



Mambrú: Caricatura del Conflicto
Sistematización del proceso de creación de una dramaturgia para teatro de títeres sobre el
conflicto armado en Colombia.

Lukas Correa Machado

Trabajo de grado presentado para optar al título de Maestro en Arte Dramático

Asesora

Victoria Eugenia Valencia Pérez, Magíster (MSc) en Artes

Universidad de Antioquia
Facultad de Artes
Arte Dramático
Medellín, Antioquia, Colombia
2022

Cita

(Correa Machado, 2022)

Referencia

Estilo APA 7 (2020)

Correa Machado, L. (2022). *Mambrú: Caricatura del Conflicto. Sistematización del proceso de creación de una dramaturgia para teatro de títeres sobre el conflicto armado en Colombia*. [Trabajo de grado profesional]. Universidad de Antioquia, Medellín, Colombia.



Centro de Documentación Artes

Repositorio Institucional: <http://bibliotecadigital.udea.edu.co>

Universidad de Antioquia - www.udea.edu.co

El contenido de esta obra corresponde al derecho de expresión de los autores y no compromete el pensamiento institucional de la Universidad de Antioquia ni desata su responsabilidad frente a terceros. Los autores asumen la responsabilidad por los derechos de autor y conexos.

DEDICATORIA

...a los desplazados

...a los desfavorecidos

...a los despojados

...a los desaparecidos

...a los despreciados

...y a los que se hacen los desentendidos

CONTENIDO

RESUMEN	6
INTRODUCCIÓN	7
JUSTIFICACIÓN	8
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	9
PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN	10
OBJETIVO GENERAL	10
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	10
METODOLOGÍA.....	11
BASES TEÓRICAS.....	12
El conflicto.....	12
Actores	13
Problema.....	13
Proceso	14
Causas del conflicto	15
Factores culturales	15
Factores estructurales	15
Factores de comportamiento	15
Prevención y resolución de conflictos.....	17
Las sumas del conflicto	18
Vías creativas de acción	19
Tipos de conflicto.....	19

Conflicto en Colombia	20
Reclutamiento de menores	22
Servicio militar obligatorio	23
Desplazamiento forzado.....	24
REFERENTES ESTÉTICOS	26
REFLEXIÓN Y SISTEMATIZACIÓN DEL PROCESO DE INVESTIGACIÓN.....	34
REFLEXIÓN Y SISTEMATIZACIÓN DEL PROCESO DE CREACIÓN	36
Creación de la fábula inicial	45
Fábula inicial.....	45
Hechos de la fábula.....	46
Fábula en orden cronológico	46
Apreciaciones o hallazgos de la fábula	47
Rastreo de omisiones.....	48
Caracterización de los personajes.....	49
RESULTADOS Y LOGROS DE LA INVESTIGACIÓN CREATIVA.....	51
DESCRIPCIÓN DE LOS PERSONAJES.....	51
COMANDANTES: Instaladores del texto y la acción en el escenario.....	51
SEÑORA GUERRA: Personaje principal	52
MAMBRÚ GUERRA: Personaje Protagonico.....	53
EL ENEMIGO: Personaje antagónico.....	54
EL NIÑO ALADO: Personaje secundario	54
EL CONDOR: Personaje secundario.....	55
LOS SOLDADOS CAIDOS EN COMBATE: Personajes secundarios	55

EL PARACAIDISTA	56
EL VIGILANTE NOCTURNO	56
EL MAESTRO DE ARTILLERIA	56
LOS RESCATISTAS: Personajes secundarios.....	56
DESCRIPCIÓN DE LA ESCENOGRAFIA.....	57
DRAMATURGIA.....	59
La casita en ruinas	60
El soldado en la torre	66
El reclutamiento	81
La guerra	89
Madre anoche en las trincheras	104
ANÁLISIS CREATIVO DE LA DRAMATURGIA	108
TEMPORALIDAD DE LA DRAMATURGIA.....	108
ORDEN DE LA DRAMATURGIA.....	108
La casita en ruinas.....	108
El soldado en la torre.....	109
El reclutamiento	109
La guerra.....	110
Madre anoche en las trincheras	111
ANÁLISIS DEL ORDEN DE LA DRAMATURGIA.....	112
ANTECEDENTES	116
OCURRENTES	116
INMINENTES	117
LA ESPACIALIDAD.....	117

ANÁLISIS DE LOS PERSONAJES	119
Los comandantes titiriteros	119
La señora Guerra.....	119
Mambrú	120
El enemigo	120
El niño Alado	120
El cóndor:	120
Los Soldados caídos	121
Los rescatistas	121
CONCLUSIONES.....	122
Bibliografía.....	125

RESUMEN

El presente proyecto de investigación creación parte de la reflexión sobre el papel del actor titiritero en el marco del conflicto armado en Colombia como una oportunidad para promover la resolución pacífica, la reparación y la no repetición del conflicto a través del arte y la memoria, procurando aportar a la creación de nuevas narrativas artísticas contemporáneas para el teatro de títeres y al reconocimiento de su valor dentro de los escenarios de sensibilización para una cultura de paz. En primer lugar, se expone la sustentación teórica que nutrió el proceso para la caracterización de los personajes, luego se propone un camino para la escritura de una dramaturgia que aproveche el potencial cómico y poético del objeto actuante, es decir el títere, como vehículo para representar el reflejo de un contexto social violento. Finalmente se presenta como resultado del proceso creativo: “MAMBRÚ: CARICATURA DEL CONFLICTO” Una dramaturgia para dos titiriteros que aborda diversas aristas del conflicto interno, como el reclutamiento de menores, el servicio militar obligatorio, las violencias contra la mujer, el desplazamiento forzado y las desapariciones.

Palabras clave: *Dramaturgia, títeres, memoria, conflicto, víctima, victimario y violencia.*

INTRODUCCIÓN

El presente proyecto de investigación creación plantea explotar el potencial poético y cómico del teatro de títeres como herramienta para promover una cultura de paz desde el oficio del actor titiritero; para ello propone la creación de una dramaturgia para teatro de títeres que a través de la caricatura, la ironía y la sátira invite a reflexionar sobre algunas de las problemáticas del conflicto armado en Colombia, un tema abordado de manera recurrente en otras artes escénicas como la danza y el teatro, pero al que no se le suele dar mucha representación desde el teatro de títeres en la ciudad de Medellín.

Esta propuesta nace de la necesidad de devolver como profesional a la sociedad una herramienta artística que sirva para repensar, resignificar y cuestionar la historia del conflicto interno del país y propiciar momentos de imaginación, dialogo y reflexión sobre nuestra identidad. Esto abordando en la dramaturgia algunas aristas del conflicto armado colombiano y narrándolas desde la perspectiva de sus principales actores, o sea las víctimas y los victimarios, a través de un filtro ficcional propuesto desde mi universo personal como autor para entablar un dialogo en torno a la guerra de manera reflexiva y critica, pero sin pretender tomar partido ni adoctrinar a nadie.

“La caricatura del conflicto” es un concepto que he ido desarrollando en búsqueda de una nueva estética teatral donde la relación antagónica y de manipulación entre el cuerpo del actor y el cuerpo del títere sean la imagen generadora que potencie la idea poética y el planteamiento filosófico de la dramaturgia, apropiándome para este fin de diversas técnicas del teatro de títeres y objetos para ponerlos al servicio de una escritura creativa que se sirve de una realidad tan triste y cruda como la violencia que ha marcado la historia reciente de nuestro país para generar, a través del arte y quizá con un poco de humor, una cavilación sobre la importancia de la memoria para la no repetición del conflicto.

Al concluir el proyecto, *Mambrú: Caricatura del conflicto*, será la dramaturgia que sustentará y servirá como el prelude para la posterior creación de una obra de teatro en la que pueda conjugar mis más grandes pasiones: el teatro de títeres, el teatro de actores, las artes plásticas, la música, el canto y la danza.

JUSTIFICACIÓN

En la búsqueda de mi propia expresividad artística a nivel profesional he encontrado en el teatro de títeres uno de los mejores medios para contar una historia y a la vez exponer un tema o una idea; además, en este medio convergen mis más grandes pasiones: el arte plástico, el arte dramático, el canto, la música y la danza; y como si fuera poco, dentro de los géneros o formatos teatrales existentes, el teatro de títeres me parece el más interesante pues posee una estética distintiva, extravagante, a veces grotesca y sobre todo muy poderosa, capaz de potenciar con sus cualidades plásticas las imágenes y las acciones de la escena. Este atractivo plástico les permite a los muñecos hazañas imposibles para los actores de carne y hueso como por ejemplo poder girar su cabeza 360 grados o incluso desprenderla de su propio cuerpo, por eso al escribir *la caricatura del conflicto* se aclara explícitamente que esta es una dramaturgia para ser interpretada en la escena por actores tanto de carne y hueso como de espuma, trapo y cartón.

Partiendo de la inquietud personal por tocar temas que, aunque son universales y hacen parte de nuestra cotidianidad y nuestra realidad histórica como país, no son fáciles de explicar y no suelen ser representados en el teatro de títeres, surge *la caricatura del conflicto* una propuesta dramaturgica para teatro de títeres en busca de desarrollar y compartir con la sociedad una poética propia que no pretende tomar partido o adoctrinar a nadie, sino invitar a un dialogo, tan necesario hoy en día, sobre la coyuntura política de nuestro país. *La caricatura del conflicto* surge de la necesidad de hablar del conflicto con los jóvenes y adultos de manera propositiva, con palabras honestas y gestos que nos lleven a la construcción de una mejor sociedad a partir de nosotros mismos como individuos dentro de un colectivo; la dramaturgia y su posterior puesta en escena aportará a la transformación positiva de nuestra comunidad así como a desarrollar en el espectador una reflexión personal y una postura crítica frente a la resolución de conflictos.

Con esto se pretende mostrar que el teatro de títeres puede tratar temas tan serios como los horrores de la guerra y sus fatales consecuencias para así concienciar sobre los motivos que llevan a la humanidad a atentar contra la propia humanidad y las atrocidades que se llegan a hacer para obtener o mantener el poder.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Desde su apogeo en las artes escénicas el teatro de títeres se caracterizó por su carácter irreverente, crítico, políticamente incorrecto, grotesco, mordaz y fuera de toda norma o protocolo; anteriormente este remedo de los vicios y virtudes humanas iba destinado especialmente a los adultos, sin embargo, en la actualidad se ha limitado casi en su totalidad al público infantil lo que ha llevado a que sus temáticas antaño con alto contenido crítico y social hoy en día se vean enfocadas mayormente a la enseñanza de valores a los infantes, lo cual si bien cumple su objetivo pedagógico, muchas veces las obras no resultan atractivas para el adulto que generalmente acompaña al niño a las funciones.

En la ciudad de Medellín, varias son las corporaciones que se han fijado la misión de devolver a los títeres el valor que se merecen como arte y parte importante de nuestra cultura, produciendo espectáculos de calidad donde se invita a los adultos a prestar su imaginación y ver la función con los ojos de un niño para disfrutarla igual que ellos. Este ha sido un ejemplo exitoso de como los adultos también pueden disfrutar las obras de títeres a las que llevan a los niños, sin embargo para devolverle al títere su carácter irreverente por naturaleza es necesario meterse en terrenos poco sino nada explorados por el teatro de títeres local, alejándonos un poco de las obras infantiles cuyas historias suceden siempre en un mundo de fantasía lleno de magia y color para adentrarnos en el oscuro universo de las pesadillas y en territorios post apocalípticos habitados por cuerpos sin vida: los títeres, que parecen vivir en el abismo inconmensurable de la imaginación de los seres humanos; lugar donde habitan también: el sueño, el juego y los recuerdos.

En base a lo anterior y en aras de evocar en el adulto su niño interior, *la caricatura del conflicto* propone abordar en la dramaturgia el tema de la guerra como si de un juego de niños se tratara, aprovechando para este fin las cualidades plásticas del títere; que es en esencia un juguete, sumadas a las cualidades lúdicas del teatro, dado que todo lo que sucede durante la representación teatral pertenece igualmente al territorio del juego.

PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

¿Cómo aprovechar el componente poético y cómico de los títeres para la creación de una dramaturgia sobre el conflicto armado en Colombia que incite a la reflexión y a la construcción de una consciencia crítica frente a la paz?

OBJETIVO GENERAL

Crear una dramaturgia que promueva una cultura para la paz y la no repetición del conflicto armado en Colombia a través del arte de los títeres.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Caracterizar los personajes usando como referente los principales actores y víctimas del conflicto armado en Colombia.
2. Descubrir metáforas e imágenes poéticas que aprovechen las cualidades plásticas del títere como vehículo para representar el reflejo de un contexto social violento.
3. Esbozar una dramaturgia que relacione los personajes e imágenes poéticas entre sí a partir de los ejes de la memoria y el olvido en el marco del conflicto.

METODOLOGÍA

En lo que refiere al método artístico empleado, aunque los procesos de creación, al menos en mi caso, no suelen ser una sucesión de eventos lineales que lleva a un resultado específico, sino más bien una explosión de ideas en todas direcciones que se van desarrollando y ordenando con el tiempo para luego implosionar, es decir, converger en una propuesta artística; para efectos de la sistematización del proceso de creación, a continuación procedo a ordenar y enumerar las acciones concretas llevadas a cabo para alcanzar los objetivos específicos del proyecto, divididos en tres en función de los procesos atravesados en cada una de las diferentes etapas de la creación literaria: el proceso investigativo e imaginativo para la caracterización de los personajes; el proceso estético y filosófico para la representación del conflicto a través de los títeres; y el proceso técnico para la escritura formal de la dramaturgia.

Con el objetivo de caracterizar los personajes usando como referente los principales actores y víctimas del conflicto armado en Colombia se proponen las siguientes acciones:

1. Identificar y caracterizar los principales actores del conflicto armado en Colombia.
2. Definir los arquetipos a representar en la dramaturgia.
3. Describir los personajes y su rol: protagónico, antagonístico y secundarios.

Con el objetivo de descubrir metáforas e imágenes poéticas que aprovechen las cualidades plásticas del títere como vehículo para representar el reflejo de un contexto social violento se proponen las siguientes acciones:

4. Establecer las técnicas de títeres a emplear para cada personaje y su fundamentación.
5. Proponer imágenes poéticas que potencien el planteamiento filosófico con los títeres.
6. Crear escenas cortas independientes a partir de las imágenes poéticas encontradas.

Con el objetivo de esbozar una dramaturgia que relacione los personajes e imágenes poéticas entre sí a partir de los ejes de la memoria y el olvido en el marco del conflicto se proponen las siguientes acciones:

7. Plantear la fábula o la historia general unificando las escenas cortas independientes.
8. Organizar la secuencia de sucesos de manera coherente.
9. Definir la estructura y las unidades dramáticas que dan forma a la dramaturgia.

BASES TEÓRICAS

El conflicto

Desde el origen de la historia, hace más de 5000 años hasta nuestros días, el conflicto ha sido una parte fundamental de la naturaleza humana y promotor de nuestra evolución, generalmente se percibe como un acontecimiento negativo basado en oposiciones o discrepancias que se pueden originar en cualquier momento y lugar, por tal motivo hemos tenido que adaptarnos y convivir de modo cotidiano con esas distintas maneras que tiene cada ser humano de ver la realidad y afrontarla. Donde exista una comunidad los conflictos surgirán tarde o temprano, estos pueden darse en diferentes ámbitos como: el laboral, el social, el familiar entre otros y es inevitable su gestación conforme pasa el tiempo y aparecen distintos objetivos e intereses entre las personas; pero no necesariamente es algo negativo, pues de las diferencias pueden salir grandes ideas que generen un cambio positivo a todos los implicados, aunque también existe el riesgo de que si los conflictos no se resuelven de manera oportuna y satisfactoria para todas las partes, estas puedan estancarse agravando aún más sus diferencias y generando un impacto negativo entre todos los miembros del colectivo social.

Existen diferentes análisis y definiciones del conflicto, según la Real academia española se define del latín. **Conflictus** el cual está conformado por el prefijo **con** (unión o convergencia) y el participio **fligere** (pegar o golpear) lo que se traduce según la RAE como:

1. *“Combate, lucha o pelea”*
2. *“Enfrentamiento armado”.*
3. *“Apuro, situación desgraciada y de difícil salida”.*
4. *“Problema, cuestión, materia de discusión. Conflicto de competencia, de jurisdicción”.*
5. *“Psicología: Coexistencia de tendencias contradictorias en el individuo, capaces de generar angustia y trastornos neuróticos”.*
6. *“Desuso: Momento en que la batalla es más dura y violenta”.*

(REAL ACADEMIA ESPAÑOLA, 2022)

Diversos autores se dieron a la tarea de proporcionar una definición más precisa del conflicto, expresándolo de la siguiente manera:

“El conflicto es el proceso en el que una de las partes percibe que la otra se opone o afecta de manera negativa sus intereses” (James A. Wall Jr., 1995, pág. 517)

“Todo conflicto es fundamentalmente contradicción, discrepancia, incompatibilidad y antagonismo” (Aisenson Kogan, 1994, pág. 17)

“El conflicto existe cuando ocurren actividades incompatibles. Una actividad incompatible impide o interfiere con la ocurrencia o efectividad de una segunda actividad. Estas actividades pueden tener su origen en el interior de una persona, grupo o sociedad, o bien entre individuos, grupos o sociedades”. (Deutsch, 1973, pág. 10)

Las definiciones anteriores son las más comunes del conflicto y todas ellas tienen una connotación de confrontación por recursos, ideales o diversos objetivos lo que acarrea cambios y eventos inesperados que obligan a la toma de decisiones con el fin establecer posibles vías de solución. De las anteriores definiciones se pueden identificar algunos elementos como:

Actores: Son mínimo dos personas o grupos de personas que tienen una visión distinta acerca de un mismo objetivo los cuales intervienen de manera directa o indirecta sobre dicho objetivo.

Problema: Es la diferencia de objetivos u opiniones entre los actores del conflicto.

Proceso: Hace referencia a la manera en la cual se desarrollan los eventos del conflicto, como por ejemplo la forma de comunicación entre los actores del mismo, las condiciones situacionales y la predisposición de las partes a la resolución del problema.

Pero no solo existen los 3 elementos anteriores, existen múltiples elementos que convierten cada conflicto en algo diferente para cada uno, como, por ejemplo: Los elementos objetivos y subjetivos del individuo, los elementos racionales e irracionales, los valores emocionales, las motivaciones personales e incluso los factores culturales.

“Puesto que las guerras nacen en la mente de los hombres, es en la mente de los hombres donde deben erigirse los baluartes de la paz” (UNESCO, 1945, pág. 3)

En base a la cita anterior se entiende que realmente no es requisito que exista un conflicto real de intereses u objetivos entre los actores, sino que basta con la percepción de una diferencia entre ellos para ocasionar una ruptura de las relaciones y de la comunicación acertada. Teniendo en cuenta lo anterior lo más probable es que un ambiente conflictivo desemboque en acciones desmesuradas como agresiones o luchas que obliguen a los actores a olvidar los propósitos de una comunicación y una relación sana para concentrarse en la defensa de sus propios intereses. Por otro lado, puede generarse un conflicto sin agresividad guiado por el diálogo y enfocado a su solución; como se dijo anteriormente, el conflicto es un suceso inevitable y necesario para el desarrollo debido a que gracias a él se generan cambios que ayudan al crecimiento y encaminan el porvenir de la humanidad, la ausencia de conflictos; por el contrario, indica un estancamiento de la transformación social y de su desarrollo.

Es necesario para la humanidad conocer las distintas formas de prevenir el conflicto con el fin de mitigar la mayoría de efectos negativos; los sistemas democráticos basados en el respeto, la protección y la justicia social tienen el potencial para generar un ambiente donde los individuos de la sociedad puedan vivir en dignidad, en el cual no se presenten diferencias marcadas y en el que se introduzcan condiciones de igualdad que produzcan satisfacción y mejoren las condiciones de vida para todos. En conclusión, el conflicto debe ser afrontado usando el razonamiento para buscar una adaptación encaminada al equilibrio entre los actores y una resolución pacífica.

Causas del conflicto

“Se han determinado tres factores que propician la aparición de un conflicto y que a la vez pueden proporcionar las condiciones indispensables para su gestión” (Pastor, 2006, pág. 35)

Factores culturales: Estos factores se componen de elementos como: valores, normas, sanciones, creencias, símbolos, lenguaje y tecnología los cuales pueden ser usados para justificar los motivos de un conflicto; Por ejemplo, se puede generar una diferencia de intereses debido a las creencias religiosas de los miembros de un grupo social o sus valores como personas por que esos elementos culturales suelen guiar las acciones de los individuos y encaminarlas hacia la violencia o la paz.

Factores estructurales: Hacen referencia a los componentes del entorno en el cual conviven las personas, sus circunstancias y condiciones; si la estructura no está definida en armonía y se presentan desigualdades, explotación y falta de justicia se desemboca inevitablemente en conflictos y luchas.

Factores de comportamiento: Son el resultado del ambiente creado por la unión de los factores culturales y estructurales, estos factores varían de persona a persona y se dividen en actitudes agresivas de tipo físico y verbal o por el contrario en conductas de diálogo que impulsan el entendimiento y el respeto entre los actores.

Cada conflicto tiene una causa que lo provoca y esta puede deberse a las relaciones o la forma de comunicación entre los actores, si existen emociones fuertes y negativas, estereotipos o una idealización falsa de la situación que se agrava por una mala comunicación entre las partes, se terminará en una lucha progresiva y de afectación negativa a todos los implicados.

Otras de las causas más probables de un conflicto es la desinformación, la cual causa una interpretación errada de las situaciones restando o sumando su nivel de importancia y transcendencia; los intereses y valores impuestos a la fuerza o no compatibles inevitablemente confluyen a acciones negativas entre las partes y a conflictos de roles, en los cuales el poder, la autoridad y la restricción del acceso a recursos son los desencadenantes de acciones en contra de la desigualdad y la exclusión.

Dependiendo de los factores y las causas los actores tendrán diferentes actitudes ante el conflicto ya sea de forma individual o colectiva y pueden elegir desde negar la situación de conflicto, dilatarla o aceptarla; ser asertivos en la comunicación mediante actos para propiciar un cooperativismo entre las partes o encaminarse a la defensa de sus intereses sin medir las consecuencias.

La negación del conflicto se refiere a no reconocer la existencia del mismo y posponer su solución, esto generalmente resulta en un conflicto que va evolucionando poco a poco hasta llegar a una lucha directa y agresiva, la competencia entre las partes finalizará con un perdedor al cual se le restará importancia y no podrá conseguir sus objetivos quedando inválido frente a su opositor.

Existe también una situación en la cual una de las partes se adapta a los objetivos de su contraparte con el fin de no generar una confrontación, este escenario no es una solución al conflicto si no una rendición y olvido de los objetivos y necesidades propias por parte de uno de los actores; si las dos partes de un conflicto reconocido desean evadir sus objetivos y deseos para no generar una confrontación se conoce como evasión del conflicto y es lo contrario a generar un entendimiento mutuo y una relación sana que reconozca la importancia de las necesidades primordiales y se encamine a la generación de medios para satisfacerlas. En este último escenario los actores tendrán en cuenta que deberán renunciar a algunas necesidades de menor importancia para poder llegar a un acuerdo mediante la negociación.

Una dinámica para identificar el estado de un conflicto es la *Escala conflictual*, si bien no es posible comparar los diferentes tipos de conflictos que existen, es posible identificar los indicios más notorios que encaminan una situación y a los actores hacia un tipo de conflicto destructivo e intentar prevenir la mayoría de los efectos negativos.

La escala conflictual va evolucionando conforme se presentan incidentes como la incomunicación entre las partes, polarizaciones, malentendidos o pérdidas, se divide en las siguientes fases:

1. **Incomodidad:** Sensación intuitiva de que algo no va bien.
2. **Insatisfacción:** Una de las partes no se siente a gusto ante una nueva situación.
3. **Incidentes:** Problemas nuevos que afectan el conflicto ya existente.
4. **Malentendidos:** Rumores o suposiciones que distorsionan la percepción de la realidad.
5. **Tensión:** Las dos partes se tienen una percepción negativa de la situación y afectan la actitud de la contraparte encaminándose a una confrontación directa.
6. **Crisis:** Cada uno de los actores pasa a la acción en defensa de sus intereses.
(Wikipedia, 2022)

Los efectos negativos del conflicto pueden prevenirse si se logran reconocer los indicios del mismo, en todo conflicto los niveles de lucha y tensión entre los actores van incrementando, pero si se actúa a tiempo es posible una solución más pacífica que ignorando la realidad de los hechos pues el conflicto tiende a escalar de nivel si no se le presta atención.

Prevención y resolución de conflictos

“Cuando el conflicto y la violencia se intensifican, hay una vuelta a la tradición y al medio represivo de control, incluso a regímenes militares” (Burton, 1990, pág. 111)

Según John Burton se puede definir el conflicto como un proceso de tres fases: La primera fase se cumple cuando se identifica la existencia de necesidades no satisfechas, en la segunda fase aparecen problemas y disputas entre los actores, finalmente se llega a la tercera fase donde explota la crisis y se forman las luchas; solo en la primera y segunda fase es donde se puede actuar con trabajos de prevención y búsqueda de alternativas de solución debido a que en la tercera fase los niveles de violencia impiden la comunicación asertiva y la búsqueda de alternativas o cambios de relaciones entre los implicados para llegar a un consenso.

Las sumas del conflicto

Aída Aisenson creía en las posibilidades creadoras del conflicto cuando este es de carácter pacífico, en su libro *Resolución de conflictos: un enfoque psicosociológico* (Aisenson Kogan, 1994) expone que el primer paso para orientar la resolución pacífica de un conflicto es dejar de lado el ejercicio de la fuerza y el enfrentamiento de intereses para dar lugar al diálogo y a la negociación como estrategia para llegar a un común acuerdo; procurando que una de las partes no salga perdiendo en beneficio de la otra ni viceversa, sino que lleguen a un punto de equilibrio en el que ambos puedan ganar más de lo que pueden perder. Para exponer el punto anterior Aisenson se refiere a los conflictos en tres categorías: Conflicto de suma positiva, conflicto de suma cero y conflicto de suma negativa, los cuales procedo a resumir en la siguiente tabla:

Conflicto de suma positiva	Conflicto de suma cero	Conflicto de suma negativa
Sucedo cuando ambos bandos del conflicto se proponen obtener más de lo que pueden perder.	Sucedo cuando uno de los bandos del conflicto gana y el otro pierde o viceversa.	Sucedo cuando ambos bandos del conflicto se exponen a perder más de lo que pueden ganar.

TABLA 1 LAS SUMAS DEL CONFLICTO

En base a lo anterior se puede decir que la meta ideal en la educación para una cultura de paz es la orientación hacia la resolución de conflictos a través de la transformación de los conflictos de suma negativa o de suma cero en conflictos de suma positiva, por medio de una negociación imparcial que posibilite trazar nuevas rutas para llegar a una conciliación entre las partes, que les pueda traer más beneficios y menos pérdidas de las que les traería un posible escalamiento del conflicto hacia la resolución por otras vías, entre las que suelen predominar lamentablemente: el uso de la fuerza, el abuso del poder, la agresión y la violencia.

También se puede decir desde el planteamiento de Aisenson que el conflicto pacífico de suma positiva puede ser visto como un ejercicio efectivo e incluso necesario para la buena convivencia, en la medida que representa una oportunidad para germinar cambios

a partir del diálogo y la concertación guiados por la imaginación, la capacidad de invención y la creatividad para resolver problemas específicos.

Vías creativas de acción

En su libro *Resolución de conflictos: un enfoque psicosociológico*. Aída Aisenson propone añadir un poco de imaginación a la resolución de conflictos para así poder transformarlos en oportunidades de reflexión que promuevan vías creativas de acción entre los discrepantes, las cuales además de aplicarse a superar conflictos intergrupales en la vida cotidiana se pueden materializar a través de producciones artísticas y teóricas pues es allí donde se manifiesta la auténtica creatividad. La autora plantea la necesidad de impulsar una educación que parta de las relaciones de convivencia y afirma que la educación para la paz se vincula con la educación para la resolución de conflictos, dado que esta última aporta estrategias que permiten liberar y desarrollar la creatividad mientras se genera conversación acerca de una situación por medio de actividades y experiencias simbólicas como los juegos o las dramatizaciones y estas vías creativas de acción pueden aplicarse igualmente en el ámbito de la educación para una cultura de paz.

Tipos de conflicto

Según el número de personas que participan en un conflicto se pueden clasificar de la siguiente manera:

- Conflicto intrapersonal: Es el que se da de forma interna en una persona, implica su sentir, pensar y actuar.
- Conflicto interpersonal: Se presenta entre dos o más personas los cuales tiene una divergencia de emociones, valores o intereses.
- Conflictos grupales: Como su nombre lo indica es cuando grupos de personas tiene motivos u objetivos diferentes que se oponen o interfieren entre sí.

Estos últimos dos tipos de conflictos pueden clasificarse en: Conflictos ideológicos, conflictos religiosos, conflictos políticos, conflictos filosóficos, conflictos sociales y conflictos armados, cada uno de ellos acotados por las diferentes posturas ante un mismo escenario o necesidad.

El **Conflicto armado** será uno de los principales temas de este proyecto y este se presenta cuando se enfrentan grupos militares o paramilitares que intentan obtener poder territorial o recursos utilizando la fuerza y armas bélicas generando la pérdida de muchas vidas humanas, se considera como un conflicto interno cuando no es de carácter internacional si no que tiene lugar en el territorio de un estado.

Conflicto en Colombia

Desde hace más de setenta años Colombia ha estado sumergida en el conflicto armado, las causas de esto están enmarcadas en la desigualdad del dominio de los terrenos y el autoritarismo en la política lo cual propicia el uso de la violencia y la lucha armada para satisfacer las necesidades e intereses de los actores del conflicto.

El ambiente de conflicto y guerra contra el terrorismo se agrava con la aparición del narcotráfico, el narcoterrorismo y las guerrillas, ennegreciendo y justificando el uso de la violencia como un transformador social que proteja los intereses legítimos de un grupo de personas; las dinámicas políticas y sociales en Colombia siempre están enmarcadas en la violencia y la desigualdad aunque la esperanza en un proceso de paz siempre está presente y generando nuevas posibles rutas de solución ante el conflicto.

Los partidos políticos en Colombia han estado orientados en diferentes objetivos, unos protegen los intereses de la clase adinerada mientras otros buscan satisfacer las necesidades de los menos favorecidos o propiciar un fortalecimiento del comercio, cual sea el objetivo durante toda la historia de Colombia esta lucha de intereses ha generado periodos de violencia llenos de guerras civiles, enfrentamientos, asesinatos, robos y destrucción.

Los actores principales del conflicto en Colombia son: El estado, los paramilitares, ELN, las disidencias de las FARC, las fuerzas militares, la policía nacional, los carteles de narcotráfico, las bandas criminales, y los grupos armados organizados.

“El GMH (Grupo de memoria histórica) identifica cuatro periodos de la evolución del conflicto. El primer periodo (1958-1982) marca la transición de la violencia bipartidista a la subversiva, caracterizada por la proliferación de las guerrillas que contrasta con el auge de la movilización social y la marginalidad del conflicto armado. El segundo periodo (1982-1996) se distingue por la proyección política, expansión territorial y crecimiento militar de las guerrillas, el surgimiento de los grupos paramilitares, la crisis y el colapso parcial del Estado, la irrupción y propagación del narcotráfico, el auge y declive de la Guerra Fría junto con el posicionamiento del narcotráfico en la agenda global, la nueva Constitución Política de 1991, y los procesos de paz y las reformas democráticas con resultados parciales y ambiguos. El tercer periodo (1996-2005) marca el umbral de recrudescimiento del conflicto armado. Se distingue por las expansiones simultáneas de las guerrillas y de los grupos paramilitares, la crisis y la recomposición del Estado en medio del conflicto armado y la radicalización política de la opinión pública hacia una solución militar del conflicto armado. La lucha contra el narcotráfico y su implicación con la lucha contra el terrorismo renuevan las presiones internacionales que alimentan el conflicto armado, aunado a la expansión del narcotráfico y los cambios en su organización. El cuarto periodo (2005-2012) marca el reacomodo del conflicto armado. Se distingue por una ofensiva militar del Estado que alcanzó su máximo grado de eficiencia en la acción contrainsurgente, debilitando, pero no doblegando la guerrilla, que incluso se re acomodó militarmente. Paralelamente se produce el fracaso de la negociación política con los grupos paramilitares, lo cual deriva en un rearme que viene acompañado de un violento re acomodo interno entre estructuras altamente fragmentadas, volátiles y cambiantes, fuertemente permeadas por el narcotráfico, más pragmáticas en su accionar criminal y más desafiantes frente al Estado” (Histórica, 2013, págs. 35-36)

No se puede negar que el conflicto en Colombia se ha extendido por mucho tiempo y solo desde el 2016 se ha intentado tomar el camino del dialogo por medio del proceso de paz el cual, aunque tiene pobres resultados, en la actualidad sienta las bases para continuar por un mejor camino que el llamado a las armas, poniendo como prioridad hacer un mejor

esfuerzo para encaminar positivamente los diálogos de paz y la disminución del uso de la violencia.

Reclutamiento de menores

Uno de los ejercicios más dañinos y crueles que se realizan en el conflicto armado en Colombia según estudios del Observatorio de Memoria OMC es el reclutamiento de menores por parte de grupos ilegales:

“Los niños y niñas entre los 12 y 17 años son los más reclutados debido a su condición física y son usados para distintos trabajos que impliquen resistencia”. (Revista Semana, 2022)

El principal objetivo de esta práctica tan repudiada social y políticamente es engrosar las filas del grupo armado e intentar potenciar las capacidades de acciones bélicas o estratégicas, los menores también pueden ser usados en tareas de apoyo, comunicación y transporte. El reclutamiento forzado es una violación directa a los derechos de los niños y niñas con consecuencias desastrosas o incluso mortales para el menor, la afectación psicológica es profunda pues terminan enfocándose a la violencia como solución a los problemas individuales y sociales olvidando los valores humanos y principios de buena convivencia.

Todos los menores en riesgo de ser víctimas del conflicto deberían ser protegidos por el estado colombiano, que es quien debe velar por el cumplimiento de los derechos de los menores que se vean involucrados en el conflicto de manera directa o indirecta y ayudar a su reintegración a la sociedad de la mejor manera posible.

“Las comunidades indígenas del departamento de Córdoba son las más afectadas en el reclutamiento de niños, niñas y adolescentes, dado que el Clan del Golfo ha implementado la incorporación forzada como una estrategia para alimentar su guerra con la guerrilla del ELN, la cual está incursionando al sur del territorio. Dejando así a este departamento con el mayor índice de reclutamiento de menores en Colombia.

Antioquia es el segundo departamento que más ha sido afectado por las dinámicas del reclutamiento. En esta región, el Clan del Golfo también juega un papel importante, debido

a su enfrentamiento con el grupo los Caparros, los cuales se disputan el control territorial del Bajo Cauca en el norte del departamento.

El tercer departamento con más reclutamiento de niños, niñas y adolescentes es el Chocó, donde se presenta principalmente la disputa entre el ELN y el Clan del Golfo, por la búsqueda de control del territorio, las rutas para el tráfico de cocaína, el tráfico de armas, la minería ilegal, la explotación de madera y el tránsito de tropas a lo largo de la región hacía otros departamentos del país”. (Periódico NOVAetVETERA, s.f.)

El reclutamiento forzado de menores ha estado presente por más de 50 años en Colombia y los acuerdos de paz han realizado muy pocos avances para la protección de los menores, la supresión del reclutamiento y su explotación.

Existen formas alternativas de contribuir a la solución del conflicto, por ejemplo, educando desde pequeños para actuar con valores como la tolerancia, la solidaridad y la búsqueda del buen convivir generando cultura para la paz y la no violencia. En la educación para la paz, la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) propone favorecer en la pedagogía la educación para la comprensión, cooperación y paz internacional, así como en la educación en libertades fundamentales y derechos humanos, conscientes de que, en la declaración de los derechos del niño, proclamada en 1959, estipula que el niño:

“debe ser educado en un espíritu de comprensión, tolerancia, amistad entre los pueblos, paz, fraternidad universal, y con plena conciencia de que debe consagrar sus energías y aptitudes al servicio de sus semejantes” (UNESCO, 2022)

Servicio militar obligatorio

El artículo 4 de la LEY 1861 DE 2017 establece para los colombianos que:

“SERVICIO MILITAR OBLIGATORIO. El servicio militar obligatorio es un deber constitucional dirigido a todos los colombianos de servir a la patria, que nace al momento de cumplir su mayoría edad para contribuir y alcanzar los fines del Estado encomendados a la Fuerza Pública.

Todos los colombianos están obligados a tomar las armas cuando las necesidades públicas lo exijan, para defender la Independencia nacional, y las instituciones públicas con los beneficios y exclusiones que establece la presente ley, salvo para quienes ejerzan el derecho fundamental a la objeción de conciencia

PARÁGRAFO 1o. La mujer podrá prestar el servicio militar de manera voluntaria y será obligatorio cuando las circunstancias del país lo exijan y el Gobierno nacional lo determine, y tendrán derecho a los estímulos y prerrogativas que establece esta ley.

PARÁGRAFO 2o. Por ningún motivo se permitirá a la fuerza pública realizar detenciones ni operativos sorpresa para aprehender a los colombianos que a ese momento no se hubieran presentado o prestado el servicio militar obligatorio”. (Congreso de Colombia, 2022)

Sin embargo, la aplicación de la ley no es muy respetada, aunque se establezcan excepciones y dilaciones claras; en el ejercicio de la ley las autoridades militares realizan procedimientos en contra de ellas, como por ejemplo realizar detenciones arbitrarias con el fin de reclutar y tratos discriminatorios contra indígenas y mujeres transgénero o trabas en su proceso de definición de situación militar.

“Respecto al ejercicio del derecho a la objeción de conciencia frente al servicio militar obligatorio, la Defensoría del Pueblo registró un déficit en la protección de este derecho fundamental. Las fuerzas militares y las autoridades judiciales desconocen e inaplican este derecho, lo que obliga a quienes pretenden ser reconocidos como objetores a interponer acciones de tutela” (Defensoría del pueblo, 2022)

Desplazamiento forzado

“El desplazamiento de la población colombiana independiente de su etnia, clase o religión se presenta desde los años 50 hasta la actualidad posicionando al país como el segundo a nivel mundial con mayor cantidad de desplazados internos”. (Agencia de periodismo investigativo, 2022)

El desplazamiento forzado obliga a un grupo de personas principalmente campesinos, indígenas y afrodescendientes a abandonar sus bienes, hogares, tierras, costumbres, comunidades y sus medios de vida. Los grupos armados ilegales son los principales

autores de estos despojos, los procesos de diálogos con los grupos armados para el cese de esta práctica no rindieron frutos y por el contrario se han intensificado en los departamentos y regiones involucradas en los procesos con las disidencias de las *FARC* y el *Ejército de Liberación Nacional (ELN)*.

“El desplazamiento forzado es consecuencia de la falla en el deber de protección por parte del Estado. Así el causante directo del desplazamiento no sea un agente del Estado, este no puede sustraerse de su obligación de respetar, proteger y garantizar los derechos de la población desplazada”. (Defensoría del pueblo, 2022)

La ley 387 de 1997 está creada para responder ante la vulneración de los derechos de la población desplazada y para garantizar la superación de las condiciones adversas generadas por el desplazamiento, esta ley indica que:

“se adoptarán medidas para la prevención del desplazamiento forzado; la atención, protección, consolidación y estabilización socioeconómica de los desplazados internos por la violencia en la República de Colombia” (Congreso de Colombia, 2022)

Aunque los esfuerzos no son suficientes para cubrir a todos los afectados y multiplicidad de situaciones, por lo menos existe un mecanismo de respuesta ante tales actos y miras para mejorar su implementación; El Sistema Nacional de Atención Integral a la Población Desplazada (SNAIPD) fue creado por el Gobierno Nacional de Colombia para responder con calidad, calidez y oportunidad a las necesidades de los colombianos y colombianas que han sido víctimas del desplazamiento forzado. Integra los intereses y recursos de distintas entidades públicas, privadas y comunitarias, con el fin de cualificar esfuerzos y comprometer voluntades para generar acciones y lograr respuestas de impacto a la población y el territorio, desde una mirada nacional regional y local.

REFERENTES ESTÉTICOS

En la pesquisa de referencias para la creación he encontrado tres canciones que me gustaría incluir como parte de la dramaturgia pues podrían enmarcar la presencia de la guerra en las diferentes etapas de la vida del hombre: la primera durante su infancia, cuando al enseñarle la ronda infantil *MAMBRÚ SE FUE A LA GUERRA* la guerra se introduce en la psique del niño como un juego; la segunda en su juventud, que le es impuesta al ser reclutado y enviado al campo de batalla cantando la marcha militar *HIMNO DE LOS COMANDOS* y otra que el mismo escribe a su madre después de vivir en carne propia los verdaderos horrores de la guerra *MADRE ANOCHE EN LAS TRINCHERAS*. A continuación, comparto una breve reseña de cada canción y su letra.

MAMBRÚ SE FUE A LA GUERRA.

Ronda infantil colombiana basada en su homóloga española *Mambrú se fue a la guerra* que a su vez está basada en la ronda infantil francesa *Marlbrough s'en va-t-en guerre*. Razón por la que la canción es reconocida tanto en Europa como en Latinoamérica contando con varias versiones diferentes en el idioma español.

Mambrú es la españolización del francés *Marlbrough* de pronunciación *Malbrú*. Su origen suele ubicarse durante la Guerra de Sucesión Española, un conflicto que involucró a casi todas las naciones de Europa, se dice que, entre los soldados de los campamentos derrotados, surgió una canción para hacer burla de la supuesta muerte del odiado y temido Conde Marlborough, (Mambrú). La canción se originó porque los soldados creyeron que el detestado caudillo había muerto en el combate y para cuando se supo que su muerte había sido solo un rumor, ya la pegadiza tonada compuesta por los soldados se había extendido para convertirse con el tiempo en la icónica ronda infantil que conocemos hoy en día gracias a la tradición oral que la ha pasado de generación en generación.

LETRA:

*Mambrú se fue a la guerra,
qué dolor, qué dolor, qué pena,*

*Mambrú se fue a la guerra,
no sé cuándo vendrá.*

*Do-re-mí, do-re-fa,
no sé cuándo vendrá.*

*Vendrá para la Pascua,
qué dolor, qué dolor, qué pena,*

*vendrá para la Pascua,
o por la Trinidad.*

*Do-re-mí, do-re-fa,
o por la Trinidad.*

*La Trinidad se pasa,
¡qué dolor, qué dolor, qué pena!*

*la Trinidad se pasa
Mambrú no vuelve más.*

*Do-re-mí, do-re-fa,
Mambrú no vuelve más.*

*Por allí viene un paje,
¡qué dolor, qué dolor, qué traje!*

*por allí viene un paje,
¿qué noticias traerá?*

*Do-re-mí, do-re-fa,
¿qué noticias traerá?*

*Las noticias que traigo,
¡del dolor, del dolor me caigo!*

las noticias que traigo

*son tristes de contar,
Do-re-mí, do-re-fa,
son tristes de contar.*

*Que Mambrú ya se ha muerto,
¡qué dolor, qué dolor, qué entuerto!,
que Mambrú ya se ha muerto,
lo llevan a enterrar.
Do-re-mí, do-re-fa,
lo llevan a enterrar.*

*En caja de terciopelo,
¡qué dolor, qué dolor, qué duelo!,
en caja de terciopelo,
y tapa de cristal.
Do-re-mí, do-re-fa,
y tapa de cristal.*

*Y detrás de la tumba,
¡qué dolor, qué dolor, qué turba!,
y detrás de la tumba,
tres pajaritos van.
Do-re-mí, do-re-fa,
tres pajaritos van.*

*Cantando el pío-pío,
¡qué dolor, qué dolor, qué trío!,
cantando el pío-pío,
cantando el pío-pa.
Do-re-mí, do-re-fa,
cantando el pío-pa.*

HIMNO DE LOS COMANDOS.

Himno de los Comandos de Despliegue Estratégico de la División de Fuerzas Especiales de la Jefatura de Estado Mayor de Operaciones del Ejército Nacional de Colombia.

Un comando es un soldado que integra una unidad de operaciones especiales que cubre misiones de alta peligrosidad y que está entrenado para realizar operaciones en territorio enemigo. Entre las tareas confiadas a estos grupos destacan las misiones de inteligencia, sabotaje, limpieza y colocación de trampas antipersonales, emboscadas a pequeñas unidades enemigas, rescate de rehenes, captura de oficiales o personas de relevancia, labores de distracción y confusión del enemigo, entre otras.

LETRA:

Saliendo de su base los comandos ya se van

Dejando atrás mujer, hijos y hogar, se van

Sin saber si quiera si van a volver

O en algún lugar irán a caer

por la patria defender, se van.

Lealtad valor y sacrificio lema audaz

De este grupo de hombres que avanzando van

Cruzando los montes sin descansar

Cruzando los ríos, llegando hasta el mar

Los comandos ya se van, se van.

(Silbido de todo)

La letra de este himno está disponible en la página web oficial del ejército nacional de Colombia a través de la siguiente ruta: Inicio / Conózcenos / Organigrama / Jefatura de Estado Mayor de Operaciones / Comando de Despliegue Estratégico / División de Fuerzas Especiales / Conózcenos / Himno de los Comandos.

Enlace de acceso directo: <https://www.ejercito.mil.co/himno-de-los-comandos/>

MADRE ANOCHE EN LAS TRINCHERAS.

Canción popular de campamento que habla sobre una carta escrita por un soldado a su madre durante la Guerra Civil Española, también llamada Alzamiento Nacional o Rebelión Fascista, recordado como uno de los peores conflictos bélicos jamás sufridos. En la carta el soldado detalla lo que está viviendo en la guerra y explica a su madre un suceso que le hizo tomar la decisión de no seguir luchando. Nadie sabe cuál era el nombre del soldado que escribió la carta ni se volvió a saber nada más de él. A ciencia cierta ni siquiera sabemos si realmente existió, lo único que sabemos es que según la leyenda la madre a la que iba dirigida la carta jamás la recibió y en cambio somos nosotros los que al final acabamos leyéndola o escuchándola mediante la canción.

LETRA:

*Caminando por el campo
En el suelo vi que había
Una carta ensangrentada
De 40 años hacía
Era de un paracaidista
De la octava compañía
Que a su madre le escribía
Y la carta así decía:
Madre anoche en las trincheras
Entre el fuego y la metralla
Vi al enemigo correr*

*La noche estaba cerrada
Apunte con mi fusil
Al tiempo que disparaba
Y una luz iluminó
El rostro que yo mataba
Era mi amigo José
Compañero de la escuela
Con quien tanto yo jugué
A soldados y a trincheras
Ahora el juego era verdad
Ya mi amigo yace en tierra
Madre yo quiero morir
Ya estoy harto de esta guerra
Madre si vuelo a escribir
Tal vez sea desde el cielo
En donde encontraré a José
Y jugaremos de nuevo
Dos claveles en el agua
No se pueden marchitar
Dos amigos que se quieren
No se pueden olvidar
Si mi sangre fuera tinta
Y mi corazón tintero
Con la sangre de mis venas
Te escribiría "te quiero"*

NOTA: Supuestamente la canción está basada en una historia real y se inspira en una verdadera carta que fue encontrada años después de la guerra civil española y publicada en la revista *The New York Times Magazine* por el periodista Andrew Blanchtt Kensington; Aunque no he podido encontrar información oficial de que efectivamente

exista este periodista y la carta haya sido publicada en dicha revista, tanto la canción como la carta son un reflejo del sentir de muchos combatientes frente a la guerra, por eso, aunque no he conseguido descubrir quien encontró la carta, ni el lugar exacto de su procedencia, me parece que es una historia que merece ser compartida con el mundo, por eso a continuación comparto una transcripción de la supuesta carta original que inspiró la canción:

CARTA DE UN JOVEN SOLDADO A SU MADRE:

Querida madre, no sé cómo empezar esta carta, pero te escribo con mi rostro bañado en lágrimas, caen por la soledad, tristeza, dolor y sufrimiento que vivo día tras día aquí. Lo primero que tengo que decirte es que te quiero y aunque no lo demuestre con frecuencia, te quiero con locura, para mí eres la persona más importante, siempre has estado ahí apoyándome y protegiéndome, haces que las cosas malas parezcan buenas, tus consejos están llenos de sabiduría y siempre me has llevado por el buen camino.

Ahora ya soy mayor de edad, tengo dieciocho años, puedo afrontar yo solo las cosas... pero la verdad es que no puedo madre... Perdóname, os echo mucho de menos, ¡no quiero estar aquí! Sé que desde casa junto a padre y mis hermanos os sentís orgullosos de mí, podéis presumir de tener un hijo en el frente. Lo siento por ser un cobarde, madre, pero tengo miedo, más del que puedo aguantar. No entiendo esta guerra, no sé cuál es el bando bueno, no sé por qué lucho, no entiendo nada de lo que pasa, solo acato órdenes. El incesante sonido de los fusiles se mezcla con los gritos y llantos de la gente torturando mis oídos día y noche, vivo con una melodía continua de ametralladoras y lluvias constantes de bombarderos. Ya ni hablo, ni pienso porque otros lo hacen por mí, solo me hace falta una frase para salir del paso aquí, "a la orden".

Dicen que el amor es suficiente para seguir adelante, que hay que luchar por nuestras familias, demostrar lo que valemos, pero ya no tengo el valor para estar en la batalla, las piernas me tiemblan sin parar, no duermo, me cuesta respirar, lloro a escondidas porque no puedo demostrar lo que siento delante de mis compañeros, se fuerte y lucha me repito

constantemente, pero las palabras se pierden en mi mente como las vidas de la gente que está a mi alrededor, soy la marioneta de un tirano titiritero.

A noche nos lanzaron en paracaídas a una zona nueva de batalla, dicen que somos la mejor compañía jamás vista, la fuerza de los ochos nos llaman. La octava compañía paracaidista, siempre al frente luchando por su patria, por los ideales de un estado, viviendo el conflicto con lealtad y valor. Somos soldados valerosos, abrimos brechas en las filas enemigas, causamos bajas en ellos como si fueran animales y no tenemos remordimientos, pero todo es mentira pura mentira, solo fachada, una apariencia; los rostros de la gente demuestran lo contrario, sus caras se han tornado sombrías y pálidas, muestran el temor, horror y desamparo que se vive aquí, pero como nos repiten una y otra vez, “¡soldados o ellos o ustedes!”

Madre para lo que realmente te escribo es para contarte lo que me ocurrió anoche. Me encontraba en el campo de batalla resguardándome del fuego cruzado y la metralla. Como siempre acataba ordenes, teníamos que superar una cota para llegar hasta un punto estratégico que nos serviría de base, para ello era necesario abatir al contrario con toda nuestra fuerza, no escatimamos en munición, ni violencia... Madre anoche en las trincheras vía al enemigo correr hacia mí, le apunte con mi fusil y sin darle tiempo a reaccionar le dispare; algo raro paso en ese momento, ya había matado a más gente antes pero en aquel chicho había algo distinto, una luz ilumino su rostro, la cara del enemigo al que asesinaba... madre era mi amigo José, mi compañero de la escuela, nuestro vecino, el hijo de Francisca, mi mejor amigo, con quien tanto yo jugué a soldados y a trincheras. Madre ahora el juego es verdad, no hay risas, solo oscuridad y llantos, no volveremos a jugar jamás, ¡lo están enterrando! Lo siento muchísimo, te pido perdón madre, pero ya no aguanto más aquí, me quiero morir, estoy harto de esta guerra, ¡no se dan cuenta que no va a ganar nadie joder! Tal vez te vuelva a escribir, pero la próxima que lo haga será desde el cielo, donde encontrare a José y jugaremos de nuevo. Madre ten por seguro que, si mi sangre fuera tinta y mi corazón tintero, con la sangre de mis venas, te escribiría un “TE QUIERO” Hasta siempre.

REFLEXIÓN Y SISTEMATIZACIÓN DEL PROCESO DE INVESTIGACIÓN

El proceso de investigación inició con un intenso periodo de búsqueda y revisión de historia y literatura referente al conflicto armado en Colombia, un tema tan complejo y lamentablemente tan extenso que pronto comprendí que no bastaría con una sola dramaturgia para abordarlo rigurosamente en su totalidad, razón por la cual se hizo necesario precisar y delimitar el área de mi investigación, superando el análisis del conflicto como un tema general, para empezar a profundizar específicamente en los aspectos particulares del conflicto a los que daría desarrollo posteriormente en la creación dramaturgía. Para este fin lo que hice fue indagar en mis propias conexiones con el material de estudio que como investigador había estado interpretando desde afuera, como si se tratara de un fenómeno ajeno para mí, y empezar a observarlo desde adentro, procurando en todo momento el reconocimiento de mi lugar y mi papel dentro del mismo, es decir, mi rol como actor-titiritero dentro del conflicto armado en Colombia.

Esta aproximación más personal hacia el tema de estudio me llevó a la reflexión sobre el diálogo socio-cultural que propicia el teatro y su importancia a la hora de trabajar en procesos artísticos enfocados en la construcción de una cultura para la paz, puesto que permite el encuentro y el reconocimiento con el otro y justamente por medio de ese acto de identificación con la otredad que sucede durante una representación teatral se puede llegar a la humanidad que habita en cada uno de los espectadores más allá de sus diferencias, sus ideologías o sus historias de vida. Entonces descubrí que mi participación dentro del conflicto armado en Colombia radica precisamente en la misión de hacer del arte un proyecto pacífico de resistencia cultural y social ante los horrores de la guerra, enfocando mis conocimientos y habilidades como actor y titiritero hacia el objetivo de convertirme en un agente de cambio a través de la creación de narrativas potentes para el teatro de títeres que puedan respaldar la escritura de una nueva dramaturgia basada en la memoria para la no repetición del conflicto.

Con este objetivo en mente comencé a trazar una línea de trabajo más específica para mi proyecto de investigación-creación a partir del ejercicio de buscar la voz o las voces para mi dramaturgia en la voz de quienes han padecido en carne propia los horrores de

la guerra pero que no han sido los vencedores de la historia ni los que la han escrito; es decir hombres, mujeres y niños, anónimos todos ellos, cuyos relatos y vivencias, aunque muchas veces no son tomados en cuenta, constituyen una parte fundamental en el marco del gran relato nacional sobre el conflicto armado. Esta labor me exigió ponerme en los zapatos no solo de las víctimas, sino también de los victimarios para así tratar de tener un panorama más completo y poder confrontar verdades, procurando no revictimizar ni condenar a nadie sino, al contrario, generar puentes para crear conversación entre víctima y victimario, con la convicción de que es importante lograr ese diálogo al menos a través del recurso poético de la dramaturgia, para empezar a materializar en el teatro esa posibilidad de cuestionarnos como artistas y también como sociedad frente a la persistencia del conflicto armado en nuestro país, una realidad que claramente no es cosa del pasado.

El proceso de investigación continuó con un segundo periodo de búsqueda y revisión de historia y literatura referente al conflicto armado en Colombia, pero esta vez enfocado sobre todo en la perspectiva de los principales actores del conflicto, es decir las víctimas y también los victimarios, personajes naturales y reales que encontré ideales para la fabulación de la dramaturgia precisamente por su autenticidad histórica. Para esto me apoye en la recolección de datos, estadísticas, referentes literarios, informes y fragmentos de testimonios verdaderos de diversas víctimas del conflicto, luego seleccioné el material bibliográfico que me provocaba más sensaciones como lector o como testigo, lo cual arrojó algunos hallazgos que concretaron aún más la línea temática del proyecto hacia aquellas aristas del conflicto que como esquirolas de granada se clavaban en mi cabeza y tocaban mis fibras más sensibles, evocando en mi mente imágenes poéticas desgarradoras para el alma pero potentes para la creación artística, concretando y enfocando la investigación en las siguientes líneas o ejes temáticos:

1. La experiencia de los combatientes en la guerra.
2. El desplazamiento forzado en las zonas rurales.
3. Violencias a la integridad y al cuerpo de la mujer.
4. El reclutamiento de niños y adolescentes para la guerra.

REFLEXIÓN Y SISTEMATIZACIÓN DEL PROCESO DE CREACIÓN

La fase de investigación concluyó con una pregunta que daría inicio a la fase de creación: ¿Cómo lograr que este proceso de investigación-creación genere como resultado una dramaturgia para teatro de títeres que posibilite un nuevo proyecto teatral enfocado en la sensibilización para una cultura de paz?

El proceso de creación literaria comienza con una profunda reflexión personal sobre los datos y relatos obtenidos mediante la investigación - indagación sobre el conflicto armado en Colombia. Me di cuenta de que algunos relatos tocaban en mí, unos nervios, unas fibras, tan dolorosas que hacían que florecieran en mi mente ideas para que esos relatos se concretaran mediante imágenes poéticas, así que decidí seguir ese impulso, sin importar el grado de veracidad que pudieran perder los relatos, pues al pasarlos por mi enrevesada cabeza y plasmarlos en el papel, todo testimonio por legítimo que fuera se convertía en ficción, esto facilitó la integración en el cuerpo de la dramaturgia de algunos de los hallazgos encontrados a partir de la investigación, librándome del compromiso de retratar los hechos, y dándome la libertad de modificarlos un poco para dar rienda suelta a la imaginación, lo cual tuvo resultados evidentes en el avance de la escritura.

El proceso de descubrir cada imagen poética o imagen generadora para la escritura fue el mismo; en primer lugar, asociar cada uno de los ejes o de las aristas del conflicto a un título que concrete y enuncie los conceptos de entrada para la creación de la ficción, en segundo lugar, identificar el espacio y los personajes ficticiales que aparecen en la imagen en representatividad de las memorias, relatos y testimonios reales del conflicto, y en tercer lugar describir la imagen generadora que sirva como detonante para la escritura primaria o larvaria de la dramaturgia.

A continuación expongo las imágenes generadoras desligándome de los relatos y testimonios originales de las víctimas y victimarios del conflicto en Colombia que no me interesa reproducir sino honrar y resignificar, razón por la que no preciso adjuntar ni traer a colación los sucesos y experiencias reales en que están basadas estas imágenes, al menos no en las palabras originales de sus narradores, pero están ahí contenidas en la imagen poética que es atravesada también por mi universo personal como creador.

1. Arista del conflicto: La experiencia de los combatientes en la guerra.

Título: Guerreros y prisioneros.

Espacio: El campo de batalla en un territorio aislado en medio de la naturaleza y distante de la civilización.

Personajes:

- Los guerreros caídos en combate y los sobrevivientes a la barbarie.
- Los comandantes y los altos mandos que dan las ordenes sin arriesgar sus vidas.
- El héroe y su enemigo, fuerzas antagónicas representantes de los bandos en disputa.

Imagen generadora:

No es ningún acto de patriotismo, la imagen del héroe de la patria no es más que un eslogan publicitario, una palmadita en el hombro, el servicio militar obligatorio es una imposición, una obligación, una muy parecida a estar encerrado en una prisión. Quiero centrar mi atención y darles protagonismo a esos sujetos que son privados de la libertad y la paz para defender supuestamente la libertad y la paz, ¿pero a defender de quién?, ¿quién nos ataca desde afuera? ¿nadie? eso no es posible, necesitamos un enemigo, aunque sea uno interno, ¿quién es el enemigo?, la antítesis del héroe, el contraste.

Quiero mostrar dos bandos opuestos en conflicto, dos caras de la misma moneda, quiero lanzar la moneda al aire y ver cual gana, voy a dejarlo al azar, no quiero adoctrinar ni ideologizar con mi escritura así que no voy a tomar partido, lanzo una moneda al aire, en verdad mientras escribo esto hago una breve pausa y lanzo una moneda al aire, mientras está girando en el aire, alternando entre una cara y la otra a gran velocidad, por un instante alcanzo a ver que las dos caras de la moneda se vuelven una sola, se sobreponen pero no se tapan, se transparentan, se traslucen, existen al mismo tiempo y ocupando el mismo espacio en mí retina, así mismo quiero plasmar en mi obra al héroe y al enemigo, como partes de un taumatropo, como dos imágenes opuestas que se vuelven una sola imagen debido a un fenómeno causado por la persistencia de la visión.

El taumatropo más conocido es aquel que tiene un pájaro libre de un lado y una jaula vacía del otro, cuando se hace rotar el disco, aparece el pájaro contenido en la jaula, así

mismo en el imaginario que empiezo a construir para la obra ambos guerreros, el héroe y el enemigo, son prisioneros del dispositivo del juego, están atrapados y obligados a permanecer juntos en el campo de batalla hasta definir el resultado de la guerra. Aquí quiero usar la parte para representar el todo, el peso de la victoria o la derrota recae en los hombros de solo dos guerreros en disputa, que son la representación de cada ejército.

Trato de ordenar esta sucesión de imágenes para llegar a una imagen poética concreta, el héroe y el enemigo de mi historia devienen en las dos caras opuestas del taumatropo, devienen pájaros enjaulados el uno en el otro, prisioneros de la guerra, por ahí es, me voy acercando a la imagen, y aparece en mi imaginación la revelación, la imagen paralela de una princesa encerrada en una torre custodiada por un dragón, el tropo de la damisela en apuros. La torre es para la princesa similar a una prisión alejada del mundo, así mismo el héroe de mi historia es la princesa encerrada en la torre, un hombrecillo en apuros que desea ser rescatado de las feroces fauces del dragón, el dragón es la guerra que se ha llevado a los demás guerreros, nadie puede contra el dragón, por eso el héroe encerrado en la torre teme al dragón, aunque no logre verlo por ninguna parte.

He encontrado la imagen generadora, un soldado atrapado en una torre de control abandonada, un soldado abandonado a su suerte o a su muerte, un soldado que espera que llegue del cielo la salvación, un helicóptero que lo saque de aquel infierno solitario. Un soldado que no tiene información del mundo exterior, aislado en una burbuja que le nubla la visión, por ninguna parte se ve una pista del desenlace del conflicto o de los supervivientes, parece que el héroe está completamente solo, pero entonces ¿cuándo termina la guerra? ¿acaso ya termino? ¿cómo saber quién gana y quién perdió?, por último, pero no menos importante ¿dónde están los comandantes y los altos mandos que dan las órdenes sin arriesgar sus vidas en el campo de batalla? ¿Acaso están escondidos, manipulando todo desde las sombras?

2. Arista del conflicto: El desplazamiento forzado y las desapariciones.

Título: Éxodo y desarraigo.

Espacio: El no espacio, trasladarse sin asentarse, tránsito infinito, recorrer el vacío, deambular en medio de la nada.

Personajes:

- Deambulantes almas en desgracia, espectros errabundos muertos en vida.
- Una casa vacía, abandonada, medio caída y consumida por el tiempo.

Imagen generadora:

Pueblos enteros abandonados, las paredes de las casas vacías y caídas rinden un silencioso tributo a la memoria, cuentan historias de lo que era, de lo que fue, de los que se fueron, de los que fueron olvidados, porque uno muere es cuando lo olvidan. Pero las paredes no olvidan, cada grieta, cada esquirla de granada, cada impacto de bala, cada revoque, cada cicatriz grabada en los muros que contienen la memoria del pueblo, es un grito que busca a los que se fueron, que los llama para que vuelvan y habiten de nuevo el pueblo, para que lo reconstruyan y le devuelvan la vida, para que vuelvan a la vida al volver al pueblo.

El pueblo es un fantasma descuartizado, solo puedo ver sus restos, sus órganos vacíos, casas vacías, sin células vivas, sin gente, el pueblo abandonado es un cadáver con memoria, el pueblo necesita una autopsia, es necesario develar las causas de la muerte del pueblo, encontramos su cadáver desahuciado entre las montañas, todavía debe conservar grabadas las huellas de los criminales en alguna parte, no deben estar muy lejos, de pronto están escondidos entre la maleza que empieza a devorarse el cadáver del pueblo. ¿Cómo se llamaba el pueblo?, ¿Cuál era el gentilicio para referirse a la gente que lo habitaba? no queda nadie que pueda responder estas preguntas. Es un pueblo fantasma, un pueblo sin nombre, que alguna vez seguramente lo tuvo, cuando estaba vivo, pero ahora en su muerte es un pueblo no nombrado, un pueblo N.N.

Un fantasma solitario recorre la oscuridad que se instaló en donde alguna vez estuvo el pueblo, pareciera querer arreglarlo, reconstruirlo, pero no puede. Es el fantasma de la

guerra que se lamenta por la muerte de algo que estaba vivo y por el nacimiento de algo que ya está muerto. Son los dolores más grandes; la vida y la muerte. Es el lamento de las madres que lloran a sus hijos que no las verán morir de amor y de dulzura por ellos, porque se les adelantaron, las dejaron solas en esta tierra, a una edad en que ya no pueden ni quieren tener más hijos ¿para qué? si no llegarán a grandes.

Se empieza a formar una humareda, algo se está quemando en medio de la oscuridad del pueblo, una luz se enciende desde una casa vieja, fantasmagórica, caída, medio destechada y vacía o mejor dicho de lo que queda de la casa, de la última casa del pueblo, la única que no ha sido consumida completamente por la maleza, se mantiene en pie, al menos una parte que se resiste a caerse o a derrumbarse, porque entonces no quedara ningún rastro del pueblo, esa casita es todo el pueblo, es el corazón que se resiste a dejar de latir, las brasas que no quieren apagarse, pero que tampoco encienden del todo para avivar nuevamente la llama del incendio para así calentar un poco el frío del espíritu y despejar la oscuridad, ojala soplen buenos vientos para que la brasa se anime, ojala tan siquiera no se apague.

Ojalá pudiera llevarme la casita y fundar el pueblo en otra parte, en cualquier parte, donde haya un espacio, aunque sea pequeño, y que haya gente, mucha gente, porque para que el pueblo vuelva a estar vivo tiene que habitarlo la gente, dice el fantasma mientras empieza a arrastrar la casa como un caracol nocturno que brilla en la oscuridad. La casa es arrastrada por el escenario como símbolo del desplazamiento y desarraigó convirtiéndose así en un personaje de la obra, en una parte del fantasma o el fantasma se convierte en parte de la casa. El fantasma errante arrastra su casa como un cangrejo ermitaño, no se haya en ninguna parte, no se acomoda, tan pronto se detiene en un sitio ya se tiene que ir a otro. La casa es pesada, esta enraizada, pero el fantasma la arrastra como puede, no puede dejarla, ni siquiera sabe si es su casa pero ahora es la única casa del pueblo que seguramente fue su pueblo, el fantasma trae la casa hasta la ciudad, acaso quiere espantarme, asustarme o tan siquiera advertirme, quiere recordarme el nombre del pueblo, pero ya no se acuerda cual era, aunque si se acuerda de su historia, el fantasma comparte la casa y sus memorias, no quiere dejar que la casa desaparezca, el fantasma se niega a desaparecer, su aparición es un acto contra el olvido.

3. Arista del conflicto: Violencias a la integridad y al cuerpo de la mujer.

Título: El ultraje y el abuso.

Espacio: Una casa en ruinas abandonada en medio del monte como representación del cuerpo ultrajado y de la ausencia del cobijo y la protección de la familia.

Personajes:

- Una mujer o muchas mujeres, una mujer y muchas mujeres.
- Los violentos, los invasores, los perpetradores.

Imagen generadora:

Un coro de mujeres descalzas vestidas de blanco, empantanadas hasta las rodillas de tanto trasegar entre los pantanos y los rastros, es la suciedad que mancha la pureza y que delata la huida a toda prisa sin tiempo siquiera para ponerse los zapatos, en ropa de cama, levantadora, las mujeres van juntas como una marea, se apoyan las unas en las otras, cuando una se resbala entre todas la levantan, no dejan que ninguna se quede atrás, no abandonan a las suyas, entre todas cargan a las niñas y sirven de apoyo a las ancianas, son mujeres de todas las razas, indígenas, afrodescendientes, mestizas, mulatas, anglosajonas etcétera. Son mujeres sembradoras de vida, son como un río que fluye, el río también es vida, pero se asocia con la muerte cuando por el río bajan los cuerpos incontables de las masacres, cuerpos que son recogidos por las mujeres lavanderas del río, mujeres que los adoptan y les dan sepultura, esperando que alguien haga lo mismo con sus muertos, porque de esos no se sabe nada, todavía no aparecen. Es como el mito de la llorona, mujeres lloronas del río lavando con sus lágrimas las ropas de los desaparecidos, buscando a sus hijos y encontrando consuelo en al menos dar rito fúnebre a los hijos ajenos como si fueran los propios.

Una mujer encerrada en una casa en ruinas en medio del monte, se esconde de ellos para no tentarlos, ella lo sabe muy bien desde que era apenas una niña, desde cachorrita ya sabía que debía cuidar en todo momento de que no se le vieran los calzones para evitar de los hombres mayores las insinuaciones y los tocamientos. Desde que nace una muchachita toca cuidarla con recelo, mientras los varones aprenden a trabajar y hasta

salen a jugar, las niñas aprenden a hacer los oficios del hogar y a permanecer en la casa, pero no es por machismo, es que en la casa están más seguras bajo la protección de la familia, lejos de la mirada obscena de los hombres, pero en la familia también hay hombres, esos que están más cerca y tienen acceso a la niña suelen ser en muchas ocasiones los abusadores, pero este afortunadamente no es el caso, la niña supo cuidarse y defenderse desde chiquita, era una niña muy verraquita, tenía diez años, tenía un hermano, tenía sus padres y una casita, ahora la niña tiene veinte años y desde hace cinco se quedó solita, de pura suerte no la mataron ni le hicieron nada porque no vieron que estaba escondida, y sigue escondida, viviendo a oscuras, siempre tapada, cubierta, avergonzada de que su cuerpo pueda provocar tanta perversión, de que la sola existencia de su carne sea una provocación, un llamado a la acción y a la depravación.

El blanco del vestido de la levantadora contrasta con la oscuridad que rodea a la mujer dentro de su propia casa, la que ha tomado como trinchera para esconderse de ellos, los que quieren entrar por la fuerza, sin permiso y sin consentimiento. Son muchos y traen el hambre del que hace mucho pero mucho tiempo que no come, la olfatean de lejos como fieras al acecho, huelen el miedo a través de las paredes, la espían entre las sombras, saben que está completamente sola en la casa, en lo que queda de la casa, ya todas las demás mujeres del pueblo escaparon, ahora es la mujer más bella y más codiciada del pueblo porque es la única que queda, ¿quién la manda? ¿por qué no se fue antes? ¿qué va a pasar cuando la encuentren? ¿se volverá el refugio de los soldados? ¿se volverá casa para albergar la guerra? La casa encierra su pureza y cuando derriben las puertas a empujones, los sembradores de la muerte de la guerra le engendrarán una nueva vida en el vientre y con esa nueva vida que absorberá todo de ella, la mujer se tornará madre partera de un hijo más de la guerra, paridora de recuerdos, sepulturera de los no nombrados, lavandera de sangre, reconstructora de cuerpos, niña de las montañas, hermana de todas las campesinas, madre agua que purifica todos los cuerpos que arrastra el río, llorona de los desaparecidos, abuela de todos los niños, consuelo de los afligidos, mujer de todas las edades, fémina ancestral, diosa de la fertilidad, falda ancha que da cobijo, fuente de vida, mujer diluvio, máquina de alimento para el bebé hambriento, curandera de su sufrimiento, enfermera del mundo, todo al mismo tiempo.

4. Arista del conflicto: El reclutamiento de niños y adolescentes para la guerra.

Título: De víctimas a victimarios.

Espacio: El campo abierto, espacio de juego que es transformado en territorio de guerra, lugar de vida que es transformado en zona de muerte.

Personajes:

- Dos niños que juegan a la guerra.
- Los reclutadores ilegales.
- Los reclutadores legales.

Imagen generadora:

Con los uniformes de la escuelita todavía puestos corren hacia el cerro con los zapaticos rotos, algunos incluso van descalzos, con un lápiz chiquito en una mano y en la otra un cuaderno que en la cara trae la publicidad de la compañía extractiva en la que trabaja el papá. Son los niños que van de carrera celebrando con alegría que salieron de la escuela, van cogiendo palos y escogiendo piedras, llenan las camisas y las gorras de proyectiles provistos por la madre naturaleza, se reparten las municiones, arman las trincheras de manera improvisada, se encienden a piedra y a palo pero al final del día no pasa nada, todo es jugando, aunque se aporreen, se peleen y se enojen, a los cinco minutos se contentan y de nuevo se ponen a jugar como si nada, esa capacidad de perdón que tienen los niños, esa imaginación para resolver sus conflictos, esos juegos de la infancia.

Hoy no llegó a la vereda la maestra de los niños entonces no hubo clase, la mayoría de niños se regresó a sus casas temprano pero dos de ellos se quedaron jugando en el cerro que queda detrás de la escuelita, jugaban lo de siempre, que eran guerreros y que combatían en la guerra, imitaban a los guerreros que veían pasar marchando a veces desde la ventana de la casa, de pronto se los encuentran de frente, se topan repentinamente con un grupo armado de revolucionarios al margen de la ley que alcanza a echarle mano a uno de los niños mientras el otro escapa corriendo entre el rastrojo.

El niño reclutado por la fuerza es entrenado desde ese momento para servir a la causa de sus raptos, lo han terminado de educar, le han enseñado a disparar y lo han

preparado para matar, es solo uno más de los niños de bajos recursos a los que les están “haciendo un favor” al sacarlos de la miseria y reclutarlos para la revolución. Le raparon la cabeza, le lavaron el cerebro, le pusieron comandos para manipularlo a distancia, se aprovechan de su ignorancia, de su inocencia, de su desgracia. Niño combatiente, todo era juego en su mente, hasta que fue apartado de su gente y entrenado para disparar sin mente, transformando lentamente con el pasar de los años a un niño víctima del conflicto en un victimario replicador del mismo para el que la paz es solo un espejismo, algo que no aparece ni siquiera cuando está a solas consigo mismo.

El otro niño, el que logró escaparse de los grupos ilegales no podrá escaparse del servicio militar obligatorio cuando cumpla la mayoría de edad, tendrá que defender el territorio como cuando jugaba de niño a ser un héroe de la patria, pero al menos no será reclutado en edad escolar y eso ya es mucho decir. Quizás algún día ese par de niños que fueron tan buenos amigos en la infancia vuelvan a encontrarse en el campo de batalla, ahora convertidos en hombres, donde tendrán que dispararse hasta aniquilarse el uno al otro, o los dos a la vez, seguramente ninguno de los dos llegará a la vejez. ¿Podrán reconocerse tras el camuflado y las armas en mano? ¿Podrán perdonarse como cuando jugaban en el pasado? ¿tendrán tiempo para contarse todo lo que les ha acontecido durante los largos años de servicio? ¿serán acaso los mismos? ¿les quedará algo de niños en el alma? ¿podrán sus corazones encontrar la paz y la calma? ¿hallarán consuelo para su alma? ¿volverán a jugar juntos? ¿terminará algún día la guerra y podrán volver a sus tierras?

Probablemente ni se vuelvan a ver, y si se ven no se van a reconocer, han pasado muchos años y ya no son niños sino hombres, ya no hacen lo que quieren sino que acatan ordenes, de seguro si se ven no se reconocerían, seguro que sí hoy día pelean ya no se perdonarían, después de tantos años de servicio ninguno de ellos dos puede ser el mismo, han perdido la inocencia, se ha esfumado la niñez, ya no volverán a jugar juntos ni llegaran a la vejez, son tan solo dos peones en un tablero de ajedrez, si acaso en medio de la guerra algún día llegan a encontrarse se verán obligados a dispararse como herederos de una guerra condenados a matarse, a extinguirse entre hermanos, a exterminarse entre compatriotas.

Creación de la fábula inicial

Luego de haber realizado el primer trabajo de indagación que delimitó las temáticas contenidas en el apartado de reflexión y sistematización del proceso de investigación, y que fueron la base para la creación de las cuatro imágenes generadoras compartidas anteriormente, se procedió con la escritura de una fábula que tomó como eje central las violencias a la integridad y al cuerpo de la mujer desde el ultraje y el abuso, tanto físico como psicológico, al que estas se ven sometidas en el marco del conflicto armado. La fábula generadora que se describe a continuación, construye un norte creativo hacia la dramaturgia que busca condensar a grandes rasgos algunos de los hechos reiterativos en los testimonios de mujeres víctimas del conflicto armado en Colombia, como lo son el abuso sexual, el desplazamiento y la pérdida y búsqueda de un ser querido.

Fábula inicial

Un día la guerra llegó al pueblo de una niña que irónicamente se apellidaba Guerra. La guerra fue combatiendo hasta su casa, arrasando todo a su paso, pero el padre de la niña, el señor Guerra, se negó a abrirle la puerta y como represalia la guerra se lo llevó. El hermano mayor de la niña, que ahora por fuerza era el hombre de la casa, quiso buscar al padre, así que se armó de valor y se adentró en el monte, y ya nunca más volvió. Fue así como la niña Guerra se quedó sola con su madre, quien le enseñó a sobrevivir en el campo, a cultivar la tierra, a cuidar de los animales, a leer, a escribir, a cantar y a rezar. La niña creció rodeada de amor maternal y de naturaleza, pero también de miedo y de silencio, pues sabía que la guerra seguía acechando en las sombras, y que podía volver en cualquier momento. Con el paso del tiempo la niña Guerra se convirtió en la señorita Guerra, tan bella y dulce como su madre, pero como era de esperarse, la guerra volvió a llamar a su puerta, esta vez con más furia y crueldad, para llevarse a su madre diciendo que solo la iba a interrogar. Deseando que todo fuera solo una pesadilla, la señorita Guerra despertó y vio que la guerra se había llevado todo lo que amaba, ya no le quedaba ningún pariente, a excepción de la semilla que la guerra con violencia instaló en su vientre. Desde entonces se encerró en su casa, bloqueando las ventanas y la puerta para esconderse y hacerse pasar por muerta, pero el nacimiento del pequeño Mambrú la hizo

cambiar de opinión, pues, aunque fuera fruto de la guerra, decidió brindarle otra opción y empujando la casa con todas sus fuerzas se fue buscando un lugar mejor, donde enseñar a su hijo todo lo que de su madre aprendió, hasta que un lamentable día la guerra de nuevo los encontró, reclamó a su hijo y lo reclutó. Así comienza la historia de una campesina desplazada de apellido Guerra y lo que aconteció cuando su único hijo Mambrú se fue a la guerra ¡qué dolor, qué dolor, qué pena!

Hechos de la fábula

En la página 61 de su libro *Narraturgia* Sanchis Sinisterra propone construir la cronología de la historia con el fin de detectar omisiones en el texto y de este modo observar las posibilidades en que puede ser adaptada la historia.

“La temporalidad nos demandará determinar qué importancia recibirán unos u otros episodios, unos u otros segmentos de la fábula, por lo tanto, qué extensión merecen. Puedo enfatizar la importancia de una escena particular -o varias- y darle una extensión mayor, para crear un recipiente dramático en el que aparezca una mayor complejidad, una intensiva información sobre situaciones anteriores, un cambio de visión respecto de las cosas que hemos visto antes” (Sinisterra, 2012, pág. 61)

Para este caso, se organizan los hechos en tiempo lineal, como explica el autor en su libro con el ejemplo que realiza del texto sospecha de Thomas Bernhard, posteriormente se observarán las variaciones de organización temporal encontradas en la dramaturgia, que parten del rastreo de las omisiones en el texto narrativo.

Fábula en orden cronológico

1. La guerra toma el pueblo de una niña de apellido Guerra.
2. La guerra desaparece al padre de la niña porque se niega a abrirle la puerta.
3. El hermano de la niña va a buscar al padre y también desaparece.
4. La niña crece sola con su madre quien la educa en casa.
5. La guerra se lleva a la madre de la señorita Guerra para interrogarla y la desaparece.

6. La señorita Guerra es violada por la guerra.
7. La señorita Guerra resignada se oculta en la casa, haciéndose pasar por muerta.
8. La señorita Guerra da a luz al pequeño Mambrú Guerra dentro de la casa.
9. La señorita Guerra escapa arrastrando la casa para proteger a su hijo de la guerra.
10. La señorita Guerra educa a su hijo como su madre hizo con ella.
11. La guerra reclama a su hijo Mambrú y lo recluta para ser actor del conflicto.
12. La señora Guerra pierde a su hijo quedando terriblemente afligida y sola.

Apreciaciones o hallazgos de la fábula

En la fábula detonante puede observarse que la duración opera a modo de sumario, ya que, el tiempo de la historia es superior al de la narración. Los hechos que se describen en 372 palabras, condensan una tragedia que ocurre durante años, que transcurre desde la desaparición de los progenitores y el hermano de la señora Guerra hasta el nacimiento de su hijo Mambrú fruto de una violación y el posterior reclutamiento de este para la guerra. Por otra parte, el narrador es heterodiegético, dado que no es un personaje en la historia que cuenta, ello se evidencia con fuerza en el enunciado final cuando dice: Así comienza la historia de una campesina desplazada de apellido Guerra y lo que aconteció cuando su único hijo Mambrú se fue a la guerra ¡qué dolor, qué dolor, qué pena! Esta última frase, puntuada en exclamación puede leerse como un diálogo del narrador.

La narración se expresa en diégesis, ya que el narrador toma distancia del relato y habla por sí mismo utilizando la tercera persona para referirse a los personajes, esto se percibe desde el inicio del texto con la frase: Un día la guerra llegó al pueblo de una niña que irónicamente se apellidaba Guerra; enunciar que es el pueblo de ella y no incluirse como parte del relato, denota la distancia de quien cuenta la historia, que en principio podría percibirse como un narrador omnisciente que sabe todo lo que ocurre con los personajes hasta el momento en que el pequeño Guerra es reclutado y utiliza un tiempo ulterior para contar los hechos, ello se rastrea en los verbos pretéritos a lo largo del escrito

Rastreo de omisiones

- Al presentar un narrador omnisciente, se sabe a quién ocurre la historia, pero se omiten las razones por las cuales el narrador tiene acceso a ella.
- Se hacen varias elipsis temporales del crecimiento de la niña, señorita y señora Guerra.
- El abuso es evocado desde un eufemismo. Se expresa que: ya no le quedaba ningún pariente, a excepción de la semilla que la guerra con violencia instaló en su vientre. Acentuando el embarazo y disminuyendo el impacto de la violación.
- Se omiten los hechos que vive el pequeño Guerra cuando es reclutado.
- No existen descripciones sobre tiempos de tranquilidad mientras crecía el niño.
- El juego infantil no se enuncia en el texto.
- Se omite lo que le pasa a Mambrú en la guerra.
- La figura femenina no se levanta contra la guerra en ninguna parte del relato.
- Se omite describir si Mambrú vive o muere en la Guerra.
- No se menciona si la madre busca a su hijo.

Con base a los hallazgos de la fábula y al rastreo de omisiones en la misma, se configuró una cronología fragmentada para la dramaturgia, donde se resalta el hecho omitido en la narración de las vivencias de Mambrú en el combate y los momentos pacíficos que permitieron su crianza; también se formula una narración intradiegetica desde la posición de la señora Guerra que continúa operando como omnisciente, al resaltar el carácter ulterior del que se desprende el texto.

A partir del anterior trabajo de análisis de la fábula detonadora y teniendo en cuenta las cuatro imágenes generadoras creadas a partir de cada una de las aristas del conflicto interno en Colombia que decidí poetizar en la dramaturgia, procedí con la selección y caracterización de los personajes a representar en Mambrú: Caricatura del conflicto.

Caracterización de los personajes

Principal:

1. La mujer, madre y niña: fuente de vida sembradora de paz y madre del héroe. Representa al mentor, una sabia presencia que guía al héroe y le da consejo, es quien le enseña a sobrevivir y lo forja en valores familiares tradicionales. Es la voz que nos introduce al relato, podría decirse que es de cierto modo una narradora.

Protagónico:

2. El héroe: Un sujeto común y corriente no muy destacado, un joven campesino de naturaleza empática para que la audiencia pueda identificarse con él, reclutado a los dieciocho años, algo torpe y con pésimas aptitudes para la guerra, encerrado en una burbuja que representa el mundo ordinario, con problemas por resolver a lo largo de la dramaturgia pero que al final de su arco dramático gana la sabiduría y el poder para resolver sus conflictos personales y externos.

Antagónico:

3. El villano: un joven guerrero revolucionario herido, fue reclutado a los ocho años. Antítesis del héroe, es un personaje camaleónico que cambia el rumbo de la historia, puede pasar de enemigo a aliado y puede volver a cambiar muchísimas veces, es decir un malo que se vuelve bueno y viceversa, generando desconfianza e intriga sobre su verdadera naturaleza. Su papel en la obra es ser quien realiza el llamado a la aventura, un objeto que provoca un evento que cambia el curso de las cosas, sacando al héroe de la burbuja del mundo ordinario e iniciándolo en su aventura hacia el mundo desconocido en un viaje de autodescubrimiento.

Secundarios:

4. El cóndor: Representación del mítico dragón, de la guerra y asociado a la muerte, puede ser aliado o enemigo dependiendo de las circunstancias. Aparece en la historia para hacer travesuras, proporcionar alivio cómico y servir al héroe de acompañante temporal que brinde desarrollo en su aventura.
5. El niño alado: Personaje fantasmal que representa la psiquis del héroe, es un fantasma de su pasado que lo atormenta, es la expresión simbólica de su locura.
6. Los soldados caídos: Personajes cadavéricos que se comportan como bufones y sirven de alivio cómico para la dramaturgia, son aliados del más allá que proporcionarán información y brindarán su apoyo al héroe cuando más lo necesite.
7. Los rescatistas: Son los guardianes del umbral, los encargados de impedir que el héroe progrese en su viaje y pruebe su valor, lo invitan a desistir y a rendirse antes de la prueba final.
8. Los comandantes: Son los altos mandos que mueven los hilos desde las sombras; los titiriteros que manipulan al héroe, al enemigo y a todos y todo lo que sucede en la dramaturgia. Ellos son los autores materiales e intelectuales de la caricatura del conflicto, los señores mercaderes de la guerra. Todo lo que ha aprendido y superado el héroe a lo largo de la dramaturgia lo lleva finalmente a enfrentar a los comandantes como los verdaderos enemigos de la paz.

Satisfecho con los insumos para la creación hallados y desarrollados durante la fase de investigación, procedí entonces con la redacción de un primer borrador de la propuesta de dramaturgia, el cual fui reescribiendo y refinando con la mentoría de mi asesora y maestra Victoria Valencia, hasta llegar a la versión de la dramaturgia que comparto a continuación antecedida por la descripción de los personajes y la escenografía propuestos para su futura puesta en escena mediante el teatro de títeres y actores.

RESULTADOS Y LOGROS DE LA INVESTIGACIÓN CREATIVA

DESCRIPCIÓN DE LOS PERSONAJES

COMANDANTES: Instaladores del texto y la acción en el escenario.

Dos titiriteros con uniforme camuflado, botas negras y casco militar.

Son los que mandan y los que comandan, los únicos personajes de la obra que son interpretados por actores y no por títeres, son los titiriteros que movilizan y dan vida a todos los demás personajes de la dramaturgia.

Son dioses omnipresentes y omnipotentes que manipulan el destino de los títeres desde las sombras, son niños grandes que juegan a la guerra con sus muñecos, son los dueños de los soldados de juguete con que interpretan su macabro espectáculo de títeres.

Son aliados en disputa, los señores de la guerra, los que dan las ordenes dentro de la historia para desplazar y desaparecer, para reclutar y entrenar, para saquear y amenazar, para disparar, matar y cometer un interminable etcétera de violaciones a los derechos humanos de los muñecos a los que tratan como juguetes pero que representan personas.

Son los hombres que desatan la violencia en nombre de la guerra, son los que dieron la orden de acosar y abusar de la señora Guerra, engendrándole un hijo para luego quitárselo, reclutarlo, entrenarlo para la batalla y usarlo como carne de cañón

Son los que retienen a Mambrú y lo obligan a permanecer en el campo de batalla, son los que obligan a los hombres a pelearse y aniquilarse entre hermanos, vecinos y compatriotas, son los que hacen marchar al unisonó las botas bajo su mando de guerra.

Son de bandos opuestos, pero trabajan juntos, viven de la usura que les genera el conflicto, son los que sin importar cuantos caigan en el combate saldrán vencedores, los que escriben la historia, los ganadores, los que se benefician con la muerte y las masacres que deja la barbarie.

Son dos comandantes interpretados por dos actores titiriteros que casi siempre van juntos, en el transcurso de la obra manipulan entre ambos a la señora Guerra, en otros momentos uno manipula a Mambrú y el otro alterna para manipular al enemigo, al cóndor, al niño alado, a los soldados caídos y a los rescatistas.

SEÑORA GUERRA: Personaje principal.

Es un personaje fantasmagórico que abre y cierra la obra, mujer memoria que viene a habitar el escenario para recordarnos su historia, para volver a la vida con su casita y su pueblo, para al menos existir por medio del recuerdo.

Su voz es pregrabada y editada para estar compuesta por coros y solos de voces superpuestas de mujeres reales de todas las edades especialmente ancianas, es mujer campesina, sembradora, recolectora, cocinera, cuidadora, curandera, yerbatera y rezandera.

Técnica: Títere híbrido femenino a escala humana.

Es un títere híbrido de tamaño natural manipulado por dos titiriteros al mismo tiempo (los comandantes) siendo el primero el encargado de manipular la cabeza y una mano mientras el segundo se encarga de manipular el torso y la otra mano.

Personalidad: Humilde, sabia, compasiva, trabajadora, de carácter tierno y cálido con su familia especialmente a la hora de cuidar y educar a su hijo Mambrú, orgullosa de sus raíces, terca, muy fría y desconfiada con los desconocidos.

Antecedentes: Fue víctima de abuso sexual y del desplazamiento forzado, tuvo un hijo producto del abuso que fue reclutado a los dieciocho años para prestar el servicio militar y no volvió, vivió toda su vida en el campo y no conoció nunca la ciudad.

Vestuario: Un vestido blanco tipo levantadora de cama empantanado hasta la altura de las rodillas, un chal blanco o una ruana para cubrir el pecho del frío, un sombrero aguadeño y un par de moños negros en sus trenzas blancas.

Utilería: A donde quiera que va, arrastra con ella una vieja casita en ruinas que desprende humo, es una casita tan pequeña que parece una casa de muñecas, pero es lo suficientemente grande como para que quepa ella adentro, lleva un atado de tela en donde guarda el cuerpo de su hijo Mambrú, una mandarina cuya semilla luego será un árbol y dará frutos, y en un momento saca de la casita algunos juguetes de animalitos con forma de gallinas e incluso una vaca.

MAMBRÚ GUERRA: Personaje Protagonico.

Este pequeño hombrecito de juguete representa a un soldado joven de aproximadamente 18 años de edad que es reclutado por la fuerza para prestar el servicio militar obligatorio y pelear en una guerra que no entiende para acabar con un enemigo que no conoce, con la esperanza poder volver con su mamá que es su única familia, cuando termine la guerra.

Técnica: Bunraku simplificado también conocido como pelele o títere de mesa.

Es un títere de sesenta centímetros de altura que cuenta con un mando en la parte posterior de la cabeza y otro en la espalda, su maniobrabilidad se basa en el movimiento pendular de las piernas para hacerlo caminar con el balanceo de la cadera generado por el titiritero desde el mando que sale de la espalda del muñeco, así mismo la cabeza se manipula mediante un mando, a diferencia de las manos que son manipuladas directamente por las manos del titiritero para ayudarlas a interactuar con los elementos escenográficos y de utilería.

En cuanto a la técnica es un pelele lo cual tiene un doble significado, por un lado, se refiere a un muñeco articulado de figura humana usado en algunos carnavales para colgarlo en los balcones o quemarlo en las plazas y por otro lado el termino pelele hace referencia a una persona débil o de poco carácter y que se deja manipular por los demás fácilmente.

Personalidad: Extrovertido, ingenuo, torpe y muy cobarde, amante de la naturaleza y los animales debido a sus raíces campesinas.

Antecedentes: Hace guardia en la trinchera y espera a sus compañeros que hace mucho tiempo salieron a una misión, dejándolo a cargo de la comida y las municiones.

Vestuario: Uniforme camuflado, botas negras y un casco militar, siendo una versión en miniatura del vestuario de los comandantes que lo manipulan por la espalda.

Utilería: Fusil, binóculos, cantimplora, balde, radio, machete, guitarra.

EL ENEMIGO: Personaje antagónico

Es un joven guerrero revolucionario de aproximadamente 18 años de edad reclutado por la fuerza a los ocho años, entrenado y adoctrinado para pelear en una guerra que no entiende en defensa de unos ideales que no comparte.

Técnica: Bunraku simplificado también conocido como pelele o títere de mesa.

En cuanto a la técnica es el mismo tipo de títere que mambrú, con la diferencia de que a éste le faltan las dos piernas, razón por la que no cuenta con un mando en la espalda sino únicamente en la cabeza, su maniobrabilidad se basa en arrastrarse, dar pequeños saltos o caminar apoyado en su cadera con el balanceo generado por el titiritero desde el mando que sale de la parte posterior de la cabeza del muñeco, las manos son manipuladas directamente por las manos del titiritero para ayudarlas a interactuar con los elementos escenográficos y de utilería.

Personalidad: Introverso, amigable, experto en supervivencia, escapismo y camuflaje.

Antecedentes: Su base fue totalmente destruida pero el logro escapar, aunque perdió la memoria y las piernas en la batalla. Desde entonces vaga solo por el monte buscando a sus aliados sin ningún armamento ni suministro.

Vestuario: Una máscara de gas, otro uniforme camuflado, una mochila y un casco militar.

Utilería: Una bandera blanca improvisada y un radio.

EL NIÑO ALADO: Personaje secundario.

Técnica: Títere de mesa articulado con mecanismo para mover las alas.

Personalidad: Niño de 8 años, alegre, travieso, enérgico y amante de los juegos bélicos.

Antecedentes: Fantasma de la infancia perdida de Mambrú y reflejo del trauma de la pérdida de su mejor amigo cuando fue reclutado por un grupo armado ilegal.

Vestuario: Una chaqueta militar que le queda grande, pantaloneta y botas viejas y sucias.

Utilería: Siempre sostiene en sus manos una metralleta de juguete.

EL CONDOR: Personaje secundario.

Ave en peligro de extinción que representa los símbolos patrios de Colombia y al mítico dragón, símbolo de la guerra, que debe ser vencido por el héroe.

Técnica: Títere de mesa con mecanismo para abrir y cerrar el pico y para mover las alas.

Personalidad: Carroñero que puede planear durante horas sin batir sus alas, es un emisario de la muerte que puede ser enemigo o aliado dependiendo de las circunstancias.

Antecedentes: Viene siguiendo el rastro a mortecino que sale de la mochila del enemigo.

Vestuario: Un traje de plumas negras que cubre todo su cuerpo, con el cuello y la cabeza desnudos y rojizos, un collar blanco vistoso en la parte del cuello.

Utilería: Se come las tripas y se lleva la cabeza del enemigo en el sueño de Mambrú, luego saca del morral del enemigo un par de piernas en descomposición y se las come.

LOS SOLDADOS CAIDOS EN COMBATE: Personajes secundarios.

Son los esqueletos de los compañeros de Mambrú caídos en combate en diversas circunstancias, son seis y encarnan diferentes cargos dentro del escuadrón del ejército.

Técnica: Bunraku simplificado también conocido como pelele o títere de mesa.

Personalidad: Son cadáveres despreocupados en un limbo entre este mundo y el otro.

Antecedentes: Todos murieron como consecuencia de la guerra, tres de ellos envenenados, otro enredado en su paracaídas, otro de un disparo en la cabeza y el último en un acto heroico en que acabó contra un pelotón entero del bando enemigo.

Vestuario: Algunos llevan restos de su uniforme camuflado, botas negras y casco militar.

EL TRIO DE LOS ENVENENADOS: De apellidos Rodríguez, Martínez y Gutiérrez.

Antecedentes: Tres esqueletos sentados alrededor de una mesa que aparece en la torre cuando Mambrú está a punto de abandonarla, murieron cantando y riendo entre amigos.

Utilería: Rodríguez y Martínez sostienen cada uno una copa y Gutiérrez una botella.

EL PARACAIDISTA: De apellido González.

Antecedentes: Es el esqueleto de un paracaidista que se estrelló contra un árbol antes de que el paracaídas abriera y quedó colgado enredado entre las cuerdas.

Utilería: Un paracaídas en la espalda que lo mantiene suspendido enredado en un árbol.

EL VIGILANTE NOCTURNO: De apellido Ramírez.

Antecedentes: Es el esqueleto de un guarda nocturno que, al igual que Mambrú, hacía guardia con el fusil en los brazos hasta que un proyectil le voló la cabeza en pedazos.

Utilería: Sostiene con ambas manos un fusil como el de Mambrú.

EL MAESTRO DE ARTILLERIA: De apellido Hernández.

Antecedentes: Es un esqueleto que perdió los brazos y las piernas, solo conserva el cráneo, el costillar y la cadera unidas por la columna vertebral que usa para impulsarse como un gusano, aun así, maneja un cañón por su cuenta.

Utilería: Un cañón sobre ruedas que dispara confeti.

LOS RESCATISTAS: Personajes secundarios.

Personalidad: El de adelante es pesimista y el de atrás es optimista.

Antecedentes: Dos rescatistas que llevan una camilla y buscan soldados muertos o al menos huesos para apilarlos junto a la torre donde por fin podrán descansar junto a ellos.

Vestuario: Uniforme compuesto por batas médicas blancas con manchas de sangre, mascarás del doctor de la peste, guantes blancos y gorros con sirena de ambulancia.

Utilería: Una camilla repleta de huesos de diferentes esqueletos revueltos entre sí.

DESCRIPCIÓN DE LA ESCENOGRAFIA

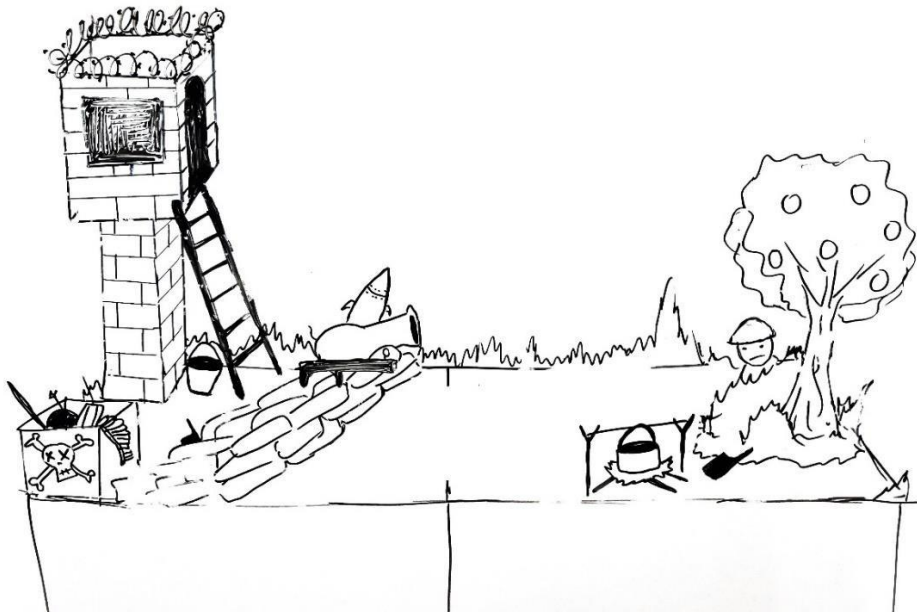


ILUSTRACIÓN 1 BOCETO DE ESCENOGRAFÍA PARA LAS ESCENAS DE MESA

Para las escenas de títeres de mesa se trabajará sobre una mesa plegable con unas medidas de setenta y cuatro (74) centímetros de altura, dos (2) metros con cuarenta y cinco (45) centímetros de largo y setenta y seis (76) centímetros de fondo.

La mesa va cubierta con una tela verde intervenida para que parezca que tiene unas zonas densas de pasto y maleza y otras peladas donde se alcanza a apreciar el polvo y la tierra. En un extremo de la mesa se alza una torre construida con adobes de cemento a la que se sube por una escalera de madera y que está ubicada detrás de una trinchera hecha con bultos de tierra en el suelo. Afuera los restos de una fogata junto a una pila de leña seca, del otro extremo de la mesa, un gran árbol que contrasta con la torre de cemento, bajo este comienzan los arbustos y la maleza, dando la impresión de que el follaje es cada vez más denso fuera del escenario que tiene lugar en un territorio colombiano en medio de la espesura del monte y aislado de cualquier forma de civilización.



**ILUSTRACIÓN 2 CONSTRUCCIÓN
DE TORRE PARA LA
ESCENOGRAFÍA.**

LA TORRE EN MEDIO DE LA SELVA:

Construida en madera, cartón y espuma, la torre es el espacio arquitectónico que representa la conquista del ejercito al que pertenece Mambrú, es su nicho, su lugar de poder, lo único que le da seguridad en medio de la incertidumbre y la soledad, sin embargo, al mismo tiempo es su prisión, el lugar donde lentamente va perdiendo la cordura. Mambrú hace su primera aparición en la cima de la torre y se niega a abandonarla durante toda la dramaturgia.

LA CASITA EN RUINAS:

Es una vieja casita de muñecas en ruinas, lo suficientemente grande como para que quepa dentro la señora Dolores de Guerra quien la arrastra por el suelo de un lado a otro del escenario gracias a que la casita cuenta con ruedas para ser desplazada con facilidad.

Es un elemento escenográfico con una espacio-temporalidad diferente a los elementos ubicados sobre la mesa, debido a que la casita está ubicada a la altura del suelo por delante de la mesa en el proscenio del escenario y va cambiando de ubicación en el espacio con el transcurrir de las escenas, acentuando el carácter nómada del personaje de la señora dolores de guerra al que está ligada la casita desde el principio hasta el final de la dramaturgia.

La casita ubicada estratégicamente por delante de la mesa, haciéndola más cercana al público, marca un espacio distante a lo que sucede allá atrás en la mesa, lo que para la dramaturgia sería el equivalente a decir allá atrás en el monte, delimitando así espacialmente la brecha que separa los personajes principales del relato; la madre que espera indefinidamente el regreso de su hijo que combate en la guerra sin saber si volverá.

DRAMATURGIA

MAMBRÚ

Caricatura del conflicto

Dramaturgia para dos titiriteros objetores de conciencia

Lukas Correa Machado

Medellín

2022

La casita en ruinas

Es de noche, se oye el canto de los grillos y el crujir de la madera siendo consumida por el fuego. Atraviesa el proscenio, agotada y jadeando, la Señora Guerra vestida de blanco, descalza y empantanada hasta las rodillas. Arrastra con muchísimo esfuerzo una casita en ruinas que produce una intensa humareda mientras de su interior emanan ecos del llanto de un recién nacido. La voz de la señora Guerra va cambiando con cada frase, siendo interpretada por varias mujeres de distintas edades que funden sus voces en un lamento de ultratumba.

Sra. Guerra: Nos arrebataron el paisaje... Nos quitaron hasta el aire... Nos empujaron al abismo... Nos dispararon al viento... Nos vaciaron todo el pecho... Nos dejaron sin aliento...

Cuando pasa por la mitad del escenario, la Señora Guerra cae al suelo exhausta, oye el llanto que brota de la casita, se incorpora lentamente y comienza a recorrerla con las manos, deteniéndose en cada grieta y en cada "cicatriz" como tratando de consolarla mientras el llanto se va desvaneciendo.

Sra. Guerra: Al pueblo se lo fue tragando el monte, se fue quedando sin gente el caserío, a los que no se iban amenazados, los encontrábamos flotando en el río, cuando íbamos a lavar. Ánimas del purgatorio ¿quién las pudiera aliviar? La justificación que daban para tal barbarie era una sola: "El que no colabora conmigo, conspira con el enemigo". Por no seguirle el juego a ninguno fue que a mi papá lo declararon desaparecido, pero él no desapareció, lo que pasó en verdad fue que a él lo desaparecieron, y como uno pobre no es nadie para nadie ¿quién nos iba a ayudar? Si no fuera por mi hermano nadie lo habría ido a buscar, pero él tampoco volvió, hasta en eso salió igualito al papa. Así fue como mi mamá y yo nos quedamos solas, y ahí si nos tocó empacar maletas con el dolor más

profundo, pero no tuvimos tiempo de escapar de la amenaza, la violencia nos vino a buscar hasta la puerta de la casa.

Se oyen disparos, la Señora Guerra intenta esconderse en el interior de la casita, los titiriteros salen de las sombras con sus uniformes camuflados, convirtiéndose así en personajes que ahora, además de manipular a la Señora Guerra, interactúan con ella en una danza violenta, jalándola del pelo o las extremidades para evitar que se escape.

Sra. Guerra: Nos rompieron las ventanas, nos invadieron el rancho, pelotones de varones a lo largo y a lo ancho. A mi mamá se la llevaron por la fuerza, dizque para hacerle unas preguntas, la única que ella les hizo fue si volveríamos a estar juntas. Tan pronto se la llevaron, me acorralaron como fieras al asecho, me arrinconaron socarrones entre los muros y el techo, me rasgaron las vestiduras empezando por el pecho, me manosearon hasta el alma, y después uno tras otro, inmisericordemente, apuntando hacia mi vientre dispararon su simiente.

La Señora Guerra, entre golpes y gritos, logra refugiarse dentro de la casita a puerta cerrada, un titiritero saca una pistola y dispara tres veces contra la puerta hasta que la abre.

Voz en Off Sra. Guerra: Cuando saciaron su pasión y su rabia, se subieron las cremalleras y empuñando de nuevo las armas, insistieron que me fuera. Yo me revestí de llanto, echa un despojo, les dije que se fueran ellos, que la casa era mía, y me respondieron:

Titiritero 1: “Si quiere llévese la hijueputa casa malparida, agradezca que sigue viva por bonita”.

Voz en Off Sra. Guerra: Les dije que yo no me iba hasta que mi mamá volviera, y ahí fue que me lo explicaron de manera que yo entendiera.

Titiritero 1: “Si tanto se quiere quedar, quédese pues, pero a su mamá no la va a volver a ver”.

El titiritero 1 dispara a través de la puerta abierta y la luz interior de la casita se apaga, luego cierra la puerta y sale de escena junto al titiritero 2. En el escenario solo se ve la casita en ruinas echando humo, aumenta el ruido de los grillos presente desde el inicio.

Voz en Off Sra. Guerra: Antes de marcharse me trancaron todas las salidas de la casa, sellar mi hogar como una tumba fue su última amenaza. Ahí por primera vez supe en verdad lo que era estar sola, sola de verdad, sola del todo, sin pueblo, sin caserío, sin parientes. Ya habían huido los cobardes y caído los valientes, solamente quedábamos yo Dolores de Guerra y, por ahí, ocultos entre la maleza, unos cuantos hombres verdes, que perdieron la inocencia cuando tomaron los fusiles para encarnar la violencia. Decían que hacían la guerra para defender o conseguir la paz, pero iban armados y escondidos tras un disfraz, ya fuera de guerreristas insurgentes o de tropas gubernamentales. Sus uniformes camuflados perpetuaron sobre esta tierra las hostilidades.

Durante el siguiente párrafo las luces se van desvaneciendo lentamente hasta la oscuridad total.

Voz en Off Sra. Guerra: El tiempo pasó, pero yo me quedé, soy terca como una mula, de familia lo heredé. No intenté ni siquiera desbloquear la puerta, dejé que mis verdugos creyeran que estaba muerta. Desde entonces la casa permaneció siempre oscura, no me dejaba ver la sombra ni en pintura, no me asomaba ni entre las rendijas de las ventanas, pareciera como si nadie estuviera habitando la casa. Esa era la única forma que me quedaba de protestar, no irme, no salir, no dejarme ver, no dejarme amedrentar. Aunque en el fondo sentía que era como si de algún modo yo también me hubiera ido, igual que todos.

Breve silencio seguido de los ecos de mujeres en trabajo de parto. Una luz roja alumbró la casita

Voz en Off Sra. Guerra: Hasta que una noche, de repente, un pequeño rayo de luz salió sangrando de mi vientre.

La luz interior de la casita se enciende y se oyen los ecos del llanto de un recién nacido.

Voz en Off Sra. Guerra: Y yo no iba a permitir que la guerra me quitara otro pariente.

La Señora Guerra, agotada y jadeando, sale de la casita por la pequeña puerta.

Sra. Guerra: Quería mostrarle otro camino, brindarle un destino diferente, pero...

La Señora Guerra empieza a arrastrar su casita como al inicio, se oye el crujir de la madera.

Sra. Guerra: Nos arrebataron el paisaje... Nos quitaron hasta el aire... Nos empujaron al abismo... Nos dispararon al viento... Nos vaciaron todo el pecho... Nos dejaron sin aliento...

Tras atravesar el escenario, la Señora Guerra cae exhausta, se incorpora lentamente al oír el llanto que brota de la casita, saca de esta un bebé envuelto en tela blanca y lo arrulla, tratando de consolarlo con una canción de cuna mientras el llanto se va desvaneciendo como el humo.

Sra. Guerra: Un día nació un niño, que amor, que dolor, que pena. Un día nació un niño de padres militar, Do Re Mí, Fa Sol La, de padres militar. Por no tener padrinos, que amor, que dolor, que pena. Por no tener padrinos Mambrú se va a llamar, Do Re Mí, Fa Sol La, Mambrú se va a llamar, Mambrú se va a llamar, Mambrú se va a llamar.

La Sra. Guerra mete a Mambrú en la casita, las luces se apagan y cesa el canto de los grillos.

Voz en off Sra. Guerra: El tiempo pasó y yo volví a echar raíces, creí que asentándonos en otra tierra seríamos felices, a pesar de todo Mambrú era el único pariente que me quedaba y no quería perderlo, así que lo mantuve encerrado en la casa lo más que pude, para protegerlo.

Amanece, la Señora Guerra saca una gallinita de la casita donde está encerrado Mambrú.

Sra. Guerra: A ver Mambrú ¿cómo hace la gallina?

Voz en off Niño: La gallina hace ¡¡¡Quiquiriquí!!!

La Señora Guerra coloca la gallinita en el gallinero y saca otra gallinita de la casita.

Sra. Guerra: Jajaja, no Mambrú, ese es el gallo las gallinas hacen Cocoroco

Voz en off Niño: Es una gallina ¡¡¡Cocoroco!!!

La Señora Guerra coloca la otra gallinita en el gallinero y saca una vaquita de la casita.

Sra. Guerra: Muy bien Mambrú. A ver ¿y cómo hace la vaca?

Voz en off Niño: La vaca hace ¡¡¡Muuuuuuuu!!! ¡¡¡Muuuuuuuu!!!

La Señora Guerra coloca la vaquita en el corral y saca una mandarina de su bolsillo.

Sra. Guerra: Muuuuuuuuy bien Mambrú, ahora vamos a sembrar esta semilla de mandarina.

Voz en off Niño: ¿Por qué?

Sra. Guerra: ¡¡¡Porque uno cosecha lo que siembra!!!

Voz en off Niño: ¿Por qué?

La Señora Guerra cava con las manos un hoyo en un montículo de tierra y siembra la semilla.

Sra. Guerra: ¡¡¡Porque la tierra es agradecida con quienes la trabajan!!!

La Señora Guerra se sacude la tierra de las manos y luego se revisa las uñas

Sra. Guerra: ¡Apréndete muy bien esas palabras Mambrú! y te aseguro que al menos dos cosas nunca te van a faltar en la vida: Comida en la mesa...y tierra en las uñas.

Voz en off Niño: ¿Por qué?

La Señora Guerra saca una regadera de la casa y riega la semilla con agua

Sra. Guerra: Porque la tierra hasta la muerte la convierte en vida, ya lo entenderás algún día, el tiempo lo transforma todo, nada permanece igual para siempre, así como esta semilla, con el tiempo tú también vas a crecer y vas madurar y a dar frutos. Pero primero tienes que estudiar algo que te guste y cultivar tus talentos, porque uno solo cosecha...

Voz en off Niño: ¡Lo que siembra!

Sra. Guerra: Muy bien Mambrú, a este paso vas a ser el niño más listo de toda la escuela. Ahora solo hay que tener paciencia y esperar que el tiempo haga su magia.

Oscurece lentamente

Voz en off Sra. Guerra: El tiempo pasó y yo me quedé con él, cuidando la casita y cosechando lo que sembré. Hizo mis días tan felices, que a veces hasta me olvidaba de aquella atávica violencia que otrora me atormentaba. Ya no me acechaba el peligro inminente, ya no me tenía que mover en la urgencia ni en la desesperación, aparentemente Mambrú era el primero de la familia que no había heredado nuestra errante maldición. Al menos eso pensaba.

El soldado en la torre

En la oscuridad, se escucha el ruido de un radio cambiando de frecuencia. Se abre el telón, sobre una mesa larga se representa la zona de conflicto, en un extremo hay una torre de vigilancia y una trinchera improvisada con bultos de arena, en el otro extremo comienza la selva espesa. En medio de la mesa hay rastros de sangre y fuego, pero ningún muerto a la vista.

Voz en off Mambrú: Aquí, el centinela de la torre de abastecimiento, cambio.

La luz se enciende, Mambrú hace guardia con su fusil desde la torre. Oscurece lentamente.

Voz en off Mambrú: Aquí, el centinela de la torre de abastecimiento, cambio.

La luz se enciende, Mambrú observa con sus binoculares desde la torre. Oscurece lentamente.

Voz en off Mambrú: Torre de abastecimiento a las tropas ¿siguen ahí? Cambio.

La luz se enciende, Mambrú toma el último trago de su cantimplora. Oscurece lentamente.

Voz en off Mambrú: Torre de abastecimiento al comandante en jefe, se agotan los suministros, repito se agotan los suministros. Sigo a la espera de sus órdenes, cambio.

Se oye un chorro de agua, la luz se enciende y Mambrú está orinando en un balde.

Voz en off Mambrú: ¿Alguien me escucha? soy yo otra vez, el solitario centinela de la torre de abastecimiento, o lo que queda, sigo sin recibir ninguna novedad del campo de batalla...

Mambrú se sube el cierre del pantalón y empieza a construir un espantapájaros con lo que tiene.

Voz en off Mambrú: Ya no recuerdo cuánto tiempo ha pasado desde que cesaron los bombardeos y los fogonazos, permanezco en mi puesto a la espera de instrucciones, conservo la esperanza de que quede alguien con vida ahí afuera. Espero que no se moleste conmigo mi comandante, pero, si llegara a escuchar esta transmisión, ¿podría al menos enviarme un compañero? la verdad es que me empiezo a sentir muy solo en esto de la guerra. Cambio.

Mambrú termina el espantapájaros y se oye un sonido de interferencia en la frecuencia de radio.

Voz en off Enemigo: ¡Auxilio!

Mambrú: ¿Quién anda ahí?

Arrastrándose entre los arbustos, asoma hasta la cintura, un soldado enemigo que lleva máscara de gas, morral y ondea una bandera blanca.

Enemigo: Por aquí, ayúdeme por favor.

Mambrú apunta al soldado enemigo con su fusil

Mambrú: ¡Deténgase!

Enemigo: No me dispare, se lo suplico.

Mambrú: ¿De dónde viene y para dónde cree que va?

Enemigo: No me haga nada, por favor, yo solo quiero irme.

Mambrú: Hace tiempo que no pasa nadie por aquí ¡Identifíquese!

Enemigo: Es que no me acuerdo de nada, no sé ni que hago aquí.

Mambrú: ¿No se acuerda ni de su nombre? Dígamelo a ver si me suena.

Enemigo: ¡Ya le dije que no me acuerdo de nada! ¡Se lo juro! ¡Ayúdeme por favor!

Mambrú: Será mejor que no trate nada conmigo. ¡Quítese la máscara!

Enemigo: No puedo, creo que se me quedó pegada, la última vez que intenté sacármela, me desmayé del dolor, no me obligue a pasar por eso otra vez.

Mambrú: ¿Está herido?

Enemigo: No, estoy bien, buenomás o menos.

El enemigo se arrastra fuera de los arbustos revelando que no tiene piernas.

Enemigo: Como le dije, me duele mucho la cabeza.

Mambrú: ¿Y qué trae en el morral?

Enemigo: En el morral ..No me acuerdo.

Mambrú: ¿Como que no se acuerda?

Enemigo: Ya le dije que no me acuerdo de nada.

El enemigo se quita el morral y lo arroja al suelo.

Enemigo: Si quiere revíselo usted mismo.

Mambrú: ¿Y cómo sé que no es una trampa? mejor ábralo usted.

Enemigo: ¡No puedo!

Mambrú: ¿Qué espera? ¡ábralo!

Enemigo: ¡No quiero! No estoy seguro de lo que pueda haber dentro.

Mambrú: ¡Ábralo o le disparo!

Enemigo: Entonces ¡Dispare! Termine con mi sufrimiento de una vez por todas ¿Qué espera? ¡Dispare! ¡por piedad! ¡Dispare!

Mambrú le apunta con su fusil al tembloroso enemigo que espera el impacto.

Enemigo: ¿Qué espera? Si me fuera a disparar ya lo habría hecho ¿Acaso no le quedan balas?

Mambrú baja su fusil y el enemigo continua su camino a rastras.

Mambrú: Prefiero no gastar munición en un hombre con ambos pies en el cementerio.

Enemigo: Entonces solo haga como que nunca me vio y déjeme seguir mi camino.

Mambrú: ¡Deténgase! seguramente no es una buena idea que se vaya por allá.

Enemigo: ¿Por qué lo dice?

Mambrú: Pues porque por allá no hay nada, además, yo tengo una idea mejor.

Enemigo: Pues no me interesa oírla.

Mambrú: Es la primera persona que veo en mucho tiempo y en verdad me gustaría tener con quien hablar. Lamentablemente nuestros uniformes son distintos, igual que nuestros ideales, por eso no lo puedo ayudar, pero tampoco lo puedo dejar ir, así como así.

Enemigo: ¿Entonces cuál es su grandísima idea? ¿Quiere que me quede a hacerle compañía?

Mambrú: No se confunda conmigo, solo quiero interrogarlo, es lo normal en estos casos ¿no?

Enemigo: ¿Interrogarme? Pero si no sé ni cómo me llamo, no creo que eso le sirva de mucho.

Mambrú: Haré lo que esté a mi alcance para ayudarlo a recuperar la memoria.

El enemigo se detiene, se mira los muñones, exhala y levanta las manos

Enemigo: Está bien, me rindo, de todos modos, no sé a dónde ir.

Mambrú: Pero tampoco se desanime ¿Cómo puede rendirse tan fácilmente, sin oponer la más mínima resistencia?

Mambrú eleva la voz y el enemigo le responde igual, adoptando ambos una pose y tono militar.

Mambrú: ¡No señor! Esto es una guerra y hay que comportarse a la altura hasta las últimas circunstancias, yo sé que es difícil, pero debe mantenerse en pie, es decir ¡Firme! Hay que caminar con pies de plomo, mejor dicho, dejar nuestra huella sobre la tierra, ¿Me entiende?

Enemigo: ¡Creo que sí, señor!

Mambrú: ¡Pues yo creo que no!

Enemigo: ¡Ya le dije que sí, señor!

Mambrú: ¡No me contradiga, sabandija!

Enemigo: ¡Como usted diga, señor!

Mambrú: ¡Tampoco me dé la razón, lambón!

Enemigo: ¡Con su permiso me retiro, señor!

El enemigo rompe su pose militar y continúa arrastrándose.

Mambrú: ¡Deténgase de inmediato!

Enemigo: ¡Gracias por la motivación, señor!

Mambrú: ¡Le ordeno que se devuelva!

Enemigo: ¡Ni para coger impulso, señor!

Mambrú: ¡Así me gusta! Ahora sí nos estamos entendiendo.

Mambrú rompe su pose militar y activa una trampa que deja al enemigo colgando de una soga.

Enemigo: Auxilio, suélteme, me está lastimando, bájeme de aquí, no es justo.

Mambrú descuelga una escalera de madera, agarra el balde donde orina y baja de la torre.

Mambrú: Le ofrecería un poco de agua, pero estamos escasos de recursos últimamente.

Enemigo: ¿Qué piensa hacer con eso? Deténgase.

Mambrú: Entonces confiese.

Enemigo: Ya le dije que no me acuerdo de nada.

Mambrú pone el balde debajo del enemigo.

Enemigo: ¿Pero qué clase de tortura es esta? ¡qué asco!

Mambrú: ¡Confiese! ¿a cuántos de mis compañeros ha matado?

Enemigo: No lo sé, no recuerdo haber matado a nadie, pero si alguna vez lo hice no creo que hayan sido muchos, a lo mejor ninguno.

Mambrú: No creo que haya llegado hasta aquí sin ensuciarse las manos, confiese ¿o quiere que le refresque la memoria?

Mambrú saca un machete amenazando cortar la soga que sostiene al prisionero.

Enemigo: No por favor, No lo haga

Mambrú: Entonces confiese ¿Cuántos muertos carga encima? ¿hace cuánto pertenece a ese ejército de criminales? ¿Es de nacimiento, o se convirtió en enemigo más tarde?

Enemigo: No puedo responder nada de eso, no recuerdo nada antes de la explosión.

Mambrú: ¿Cuál explosión? ¿dónde, cuando, como? Cuéntemelo todo.

Enemigo: No lo sé, de pronto me desperté aturdido, no veía nada ni a nadie, lo único que escuchaba era un zumbido insoportable. Traté de guiarme por el olfato, pero todo me olía a pólvora y mortecino, así que empecé a arrastrarme en línea recta para escapar de esa peste. En el camino fui recuperando el oído y la vista, aunque al principio todo era borroso y confuso. A ratos me desmayaba y soñaba una y otra vez lo mismo, que un ave carroñera venía a comerse mis restos mientras yo todavía seguía con vida. El ave me clavaba sus garras por la espalda y alzaba el vuelo, elevándome por el cielo como un ángel de alas negras, derramando sobre la selva fecunda una gran cantidad de sangre en descomposición. Es ahí cuando me daba cuenta de que me iba a morir y entonces la pesadilla terminaba, me despertaba y seguía avanzando a rastras por el suelo. Pero sin importar cuanto me he alejado ya del sitio en que desperté, la pestilencia todavía me persigue, todo me huele a muerto, incluso la tierra me huele a muerto, hasta usted me huele a muerto.

Mambrú se huele las axilas y luego camina de un lado a otro con notable preocupación.

Mambrú: No parece mentir ¡Carajo! entonces realmente no recuerda nada. Estamos en la inmunda, no hay noticias del campo de batalla, ni siquiera sé cuántos combatientes quedan al día de hoy, ya perdí la cuenta de los días que llevo esperando una respuesta del comandante o al menos una señal de los rescatistas ¡algo!

Mambrú riega el balde de una patada y le habla de frente al enemigo que sigue colgado.

Mambrú: No me malinterprete, soy un buen tipo, usted es la primera persona que veo en mucho tiempo, creí que si lo interrogaba encontraría una respuesta, pero ahora solo tengo más preguntas: ¿Y si no queda nadie más de su bando ni del mío? En la guerra los combatientes nunca cesan de morir, bien podríamos ser los últimos en pie. De ser así, ¿quién ganó la batalla? ¿Su bando o el mío? ¿Qué estoy preguntando? Nada más mírese, obviamente ganamos nosotros, pero entonces ¿Qué se supone que debo hacer ahora? ¿Por qué nadie me ha dado instrucciones? Y lo más importante ¿Cuándo voy a poder volver a mi casa?

Enemigo: No lo sé, todo lo que dice es un misterio para mí, ni siquiera sé cómo vine a parar aquí. No me merezco esto. Yo no le he hecho nada. Yo no me meto con nadie.

Mambrú: No se haga la mosca muerta conmigo, aunque usted haya perdido la memoria, a mí si no se me olvida lo que mi comandante me ha contado de los enemigos como usted.

Enemigo: ¿Qué le ha dicho su comandante?

Mientras habla, Mambrú da machetazos a los leños hasta partíroslos y arrojarlos a las brasas.

Mambrú: Pues me ha dicho que ustedes son muy malos, son mezquinos, traidores, mentirosos y sobre todo muy, pero muy malos. Mi comandante me dijo que, como parte de su entrenamiento, después de cometer una masacre, obligan a los nuevos reclutas a cargar con restos de las víctimas en su mochila. Un brazo, una cabeza, un pie, un corazón. Todos los días al pasar lista deben presentar ese pequeño fragmento de humanidad en descomposición a sus superiores, y si alguno llega a perderlo.

Mambrú se pasa el machete por el cuello semejando una degollación.

Enemigo: ¡Qué barbaridad! ¿Por qué les harían algo así a sus propios reclutas?

Mambrú: Para que se vayan acostumbrando al olor de la muerte.

Enemigo: Yo sería incapaz de hacer algo así, además no soporto ese olor, me da nauseas.

Mambrú: A mí también.

Enemigo: Bueno, por fin tenemos una cosa en común.

Mambrú: En realidad son dos.

Enemigo: ¿Y cuál es la otra?

Mambrú clava el machete en un tronco cerca al enemigo y luego aviva las brasas, haciendo que desprendan cada vez más humo hasta encender la fogata.

Mambrú: Que yo también me quiero ir de aquí, pero no encuentro la manera. Soy un fracaso. Es la primera vez que capturo a un enemigo y ni siquiera tengo a quién reportarlo. Siempre he sido bueno siguiendo instrucciones, pero la verdad es que no sé hacer la guerra por mi cuenta, a estas alturas ni siquiera sé si debería dejarlo con vida o matarlo.

Mambrú se sienta dándole la espalda al enemigo y se queda absorto mirando la fogata.

Enemigo: No se ponga así hombre, por qué mejor no me cuenta ¿cómo fue que un tipo como usted vino a terminar en esto de la guerra? Quiero escuchar su historia, yo ya le dije todo lo que recuerdo, aunque tampoco es mucho.

Mambrú: Claro que le puedo responder yo sí me acojo a la memoria, si quiere le narro mi proceder, tampoco es muy larga la historia. Vengo de familia montañera, aunque no los pude conocer siquiera. Antes de que yo naciera, desaparecieron a mi abuelo, secuestraron a mi abuelita, dieron de baja a mi tío y se quedó mi mamá solita.

El enemigo se balancea tratando de alcanzar con su mano el machete clavado en el tronco.

Enemigo: ¿Por eso se hizo militar? ¿para honrar a sus difuntos ancestros?

Mambrú: Ojalá pudiera yo hacer algo por los muertos.

Enemigo: ¿Entonces lucha por su mamá?

Mambrú: Ella no quería que yo viniera, ya había vivido en carne propia los horrores de la guerra.

Enemigo: ¿Y qué hay de su papá? ¿Por qué no habla de él?

Mambrú: Porque no lo conozco y créame que tampoco quiero, según mi mamá era guerrillero.

El enemigo alcanza con su mano el machete clavado en el tronco y trata de sacarlo.

Enemigo: ¿Y no ha pensado que quizás proyecta en la guerra su deseo inconsciente de matar a su padre como consecuencia del resentimiento que le tiene por abandonarlos?

Mambrú se levanta y se gira hacia el enemigo, pero este ya soltó el machete y se hace el tonto.

Mambrú: No lo había pensado de esa manera, la verdad nunca me hizo falta, no tuve papá, pero en cambio mi mamá dio su vida por mí, me protegió como una fiera, casi no me dejaba salir. Éramos muy pobres, pero en el campo nunca nos faltó la comida, la tierra era muy agradecida.

Enemigo: ¿Entonces está aquí por necesidad?

Mambrú: Nada más alejado de la realidad, ¿de qué me sirve ahora una libreta militar?, yo estoy aquí por cobarde, mis oídos nunca se acostumbraron a la lluvia de metralla y siempre me asusto cuando una granada estalla. Por eso me asignaron en esta torre y no en el campo de batalla.

Enemigo: No me queda claro ¿cómo fue que un tipo como usted vino a terminar en esta guerra?

Mambrú: Yo desde peladito ya decía que de grande quería ser un soldado profesional, cuando mi mamá me oía, me regañaba, ella decía que la violencia no se profesionalizaba. Cuando yo cumplí los ocho me regaló una guitarra para que cantara y me metió a una escuelita allá en el monte para que estudiara, su mayor ilusión era que yo fuera el primero de la familia que me graduara. Y yo le quería dar ese gusto, pero tuve que dejar de estudiar en contra de mi voluntad.

Mambrú y el enemigo se quedan congelados observando la fogata.

Mambrú: Cuando yo iba a la primaria tenía un parcerero, tenía un hermano, se llamaba José, todavía lo extraño. Cuando salíamos de la escuela nos íbamos a escondidas al cerro con otros parcereros y jugábamos a la guerra, el juego más antiguo sobre la faz de la tierra. Por la trocha cogíamos piedras y palos, nos dividíamos en dos equipos, cada equipo armaba una trinchera y a punta de piedra y palo la defendíamos. Para empezar, gritábamos: En sus marcas, listos ¡Guerra! ¡Y se armaba la balacera! Casi siempre ganábamos nosotros.

De la fogata sale el pequeño títere de un niño alado con casco y disparando una metralleta.

Niño alado: Ganamos Mambrú, por fin exterminamos a esas ratas asquerosas, la guerra por fin ha terminado, hemos aplastado a esos miserables gusanos despreciables. Ya

acabamos con todos esos canallas sin agallas, podemos cantar victoria, vengan las medallas, venga la gloria, denme un trofeo por acabar con la escoria, tomen esto y esto otro y esto también.

El niño con alas dispara con su fusil de juguete en diferentes direcciones y vuela hacia la selva hasta perderse, Mambrú se levanta y lo sigue, hipnotizado por la mágica aparición.

Mambrú: Yo estaba jugando con él el día que lo reclutaron, afortunadamente en ese momento estaba escondido. Me fui corriendo tan rápido como jamás había corrido. Cuando llegué a la casa le conté a mi mamá entre lágrimas lo que había ocurrido, al principio creí que era culpa mía y que me iba a regañar por escaparme para ir a jugar, pero ella me explicó que éramos solo niños en edad escolar y no entendíamos la verdadera naturaleza de la guerra. Desde ese día no me volvió a dejar ir al cerro ni a la escuela. Yo tuve la suerte de que no me encontraron, pero a más de uno se lo llevaron. Decían que eran niños de bajos recursos a los que antes les estaban haciendo un favor al entrenarlos para el combate.

El enemigo alcanza el machete clavado en el tronco, logra sacarlo y trata de cortar la cuerda.

Enemigo: Y el entrenamiento, ¿cuál era?

Mambrú: Dicen que visto desde afuera se parecía mucho a esos juegos de la infancia, solo que al terminar no se podía revivir a los caídos, ni hacer aparecer a los desaparecidos. Mi comandante decía que los llevaban a ciegas a un cerro y allá los ponían a jugar a la guerra, pero a jugar de verdad, a jugarse la vida. Los dividían en dos grupos, uno de paracos y uno de guerrillos, pero en lugar de piedras y palos les daban municiones de verdad. El objetivo era el mismo, emboscar al enemigo y conquistar su base. La diferencia era que, si uno de los guerrillos cogía uno de los paracos, le tocaba

hacerle lo que un guerrillo le hace a un paraco. Dicen que lo mismo le hacían al que no quisiera jugar o al que cogían que se iba a ir, le iban era dando plomo.

Mambrú se gira de repente y apunta con su fusil al Enemigo que nervioso deja caer el machete.

Enemigo: Entonces ¿se unió al ejército para encontrar a un viejo amigo o a un nuevo enemigo?

Mambrú: Yo no me uní al ejército, yo ya no quería jugar más a la guerra y mucho menos hacerla real, a los dieciocho años fue que entre varios me vinieron a coger a la casa y me llevaron. Yo estaba ahí en el rancho y me sacaron y de una me pusieron fue a dar plomo, me cargaron fierros y después fue combatir. En realidad, yo no quería irme y dejar a mi mama sola, que tal. Pero ¿quién le dice que no a esos manes? Me llevó muchos años adaptarme, al principio me temblaba la mano y disparaba con los ojos cerrados, me daba muy duro, lloraba mucho y uno así no sirve para combatir; Sin embargo, logré sobrevivir a esos juegos de la barbarie, ahora no sé si fue por buena o por mala suerte, pero estoy seguro de que hay destinos peores que la muerte. En resumen, lucho por mi propia libertad, porque la que tengo no me alcanza, lucho para cumplir mi cuota y poder regresar a mi casa, pero en parte también lucho por venganza. Ahora que escuchó mi relato, dígame una buena razón para no pegarle un tiro ¡Usted es uno de esos criminales salvajes y desalmados! Por su culpa estoy aquí atrapado. Sáqueme de dudas enemigo ¿Por qué no habría de clavarle en el cuello ese machete?

Enemigo: No se ponga así hombre, yo no soy como esos asesinos que usted describe, le aseguro que yo no estoy interesado en hacer la guerra con usted, es más creo que comienzo a comprenderlo. Usted está atrapado aquí, igual que yo. Si le parece podemos tomarnos una tregua, al menos mientras yo recupero la memoria o averiguamos qué está pasando ¿qué piensa? ¡si quiere podemos seguir con eso de la guerra cuando salgamos de este apuro!

El enemigo extiende la mano a Mambrú y este lo deja con la mano extendida dándole la espalda.

Mambrú: ¿Qué podríamos hacer usted y yo? No tenemos suficiente información, estamos en completa desventaja. Además ¿qué va pensar mi comandante cuando vuelva si se entera de que pacté con el enemigo? sería acusado de alta traición, no puedo arriesgarme a estas alturas.

Enemigo: ¿Y qué tal que usted tenga razón y en verdad seamos los últimos soldados en pie? Nadie va a venir a rescatarnos. No podemos quedarnos aquí sin hacer nada.

Mambrú sube las escaleras de la torre y en el último peldaño adopta una pose heroica.

Mambrú: Mi última orden fue permanecer aquí y esperar instrucciones, no puedo abandonar mi puesto hasta que hayamos ganado la guerra y regresen los orgullosos combatientes que partieron dispuestos a hacerle frente al enemigo, solo entonces vendrán helicópteros a recogerlos y volveremos triunfantes a nuestros hogares llenos de honor y condecoraciones.

Mambrú cae hacia atrás con todo y escaleras, al enemigo se le escapa una risa. Mambrú se soba, acomoda de nuevo las escaleras y sube a la torre quejándose.

Enemigo: Sus compañeros deben estar orgullosos de usted, pero ¿qué pasará conmigo?

Mambrú se asoma desde la torre con su fusil y se sienta para hacer guardia, bosteza.

Mambrú: Por el momento ya no será más mi enemigo, a partir de ahora será mi prisionero. Prisionero, póngase cómodo, no debe faltar mucho para que amanezca. Seguramente pronto tendremos noticias y vendrán a rescatarnos, hasta entonces usted esperará aquí conmigo.

El sonido del canto de los grillos aumenta. Mambrú bosteza y cabecea hasta quedarse dormido.

Mambrú: Yo tengo que mantenerme despierto, haciendo guardia, como todas las noches. Pero usted puede dormirse si lo desea, no lo juzgaré, cualquiera se cansa con todo esto de la guerra.

La voz de Mambrú se desvanece con las luces y en la oscuridad la niebla invade el escenario.

El reclutamiento

Voz en off Sra. Guerra: El tiempo pasó y yo me quedé con él, cuidando la casita y cosechando lo que sembré. Hizo mis días tan felices, que a veces hasta me olvidaba de aquella atávica violencia que otrora me atormentaba. Ya no me acechaba el peligro inminente, ya no me tenía que mover en la urgencia ni en la desesperación, aparentemente Mambrú era el primero de la familia que no había heredado nuestra errante maldición. Al menos eso pensaba.

Amanece, en la oscuridad un árbol de mandarinas creció junto a la casita. Se oye el canto del gallo y el cacarear de las gallinas que picotean el suelo mientras la Señora Guerra les tira maíz.

Voz en off Niño: ¡¡¡Cocoroco!!!

Sra. Guerra: Yo me partía el lomo todo el día trabajando para conseguir el sustento, poder inscribir a Mambrú en una escuela y verlo crecer contento. Encontraba en su sonrisa la paz que mi alma necesitaba, la que había afuera ya no me alcanzaba, ni por que fuera democracia. Ay que dolor, que dolor, que pena, que infinita es mi desgracia.

Se oye un redoble de tambor cada vez más cerca, la Señora Guerra permanece a la expectativa.

Sra. Guerra: Un día de la nada aparecieron otra vez, y me pisotearon las verduras del huerto, mientras se me robaban las mandarinas y les echaban ojo a las gallinas.

El Titeretero 2 aplasta el huerto con su bota y se roba las mandarinas mientras mira las gallinas.

Sra. Guerra: Cuando fui a reclamarles, me contestaron que: de malas.

El Titeretero 2 se limpia la suela de la bota con el vestido de la Señora Guerra.

Sra. Guerra: Que esta tierra no era de nadie, claro, porque para ellos uno no es nadie.

La señora guerra trata de arreglar el huerto.

Sra. Guerra: Después llegaron otros y se me llevaron las gallinitas ponedoras que yo tenía.

El Titeretero 2 sale de entre las sombras y se lleva una gallina.

Sra. Guerra: Les supliqué que al menos me dejaran la que estaba culeca.

La Señora Guerra trata de agarrar la otra gallina, pero el Titeretero 2 también se la lleva.

Sra. Guerra: Para que terminara de empollar los huevitos.

La señora guerra señala el nido con los huevos.

Sra. Guerra: Y me contestaron que si me quería quedar tenía que contribuir con la "causa".

El Titiritero 2 se lleva también el nido con los huevos.

Sra. Guerra: Yo me tuve que quedar callada, como siempre, ¿quién le iba a decir que no a esa gente?

La Señora Guerra saca la vaca del corral, le da un abrazo, la pone en el suelo y la vaca camina.

Sra. Guerra: Otro día, en medio de un enfrentamiento, se me escapó la vaquita del corral.

El Titeretero 1 saca de nuevo su pistola y dispara a la vaca que cae tendida en el suelo.

Sra. Guerra: ¡Ay! ¡Mi vaquita! ¡No! ¡Mi vaquita! ¡¿Por qué?! ¡Mi vaquita! Me dijeron que era culpa mía por no colaborar, que era culpa mía por no largarme, que otra en mi lugar se habría ido antes. Que era la última advertencia y que no me creyera tan verraca, que si no me iba en una semana iba a terminar patas arriba como la vaca.

La Sra. Guerra se limpia las lágrimas e increpa a la cara a los titiriteros que la manipulan.

Sra. Guerra: Pero yo ya estaba cansada de quedarme siempre callada, cansada de sufrir por un conflicto del que no entendía nada, cansada de la eterna migración de mi manada, cansada de tenerles miedo y agacharles la mirada, cansada de esos que, con otras caras, pero con las mismas ropas me habían quitado ya tantas cosas.

Los titiriteros intentan calmar a la Sra. Guerra quien los golpea cada vez más enojada y gritando.

Sra. Guerra: ¿Que más me iban a quitar? Les planté frente y les grité que no aguantaba más, que se fueran a hacer la guerra en otra parte y a mí me dejaran en paz.

La Sra. Guerra forcejea cada vez más fuerte mientras los titiriteros ya no pueden contenerla.

Sra. Guerra: Que, si me iban a hacer algo, prefería que lo hicieran de frente y en la puerta de mi casa, porque esta vez no me iba a dejar sacar de mi tierra, si no era con los pies por delante.

Los titiriteros sueltan a la Sra. Guerra dejándola caer al suelo, la observan en silencio un momento y escuchan un llanto de bebé proveniente de la casita, se acercan lentamente

como si estuvieran en el campo de batalla y el titiritero 1 saca el bebé envuelto en tela blanca, La Sra. Guerra, con voz moribunda, le canta inmóvil desde el suelo para tratar de aliviar su llanto.

Sra. Guerra: Un día nació un niño, que amor, que dolor, que pena. Un día nació un niño de padre militar, Do Re Mí, Fa Sol La, de padre militar.

Y el titiritero 1 acerca el bebé a su madre, quien extiende la mano para tocarlo por última vez.

Sra. Guerra: Por no tener padrinos, que amor, que dolor, que pena. Por no tener padrinos Mambrú se va a llamar, Do Re Mí, Fa Sol La, Mambrú se va a llamar, Mambrú se va a llamar, Mambrú se va a llamar.

Mambrú deja de llorar y La señora Guerra deja caer su mano dando a entender que ha muerto, el titiritero 2 le hace señas al titiritero 1 para salir, ambos susurran para no despertar al bebé.

Titiritero 1: No, un momento, esto no puede acabar así.

Titiritero 2: ¿A qué se refiere?

Titiritero 1: Es que ese no es el final de la canción.

Titiritero 2: No importa. Ya está dormido, déjelo en el suelo y vámonos.

Titiritero 1: Pero es que ahí no termina la canción, falta la mejor parte.

Titiritero 2: Nada podemos hacer nosotros, mejor vámonos antes de que se despierte.

El titiritero 1 baja a Mambrú muy despacio para acostarlo junto a su madre, pero justo cuando lo va a soltar se pone a llorar otra vez, y el titiritero 1 instintivamente comienza a arrullarlo.

Titiritero 2: Se lo dije, ¡ya lo despertó!

Titiritero 1: Mambrú se fue a la guerra, que amor, que dolor, que pena. Mambrú se fue a la guerra no sé cuándo vendrá, Do Re Mí, Fa Sol La, no sé cuándo vendrá.

Titiritero 2: Si eso era lo que quería ¡Por lo menos cante como un hombre! preste para acá.

El titiritero 2 le quita él bebe y le canta la misma canción, pero en tono más militar y marchando.

Titiritero 2: Mambrú se fue a la guerra, que amor, que dolor, que pena. Mambrú se fue a la guerra no sé cuándo vendrá, Do Re Mí, Fa Sol La, no sé cuándo vendrá.

Mambrú llora cada vez más fuerte y de vez en cuando grita.

Titiritero 2: ¿Por qué no se caya?

Titiritero 1: No sé de pronto será remiso

Titiritero 2: ¡Pues pídale la libreta militar!

El titiritero 2 le arroja él bebe al titiritero 1, este lo inspecciona y se lo arroja de vuelta.

Titiritero 1: No tiene

Titiritero 2: ¡Entonces pídale la Cedula de ciudadanía!

El titiritero 2 le arroja el bebé al titiritero 1, este lo inspecciona y se lo arroja de vuelta.

Titiritero 1: Tampoco.

Titiritero 2: Está bueno para sapearlo en el cuartel ¿cuál será su nombre completo?

El titiritero 2 le arroja el bebé al titiritero 1 y este lee el bordado de la tela que lo envuelve.

Titiritero 1: Aquí dice que se llama; Mambrú Guerra.

Titiritero 2: Le queda perfecto el apellido, está bueno para recluta regular contraguerrilla.

Titiritero 1: Vamos a ver ¿qué quiere ser el niño cuando sea grande?

El titiritero 2 imita la voz chillona de un niño pequeño como si fuera Mambrú quien hablara.

Titiritero 2: “Yo cuando sea grande quiero ser un soldado profesional”

El titiritero 1 le quita la envoltura a Mambrú exhibiendo no un bebé, sino a un joven campesino.

Titiritero 1: ¡Felicidades es todo un varón!

Titiritero 2: Pero si ya es todo un hombrecito, carga machete y todo.

Titiritero 1: No solo eso, ya hasta trae las botas puestas, es que no le falta sino el uniforme

Mientras el titiritero 2 habla, el titiritero 1 sale de escena marchando con Mambrú en las manos.

Titiritero 2: Vaya quítele esa ruana tan pecueca y ese sombrero pasado de moda, pero apúrese hombre que en el monte necesitan refuerzos, tómeme de una vez la talla y póngale el uniforme que yo en este no me gasto más de una hora, no creo que aguante ni media en la batalla.

¡¡Atención, llamando al recluta Mambrú Guerra para prestar el servicio militar obligatorio!!

El titiritero 1 regresa marchando y exhibiendo al recluta Mambrú, con uniforme, casco y fusil.

Titiritero 1: ¡¡Presente!!

Titiritero 2: ¡Su patria lo necesita! Es su deber dar su vida para defenderla ¡A la carga!

Titiritero 1: ¡Como ordene, mi comandante! Perdón, quise decir...

El titiritero 1 imita la voz de Mambrú. Ambos titiriteros ríen y salen de escena marchando.

Voz de Mambrú: ¡Como ordene, mi comandante!

Titiriteros: A los dieciocho años, que amor, que dolor, que pena. A los dieciocho años se hizo militar, Do Re Mí, Fa Sol La, se hizo militar. Mambrú se fue a la guerra, que amor, que dolor, que pena. Mambrú se fue a la guerra no sé cuándo vendrá, Do Re Mí, Fa Sol La, no sé cuándo...

El cuerpo de la Sra. Guerra queda abandonando en el suelo mientras oscurece lentamente.

La guerra

Voz en off Mambrú: Aquí, el centinela de la torre de abastecimiento, cambio.

Se ilumina la trampa donde, en lugar del enemigo, ahora se encuentra atrapado Mambrú.

Mambrú: ¡Ayuda! ¿Qué está pasando? Sáquenme de aquí ¡Auxilio!

Voz en off Mambrú: Aquí, el centinela de la torre de abastecimiento, cambio.

Mambrú: ¿Hay alguien ahí? ¡Ayuda! ¿Alguien me escucha?

Voz en off Mambrú: Torre de abastecimiento a las tropas ¿siguen ahí? Cambio.

Mambrú: Aquí estoy, estoy solo, solo y cansado. Solo quiero que todo esto acabe de una vez.

Voz en off Mambrú: Torre de abastecimiento al comandante en jefe, se agotan los suministros, repito se agotan los suministros. Sigo a la espera de sus órdenes, cambio.

Mambrú: ¿Qué más quieren que haga? He cumplido con cada orden que me han dado, por terrible que fuera.

Voz en off Mambrú: ¿Alguien me escucha? soy yo otra vez, el solitario centinela de la torre de abastecimiento, o lo que queda, sigo sin recibir ninguna novedad del campo de batalla...

Mambrú: ¿Qué más quieren de mí? quieren que implore por mi libertad, ya no me queda orgullo ¡Libérenme por favor! déjenme ir, quiero volver a mi casita.

Una luz cenital roja ilumina la torre, sobre el espantapájaros construido por Mambrú anteriormente, está crucificado el enemigo con el vientre abierto y el costillar expuesto. Un cóndor sobrevuela toda la escena mientras se escucha el ruido de un helicóptero. El

cóndor se posa sobre el cadavérico enemigo ya sin carne, sisea, gruñe y le picotea la cabeza.

Voz en off Mambrú: Ya no recuerdo cuánto tiempo ha pasado desde que cesaron los bombardeos y los fogonazos, permanezco en mi puesto a la espera de instrucciones, conservo la esperanza de que quede alguien con vida ahí afuera. Espero que no se moleste conmigo mi comandante, pero, si llega a escuchar esta transmisión, ¿podría al menos enviarme un compañero? La verdad es que me empiezo a sentir muy solo en esto de la guerra. Cambio.

Mambrú: Oiga, usted ¿Cuánto tiempo lleva espiándome?

Enemigo: Nunca me he movido de aquí, no puedo.

Mambrú: Déjeme salir, se lo suplico.

Enemigo: Tampoco puedo ayudarlo, yo solo soy un prisionero de guerra.

Mambrú: Pero si soy yo el que está atrapado en esta torre. Desde que vine a la guerra nunca abandoné mi sitio, libéreme por favor ¿No le parece terrible estar siempre en el mismo puesto?

El cóndor logra sacar el casco al enemigo y comienza a comerse sus sesos.

Enemigo: Sí, es terrible.

Mambrú: Entonces libéreme para que pueda correr y escapar de este lugar.

Enemigo: Usted puede escapar, pero yo en cambio no.

Mambrú: Siniestro carcelero, no juegue conmigo. Usted está aquí por su propia voluntad, solo se queda para espiar mi agonía. Tenga piedad de mí ¡Libreme de esta desgracia!

Enemigo: ¡Un perro guardián implorando libertad a su prisionero! ¡Que burla tan cruel!

La cabeza del enemigo cae de la torre y rueda por el suelo.

Enemigo: La soledad debió afectarle la cabeza, comienzo a comprender su dolor.

El cóndor agarra la cabeza y sale volando mientras se escucha un helicóptero alzando el vuelo.

Enemigo: Hace tiempo que perdió la batalla. Todos sus compañeros lo han abandonado y sin embargo usted permanece aquí, presto a recibir órdenes. Ahora lo entiendo, es tan solo un peón custodiando una torre en un tablero de ajedrez desierto. Espera ganar una guerra que hace tiempo esta pérdida. Pobre carcelero, ha perdido la cabeza, está completamente loco.

Mambrú: Espere. No me deje aquí, lléveme con usted, apiádese de mí. Solo quiero volver a mi hogar, igual que usted, libéreme, se lo suplico ¡Por favor!

Oscuridad, breve silencio, sonidos de transmisión de radiofrecuencia con ecos y distorsiones.

Voz en off Mambrú: Aquí, otra vez, el centinela de la torre del descontrol, sé que nadie me escucha, pero necesito hablar, ya no distingo lo que es mentira y lo que es verdad. He vuelto a tener esa pesadilla extraña con el helicóptero, cuando me desperté el prisionero había desaparecido, de alguna manera encontró la forma de escapar y creo que mi ubicación ha sido comprometida. Llevo todo el día pensando, definitivamente tengo que encontrarlo antes de que me ataque por sorpresa, sé que no puedo abandonar la torre sin sufrir ninguna consecuencia, pero no voy a esperar a que vengan y me maten a mí también, ya estoy harto de esta guerra.

Atardecer, Mambrú intenta comunicarse por radio.

Mambrú: Si he de morir será después de acabar con el enemigo de una vez por todas y cantar victoria. Cambio y fuera.

El mensaje hace eco en el morral abandonado del enemigo.

Voz en off Mambrú: Si he de morir será después de acabar con el enemigo de una vez por todas y cantar victoria. Cambio y fuera.

Mambrú mira intrigado hacia el morral y luego habla por su radio nuevamente.

Mambrú: ¿Alguien me copia? Cambio

Voz en off Mambrú: ¿Alguien me copia? Cambio

Mambrú grita y arroja su radio con frustración.

Mambrú: Mentiroso, sabía que no podía confiar en él, entonces así fue como me encontró. Esa sabandija me estuvo escuchando todo el tiempo, se merece lo peor, todo eso de perder la memoria no fue más que un engaño ¿Pero por qué dejaría su morral? Si en verdad fuera explosivo ya lo habría detonado.

Mambrú baja las escaleras, abre el morral y saca el radio, se oyen moscas zumbando y sale un hedor nauseabundo que hace a Mambrú retroceder y taparse la nariz.

Mambrú: ¿Pero qué carajos es esto? ¿A qué clase de psicópata me estoy enfrentando?

El cóndor del sueño regresa reclamando el morral del enemigo, Mambrú le apunta con su fusil.

Mambrú: Alto ahí ave de mal agüero, no me obligues a disparar. A quien engaño, no puedo, eso sería atentar contra los símbolos patrios.

El cóndor sacude el morral hasta que caen las piernas del enemigo y empieza a comérselas.

Mambrú: Entonces no era una pesadilla, eres real, seguiste al enemigo todo este tiempo. Te lo querías comer. Pensabas que ya estaba medio muerto, pero el desgraciado despertaba y se escapaba ¿Verdad? A mí me hizo lo mismo. Parece que te gusta bastante su carne, hagamos un trato, guíame hasta él y te prometo que podrás darte un festín ¿Que dices amigo carroñero?

El cóndor eructa tras engullir la primera pierna y empieza a comerse la segunda.

Mambrú: Finalmente un aliado de confianza, nadie mejor que tú para ayudarme a seguir el rastro putrefacto de ese insecto rastrero, vamos, no debe haber llegado muy lejos.

Mambrú emprende el camino, pero el cóndor se queda comiendo, así que Mambrú se devuelve.

Mambrú: Que grosero de mi parte, partiremos cuando estés listo, puedo esperar un poco más, soy muy bueno esperando.

El cóndor termina de comer y emprende su vuelo, Mambrú camina tras él mientras anochece.

Mambrú: ¡Aquí vamos! ¡Espantapájaros! Quedas a cargo de la torre. No, claro que no estoy loco, sé que lo vi, era un cóndor de verdad, se llama pesadilla, eso creo. En todo caso, esta puede ser la última vez que nos veamos, así que solo ¡Cuídate! Y no te olvides de hacer un reporte diario, aunque nadie lo escuche ayuda a mantener la cordura.

Mambrú se detiene y se devuelve notablemente angustiado al darse cuenta de que oscureció.

Mambrú: ¡No, claro que no tengo miedo, soy un soldado profesional! Solo estoy tomándome mi tiempo, no había abandonado mi puesto desde... bueno nunca había abandonado mi puesto antes, pero ¿que podría salir mal?

Mambrú avanza lentamente hacia la selva, pero se devuelve.

Mambrú: ¡Claro que me quiero ir, pero no es fácil! Si me gusta cantar, pero eso no servirá de nada ¿La canción de la legión? Está bien, pero cantemos juntos ¿Cómo empezaba? Claro, va.

Mambrú entona temeroso un himno Militar mientras avanza lentamente hacia la selva.

Mambrú: Saliendo de su base los comandos ya se van, dejando atrás mujer, hijos y hogar, se van. Sin saber siquiera si van a volver o en algún lugar irán a caer por la patria defender, se van...

Se cae el espantapájaros, Mambrú se detiene asustado, comienza a salir humo de la torre y aparecen allí tres calaveras bebiendo, riendo y cantando en coro la canción que Mambrú inicio.

Soldados Caídos: ...Lealtad, valor y sacrificio lema audaz. De este grupo de hombres que avanzando van. Cruzando los montes sin descansar, cruzando los ríos, llegando hasta el mar, los comandos ya se van, se van...

Mambrú se devuelve confundido, Silbidos de ultratumba entonan el coro de la canción.

Mambrú: Rodríguez, Martínez, Gutiérrez, pensé que estaban muertos.

Rodríguez: Y lo estamos.

Martínez: Desde hace tiempo.

Gutiérrez: Pero nunca nos habíamos sentido tan vivos.

Rodríguez: Brindemos por los soldados caídos.

Martínez: Y por nuestros cuerpos desaparecidos, sepultados en el olvido.

Gutiérrez: Y por los que siguen vivos, aunque ya no nos quedan de esos por aquí.

Soldados Caídos: ¡Salud!

Mambrú: Pero ¿Qué les paso? ¿Dónde están López, Gómez, Sánchez y todos los demás?

Rodríguez: No lo sabemos, pero pregúntele a González, nuestro mejor paracaidista, a lo mejor él vio algo desde las alturas.

Se ilumina en rojo a González un esqueleto con huesos rotos cuyo paracaídas se enredó en un árbol del que cuelga entre sogas, tras luchar unos segundos por desenredarse se rinde.

Rodríguez: Lo olvidaba, últimamente el tipo tiene un nudo en la garganta.

Los esqueletos ríen a carcajadas, chocan sus copas y beben.

Mambrú: González, pero ¿cómo? ¿Qué pasó? Siempre fuiste el mejor en la práctica.

González: Defecto de fábrica.

Mambrú: ¿Has visto a los rescatistas?

González niega con la cabeza y se le cae la mandíbula.

Martínez: Si alguien debió haberlos visto fue Ramírez, el vigilante nocturno.

Se ilumina en rojo a Ramírez, un esqueleto sin cabeza con unos binoculares en sus manos que sale por detrás de la torre y cae al suelo tras caminar un par de pasos hacia Mambrú.

Martínez: Lamentablemente no puede hablar, perdió la cabeza en su último turno.

Los esqueletos ríen a carcajadas, chocan sus copas y beben.

Gutiérrez: No le hagan perder más tiempo, mejor que le pregunte de una vez por todas a Hernández, el ilustre maestro de artillería, el que derrotó solo a todo un escuadrón de infantería.

Soldados Caídos: ¡Hernández! ¡Hernández! ¡Hernández! ¡Hernández! ¡Hernández!

Un esqueleto sin manos ni pies llega empujando un cañón sobre ruedas con la mecha encendida. El cañón dispara confeti de colores y Mambrú se tira al suelo asustado mientras los esqueletos estallan en risas.

Mambrú: ¿De qué se ríen? ¿Porque están celebrando? ¿Cómo pueden estar tan sonrientes?

Rodríguez: Porque estamos felices de verte Mambrú, ven sube, te estábamos esperando.

Martínez: Nos tenías muy preocupados muchacho, nunca te fue muy bien por tu cuenta.

Gutiérrez: Al menos ha sabido mantener la cabeza en su lugar, a diferencia de Ramírez.

Mambrú: Ahora mismo no estoy tan seguro de eso.

Rodríguez: No andarás metido en algún enredo como González.

Martínez: O arrastrando más peso del que puedes soportar como Hernández.

Gutiérrez: Basta de comparaciones, Mambrú nos ha ganado a todos en supervivencia.

Mambrú: Y ustedes tres ¿cómo fue que murieron? ¿Cómo es que todavía siguen enteros?

Rodríguez: Bueno, una noche estábamos aburridos, jugando a las cartas en la trinchera y de pronto llegó a nuestras manos esta botella, envuelta en una tela blanca como señal de tregua.

Martínez: Podía ser una trampa.

Gutiérrez: Yo estaba seguro de que lo era.

Rodríguez: Pero la curiosidad nos pudo.

Martínez: Decidimos jugar piedra papel o tijera y apostamos que lo probaría el que perdiera.

Gutiérrez: Una sola oportunidad y aceptaríamos lo que fuera.

Soldados Caídos: Piedra, papel o tijera.

Los tres esqueletos enseñan la mano izquierda al mismo tiempo.

Rodríguez: Yo saqué piedra.

Martínez: Yo papel.

Gutiérrez: Y yo tijera.

Rodríguez: Todos perdimos.

Martínez: Y todos ganamos.

Gutiérrez: Entonces brindamos.

Soldados Caídos: ¡Salud!

Los esqueletos chocan copas, beben y ríen.

Rodríguez: Eres el único que queda Mambrú.

Martínez: Felicidades y lo sentimos.

Mambrú: Pero ganamos ¿Verdad? ¿O acaso perdimos?

Gutiérrez: En la guerra, cualquier bando puede proclamarse vencedor, pero en realidad no hay ganadores, todos somos perdedores.

Mambrú: Pero entonces la guerra ¿Ya terminó?

Rodríguez: Bueno, terminó para nosotros, estamos fuera de combate.

Martínez: Ya no tenemos que pelear, pero la guerra continúa.

Gutiérrez: Aunque estemos muertos, vendrán más a remplazarnos.

Rodríguez: Nosotros no somos los jugadores, sino las fichas del juego.

Martínez: Somos meros avatares de la guerra.

Gutiérrez: La caricatura del conflicto.

Rodríguez: Pero ya nos somos parte de eso.

Martínez: Ya no tenemos que obedecer.

Gutiérrez: Ni tenemos que matar a nadie.

Rodríguez: Solo faltas tu Mambrú, acércate y toma un trago, te sentirás mejor que nunca.

Mambrú: No gracias, aún tengo un asunto pendiente.

Martínez: Bueno, estaremos aquí por si cambias de parecer.

Gutiérrez: Tarde o temprano nos reuniremos.

Los esqueletos chocan sus copas, beben y cantan mientras la niebla invade el escenario.

Soldados Caídos: Saliendo de su base los comandos ya se van, dejando atrás mujer, hijos y hogar, se van. Sin saber siquiera si van a volver o en algún lugar irán a caer por la patria defender, se van. Lealtad, valor y sacrificio lema audaz. De este grupo de hombres que avanzando van. Cruzando los montes sin descansar, cruzando los ríos, llegando hasta el mar, los comandos ya se van, se van...

El canto de los soldados caídos desaparece gradualmente para ser remplazado por una sirena de ambulancia. Entre la niebla aparecen caminando a paso cansado dos rescatistas enmascarados como doctores de la peste, usan luces de ambulancia en la cabeza y cargan una camilla con huesos apilados bajo una sábana blanca.

Rescatista de adelante: Por fin, con este viaje terminamos.

Rescatista de atrás: ¿Está seguro de haber mirado bien?

Rescatista de adelante: Claro que sí, ya no queda ni un solo hueso por recoger.

Rescatista de atrás: Entonces... ¿Ya no queda ni un solo muerto?

Rescatista de adelante: Ya le digo que no.

Rescatista de atrás: ¿Ni siquiera un herido?

Rescatista de adelante: No. Ni siquiera un herido.

Rescatista de atrás: ¿Y si buscamos de nuevo entre las trincheras?

Rescatista de adelante: Ya revisamos varias veces, estoy seguro de que no queda absolutamente nadie.

Mambrú: Por fin, los rescatistas, no saben cuánto tiempo llevo esperándolos.

Rescatista de atrás: Vez te dije que alguien debía quedar, ayudemos a esta pobre alma en pena.

Mambrú: Gracias, pero todavía estoy vivo, solo quiero salir de aquí y volver a mi hogar.

Rescatista de atrás: ¿Estás seguro de que no estás muerto?

Rescatista de adelante: No insistas. Ya dijo que no.

Rescatista de atrás: ¿Ni siquiera herido?

Mambrú: No, tampoco, que pena con ustedes.

Rescatista de adelante: Pues entonces con esta tanda acabamos, estos son todos los restos.

Rescatista de atrás: Felicidades, es el único que sobrevivió a la masacre.

Mambrú: En verdad lo lamento, si de mí dependiera, yo también estaría muerto.

Rescatista de atrás: Si en algo podemos ayudar lo haremos con gusto. Estamos a sus órdenes.

Mambrú: Ustedes sabrán ¿Qué pasó con mi comandante?

Rescatista de adelante: Hemos transportado tantos cadáveres como pueda imaginar, no nos pida que recordemos uno en particular.

Rescatista de atrás: No hay por qué ser groseros. Lo siento muchísimo. Le aseguro que no lo ha hecho con mala intención. Lo que pasa es que ya nos duelen hasta los huesos de recoger tantos cadáveres, usted entenderá.

Mambrú: ¿Y hacia dónde los llevan?

Rescatista de adelante: Con el resto.

Mambrú: ¿Puedo ir con ustedes?

Rescatista de adelante: Claro que No.

Rescatista de atrás: Por supuesto.

Rescatista de adelante: Es solo, para los muertos.

Rescatista de atrás: Míralo, está completamente solo, igual se va a morir en cualquier momento, mejor que esté cerca, así no tenemos que cargarlo desde tan lejos.

Mambrú: No se preocupen, si quieren puedo hacerme el muerto ¿Qué les parece?

Mambrú muere lenta y dramáticamente.

Rescatista de atrás: Excelente, no había visto una muerte tan dramática como la suya.

Rescatista de adelante: Está bien, síganos, pero terminemos con esto de una vez por todas.

Los camilleros avanzan unos cuantos pasos, se detienen al pie de la torre y vacían los huesos.

Rescatista de adelante: Llegamos, ahora sí, con este viaje terminamos.

Mambrú: ¿Cómo que llegamos? Si todavía no me he ido.

Rescatista de atrás: Lo siento, pero ya terminamos nuestro trabajo.

Los camilleros se sacan las máscaras revelando que también son esqueletos.

Rescatista de adelante: Ahora, por favor, con su permiso, concédanos el tan merecido descanso eterno.

Rescatista de atrás: Deje que brille para nosotros, la luz perpetua.

Los camilleros se dejan caer entre la pila de huesos, Mambrú sacude a uno por los hombros.

Mambrú: No, no me dejen solo otra vez, sáquenme de aquí por favor, se supone que ustedes son los rescatistas, ayúdenme, No quiero morir aquí. Por favor respondan, sáquenme de aquí, no quiero morir, ayúdenme ¡Auxilio!

Voz en off Enemigo: ¡Auxilio!

Mambrú se levanta y apunta su fusil hacia los arbustos.

Mambrú: ¿Quién anda ahí?

Arrastrándose entre los arbustos, se asoma un soldado enemigo que lleva máscara de gas y ondea una bandera blanca.

Enemigo: Por aquí, ayúdeme por favor.

Mambrú: ¡Deténgase!

Enemigo: No me dispare, se lo suplico.

Mambrú: Ya no se haga el loco conmigo ¿Dónde estaba?

Enemigo: No me haga nada, por favor, yo solo quiero irme.

Mambrú: Déjese de juegos y dígame ¿Cómo fue que se escapó?

Enemigo: Es que no me acuerdo de nada, no sé ni que hago aquí.

Mambrú: ¿Como que no se acuerda? ¿Qué paso con todo lo que le conté? Yo confié en usted.

Enemigo: ¡Ya le dije que no me acuerdo de nada! ¡Se lo juro! ¡Ayúdeme por favor!

Mambrú: No le creo nada, por culpa de ese uniforme que lleva puesto tuve que dejar de estudiar y venirme a guerrear ¿Se acuerda? Por culpa de su insurgencia, mi cucha nunca pudo volver al pueblo donde creció porque ya no existe ¿No le parece triste? Hace tiempo que no la veo, ya ni vivo ni como ni duermo. Usted es el culpable de todo esto, usted y ese ejército de criminales al que pertenece, tiene que recordarlo. Por su culpa todos mis compañeros están muertos ¿Acaso no le pesa la conciencia? Cuénteme qué fue lo que les pasó, matar a un hombre deja rastros, esas cosas no se olvidan tan fácilmente.

Enemigo: No sé de qué habla, me duele mucho la cabeza, por favor permita que me vaya.

Mambrú: No, yo necesito vengarme, sacarme de mi esta bala, aunque sea lo último que haga. En nombre de todos los desplazados y los desaparecidos, en nombre de mis compañeros caídos y de todas las víctimas del olvido ¿Cómo no se va a acordar? Por culpa de ese uniforme y sus ideales, cuando yo era pelaito perdí a mi mejor amigo ¡Esas cosas no se pueden olvidar!

Enemigo: Si lo que dice es verdad, prefiero el olvido que el recuerdo, déjeme ir, se lo ruego.

Mambrú: Mejor le ayudo a hacer memoria, dicen que antes de morir, uno recuerda toda su historia. Y agradezca que le voy a dar tres segundos de ventaja antes de disparar.

El enemigo huye suplicando por su vida, mientras Mambrú le apunta con su fusil.

Mambrú: En sus marcas, listos ¡Guerra!

Mambrú dispara y tras el fogonazo todo queda a oscuras. Se oye el canto de los grillos.

Voz en off niño: Ganamos Mambrú, por fin exterminamos a esas ratas asquerosas, la guerra por fin ha terminado, hemos aplastado a esos miserables gusanos despreciables. Ya acabamos con todos esos canallas sin agallas, podemos cantar victoria, vengan las medallas, venga la gloria, denme un trofeo por acabar con la escoria, tomen esto y esto otro y esto también.

Madre anoche en las trincheras

Se enciende la fogata, entre humo y penumbra se ve a Mambrú parado en medio de los cadáveres que se han ido acumulando sobre el suelo. Se oye un radio cambiando de frecuencia.

Voz en off Mambrú: Soy yo una vez más, Mambrú Guerra, el antiguo centinela. Esta vez no habrá ningún cambio, no vale la pena seguirlo intentando, sé que no habrá respuesta ni vendrán a rescatarme, así que este es mi último reporte, solo para desahogarme. Estoy muy solo, completamente solo, si me quedo aquí nunca nadie sabrá cómo me fue en la guerra, ni cuantas semanas o siglos me demore en ella. Es por eso que no voy a cantar victoria, simplemente renuncio, me largo, sin importar las consecuencias, me rindo, me marcho. Aunque a estas alturas sea irrelevante, donde quiera que se encuentre, hoy le digo hasta nunca comandante.

Mambrú arroja su fusil a la fogata y sube a la torre por las escaleras.

Voz en off Mambrú: Ya he soltado mi fusil, no quiero cargar más con el odio y el resentimiento.

Desde la cima de la escalera, Mambrú le quita la botella a Rodríguez y bebe un gran sorbo.

Mambrú: Voy a saltarme las normas, abandono el juego, caminaré sin rumbo y sin mirar atrás. Cruzaré las montañas y cuando encuentre un río, dejaré que sus aguas me arrastren y me lleven al vaivén de sus corrientes. Flotando naufragaré y allá donde mi cuerpo vaya, será un crudo mensaje de paz para la gente. En la guerra ya no quedan combatientes ¡Salud!

Mambrú bebe de la botella, se va para atrás y cae al suelo aferrado a la escalera, luego se levanta, camina hacia la fogata y en donde arrojó el fusil encuentra una guitarra, la toca y canta.

Mambrú: Madre anoche en las trincheras bajo el fuego de metralla vi al enemigo correr, la noche estaba cerrada.

Mambrú apunta con su guitarra al cadáver del enemigo y se oye un disparo.

Mambrú: Apunté con mi fusil y al tiempo que disparaba vi una luz que iluminó el rostro que yo mataba.

La máscara del enemigo se abre como una puerta, de su cabeza sale volando el pequeño títere del niño alado, con su casco militar y su metralleta de juguete.

Mambrú: Clavó su mirada en mí, con los ojos ya vacíos. Madre ¿sabe a quién mate? Aquel soldado enemigo.

El niño alado se despide mientras Mambrú lo observa desaparecer en la oscuridad.

Mambrú: Era mi amigo José, compañero de la escuela con quien tanto yo jugué a soldados y a trincheras.

Mambrú baja su mirada nuevamente al cuerpo sin vida del enemigo tendido sobre el suelo.

Mambrú: Ahora el juego era verdad y mi amigo yace en tierra. Madre yo quiero morir, ya estoy hartos de esta guerra.

Mambrú camina hacia el borde de la mesa y salta al vacío. La fogata se apaga.

Mambrú: Si te vuelvo a escribir tal vez ya esté en el infierno, donde no estará José ni jugaremos de nuevo.

Un río atraviesa el proscenio del escenario y desemboca en la casita. El cuerpo sin vida de Mambrú rueda por el río hasta los pies de La Señora Guerra.

Mambrú: Dos claveles en el agua no se pueden marchitar, dos amigos que se quieren no se pueden olvidar.

La Sra. Guerra levanta a Mambrú, lo envuelve en la tela que forma el río y se lo lleva al pecho.

Mambrú: Si mi cuerpo fuera pluma, y mi corazón tintero.

Con la sangre de mis venas, escribiría "te quiero".

La Señora Guerra mete a Mambrú en la casita y comienza a arrastrarla hasta salir de escena.

Sra. Guerra: Nos arrebataron el paisaje... Nos quitaron hasta el aire... Nos empujaron al abismo... Nos dispararon al viento... Nos vaciaron todo el pecho... Nos dejaron sin aliento...

Oscuridad y silencio... Luces del público indicando el final y quizás aplausos.

Los titiriteros entran por los laterales, cada uno con un megáfono en la mano, pregonando al unísono y marchando, hasta que se encuentran en la mitad del escenario.

Titiriteros: Informe oficial de guerra del cuartel general del generalísimo comandante en jefe. Comunicado correspondiente al milésimo día de guerra. En el día de hoy hemos abatido por completo al ejército enemigo, ha sido alcanzado por las tropas nacionales el último objetivo militar, es así que, gracias al esfuerzo y a la incansable acción de nuestro glorioso ejército, la guerra por fin ha terminado, devolviendo la paz a nuestro territorio y la esperanza a nuestras comunidades. En memoria de todos los héroes caídos celebremos juntos la victoria.

Los titiriteros rompen filas.

No es el final del conflicto, pero sí el de la dramaturgia.

ANÁLISIS CREATIVO DE LA DRAMATURGIA

“El teatro siempre ha utilizado materiales de origen narrativo para la constitución de sus textos [...]Escribir no es tanto llegar a la "esencia" profunda de uno mismo sino, quizás, encontrar al otro que hay dentro de uno mismo, encontrar a los otros que hay dentro de uno mismo” (Sinisterra, 2012, págs. 26-29)

El presente apartado corresponde a la descripción analítica de la dramaturgia *“Mambrú, la caricatura del conflicto”*, en un ejercicio de autocrítica y reflexión sobre la creación, que busca dilucidar su aporte dramático y su potencial para promover una cultura para la paz y la no repetición del conflicto armado en Colombia a través del teatro de títeres; Profundizando así en la exégesis de la pieza teatral y contrastando los resultados obtenidos en la misma con los objetivos planteados inicialmente en el proyecto de investigación creación. Para este fin he decidido analizar por separado los diversos aspectos que componen la dramaturgia (temporalidad, espacialidad y personajes) tal como lo propone el director español José Sanchis Sinisterra, en su libro *Narraturgia: dramaturgia de textos narrativos*.

TEMPORALIDAD DE LA DRAMATURGIA

Sanchis plantea para el análisis, adentrarse en los siguientes aspectos: el momento en que se decide iniciar la narración, la extensión de las escenas, su importancia en la obra, el orden de las escenas y su modalidad (Antecedentes, ocurrentes e inminentes).

ORDEN DE LA DRAMATURGIA

La casita en ruinas

1. Entra la señora Guerra arrastrando su casa en llamas.
2. Cuenta como la guerra le ha hecho perder a sus progenitores y hermanos.
3. Se escuchan sonidos de guerra.
4. La señora Guerra, intenta esconderse en la casa.
5. Dos hombres vestidos de camuflado abusan sexualmente de ella.
6. La señora Guerra se refugia en la casa, logrando escapar de los hombres.
7. Los hombres la encierran en la casa.

8. Permanece encerrada hasta que da a luz a Mambrú.
9. La señora Guerra arrastra la casa hacia otro lugar.
10. La señora Guerra enseña a su hijo el arte de la labranza, siembra un árbol de mandarinas.

El soldado en la torre

11. Mambrú sólo en medio de la guerra, en su torre centinela, intenta comunicarse con sus superiores, hace un espantapájaros.
12. Un Soldado enemigo, con máscara de gas y malherido, llega pidiendo ayuda hasta el sitio donde se encuentra Mambrú. Mambrú pide a su enemigo que abra el morral que lleva consigo.
13. El enemigo se niega.
14. Mambrú amenaza a su enemigo e intenta dispararle.
15. Desiste de disparar al enemigo.
16. Lo toma como rehén e intenta interrogarlo.
17. El enemigo ha perdido la memoria de la guerra y no puede contestar.
18. El enemigo convence a Mambrú para que le cuente su historia.
19. El enemigo intenta escapar, pero no lo logra.
20. Mambrú cuenta que desde pequeño quiso ser soldado.
21. Aparece un niño alado jugando a la guerra con Mambrú.
22. Mambrú cuenta cómo aquel niño fue reclutado.
23. Mambrú narra los entrenamientos a los que fue sometido.
24. El enemigo indaga sobre las razones de Mambrú para entrar en la guerra.
25. Mambrú narra su reclutamiento forzado.
26. El enemigo intenta convencer a Mambrú para que abandone su puesto de centinela.
27. Mambrú se niega y permanece vigilante mientras invita al enemigo a dormir.

El reclutamiento

28. La señora Guerra narra un tiempo tranquilo sin guerra.
29. Crece el árbol de Mandarinas.

30. La señora Guerra narra como aparece de nuevo la guerra.
31. Los hombres vestidos de camuflados atentan contra el cultivo y el ganado de la señora Guerra.
32. La señora Guerra se enfrenta a los hombres vestidos de camuflados.
33. Los hombres sueltan a la señora Guerra.
34. Los hombres sacan de la casa al bebe de la señora Guerra.
35. Los hombres instruyen a Mambrú como militar, cambian su vestimenta.
36. La señora Guerra queda en el suelo abandonada.

La guerra

37. Mambrú se encuentra atrapado en la trampa en la que antes estaba el enemigo.
38. Trata de comunicarse por el radio y escucha su propia voz como respuesta.
39. Mambrú pide ser liberado de la guerra.
40. Al lado del espantapájaros construido por Mambrú, yace el enemigo muerto siendo devorado por un ave.
41. Mambrú habla con el enemigo muerto mientras este es devorado por el ave.
42. Mambrú pide nuevamente ser liberado de la Guerra. El enemigo se burla de él.
43. El enemigo le informa a Mambrú que ha perdido la guerra y lo han abandonado.
45. Mambrú se comunica por su radio y escucha su propia voz a través del radio que se encuentra en la mochila del enemigo.
46. Mambrú se aproxima al radio y el ave que devoraba al enemigo va hacia Mambrú.
47. El cóndor comienza a comerse las piernas del enemigo que caen del morral.
48. Mambrú trata de pedir al cóndor que le saque de aquel lugar y a cambio dejará que siga comiéndose al enemigo.
49. Mambrú deja a cargo al espantapájaros como centinela de la torre.
50. Antes de iniciar su partida, de la torre salen tres soldados caídos.
51. Mambrú pregunta por sus otros compañeros.
52. Un cuarto soldado caído aparece, pero éste no puede hablar porque se encuentra enredado en su paracaídas.
53. Mambrú pregunta por los rescatistas.
53. Aparece un quinto soldado sin cabeza, Guerrero de artillería que no puede hablar.

54. Mambrú es asustado por los soldados con un disparo de un cañón de confeti.
55. Los soldados le cuentan a mambrú que murieron envenenados y que la guerra ha acabado para ellos.
56. los soldados desaparecen cantando.
57. Llegan dos camilleros rescatistas. seguros de que no quedan más heridos.
58. Mambrú se alegra de ver a los rescatistas.
59. Los rescatistas preguntan a Mambrú si está muerto.
60. Mambrú lamenta no estar muerto.
61. Mambrú se hace el muerto delante de los rescatistas para que lo lleven con ellos.
62. Los rescatistas llevan a Mambrú hasta la torre.
63. Mambrú se asombra y dice que aún no se ha ido.
64. Los rescatistas se desvanecen entre los huesos de los otros muertos que han dejado en la torre.
65. Mambrú se encuentra de nuevo con el enemigo quien ondea una bandera blanca.
67. El enemigo no se acuerda de nada de lo que le ha contado Mambrú.
68. El enemigo pide a Mambrú que lo deje ir.
69. Mambrú manifiesta su deseo de venganza al enemigo y le hace sentir culpable.
70. Mambrú apunta con su fusil al enemigo.
71. Mambrú dispara.
72. se escucha la voz del niño Alado diciendo que han ganado la Guerra.

Madre anoche en las trincheras

73. Mambrú está de pie y en medio los cadáveres.
74. Se escucha por la radio la Voz de Mambrú renunciando a la guerra y anunciando su partida.
75. Mambrú arroja su fusil al fuego.
76. cuenta que partirá y se arrojará al río.
78. toma una guitarra y canta, cuenta a su madre en esa canción que ha matado a su amigo de infancia.
79. La máscara del enemigo se abre dejando ver su rostro, seguido de la aparición del niño alado.

80. El niño Alado se despide de Mambrú.
81. Mambrú se arroja al río.
82. la señora Guerra recoge a Mambrú del río.
83. La señora Guerra lleva a Mambrú hasta la casita y lo guarda allí.
84. se ve el árbol de mandarinas florecido.
85. La señora Guerra arrastra la casita y desaparece.
86. Entran los hombres camuflados y comunican que la guerra ha terminado.

ANÁLISIS DEL ORDEN DE LA DRAMATURGIA

La obra comienza después de la guerra, es narrada desde la ausencia, la presencia de la muerte y el recuerdo de la madre, a partir de los antecedentes que se expresan en la acción de arrastrar su casita en llamas, como signo de un hecho que ya ocurrió pero que se renueva desde el recuerdo y evoca al relato para traerlo al presente. El primer texto que emite la madre, contiene desde las acotaciones un carácter polifónico, que da cuenta de las voces que la han habitado durante la historia, y que expone la multiplicidad que la habita:

Señora Guerra: Nos arrebataron el paisaje... Nos quitaron el aire... Nos empujaron al abismo... Nos dispararon al viento... Nos vaciaron todo el pecho... Nos dejaron sin aliento...

El personaje habla en pretérito, pluralizando el singular y especificando en la última frase su carácter exánime, reforzado por medio de los jadeos y la acción de caer al suelo.

Este inicio de la obra condensa por medio de la imagen poética la pretensión de habitar un bucle, ya que como se observará más adelante, se instala como una acción reiterativa que acompaña el texto de apertura de la obra y que el personaje realiza de principio a fin. Cabe aclarar que, al ser expresada por medio del teatro de títeres, hay una metáfora tácita del objeto, ella es objeto de aquello que le sucede, quedando sujeta a la voluntad de los titiriteros mercaderes de la guerra.

Respecto a la extensión e importancia de las escenas; la obra consta de cinco escenas, la primera cuenta con 10 hechos que involucran los antecedentes de la señora Guerra y son descritos en 1690 palabras, la segunda contiene 3669 palabras y 17 hechos que dan cuenta del encuentro entre Mambrú y su enemigo, la tercera se compone de 8

hechos y 1600 palabras que describen el reclutamiento de Mambrú, la cuarta contiene 45 hechos y 3250 palabras que expresan lo que ha hecho la Guerra en Mambrú y la quinta y más corta de todas consta de 12 hechos en solo 772 palabras que tratan el reencuentro poético entre la Señora Guerra y su hijo. Siendo la escena dos y cuatro las de mayor duración.

Esta decisión parte de incluir dos momentos que se omitieron en la fábula inicial: el papel de Mambrú en la guerra y lo que le pasa a Mambrú en medio de ella, algo que durante el rastreo bibliográfico se encontró como pregunta recurrente ¿qué hizo durante la guerra? ¿qué sucedió para que terminara así? estas cuestiones traen consigo un tema de fondo, desentrañar la inocencia o culpabilidad del ser querido ligado hacia la búsqueda de verdad y justicia.

En la escena dos encontramos un Mambrú con el deseo de regresar a casa, que opera como víctima y victimario en permanente espera de una orden para abandonar su puesto de centinela, la dependencia de la orden le hace una víctima, obligado a permanecer en soledad es secuestrado por una agente invisible: la jerarquía militar a la que es sometido; por otro lado, se presenta como victimario al tomar a su enemigo como prisionero de guerra, a pesar de que este se encuentra mal herido. El enemigo, llega como víctima de la guerra, evidenciado en la ausencia de sus piernas, ello devela que ha estado en combate, que también ha disparado, pero el enemigo es incapaz de recordar su papel de victimario y desde la escena se instala como una víctima que quiere escapar al igual que Mambrú; dado que ambos quieren lo mismo y no les es posible conseguirlo, se forma una triada donde son objetos de la manipulación, que reside sobre ellos y que los instala en una misma condición : títeres - prisioneros, actores del conflicto cuyos titiriteros hablan por ellos como se expresa en el siguiente diálogo:

Enemigo: Está bien, me rindo, de todos modos, no sé a dónde ir.

Mambrú: Pero tampoco se desanime ¿Cómo puede rendirse tan fácilmente, sin oponer la más mínima resistencia?

Mambrú eleva la voz y el enemigo le responde igual, adoptando ambos una pose y tono militar.

Mambrú: ¡No señor! Esto es una guerra y hay que comportarse a la altura hasta las últimas circunstancias, yo sé que es difícil, pero debe mantenerse en pie, es

decir ¡Firme! Hay que caminar con pies de plomo, mejor dicho, dejar nuestra huella sobre la tierra, ¿Me entiende?

Enemigo: ¡Creo que sí, señor!

Mambrú: ¡Pues yo creo que no!

Enemigo: ¡Ya le dije que sí, señor!

Mambrú: ¡No me contradigas, sabandija!

Enemigo: ¡Como usted diga, señor!

Mambrú: ¡Tampoco me dé la razón, lambón!

Enemigo: ¡Con su permiso me retiro, señor!

El enemigo rompe su pose militar y continúa arrastrándose.

Mambrú: ¡Deténgase de inmediato!

Vemos cómo por medio del diálogo, se realiza de manera absurda el carácter militar de ambos a pesar de las condiciones miserables en las que se encuentran. La importancia de esta escena es desvanecer la idea de inocencia o culpabilidad y adentrarse en los estados físicos y psicológicos a los que son sometidos quienes ejecutan el conflicto, dado que ellos también lo padecen. Para reforzar esta idea, más adelante la escena indaga en las razones psicológicas e históricas de Mambrú, en el cómo llegó a la guerra, dando un antecedente a la pregunta ¿qué hizo para terminar así? este planteamiento se explica por medio de las narraciones de Mambrú donde comenta la ausencia de su padre, la pérdida de su amigo de infancia a manos de fuerzas subversivas, los esfuerzos de su madre para protegerlo de la guerra y su posterior reclutamiento.

La escena cuatro, indaga sobre el desenlace del conflicto armado desde la óptica del personaje, abordando la pregunta ¿qué hizo durante la guerra? y agregando la pregunta ¿qué le ha hecho la guerra al personaje? de esta manera, la escena devela el asesinato cometido por Mambrú a su mejor amigo y la locura que desencadena en su interior, producto de la confrontación de su acción y el estado permanente de una guerra que parece no terminar porque está instalada, tanto en el exterior que le rodea como en su interior.

Como manifestaciones exteriores de la guerra, se encuentra la imagen de crucifixión del enemigo con la máscara de gas, la presencia del cóndor carroñero que devora el cadáver, ligada al detonante de la caída de la máscara de este. Como manifestaciones interiores

se exhibe la locura de Mambrú, al identificar en el enemigo a su amigo de la infancia, causando confrontación interior entre el pasado de paz que le habitaba cuando la guerra era tan sólo un juego de niños y la desgarradora realidad del presente donde la muerte propia o del enemigo se presenta como la única salida para terminar con la guerra; hecho que se refleja con ironía por medio de la aparición de los soldados caídos a los que ya no les duele la guerra y festejan desde la ausencia no ser parte de ella, abordando el tema desde la comicidad, ya que los soldados en lugar de llorar o lamentarse por su muerte se ríen de su suerte como se refleja en el siguiente texto:

Mambrú: Rodríguez, Martínez, Gutiérrez, pensé que estaban muertos.

Rodríguez: Y lo estamos.

Martínez: Desde hace tiempo.

Gutiérrez: Pero nunca nos habíamos sentido tan vivos.

Rodríguez: Brindemos por los soldados caídos.

Martínez: Y por nuestros cuerpos desaparecidos, sepultados en el olvido.

Gutiérrez: Y por los que siguen vivos, aunque ya no nos quedan de esos por aquí.

Soldados Caídos: ¡Salud!

La importancia de esta escena radica en evidenciar el desenlace de la guerra en el interior de los actores del conflicto, aquí se continúan difuminando las posturas víctima y victimario, desde el castigo psicológico que recae sobre quienes ejecutan la guerra a para resaltar la imposibilidad de la victoria. Todos terminan perdiendo, los despojos de los soldados han perdido la vida, Mambrú ha perdido la libertad, la cordura, a su madre y a su amigo, la madre ha perdido a su hijo y sus parientes, nadie puede recibir medallas o condecoraciones, y en el caso de Mambrú, el escape al conflicto externo e interno lo encuentra en el suicidio, planteado en su determinación final de lanzarse al río.

ANTECEDENTES

“En este apartado procederemos a hablar de los hechos que son enunciados mediante la narración de acuerdo a la dramaturgia. Antecedentes, son aquellos que el dramaturgo no está interesado en dramatizar, sino sólo evocar. No aparecen a la vista del público, pero son referidos, narrados” (Sinisterra, 2012, pág. 61)

- Pérdida de los parientes de la Señora Guerra.
- Pérdida de los parientes de la Señora Guerra.
- Violación de la señora Guerra.
- Nacimiento de Mambrú
- La forma como Mambrú llegó a ser centinela de guerra.
- La manera cómo resultó herido el enemigo en la guerra.
- El reclutamiento del amigo de Mambrú
- El ataque de Mambrú a su amigo de infancia.
- Los ataques y las muertes de los soldados caídos.

OCURRENTES

“Ocurrentes serían aquellos acontecimientos cuyo desenvolvimiento vemos: cuya dramatización desplegamos a través de la acción dramática; lo que los hace visibles al espectador” (Sinisterra, 2012, pág. 61)

- El desplazamiento de la señora Guerra: Arrastrar la casa.
- El ataque a los cultivos y la casa: Los titiriteros aplastan los cultivos.
- La crianza de Mambrú hacia la paz: la señora guerra le enseña a sembrar y hablar.
- Los ataques de Mambrú al enemigo: lo cuelga de una soga.
- La coerción de los titiriteros soldados sobre Mambrú: Lo visten con uniforme militar.
- Las múltiples muertes en la guerra: aparición de los caídos festejando su muerte.
- La imposibilidad de salir de la guerra: los camilleros llevan a Mambrú de nuevo a la torre.
- Los ataques de la guerra a los actores del conflicto: Mambrú habla con los muertos.

INMINENTES

“Serían inminentes aquellos acontecimientos que no llegan a ocurrir en escena, pero que se percibe que van a ocurrir” (Sinisterra, 2012, pág. 61)

- El suicidio de Mambrú y su reencuentro con su mejor amigo para jugar de nuevo.
- La falsa terminación de la guerra, anunciada por los titiriteros.
- El reencuentro espectral de la señora Guerra con su hijo Mambrú en el río.

LA ESPACIALIDAD

Desde el inicio del proceso creativo aparece la casa como un primer espacio de anclaje que surge de la exploración de la imagen generadora sobre el desplazamiento forzado y que a la vez funciona como eje movilizador dentro de la pieza; marcando el tránsito temporal entre el pasado y el presente de la historia, y que, al ser arrastrada de un lugar a otro representa la negación al despojo y la necesidad de habitar la memoria, donde confluyen el tiempo y el lugar del recuerdo porque, como dice Sinisterra:

“El mundo es no solo temporalidad irreversible, condición del ser-para-la-muerte, sino espacios que habitamos y que nos habitan durante nuestro breve estar- aquí” (Sinisterra, 2012, pág. 58)

El segundo espacio que aparece es la torre, Este espacio inamovible del que no se puede escapar, adquiere la función de develar la relación de poder de la que es preso Mambrú, a través del encierro y el aislamiento. Su configuración se deriva del concepto de panóptico trabajado por Foucault, como lugar de disciplinamiento y control.

“Panóptico es una máquina maravillosa que, a partir de los deseos más diferentes, fabrica efectos homogéneos de poder. Una sujeción real nace mecánicamente de una relación ficticia [...]Un inspector que surja de improviso en el centro del Panóptico juzgará de una sola ojeada, y sin que se le pueda ocultar nada, cómo funciona todo el establecimiento. Y por lo demás, encerrado como lo está en medio de ese dispositivo arquitectónico, ¿no se halla el director comprometido con él?” (Foucault, 1976, págs. 187-188)

El tercer lugar que aparece es el río, fuente de vida por donde han de bajar flotando las víctimas de la barbarie, configurándolo como un espacio simbólico contradictorio que hace alusión a lo ocurrido en la masacre del Naya y el río Manso.

A continuación, se ahonda en la espacialidad, que es abordada por Sanchis, desde dos preguntas base, ¿dónde suceden los hechos dramáticos? y ¿qué relación habita entre lo que sucede en la escena y lo que pasa fuera de ella?

En la obra *Mambrú: Caricatura del conflicto*, el espacio extra escénico está marcado por la presencia de los titiriteros, estos, desconocidos por los personajes títeres, dan lugar a la metáfora del eslabón operante de la guerra, en primera instancia los personajes desconocen estar siendo manipulados, pero el público, desde su capacidad de inferencia, sabe que los muñecos son manipulados, en otra instancia, los titiriteros interactúan con los muñecos como soldados de guerra, mostrándose ante ellos como parte de la guerra pero velando en la historia su papel de ejecutores y causantes de la guerra.

Como espacios intra escénicos observamos, la casa en ruinas, que opera como lugar sujeto al desarraigo, pero a su vez, contenedor de la memoria por medio de sus brasas humeantes permanentemente encendidas. Cuando la madre entra en la casa actúa desde un tiempo pasado omitiendo las señales del fuego, sin embargo, al salir para arrastrarla regresa al presente donde vaga errante lamentando la pérdida de su familia. La torre aparece como sumario de los hechos de la guerra que recaen sobre el personaje, es desde allí donde se despliegan las escenas que dan cuenta del estado de locura de Mambrú, así la torre, se formula como el único lugar seguro en medio del conflicto; pero también es una síntesis de la coerción de la guerra y el poder que ejerce sobre el protagonista.

El río se ubica como la redención del personaje, se manifiesta como el espacio donde Mambrú escapa de la Guerra a través del suicidio luego, de que, al maximizarse su locura, toma conciencia de sus acciones y define la muerte como única salida del opresor interno, allí sucederá el encuentro final entre la madre y el hijo, ambos en calidad de espíritu, depositando en este lugar un carácter paranormal que, al menos desde la imagen poética permite que la madre encuentre el cuerpo de su hijo y vuelva a cargarlo en brazos como a un niño.

ANÁLISIS DE LOS PERSONAJES

Para ahondar en este aspecto Sanchis propone destacar cuál es la jerarquía que aparece entre los personajes y cuál de ellos se encargará de hacer concreta la historia, de posibilitar que los sucesos aparezcan y de establecer posibles uniones entre los hechos; también recomienda observar cuál de los personajes destacaría en la historia, ya sea por su presencia o ausencia, puesto que su importancia radica en el efecto que produce a los otros dentro de la narrativa. En la dramaturgia *“Mambrú: Caricatura del conflicto”*, aparecen 15 personajes: los dos comandantes titiriteros, la señora Guerra, Mambrú, el enemigo, el niño alado, el cóndor, los 6 soldados caídos y los dos camilleros.

Los comandantes titiriteros:

Pueden intervenir como actores del conflicto a voluntad, pero permanecen principalmente en la sombra para permitir que la historia se produzca, desde la extra escena aluden a los estrategias militares que mueven los hilos y determinan la suerte de los combatientes.

La señora Guerra:

Se ubica como el personaje principal de la historia, cuya tarea es revivir la memoria de los hechos desde su estado de ausencia, ya que, desde la narración ella se reconoce muerta en vida. Es quien permite que la historia se concrete por medio de las acciones de arrastrar abrir y cerrar la casa, su estado psicológico es la resiliencia que reconoce su lamento; su vestido que lleva una mancha de pantano simboliza el camino rural, la huida imprevista, el territorio adverso, es una mancha que habla, del caerse y levantarse, del correr a pesar de resbalarse. Ella acciona con coraje para desempolvar las memorias de su casa, aunque con ello despierte el sufrimiento que le habita; aludiendo al valor para enfrentarse a la verdad, a pesar de que ello requiera revivir las heridas de la guerra, exponiendo un hecho palpable en los procesos de la J.E.P donde víctimas y victimarios se encuentran en los fragmentos del relato que cada uno posee, pero la víctima desconoce la forma como ocurrió el hecho y el lugar donde se encuentra el cuerpo del ser querido, mientras el victimario desconoce los efectos devastadores de su acción.

Mambrú:

Es un combatiente fragmentado y atormentado por sus recuerdos, los cuales se van esclareciendo conforme la trama avanza para posibilitar así el desarrollo del personaje y justificar su extraño accionar. Así como en los procesos de la J.E.P se hace un recuento de los hechos, pero la experiencia del ausente no puede ser narrada, la función de este personaje en la dramaturgia es visibilizar las partes de la historia que no pueden ser contadas por su madre la Señora Guerra.

El enemigo:

Es el puente tensor que le permite al protagonista cuestionar su papel en la guerra, exponiendo la dualidad de Mambrú, frente a sus acciones en combate y la coerción interna que las fuerzas militares instalaron en él tras su reclutamiento. En él se visibiliza el estado agonizante, el cuerpo lacerado y la ausencia de recuerdo, este personaje que carece de memoria posibilita que sean las memorias y acciones de Mambrú las que tomen mayor relevancia durante la narración.

El niño Alado:

Es el reflejo del estado de delirio de Mambrú, en él se conjugan la nostalgia del pasado y el deseo de deshacer su realidad actual. Es la manifestación de la inocencia perdida por los horrores de la guerra, un espectro de carácter bélico e infantil que aparece para apoyar y atormentar a Mambrú recordándole que alguna vez la guerra fue sólo un juego de niños.

El cóndor:

Es un ancla hacia la realidad, a través de la acción de devorar el cuerpo del enemigo permite comprender el estado de locura de Mambrú, quien se resiste a la acción que observa e insiste en hablar con él. Tiene una función alusiva al contexto colombiano una forma tácita de resaltar lo particular, ya que la obra no menciona lugares, este personaje como símbolo nacional detona algunas luces para el lector sobre el contexto al que se refiere la dramaturgia.

Los Soldados caídos:

Esqueletos deteriorados por el paso del tiempo que representan la ausencia de verdad y las historias no contadas de las consecuencias de la guerra en cifras de bajas humanas, un homenaje a todos aquellos que no han sido encontrados, ni reclamados y a los que aun reposan en fosas comunes desconocidas.

Son los compañeros desaparecidos de los que Mambrú espero noticias todo este tiempo, que aparecen en lo alto de la torre cuando este pretende abandonarla, para invitarlo a unirse a su fiesta y celebrar junto a ellos el tan merecido descanso eterno, donde no tendrá que sufrir nunca más las atrocidades de la guerra, haciéndole pensar que el único escape que le queda es por medio de la muerte.

A pesar de su crudeza sirven como un alivio cómico para la dramaturgia brindándole a su vez un toque fantástico y burlón al desenlace del relato. Estos personajes se figuran como un coro en el sentido del teatro posdramático donde:

“Los personajes ya no hablan tanto entre ellos, sino que, por decirlo así, hablan todos en la misma dirección. En un lenguaje así, que no es conflictivo, sino aditivo, se impone la impresión de un coro” (Lehmann, 2013, pág. 228)

Los rescatistas:

Dos camilleros similares en apariencia, pero muy diferentes en su actitud, a lo largo de la guerra han cargado y transportado tantos cadáveres juntos, que ahora solo pueden ver a los occisos como restos y a diferencia de Mambrú no hablan con los muertos ni se detienen a fijarse en las identidades que alguna vez los habitaron. Representan la normalización y la mercantilización de la muerte por parte de las instituciones cuando esta se hace un paisaje cotidiano, su función es extraer los cuerpos sin vida del campo de batalla brindando a Mambrú una falsa esperanza para escapar del conflicto que lo lleva a considerar seriamente la muerte como la única opción para escapar de la guerra.

CONCLUSIONES

Durante el proceso de indagación de material académico para a la creación se realizó una aproximación teórica al conflicto, sus causas, sus tipos, y las maneras de prevenirlo o atenuarlo; Citando los aportes de una buena cantidad de pensadores que logran sintetizar los postulados del proyecto aportando coherencia, claridad y pertinencia entre los planteamientos teóricos y creativos, toda vez que ambos se relacionan de manera adecuada y se percibe que los primeros son el sustento necesario de los segundos.

También se expone un breve rastreo de la materialización del conflicto armado en la historia reciente de Colombia a partir de datos consultados en fuentes oficiales y de testimonios orales anónimos de víctimas y victimarios del conflicto interno, estos últimos decidí no registrarlos de forma explícita en el documento final por respeto a la confianza depositada por quienes compartieron abiertamente sus crónicas de guerra. Este contraste entre las fuentes oficiales y extraoficiales ayudo a delimitar la investigación en las figuras del reclutamiento de menores, el servicio militar obligatorio, el desplazamiento forzado y las violencias a la integridad y al cuerpo de la mujer.

Adicionalmente, dentro de la construcción teórica, se propone un análisis semiótico e histórico de tres referentes sonoros que sirvieron como los principales detonantes para la propuesta de creación: la ronda infantil “Mambrú se fue a la guerra”, la marcha militar “Himno de los comandos” y la canción popular de campamento “Madre anoche en las trincheras”.

El anterior material investigativo (el conflicto, el conflicto armado en Colombia y los referentes sonoros), permitió descubrir de manera intuitiva las imágenes poéticas y generadoras claves para el proceso de la escritura dramática desde cuatro aristas recurrentes en el marco del conflicto interno: El reclutamiento de niños y adolescentes para la guerra, el desplazamiento forzado en las zonas rurales, la experiencia de los combatientes en la guerra y las violencias a la integridad y al cuerpo de la mujer. Finalmente, la fábula inicial, los hechos de la fábula y la caracterización de los personajes emergieron gracias al material previamente analizado en la investigación.

Desde la concepción del proyecto los objetivos se definen adecuadamente, de manera precisa y concisa; la pregunta es clara, y posee características convenientes; además logra demarcarse tanto en su aspecto investigativo como en su aspecto creativo, por lo tanto, se presenta de manera dual, adquiriendo esta forma para la investigación: ¿cómo aprovechar el componente poético y cómico de los títeres para la creación de una dramaturgia sobre el conflicto armado en Colombia que incite a la reflexión y a la construcción de una consciencia crítica frente a la paz? Y correspondiendo así a la fase de creación: ¿Cómo lograr que este proceso de investigación-creación genere como resultado una dramaturgia para teatro de títeres que posibilite un nuevo proyecto teatral enfocado en la sensibilización para una cultura de paz?

Debo señalar que, aunque nunca me di a la tarea de racionalizarlo ni generar una reflexión filosófica o poética al respecto; el concepto de “la caricatura del conflicto” estuvo implícito de manera transversal durante todo el desarrollo del proyecto, constituyendo en mi mente un norte para la creación que fue tomando cada vez más fuerza hasta convertirse en una expresión identitaria que define mi pulsión creativa y lo que quiero compartir a la sociedad como artista plástico, actor y titiritero.

“La caricatura del conflicto” Es una propuesta que busca la construcción de un estilo teatral propio que explote las cualidades poéticas y cómicas de los títeres para la caracterización o caricaturización de un contexto social violento que contraste con el universo infantil de magia y fantasía con el que se asocia culturalmente al teatro de muñecos, transgrediendo sus lugares comunes y sus clichés, para llevarlo al extremo de sus posibilidades creativas.

Se puede concluir que para objeto del presente proyecto el concepto en cuestión aborda el tema de la guerra como si se tratara de un juego de niños y a la dramaturgia como un espacio lúdico y antagónico de exploración entre el cuerpo del actor y el cuerpo del títere; que es en esencia un juguete, llevando así a la dramaturgia misma a estar atravesada por el humor en torno a lo atroz y a generar “una cavilación sobre la importancia de la memoria para la no repetición del conflicto”

Lo más gratificante como investigador creador fue instalarme en el territorio de la dramaturgia desde un proceso constante de autodescubrimiento, construcción y deconstrucción, hasta encontrar mi propia voz, mi lenguaje personal y particular, para construir mi texto dramático de manera honesta y en sintonía con mis percepciones personales del conflicto armado colombiano. La propuesta fue creciendo, tornándose cada vez más responsable y reflexiva, hasta finalmente lograr un texto humano, con estructura y fundamentado, que denota mi criterio estético, poético, ético y político.

Aunque desde mi punto de vista como autor encuentro aciertos en la dramaturgia, así como algunas escenas memorables, personajes interesantes y una que otra reflexión filosófica; Al revisar con detenimiento el mundo ficcional y las intenciones estéticas de la pieza, me quedan algunas sugerencias que sirven para profundizar y posibilitar algunos ajustes en el texto dramático que se enuncian a continuación:

- Es necesario ampliar la metáfora de la casa como personaje que se fragmenta durante la pieza, podrían incluirse reacciones de este objeto para potenciar la relación sujeto objeto que es propia del teatro de títeres.
- El sonido de los jadeos de la señora Guerra al inicio de la obra podría ser reemplazado por el de las risas de los niños como forma de expresar la transformación del personaje al exponer su historia.
- Es importante hacer énfasis en la dramaturgia entre los titiriteros que aparecen al final y los titiriteros soldados que intervienen en la obra para reforzar la metáfora de la manipulación que se quiere llevar al lector.
- Es apropiado que la acción de la siembra aparezca en el último momento de la obra, ya que durante la obra aparece la siembra y posterior a ello, se ve el árbol crecer cuando Mambrú es reclutado, este símbolo de la vida de Mambrú y su inocencia debe estar incluido en el cierre de la obra como muestra del estado de paz al que regresan los personajes al concluir su historia.

Aun así, considero acertado el resultado de la propuesta dramática y creo que su futura puesta en escena mediante el teatro de títeres y actores contribuirá a la promoción de una cultura para la paz, propiciando experiencias de diversión y reflexión en torno al conflicto armado en Colombia desde el oficio del actor titiritero.

Bibliografía

- Agencia de periodismo investigativo. (3 de 3 de 2022). *Agenciapi.co*. Obtenido de <https://www.agenciapi.co/noticia/mundo/colombia-es-el-pais-con-mayor-numero-de-desplazados-internos-del-mundo>
- Aisenson Kogan, A. (1994). *Resolución de conflictos: un enfoque psicosociológico*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Burton, J. W. (1990). *Conflict: Resolution and Provention*. Virginia: The Macmillan Press.
- Congreso de Colombia. (3 de 3 de 2022). *acnur.org*. Obtenido de <https://www.acnur.org/fileadmin/Documentos/BDL/2002/7401.pdf?file=fileadmin/Documentos/BDL/2002/7401>
- Congreso de Colombia. (03 de 03 de 2022). <https://www.funcionpublica.gov.co>. Obtenido de <https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=82973#:~:text=Todos%20los%20colombianos%20est%C3%A1n%20obligados,la%20objeci%C3%B3n%20de%20la%20conciencia>.
- Defensoría del pueblo . (3 de 3 de 2022). *Defensoria.gov.co*. Obtenido de <https://www.defensoria.gov.co/public/pdf/ServicioMilitarObligatorio.pdf>
- Defensoría del pueblo. (3 de 3 de 2022). *Defensoria.gov.co*. Obtenido de <https://www.defensoria.gov.co/attachment/48/EI%20Desplazamiento%20Forzado%20por%20la%20Violencia%20en%20Colombia%20-.pdf>
- Deutsch, M. (1973). *The Resolution of Conflict: Constructive and Destructive Processes*. Yale University Press.
- Foucault, M. (1976). *Vigilar y castigar*. México: Siglo XXI Editores.
- Histórica, G. d. (2013). *¡BASTA YA! Colombia: Memorias de guerra y dignidad*. Bogotá: Imprenta Nacional.
- James A. Wall Jr., R. R. (1995). Conflict and Its Management. *Journal of Management*, 21: 513-556.

Lehmann, H.-T. (2013). *Teatro posdramático*. España: Abada Editores.

Pastor, X. (2006). *Guía práctica de la gestión de conflictos en el tejido asociativo; cómo abordar y solucionar los conflictos con éxito*. Barcelona: Mediterrania.

Periódico NOVAetVETERA. (s.f.). *urosario.edu.co*. Obtenido de <https://www.urosario.edu.co/Periodico-NovaEtVetera/Sociedad/Cordoba-Antioquia-y-Choco-los-departamentos-con-lo/>

REAL ACADEMIA ESPAÑOLA. (30 de 01 de 2022). *Diccionario de la lengua española, 23.ª ed., [versión 23.5 en línea]*. Obtenido de <https://dle.rae.es/conflicto?m=form>

Revista Semana. (07 de 02 de 2022). *Semana.com*. Obtenido de Consultado el 07/2022 : <https://www.semana.com/nacion/articulo/omc-revela-cifra-actual-de-reclutamiento-forzado-de-menores-en-colombia/202249/>

Sinisterra, J. S. (2012). *Narraturgia: dramaturgia de textos narrativos*. Paso de Gato.

UNESCO. (1945). *Constitución de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura*. Recuperado el 2022, de <https://www.unesco.org/en/legal-affairs/constitution>

UNESCO. (3 de 3 de 2022). *Unesco.org*. Obtenido de <https://es.unesco.org/themes/programas-construir-paz>

Wikipedia. (03 de 02 de 2022). *Wikipedia.org*. Obtenido de <https://es.wikipedia.org/wiki/Conflicto>