



La increíble historia de la princesa Powataka y Miedoso de Noche

Autor: Cristian Palacios

*Ilustraciones: Lucía Mancilla Prieto
y Virginia Piñón (tapa)*

Ediciones SM, Buenos Aires, 2014, 64 páginas.

Serie Teatro de Papel, para lectores avanzados.

Biografía del autor

Cristian Palacios nació en Buenos Aires, en 1978. Es profesor y licenciado en Letras, escritor, actor, investigador y dramaturgo. Muchas de sus obras de teatro fueron representadas en Europa y América latina. Como actor, trabajó en la compañía De la Guarda. Dirige el grupo de teatro independiente Compañía Nacional de Fósforos.

Organización y síntesis argumental

La increíble historia de la princesa Powataka y Miedoso de Noche es un texto teatral estructurado externamente en dos actos divididos en cuadros, tres cuadros en el primer acto y dos en el segundo. Cada cuadro corresponde a un momento del día: *amanecer, mediodía, atardecer, noche y amanecer*. Un ciclo temporal que corresponde a los momentos en que los dioses relatores: Luz de la Mañana, Sol del Mediodía y Luz del Crepúsculo, recuerdan lo ocurrido durante la larga historia de los pueblos que habitan el Valle entre Dos Colinas.

La obra alude con humor a la historia y las peripecias de cuatro pueblos precolombinos que, luego de luchas y desavenencias, logran unirse bajo la tutela de un solo cacique. Viven períodos de paz, en los que, organizados en un sistema cooperativo, se dedican a las actividades agrícolas. Aconsejados por el Gran Anciano, las cosechas crecen y las comunidades progresan hasta llegar a una etapa avanzada de trueque de mercancías, es decir, a un próspero comercio de bienes.

Pero todo se complica cuando un brujo malo, más que malo, malísimo, urde una oscura maniobra ayudado por la diosa de los engaños. De aquí en más una simbólica Gran Tormenta desemboca en guerra y destrucción. Pero no todo está perdido, porque Powataka y Miedoso de Noche, dos héroes particularísimos, logran que la paz llegue nuevamente al Valle entre Dos Colinas.

La visión desde *lo alto* de los dioses relatores funciona como mediadora entre la acción que involucra a los personajes y el público, que comprueba que las situaciones representadas en escena responden de manera esquemática al relato que se hace desde otro plano físico y temporal.

La historia organizada cronológicamente presenta la siguiente estructura clásica:

- **Introducción:** el relato abarca diferentes etapas de un largo período: la prehistoria de los pueblos, la organización agrícola bajo la tutela del Anciano, el comercio, la sucesión de caciques que dirigen unificadamente a las cuatro comunidades durante muchísimos años, hasta llegar a la era del cacique Águila Chueca.

- **Nudo, complicación o desarrollo:** los relatores cuentan la insurrección contra Águila Chueca urdida por Dientes de Perro Sarnoso Todo Podrido Podrido, la guerra, el pedido de los caciques del sacrificio de Powataka, la huida de la princesa, su encuentro con Miedoso de Noche y la búsqueda que ambos hacen del Gran Anciano para resolver el problema.
- **Desenlace:** los jóvenes protagonistas logran restablecer el equilibrio, tanto en sus vidas como en la comunidad: “Abajo, en el valle, los hombres y las mujeres de las cuatro tribus reanudan sus tareas, mientras tararean, silban y cantan la vieja y conocida canción”.

En el nivel del discurso este texto combina prosa y verso, y construye de manera irónica la historia mítica o legendaria de una comunidad. El recurso de la inclusión del relato de los dioses suma ritualidad al planteo y puede ser leída como una parodia. Los recursos humorísticos utilizados son, entre otros:

- los juegos de palabras, que, relacionadas desde el sentido o desde el sonido, generan efectos humorísticos;
- la construcción de los nombres de pueblos y personajes que aluden de manera cómica a nombres de caciques o personajes de leyenda, como *Pis de Cuervo Torcido* o *Águila Más Chueca Todavía* o *Hombres-Con-Dientes-De-Conejo-Rabioso*;
- anacronismos, como la referencia a Luis Alberto Spinetta o a la conquista de América que aún no ha ocurrido;
- contraposiciones, como el caso del cambio de nombre Miedoso de Noche por Sensato de Día;
- creación de personajes absurdos, como el brujo *Dientes de Perro Sarnoso*, cuya maldad inaudita se justifica por los terribles sufrimientos padecidos durante su infancia, en la que sus hermanos le negaban tronquitos de pizza, su comida preferida;
- presencia de dioses que encarnan elementos de la naturaleza descritos con sus ridículos defectos o virtudes, con sus infantiles miedos o aprensiones, como la que sienten los dioses relatores por los bichos bolita;
- las hipérbolas utilizadas en las descripciones o en las acciones de los personajes. Por ejemplo, el Gran Anciano sufre innumerables y graciosas metamorfosis.

La lectura de esta obra divierte y permite reflexionar sobre las formas en que los hombres se organizan para vivir en paz y, a su vez, denuncia cómo el egoísmo personal y los motivos, a veces insignificantes, pueden llevar a la guerra y a la destrucción.

El final presenta una vuelta de tuerca humorística con respecto a los finales felices: si bien todo vuelve a la normalidad y los pueblos aprenden a vivir en paz, el romance esperado entre los héroes Miedoso de Noche y Powataka no se produce. Ella se enamora de Dientes de Perro Sarnoso, que se ha regenerado y logra conquistar a la heroína de esta historia. Miedoso de Noche, por su parte, se convierte en Sensato de Día gracias a la experiencia que ha adquirido y al sano sentido común con que ha logrado ayudar a su pueblo.

ACTIVIDADES SUGERIDAS DE LECTURA Y DE ESCRITURA

Antes de leer

1. Leer el título de la obra.

a. *¿Por qué será imposible la historia de la princesa Powataka?*

b. Con un compañero, imaginar una historia entre Powataka y Miedoso de Noche. Luego, compartirla con los demás.

2. Leer el texto de la contratapa.

a. *¿Por qué la princesa estará a punto de perder la cabeza?*

b. *¿Cómo hará Miedoso de Noche para ayudarla?*

3. Observar las ilustraciones de las páginas 8 y 9, leer los epígrafes y la lista de personajes.

a. *¿En qué época y lugar les parece que se desarrollan los hechos que tienen a esos personajes como protagonistas?*

b. Elegir dos o más personajes y escribir diálogos humorísticos entre ellos.

4. Leer las páginas 56 a 61. *¿Cómo imaginan la escenografía para la obra que van a leer?*

Durante la lectura

Sugerimos la lectura en dos etapas. Al finalizar cada etapa pueden realizarse las actividades propuestas para cada momento de la lectura.

Primera etapa: Acto I (páginas 11 a 35).

Segunda etapa: Acto II (páginas 36 a 54).

Leer el Acto I

5. Dividirse en grupos.

a. Cada grupo se organiza para leer un cuadro. Un integrante lee las acotaciones. Si hay más integrantes que personajes, se pueden leer a coro los parlamentos de los personajes.

b. Cada uno lee en silencio sus parlamentos para saber de qué se trata.

c. Luego, cada grupo lee de manera expresiva el cuadro que le tocó.

6. En grupos, completar las fichas.

| Cuadro 1 | Cuadro 2 | Cuadro 3 |
|---------------------------------------|----------------------------|------------------|
| Momento del día: | Momento del día: | Momento del día: |
| Relatores: | Relatores: | Relatores: |
| Lugar desde el que observan: | Personajes que se agregan: | Personajes: |
| Lugar y tribus a las que se refieren: | Sucesos: | Sucesos: |

7. Enumerar los problemas que habían tenido estos pueblos.

8. *¿Quién es el Gran Anciano?* Subrayar en el texto las referencias a él.

- *¿Qué consejos les da a las tribus?*
- *¿Qué resultados produce la implementación de sus consejos?*

9. Completar la lista de los caciques que mantienen a las tribus unificadas bajo su mando.

- Primer Gran Cacique: Dientes de Leche
- ...

10. Escribir los pasos de la secuencia de la *Historia de Cómo los Hombres Inventaron el Comercio en el Valle entre Dos Colinas*.

11. Describir al personaje oponente de Águila Chueca.

- ¿Por qué lo odia? ¿Cuáles son los motivos de su maldad?*
- ¿Cuál es su plan para organizar una insurrección contra el cacique?*
- ¿Qué diosa lo ayuda? ¿Cómo lo hace?*
- ¿Quiénes se benefician con esas acciones?*

12. Renarrar brevemente y en prosa La Gran Tormenta.

13. Con un compañero, elegir una de estas opciones:

- Escribir un cuento humorístico sobre la infancia de Dientes de Perro Sarnoso Todo Podrido Podrido.
- Elegir un fragmento del primer acto y elaborar una historieta.

Leer el Acto II

14. En grupos de tres integrantes, contar lo que sucede en este acto desde el punto de vista de cada uno de estos personajes.

| | | |
|-----------------|-------------------------|---------------------------------|
| Powataka | Miedoso de Noche | Dientes de Perro Sarnoso |
|-----------------|-------------------------|---------------------------------|

15. Escribir el autorretrato de Miedoso de Noche.

16. Explicar, entre todos, los siguientes cambios:

- Miedoso de Noche pasó a llamarse Sensato de Día.
- El Valle entre Dos Colinas se convirtió en el Valle de las Cosechas.

17. Subrayar en el texto y comentar las metamorfosis del Gran Anciano.

- *¿Era infalible este personaje? Releer sus parlamentos y comentar qué consejo o enseñanza olvidó darles a los hombres. ¿Qué consecuencias trajo su distracción?*

18. *¿Les gustó el final? Justificar.*

a. Conversar. *¿Era el final que esperaban? ¿De qué otra forma les parece que podía haber terminado esta historia?*

b. Escribir un nuevo cuadro con el final que imaginaron y, luego, leerlo para el resto de la clase.

Después de leer

19. Hacer una lista con los temas que se tratan en esta obra. *¿Cuál les parece más importante?*

20. Conversar.

- *¿Qué aprendieron los hombres que protagonizan esta historia?*
- *¿Qué importancia tuvo para ellos la acción cooperativa?*
- *¿Cómo definirían a los personajes que solo perseguían intereses personales?*
- *¿Qué situaciones muestran lo negativo de sus acciones?*

21. Conversar. *¿Qué personajes de la obra son dioses? ¿Qué representa cada uno? ¿Qué divinidades resultan negativas para los hombres?*

22. *¿Qué elementos de la obra produjeron efectos de humor? Buscar ejemplos de los siguientes recursos:*

- Juegos de palabras.
- Nombres ridículos.
- Situaciones absurdas.
- Hipérboles o exageraciones.
- Anacronismos.
- Personificaciones.

23. Elegir un personaje y escribir un cuento para narrar su historia.

| | | |
|-------------------|-----------------------|--------------|
| Princesa Powataka | Cacique Águila Chueca | Gran Anciano |
|-------------------|-----------------------|--------------|

24. *¿De qué manera se diferencia el plano en que se ubican los relatores del plano en que se desarrolla la acción de la historia que ellos cuentan?*

- Leer en voz alta las acotaciones que permitan justificar la respuesta a esta pregunta.

25. Conversar.

- *¿Qué elementos de esta obra aluden a los mitos o a las leyendas?*
- *¿Qué indicio permite deducir que los hechos se desarrollan antes de la conquista de América?*

Temas transversales

- El teatro de humor y sus recursos.
- Las características de las leyendas y los mitos.
- Los valores fundamentales que contribuyen a la convivencia entre los pueblos.
- Los pueblos precolombinos.
- El cooperativismo como forma de organización económica.

Guía redactada por Rosario Troisi, especialista en didáctica de la Lengua.