



Programa Nidos

PERSONAJARIO

PARA NIÑAS Y NIÑOS



NiDÓS
arte en primera infancia



INSTITUTO
DISTRITAL DE LAS ARTES
IDARTES

BOGOTÁ

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

BOGOTÁ



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

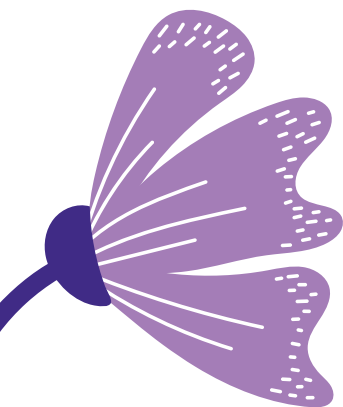
Dr. Hertz y Muñeco

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.

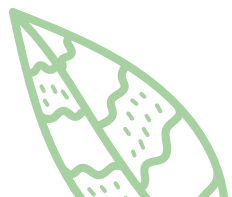
Esta publicación se divide en dos partes. La primera, denominada *Personajario*, creada especialmente para las niñas y los niños, contiene diecinueve hermosas anécdotas de estos personajes fantásticos, que buscan enriquecer los imaginarios y el incesable universo creativo infantil. En este apartado,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

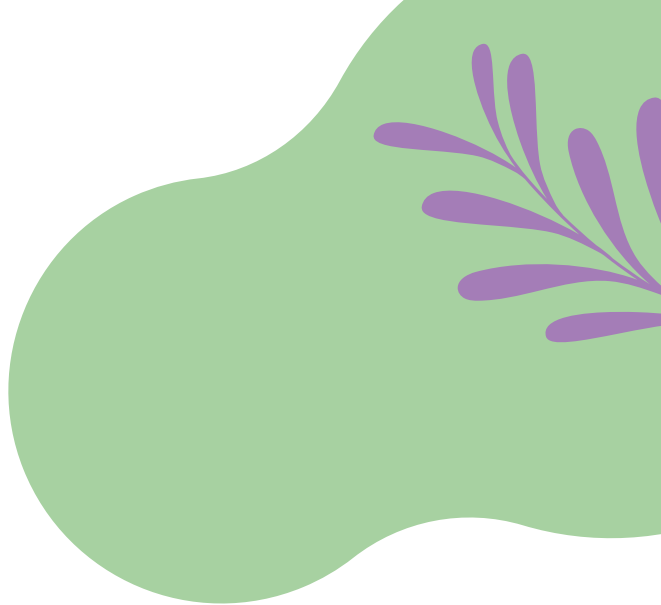
Como los seres que lo habitan, este *personajario* tiene muchas caras y formas de descubrirlo y jugarlo. Está pensado para las niñas y los niños de todas las edades, sin límites ni restricciones; todo depende del punto de vista. Está hecho para creer y para crear, para amar los personajes que nos habitan, 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.

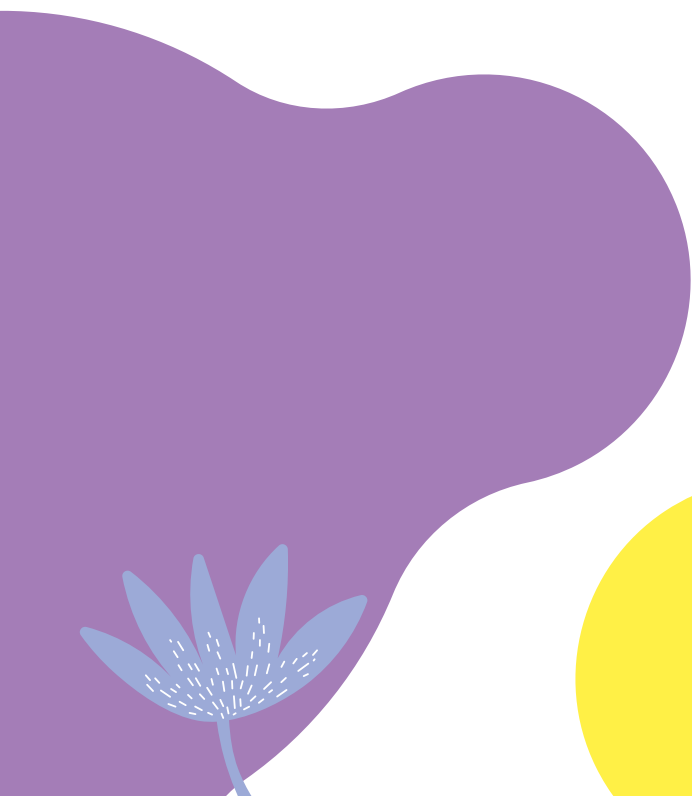




Para niño



as y niños



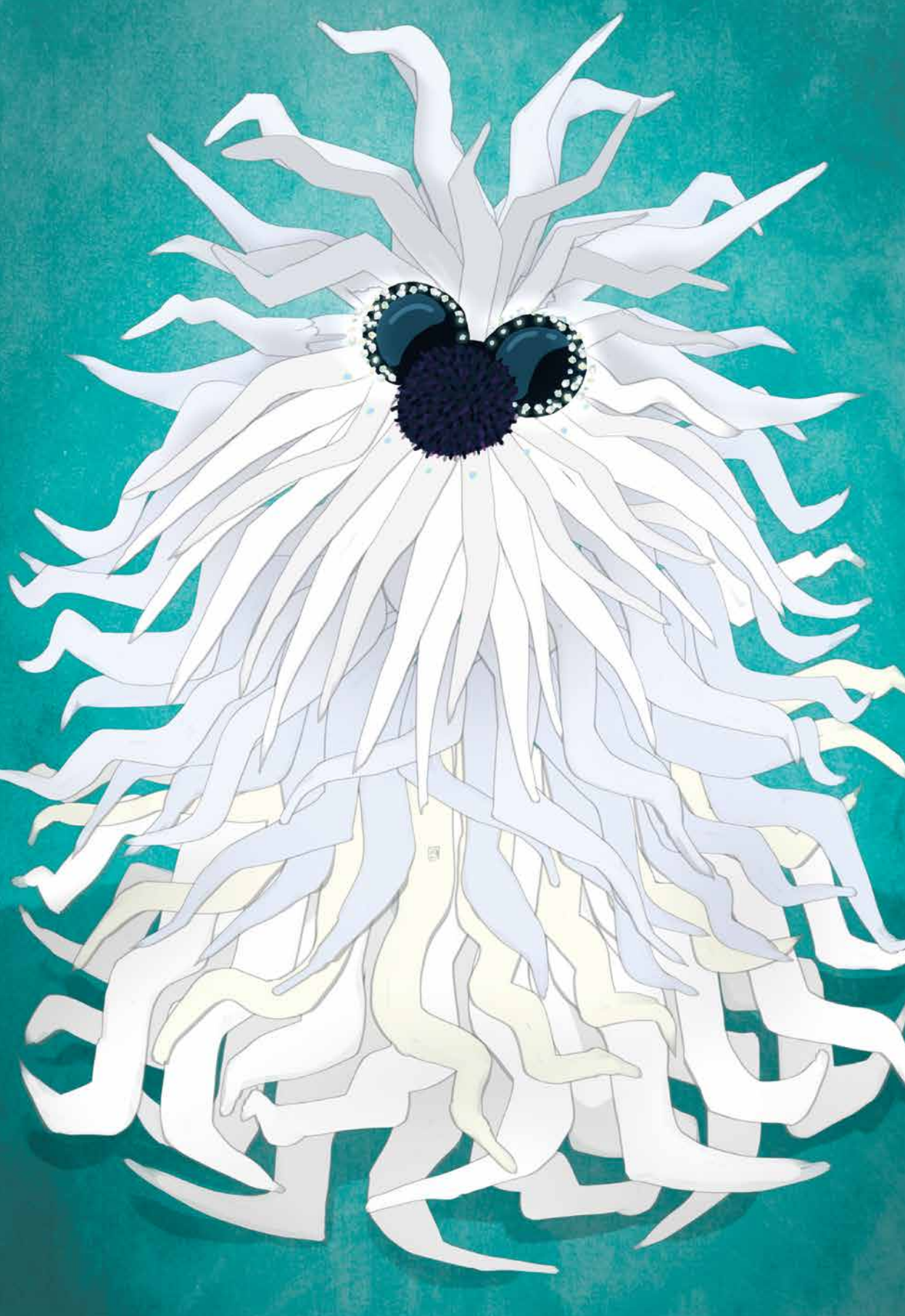
El Yeti

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 jugueteón, 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 cuento, 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 platados 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 raaapiiiiiidaaameeeeeenteeee, 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 traviesos, 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 chichicuilete. 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

É

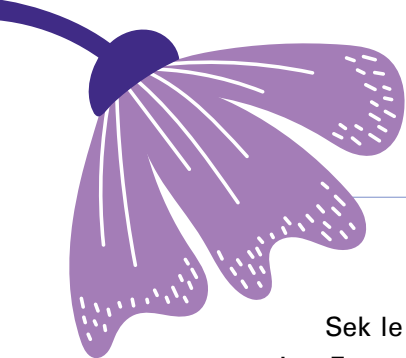
rase una vez, hace poco tiempo, un volcán cercano donde fueron creados dos hermanos muy parecidos, pero muy diferentes.

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.

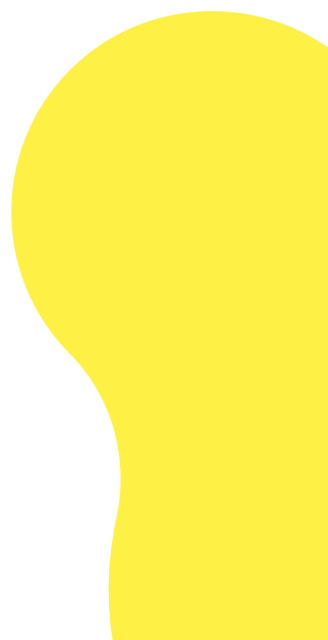
Además de padre, Sek es mediador de peleas entre hermanos. Cansado de ver a sus hijos discutir, les dejó una tarea para disminuir sus dificultades de convivencia en casa.





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 tetrís. 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 sonríe 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 vocecita 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!

