

CARTILLA PEDAGÓGICA

TEATRO
COLÓN
BOGOTÁ

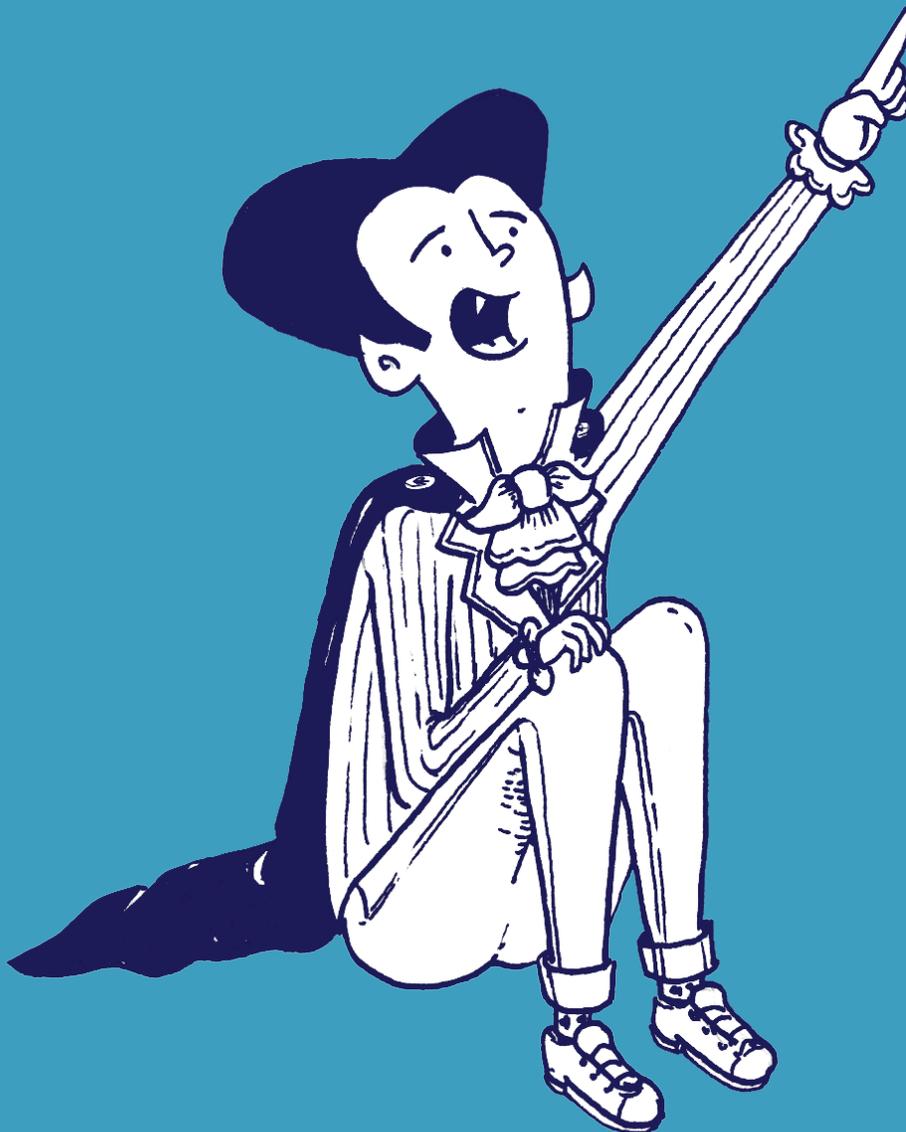


La cultura
es de todos

Mincultura

OBRA DE TEATRO FAMILIAR

A PROPÓSITO DE LA OBRA *RAMIRO Y SUS FANTASMAS*



Contenido

1.	Presentación de la cartilla	Pág. 3
2.	Resumen de la obra	Pág. 4
3.	Público, temáticas y asignaturas	Pág. 6
4.	Las obras y los Derechos Básicos de Aprendizaje	Pág. 7
5.	Características del montaje	Pág. 8
6.	Entrevista con los fantasmas	Pág. 13
7.	Guía de apreciación	Pág. 16
8.	Los creadores	Pág. 20
9.	Actividades didácticas	Pág. 23
10.	Material complementario para profundizar	Pág. 32

Escritura de Textos – Cartillas pedagógicas

Lucía Ibáñez @sonidosenraiz

Jaime Salazar @jasalazarpina

Mauricio Arévalo @marevalo53

Julián Arango f Kayer Zosa

Andrey Porras f Andrey Porras Montejo

Corrección de estilo

Laura Pardo Cordero

Ilustraciones

Nicolás Almanzar / Casa Tinta

@nicoalma @casatinta.bogotá

Bogotá, Colombia. 2020

1

Presentación de la cartilla

Por: Andrey Porras

Las cartillas pedagógicas son herramientas de mediación cultural concebidas por los equipos del Teatro Colón, que buscan crear puentes entre la programación artística y el público infantil y juvenil. En vista de la presentación de la obra de teatro Ramiro y sus Fantasmas, se ha decidido crear esta cartilla para todos los docentes interesados en acompañar a los niños, niñas y jóvenes en la apreciación, sensibilización, encuentro y reflexión al rededor de esta forma artística.

El objetivo de esta publicación es proponer un panorama pedagógico e interpretativo de la obra en el que el profesor pueda apoyarse a la hora de crear sus prácticas pedagógicas. De esta manera, se ofrecen sugerencias temáticas que pueden ser utilizadas tanto en la planeación como en el desarrollo de proyectos transversales interdisciplinarios, coordinados por toda la comunidad educativa.

En pocas palabras, la cartilla dará a conocer los aspectos básicos de la obra, el público al que se dirige, las temáticas que se derivan de su interpretación, las posibles asignaturas con las que puede relacionarse y la articulación que todo lo anterior tiene con el currículo académico y los Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA).

Por otra parte, esta publicación propone explicaciones sobre la producción de la obra, una entrevista alusiva al proceso creador de los artistas, información sobre el autor y algunas claves para la apreciación crítica de la obra. Finalmente, el docente encontrará actividades didácticas, a manera de recomendación y propuesta, que bien pueden utilizarse dentro o fuera del aula, según el criterio del maestro.

2

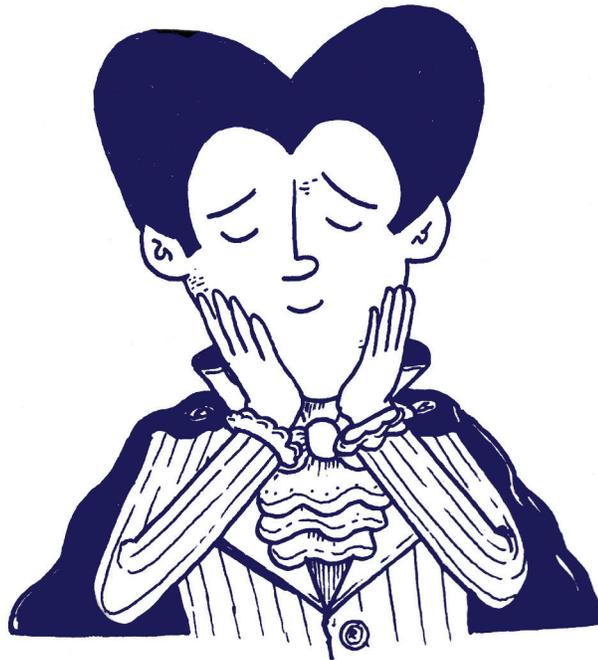
Resumen de la obra

La obra “Ramiro y sus fantasmas” es una producción teatral de los dramaturgos y directores Juan Felipe Rozo y Juanita Delgado, quienes, en un lenguaje inteligente, lleno de recursos y novedades creativas, han sabido transmitir una original idea sobre la amistad. La obra se podrá visualizar el 31 de octubre y el 1 y 2 de noviembre a través del canal de Youtube del Teatro Colón: <https://www.youtube.com/channel/UCrN1B4Yn9EtYNSwyksFE2kA>.

Es un montaje teatral para niños, niñas, jóvenes y familias, que habla de las vicisitudes entre un vampiro (Ramiro), sus tres fantasmas ayudantes (Rogelio, Ramón y Raúl) y Rebeca, una niña muy inteligente, quien cambiará el carácter del vampiro y fortalecerá los lazos de amistad entre todos.

Ramiro es un vampiro malhumorado, encerrado en su castillo, que vive con tres fantasmas a quienes trata autoritariamente. Sin embargo, como regalo de cumpleaños, los vampiros le tienen una sorpresa inesperada: Rebeca.

Rebeca es una niña caprichosa que tiende a cumplir sus deseos muy a pesar de las oposiciones, ironías e incomprensiones de Ramiro, quien desde un principio se opuso a su presencia. La versatilidad de la obra permitirá reconocer en esa tensión una original forma de unir dos polos opuestos, pues, a la determinación del vampiro se contrapondrá la inteligencia de la niña, y bajo estos juegos, basados en la creatividad, las preguntas sin respuesta y las reflexiones de los personajes, se irán construyendo las bases de una amistad que se funde bajo el mismo sentimiento: la pérdida de un ser querido y las metáforas necesarias para recuperarlo.



Junto con la trama anterior, enriquecida por el valor de las actuaciones y de la puesta en escena, la obra plantea una transformación del lenguaje expresivo (los fantasmas hablan en jeringonza), un acercamiento a los espacios oníricos motivados por la lectura (todo transcurre mientras el sueño de Rebeca, que se ha quedado dormida por leer su historia homónima), y un principio de interacción con el espectador.

Es de esta forma como la obra “Ramiro y sus fantasmas” se convierte en un material pedagógico adecuado para las aulas, pues, el hilo de una trama llamativa (la tensión entre Ramiro y Rebeca), la originalidad en los conflictos (el robo de la luna) y las insospechadas relaciones entre los personajes (los fantasmas y sus novedosas formas de comunicación), todo ello enmarcado en la simbología del juego y el amor a la lectura, permiten pensar en la mejor forma en la que se pueden resolver las diferencias.

3 Público, temáticas y asignaturas

En el siguiente cuadro, el docente encontrará una sugerencia sobre el público al que se dirige y las asignaturas con las que se relaciona la obra:

Público	Asignaturas
<ul style="list-style-type: none">· Niños y niñas entre los 8 y los 11 años· De tercero a quinto grado de primaria	<ul style="list-style-type: none">· Lengua Castellana· Ciencias Sociales· Las materias relacionadas con la Educación artística

A continuación, se presenta un cuadro con algunos temas que propone la obra, los cuales pueden ser utilizados por los profesores como material de trabajo:

Amor a la lectura	Nuevos lenguajes expresivos	
La magia de los sueños	Los mitos sobre vampiros	
La pérdida de un ser querido	La aceptación de la diferencia	
Manejo de emociones	La amistad	La reconciliación

4

Las obras y los Derechos Básicos de Aprendizaje

A continuación, se presenta un cuadro que sintetiza los temas propuestos por la obra con relación a los DBA (Derechos Básicos del Aprendizaje) planteados por el Ministerio de Educación Nacional.

Asignatura	DBA	Descripción (tomados literalmente)	Grado
Sociales	Derecho No. 7	Comprende que en la sociedad colombiana existen derechos, deberes, principios y acciones para orientar y regular la convivencia de las personas.	5.º
Lenguaje	Derecho No. 2	Comprende que algunos escritos y manifestaciones artísticas pueden estar compuestos por texto, sonido e imágenes.	3.º
	Derecho No. 6	Interpreta el contenido y la estructura del texto, respondiendo preguntas de orden inferencial y crítico.	3.º
	Derecho No. 5	Interpreta el tono del discurso de su interlocutor, a partir de las características de la voz, del ritmo, de las pausas y de la entonación.	4.º
	Derecho No. 6	Identifica la intención comunicativa de los textos con los que interactúa a partir del análisis de su contenido y estructura.	5.º

5

Características del montaje

Por: Mauricio Arévalo

Ramiro y sus fantasmas

Idea Original: Juan Felipe Rozo y Juanita Delgado

Dirección: Juanita Delgado y Juan Felipe Rozo

Producción General: Vanessa Ortiz Severino

Asistencia de Producción: María Paula Cote

Asistente de dirección: Santiago Cottone

Dirección de arte: Juanita Delgado y Juan Felipe Rozo

Dramaturgia: Juan Felipe Rozo, Juanita Delgado y Ana María Nieto

Guion: Juan Felipe Rozo

Jefe Técnico: Leonardo Murcia

Escenografía: Esceno+gráfica

FX/ Prótesis: Alex Rojas

Vestuario: Juanita Delgado y Juan Felipe Rozo

Diseño de Iluminación: Leonardo Murcia

Luces Especiales: BRL Media

Música: Javier Ojeda

Canciones: Juanita Delgado

Coreografías: Ingrid Londoño

Asesor mágico: Camilo Pardo

Ilustraciones: Nicolás Almánzar

Elenco:

Juan Felipe Rozo Hernández: Ramiro

Martina Toro Pérez: Rebeca

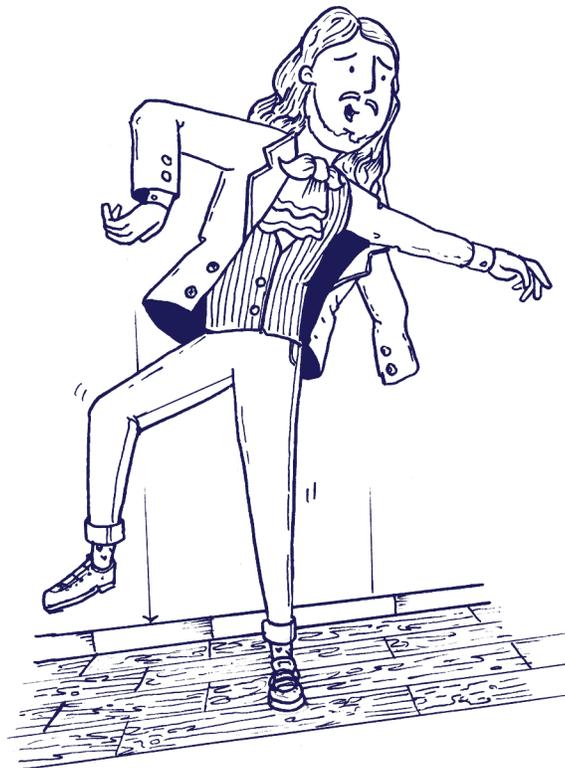
Felipe López Bettín: Ramón

Diego García Morales: Rogelio

Fernando Barinas Hernández: Raúl

Libro Ilustrado: “Ramiro y sus Fantasmas” Por Juan Felipe Rozo y Juanita Delgado

Ilustraciones Libro: Nicolás Almánzar



El universo mágico de *Ramiro y sus fantasmas*

La trama

Ramiro y sus fantasmas transcurre entre dos mundos: el real, en el que Rebeca y su padre, cada uno a su manera, enfrentan un duelo; y el imaginario, en el que Rebeca, por medio de su creatividad, vive unas aventuras con el vampiro Ramiro y los fantasmas que habitan en su castillo.

Si bien estas dos realidades parecen no tener conexión, ambas inciden la una en la otra. Rebeca recurre a su mundo ficcional para hacer más llevadera su existencia, entender lo que está viviendo y procesar la ausencia de su madre. Al ser una proyección de la misma Rebeca, Ramiro representa una especie de alter ego de su padre, que le permite ponerse en sus zapatos, entender lo que a él le sucede y darse cuenta de que él también está dando lo mejor de sí mismo para seguir adelante.

De esta manera, la obra es una historia sobre la familia: tanto Ramiro y los fantasmas, en su imaginación, como su papá en la vida real, son la familia de Rebeca, lo que le enseña poco a poco cómo todas las familias, aunque imperfectas, pueden brindarse comprensión y amor.

Ramiro y sus fantasmas nos muestra el poder de la literatura, el arte y el teatro: el permiso de explorar otros mundos para comprender mejor el propio.

La dramaturgia

La acción dramática de *Ramiro y sus fantasmas* comienza en la celebración del cumpleaños número 513 del vampiro, para el que sus fantasmas le han organizado una fiesta: la visita de una niña llamada Rebeca. Este regalo, sin embargo, desatará el conflicto, puesto que Ramiro intentará a toda costa deshacerse de la niña. Entre tanto, se darán cuenta de que ambos personajes comparten muchos elementos, por lo que podrán, al final, entablar una amistad.

La obra es una investigación artística sobre el lenguaje. La dramaturgia, por tanto, no solo está construida sobre las palabras tal y como las conocemos, sino también sobre **la jeringonza y la improvisación**. De esta manera, la voz construye un sentido sin necesidad de articularse a un sistema lingüístico: el sentido se construye a partir del sonido en relación con la situación.

La escenografía

Con el objetivo de resaltar el trabajo de actuación, la escenografía es minimalista y austera. Además de crear los dos ambientes, el castillo imaginario y la habitación de Rebeca, la escenografía en la obra también construye unos símbolos visuales y poéticos que conectan con sus temas principales. Por ejemplo, la luna que Rebeca intenta robar para regalársela al vampiro representa la relación entre Rebeca y su madre y entre Ramiro y su amada, ambas ausentes. Este momento simbólico está construido por medio de una retroproyección con sombras chinas.

Asimismo, hay elementos en la escenografía que conectan lo imaginario y lo real, y se convierten en símbolos del poder creador de la imaginación de Rebeca. Por ejemplo, cuando se refunde la luna con otras lunas, en realidad son las pelotas de la piscina de pelotas que la niña tiene en su habitación. Algo similar sucede con el castillo, que en realidad es una cama Montessori.

La música

Los momentos musicales de *Ramiro y sus fantasmas* cumplen una función narrativa y responden a la necesidad única de dichos eventos. Además, ayudan a crear los dos universos: el tenebroso mundo del vampiro y el mundo pop de los gustos musicales de Rebeca. Adicionalmente, los personajes tienen una construcción sonora propia que le permite al público asociarlos con ciertas canciones. Al repetirse varias veces en la obra, estas piezas se convierten en *leitmotiv*, como si cada uno tuviese su propia banda sonora.

Las canciones, finalmente, aparecen en los momentos más conmovedores y emocionales de la obra. Son el recurso dramático que deja a los protagonistas liberar sus sentimientos más intensos y dar a conocer, de manera honesta, el rasgo más íntimo de su personalidad. La música aparece, por tanto, cuando la palabra no es suficiente.

Los lenguajes estéticos

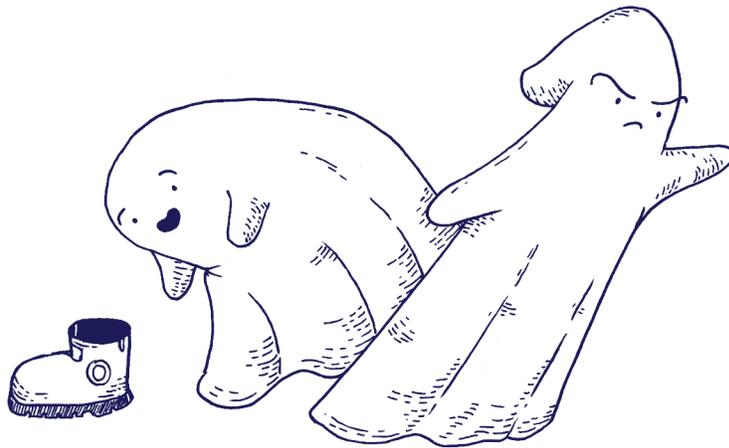
Uno de los protagonistas de esta obra es Ramiro, el vampiro, un sujeto que, a pesar de ser invención de Rebeca (o quizá justamente por ello), es tan complejo como los personajes humanos. Solitario, amargado, egocéntrico y controlador,

Ramiro esconde una fragilidad relacionada con la pérdida. A Ramiro lo acompañan tres fantasmas, Rogelio, Ramón y Raúl, que se comunican en jeringonza. Estos cuatro personajes exploran la técnica del *clown*, es decir que, a partir del cuerpo, los gestos y la comedia conectan con el público para hacerlo reír y reflexionar al mismo tiempo. Este lenguaje está complementado por los trucos de magia tradicional y teatro musical, que le dan a la obra un aire fantástico, divertido y cargado de efectos especiales.

En contraste, el personaje de Rebeca está diseñado para un lenguaje realista, lo que permite establecer diferencias claras entre lo que sucede realmente y lo que la niña inventa. Ambos lenguajes, sin embargo, se complementan para develar un sentido de profunda humanidad en todos los personajes.

Las luces y los colores también ayudan a separar los dos ambientes. El mundo de Ramiro es más oscuro, lo que le otorga un estilo gótico y misterioso. El mundo de Rebeca, en cambio, es rosado, lo que remite a la ternura y la belleza de la niña. Finalmente, por medio de un ciclorama, los colores van cambiando, dependiendo de lo que está sucediendo y de los estados de ánimo que de esas situaciones se desprenden.





6

Entrevista con los fantasmas

Una conversación con Rogelio, Ramón y Raúl

Por: Mauricio Arévalo

Rogelio (Diego García), Ramón (Felipe López) y Raúl (Fernando Barinas) son los fantasmas que viven con Ramiro y son sus amigos inseparables. Conoce a los actores que le dan vida a estos divertidos y fieles personajes. Juanita Delgado y Juan Felipe Roza se unen a la charla para ayudarnos a entender a estos personajes.

Los fantasmas tienen una manera muy particular de comunicarse. ¿Cómo se prepararon para interpretar un personaje así?

Diego: Por mi formación y mis inquietudes personales y artísticas, siempre me he preguntado cómo llevar la comedia más allá del texto: que lo cómico se dé en lo que está pasando y en las situaciones, no solo en las palabras. Por eso, para mí ha sido muy importante entender, de verdad, qué está pasando con el personaje en relación con los eventos de la obra; comprender qué está sintiendo y pensando y cómo está reaccionando. Aunque no hable, hay que tener clara la línea de pensamiento de mi personaje, es decir, eso que no decimos pero que pensamos. Por eso hay que entender la biografía del personaje, para darle a ese cuerpo una energía única. Así puedo traer el personaje a la vida.

Felipe: Yo también quiero recalcar esta parte de la línea de pensamiento que Juanita Delgado, nuestra directora, ha trabajado con nosotros desde el día uno. Ella nos exigía tener no solo la línea de pensamiento en la cabeza, sino también en las jeringonzas; que cuando el personaje habla, realmente esos sonidos que expresa sean de un lenguaje que para él signifique algo y, así, para el público también llegue a significar algo. Si él se convence y él transmite esa idea, así no sean palabras, de alguna manera el mensaje transgrede y llega al público. Otro aspecto importante que quiero agregar es el del juego. Juan Felipe Roza, nuestro guionista y co-director, al principio nos ponía a hacer desfiles: ¿Cómo caminaba nuestro personaje? Esa investigación nos da no solo una preparación física y una presencia clara, sino también una pista de la esencia de ese personaje. Por ejemplo, si tiene un estatus alto, se puede mostrar abierto, imponente, receptivo o activo. La investigación corporal no solo es desde el trabajo, entonces, sino también desde la diversión, desde el gozarse lo que hacemos. Si uno ama lo que hace, el mundo lo nota.

¿A qué se refiere un actor cuando habla de línea de pensamiento?

Fernando: Se refiere al subtexto, a la vida de ese personaje, que no se dice al público pero que el actor conoce muy bien. Eso es lo que crea las reacciones naturales. Es lo que lo hace un personaje sólido y lo que le permite reaccionar naturalmente a las circunstancias, es decir, reaccionar desde el personaje y no desde el actor. Es diferente lo que el personaje piensa a lo que el actor piensa.

¿Cómo fue el proceso de creación de los personajes?

Diego: Todo se creó desde la acción y el juego. Mientras íbamos ensayando, íbamos descubriendo cuál era la intención, eso que el fantasma quería comunicar. Así se fueron creando esos diálogos internos. Me acuerdo que la primera versión del texto tenía muchos espacios en blanco, en donde nosotros podíamos dibujar o aportar ideas adicionales. Recuerdo que una vez hicimos un ensayo hablando, y cada uno de los actores tenía claro una especie de parlamento de lo que se estaba diciendo en cada momento. Fue un trabajo interesante el de entender el lenguaje sin estar pensándolo.

Los actores, normalmente, memorizan sus parlamentos. En esta obra, ¿los fantasmas memorizan los sonidos o los improvisan en el momento de la presentación?

Juan Felipe: La instrucción de dirección es que todos están libres de improvisar siempre y cuando tengan la idea en la cabeza. Por su trabajo, lo que siempre les hemos pedido son juegos de improvisación teatral en los que la jeringonza, si bien es improvisada, tiene que irse estructurando, no solo en la función, sino a lo largo del tiempo. En este punto, la jeringonza de cada uno de ellos, que cada una es diferente, está ya más desarrollada.

Juanita: Si bien hay una libertad, hay también unos parámetros. Esa generalidad es como un marco en el que los actores pueden andar, pero sin excederse. Pueden explorar para inventar su propio lenguaje. A medida que ha pasado el tiempo han empezado a surgir palabras propias, hemos descubierto entre todos un sistema, un idioma para cada fantasma.

De esa biografía que crearon para sus personajes, ¿qué es lo más memorable de cada uno de los fantasmas?

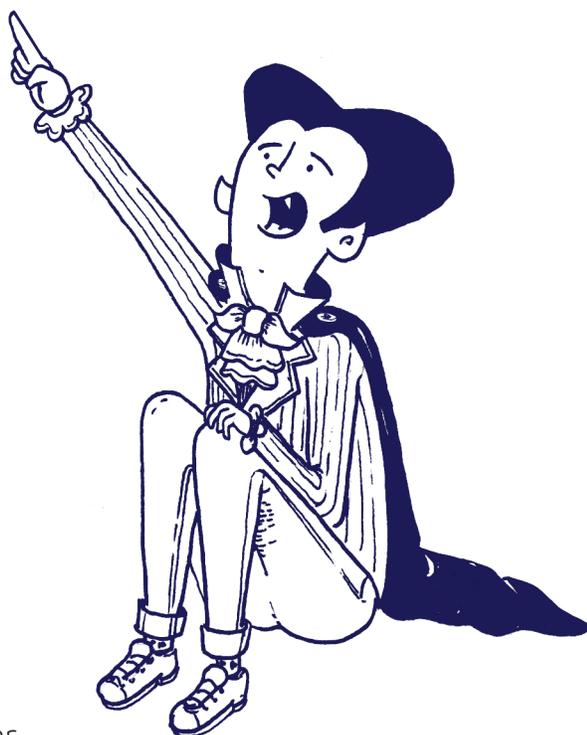
Felipe: La diligencia de Ramón. Cuando estoy en el personaje, me entra mucha energía y me provoca correr por todo el escenario. A Ramón le encanta hacer obras en la casa. Se daña la nevera, él la arregla; hay una fuga de agua, él la arregla. En la biografía yo escribí que Ramón era un todero, él arregla las cosas y lo hace con gusto. Tiene un gran espíritu de servicio.

Diego: El compañerismo de Rogelio. Este fantasma se preocupa por la unidad de la familia. Es el que regaña a Ramiro cuando se está portando de forma egoísta. Es la tía del parche y promueve que estén unidos así se peleen.

Fernando: La posibilidad de aprender de nuestros errores. Creo que el mensaje de mi personaje es que las decisiones traen consecuencias. En el *show* de talentos, nosotros podemos conocer más la historia de Raúl y cómo lo que hizo lo cambió, y cómo de eso aprendió algo más sobre el amor y la vida.

7

Guía de apreciación



Por: Jaime Salazar

“Ramiro y sus fantasmas” es una invitación a (re)encontrarnos con nuestro niño interior. Nos referimos acá a ese niño que es sinónimo de alegría, creatividad e imaginación, pero también de miedos, angustias y desconcierto. Evidentemente, no se trata de un niño de carne y hueso, sino de esa parte de nuestro “yo” que no ha crecido del todo y con el que, finalmente, todo es posible.

Esta obra se presenta como un espacio en el que realidad, ficción e imaginación se entrelazan como mecanismos de gestión de la realidad. El maravilloso juego de espejos que ofrece esta obra permite cuestionar los límites entre una realidad imaginada y la imaginación como espacio de fabricación de lo real. La obra “Ramiro y sus fantasmas” sumerge a la audiencia en ese mundo imaginario en el que Rebeca, personaje central de la obra, recrea y personifica, desde la intimidad de su cuarto, sus experiencias por medio de la lectura del libro “Ramiro y sus fantasmas”. Esta es la relación más importante entre el libro y la obra: la obra de teatro es todo lo que Rebeca se imagina al estar leyendo el libro. Así pues, libro y obra existen hoy como piezas artísticas con vida propia, pero considerar su existencia mutua marca la gran finura con la que el proyecto fue pensado y realizado.

Los mundos de “Ramiro y sus fantasmas”

“Ramiro y sus fantasmas” —libro ilustrado y obra de teatro— nace del encuentro entre Juanita Delgado y Juan Felipe Roza. Una particularidad de esta obra de teatro es que fue escrita y pensada juntamente con la escritura del libro que, por su parte, fue ilustrado por Nicolás Almanza. Este proceso creativo de escritura simultánea es determinante en el proceso de elaboración y cristalización artístico de los autores. Esta escritura “multisituada” y pluridisciplinar genera un maravilloso proceso de retroalimentación y filtración entre obra y libro.

El libro ilustrado orienta la escritura del guion y la narrativa de la obra de teatro y, por su parte, el trabajo de escritura, la caracterización de los personajes y la puesta en escena propias de la creación de una obra de teatro irrigan sustancialmente el proceso de elaboración del cuento ilustrado. Vale la pena destacar que esta creación fue realizada “a la medida” del grupo humano que la llevaría al escenario y que se refleja perfectamente en el libro ilustrado, característica que muestra aún más el proceso de complementariedad que constituye el libro y la obra. Esta pluralidad de escrituras y de soportes nos muestra también la relación y los límites que existen en la materialización de un proceso creativo como texto (guion de la obra y libro) y como gesto (proceso de interpretación teatral del guion de la obra).

Vale la pena resaltar el gran esfuerzo de los autores para recrear los diferentes universos que existen en esta obra. Es decir, el mundo y el cuarto de Rebeca, con su cama en forma de casita, sus juguetes, pero también sus seres queridos, y el castillo del vampiro Ramiro, donde la materialidad del mundo se resignifica en un mundo fantástico gracias a la proyección imaginativa y sin límites de la realidad.

Cada objeto —material e inmaterial— que habita el mundo de Rebeca cobra vida en el mágico mundo del vampiro Ramiro. Esto, según los autores de la obra y el libro, es una invitación a pensar que cada ser humano, niño, joven y adulto, “está en la capacidad de recontextualizar su mundo por cuenta de una pequeña provocación”.

Discurso musical y sonoro

La obra cuenta con cinco personajes: el vampiro Ramiro, Rebeca y Raúl, Rogelio y Ramón, los fantasmas. Cada uno de estos personajes posee trazos distintivos —de personalidad y sonoros— que aportan equilibrio, humor y profundidad a la obra y a su vez generan un eficaz proceso de identificación y referencia. En esta obra es de vital importancia prestarle atención a la gestión y organización de lo sonoro. La música compuesta por Juanita Delgado y Javier Ojeda, que acompañan la obra logran sumergir a la audiencia en los mundos de Rebeca, Ramiro y los tres fantasmas. Sin hacer uso de la movilización de referencias comunes o procesos figurativos desde lo sonoro, el discurso musical y sonoro (modalidades de expresión de los personajes) sigue la línea que transcribe la

realidad creativa del imaginario de un niño. **En otras palabras, la música que propone la obra de teatro busca representar el mundo sonoro imaginario de Rebeca tal y como podemos pensar que un niño puede imaginarse la realidad o la fantasía acústicamente.**

La pregunta que parece orientar entonces la creación de esta obra podría resumirse así: ¿De qué manera Rebeca oye, ve, piensa y se piensa a sí misma en el mundo de Ramiro? Acá, sonido y asociaciones entre lo real y lo imaginario toman sentido desde el proceso de proyección con el que Rebeca representa y se representa a ella misma en el mundo de Ramiro y sus fantasmas.

Los personajes

Rebeca

Rebeca es una niña que personifica la libertad de la infancia y el niño interior del adulto. Ella, con sus luces y sombras, refleja en sus mundos muchos de nuestros actos cotidianos y las relaciones que existen entre las decisiones que tomamos. Es consentida, inteligente y manipuladora. La gran pérdida por la que está pasando la invita a ser reflexiva y muy sensible. Es extremadamente creativa y tiene la capacidad de hacer de la realidad un constante espacio de juego.

Ramiro

Ramiro, el vampiro, es malhumorado y no posee ningún tipo de filtro para relacionarse con los demás. Esto hace que siempre diga lo que piensa y haga lo que quiere sin tomar en consideración las consecuencias de sus actos. El personaje es bufonesco y satírico, alejándose así, desde el humor, de tener reacciones “políticamente correctas”. Este personaje personifica al adulto y sus incoherencias. Es egoísta, caprichoso, regañón, pero muy tierno. Es gritón, criticón, pero a la vez, entrañable. La apuesta de los autores es caracterizar a este personaje como la idea que tienen los niños —en este caso, Rebeca— del adulto, pero también de las contradicciones que lo alejan de su “niño interior”.

Los fantasmas

El fantasma **Raúl** es el compinche inseparable del vampiro Ramiro. Es el fantasma más joven de todos y siempre busca estar al último grito de la moda. Es desparpajado, fiestero y le gusta el buen vivir. A pesar de su profundo amor por Rebeca, prefiere mantener con ella una relación “de lejitos”. La caracterización del personaje trata de cristalizar a un matón elegante y refinado europeo del siglo XIX.

Rogelio es el más viejo de todos los fantasmas. Es muy responsable y siempre trata de hacer las cosas bien. Es correcto, diligente y bien intencionado. El fantasma Rogelio es el único capaz en reprender a Ramiro y sus hermanos (los fantasmas). Para él, los valores y la ética son fundamentales y no duda un solo instante en luchar por la justicia y lo correcto. Es bonachón, simpático e inocente.

Ramón es el fantasma más cercano a Rebeca. Este fantasma representa la proyección que tiene Rebeca de lo femenino. A pesar de sus músculos y gran fuerza, no duda un solo instante en jugar y divertirse con Rebeca: deja que lo maquillen, le encanta ver películas de princesas, se divierte con las muñecas y jugarretas que Rebeca le propone. En este sentido, Ramón es el personaje más empático con Rebeca.

Vale la pena precisar que cada uno de estos personajes personifica un ser querido de Rebeca. Ramiro es la proyección de su difunto padre y los tres fantasmas son sus entrañables tíos.

¿Qué decimos y qué entendemos?

La obra “Ramiro y sus fantasmas” es un espacio privilegiado para cuestionar la relación que tienen la enunciación, el mensaje y el contexto de enunciación en referencia al triángulo semiótico (Ogden y Richards). En este sentido, esta obra muestra con gran fuerza el rol que ocupa el contexto de enunciación en todo proceso comunicativo. En efecto, los personajes Raúl, Rogelio y Ramón hablan jeringonza, elemento que no permite que el discurso lingüístico sea equivalente en términos gramaticales para todos los personajes de la obra. Sin embargo, esta no es una limitante. Todo lo contrario, es uno de los elementos más importantes de la obra porque nos muestra cómo la fuerza del gesto, el contexto y la intención comunicativa logran establecer diálogos, inferencias, referencias y sentidos.

Enraizada en la lingüística pragmática, esta obra hace una profunda reflexión sobre la textualidad, la materialidad del mensaje y el significado, así como también sobre las condiciones necesarias para poder comunicarnos. En este sentido, la obra “Ramiro y sus fantasmas”, la fineza de su guion y la fuerza de la caracterización e interpretación con la que son encarnados sus personajes nos invitan a considerar que todo acto lingüístico está condicionado no exclusivamente por el texto, sino también por todos los restantes elementos del esquema comunicativo: el hablante, el receptor, el canal, el código empleado y las circunstancias situacionales que lo rodean.

Esta obra es una invitación a cambiar nuestro puesto de observación. Es un llamado a tomar distancia de nuestro día a día. Eso sí, entendiendo esa distancia no como un alejamiento, sino como la posibilidad de cambiar de lentes movilizando la imaginación y la creatividad para contemplar de otras maneras este mundo en el que vivimos.



8

Los creadores

Tácticas para robar la luna

Por: Julián Arango

Dos personas se conocen, entran en confianza, comparten sus miedos, sus sueños y, como resultado, terminan creando una obra. Así, de la nada y desde lo más profundo de sus convicciones y sus dudas. Ya decía el reconocido dramaturgo y guionista estadounidense, Arthur Miller, que el teatro es tan accidentado como la vida misma y de ahí lo fascinante. Pues bien, en este accidente confluyeron Juanita Delgado y Juan Felipe Roza, directores y coguionistas de la obra “Ramiro y sus fantasmas”. Casi que, a partir de un juego propio, en el que lo único que buscaban era divertirse el uno al otro creando un personaje ficticio que solo ellos compartían, nació esta obra. Juanita, artista que ha deambulado desde la música hasta las artes vivas, pasando por diversas experiencias escénicas, y Juan Felipe, quien abandonó la carrera de ingeniería industrial para estudiar artes escénicas, se embarcaron en el sueño de crear una fórmula para robar la luna y, al parecer, lo consiguieron.

Juan Felipe nos cuenta que la obra responde a varias preguntas artísticas que tenía después de graduarse de su carrera de artes escénicas y que necesitaba resolver, aquí aparece Juanita, quien ha pasado su vida formulando y cuestionando el quehacer artístico desde su trabajo y experiencia. Poco a poco, este proyecto fue tomando forma y la espuma fue subiendo hasta terminar añadiendo a la creación un libro infantil que cuenta la historia que la protagonista relata dentro de la misma obra. Como si fuera una matrioska, una muñeca desmontable de madera dentro de la cual se esconden otras más pequeñas, en un infinito conceptualizar, estos dos artistas sacaron adelante no solo su obra sino también un libro ilustrado que funciona junto a la obra, pero que también tiene vida independiente.

Es en ese momento cuando aparece Nicolás Almánzar, diseñador industrial y artista visual, quien se suma al proyecto para darle vida al libro; todo mientras escribían al tiempo la obra, casi que como en un circo de tres pistas. ¿Podría parecer sencillo? Pues no lo es, tuvieron que navegar por aguas tormentosas, experimentaron el agotamiento y sobrevivieron a más de una tempestad para sobrellevar el hecho de montar su primera obra, de carácter familiar, sin haber tenido alguna experiencia con este género cercano al infantil y, al tiempo, producir un libro, aunque Nicolás, el ilustrador del texto, tampoco había hecho nunca este trabajo. Si hay que saltar al vacío, mejor hacerlo acompañado. Podría entenderse como un manual para complicarse la vida y así lo hicieron. Juan Felipe, por su parte, sacó a la luz el gran **clown** que hay en él. ¿Y qué es un **clown**? La palabra **clown** viene del inglés y traduce **payaso**. Y un payaso, según definiciones antiguas, es un actor satírico que se burla de la cotidianidad. Y así lo pudo hacer él, porque además de burlarse de sí mismo, se adentró en el mundo de un vampiro al que le hace falta un colmillo y que vive con tres amigos fantasmas. Desde este universo nos permiten divagar por un mundo compuesto por imágenes lúdicas, evocativas, pero también actuales y, en algunos casos, relevantes en la situación social actual.

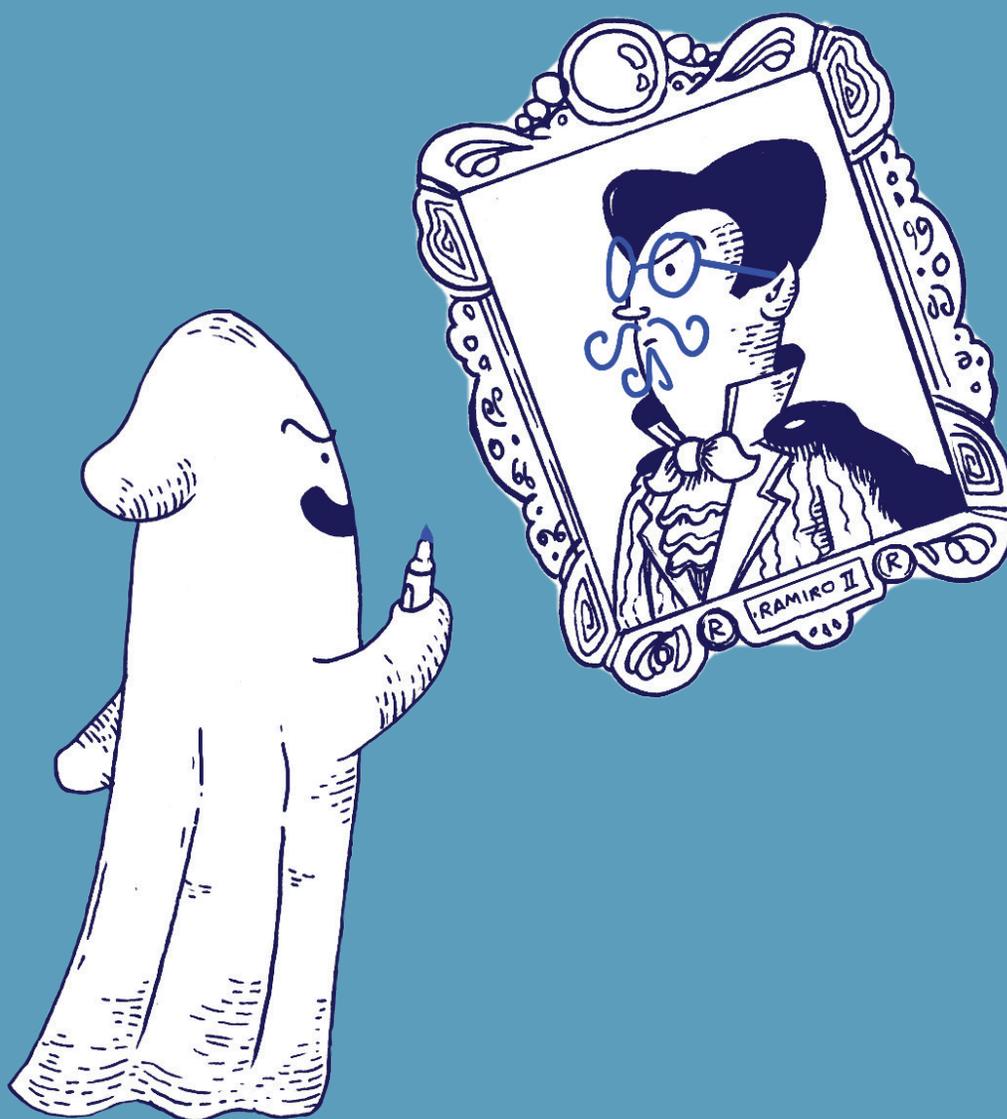
Al parecer, estos dos artistas encontraron la fórmula para hablar de los demás dibujándose a ellos mismos. Porque, como lo dice Juanita, “en la noción micropolítica del hacer, es ahí donde existe la transformación”. ¿Y qué carajos quiere decir con esto? Ella está convencida de que una forma de transformar el mundo es afectando al entorno más cercano que nos rodea; sostiene que el cambio verdadero también reside en las pequeñas cosas. Quizás al

final sea uno mismo el motor del cambio y, explorando desde lo personal, uno pueda llegar a lo global, de ahí la famosa frase “cuenta la historia de tu aldea y serás universal”. Sin embargo, no es la única preocupación que puede motivar la historia de una niña en el castillo de un vampiro mueco. Cuenta Juanita que, casi sin proponérselo, de una manera quizás inconsciente, el subtexto de la obra es una niña que altera el orden de un mundo ya establecido gobernado por hombres. ¿Discurso de género? Más allá de plantearse esto, ella piensa que, inevitablemente, el personaje de la niña es el reflejo de muchas cosas de su vida, algo así como un alter-ego de la propia Juanita. Es por esto que se piensa que el arte es transformación, y esto lo entiende muy bien Juan Felipe, quien con su experiencia con los objetos y los materiales, herencia también de su paso por la ingeniería industrial, reconoce la importancia de la reutilización de estos, tanto a un nivel físico como conceptual, es decir, apoyarse en la recontextualización de los objetos y de los mismos conceptos para dar vida a otros. Así como una mesa puede ser un barco, un barco en una terraza también puede tener otro significado.

Y, ¿dónde más se puede hacer esto si no en una obra de carácter infantil y con vocación familiar? ¿O al contrario? Independientemente de la respuesta a esta pregunta, lo que sí han entendido estos dos artistas es que el público infantil es el más serio que hay. Sostienen que el público infantil no te engaña, no te miente, no finge sorpresa y, si capturas su atención, es un gesto genuino. Para ellos no hay ninguna diferencia entre un gran drama clásico y una obra para niños, el ejercicio es exactamente el mismo: el encuentro de un texto con un actor y algo indefinible que algunos llaman *magia*. Pero ¿qué se puede hacer con esto? El arte siempre ha sido y será una herramienta poderosa para contar nuestros más profundos sueños y nuestras más grandes frustraciones, para construir y corregir mediante historias eso que nos parece que funciona mal en el mundo. Para muchos puede ser un mecanismo de transformación y para otros, como Juanita y Juan Felipe, el mecanismo perfecto para robar la luna.

9

Actividades didácticas



La comunicación en jeringonza

Por: Julián Arango

OBJETIVO

Experimentar otras formas de comunicación basadas en la lúdica.

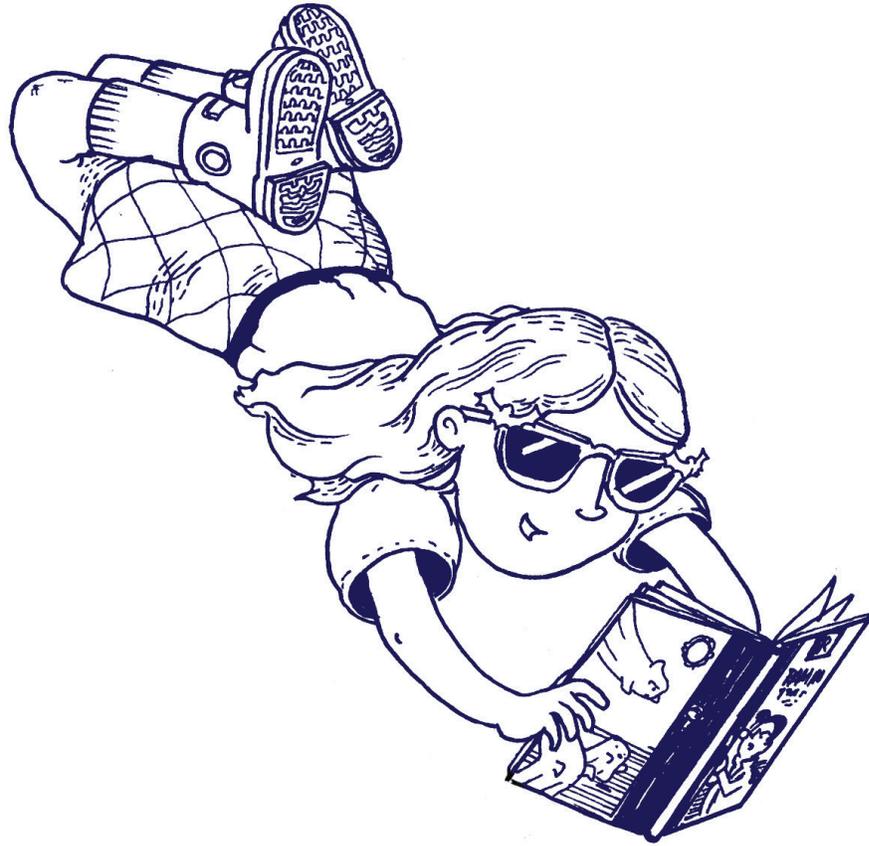
Sugerencia: Realizar esta actividad antes de que los estudiantes vean la obra.

Experiencia:

1. Los estudiantes deberán formar parejas para desarrollar la actividad.
2. Cada participante deberá contarle a su compañero(a) cuáles son sus sueños o aspiraciones, de una manera sencilla y clara.
3. Cada participante le contará al resto del curso, en jeringonza (sonidos vocales no identificables que parecieran formar palabras), los sueños o aspiraciones de su compañero/a, haciendo un esfuerzo por transmitir el mensaje.
4. El curso deberá reconstruir el mensaje.
5. El autor del mensaje le contará al curso cuál fue su relato.

Preguntas:

- ¿Qué reflexiones puedes concluir sobre la comunicación?
- ¿Podrías recordar la diferencia entre lengua y lenguaje?
- ¿Cómo definirías la palabra *jeringonza* según tu propia experiencia?



¡Palabras mágicas!

Por: Mauricio Arévalo

Sugerencia: Realizar esta actividad después de que los estudiantes vean la obra.

Explorar

Para la siguiente actividad, indague qué entendieron los estudiantes del final de la obra. Para esto, puede discutir con ellos las siguientes preguntas o puede pedir que compartan las respuestas por parejas:

· ¿Qué pasó al final de la obra?

Aquí lo importante es que los estudiantes entiendan, literalmente, que todo lo sucedido ocurrió en la imaginación de Rebeca a partir de la lectura del libro “Ramiro y sus fantasmas”.

· ¿Cómo te diste cuenta de ello?

Oriente a los estudiantes para que no retomen solo el diálogo de Rebeca y su padre, o lo que ella lee en voz alta, sino que también señalen elementos de la escenografía, como el telón negro que tapa el ventanal y el jardín o la manera en que la luna se convierte en la lámpara de su cámara.

· ¿Qué aprende Rebeca al final?

Invite a los estudiantes a que conecten la enseñanza con lo que sucedió en el transcurso de la obra.

· ¿Qué sugiere el final de la obra?

Utilice esta pregunta para que hablen del poder inspirador de la literatura y el arte, y cómo pueden crear a partir de lo que leen y ven.

Jugar a crear

Para la siguiente actividad, invite a los estudiantes a crear a partir de sus experiencias estéticas. En la primera parte, crearán una historia a partir de la obra. En la segunda, lo harán a partir de un libro que estén leyendo. Pueden escribir, representar o ilustrar lo que creen. Ofrezca la opción de que creen también en equipos, parejas o de manera individual.

Así como Rebeca, tú también puedes crear una historia a partir de lo que ves y lees. Inténtalo.

Paso a paso con “Ramiro y sus fantasmas”

1. Imagina. ¿Cómo cambiarías la historia de Rebeca o de Ramiro?
2. Planea. ¿Qué debe pasar en tu nueva historia para que Rebeca o Ramiro tengan otro final?
3. Crea. ¿Qué necesitas para llevar a cabo tu nueva versión de la historia?
4. Ejecuta. Escribe, ilustra o prepara la presentación de tu nueva versión de la historia con base en los pasos anteriores.

Paso a paso con un libro que estén leyendo

1. Imagina. ¿Cómo cambiarías la historia del libro?
2. Planea. ¿Qué debe pasar en tu nueva historia para que los protagonistas tengan otro final?
3. Crea. ¿Qué necesitas para llevar a cabo tu nueva versión de la historia?
4. Ejecuta. Escribe, ilustra o prepara la presentación de tu nueva versión de la historia con base en los pasos anteriores.



La resolución de conflictos y la imaginación

Por: Julián Arango

Objetivo:

Permitir al estudiante indagar en sus capacidades lúdicas y creativas planteando una nueva forma de ver y entender sus propios conflictos.

Sugerencia: Actividad didáctica para realizar en clase o en familia después de ver la obra para desarrollar las habilidades críticas, para reforzar los contenidos y para abrir espacios de discusión alrededor del arte.

Experiencia:

1. Relatar un conflicto vivido bien sea en su casa, en su colegio o en la calle y narrarlo de manera fantasiosa alterando los lugares, los protagonistas, los tiempos o lo que escojan. El estudiante deberá ser protagonista de su propia historia. Ejemplo: una discusión de una familia de extraterrestres, que sucede en el planeta Marte, porque el hermano mayor extraterrestre quiere salir a otra galaxia y no le prestan la nave.
2. Intercambiar las historias e intentar descifrar cuál fue la historia real.

Preguntas:

¿Sienten que la fantasía les ayudó a relatar sus historias?

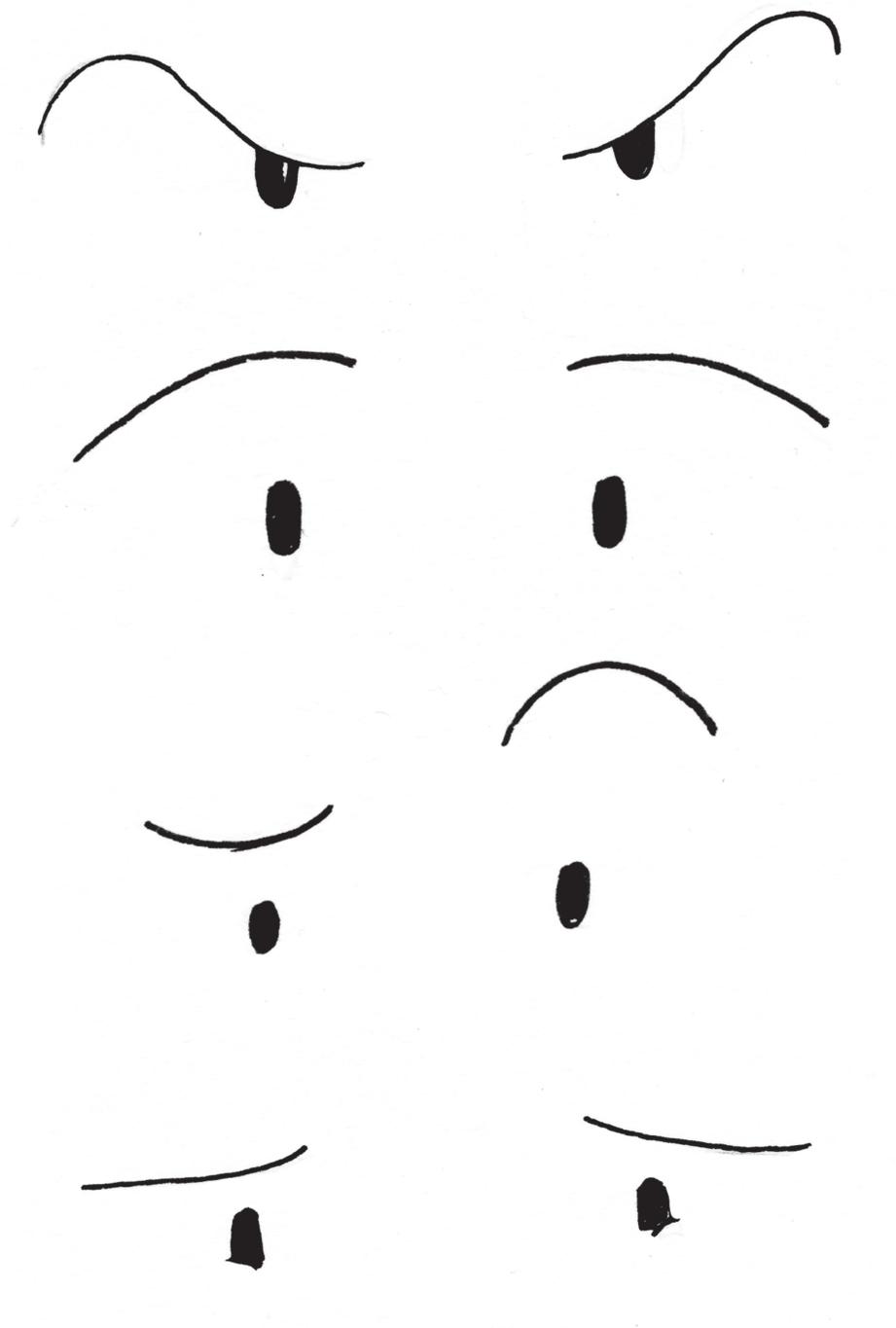
A partir del ejercicio, ¿pudieron ver el conflicto de la historia de una manera distinta?

¿Qué les pareció leer el conflicto de otro compañero de una manera distinta?

Dibuja a Ramiro y sus emociones

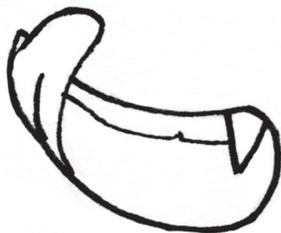
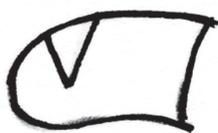
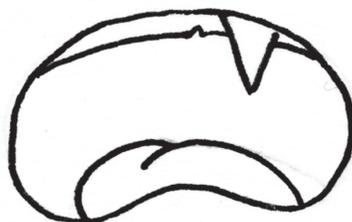
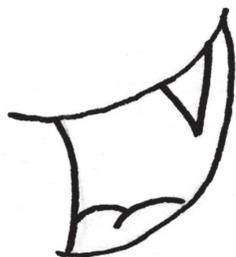
Ojos

Recorta y juega a poner distintas expresiones en el rostro de Ramiro El Vampiro. Si no puedes imprimir, dibújalas tú mismo.



Bocas

Recorta y juega a poner distintas expresiones en el rostro de Ramiro El Vampiro. Si no puedes imprimir, dibújalas tú mismo.





10

Material complementario para profundizar

El universo de *Ramiro y sus fantasmas* es muy extenso. Se desborda en el libro, se desborda en el escenario y, así mismo, se desborda también en el salón de clases. En este espacio vamos a hacer una revisión de la obra literaria, musical y audiovisual que nos sugiere los temas o las prácticas teatrales y de interpretación de *Ramiro*.

Libro: *Not a box* de Antoinette Portis

<https://www.youtube.com/watch?v=PMCKXaFsmCA>

Para explorar el género infantil podemos acercarnos a libros como, el cual, con pocos elementos gráficos y textuales, comunica el universo de imaginación y creatividad posible de un niño o niña.

Libro: *El corazón y la botella*, de Oliver Jeffers

Con un lenguaje gráfico divertido, este libro cuenta la historia de resiliencia de una niña huérfana ante la muerte de sus padres.

Película: *The Kid* de Charles Chaplin

<https://www.youtube.com/watch?v=cM7qglmr7dM>

Esta película es un gran referente para explorar las técnicas de expresión a través de la gestualidad y la comunicación corporal. Se relata la historia de un niño abandonado que un inocente vagabundo adopta y juntos tienen una serie de aventuras.

Película: *One Week*, de Buster Keaton

<https://www.youtube.com/watch?v=5Q0FMxZBmO4>

El filme trata de una pareja de novios inicia la construcción de su casa, pero las instrucciones que siguen son muy confusas, teniendo un resultado divertido e inesperado.

Animación: *La Pantera Rosa*

<https://www.youtube.com/watch?v=30MWO8kVOYc>

Animaciones que exploran las emociones a través de la música. Desde la comedia se desarrollan el misterio y la trama policial. Musicalizada por Henry Mancini, el mismo compositor de la película *Tom y Jerry* de 1992.

Música: *Canciones Internas y de otras partes*, Juanita Delgado y Ricardo Gallo

<https://vimeo.com/122722495>

Además de su trayectoria teatral, Juanita Delgado es compositora, cantante e investigadora de la voz. Su prolífica obra recorre lo teatral y el *performance*, de la misma manera que las músicas tradicionales o la música barroca, entre muchos otros intereses.

Teatro y música: *El dueño de todas las cosas*

<https://www.youtube.com/watch?v=-aVVayRmOaw>

Javier Ojeda, compositor y arreglista de “Ramiro y sus fantasmas” es también guitarrista de la agrupación *Burning Caravan*, la cual fue invitada a crear una producción del Teatro Colón llamada *El dueño de todas las cosas*, un musical para toda la familia, inspirado en la literatura de viajes y marineros.

Sitio Web: Juanita Delgado y Juan Felipe Rozo

<https://www.juanitadelgado.com/ramiroysusfantasmas>
<https://www.feliperozo.com/ramiroysusfanstasmasobra>

Juanita Delgado y Juan Felipe Rozo cuentan en su propia página quiénes son, allí podemos ver su trabajo de concepción de la obra y nos abren las puertas a conocer más de su mundo artístico.

Tráiler: *Ramiro y sus fantasmas*

https://www.youtube.com/watch?time_continue=1&v=k4yEdcVlxxQ&feature=emb_logo

El tráiler oficial de la obra podrás ser consultado en la siguiente dirección, por si te interesa recomendar la obra.

Creación teatral: Juan Felipe Rozo

<https://www.feliperozo.com/el-reino-glaseado>

En el siguiente enlace disfrutarán de uno de los experimentos de Juan Felipe, creado en cuarentena y dirigido a chicos y grandes.

Artista: El payaso *Slava Polunin*

<https://slavasnowshow.com/en/who-is-slava/>

Una de las grandes influencias que tiene Juan Felipe en su trabajo y que también se plasma en la obra es la de este payaso ruso.

MINISTERIO DE CULTURA

Ministra de Cultura

Carmen Inés Vásquez Camacho

Viceministro de la Creatividad y la Economía Naranja

Felipe Buitrago Restrepo

Secretario General

Julián David Sterling

Directora de Artes

Amalia de Pombo

TEATRO COLÓN DE BOGOTÁ

Directora

Claudia Del Valle Muñoz

Asesora de dirección

Manuela Valdiri Pombo

Director técnico

Rafael Vega Mera

Secretaria ejecutiva

María Alejandra Muñoz

Asesora de comunicaciones y prensa

Isabel Cristina Salas

Asesor de mercadeo

Juan Camilo Llano Salamanca

Periodista

Jorge Enrique Marciales Acosta

Diseñador gráfico

Jaime Alberto Moreno Moreno

Realizador audiovisual

Cristian Camilo Perilla

Editora de contenidos digitales

Paola Moreno López

Asistente de comunicaciones

Yesica Lorena Aguirre Martínez

Mediación y formación de públicos

Sara Luengas Castillo

Jefe de salas

Laura Liliana Rivera

Asesora administrativa

Helena Carvajal Chávez

Asesor jurídico

Iván Abaunza García

Asistente administrativa

Luisa Fernanda Moya Arias

Gestor de permisos

Juan Camilo Ríos Maldonado

Gestor de calidad

Ariel Mancipe Umaña

Productor general

Andrés Felipe Peláez

Jefe de escenario

Gustavo Serrato Navas

Luminotécnicos

Leonardo Murcia Buitrago

Edgar Eduardo Felacio Rodríguez

Andrés Camilo Duarte

Efraín Parra Mancipe

Ingenieros de sonido

Carlos Casallas 'Copete'

Julián Andrés Daza García Mayorca

Andrea Quintero Castro

Tramoyistas

Jorge Enrique Forero Bonilla

Héctor Hernando González

Fernando Castellanos López

Utileros

Nicolás Bernal Puentes

Carlos Ríos Monsalve

Andrés Bernardo Arias Barrios

Electricista

Luis Eduardo Torres

Vestuaristas

Jazmín Rincón Torres

Laura Paola Rojas Rincón

Taquilla

Édgar Augusto Soto Aldana

Guías

Candelaria Torres

Marco Roa

Auxiliar de enfermería

Alejandro González Rincón

