalidad. Posteriormente documenta todo lo sucedido con tu personaje, sus saberes, encuentros y desencuentros. Los lugares que visitado y las personalidades con las que se ha encontrado; eso te dará ideas para posibles ajustes.

En la fabricación de personajes, hay algunos que salen bien planeados, mientras que otros surgen por accidente. Lo más importante es escuchar lo que habita en ellos y en nosotros; al final, todo sirve. En caso de que haya desajustes, tal vez salga con sobredosis de orden o desorden, con más o menos movimientos, ideas o desafinaciones. No desesperes: siempre es posible balancear la receta o aceptar que los accidentes también traen aventuras maravillosas. ¡Nunca se sabe! Quizá ese personaje encuentre a otros perfectos para su personalidad. Aventúrate y no dejes de crear.

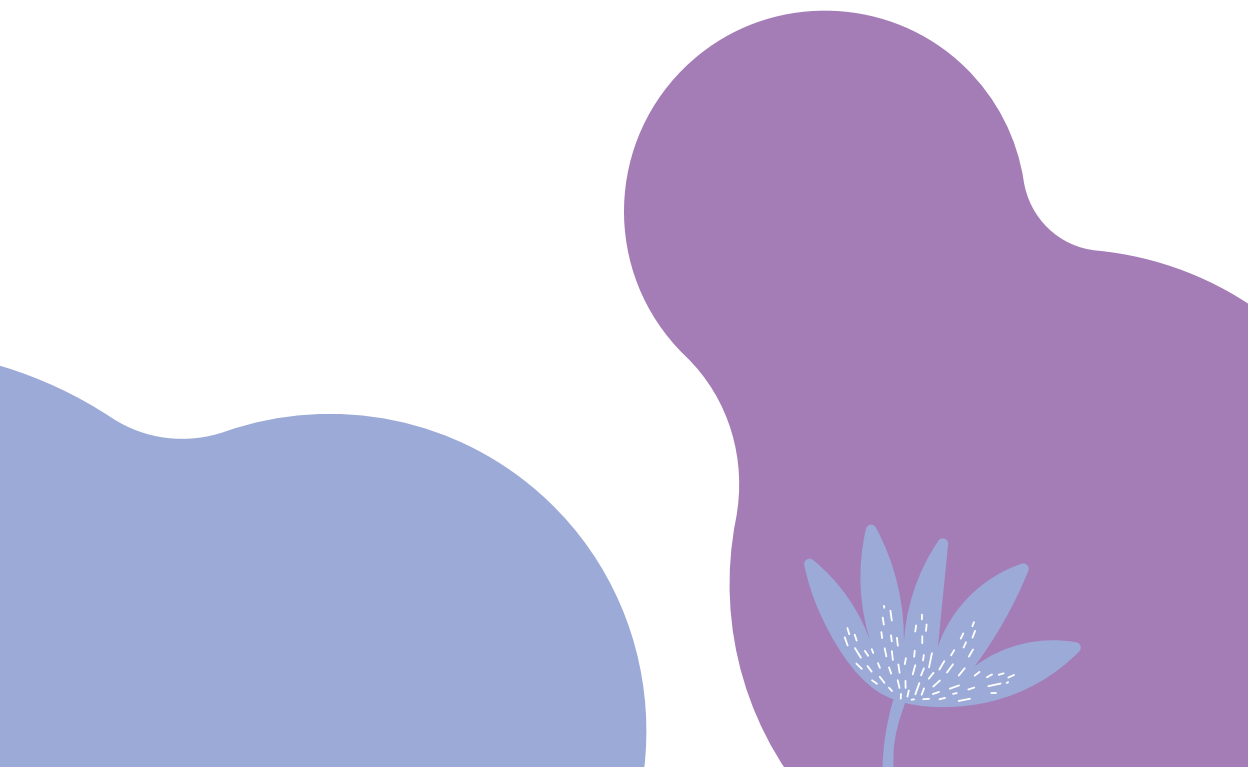




Algunos famosos



personajes de Nidos





El Yeti

Artista: Brayan Aguilar

Localidad: Fontibón



Está hecho de... Una ruana plástica blanca cubierta de tiras de papel líner blanco. Malla blanca para cubrir el rostro, nariz redonda de peluche negro y gafas de sol redondas con perlas, algunas de las cuales también se encuentran pegadas al papel de la barba. Suele estar acompañado de grandes cantidades de diversos tipos de papel cortado que semejan la nieve.



Así juega e interactúa... Tiene gestos, personalidad y movimiento. A pesar de ser el Yeti, este personaje no tiene un género específico. Su cuerpo es voluminoso, pero de baja estatura. El artista que hay en su interior suele estar sentado. Se desplaza en cuclillas con pasos pequeños o rodando por el espacio. No tiene brazos ni boca (se comunica por medio de sonidos y movimientos). Les teme a los humanos, por lo que inicialmente suele estar dormido y se despierta con la provocación de los niños; se activa con movimientos espasmódicos o sacudidas que mueven y hacen sonar el papel. En sus cambios de ánimo suele estirar las piernas para girar por el espacio.



Invita a los niños y niñas a jugar con la nieve, genera reacciones de asombro con el movimiento y el sonido del papel. Por sus movimientos extraños causa en los niños y niñas la imitación de los mismos. Se relaciona a partir de la libertad de los niños, pues son ellos quienes inician la interacción con el personaje.



Sus poderes son... Este personaje puede modificar su piel con diferentes papeles o materiales, y convertir los sobrantes en pequeños pedazos de nieve para jugar. Tiene la habilidad de promover la exploración con el papel mediante movimientos y formas de juego codificadas por él. Tiene el poder de moverse de múltiples maneras, sobre todo en el piso, e invita a los niños a reconocer el espacio desde el cuerpo y desde las capacidades que tienen en cada momento de desarrollo.

Les teme un poco a los humanos, pero cuando pierde el miedo, ayuda a los niños a superar sus propios miedos. Invita a niños y adultos a explorar la idea de la diferencia. Como es un personaje extraño y no tiene género aparente, posibilita la interacción con lo nuevo y la apertura a las diferentes particularidades de cada uno. Desde esta mirada promueve el cuidado del otro.



Ta y Shh

**Artistas: Carolina Rodríguez
y Sandra Daza**

Localidad: Engativá



Están hechos de... Trusas negras con una línea blanca en un costado del cuerpo. Llevan zapatos de la misma tela de la trusa, y tocados hechos con medias blancas, que se envuelven hasta generar un pequeño bulto en la cabeza, que se acompaña con apliques de tela negros y cascabeles. Cada una lleva una gran oreja rosa con azul casi del tamaño de la cabeza, Ta en su izquierda y Shh en la derecha. En el rostro llevan maquillaje blanco en forma de puntos y antifaces. Los personajes se acompañan de instrumentos musicales, que pueden variar.



Así juegan e interactúan... Ta representa una figura musical cuya duración es de un tiempo; por ende, su onomatopeya es ¡Ta! Shh representa el silencio de un tiempo, es decir, el silencio de Ta, y su onomatopeya es ¡Shh! Juegan mediante el sonido vocal y de instrumentos musicales. Ta es activa e intrépida, mientras que Shh es más tranquila y sigilosa. Con estas características juegan con los niños y niñas a crear diversos sonidos con su cuerpo, voz, instrumentos musicales y objetos que encuentren alrededor.



Sus poderes son... Pueden encontrar música en todo rincón del universo, promueven en los niños y niñas la creación sonora a partir de su cuerpo y voz, que entran en relación con el espacio y los objetos cotidianos. Tienen el poder de crear escenarios de contemplación auditiva con composiciones rítmicas atrayentes, y mediante el juego trabajan la didáctica del ritmo, la gramática y la lectura musical. Así como tienen el poder de crear sonidos, también tienen el poder de promover la escucha y la atención que exige la música.

Comparsa: Fauno, Driada, Elfa, Hada, Duende y Ogro



**Artistas: Brayan Aguilar, Lina Vélez,
Olga León, Daian Parra, Gerardo Coral,
Robinson Ávila**

Localidades: Engativá, Fontibón, Santa Fe y Suba



Están hechos de... Texturas y colores alusivos a la naturaleza. Algo característico de estos seres: todos los personajes, con excepción de la Driada, llevan orejas grandes en punta hechas de espuma y látex.

El Fauno lleva maquillaje tribal, peluca negra y larga, chaleco y guantes de cuero, y pantalón de tela de peluche. Los zapatos negros llevan en la punta formas de pezuña hechas con porcelanacrón. En su cabeza se destacan dos cuernos grandes hechos con alambre, cartón y papel maché. Lleva otro cuerno colgado a la espalda, que toca en la comparsa.

La Driada lleva una trusa verde intervenida con diversos tonos de verde pintados con acrílico. Está cubierta de hojas, enredaderas, flores y chamizos que la hacen ver como un árbol. Lleva maquillaje verde con pequeñas flores y cortezas adheridas al rostro. Sus botas son verdes con apliques de hojas naturales y plásticas, estropajo y estopa pintados. Sobre la cabeza lleva un





tocado que representa un micromundo sobre el cual se pueden observar algunos animales, tales como pájaros y caracoles. Lo forman unos cuernos largos y una peluca hecha de estopa pintada de verde con diversos apliques naturales, como semillas, flores, hojas y corteza de árbol.

La Elfa lleva un vestido largo de color amarillo, y sobre este, una capa de velo de color ocre. Luce un tocado con flores y delgadas cadenas que enmarcan el rostro, sobre el cual se destaca un maquillaje sencillo con sombras de color tierra y apliques de piedras. Lleva el cabello natural y calza sandalias doradas.

El Hada lleva un vestido verde y pomposo con apliques de flores, y falda de velo naranja sobre el vestido. Tiene dos alas de mariposa y una corona de flores. Lleva medias amarillas, y sus zapatos son unas baletas con apliques de flores. Sus brazos



están decorados con apliques de piedras, y porta en sus manos un sonajero de semillas. Su maquillaje es sencillo pero iluminado, y su cabello, ondulado.

El Duende y el Ogro se caracterizan por tener colores tierra. Las cejas y barbas de ambos están intervenidas con estropajo y pelo de maíz.

La nariz del Ogro está hecha de espuma y látex. Lleva un maquillaje de tonos tierra que cubre también su cabello y manos, un chaleco y pantalón negros bajo un gabán largo y café. Usa unas babuchas de dedos grandes adornadas con pelos largos. Lleva consigo un cuenco de icopor de color café y un palo.

El Duende luce pantalón negro, camisa de velo ocre, botas y chaleco de tela de peluche, sobre el cual sobresale un cuello color amarillo con forma de hojas de otoño, que resalta su maquillaje y cabello de tonos amarillos y naranjas. Porta una zampoña y un carriel terciado.



Así juegan e interactúan...

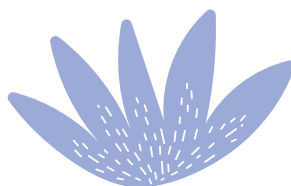
Habitan los espacios por medio de la música y el baile, celebrando la vida y la armonía con la naturaleza. Cuando se cruzan con niños, niñas y adultos, los abordan para propiciar el juego y la complicidad con gestos, miradas, risas y movimiento. Cada personaje interactúa según las características propias de su personalidad. El Fauno es fuerte, alegre y salvaje; la Driada, suave y elegante, al igual que la Elfa. El Hada es juguetona y maternal; el Duende, amable y cariñoso, y el Ogro, fuerte y bullicioso. La composición musical y coreográfica tiene distintos momentos de quietud y activación, dependiendo del público que esté participando. El Fauno llama al público con su cuerno, y el Ogro es el encargado de convocar a todos alrededor del cuenco; así inician el ritual de la comida en comunidad. Luego de celebrar el alimento, el Ogro mira hacia el cielo, emite un enorme grito en agradecimiento y marca el fin del carnaval mítico.



Sus poderes son...

Convocan a los niños, niñas y adultos al son de la música y amorosos movimientos. Por su propuesta plástica, llaman la atención en grandes parques y eventos. Esta comparsa tiene el poder de convocar a creadores de distintas localidades en función de una propuesta de detallada unidad estética que resalta el valor y cuidado de la naturaleza.

** En esta propuesta de personajes se rescata el juicioso trabajo del colectivo de artistas, que nutrido de las múltiples disciplinas de sus integrantes, permitió la elaboración de vestuarios y maquillajes, así como la construcción de partituras escénicas y musicales. Además de los artistas mencionados, se hace un merecido reconocimiento a Sandra Martínez por su apoyo en la elaboración de la propuesta plástica y de maquillaje de la comparsa.*





Martina y Antonia

Artistas: Nury Riaño y Angie Castañeda

Localidad: Bosa



Están hechas de... Vestuario y elementos coloridos.

Martina lleva una trusa de color verde limón con manchas verde oscuro, un pantalón bombacho enmallado de color anaranjado, un chaleco rojo, un pañuelo de color fucsia atado al cuello, un gorro de aviador color rojo con un interior fucsia, unas gafas rojas de aviadora y una nariz de payaso. Su peinado consiste en dos colitas que salen por los orificios del gorrito en la parte superior, hacia el frente; las moñas son de varios colores y hacen que el peinado se vea elevado. Sus pómulos son rosados y su nariz de payaso, roja. Sus zapatos son unas zapatillas *converse*, también rojas, grandes y acolchadas, tipo babuchas. Lleva una cámara de video antigua.

Antonia lleva una trusa de color violeta con manchas de un tono violeta más oscuro, un pantalón bombacho de colores a rayas, un chaleco azul, un pañuelo violeta atado al cuello, un



gorro de aviador color azul con interior verde, unas gafas rojas de aviadora y una nariz azul de payaso. Lleva el mismo peinado de Martina y sus zapatos son también del mismo tipo, solo que azules. Antonia lleva una cajita circular alargada color negro.



Así juegan e interactúan... Martina es energética. Con la ayuda de su visor camarónico emprende viajes a otros mundos por medio del juego y la imaginación. Invita a los niños y niñas a jugar libre y espontáneamente, buscando potenciar las capacidades creadoras de todos. Se da la posibilidad de inventar mundos fantásticos por los que va llevando a todos los viajeros acompañada de una colorida guitarra.

En contraste con ella, Antonia tiene una energía más sutil; interactúa mediante las acciones que le proponen los demás; su



manera de acercarse está mediada por la tranquilidad, ya que al ver a los niños y niñas, lo primero que quiere es observarlos de la cabeza a los pies, y así encuentra pequeñas particularidades que la sorprenden y la llevan a un diálogo más próximo y amable con todos.



Sus poderes son... La personalidad de Martina y Antonia nace de las características del juego infantil y del interés de los niños y niñas por los viajes y las aventuras; por tanto, tienen la capacidad de crear historias a partir de



la imaginación y las propuestas que los niños hagan. También pueden replicar, a partir del juego, historias de la literatura que los niños puedan o no conocer. Tienen el poder de construir palabras, sonidos, gestos y lenguajes nuevos que se insertan en el juego con los niños y niñas, lo que les permite crear nuevas y divertidas formas de comunicarse, tanto con el lenguaje hablado como con el lenguaje gestual y corporal.

Por medio de la música y los elementos de juego, ambas invitan a los niños a prestar mucha atención a los detalles de los lugares que recorren tanto visual como auditivamente.



Las duquesas del desconcierto: Madame Plouvet y Amanita Muscaria

Artistas: Claudia Dueñas y Camila Matallana

Localidad: Bosa



Están hechas de... Los vestuarios de este par de personajes hacen alusión a seres vegetales. Amanita lleva un vestido blanco de velo ceñido al cuerpo con una malla de perlas en el pecho e insectos plásticos adheridos a este; guantes blancos, medias pantalón blancas y zapatos de charol negros. Su cabello tiene un mechón rojo y lleva un gorro del mismo color con puntos blancos, como la cabeza de un hongo *Amanita muscaria*. Su maquillaje marca sus cejas, línea de ojos y labios rojos. En una mano lleva una bota de vaquero con arabescos a modo de cartera llena de utensilios de vajilla para el té, y una cartera para mascotas donde lleva a Sócrates, su perro invisible.



Madame Plouvet lleva un vestido gris oscuro que le llega a la rodilla, medias y botas negras. Usa guantes largos negros con gris plata y una peluca de lanas verdes y largas sobre la cabeza, con un velo verde que cae en su espalda. Sobre este, y en diferentes partes de su vestuario, lleva hojas verdes. Su maquillaje marca la línea de los ojos y labios color negro y un arabesco de hojas en una mejilla. Lleva consigo un triángulo o una flauta para marcar la hora del té.



Así juegan e interactúan... Estas duquesas se reúnen siempre a la hora del té, que para ser exactos puede ser cualquier momento ideal para tomarlo. Cuentan



historias surrealistas y transforman sucesos de los participantes utilizando el lenguaje del sinsentido, en el que se juega a transgredir las formas comunes de la sintaxis y la semántica, de la realidad o de lo que se espera. Interactúan mediante juegos de palabras que producen versos ilógicos que causan confusión y curiosidad.





Sus poderes son... Tienen la facultad de hablar al revés y de construir historias sin sentido sobre el juego con los pequeños. Invitan a explorar el cuerpo dándoles funciones contrarias a sus partes, lo que lleva a los participantes a reconocer diversas formas de relacionarse con él, con los demás y con los objetos y el ambiente que los rodea. Mediante el juego de palabras y la construcción de rimas y melodías llevan a niños, niñas y adultos a explorar las capacidades sonoras y musicales que cada uno tiene.





Songo, Sorongo, abuela Yaka, Tabú.

La fórmula del fuego

**Artistas: Camilo Porras, Edgar Huertas,
Diego Ochoa y Karen Castiblanco**

Equipo de Circulación



Están hechos de... La abuela, Songo y Sorongo están hechos con un esqueleto de balso y tubo de pvc como estructura del tronco. Las cabezas son bolas de icopor con terminados de porcelanitrón en las extremidades. Se ha usado foami para el rostro, lana para el pelo y tela para la ropa. Los brazos se animan con radios de bicicleta incrustados en palos de balso. Tabú está constituido por una máscara de dragón hecha con un molde *wintercroft* de odena y lleva una ruana de lana.



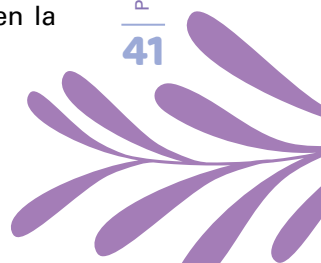
Así juegan e interactúan... Por medio del teatro de títeres y una fuerte presencia musical, se busca llevar a los niños y niñas a un viaje a través de la imaginación y el juego. Música y teatro son recursos para detonar la compli- cidad, que a la vez permite que los participantes se encuentren con nuevos lenguajes para jugar e interactuar. Los personajes



invitan a los niños y niñas a cantar, a bailar y a evidenciar, como cómplices de la historia, los errores que estos cometen durante su viaje.



Sus poderes son... Estos personajes tienen el poder de contar historias milenarias y generar en los niños y niñas identificación con ellos. Promueven en los participantes la reflexión sobre resolución de conflictos y posibles miradas que puedan tener sobre lo que está bien o mal en la conducta de los personajes.





Mayis y Alé

Artistas: Karen Merchán y
Mayra Largo

Localidades: Santa Fe y La Candelaria



Están hechos de... Vestuarios de color. Alé lleva un pantalón de tonos violeta, camisa de manga larga color vinotinto, un chaleco largo con retazos y bolas de algodón de colores. Sus zapatos son grises con lazos violeta. Lleva siempre gafas redondas y oscuras y un bastón con cascabeles. Tiene partes de la cabellera envueltas en cintas o lanas de colores.

Mayis lleva una falda con estructura de aros cubierta de tul de diferentes tonos y satín azul. Por dentro, la falda tiene instalaciones de luces y cascabeles. Viste una camisa roja con un gran moño violeta, zapatos rojos de charol y medias azules, y en el cabello luce unas colitas que adorna con hebillas de sombreros.



Así juegan e interactúan... Con gestos, caricias, movimientos, juegos, sonidos y códigos de lenguaje característicos de sus personalidades. El despiste de Mayis y el carácter fuerte y alegrón de Alé invitan a los niños a descubrir



las sorpresas que habitan en la falda de Mayis y a dejar regalos allí, sumándole nuevos colores, a responder sus preguntas y a hacerse nuevas sobre el mundo intrigante de lo desconocido. Buscan generar asombro con el juego, los vestuarios, la imagen y el sonido.

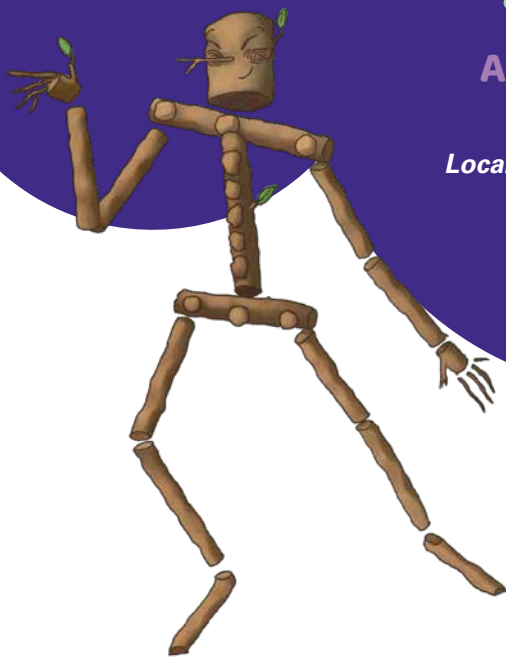


Sus poderes son... Descubrir lo desconocido por medio de las diversas preguntas que les inspiran a los niños, promover la creación de nuevas formas de comunicarse, más allá del lenguaje hablado, para descubrir los lugares y lenguajes de la infancia. Con los cambios de humor, el juego y sus tiempos, buscan regulación e identificación con los niños, explorando sus intereses. Invitan a la creación de personajes e historias con los diferentes elementos que van encontrando en los espacios y en la falda de Mayis.

Arbolito

Artista: William López

Localidades: Usme y Ciudad Bolívar



Está hecho de... Chamizos de distintos árboles —roble, eucalipto, sauce y acacia—, que forman su cuerpo. Lleva hilos de nailon adheridos desde las extremidades a una estructura de madera, para ser manipulado como una marioneta.



Así juega e interactúa... Bailando, saltando y girando de planeta en planeta, entre las galaxias y estrellas que encuentra en el universo. Baja a la Tierra e invita a los niños a bailar con él al son de jazz. Cuando llega a algún planeta —un niño—, adquiere una posición corporal —por ejemplo, se sienta—. Entonces, el niño entiende que Arbolito quiere que todos se sienten, que se paren, que salten, que se agachen, que se sacudan, porque nada en el universo está quieto, ¡y menos en el universo de Arbolito!



Sus poderes son... Llevar los cuerpos de niños, niñas y adultos hacia el baile y la creación de formas. Componer coreografías, imitar e incitar la imitación en todo aquel que lo ve bailar. Explorar el universo y los poderes de la Tierra en el cuerpo, e invitar a grandes y pequeños a explorar los secretos de su propio cuerpo a través de la música.



Horacio

**Artista: Danilo Esteban
Moreno Castañeda**

Localidad: Rafael Uribe Uribe



Está hecho de... Un palo de escoba de 30 cm en vertical para agarre manual, un tabloide de 15 cm de largo por 7 de ancho en perpendicular, que forma el ancho de pecho y espalda. Espuma o cartón pueden dar volumen al pecho. Su cabeza es una bola de icopor N5 moldeada para demarcar las cuencas de los ojos, nariz y boca. Los ojos son dos medias bolas de icopor N3. El pico se forma con un molde de cartón y se recubre, igual que el resto de la cabeza, con papel maché, para dar acabado y resistencia. Las alas están elaboradas con espuma blanca y pedazos pequeños de trapillo en las articulaciones, y las patas están hechas de porcelanitrón. Lleva una base blanca de pintura y, sobre esta, color en la cabeza y las patas. Sobre la base se recubre todo el cuerpo con plumas adheridas con silicona. Su vestuario es un poncho de colores fluorescentes que brillan con la luz negra, y lleva una venda en su pico torcido.





Así juega e interactúa... A Horacio le gusta jugar a las escondidas, invitar a los niños a jugar y bailar, saltar sobre ellos y sobre los lugares que encuentra. Le gusta hacer muchas preguntas y contar historias.



Sus poderes son... Hacer reír a todos con sus despistes. Con su picardía, torpeza y particular aspecto, conquista a grandes y chicos. Juega con el lenguaje y las historias que él y los niños inventan. Es el máximo representante de las aves extrañas.

Oruga y Alambrín

**Artistas: Andrés Daza
y Karen Merchán**

Localidad: Los Mártires



Están hechos de... Ropas de colores, pelotas y globos. Oruga viste un pantalón bombacho naranja, saco negro de manga larga y tenis negros. En la cabeza lleva una extensión o tocado hecho con una media pantalón blanca llena de pelotas de colores que cuelga a su espalda, y con bombas o globos, también de colores, sobre la cabeza. Tiene una mochila y una trompeta verde. Su maquillaje se compone de una base blanca, círculos negros a los lados de los ojos y mejillas rosa.

Alambrín usa una diadema de pelotas de colores que sueñan cuando mueve la cabeza. Viste blusa negra, falda naranja con un delantal azul, cascabeles y un corbatín de tul amarillo. Lleva medias amarillas de círculos y zapatos morados. Su maquillaje consiste en una base blanca. Los ojos están pintados de naranja, y las mejillas y labios, de rojo.



Así juegan e interactúan... La relación de estos personajes se enmarca en el orden, el desorden, el juego, las risas, el canto, el sonido y el ridículo al que se enfrentan frecuentemente. Interactúan por medio de construcciones y deconstrucciones con elementos como pelotas, tapas, instrumentos, sonidos y gestos.



Sus poderes son... Conectarse con las personas por medio de la complicidad, logrando que las familias se emocionen con sus aventuras, que parten de la cotidianidad y la importancia del juego en su vida. Con sus actitudes entablan un diálogo sobre la respuesta ante el fracaso y el apoyo que se pueden brindar entre pares. Sus juegos invitan a los niños y adultos a imitar, a validar o corregir las travesuras y los gestos de afecto.



Cosmofuego: Runa, Nina Puka, Dios Sek y Nina Ankas

Artistas: Andrea Villamil (Runa),
Diana Roa (Nina Puka), Oliverio Castellano
(Dios Sek) y Sergio Cofré (Nina Ankas)



Están hechos de... Trajes brillantes y coloridos como el fuego. Nina Puka lleva una trusa violeta metalizada con un velo sobrepuesto que forma un peto con tutú sobre la trusa. Su maquillaje forma llamas rojas con contornos negros. Su atavío son los pájaros de fuego rojos (péndulos hechos de telas para hacer juegos aéreos con las manos).

El maquillaje de Nina Ankas, que va desde la nariz hasta la frente, con colores azul claro y naranja, representa llamas. Su vestuario consiste en una trusa violeta metalizada cubierta con llamas de tela azul brillante con fondo de llamas color naranja y amarillo. Su atavío son los pájaros de fuego azul.

Dios Sek usa unas telas adhesivas bajo los ojos con formas de llama de color amarillo. Su vestuario está compuesto por una túnica dorada y un tocado con formas geométricas, también dorado. Porta un báculo con formas geométricas doradas.

Runa usa un maquillaje con diversas formas negras en las mejillas, y en la frente y el mentón, formas de color blanco.



Su vestuario consiste en una trusa gris con negro y blanco que representa la Tierra. Su atavío son los pájaros de fuego violeta.



Así juegan e interactúan... Representan con el cuerpo las características del fuego como elemento natural y figura mitológica. Por medio de la danza, los juegos circenses, el movimiento, el sonido y el color, cada personaje da sentido a la creación de la vida desde situaciones cotidianas que se dan entre las familias, generando empatía y rechazo por las peleas entre los hermanos.



Sus poderes son... Tienen el poder de involucrar a niños y grandes en la resolución de conflictos familiares, llevándolos a actuar como mediadores y promotores de sus juegos y peleas de hermanos. A partir de su historia también invitan a encontrar nuevas formas de crear y dar vida desde el amor y el trabajo en equipo.



Choco y Lizga

**Artistas: Elvis Merchán
y Diana Benavides**

Localidad: Los Mártires



Están hechos de... Vestuarios y juguetes coloridos. Lizga tiene una nariz blanca de payaso, usa un buzo blanco con un vestido violeta tipo jardinera y *leggings* negros con medias y zapatos coloridos. Choco viste una camiseta verde con pantalones azules cortos y de tirantes, y zapatos negros. Ambos llevan maquillaje de colores pastel en las mejillas y juegan con libros, pelotas e instrumentos musicales que se encuentran en el camino.



Así juegan e interactúan... Estos dos niños se basan en la premisa del diálogo y el juego colectivo. Las relaciones con los niños se dan en la exploración del mundo. Los adultos se vuelven también sus cuidadores, y les dan consejos sobre a dónde ir y cómo desarrollar esos juegos que ellos, como adultos, a veces no entienden.



Sus poderes son... Involucrar a los adultos a tomar partido en el juego y las travesuras, así como invitarlos a participar en la resolución de sus pequeños conflictos.

Tienen también el poder de imaginar todo tipo de universos de juego, y así logran que niños y adultos se olviden de que son actores, y los motivan a protegerlos y a interactuar, tanto con ellos como con otros niños.

Neganegrín y Mascotín

Artistas: Gengler Castillo
y Leidy Patiño

Localidad: San Cristóbal



Están hechos de... Nega tiene una nariz azul de payaso y maquillaje de tonos azules. Su vestuario consiste en un overol azul con bolsillos, gafas grandes de color naranja y zapatos blancos.

Mascotín tiene nariz roja y maquillaje de tonos cálidos. Viste un overol rojo con bolsillos, usa gafas grandes rojas, gorro de lana de colores y zapatos negros.



Así juegan e interactúan... Encontrando diversos mundos para jugar y recreando toda fantasía que se les ocurre a los niños o adultos. A los grandes se acercan valiéndose de su ingenuidad y su coquetería con el mundo



adulto. Se involucran en el juego con ansias de hacer de todo y de participar en la cotidianidad de los demás.



Sus poderes son... Atraer la curiosidad de niños y adultos mediante la ternura y la imaginación sin límites, motivarlos a crear nuevas formas de habitar el mundo, a creer en miles de universos y a buscar aventuras para jugar. Llevan a los grandes al mundo de los niños, y a los niños, a mundos inimaginables.

Avatar 1 y Avatar 2

Artistas: Diego Bríñez
y Vivian Vargas

Localidad: Ciudad Bolívar



Están hechos de... La base del vestuario es de color negro, y cubre los brazos, las piernas y la cabeza. Sobre ella contrasta el color amarillo a manera de vestido largo de tela tipo *rib*, dentro del cual se integran un par de aros: uno a la altura del pecho y otro al final del vestido.



Así juegan e interactúan... Las relaciones que se establecen entre los personajes se basan en los gestos y el baile, y se dan a medida que las niñas y los niños quedan atrapados en sus trajes cuando repiten los momentos coreográficos. Como parte de un videojuego antiguo, sus movimientos son discontinuos y se basan en la repetición de una coreografía. Se comunican con gestos y mediante la simulación de los sonidos del videojuego *Tetris arcade*.



Sus poderes son... Transportar a las niñas y los niños del mundo real al mundo virtual de los videojuegos.

También tienen el poder de la telequinesis, es decir, con su mirada y sus manos hacen mover a distancia objetos, e incluso el cuerpo de los niños, al ritmo de la música. Pueden comer ladrillos de tetris sin que se les caigan los dientes. Finalmente, saben jugar como hermanos gemelos, y con las niñas y los niños.



The illustration shows a large, stylized character named Dr. Hertz, who is a scientist with a large, orange, textured head, a beard, and a white lab coat with green buttons. He is holding a guitar. A smaller character named Muñeco, a man with glasses and a blue shirt, is inside Dr. Hertz's body, playing the guitar. A green lightning bolt is visible in the background.

Dr. Hertz y Muñeco

Artistas: Mauricio Duque
y Elvis Merchán

Localidad: Santa Fe



Están hechos de... Dr. Hertz, el aclamado científico, tiene una bata blanca con botones verdes. Del mismo color es un bordado que lo caracteriza, y que semeja las ondas sonoras. Además, usa una camisa de color azul claro, chaleco de rombos, medias del mismo motivo, zapatos negros y lentes.

Muñeco, su experimento, lleva ropa negra. Tiene, además, algunos bordados verdes, firma inequívoca del Doctor. En la parte de atrás tiene un pequeño bolsillo en donde guarda la conexión para ser cargado. El científico lo pone a recuperar energía con un cargador de color verde. Muñeco puede hacer gestos, tiene personalidad y movimiento.

Hertz tiene un marcado acento del este europeo. Si bien está satisfecho con su experimento, no le tiene mucho afecto:



solo repara en él por motivos científicos. Como buen hombre de ciencia, el Doctor es estricto, así que pone orden en su laboratorio. Además, toca la guitarra y mueve el muñeco con sus palmas en diferentes partes del cuerpo y en el piso.

Muñeco solo se mueve por acción de las ondas sonoras de las palmas, guitarra y otros instrumentos. Emite sonidos al oír pequeños cascabeles. En los últimos encuentros ha logrado imitar movimientos y sonidos, un gran avance, pues en un principio era inexpresivo. Sus movimientos son torpes, y si el sonido que oye es muy alterado, sufre de cortocircuitos.



Así juegan e interactúan... El Dr. Hertz se relaciona con los niños haciéndoles muchas preguntas, lo que potencia el laboratorio en el que nacen estos personajes. Él, además, invita a los niños a tocar instrumentos, cantar y moverse, para que su creación los pueda seguir.

Muñeco es inexpresivo, lo que incomoda a los niños y a las niñas. Se deja mover, aunque el sonido puede motivarlo a mover sus articulaciones. A punta de imitar a los niños y niñas,



está aprendiendo algunos gestos y palabras, lo que les produce mucha expectativa y emoción a los chicos, que siempre quieren estar tocando al muñeco, o que él los toque.



Sus poderes son... Hertz domina las artes de los sonidos y sus matices, y además puede transformar la materia inanimada y animarla. Muñeco se alimenta de sonidos y los transforma en movimientos.





Sibylla: oruga-mariposa

Artista: Catalina Saavedra Gómez

Localidad: Suba



Está hecha de... En su estado oruga, el traje es de tela de terciopelo azul, satín nácar y relleno siliconado. En su interior tiene una válvula realizada con mangueras y jeringas que botan baba (gelatina de color verde) por la cola. Consta de un solo cuerpo dividido en varios segmentos para generar las protuberancias, que presentan un diseño de círculos de color naranja neón. De cada segmento se desprenden las patas, robustas, cortas y puntiagudas. De la cabeza se desprenden unas antenas. Las piernas de la actriz están cubiertas por un pantalón verde de terciopelo, calentadoras negras y zapatillas rosa de ballet. El maquillaje de la oruga Sybilla es muy sencillo: nariz, ojos y labios azules y unas cejas que semejan antenas de insectos, también de tonos azules y verdes.

En estado mariposa, su traje consta de una trusa enteriza de manga larga de terciopelo fucsia, calentadoras vinotinto y zapatillas negras de ballet. En la cabeza lleva un gorro de tela de



la década de los años cincuenta, cubierto de pequeños pétalos y flores de tela que le dan una textura muy extraña a la cabeza. Las alas están elaboradas con paño lency, tienen colores muy vibrantes y un complejo diseño de arabescos. Las alas se unen al traje mediante unos broches en la espalda y cintas que se atan a las muñecas e índices. El maquillaje de la mariposa es muy sencillo: mejillas rosadas y labios rojos.



Así juegan e interactúan... La oruga se muestra como una niña curiosa e inocente que solo quiere jugar y comer. Sus movimientos son pequeños y contenidos. Actúa suave y sigilosamente, a la espera de las reacciones de



los otros para responder. Su expresividad corporal es limitada. El elemento con el que puede asociarse es la tierra. Por sus características, suele producir mucho impacto.

En su proceso de transformación, se arrastra, se pone de rodillas, y en algún momento se yergue en dos patas para dar paso a la mariposa. En este último estado, sus movimientos son extrovertidos y aiosos, se desplaza elegantemente y las posiciones de sus pies y sus saltos, que provienen del ballet, son estilizados. El elemento con el que puede relacionarse es el aire.

La mariposa, aunque se mantiene en un nivel alto a causa del vuelo, permanece en ascenso y descenso para comunicarse



con los niños de manera cercana. Mantiene siempre una distancia prudente a medida que va percibiendo el miedo o rechazo que genera, y con paciencia y respeto inspira ciertos gestos que hacen que ese miedo se diluya. Juega con sus bebés, las pequeñas oruguitas que salen de las flores.



Sus poderes son... Lo más asombroso que verás en Sibylla es que puede transformarse, pasar de oruga a mariposa. Además, puede despertar en los niños y niñas fascinación y asombro, es capaz de generar emociones contrastantes y despertar los más lindos sentimientos de cuidado por los otros.

Airatar y Aire Particulado

Artistas: Andrea Villamil y
Máximo Castro



Están hechos de... Airatar maneja una estética oriental.

Su vestuario es un kimono con falda. Su maquillaje cubre todo su rostro con un color suave y demarca un antifaz de tonos verdes y amarillos que la representan como una guerrera. Lleva dos abanicos que acciona cada vez que necesita dar vida a los elementos en escena. En la paleta de colores de su vestuario se destacan los colores verdes oscuros y claros tornasolados, con apliques dorados, que le dan un aspecto de deidad y alto rango.

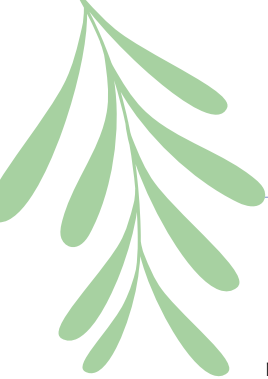
Aire Particulado está conformado por un dispositivo inflable (capa plástica que se infla con un motor de aspiradora) cubierto por bolsas y pelotas plásticas blancas. Lleva una máscara neutra traslúcida. El cuerpo de quien lo interpreta es cubierto por una trusa blanca que tapa su cabeza, manos y pies



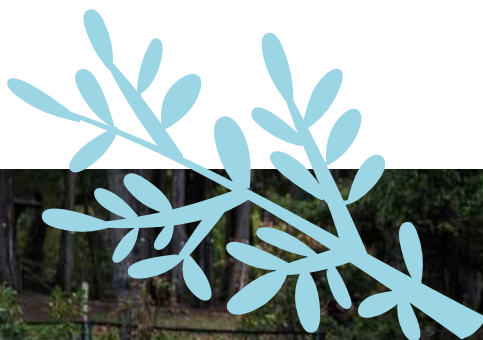
en su totalidad; así representa la contención y transparencia del aire. Este ser tiene bajo su indumentaria un dispositivo llamado *cápsula de viento*, con el que hace entrar en ensueño a Airatar. También incluye una tela liviana que le posibilita interactuar de manera más directa con el público.



Así juegan e interactúan... Airatar, por medio de la respiración y la mirada generada a través de la cápsula de viento, que la lleva a preguntar al público: *¿Qué es el aire?* Invitando a los participantes a que la acompañen a hacer volar elementos, crea un vínculo afectivo con el público infantil y adulto. Debido a su calidez, sus movimientos son suaves y armónicos, y su constante contacto visual genera empatía y afecto. Interactúa desde el respeto y cuidado de todos los personajes y dispositivos.



Aire Particulado genera gran curiosidad en los espectadores. Sus emociones pueden variar entre el miedo y el asombro. Se transforma y va creciendo como un globo que se infla. Se relaciona mediante la mirada atenta, los cantos melodiosos y los vuelos que hace sobre los participantes con el velo de su vestuario.





Sus poderes son... Airatar es toda una heroína que viaja a través del aire, puede mover objetos con el viento de manera mágica y logra que quienes comparten con ella comiencen a cuidar el aire que respiran y la manera en que lo hacen.

Aire particulado tiene el poder de crecer con el aire, de inflarse y despertar un gran asombro en todos los niños y adultos, que se preguntan cómo podrían jugar como él.



El abuelo Fecundo y el árbol Palorrosa

Artistas: Eduardo Caraballo
y Lina María Novoa

Localidades: Usme y Tunjuelito



Están hechos de... Abuelo Fecundo (actor) tiene una barba con bigote y cejas blancas, usa gafas cuadradas, sombrero y mochila. Lleva camisa de cuello, corbatín, saco de hilo y pantalón de traje algo desgastado sujeto con tirantes tirantes. Tiene dos trajes: uno de tonalidades tierra, entre verdes y cafés, y otro, blanco. Trae consigo una guitarrita. El abuelo Fecundo títere es de mano prestada, es decir, lleva a la cabeza una camisa adherida que le permite ser manipulado cerca al cuerpo del actor. La cabeza está moldeada en espuma y látex.

El árbol Palorrosa tiene un tronco de color café (trusa o pantalón y camisa de mangas largas que usa la actriz). Tiene sobre el tronco un delantal con bolsillos, que los niños y niñas llenan de flores (pétalos), ramas (dispositivo construido) y café (cuncho).



El follaje del árbol (personaje) son tres mandalas: aros de manguera con tejidos internos de textiles de color cubiertos con tiras colgantes de diferentes texturas y de tonalidades rosa, morado, amarillo quemado y verde selva. Uno de los tres mandalas se pone en la cabeza simulando una corona; los otros dos son un poco más pequeños y son usados en las manos. No habla solo canta y sonríe, se balancea y se moviliza cerca de los niños para acariciarles el rostro con las ramas de los mandalas.



Así juegan e interactúan... El abuelo Fecundo es viajero, sabedor, narrador y protagonista, músico y conocedor de la vida campesina. Convoca a la audiencia al círculo de la palabra para compartir los descubrimientos de sus múltiples viajes. Invita a la siembra y al reconocimiento de las semillas, y también al cuidado y a la escucha. El último viaje

que hará será al cielo, así que convoca a una fiesta de música y de recuerdos a la sombra de un árbol sembrado y cuidado por él mismo. Cuenta sus historias con voz pausada y muy sabia. Le encanta usar dichos tradicionales y es muy expresivo con las manos cuando narra.

El árbol Palorrosa nos muestra un camino que comienza con abonar la tierra, y sigue con sembrar su semilla y ver cómo germina y crece. El árbol se deja contemplar y nos maravilla con su danza suave que sale de la tierra y se instala con ramas colgantes que acarician los rostros de niñas, niños y adultos. Canta mientras reparte pétalos de rosas llenos de dulce fragancia. Es un árbol que se mueve en péndulo sintiendo el viento — voces y cantos— que emiten los niños. Es quien presta sus pies para seguir jugando a sembrar y a alimentar la tierra. El árbol



Palorrosa tiene una metamorfosis que culmina en instalación e invita al juego y la contemplación.



Sus poderes son... El abuelo Fecundo tiene el poder de hacer viajar valiéndose solo de su voz y su música. Tiene el poder de dar vida y de cuidar la tierra y el agua. Tiene el poder del amor en la palabra precisa y la escucha atenta. El abuelo tiene el poder de seguir presente aun cuando ya se ha ido, y también puede escucharte desde lejos a través de sus plantas.

El árbol Palorrosa tiene el poder de crecer rápidamente, de regalar su dulce aroma, sus flores, sus colores y sus frutos en cualquier temporada o estación. Tiene, además, el poder de alimentar tu corazón de alegría con cada uno de sus pequeños frutos y semillas.



Cancerberguau y Minostito

Artista: Omar Antonio Bustos Silva

Localidades: Santa Fe y La Candelaria



De qué están hechos... Minostito es un personaje inspirado en Minos, guardián del círculo de la lujuria de la *Divina comedia* de Dante Alighieri, y adaptado desde la apariencia y el nombre para la primera infancia. Minostito es un títere gordo y cabezón de colores brillantes con apariencia de vaca. Su cuerpo es desproporcionado y tiene una panza semitransparente en la que alberga pelotas de colores. Tiene una boca que le permite ser alimentado de las pelotas que evacua por su extremo inferior, y que se activa halando un pequeño cordón. La cabeza y extremidades de Minostito están talladas en espuma y forradas con telas brillantes. Su panza es una gran bolsa de tela azul semitransparente con lunares blancos, que alberga pelotas plásticas de colores.



Cancerberguau, guardián del tercer círculo del infierno, el de los golosos, en la *Divina comedia*, con su tierna apariencia se adapta para el disfrute y exploración de niños, niñas y cuidadores que participan en la experiencia artística. Cancerberguau tiene colores muy brillantes, y sus tres cabezas lucen alocadas cuando el animal se desplaza: se proyectan hacia todos lados sin control. Cancerberguau es un títere construido con espuma tallada, sus tres cabezas forradas con diversas telas de colores. El tronco y las extremidades están rellenos, e igualmente forrados con telas brillantes. Una cuerda lo atraviesa en su centro de arriba abajo, lo que le permite suspenderse y que lo jalen, o para ser paseado por el espacio.

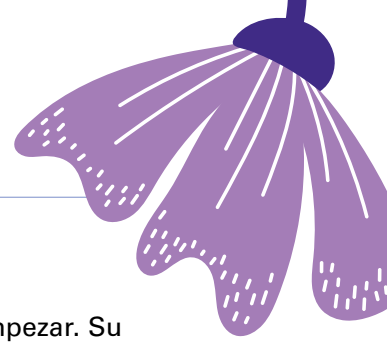


Así juegan e interactúan... Debido al cordón que lo atraviesa, cuando Cancerberguau aparece suspendido, los niños y niñas pueden jalarlo, empujarlo o saltar

para alcanzarlo; pero cuando decide bajar, su esponjoso cuerpo invita a ser abrazado y mimado para posteriormente ser paseado por el espacio. Su forma de comunicarse son los aullidos, que anuncian su aparición. También gusta de bailar y, en ocasiones, volar.

Minostito, al hacer su aparición bailando, incita a los niños y niñas a imitarlo y a seguirlo por el espacio. Tras bailar, Minostito sufre repentinamente de dolores de panza y emite “gases sonoros” que anuncian la evacuación de las pelotas de colores que contiene en su interior, provocando así una lujuria de diversión de colores. El hecho de que la boca se conecte con la panza despierta mucha curiosidad en los niños y niñas, quienes siguen atentamente el trayecto de las pelotas en su interior y luego





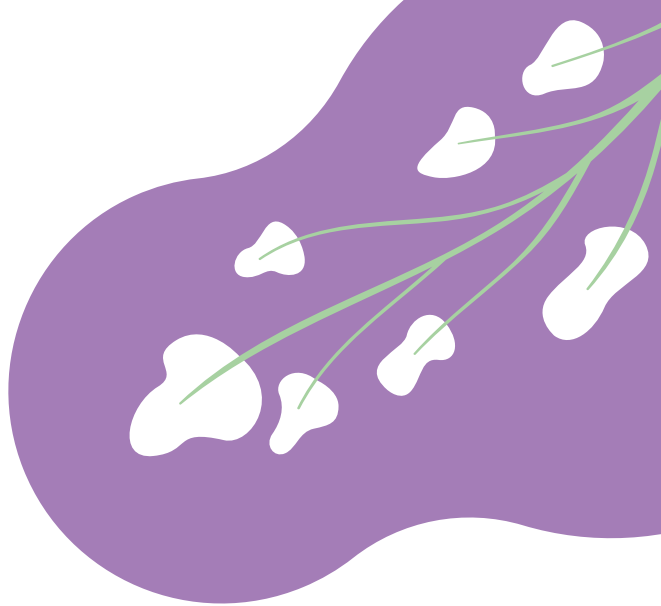
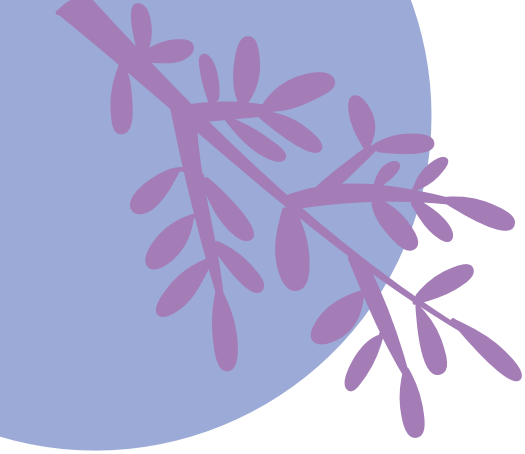
esperan expectantes su evacuación, para volver a empezar. Su forma de comunicación es el mugido.



Sus poderes son... Estos dos amigos animan cualquier situación: son tan tiernos, divertidos y locos que nadie puede resistirse a disfrutar con ellos. Hacen la mejor fiesta del mundo, porque los niños y niñas pueden hacer lo que se les antoje con ellos: jugar, pasear a Cancerberguau, bailar, compartir juguetes, dar de comer a la vaquita, aprender nuevas canciones o explorar los rincones del laberinto donde ellos viven. Se divierten con pequeñas cosas, hacen del movimiento del cuerpo el mejor juego, que acompañan de la mejor música. ¡Es el mejor poder del universo!









Programa Nidos

PERSONAJARIO

PARA NIÑAS Y NIÑOS



Alcaldía de Bogotá

Claudia Nayibe López Hernández
Alcaldesa Mayor de Bogotá

Secretaría de Cultura, Recreación y Deporte

Nicolás Francisco Montero Domínguez
Secretario de Cultura, Recreación y
Deporte

Instituto Distrital de las Artes-Idartes

Catalina Valencia Tobón
Directora general

Paula Villegas Hincapié
Subdirectora de las Artes

Carlos Mauricio Galeano Vargas-
Machuca
Subdirector de Equipamientos Culturales

Leyla Castillo Ballén
Subdirectora de Formación Artística

Adriana María Cruz Rivera
Subdirectora Administrativa y Financiera

Programa Nidos-Arte en Primera Infancia

Paola Andrea López Wilches
Responsable general

Carolina Ardila Guzmán
Responsable administrativa

Olga Lucía Duque Aparicio
Laboratorios Artísticos

Michelle Lozano Uribe
Acompañamiento artístico-territorial

Ana María Cuenca Córdoba
Gestión territorial

Arnulfo Velasco Garzón
Circulación

Camilo José Pérez Torres
Contenidos

Textos
Laura Victoria Orozco
Alejandro Baquero Sierra
Liliana Martín García
Patricia Montenegro Riveros

Compilación
Laura Victoria Orozco

Oficina Asesora de Comunicaciones

Angela María Canizalez Herrera
Asesora de Comunicaciones

María Barbarita Gómez Rincón
Coordinación editorial

Edgar Ordóñez
Luisa Fernanda Montero Trigos
Tania Alejandra Calderón Ramírez
Corrección de estilo

Mónica Loaiza Reina
Diseño gráfico

Daniel Camilo Vargas Barrios
Ilustración

PIXELAR S. A. S
Impresión

© Instituto Distrital de las Artes-Idartes
Abril de 2021

ISBN impreso: 978-958-5595-71-2
ISBN PDF: 978-958-5595-72-9

Idartes
contactenos@idartes.gov.co
@idartes
www.idartes.gov.co
Conmutador (571) 3795750
Carrera 8 n.º 15-46
Bogotá, D. C.
Colombia

PERSONAJARIO

PARA NIÑAS Y NIÑOS

NiDÓS
arte en primera infancia



INSTITUTO
DISTRITAL DE LAS ARTES
IDARTES





Contenido

8

Presentación

10

Introducción

12

Un universo posible

14

Para niñas y niños

16

El Yeti

18

Ta y Shh





20

Fauno, Driada, Elfa, Hada,
Duende y Ogro

24

Martina y Antonia

28

Las duquesas del desconcierto:
Madame Plouvet y Amanita Muscaria

32

Songo, Sorongo, abuela Yaka, Tabú

36

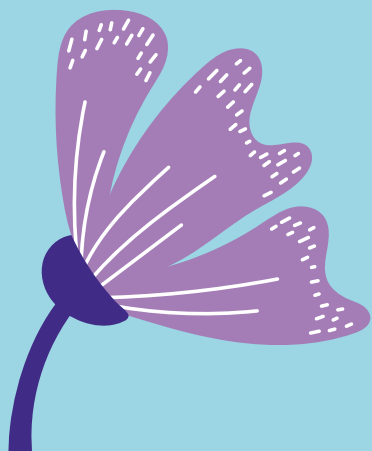
Mayis y Alé

40

Arbolito

42

Horacio





44

Oruga y Alambrín

48

Runa, Nina Puka, Dios Sek y Nina Ankas

52

Choco y Lizga

54

Neganegrín y Mascotín

56

Avatar 1 y Avatar 2

60

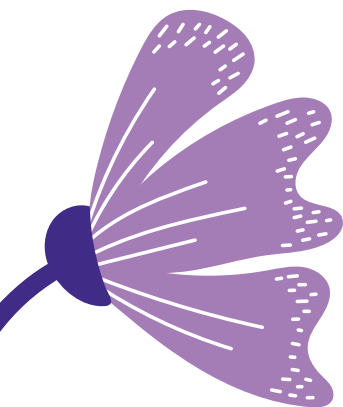
Dr. Hertz y Muñeco

64

Sibylla: oruga-mariposa

68

Airatar y Aire Particulado



70

El abuelo Fecundo y el árbol Palorrosa

74

Cancerberguau y Minostito



Presentación

Catalina Valencia Tobón

*Directora general
Idartes*



El Instituto Distrital de las Artes-Idartes, comprometido con la garantía de los derechos culturales de todos los ciudadanos, adelanta acciones, programas, proyectos y estrategias para el goce, disfrute y desarrollo de las prácticas artísticas de los habitantes de esta ciudad en todos los ciclos vitales, desde el mismo momento de la concepción.

Desde hace ocho años, el Idartes desarrolla el Programa Nidos, dirigido a la atención de mujeres gestantes, niños y niñas de la primera infancia y sus familias, donde se realizan experiencias artísticas a partir de la exploración de los sentidos, el juego, la curiosidad, el asombro y el descubrimiento del mundo. Estas experiencias propician la libre expresión, la comunicación y la creatividad, capacidades fundamentales para el desarrollo de la

primera infancia por medio de la exploración de los universos del cuerpo, el sonido, el espacio, la materia (objetos y materiales), las narrativas y el territorio.

En el largo trayecto recorrido por el Programa, los artistas comunitarios que lo integran y que hacen parte de las distintas localidades de la ciudad conocen y nutren la creación de las experiencias artísticas del saber y las culturas que cohabitan en los territorios. Ellos y ellas han creado personajes dotados de particularidades sensibles y poderes mágicos que se manifiestan en las cadencias de los movimientos y la voz, en su aspecto pleno de colores, formas y texturas. Esos personajes fantásticos, que han tomado prestado el cuerpo de los artistas comunitarios para ser canal de comunicación e interacción, perviven en la memoria y el corazón de los niños, las niñas, sus cuidadores y familias.

La apuesta del *Personajario* es que los niños y niñas que se encuentran en la primera infancia, sus familias y cuidadores, puedan continuar disfrutando de esta interacción poética, fantástica y cómplice de los vínculos afectivos y de la construcción de identidades. Los imaginarios que aportan estos personajes dotados de grandilocuencia, sobre eso que es “el otro”, mágico y curioso, permiten expandir las nociones sobre ser y habitar en este mundo, contribuyendo a la construcción de relaciones abiertas a horizontes insospechados, a la posibilidad de transformar y transformarse, de generar nuevos diálogos en el reconocimiento del otro y de lo otro, que ensancha y nutre los mundos posibles.

Este bello libro contribuye al reconocimiento de los universos propios de la primera infancia, atesorando la memoria y el saber creativo construido a partir de las interacciones con los niños y las niñas, a la vez que ofrece herramientas para que las familias y cuidadores expandan las posibilidades de relacionamiento, juego y creatividad en el vínculo que los une con los niños y las niñas de la primera infancia.

Introducción

Leyla Castillo Ballén

*Subdirectora de Formación Artística
Idartes*



En esta ocasión, el Programa Nidos, del Instituto Distrital de las Artes-Idartes, se complace en entregar esta especial publicación, que se inspira en la existencia poética de algunos maravillosos personajes que han habitado las experiencias artísticas en la ciudad.

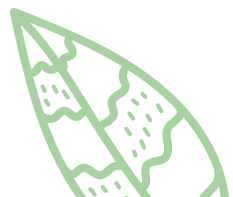
Esta publicación se divide en dos partes. La primera, denominada *Personajario*, creada especialmente para las niñas y los niños, contiene diecinueve hermosas anécdotas de estos personajes fantásticos, que buscan enriquecer los imaginarios y el incesable universo creativo infantil. En este apartado, los niños, niñas y sus familias encontrarán personajes misteriosos como el Yeti, amigos fantásticos como el Fauno,

Duende, Hada y Ogro; tiernas aventuras como la del abuelo Fecundo y su árbol Palorrosa, o historias míticas de seres de la naturaleza, como Arbolito, Airatar o Sibylla oruga-mariposa, entre muchas otras.

La segunda parte de la publicación está dirigida a los adultos cercanos a la primera infancia: familias, maestras, docentes, artistas, bibliotecarios, mediadores y demás agentes educativos y culturales que deseen enriquecer sus relaciones, acciones y juegos con las niñas y los niños. Con este catálogo, Nidos busca compartir información técnica sobre cómo se crearon estos personajes, e incluso se dan algunas pistas sobre su fabricación o caracterización. Como complemento a la ficha técnica de cada personaje se exponen interacciones que puede realizar cada ser fantástico para jugar con las niñas y los niños, y cuáles son sus potencias y poderes en el universo mágico que habitan, y que se manifiestan en cada experiencia artística.

Para la Subdirección de Formación Artística, y en particular para su Programa Nidos-Arte en la Primera Infancia, es fundamental sistematizar los elementos de la práctica que nutren cada proceso y reflexionar sobre estos descubrimientos y hallazgos, para después compartirlos con el sector de creadores y docentes de la ciudad, de tal manera que se establezca un diálogo constante que permita enriquecer y potenciar todas las acciones orientadas a la primera infancia, en especial, aquellas relacionadas con los lenguajes artísticos, el juego y la cultura.

Los invitamos a disfrutar, leer, jugar, crear y recrear a partir de todo lo que esta propuesta artística pueda suscitar en niños, niñas, jóvenes y adultos de los distintos espacios y entornos de la ciudad, y a seguir sumando nuevos personajes y nuevas historias creadas para y por la primera infancia de la ciudad y el país.





Un universo posible

Paola Andrea López Wilches

Responsable general Programa Nidos

Antes de hacernos grandes, teníamos amigos imaginarios, nuestra propia familia de “ficción” con la que imaginábamos y jugábamos más allá de este mundo, con los que fuimos también otras y otros con poderes especiales, sin saber que ya teníamos unos propios.

Este *personajario* es la materialización de muchos amigos imaginarios, el resultado de años y horas de juego, de investigación y exploración con las niñas y los niños de la ciudad. Es la combinación de muchas de sus experiencias y formas de enfrentarse al mundo, pero, sobre todo, es la memoria que recoge las historias de los artistas comunitarios del Programa Nidos, de su propia infancia y sueños hechos personajes.

Las experiencias artísticas en Nidos se han convertido, a lo largo de los años, en espacios de experimentación y creación

donde el interés e identificación de las niñas y los niños por ese otro con máscara, color o voz particular, han dejado como resultado las materialidades que encontramos aquí. De estas experiencias, y del deseo de llevar los personajes a más niñas, niños y grandes, han surgido definiciones y rutas de encuentro y de creación; de nuevos personajes, de historias, de juegos de palabras y de imágenes que nos convocan a imaginarnos desde otras miradas, a redescubrirnos con otra piel, otra voz y nuevos poderes para vivir y asombrarnos del mundo.

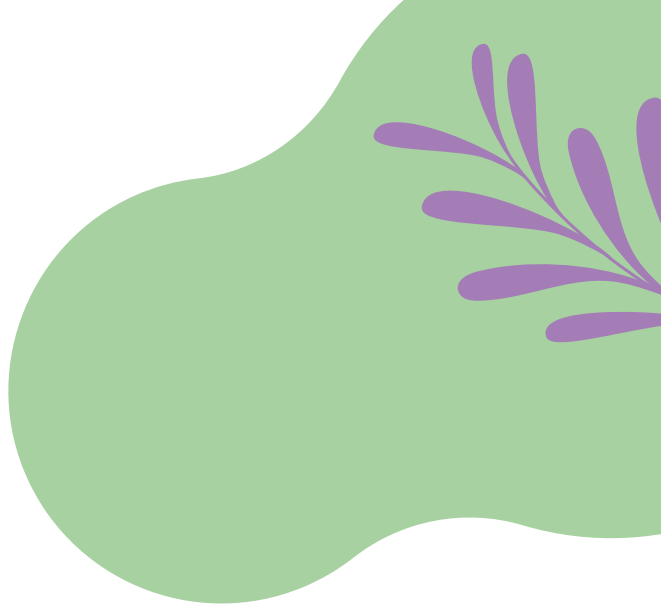
Como los seres que lo habitan, este *personajario* tiene muchas caras y formas de descubrirlo y jugarlo. Está pensado para las niñas y los niños de todas las edades, sin límites ni restricciones; todo depende del punto de vista. Está hecho para creer y para crear, para amar los personajes que nos habitan, los que tenemos guardados en un cajón o a los que alguna vez hemos temido. Como veremos, todo depende de la mirada curiosa con la que nos animemos a descubrir a estos seres y las mil historias que tienen para contar.

Mil gracias a todos los niños y niñas que habitan en nuestros artistas comunitarios por hacer posible este universo.

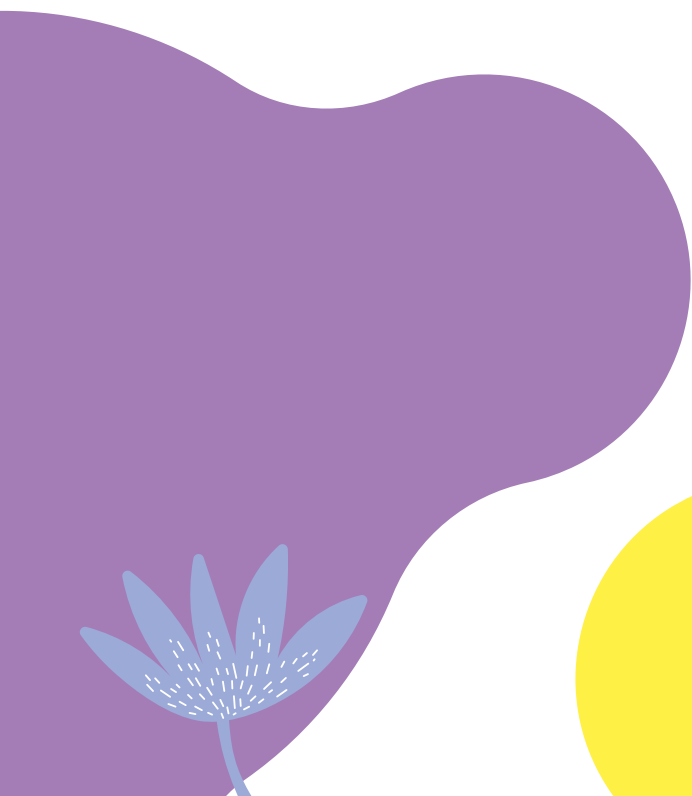




Para niñ



as y niños



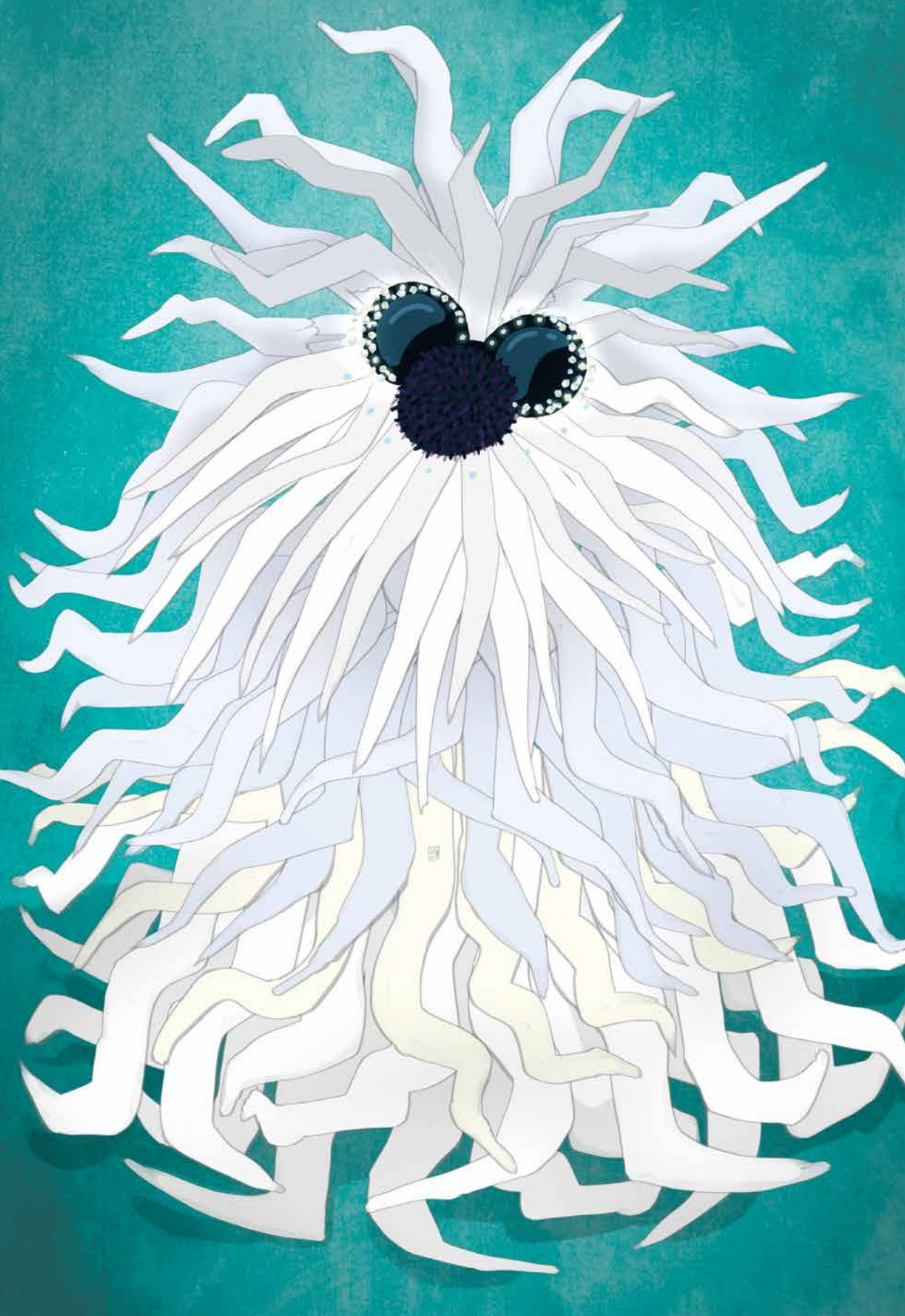
El Yeti

Si ves algo blanco jugar, no sabrás ni a dónde mirar. No es tan grande como lo pintan, y mucho le gusta rodar. Vive lejos de los humanos, porque les teme a estos seres extraños.

Sus pelos y barbas son largos y blancos como la nieve; su nariz, negra y peluda como la noche; y tiene grandes y oscuros ojos que brillan bajo la luna. No mide más de un metro de altura, y los que lo han visto dicen que manos no tiene y, quizá, no tiene boca.

El Yeti nunca habla, pero sí hace algo de ruido con pequeños cacareos que escuchó de un pájaro que se le posó alguna vez. Con su cuerpo redondito suele dar pasos cortitos, y si prestas mucha atención, a veces pareciera que sobre el aire con gracia se desliza. En los días más felices suele estirar las piernas y gira y gira sobre el mundo como una gran bola de nieve. Con el viento juguetón, sus largos pelos enloquecen y parece que forman una ruidosa tormenta.

Para conservar su calor, el blanco Yeti duerme bastante, pero si quieres jugar con él, aquí te damos un secreto: lo despiertan las cosquillas de la nieve y los dedos de los pequeños juguetones, que si intentan imitarlo en sus extraños movimientos, con seguridad no dejarán que vuelva a conciliar un sueño largo. Algunos parecen temerle, pero después de un buen juego y un rato, los miedos se les van pasando... a los niños, a las niñas, y también al Yeti.



Ta y Shh

Se rumora en las calles que en un sitio lejano del vasto universo un nuevo planeta se ha descubierto, donde melodiosas juegan las figuras musicales. Sí, allá en Pentagrama, como dicen que se llama.

Primero viene una y después viene la otra, vienen una detrás de la otra, a veces una junto a la otra. A la tierra vienen con una gran misión: recolectar de los niños y niñas todo sonido y color en una explosión de juego y emoción. Aunque son muy diferentes, se ven quizá parecidas. Aunque una es larga y la otra cortita, las dos son oscuras con un punto blanco sobre su figura y tienen una gran oreja de desproporcionada altura.

Ta dura lo que dura un ¡ta! Es un sonido, un movimiento, un salto, un giro y un loco revuelo. Se para, se sienta y está siempre alerta. Con su gran mirada despierta, en locas aventuras, con risas se adentra. ¡Ta! es ¡Ta! A veces corta, a veces larga, a veces veloz y a veces lenta. A veces una y a veces más. ¡Ta! ¡Ta! ¡Ta, ta, ta! ¡Ta!

Con ¡Ta! viene ¡Shh! Es tímida y sigilosa. Shh es misteriosa, curiosa y cautelosa. Es atenta y te mira con sorpresa en un día de fiesta. Es silente y ligera, suave como un silencio después de un loco revuelo musical. Es un respiro y también un fonema. Shh es una brisa de aire y un suspiro de impulso para volver a volar, para volver a sonar. ¡Shh!

Ta y Shh ya se van, y a su mamá, que en Pentagrama se quedó, han de llevar todos los sonidos que los niños y niñas crearon en su terrícola misión.



Fauno, Driada, Elfa, Hada, Duende y Ogro

Al son del gran cuenco, la quena y la zampoña salen del bosque en esta alegre comparsa y, entre música y juegos, nos hacen creer en fantasías y sueños.

Salta el Fauno, que entre humano y cabra llama a su tribu con su gran cuerno. Toca un pingullo y baila a los dioses y, sin pausa, una zanahoria se come. Alta como el Fauno, viene la Driada, florecida duende del árbol, dama bella y delicada. Silenciosa en su andar, cada tanto se detiene, escucha al roble, las hojas y las flores, cierra sus ojos, y sus oídos abre mientras su cuerpo silencioso abraza a la tierra de la cual nace.

Leve como una brisa se mueve una Elfa dorada. De figura delicada, el sol se refleja en su mirada. Envuelve a chicos y a grandes con su largo y delicado velo, y con sus largas orejas está atenta al viento en su vuelo. Entre murmullos y aleteos, junto a la Elfa viene un Hada, y dulce y juguetona vuela de flor en flor, salta de tiempo en tiempo. Suenan sus semillas y ella baila junto al cuenco.



Un Duende peludo y un Ogro barrigón le ponen ritmo a este fiestón. El Duende toca la zampoña y, con cadencioso movimiento, llena el camino de emoción. El Ogro, con un palo toca el cuenco y con sus peludas patas lleva el tiempo. Aquí todos van cantando y comiendo. El ogro frunce el ceño y parece algo enojado, pero si lo alimentas un poco, como el Duende, te sonríe y juega a tu lado.

Guardianes de los bosques, protectores de la fantasía, sonrisas, cantos y alegría te traen por montón. Si te invitan a jugar, no lo dudes ni un segundo: esta mítica comparsa te visita de otro mundo.



Martina y Antonia

Un par de narices redondas y coletas peludas salen de dos gorritos de aviadoras; llevan gafas de señoras. Pantalones muy bombachos, color limón y anaranjado, se juntan con chalecos, pañuelos y zapatos acolchados. Son Martina y Antonia, que desde el planeta El Sumergible vienen por el universo viajando en sus trajes de submariaviadoras.

Martina tiene 758 años en su planeta, un pequeño astro dela galaxia A1689-zD1. Esa edad, comparada con la de los humanos, serían aproximadamente cuatro años terrícolas de edad. Antonia, por su parte, tiene 826 años en ese mismo planeta, que son más o menos seis años terrícolas de edad. Martina prefiere el color rojo, y Antonia, el azul. Martina habla amoñol, una hermosa mezcla de palabras dulces y español, y hace muecas y pucheros antes de cualquier intervención. Antonia, la consentida, es un poquito “lengüisopa”, y cuando se le ocurre algo, chasquea los dedos de manera ansiosa. Cada día, y sin falta, Martina y Antonia desayunan tostimedusas con un poco de chocotinta de pulpo, y jugando entre planetas, se les pasan las largas horas.



Un día salieron a dar un paseo por la galaxia CX7 en su juguete favorito, el submarino volador. Como son un poco traviesas, sin querer se metieron en un agujero de gusano, una especie de atajo que conecta dos puntos en el tiempo y el espacio. Así, sin pensarlo, cayeron en la Tierra, donde ahora buscan la ayuda de niños y ancianos para cumplir su misión y volar a casa nadando.

Martina no pierde de vista su visor camarónico, que graba y toma fotos de todos los sucesos que ocurren en el transcurso de los viajes más heroicos. Antonia guarda en una cajita circular alargada color negro muchas cosas que encuentra en sus viajes, y frente al gran timón viajero juntas llevan el curso de esta aventura submarinoaviadora.





Las duquesas del desconcierto: Madame Plouvet y Amanita Muscaria

Se ofrecen sabores exóticos para paladares elegantes: sudor de mono tití, lágrimas de cocodrilo albino y raspadura de rodillas amargas. Cualquier hora es buen momento para una gran taza de té, que no empieza sin antes contar hasta tres. ¿Listo está usted? Uno, dos, tres... ¡Grrrrriiiipaaaaa! Brindan las duquesas iniciando el té.

Breve historia de su vida: Una de las más reconocidas duquesas del país Croissant es Amanita Muscaria, nacida en 1725 en el seno de una distinguida familia. Empezó a conocer las artes de manipular los relojes cuando su padre, el conde Bombombum, dejó caer un reloj al piso, y ella, sin pensarlo, empezó a mover rápidamente el minutero y el segundero. Así comenzó a investigar mecanismos y formas para volver lento o rápido el tiempo. A los dieciséis años viajó por accidente al Cretácico, y luego al Jurásico, de donde trajo un colmillo de dinosaurio que actualmente se encuentra extinto y reposa en un museo de la calle Mermelada.



Actualmente viaja por el mundo contando su experiencia de viajera del tiempo; sin embargo, algo extraño le sucedió en su más reciente viaje a Eurasia. Al acelerar el tiempo, mientras disfrutaba de un banquete de orellanas, se atragantó con una espora extraña que ha blanqueado parte de su rostro y manos. Lo más extraño de esto es la forma en la que su cabello ha tomado una tonalidad rojiza y voluminosa que ningún boticario ha podido curar.

Por su parte, la duquesa madame Plouvet procede de la última esquina del cometa Stardust Japonicus, o Rusia Japónica. Tiene un gran y especial interés por la pintura, ya que tiene la capacidad innata de ver el color de los sonidos, así que puede pintar increíbles obras con los sonidos que va encontrando en su camino, y que fija en la memoria de quien las alcanza a apreciar. Cansada de los platos de sopa de vacío, emprendió un viaje de aventura buscando los más hermosos y curiosos sonidos provenientes de las flores, lo que le permitió convertirse en una gran consejera del reino vegetal. Un día, en su habitual hora del té, se le ocurrió cantar con los sonidos silenciosos del universo, así que tomó las flores con las voces más prodigiosas y las agregó a su té. Lo bebió raaapiiiiidaaameeeeenteeee, hasta que en una mañana de luna llena se dio cuenta de que le habían empezado a nacer uñas de árbol en varias partes del cuerpo. Ahora anda buscando un jardinero con quien se pueda casar.

Esta y otras tantas canciones entonan estas dos duquesas de sonórica apariencia, y también proponen acertijos en lenguas extrañas de acentos sin lugar ni tiempo. Elegantes, delicadas, refinadas, toman el té por los ojos, y por los oídos comen pastel. Aquí nada parece lo que es. ¿Vio usted un hongo alucinante? ¿Se topó con una estilizada enredadera? No sienta usted temor: son las amadas duquesas del Desconcierto, que a la cuenta de tres se dirigen hacia usted: ¡Uno, dos, tres!





**Songo,
Sorongo,
abuela Yaka,
Tabú**



Hace miles de miles, de miles, de miles, de miles de millones de años, la abuela Yaka, una abuela como muchas de nuestras abuelas, sabia y amorosa, y a veces cascarrabias, nos contó la historia “La fórmula del fuego”:

Cuenta la leyenda que sus nietos, los hermanos Songo y Sorongo, dos traviosos, ambiciosos y torpes, pero muy torpes cavernícolas, emprendieron la búsqueda de la fórmula mágica para hacer el fuego.

En ese viaje, los hermanos fueron por el mundo invitando a todo el que se encontraban para cantarle al sol en la cima de una alta montaña y a bailar la danza del fuego en el centro de la tierra. Después de mucho buscar y fracasar en su búsqueda del calor y la luz del fuego, se encontraron con la abuela Yaka, quien, gracias al poder de la música, hizo aparecer la misteriosa llama.

Con el secreto en sus manos, Songo y Sorongo se enneguercieron de avaricia y le robaron la fórmula secreta a la abuela Yaka, causando un gran incendio mientras ella tomaba una siesta. En medio del caos, apareció el guerrero del agua, Tabú el dragón, nieto mayor de la abuela, quien, designado por ella, era el encargado de vigilar las aguas y el fuego. Tabú, con gran valor, recuperó la llama mojando en un lago a los hermanos, y devolvió la llama a la abuela. Así les dio a Songo y a Sorongo una gran lección.

Después de miles de miles, de miles de millones de años, Songo y Sorongo no dejan de hacer travesuras. Si después de un rato de juego ves que pierden el control, no dudes en llamar a la abuela o pedir ayuda a Tabú, que con sabiduría y valor vendrán a poner un poco de orden a sus locas aventuras.



Mayis y Alé

Despacio, muy lento, vienen Mayis y Alé.

Mayis y Alé vienen del mundo desconocido de lo desconocido, donde juegan a descubrir cuanta cosa puedan. Mayis es un poco lenta y despistada, y un poquito bastante mimada y olvidadiza, pero le gusta peinarse. Se pasa los días recolectando cosas pequeñas para pegarlas en su inmensa falda azul, que brilla en su interior como la noche estrellada. A veces, Alé le ayuda.

A Mayis le gustan los colores fuertes y hacer amigos con los niños y niñas que se va encontrando en el camino. A veces dice que su gran amigo se escondió y no lo encuentra, pero eso es por lo despistada. En este mundo de lo desconocido les gusta divertirse, jugar y bailar. ¡Ay, lo olvidaba! Mayis a veces pregunta mucho: ¿Por qué el cielo es azul? ¿Qué es un carro? ¿Qué es una moto? ¿Por qué caminas? ¿Tú hablas? ¿Por qué no hablas? ¿Qué es un gato? ¿Qué es un perro? Bla, bla, bla. Todo, porque todo se le olvidó.



A Alé le gusta vestirse de muchos colores, aunque no tan llamativos como los que le gustan a Mayis, quien dice que Alé es muy refunfuñona, aunque a Alé no le parece que lo sea. Bueeeeno, la verdad, Alé a veces pierde la paciencia con facilidad, pero nada más. Le gusta caminar alegremente y jugar con los niños y niñas a esconderse para que la encuentren, quizá bajo la falda de Mayis, que se hace pequeña para que a ella no la vean. A Alé a veces le dan arrebatos y se acuerda de cosas, y pega saltos que pueden llegar a asustar hasta a los más valientes, pero no es tan grave: solo es gracioso y sorpresivo. Casi nunca suelta su bastón sonoro, porque es su gran apoyo. Algunas veces llora y otras veces le dan arrebatos de mal humor.

A Mayis y a Alé les gusta jugar con los niños y las niñas porque tienen una gran imaginación y ven cosas maravillosas por los telescopios que traen del mundo desconocido de lo desconocido, donde casi todo se les olvida.



Arbolito

Sobre la arquitectura del universo, Arbolito baila jazz. Sí, allá, sobre las galaxias, entre planetas y estrellas. Tiene cabeza de acacia y cuerpo de sauce, botones de eucalipto y ojos de semilla de roble. Guarda en su cuerpo, como los árboles, los secretos sobre la creación de la vida. Arbolito es la Tierra bailando en el espacio.

Arbolito es melodía, y su cuerpo, una gran orquesta. Como las estrellas y un brillante saxofón cantan sus brazos; sus piernas suenan como planetas, es decir, como trompetas. Su cabeza tiene la voz de la Luna, el llamado del tambor, y sus pies suenan como el Sol, voces de piano en mi bemol mayor. Y su estómago canta como cometas, a golpes de batería.

A veces, danzando como la aurora boreal, Arbolito baja del cielo estrellado, y a su alrededor se forma un círculo. Es el ritual de la danza del universo: subir los brazos para bajar las estrellas, estirar una pierna para alcanzar la Luna, mover la cabeza para saludar al Sol, agacharse y ver pasar los cometas y sentarse a explorar los planetas, mover todo el cuerpo para dar la bienvenida al universo entero.

Si lo ves de las estrellas bajar, no dudes en danzar con él. Al ritmo del jazz te mostrará los mejores pasos y secretos que alberga el universo.



Horacio

Desde tierras aztecas, con rumbo directo a las montañas muiscas, voló este particular chichicuilo. Un poco miedoso, a veces torpe y algo coqueto, llegó Horacio a estos parajes en busca de juegos, bailes y fiestas. Entre la locura y sus alas, Horacio oculta sus ojos, que con sigilo descubre para sorprender a todo el que lo encuentra mientras juega a las escondidas. Porque le encanta jugar a las escondidas. Su mirada es un poco loca, y su pico anda algo torcido y remendado.

—Son efectos del golpe —dice Horacio, refiriéndose el que se dio tras estrellarse con un gran árbol en un despiste.

Este colorido y emplumado pájaro se alimenta de insectos. Le encantan las pulgas, y a veces salta como ellas, con sus patas color naranja, pero sus favoritos son los piojos. Por buscarlos y devorarlos, se la pasa hurgando la cabeza de los niños que encuentra en el camino. Y el muy pícaro volador tiene un particular estilo: lleva poncho, muchos puntos y rayitas, y si apagas la luz, no podrás dejar de verlo. Habla con sentido y habla sin sentido. El muy olvidadizo responde preguntas que no le has hecho y olvida aquellas que ya le hiciste.



Oruga y Alambrín

Como suele suceder en muchas familias de este y muchos países... bueno, quizá en la tuya no, no lo podemos asegurar, los hermanos mayores son refunfuñones, malgeniados y los más ordenados de la casa. Repito, no sé en tu casa, pero aquí es así. Oruga, el hermano mayor, es un poquito malgeniado, le encanta el orden y le molesta muchísimo que su hermana, que está siempre sonriente, ande haciendo travesuras y desordenando sus megaconstrucciones de tapas y pelotas. Porque debemos decirlo, mientras los hermanos mayores son obedientes y ordenados, los menores, como Alambrín, son traviosos, desordenados y algo torpes. Bueno, repito, en esta particular familia.

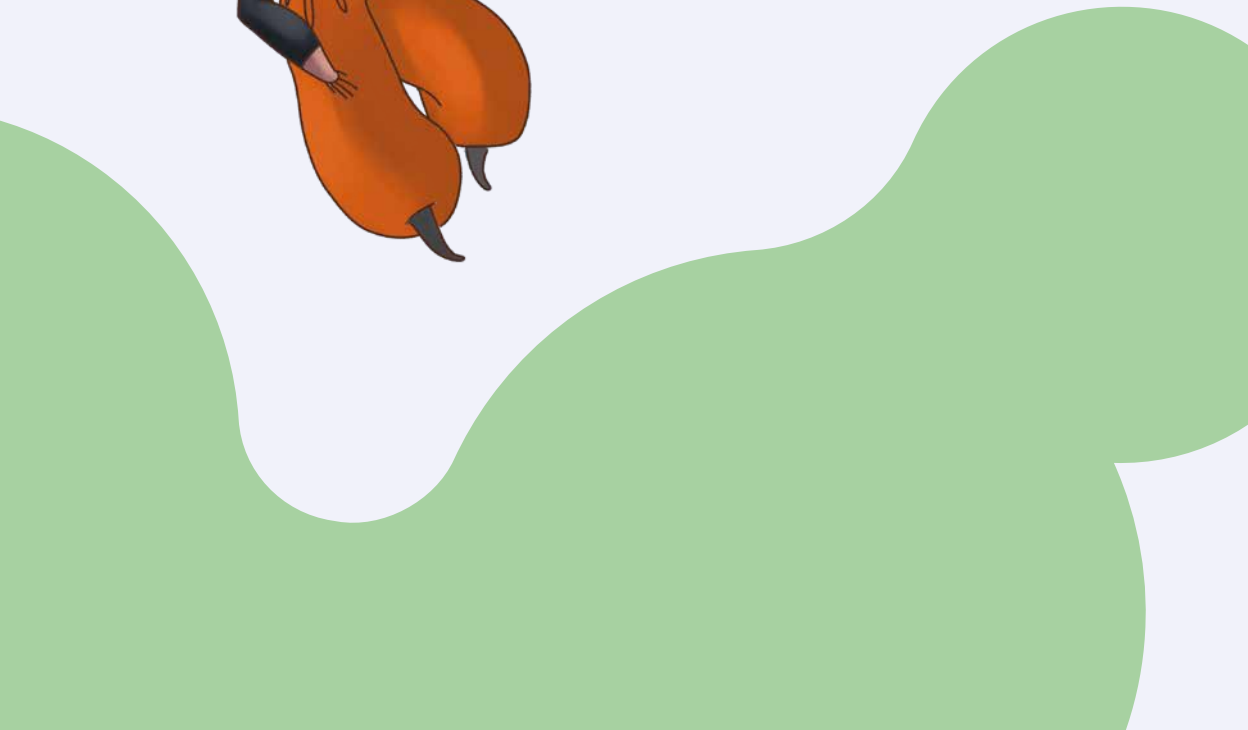
Pero Oruga no es solo malgeniado: también le gusta la música y el canto. En algunas ocasiones olvida lo que está haciendo y saca de su mochila su trompeta favorita, la de color verde.



Con su trompeta y lo que va encontrando, de vez en cuando forma orquestas que orgulloso presume ante su hermana, que no le presta mucha atención, porque lo más importante para ella es jugar y hacerle picardías a su hermano Oruga, mientras se ríe a carcajadas de él, que repetidamente anda recogiendo sus juguetes y rearmando sus locas construcciones.

Alambrín, con su torpeza, va de accidente en accidente y poco le funciona lo que emprende. Pero eso no importa mucho: ella lo disimula todo con su inmensa sonrisa y su evidente vanidad, que sobrepasan cualquier desilusión o pérdida.

Y así se les pasan los días a estos dos raros hermanos, armando y desarmando, riendo, cantando y refunfuñando. Pero siempre, siempre, siempre, como en todas las familias, terminan jugando de la mano.



Runa, Nina Puka, Dios Sek, Nina Ankas

Érase una vez, hace poco tiempo, un volcán cercano donde fueron creados dos hermanos muy parecidos, pero muy diferentes.

Los hermanos Nina Puka y Nina Ankas son parte del fuego inicial de la vida: son dos fueguitos. Pero como el fuego es eterno y no se queda quieto, andan haciendo travesuras entre ellos y los niños que se encuentran por ahí. Puka es un fuego rojo, alegre, impetuoso y arrollador; su voz es fuerte y moviliza el aire caluroso y pesado entre sus manos. Por otro lado, Ankas, su hermano, es un fuego azul y tímido, a veces miedoso e introvertido. Con su voz y mirada suaves juega con el aire rápido y frío entre sus largos dedos.

Puka y Ankas hacen parte de una familia muy especial, como todas las familias. En este caso, una familia monoparental, es decir, con un solo papá. Su padre es el dios Sek, el gran fuego creador.

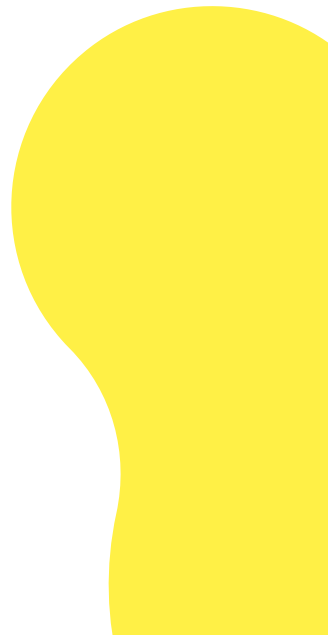
Además de padre, Sek es mediador de peleas entre hermanos. Cansado de ver a sus hijos discutir, les dejó una tarea para disminuir sus dificultades de convivencia en casa.





Sek le entregó a Runa, una masa hecha de tierra, agua y aire. En realidad, Runa es su otra hija, que entregó a sus dos hermanos para que ellos le dieran vida como ser humano.

Estos dos fuegos suelen tener dificultades para ponerse de acuerdo, lo que nuevamente obliga a su benévolo padre a encontrar soluciones pacíficas y armónicas, que arreglan los pequeños desastres que hacen los hermanos y les enseñan a trabajar en equipo, jugando y divirtiéndose alrededor de la vida misma. Entre juegos y bromas logran darle forma y vida a Runa, que viene a entregarles a los humanos el nuevo fuego de la vida. Runa, la hermana alegre, inocente y juguetona se mueve a través de la danza de la vida.





Choco y Lizga

Has visto a una niña llorar y llorar y llorar? Si la ves, ¿puedes decirle que su hermano la anda buscando? Se llama Lizga, y es una niña llorona y consentida que quiere estar siempre acompañada de su hermano Choco. Él es un niño pícaro y travieso, explorador y extrovertido, y quiere alejarse de su hermana porque a veces no lo deja jugar tranquilo. Pero ahora no la encuentra y anda un poco preocupado.

Tal vez Lizga se perdió. Quizá estaba buscando nuevos universos para explorar, o la aprobación de los adultos para jugar. Es que Choco y Lizga están buscando también su casa: andan algo solos y por eso a veces él le hace travesuras, pero de verdad la quiere mucho. ¿Tú tienes hermanos o hermanas? Seguro se quieren un montón, aunque se hagan travesuras, así como con los mejores amigos.

Bueno, si la ves, dile que Choco la está buscando para jugar. A ellos les gusta jugar con pelotas de colores, tocar guitarra y sacar figuras de los libros. Ya sé, ¿puedes decirle que busque el color azul que anda caminando por ahí? Tal vez así lo encuentre fácil. Choco tiene pantalones azules, y Lizga, un vestido violeta.



Neganegrín y Mascotín

En el fondo del mar pueden nadar y bucear, y en lo más alto del cielo puedes verlos volar hacia ti. Todos los mundos que puedas imaginar, estos dos payasos los pueden hacer realidad. Son buzos, astronautas, piratas y aviadores, entre otras cosas más. Son todo lo que un niño sueña: los personajes de los juegos y aventuras más fantásticas.

Mascotín es un poco torpe y distraída; sin embargo, es una gran aventurera. Le gusta ser la protagonista en cada mundo que visitan y en cada juego que inventan.

Neganegrín es en realidad un payaso muy calmado y sensato. Llama a veces la atención a su compañera, cuando ella se ha extraviado en los afectos de los niños.

Estos son dos payasos con actitud de estrellas: les encantan las fotos y ser el centro de atención en todos los círculos sociales, galácticos e intelectuales.



Avatar 1 y Avatar 2

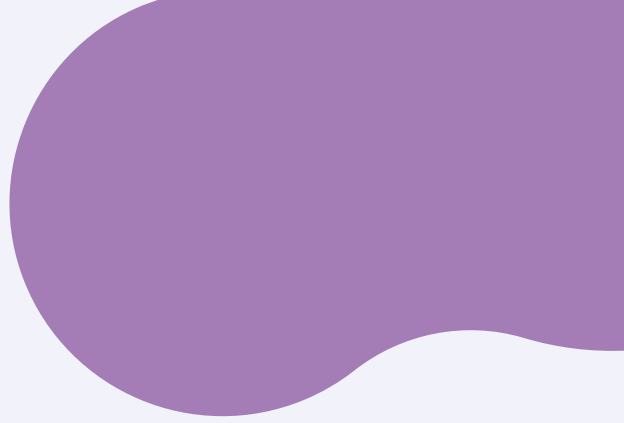
Avatar 1 y Avatar 2 viven en una consola de videojuegos en completa oscuridad, a la espera. Su único deseo es que alguien venga a jugar con ellos.

Cuando llegan los niños y los profesores, ellos están listos para la acción. Se enciende la música, se presentan con una rutina de baile muy ensayada, haciendo con sus cuerpos figuras de tetris. Ellos hacen esto para mostrar las posibilidades del juego, inicialmente con la mirada al vacío y luego entre Avatar 1 y Avatar 2. De repente, Avatar, no sé cuál, porque son hermanos gemelos, hace contacto visual con los niños y la maestra, se dibuja una sonrisa en su rostro, y ondea su mano para saludar. Los niños saludan emocionados y su conmoción aumenta cuando el otro Avatar hace lo mismo y se da cuenta de que tiene una voz —bip, bip, bip— que aumenta su velocidad y volumen según la emoción que sienten.

Esto se convierte en una invitación para que los niños entren a la plataforma del videojuego.



Hay circuitos de laberinto, con salidas buenas, malas y obstáculos. Saltan, corren, se acurrucan al ritmo de la música y componiendo movimientos a partir de los que mostraron Avatar 1 y Avatar 2 al iniciar el juego. Luego del tetris, el traje de un Avatar se convierte en un Pac-Man. Los niños se dan cuenta de que está hambriento y deciden alimentarlo con las fichas de tetris. Cuando está repleto y ya ha jugado bastante videojuegos, llegan a su fin y todo se apaga. Avatar 1 y Avatar 2, nuevamente, quedan inmóviles, a oscuras y a la espera de que otros grupos de niños lleguen a jugar con ellos.



Dr. Hertz y Muñeco

Desde las lejanas tierras de Europa Oriental llegó el Dr. Hertz, experto en asuntos de la vida, la energía y la curiosidad. Con la dedicación de años, logra construir su principal experimento: un muñeco, tal vez un robot, rígido, inexpresivo e inmóvil. Está quieto, muy quieto, y eso desespera al doctor, que no logra que su creación funcione. Habla entre dientes y luego, gritando, da vueltas, se rasca la cabeza y la panza mientras piensa qué hacer.

Entre tanto, llegan sus colegas de trabajo, unos grandes pequeños científicos: las niñas y los niños. El doctor, después de mucho probar, propone variedades de sonidos para mover al inexpresivo muñeco. A medida que invita a los desprevenidos transeúntes a realizar sonidos, el muñeco logra copiar gestos y movimientos. El doctor Hertz se da cuenta de que reacciona, así que prueba nuevos ritmos y melodías.

En su laboratorio, algunas veces el experimento es accionado en exceso por los sonidos de las niñas y los niños, hasta fundirse. Sus movimientos se detienen y debe reposar hasta un próximo experimento con otros colegas científicos.



El muñeco también ha estado aprendiendo de los humanos y de sus extrañas respuestas. Aún no se sabe si conoce aquello que nosotros llamamos emociones, como la tristeza y la alegría; sin embargo, no se inhibe al expresarse. Su cara rígida se ha transformado en una cara emocional que sonrío cuando las niñas y los niños se lo indican, y que también estalla en llanto.

Cuando terminan las observaciones y las pruebas, el pulso que emite el muñeco se detiene, y el Dr. Hertz se despide nervioso, agitado, satisfecho de los hallazgos del día, y espera la llegada de nuevos colegas científicos de noventa centímetros de altura para ver qué nuevas cosas puede aprender su experimento.





**Sibylla: oruga-
mariposa**



Sibylla es un ser dual y mágico. Tendrías que verla para saber de lo que te estamos hablando. Ella se transforma ante los ojos expectantes de las niñas y los niños. Al principio podrías verla como una enorme oruga azul, tal vez podrías confundirla con un gusano. Sibylla va descubriendo el mundo —es muy curiosa— y a su paso va dejando el rastro de una baba de color verde que puede causarte un poco de asco, pero ella es solo una criatura hambrienta y algo glotona que busca comida desesperadamente.

Si escuchas un ruido extraño, es posible que sea su panza, que no para de sonar. Emite sonidos estruendosos que impulsan su furia para seguir buscando alimentos por todo lado. Incluso llega a los jardines infantiles a conmocionar las rutinas de niños, niñas y profesoras, se ríe y llora con ellos y no entiende por qué les causa temor, si ella solo quiere que le den comida. Le encantan los insectos surrealistas que viven bajo la tierra y come, come y come. Es muchísimo lo que come.

Después de comer demasiado, Sybilla está gorda y satisfecha. Se acuesta a dormir, y en ese momento aparece la magia: está lista para convertirse en un capullo del que sale una bella y extrovertida mariposa de muchos colores. Ahora sus movimientos son más libres, agita las alas y mueve las piernas con mucha elegancia, como toda una bailarina de ballet. Su nueva corporalidad, ahora más femenina, hace que los niños y las niñas busquen estar más cerca de ella. Es tan encantadora que resulta inolvidable.

Aunque en su estado de mariposa sigue sin hablar español, emite unos sonidos más cercanos y comprensibles; incluso puedes escuchar que, impulsada por su instinto maternal, pronuncia con claridad la palabra *bebés* al referirse a sus oruguitas hijas. Además, le encanta jugar con todos los que se le acercan, especialmente a las escondidas, y sus alas terminan siendo el escondite preferido de los jugadores. Si te acercas a ellas lo entenderás: ¡son tan hermosas!.



Airatar y Aire Particulado

Dinos, ¿alguna vez has sentido como si el aire que ronda por las calles, que entra por las ventanas de tu casa y que a veces hace mover las cortinas, quisiera decirte algo? Pues no creas que es una locura: seguramente es Airatar, una mítica maestra oriental que tiene la capacidad de colarse por cualquier lugar con sus suaves e imperceptibles movimientos. Abre muy bien tus fosas nasales y no olvides respirar, porque una vez la veas, comenzarás un viaje mágico por el aire entre abanicos y esferas misteriosas.

Cuando menos te lo esperes, aparecerá Aire Particulado. Puede que te quedes con la boca abierta y tardes un poco en saber qué es exactamente lo que estás viendo, un personaje muy extraño que te llevará por aventuras tan asombrosas con el aire, que creerás que estás en un sueño. Le gusta cantar, pero a su manera. Puede que no le entiendas, pero no te preocupes: son las tonadas del viento. Lo más importante es disfrutar de la melodía y dejarse envolver por su espíritu juguetón, que va cambiando asombrosamente de formas y movimientos.



El abuelo Fecundo y el árbol Palorrosa

Mi abuelo Fecundo era muy sabio; hablaba de muchas cosas: de las plantas, de los animales, de paisajes y de las estrellas. Era muy tranquilo. Su voz era muy dulce y amorosa, y por eso me encantaba escuchar sus historias, que eran de otro tiempo y de otro lugar. Cada historia era como un viaje: me llevaba por los océanos, mares, ríos, selvas, páramos y desiertos que él había visitado. Creo que mi abuelo era amigo de los árboles y de las flores, porque cuando él estaba cerca, sus colores eran más brillantes y se movían como si le sonrieran.

Mi abuelito Fecundo me enseñó a sembrar con una magia especial: primero hay que escuchar la tierra, sentirla y consentirla; luego pones la semilla, que llenas de amor como un regalo para la tierra; después hay que esperar. ¡Pero mi abuelito tenía un truco! Él siempre toca música mientras espera. A veces tocaba el tambor, y otras veces hacía sonar su guitarra; otras veces contaba sus historias y dejaba escapar pequeños sonidos musicales, como si fueran efectos especiales.



Yo creo que su música era mágica: una vez, mientras la escuchaba, pude ver cómo nacía y crecía un árbol.

A mi abuelito le encantan los dibujos, pero le gusta que uno dibuje con cosas raras, como con tierra, arena o sal. Un día me dio una gran sorpresa: cuando llegué con mis amigos, en el piso de su casa había un gran círculo dibujado en el piso. Había otras figuras dibujadas dentro; no sabía qué eran, pero se veían lindas, y recuerdo un delicioso olor, que era como el del tinto que siempre, todos los días, tomaba mi abuelito en las mañanas. El dibujo en el piso estaba hecho con café molido. Ese día dibujamos muchas cosas en el piso mientras nos contaba sus historias.

Yo siempre le hacía muchas preguntas, y también le contaba mis secretos. Me gustaba mucho cómo escuchaba lo que le decía. Él era diferente de los otros adultos, que siempre están con afán y a quienes no les gustan las preguntas. La última vez que vi a mi abuelito estaba muy elegante, vestido de blanco, y dijo que se iba a un largo viaje y que estaba muy feliz. Se llevó su guitarra y me dijo que si yo lo extrañaba, podía contarle a su árbol Palorrosa, o a sus maticas del jardín, y que ellas le llevarían mis mensajes. A veces miro las estrellas y creo verlo; a veces en mis sueños escucho su música, y siempre que alguien sirve un tintico, recuerdo su calor y sus abrazos.

El árbol Palorrosa es especial. Lo sembramos con mi abuelito Fecundo hace un tiempo. Él nos dijo que estaba en vías de extinción, y que por eso debíamos sembrarlo para preservarlo. Creció muy rápido. Al principio salió una pequeña ramita, luego se convirtió en un tallo delicado con nuevas ramitas. Mi abuelito decía que a Palorrosa le gustaba el lugar donde lo habíamos sembrado, porque se despertaba con los rayos del sol cada mañana. Ahora su tronco es muy flexible y suave. Muchas veces, cuando mi abuelo tocaba su guitarra, el árbol Palorrosa parecía bailar y estirarse lentamente a su ritmo. Cuando

nos sentábamos a su alrededor a escuchar las historias de mi abuelo, el árbol Palorrosa nos daba regalos: semillas, hojas, pétalos de sus flores; una vez nos regaló unas fruticas chiquitas, ácidas y redonditas. Mi abuelo decía que alimentaban el corazón. El árbol Palorrosa tiene un dulce aroma, que siempre me hace sonreír; además, tiene todos mis colores favoritos: rosado, morado, amarillo y verde.





Cancerberguau y Minostito

Si te gusta la fiesta y el juego, reír, bailar y cantar, tienes que conocer a estos dos amigos. Cancerberguau y Minostito vienen de un lugar misterioso y desconocido. Algunos dicen que son de otro planeta; otros dicen que vienen de otra dimensión. ¡Es un misterio!

Cancerberguau es un perro juguetón, tierno y muy activo. Corre por todos lados, le encantan los niños y niñas, se deja atrapar, halar, empujar y consentir; a veces sale volando por los aires. Le gustan las cosquillas y disfruta mucho que lo saquen a pasear de su correa. Pero es indeciso: le cuesta mucho decidir qué hacer. Debe ser porque tiene tres cabezas, que no siempre están de acuerdo. Cancerberguau no come cosas de este planeta. A él solo le gustan las cojinfrutas; come muchas de esas; son como una especie de colección de frutas todas juntas en cojines pequeños.

Los juguetes de Cancerberguau son una colección inmensa de monedas de oro y muchas serpinlocas. Le encanta regarlos por todo el espacio. Las monedas, en el centro tienen un visor que muestra mundos paralelos y otras dimensiones; las serpinlocas son serpientes de muchos colores, de distintos tamaños, que producen sonidos y que se mueven por todos lados.

Pero cuando llega Minostito, la vaquita, ¡es cuando realmente empieza la fiesta! Minostito es grande o... gordita; tiene una cara muy dulce y una gran boca. Es la mejor bailarina de pista: se mueve muy bien al ritmo de la música. Siempre trae canciones divertidas y de variados géneros, con las que es imposible quedarse quieto: todos siempre terminan danzando, tratando de aprender sus increíbles pasos de baile y de cantar esas geniales canciones. Minostito, además, tiene algo que es sorprendente y genial: su gran panza transparente. Uno puede ver todo lo que se ha comido. Cuando está muy feliz bailando, se emociona tanto que de repente todas la pelotitas que tiene en la panza salen por debajo de esta y se dispersan por todo el espacio, llenando de color y sonido la pista de baile. Es muy divertido volver a llenar su panza con esas pelotitas, dándose-las en la boca y esperando el momento sorpresa, cuando vuelven a salir.

Así que si estás aburrido, triste o no tienes plan, lo mejor es que invites a Cacerberguau y a Minostito a tu casa: la diversión, la música y el baile están asegurados. Y por favor, ¿me invitas? ¡Yo siempre quiero estar en una fiesta!

