

INSTITUTO FEDERAL DE CAPACITACIÓN DEL MAGISTERIO

Tercer Escolar

Prof. JESÚS ZAMARRIPA GAITAN

SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA
MEXICO

SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA

Dr. JAIME TORRES BODET
Secretario

Lic. ERNESTO ENRIQUEZ
Subsecretario General

Ing. VICTOR BRAVO AHUJA Prof. AMALIA C. DE CASTILLO LEDON
Subsecretario de Enseñanza Subsecretaria de Asuntos
Técnica y Superior Culturales

Prof. MARIO AGUILERA DORANTES
Oficial Mayor

INSTITUTO FEDERAL DE CAPACITACION DEL MAGISTERIO

Prof. VICTOR GALLO MARTINEZ
Director General

Sr. ROBERTO BARBERO B.
Administrador General

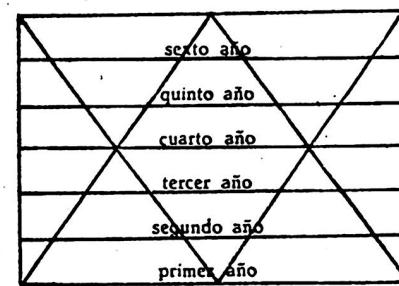
Bethia Rentería Almazán

© INSTITUTO FEDERAL DE CAPACITACIÓN DEL MAGISTERIO
Calle Dr. Jiménez, 334. México 7, D. F.

Primera Edición 1962
Segunda Edición 1963
Tercera Edición 1964

In

ESQUEMA



TEATRO ESCOLAR



JUEGO DRAMÁTICO

El curso de Arte dramático está proyectado hacia la escuela primaria.

Impreso en México
Printed in México

PROYECTO

Este curso de Arte Dramático está dedicado a los profesores de instrucción primaria para ayudarlos a resolver los problemas que plantea el teatro.

Para hacer un buen teatro es preciso contar con todos los medios posibles: dones naturales, técnicas adquiridas, conocimiento de los problemas que plantea el escenario.

Este libro propone el examen de los problemas desde diversos puntos de vista.

El curso tiene un planteamiento sugerido en las resoluciones de la Conferencia Internacional sobre el Teatro y la Juventud, celebrada en París en 1952, bajo los auspicios de la UNESCO.

Aquí se acordó que el arte dramático aplicado a la escuela primaria, debería dividirse en dos aspectos:

- a) Juego dramático.
- b) Teatro escolar.

El proyecto de este curso sigue tal criterio. Según el esquema uno, el juego dramático y el teatro escolar van suprimiéndose poco a poco en la medida que se alejan de sus polos. Esto quiere decir que el niño entra al mundo dramático jugando y, después, se torna en trabajo seriamente ejecutado como tarea de equipo.

Para realizar este plan, el curso debe mantener una unidad y una uniformidad. El proyecto está dirigido en este sentido, por tal razón se excluye cualquiera otra expresión dramática —títeres, guíñol— que no sea expresión sentida y actuada directamente por el niño.

CINCO TEMAS FUNDAMENTALES:

1. Cómo escribir un drama.
2. Cómo se prepara el actor.
3. El director de escena.
4. La puesta en escena.
5. La producción teatral.

Cada tema tendrá la amplitud que requiera para su comprensión. Se darán principios teóricos y fórmulas prácticas. Ejercicios.

RECOMENDACIONES

1. A todo niño debe dársele una oportunidad de participar en el *juego dramático* bajo la guía de una dirección capacitada para que adquiera una sólida comprensión y una crítica del arte teatral.
2. A todo joven debe dársele una oportunidad de participar en el *teatro escolar* bajo la dirección de un guía preparado para que adquiera una disciplina tanto emocional como intelectual.



Teatro para niños Recreo Infantil del Bosque, México, D. F.

3. Los colegios —institutos, normales, universidades— deben dar especial atención a:
 - a) dramaturgos, estimulando su producción de nuevas piezas teatrales o de guiones de cine.
 - b) la preparación de guías o directores del *juego dramático*, del arte teatral y del film.

LECCION PRIMERA

LA
PSICOLOGIA
DEL
AUDITORIO
INFANTIL

En la Séptima Convención Anual sobre Teatro Infantil que tuvo lugar en Los Angeles en julio de 1951 se recomendó: "que los estudios científicos de los auditórios infantiles fueran hechos a fin de aumentar tan ampliamente como fuera posible todo lo que se hubiera investigado sobre teatro infantil". Después de tres días de un intenso análisis de las influencias de la radio, la televisión, las películas y las obras teatrales sobre auditórios infantiles, los trescientos delegados, de todas partes de los E.U.A., llegaron a la conclusión que se necesitaba un estudio con datos más completos sobre la reacción del auditorio, especialmente en lo que concierne al área teatral, y se propuso que los colegios y universidades los obtuvieran.



Adolescentes negros en un espectáculo de Bibiliu, el guñol de Marcel Cornelis, Congo Belga

Representantes de un número de universidades y colegios interesados en teatro infantil indicaron que tomarían la iniciativa y responsabilidad en tales proyectos y en esa forma una serie de investigaciones se está realizando.

Considerable número de trabajos de investigación se ha hecho en los auditórios de grandes masas. Dichos trabajos de investigación sobre teatro infantil estuvieron auxiliados por algunas de las técnicas experimentadas en la Institución Payne sobre la influencia de las películas en los niños, en los estudios de Eisenberger, y otros en el campo de la radio.

Hace solamente tres años unos cuantos intentos aislados se habían hecho para determinar la influencia psicológica de una obra en los auditórios juveniles.

El más notable había sido el trabajo de Charlotte Choperning, autora dramática y socióloga quien en el teatro Goodman, de Chicago, había escrito y producido muchas obras infantiles. Su técnica consistía en situar observaciones en puntos estratégicos dentro del auditorio. Durante la representación, estos observadores llevaban un record de las reacciones de los niños, anotando los cambios notables en atención, posición del cuerpo, nivel de la nariz y réplicas espontáneas al espectáculo. Además, los observadores seguían a los niños fuera del teatro para anotar los comentarios sobre la obra. Como resultado de estas observaciones, informales e incompletas como están, la señorita Choperning ha enriquecido el valor dramático de sus obras, aportando por consiguiente informes confiables para otras obras en las convenciones nacionales y trabajos regionales, así como a los estudiantes de teatro de su propia clase. Las dramatizaciones de *La bella durmiente*, *El rey Midas*, *El indio cautivo* son testimonios elocuentes del valor de sus investigaciones.

Charlotte Choperning ha descubierto que escenas de miedo o gran suspense deben ser interrumpidas en el momento psicológico con una escena de belleza o comedia, permitiendo así un descanso mental y físico en el auditorio. Está convencida de que los niños deben abandonar el teatro con una sensación de satisfacción y un vehemente deseo para aplicar a sus vidas la carga eléctrica que han recibido en el teatro.

Sara Spencer, editora especialista en obras infantiles en los Estados Unidos de América, está constantemente valorando las obras inéditas. Como la señorita Choperning, cree que cada obra debe dar impulso tendiente a estimular la iniciativa del niño a través de un asunto el cual lo afecte profundamente. "Cuando un niño está completamente absorto por la acción de la obra", dice la señorita Spencer, "el conjunto de su ser —sentidos, nervios, glándulas, reflejos, músculos y recuerdos— está en juego. La experiencia construye en su interior sueños, deseos, necesidades y acciones conscientes e inconscientes que pueden aflorar en la siguiente hora o en un futuro lejano".

Mary Chose, autora de esa fantasía para adultos *Harvey*, duró más o menos cinco años en preparar su primera obra infantil *La señora McThing*, la cual obtuvo uno de los mejores éxitos en Nueva York en la temporada 1951-1952. Durante este período probó varias versiones leyéndolas a pequeños auditórios compuestos por sus propios hijos y los vecinos pequeños. Los comentarios le fueron útiles como también las reacciones que observó cuando leía. Por ejemplo, cuando hubo terminado de leer la parte final a un pequeño grupo de experimentación, oyó a un joven decir a su hijo: "Es una buena obra, buena para niños, pero no para nosotros." Pero dos días después, comentó la autora: "yo los oí hablar de uno de los personajes de la obra en grupo y decidí que después de todo no quemaría la obra".

El *wiggle* (gusaneo) test creado por Majorie Dawson, de la Cinematografía Nacional para Niños, determina la conveniencia de ciertas películas, y ha sido empleada para obtener las reacciones en algunas obras teatrales. El test usado por observadores experimentados ha sido con el objeto de obtener las

reacciones del auditorio en nuevas representaciones. Este test comprende caracteres gráficos de la conducta de los niños hacia la obra representada. Cuando los niños están fastidiados, se mueven como gusanos; si hay demasiado amor "gusanean", si un episodio está fuera de su compresión, se mueven, "gusanean"; pero cuando se han interesado están absortos. Por ejemplo, cuando están participando activamente, pueden levantarse y hasta salirse de los asientos y emocionarse, gritar y silbar o responder con risas o lágrimas. Cuando están poniendo mucha atención sus cuerpos están tensos y sus ojos fijos en el escenario. Un auditorio interesado está alerta y ligeramente tenso. Suaves comentarios se oyen durante la representación. Si están en un estado de pasiva aceptación, los niños descansan sobre sus espaldas como hipnotizados y somnolientos y la acción cae sobre ellos sin manifestaciones de agrado o desagrado. El fastidio se manifiesta por una mala postura, una mirada perdida que puede degenerar en gusaneo, murmullo o amigable conversación. Si el auditorio se declara en rebeldía, silba, abucheá y está fuera de control.

Pensamos que los directores y productores como también los dramaturgos podrían ayudar con sus observaciones en el campo de la psicología infantil; el comité de planeación de la V Convención sobre Teatro Infantil que tuvo lugar en Nueva York en agosto de 1942, abrió la discusión con el tema: *Los aspectos psicológicos del teatro infantil*. Prominentes psicólogos de la Universidad de Yale, de la Escuela de Investigaciones Sociales de Nueva York y del Comité Nacional de Higiene Mental, exploraron muchas fases del problema y presentaron trabajos tan valiosos, que los delegados recomendaron que en la siguiente convención, el tema central estuviera dirigido hacia la psicología infantil. Bajo la invitación del doctor Kenneth Graham, actual director de Conferencia de Teatro de Niños (Children's Theatre Conference), el doctor John Anderson director del Instituto de Bienestar Infantil de la Universidad de Minnesota, preparó un brillante trabajo que leyó a los delegados de la VI Convención Anual.

El doctor Anderson dice que el niño en las obras teatrales que ve no establece gran diferencia entre las buenas y malas, que tiene una infortunada experiencia, lee particularmente un libro cómico y tiene una experiencia emocional particular. Lo grave es que en un período largo siga viendo las mismas obras malas, lea los mismos libros de comedia pobre y de frustración emocional sin ninguna oportunidad para experimentar tanto lo bueno como lo malo, tanto lo valioso como lo trivial.

Analizando estos factores de acuerdo con el crecimiento y desenvolvimiento del niño, el doctor Anderson finca una gran responsabilidad sobre las espaldas de los dramaturgos y directores teatrales. Enfatizó que el desarrollo de buenos programas de diversión para niños, deben estar basados sobre la observación cuidadosa y estudio actual de las necesidades y reacciones del material humano. Por ejemplo, la investigación ha demostrado que los menores de seis años muestran poco interés por historias de brujas y de hadas no así cuando las historias tratan asuntos de la vida diaria. En los niveles de los siete a los diez años, el interés por cuentos de hadas, duendes, brujas aumenta. En épocas anteriores, los jovencitos parecían mucho más interesados en cuentos

de hadas que los niños de la misma edad ahora, tal vez porque los cuentos de hadas fueron entonces casi la única situación favorable y divertida. Los adultos aseguraban que los cuentos de hadas eran interesantes a los niños y no hacían ningún esfuerzo para contar historias de asuntos o temas ordinarios. Generaciones de padres y maestros estuvieron equivocados porque aseguraron por adelantado que estaban convencidos en lo que a los niños les interesaba.

"Ninguna persona desde su escritorio, sin contacto con los niños —dice el doctor Anderson—, no puede decidir lo que los niños desean o gustan." El cree que el progreso puede alcanzarse adaptando los contenidos dramáticos a los niveles de desenvolvimiento mental infantil.



Teatro para niños de Rosamaria Benjamin. Sidney, Australia

Al preparar la VII Convención de la Conferencia de Teatro Infantil, realizada en Los Angeles en julio de 1951, la presidenta, Rose Robinson Cowen encabezó un gran comité que condujo a lo largo de la Unión Americana en un reconocimiento a fin de obtener material verdadero para concentrar el análisis del auditorio infantil. Y con el objeto de obtener una fórmula para valorar esos datos, la señora Cowen abrió la convención con un discurso preparado por el doctor Herbert Kupper del Instituto Psicoanalítico de Los Angeles sobre *La fantasía y el arte teatral*.

El doctor Kupper refutó el mito de que la infancia tiene un periodo de gran felicidad. De hecho, la niñez tiene momentos de felicidad como también de tormenta, suavizado solamente por la facultad de olvidar del niño. En realidad las emociones inexpressadas o reprimidas se liberan mediante divertimientos colectivos, especialmente mediante el teatro, indispensable para ayudar a los niños a exteriorizar sus emociones precoces. Ver una pieza sobre la escena y participar en sus conflictos es una suerte de terapéutica en grupo.

TEATRO ESCOLAR

Según el doctor Kupper, el niño no está armado para enfrentarse a la realidad. Su vocabulario es reducido. El no puede arriesgarse a perder el amor de sus padres expresando honradamente sus sentimientos. Su recurso más seguro es comprometerse y tener fantasías. Aquí, toma prestado cosas del mundo real y las usa para sus propios fines. Temores y compañeros de juego imaginario no son inocencias pueriles. Son serias tentativas para mostrar los internos sentimientos de la única manera que les son permitidos.

El tan conocido cuento de hadas, dice el doctor Kupper, permite al niño materializar sus sentimientos sin sentirse culpable. *Hansel y Gretel* están perdidos porque salen del lado de su madre. Una bruja quiere comérselos. Ellos vencen a la mala bruja. ¿Por qué este cuento tiene aceptación universal? Un niño quiere a su madre y sólo se resiente contra ella por ciertas frustraciones. Ella representa para él dos personas: ella es tanto una bruja como una madre amante. En el cuento, finalmente los niños engañan a la "mala" madre y regresan a la "buena" madre. Su miedo de ser comidos es el miedo típico de niños quienes desean morder y comer a otros. El cuento lejos de demostrar el deseo de los niños de salir del lado de su madre y llegar a ser independientes, demuestra los peligros que en tales casos son claros. Estos son típicos sueños de niños más crecidos pero que se sienten tan pequeños e inadaptados. Miremos el horrible recuerdo para los niños glotones en el cuento del Rey Midas.

El doctor Kupper advirtió a sus oyentes que ellos estaban trabajando con frágiles egos los cuales tienen que soñar. "Dejen que sus sueños se produzcan", recomendó, "pero déjenlos que se reconcilien con el mundo real".

Los tres siguientes días de trabajo práctico de la convención de 1951, fueron muy fructíferos. Los diez criterios o conclusiones aplicables a los programas infantiles son igualmente aplicables al teatro, cine y radio:

1. ¿Hay un personaje principal con el cuál el niño puede identificarse?
—El debe sentirse capaz de verse él mismo como tomando parte del drama.
2. ¿Hay una trama emocional?
—El conflicto debe ser fuerte y claro, representando una tolerante escala emocional. La crisis debe ser resuelta antes que termine la obra.
3. ¿Gana con identificarse al personaje principal?
—El niño debe sentir que él puede resolver los problemas, ser poderoso y ágil y estar seguro que él puede ganar donde otros fracasan.
4. ¿Es la trama clara, corta y continua?
—El niño puede fácilmente seguir una trama que es simple, sincera, ininterrumpida y bien construida.
5. ¿Hay oportunidad de aventuras?
—La pieza es una experiencia importante para el niño. Ejercita sus habilidades en nuevas situaciones. El quiere ver, sentir y aprender nuevas cosas.

6. ¿La intriga o trama es razonablemente realista?
—Aunque le gustan nuevas experiencias deben ser parecidas a las propias que le permitan comprender y llegar a ser parte de la historia. Además, cuando imita al héroe debe ser una imitación exacta.
7. ¿La trama tiene significación?
—Deberá tener un valor social o artístico o literario y una atracción que interese; pero estos valores deben estar implícitos en la historia o en su tratamiento dramático.
8. ¿Hay una acción dramática suficiente?
—El niño ama la acción más que el diálogo y una acción más bien abierta que sutil. Aunque le gustan las sorpresas, soluciones rápidas y el humor, la acción debe ser esencial, relacionada con la trama.
9. ¿La presentación es directa y sincera?
—Naturalmente, la ausencia de artificialidad y buen trabajo profesional son apreciados por el niño.
10. ¿Está previsto la participación del auditorio?
—Al niño le gusta participar en la acción que observa. Durante la representación le gusta reír, reaccionar verbalmente, moverse alrededor de su asiento. Estas reacciones no deben ser reprimidas.

La doctora May Seagoe, profesora de educación en la Universidad de California, Los Angeles, advirtió a los participantes del taller de televisión, que tenemos una tendencia a pensar que los niños como necesitando protección "de un agobiante y a veces hostil mundo. Muy a menudo pensamos que los niños son una raza aparte, situada más o menos entre los humanos". Expresó que los valores fundamentales del niño son parecidos a los de los adultos, que el crecimiento de niño a adulto es continuo y nuestra diferenciación de "niños después de los ocho años" de "niños menores de ocho años" es un punto de vista arbitrario sobre el continuismo. Tales diferencias cuando ocurren son muy importantes; son diferencias cualitativas referentes a edad mental, nivel de experiencia, grado de viveza emocional y grado de desenvolvimiento social.

Cuando hablamos de criterio sobre programas infantiles, dijo la doctora Seagoe, "nosotros estamos hablando de criterio el cual en muchas formas se aplica a los programas de adultos como buenos, la diferencia reside en los grados de complejidad del tema en relación a la experiencia o a la habilidad para llevar la tensión emocional o los asuntos de interés social". Los niños no son homogéneos según patrones, sino tienen puntos diferentes en la escala de crecimiento hacia la edad adulta.

Los delegados de las secciones de radio y cine de la convención de Los Angeles expusieron su criterio y llegaron a las conclusiones paralelas a las adoptadas por el Comité Federal de Radioeducación, la Asociación Nacional de Radiodifusoras y la Biblioteca Filmica Infantil. Este criterio semejante en contenido y naturaleza al de la sección de televisión, están basados en principios psicológicos los cuales ayudan a los niños a desarrollar la clase de segu-

ridad que viene desde adentro, ganando en comprensión de las relaciones humanas y extendiendo su horizonte físico, mental y espiritual.

Los delegados de la sección de teatro, abrumados por la gran cantidad de trabajos que recibieron de los participantes de otras secciones, y temerosos por la magnitud de algunas de las investigaciones en esa área, llegaron a la conclusión que lo más importante en este problema fue la reacción del auditorio. También insistieron en sus recomendaciones para que se emprenda un estudio científico de la cuestión.

Si, durante los siguientes años, la Conferencia de Teatro Infantil (Children's Theatre Conference) continúa estimulando los grupos de teatro, los centros de investigación en la experimentación y observación apropiada del niño en el área teatral, tendremos la esperanza de que habrá mejores y bien informados dramaturgos y más agradables obras, más satisfactorias representaciones y más auditórios responsables.



Teatro para niños de la Universidad de Minnesota, E. U. A.

Nota:

La Children's Theatre Conference, una división de la American Educational Theatre Association es una organización fundada en 1944, cuyos miembros lo constituyen diferentes personas, maestros de todos los grados y de todo tipo de escuela; maestros de danza, música y arte; directores de televisión educativa; productores y escritores de obras teatrales para niños; guías de centros de recreación y de teatro cívico popular; miembros de sociedades juveniles; religiosos y casas de hogar.

Los propósitos de la organización consisten en proporcionar a los niños y jóvenes americanos oportunidades de una dirección en experiencias creadoras las cuales requieren una actividad física y mental y un desarrollo emocional. Esta es la creencia de la *Children's Theatre Conference* que para "realizar toda su potencia para una vida creadora en libertad y dignidad" todo niño debe tener *experiencias diarias en el arte*. El arte teatral, es él mismo una fusión de todas las artes, y es también el arte que interviene con las acciones y motivos del hombre, puede quizás estar más estrechamente integrado con la vida diaria del niño que en cualquiera otra parte.

Para el control, los Estados Unidos están divididos en diecisiete regiones "teatrales". Cada una de ellas abarca varios Estados y en cada Estado los colegios y universidades promueven la educación teatral en sus dos formas fundamentales: *Creative dramatics* y *Children's theatre*. Cada año tienen una gran Reunión Nacional, y ahí se discute todo lo que se relaciona al teatro infantil. Este año (1962), la conferencia tuvo lugar en la Región V, exactamente en El Paso, Texas, los días 16 y 17 de marzo, según el programa siguiente: Informador: Dr. Dina Rees Evans; Sede: Hotel Paso del Norte; Organizadores: Association for Childhood Education, Junior League of El Paso, Texas Western College Department of Drama; Tema: *Enriquecimiento del niño mediante el teatro*. Finalmente, habrá demostraciones de creación dramática, representaciones infantiles y demostraciones de técnica teatral.

LECCION SEGUNDA

EL
JUEGO
DRAMATICO
Y
EL
TEATRO
FORMAL

El JUEGO DRAMÁTICO es la actividad dramática en que el niño, bajo la dirección de un maestro imaginativo o un guía, crea escenas o piezas dramáticas y actuaciones para ellos con diálogos y acciones improvisados. El desenvolvimiento personal como actor es la meta, más bien que la satisfacción de un niño espectador. Las decoraciones y los trajes son raramente usados. Si esta informal pieza teatral es representada ante un auditorio, debe considerarse una natural demostración.

El TEATRO FORMAL es la actividad dramática en que las obras teatrales, escritas por dramaturgos, son representadas por actores vivos ante un auditorio infantil. Los actores pueden ser adultos o niños o una combinación de los dos. Las líneas o los parlamentos son memorizados, la acción es dirigida, los trajes y los decorados son usados. El principal propósito de un director consiste en presentar un espectáculo acabado para un público, para lo cual emplea a los mejores actores disponibles quienes saben de la disciplina estricta que requiere toda creación artística reconociendo sus obligaciones frente al espectador.

En estos últimos años los métodos educativos en muchos países han conducido a los niños y a los adolescentes a participar de manera muy activa en la enseñanza que les imparten, y a ejercitarse sus facultades creadoras en los diferentes campos que les ofrecen. De ese modo, el arte dramático no es solamente el espectáculo al cual asisten, sino la actividad artística que los niños y los adolescentes practican personalmente.

Su edad y naturaleza, la personalidad del educador, las necesidades psicológicas y las tendencias artísticas que varían según cada país, pueden recibir métodos distintos, pero en todo caso son igualmente valiosos. Dependen, sin embargo, de dos tendencias principales:

- a) Se optará por una actividad dramática ejerciéndola a partir de formas ya fijas, particularmente de textos ya escritos, que llamaremos TEATRO ESCOLAR O FORMAL.
- b) Se optará por una actividad a base de improvisaciones que los niños y los adolescentes crean ellos mismos movimientos o palabras, y que designamos con el nombre de JUEGO DRAMÁTICO.

Estas dos formas de actividad dramática no se oponen de ninguna manera, son complementarias.

Pero ya se opte por la una o por la otra, conviene situarlas sobre el mismo plano artístico pues es lo que conviene a esas dos actividades.



¿Quién se está deslizando sobre mi puente? Cuento creado por niños, tomado de la obra *Billy, el cabrito grosero*

El juego dramático

El Juego dramático puede ser espontáneo o elaborado; complejo o elemental. Es obra artística que el niño o adolescente desenvolverá más armoniosamente si se toma en cuenta su capacidad y el modo de llevarla a cabo. Este resultado será alcanzado por los ejercicios que se han llamado justamente *juegos dramáticos*, que no son otra cosa que meros procedimientos pedagógicos teniendo como fin a dar un cierto atractivo a la enseñanza de las diversas materias escolares.

Tanto en el juego dramático como en el teatro escolar se da la creación artística. Un análisis muy somero del proceso creador es sin duda más difícil que en las otras artes. En la creación dramática hay en efecto dos momentos

diferentes: el del autor y el del actor. Sin embargo, la creación primera y esencial a todo arte dramático es la de la acción, ya sea que guarde una forma esquemática, como en el caso del *juego dramático*, o cuando es conducida a la realización final de una pieza teatral. Esta acción que es esencialmente una unificación está repartida entre un cierto número de personajes, los cuales solamente existen en función de la acción. Solamente la acción puede dar a ellos una vida total, compleja de poder y la revelación de su plenitud.

Mantengamos este criterio: Que el *juego dramático* y el teatro escolar son los momentos de la creación dramática.

El teatro escolar o formal

El Teatro escolar o formal parte de la segunda fase descrita como la del actor. El niño o adolescente no compone la acción, se la presentan como acabada, como si fuera forma cerrada, habiendo sufrido una completa y definitiva evolución culminado en el texto.

El Teatro escolar o formal presenta sin embargo varias dificultades. La obra teatral se presenta bajo la forma de un texto. El alumno, dirigido por un profesor que no tiene formación dramática suficiente y con el riesgo de que no vea en las palabras más que una descripción intelectual de la obra teatral, se contentará lo sumo, con enseñar a recitar el texto, haciendo artificial esfuerzo por animar a los alumnos por medios vocales, de que hablen bien; pero de ninguna manera representarán la situación, pues ignoran la substancia misma de la obra sin sospechar que existe un lenguaje específicamente dramático que no se puede reducir a la simple expresión verbal.

El Teatro escolar o formal puede realizarse con éxito bajo la dirección de un profesor que posea una gran experiencia y una formación verdaderamente dramática. Por otro lado, el teatro escolar debe estar reservado a los alumnos —siempre una minoría— especialmente dotados para el arte dramático, cuyas voces están suficientemente desarrolladas para soportar la intensidad excepcional de las obras teatrales.

El niño o adolescente selecciona el trabajo del juego dramático —que también suele llamarse creación dramática— desde un principio participando en la creación cuando alterna con la acción, conduciendo la acción en una progresión natural desde un punto de vista activo de su propio desenvolvimiento, sin interrupción que implica el paso del autor al actor; sin la difícil regresión que cada actor intenta hacer cuando representa a cierto personaje de cierta obra teatral. Hay más: si el tema propuesto es un bosquejo de líneas generales, puede modificarlo en relación a su propia personalidad.

Esta posibilidad de construir o modificar la acción tiene otra consecuencia. En el juego dramático no hay necesidad de recrear como los actores un carácter que no es el propio. El esfuerzo del niño no es diferente, vive su propia vida, vive en su propia persona la parte de la acción atribuida al carácter que él está representando, lo cual quiere decir que él puede llegar a ser más y más

él mismo. Reacciona a las situaciones propuestas por el mismo de acuerdo con su naturaleza, introduciendo sus improvisaciones en el juego dramático.

El niño no está obligado a expresar reacciones psicológicas ajenas a una intensidad de sentimientos que están fuera de él, ni sus acciones corresponderán a los componentes de una acción colocada de antemano.

¿El juego dramático y el teatro escolar deben tener público?

La presencia de un público o auditorio es necesario para un actor de teatro. El actor toma conciencia a causa de un sutil desdoblamiento. El actor se identifica parcialmente con el personaje creado por el dramaturgo y se esfuerza por hacerlo visible a los espectadores. Los espectadores reaccionan emocionalmente, emoción que regresa al actor para que siga esforzándose en vivir el personaje que está representando. En el juego dramático, la identificación del actor con el personaje es total puesto que es uno mismo. Esta creación, de una indiscutible unidad, no deja pasar la presencia externa o extraña a la conciencia. El público o espectador no aporta nada a los que participan en el juego dramático. Su presencia es inútil.

Los niños no tienen la fuerza suficiente para animar una vida renovándola de formas ya dadas, aunque las hayan creado ellos mismos. Correríamos el peligro de llegar a lo que justamente queremos evitar: *la repetición de formas vacías ante la conciencia de un público que desea ver un personaje detrás de cada niño, con lo cual el juego dramático se convierte en una pobre exhibición.*

La naturaleza misma del juego determina un método del que depende evidentemente la calidad educativa de esta actividad. Si el adulto debe ayudar al niño es para que intervenga únicamente en el momento y en la medida en que el niño se encuentre imposibilitado de ir más lejos con sus propios medios.

Practicando así el juego dramático, tiene una influencia sobre el niño y el adolescente, destacándose los puntos siguientes:

La acción dramática unifica, intensifica todas las fuerzas tanto espirituales como vitales; tanto intelectuales como sensibles del individuo. Toma de la existencia aquello que la vida cotidiana no puede suscitar jamás: la despoja de lo que tiene de falsa. Conduce al niño a una vida plena, más real y lo eleva sobre sí mismo.

El juego dramático, se ha dicho con frecuencia, es a la vez *liberación y disciplina*. Sería mejor decir que es liberación porque es disciplina. Una expresión que se dice libre es con frecuencia semejante a una verdadera liberación.

El niño se libera de este modo, haciendo obra de creación, oponiendo una resistencia a una materia. Resistencia que, dentro del juego dramático no se coloca por encima de sus fuerzas sino que exige poner en obra todas sus fuerzas para ser llevadas a cabo.



Escuchando para poder apreciar. El auditorio en esta clase de drama creativo pronto tendrá su oportunidad de actuar

Sabemos sin embargo que la formación del niño no podrá terminar sobre el plano individual. El juego dramático permite alcanzar un desarrollo más completo porque es verdaderamente una actividad colectiva. Los personajes no existen más que en función de una acción común repartida entre ellos y que deben volver a encontrar su unidad por la convergencia y el acuerdo de todos los juegos individuales. Ningún medio mejor que este para que el niño tenga conciencia de la necesidad que tiene de los demás como que los otros tienen de él. Su presencia, lejos de ser resentida como obstáculo y límite a su creación personal, aporta por la posibilidad de contactos y de cambios sin los cuales esta creación no podría hacerse. La acción permite también a cada uno, integrar un conjunto que lo lleve más allá de sus propias posibilidades. Coordina y uni-

fica los esfuerzos individuales sin sacrificar la originalidad y revela a aquel que participa de la acción, la plenitud y la belleza de un todo.

Dos ideas sobre el juego infantil

I

La importancia del juego en la vida del niño es análoga a la que tiene la actividad, el trabajo, el empleo para el adulto. La actuación del hombre en sus distintas actividades refleja mucho la manera en que se ha comportado en los juegos durante la infancia.

En la más temprana edad la actividad fundamental del niño consiste en jugar; sus posibilidades de trabajo son insignificantes y no rebasan los límites del más simple autoservicio; aprende a comer solo, taparse con la frazada, ponerse los pantaloncitos.

En la edad escolar el trabajo ocupa ya un lugar más importante e inviste más responsabilidad; se trata ya de un trabajo que se aproxima a la actividad social y qué está vinculado con conceptos definidos y claros acerca de la vida futura del niño.

Para educar al futuro hombre de acción no se debe eliminar el juego, sino organizarlo en tal forma que sin desvirtuar su carácter contribuya su proceso a educar las cualidades del futuro trabajador y ciudadano.

En todo buen juego existen esfuerzos físicos y mentales. Si se obsequia a un niño con un ratón mecánico y él se limita a observarlo pasivamente todo el día divirtiéndose porque el padre le da cuerda haciéndolo funcionar, no habrá allí nada constructivo. El niño permanece inactivo, pues su participación se reduce a mirar. Si todos sus juegos son de esa índole se convertirá en un hombre pasivo, habituado a mirar el trabajo ajeno, carente de iniciativa, falto de la costumbre de crear, de vencer dificultades. El juego desprovisto de esfuerzo y de actividad creadora produce efectos negativos. Como se ve, en este sentido, se parece mucho al trabajo.

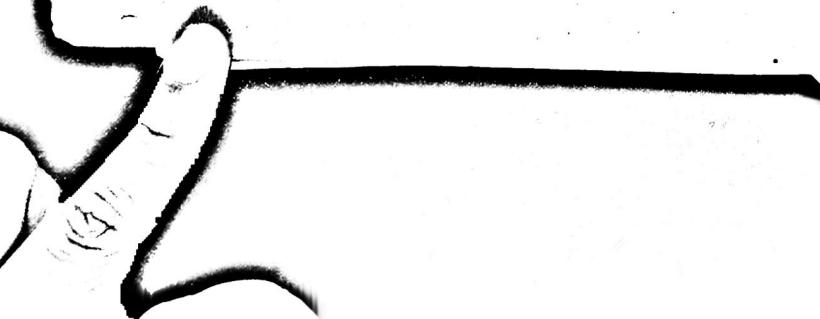
El juego proporciona al niño alegría, la alegría de la creación, del triunfo, o del placer estético, de la calidad. Una alegría análoga brinda también un buen trabajo. *Ahi está la similitud entre el juego y el trabajo.*

ANTON SEMIONOVICH MAKARENKO. *Educación infantil.*

II

Nosotros consideramos el juego como una forma de arte. No se trata de una distinción meramente verbal, pues el orden de nuestras palabras establece en efecto un elemento teleológico. Hemos definido ya el arte como el esfuerzo de la humanidad para lograr una integración con las formas básicas del universo físico y con los ritmos orgánicos de la vida. Todas las formas de juego (actividad corporal, repetición de alguna experiencia, fantasía, apreciación del ambiente, preparación para la vida, juegos colectivos, éstas son

In:



las categorías de la doctora Lowenfeld), son otros tantos intentos cinestésicos de integración; y desde este punto de vista se emparentan con las danzas rituales de los pueblos primitivos y, al igual que ellas, deben considerarse como formas rudimentarias de poesía y de drama, con las cuales se asocian naturalmente formas rudimentarias de las artes visuales o plásticas.

Desde el punto de vista del *sentimiento*, el juego puede evolucionar mediante la personificación y objetivación, hacia el *drama*.

El *drama* incluye los diversos modos de comunicación, tales como declamación, lectura e inglés.

HERBERT READ. *Educación por el arte.*

Dos ideas sobre el drama

I

Como dijimos, pues, al principio, las tres diferencias propias de la reproducción imitativa consisten en aquello *en que*, en los *objetos* y en la *manera*. Desde un cierto punto de vista, pues, Homero y Sófocles serían imitadores del mismo tipo, pues ambos reproducen imitando a los mejores... Y por este motivo se llama a tales obras *dramas*, porque en ellas se imita a hombres en acción.

ARISTÓTELES. *La poética.*

II

Todo tiene un propósito o premisa. Cada segundo de nuestra vida tiene su propia premisa, ya sea que seamos o no conscientes de ello. Esta premisa puede ser tan simple como respirar, o tan compleja como una decisión emocional vital, pero siempre existe.

No podemos lograr la demostración de cada menuda premisa, pero eso de ninguna manera altera el hecho que nos propusimos probar. Nuestro intento de cruzar la habitación puede ser impedido por una silla, pero nuestra premisa existe a pesar de eso.

La premisa de cada segundo contribuye a la formación de la premisa del minuto, del cual es parte, lo mismo que cada minuto da su poquito de vida a la hora, y la hora al día. Y así, al final, hay una premisa para la vida entera.

La premisa es el primer paso para escribir un buen drama.

LAJOS EGRI. *Cómo escribir un drama.*

Conclusión

Qué actividades están incluidas en la creación dramática?

a) JUEGO DRAMÁTICO

1º *De niños pequeños*: El juego imaginativo en que un niño revive experiencias familiares y explora nuevas cosas. También "haciendo pruebas sobre la vida" y comenzando a comprender las relaciones de

- la sociedad y del pueblo. Ejemplos de varias fases del juego dramático: imitación de sonidos y ruidos de situaciones; representaciones cortas de rimas o canciones de cuna y experiencias domésticas; girarse compañeros; simular jugar con juguetes; uso dramático de ritmos; imaginar el juego después de oír poemas, canciones e historias. Breves tentativas de imitación o de tramas.
- 2º *De niños mayores.* Interpretación de modos musicales; características sugeridas por ritmos; pantomimas originales; charadas; improvisaciones cortas de literatura, ciencias sociales, etcétera.



Bombas de apagar los incendios en el día del abuelito. Movimiento rítmico creativo

b) DRAMATIZACIÓN DE HISTORIAS (HISTORIETAS, CUENTOS, ANÉCDOTAS, TRAM ENREDO, ARGUMENTO)

La creación de un improvisado juego basado sobre una historia en un caso original, en la literatura o en otra fuente. Guiados por líder o guía quien narra la historia o el asunto y ayuda a los niños realizar sus posibilidades dramáticas, ellos planean el juego y tuan con espontáneos diálogos y movimientos. Solamente un

episodio de la historia será actuada en un solo tiempo. Los grupos valoran el trabajo después de cada jugada y gradualmente desarrollan un juego completo.

DESARROLLO DEL JUEGO DRAMÁTICO HASTA LA REPRESENTACIÓN DRAMÁTICA FORMAL

Esto debe ser un proyecto del juego dramático como centro de actividades. En la escuela a menudo es la culminación del estudio de un país, de un movimiento, de un período, etc. Investigaciones sociales o tomadas de libros e historias como base del juego. Como el juego se desarrolla dentro de un período de varios meses, los niños diseñan y preparan los escenarios y accesorios de arte y de artesanía. Las canciones y las danzas son aprendidas en las clases de gimnasia. Los diálogos o parlamentos no son memorizados; pero los niños conocen la historia y los personajes a fondo y han practicado algunas escenas muy a menudo desarrollando de ese modo el juego, que, poco a poco, va deslizándose hacia el juego formal.

LECCION TERCERA

**LA
CREACION
DRAMATICA
EN
LOS
GRADOS
ELEMENTALES**

"Hace algún tiempo, pero no muchos años —relata Winifred Ward— varios muchachos estaban jugando un emocionante juego en una callejuela. A una mujer que vigilaba la callejuela desde lo alto de una ventana, el lugar no era más que un ordinario callejón; pero los muchachos lo habían transformado por su imaginación en algo bueno, en la verde floresta de Sherwood, y ellos mismos eran Robin Hood y sus alegres compañeros de banda. Aquella mujer, impresionada por la total absorción de los muchachos en su simulación, pensó que si ese impulso dramático tenía un valor potencial en educación no debía ignorarse y bien valía la pena de arriesgarse experimentándolo en el salón de clases para dar a los alumnos oportunidad de libres dramatizaciones de episodios históricos o de literatura."

El jardín de infantes y los primeros grados

Algunos maestros han descubierto que la introducción de la dramatización informal puede convertir el salón de clases en un fascinante lugar. En un día lluvioso, por ejemplo, cuando los muchachos están tranquilos el maestro entra en acción provocando la imaginación de sus alumnos, preguntándoles si desearían tomar el elevador hasta la azotea del edificio a ver qué se ve desde ahí. Contentos, simulan tomar el elevador desde el sótano, encogiéndose hacia abajo, sobre el piso y como el elevador asciende, ellos, lentamente se enderezan hasta llegar al último piso. El maestro, desde afuera, dirá: "¡Primer piso!" "¡Segundo piso!" "Tercer piso!"

Los niños se estiran lentamente, al llegar al último piso se estiran sobre las puntas de los pies y levantan los brazos. Después de cruzar la salida del supuesto ascensor, mirarán alrededor, sobre la ciudad. Lo que ellos vean depende grandemente de sus experiencias que ellos hayan tenido recientemente. En el cielo ven oscuras nubes: aviones de pasajeros; pájaros que vuelan del norte: más abajo de ellos pueden ver pequeñas gentes con paraguas; leones en el zoológico; "mi mamá trabajando en el jardín"; "mi pequeña hermana jugando con sus muñecas". Pronto todos ellos entran de nuevo al ascensor y descienden, descienden hasta que ellos vuelven a encogerse en el sótano. Después saldrán por esa baja puerta, estirándose y dando un salto hacia afuera. Ha pasado un tiempo, ahora ya están listos para trabajar de nuevo.

Esto ha sido un breve juego dramático con niños de ciudad y con la experiencia de los elevadores. El tema "día lluvioso", puede improvisarse a sugerencias del profesor quien sabrá referirlo al lugar.

En el jardín de infantes y en los primeros grados el juego dramático, la creación de movimientos ritmicos, el guión, dramatizaciones históricas, todo

esto viene a ser una parte natural del programa escolar. Porque la naturaleza de la educación de hoy anima la creación del juego dramático como sus propósitos. En los siguientes años la animación del maestro es más necesaria, porque el abundante material del salón de juego del jardín de niños para chicos de cinco años de edad, queda reducido al mínimo o eliminado, en cambio, la imaginación va desarrollándose más.

Los movimientos ritmicos comienzan en los niños desde el primer día clase, comúnmente continuados en el primer grado y en algunos buenos días durante varios años. Después de los movimientos básicos en el jardín infantil en el cual *palmotean, caminan, corren, saltan, galopan*, los niños están listos para *crear nuevos ritmos*. Todos ellos han visto desfiles, por tanto, esto requiere solamente música de marcha para marcar el ritmo de su fogoso movimiento. Los saltos del conejo, el galopar del caballo, la despedida del otoño, el sacudimiento de los árboles por el viento, éstos y otros muchos movimientos de creación rítmica son usados de preferencia en los primeros grados de la escuela primaria; de este modo, los niños desarrollan el sentido quinestésico del ritmo en un ambiente de libre y alegre creación.

Una educación dirigida a reforzar la conciencia sensitiva del niño, básica en toda forma de instrucción dramática, recibe poca atención en la escuela elemental. Solamente los jardines de niños dan mucha preferencia a esta importante fase del desarrollo del niño. Aquí, tal vez, los maestros han abierto las puertas a muchas vivas experiencias tales como visitas a las granjas y servaciones de bosques o viveros, la plantación de flores en el jardín, la observación del proceso de evolución desde capullo a mariposa. Tales experiencias son preparadas y seguidas por cuestiones y sugerencias motivando el conocimiento sensorial. Los maestros están atentos a las observaciones de los niños: las bellas nubes y las sombras; el sonido de las voces agradables y agradables; la sensación táctil de las texturas; el gusto y el olfato. Algunas veces juegan a las "excursiones", entonces ponen en juego sus experiencias que son las impresiones vividas por ellos mismos.

Algunas historietas, tales como *Los tres osos, El elefante y el dromedario, Rimas de la familia mamá ganso* son trampolines de muchas dramatizaciones.

Las experiencias dramáticas deberán continuar en todos los grados. Los niños de los primeros grados están ya preparados para entender simples historias tales como los viejos cuentos de hadas y de duendes, por ejemplo, *nicienta, La bella durmiente, Los tres deseos*, así como también las modernas historietas como *La ofrenda del mar del este, Un pequeño huésped en Mongolia, La ilusión de la niña holgazana*.

Prácticas en la escuela primaria

EJERCICIO 1

Tema: *Una día de lluvia*

Desarrollo.

Proyecto A:

Habla el profesor: "Vamos a tomar el elevador para ver cómo se ve la ciudad desde lo alto."

La acción comienza. La imaginación comienza a trabajar. Los niños se imaginan entrar al elevador; se agachan y se estiran poco a poco hasta alargar los brazos y ponerse de puntas; ahora salen y miran desde el alto balcón y comienza el diálogo... Regreso, con el cuerpo darán la sensación de "bajada". Termina la acción y termina el juego dramático.

Proyecto B:

Habla el profesor: "Estamos en el bosque. Son ustedes ahora árboles. De pie todos. Cuando yo diga tres, se sacuden como si el viento los moviera. ¡Listos!... ¡Yal!" (Este proyecto puede comenzar con movimientos ritmicos colectivos).

Proyecto C:

Habla el profesor: "Nuestro salón de clase es ahora el patio de recreo; cada quién estará jugando; ahora llueve de pronto, ¿qué hacen? ¡Vamos, comienza el juego!" (El agua de lluvia es un compañero de los niños; bromean, chapotean, se refugian, se mojan, etc.)

EJERCICIO 2

Tema: *La ventana*

Desarrollo.

Proyecto A:

Habla el profesor: "Ahora jugaremos a la ventana... Cada uno va a asomarse por la ventana imaginaria. ¡Vamos!" (La tal "ventana" estimulará a distintas y variadas acciones: platicar desde adentro, desde afuera, desde un sótano, a nivel de la calle, del primer piso, segundo, tercero... azotea; lavar la ventana, regar las macetas, etc.)

Resumen: Estos ejercicios deben estimular los sentidos de los niños: estimular los sentidos —oído, vista, olfato, tacto, gusto, movimiento—, significa hacerles recordar experiencias personales, pues si no hay la experiencia personal —un hecho real y efectuado y matizado de sentimientos—, no habrá el desarrollo de la imaginación. Procúrese que dichos juegos se hagan en el centro del salón.

EJERCICIO 3

Tema: *Las recitaciones*

Desarrollo.

Projecto A:

Breve recitación que el profesor las dice a sus alumnos; después preguntará y mantendrá un vivo diálogo buscando que los niños expresen correctamente sus pensamientos en un buen español tanto bien hablado como bien formadas las oraciones.

Ejemplos:

I

LOS DOS MENTIROOS

Dijo el Zorro al Gallo:
 —Si tú me cantas, yo bailo.
 Pero acércate un poquito:
 Sordo soy y no te oigo.
 El Gallo se acercó,
 El Zorro lo agarró
 Y alegre a cocinarlo
 En seguida se dispuso.
 Entonces dijo el Gallo
 Con mucho sentimiento:
 —Acaba tu tanguito,
 Yo moriré contento.
 El Zorro empieza
 Sin más a bailar
 Y el Gallo, con destreza,
 Va a la rama a saltar:
 A fingir el Zorro vuelve:
 —En casa olvide mis lentes.
 Baja, y mi mal resuelve:
 Léeme esta carta urgente.
 Mas el Gallo, escarmantado:
 —Veo venir por aquel lado
 Un resuelto cazador...
 Asustado el Zorro viejo
 Pone pies en polvrosa,
 Pues salvar su buen pellejo
 La parece suma cosa.
 Así es que el mentiroso
 Al fin sale perdidoso.

In

TEATRO ESCOLAR

Habla el maestro: "¿Quiénes hablan? ¿Quiere el Zorro bailar y cantar con el Gallo? ¿Por qué se acercó el Gallo al Zorro? ¿Por qué vuela el Gallo a la rama? El Gallo le lee la carta, ¿verdad? ¿Quién habla del cazador? ¿Se lleva el cazador al Zorro, o al Gallo? ¿Por fin se come el Zorro al Gallo? ¿Cómo termina el cuento? ¿Por qué los dos son mentirosos?... Ahora, ¿quién quiere ser el Gallito? ¡Y el Zorro? ¡Y el cazador? ¡Vamos! ¡Acción!" (El maestro deje en libertad a los niños que actúen y dialoguen sin que tengan que repetir el mismo lenguaje del relato.)

II

EL MONO Y EL ESPEJO

Un mono se vio
 En el espejo.
 Oid cómo se rió:
 —¡Ja, ja! ¡Qué feo viejo.
 Qué cara pelada,
 Qué fiata achatada!...
 Y miradle la boca:
 Las orejas le toca...
 ¡Y sus ojos torcidos?
 Se vuelve uno al Este,
 Otro mira al Oeste...
 ¡De él mismo se burlaba!
 Cuenta no se daba!

III

EL RATONCITO DE LA CIUDAD Y EL RATONCITO CAMPESINO

Llegado el tiempo de las vacaciones,
 Un ratoncito ciudadano
 Fue a visitar a un primo
 Que en el campo vivía
 Sin preocuparse de nada, alegramente.
 Y allá se quedó tres días.
 Tantas maravillas
 De la ciudad cuenta
 Que el ratoncito campesino
 Sin más ni más decide
 Colgado de un carrito irse
 A la gran urbe tras el otro.
 ¡Y en la ciudad con qué se hallaron?
 Pues la mesa bien colmada
 De quesos, fiambres y bocados.

JESÚS ZAMARRIPA GAITÁN

—¿Sueño o estoy despierto?
 Se pregunta el campesino.
 —¡He llegado al paraíso!
 Empezaban ya a regalarse
 Cuando un gatito saltó
 Maullando sobre la mesa.
 De hambre, las garras le temblaban
 Y sus dientes agudos relucían...
 ¡Patitas ahora os quiero!
 Los ratones salen disparados:
 ¡Qué indigestión sufrieron!
 Pero de susto solamente...
 Al Gato solo dueño dejaron
 Del banquete preparado:
 —Los ratones se escaparon.
 Pero aquí yo me consuelo...
 Temblando el campesinito
 Antes de clarear el día
 Vuelve veloz a su pueblito
 Y en la cama se mete.
 Pasa tres días de agonía,
 Y la ictericia se lo lleva.

lo

EJERCICIO 4

Tema: *Un problema para usted*

¿Puede convertirse en juego dramático el siguiente relato?

LA NIÑA LLORONA

1. ¿Quién gritará tanto?
 ¿Por qué tanto ruido?
 ¿Qué son esos lloros,
 gritos y bramidos?
2. A tal alboroto
 la gente decía:
 —¡Serán los mugidos
 de la vaquería?
3. Pero no hay vaquitas
 ni vaquera allí
 es Gania-llorona
 la que brama así.
4. Las lágrimas vierte,
 hace un puchero,
 y se las enjuga
 con su vestidito.

TEATRO ESCOLAR

5. Salió al porche Gania,
 el rostro frunció,
 y Gania-llorona
 de nuevo gimió.
6. Volvióse a su casa
 la niña llorona,
 gritando y gimiendo,
 llora que te llora.
7. —En casa no quiero
 ni un momento estar,
 al jardín me vuelvo,
 que quiero jugar.
8. Complacerla quieren,
 y leche le dan,
 que Gania-llorona
 se niega a tomar.
9. Dice de la taza
 que muy grande es,
 y en otra chiquita
 le dan a beber.
10. Gania patalea
 sin saber por qué,
 y en lugar de leche
 quiere tomar té.
11. Acuestan a Gania,
 se enfada de nuevo
 —¡Ponedme el vestido,
 dormir yo no quiero!
12. Se agrupa la gente
 muy cerca de allí.
 porque oyen sollozos
 y gritos sin fin.
13. En pie está la niña.
 ¡Qué cara! ¡Qué facha!
 La nariz hinchada
 cual la remolacha,
 y de tantos lloros,
 del llanto endiablado,
 el vestido tiene
 mojado, mojado.
14. —Por qué lloras, niña,
 traviesa y simpática?
 ¡Te gusta el apodo
 de Gania-llorona?

15. Ya verás que un dia,
tal vez, sobre ti,
de estar mojada,
crecerá el verdín.

EJERCICIO 5

Para niños mayores: transición del juego dramático al teatro formal; aparece un relator al margen de la acción; los parlamentos se aprenden de memoria; los vestidos y los decorados simplificados o simplemente insinuados; hay un auditorio que observa la trama.

Cuento:

EL GALLITO DE LA CRESTA DE ORO

Narrador	Personajes
Erase que se era un gato, un mirlo y un gallito que tenía la cresta de oro. Vivían en una casita en el bosque. El gato y el mirlo fueron al bosque a cortar leña y dejaron solo al gallito. Al salir le dijeron: muy serios:	Gato —Nosotros nos vamos lejos tú te quedas en la casa. Mirlo —Pero no dejes oír tu voz cuando llegue la zorra. Gato —Ni te asomes a la ventana.
Se enteró la zorra de que el gato y el mirlo no estaban en casa, fue corriendo a la casita, se sentó al pie de la ventana y empezó a cantar:	Zorra —Gallito, gallito, de cresta dorada, suave cabecita, barba amarillita, sal a la ventana, te daré una pepita.
El gallito asomó la cabeza por la ventana. La zorra lo atrapó entre	

sus uñas y se lo llevó a su madriguera. Gritaba el gallito:

Gallo —Me lleva la zorra
más allá de los bosques sombríos
más allá de los montes gigantes,
más allá de los rápidos ríos...
¡Gato y mirlo, venid a salvarme!

El gato y el mirlo le oyeron, se lanzaron en persecución de la zorra y le arrebataron el gallito.

Otra vez, el gato y el mirlo se fueron al bosque a cortar leña y de nuevo le ordenaron:

Gato —Bueno, ahora, gallito, no te asomes a la ventana.

Mirlo —Nosotros nos vamos más lejos aún y no te oiremos si gritas.

Se marcharon, y la zorra otra vez acudió corriendo hacia la casita y y empezó a cantar:

Zorra —Gallito, gallito
de cresta dorada,
suave cabecita,
barba amarillita,
sal a la ventana,
te daré una pepita.

El gallito se está quieto y calla. Pero la zorra vuelve a cantar:

Zorra —Los muchachos corretean
esparciendo los granitos,
las gallinas picotean,
y no dan a los gallitos.

El gallito asomó la cabeza por la ventana, la zorra lo atrapó entre sus uñas y se lo llevó a su madriguera. Empezó a gritar el gallito:

Gallo —Me lleva la zorra
más allá de los bosques sombríos
más allá de los montes gigantes,
más allá de los rápidos ríos...
¡Gato y mirlo, venid a salvarme!

El gato y el mirlo le oyeron, se lanzaron en su persecución. El gato corriendo, el mirlo volando. Alcanzaron a la zorra; el gato la arañó, el mirlo la picoteó y le quitaron el gallito.

Pasó un poco de tiempo y otra vez el gato y el mirlo se dispusieron a ir al bosque a cortar leña. Al salir, le ordenaron muy severamente al gallito:

Y el gato y el mirlo se fueron a lo profundo del bosque a cortar leña. Y la zorra, aprovechando la ocasión, se sentó al pie de la ventanita y empezó a cantar:

El gallito se está quieto y calla. Y la zorra de nuevo:

El gallito no dice nada, se está calladito. Y la zorra otra vez.

El gallito asomó la cabeza por la ventanita, la zorra le agarró entre sus uñas y se lo llevó a su madriguera, más allá de los bosques sombríos, más allá de los montes gigantes, más allá de los rápidos ríos.

Por más que gritó el gallito, por más que llamó, el gato y el mirlo no le oyeron. Y cuando volvieron a casa, no estaba el gallito.

Corrieron el gato y el mirlo tras las huellas de la zorra. El gato corriendo, el mirlo volando. Se acercaron a la madriguera de la zorra. El gato preparó su citara y se puso a tocar:

Gato —Trenn, brenn, citarita de cuerdas doradas...
La comadre-zorra, ¡está aún en casita, en su madriguera templada?

Zorra —¡Voy a ver quién es el que toca tan bien la citara y canta con voz tan dulce!

Mirlo —No escuches a la zorra, no te asomes a la ventana: nos otros nos vamos más lejos.

Gato —No oiremos si gritas.

Zorra —Gallito, gallito de cresta dorada, suave cabecita, barba amarillita, sal a la ventana, te daré una pepita.

Zorra —Los muchachos corretean espaciando los granitos; las gallinas picotean, y no dan a los gallitos.

Zorra —Los hombres corrieron, avellanas espacieron; las gallinas picotean, y a los gallos no les dejan.

Fue y salió de la madriguera. El gato y el mirlo la agarraron y venga a golpearla y a pincharla. La golpearon y la pincharon hasta que puso los pies en polvorosa.

Cogieron al gallito, lo pusieron en una cestita y lo llevaron a casa. Y desde entonces, vivieron felices y aúñ continúan viviendo.

EJERCICIO 6

Para niños mayores. Transición del mero relato del cuento en su forma original hasta la representación pantomímica.

EL PADRE, EL HIJO Y EL BURRO

I. *El relato:*

1. Dos campesinos —padre e hijo— iban al mercado para vender su burro. ¡Pobre burro! ¡Le tenían tanto afecto! Y a fin de que llegara al mercado sano y descansado, de manera que pudiera hacer buen papel ante los compradores, lo llevaban sobre sus propios hombros.

Figúrense las carcajadas de la gente que los veía pasar cargando al burro.

—¡Miren! ¡Miren! ¿Cuál será el más burro de los tres? ¡El que está arriba o los que están abajo?

2. Entonces el padre dijo a su hijo:

—Pongamos al burro en el suelo, y que ande con sus propias patas. Y tú súbete a su grupa, así no te cansarás.

Así lo hicieron. Pero la gente empezó a decir:

—¡Bien, bien...! ¡Qué buen hijo tiene usted...! Es joven, tiene buenas piernas, y sin embargo le obliga a usted a caminar a pie mientras él viaja cómodamente montado en el burro... ¡Qué vergüenza!

3. El hijo, en efecto, se avergonzó, se apeó e hizo que su padre montara al burro.

Y entonces la gente empezó a decir:

—¡Qué padre sin entrañas! Cabalga tranquilamente, mientras ese pobre chico, tan flacucho y débil que bastaría un soplo de viento para llevárselo, tiene que trotar a su zaga, a pie... ¡Es que ese hombre no tiene corazón!

Los pobres ya no sabían qué hacer para evitar las críticas de la gente.

4. —Bueno, súbete tú también —dijo el padre a su hijo—. El burro es bastante fuerte para llevarnos a los dos.

Por que peor.

—¡Pobre animal! —exclama la gente— Lo están reventando...

5. Tuvieron que aparecer ambos y dirigirse al mercado los tres a pie. La gente se les burlaba, pero ellos ya no hacían caso alguno. De otra manera, ¿cuándo iban a llegar al mercado? Por lo demás, cuando uno tiene una buena idea en la cabeza, lo mejor es que no se preocupe mucho de las charlas de los otros. No todas las palabras son buenos consejos.

II. La adaptación dramática:

Los personajes:

El padre

El hijo

La gente (hombres, mujeres, niños)

Las escenas:

1. Los campesinos llevan el burro sobre sus propios hombros.
2. El padre camina a pie y el hijo sobre la grupa del animal.
3. El hijo camina a pie y el padre monta sobre el burro.
4. Padre e hijo suben sobre el animal.
5. Padre e hijo se apean y caminan los tres.

El escenario:

Como es un movimiento —de la casa al mercado— no hay necesidad de decoraciones especiales. El "movimiento" deben darlo los propios actores caminando y cruzándose con los dos campesinos. La gente se moverá naturalmente en su ambiente de trabajo en un día cualquiera de la semana; yendo y viniendo, quedándose quietos en pequeños grupos de comadres o de compadres; pero todos comentando lo que pasa a su lado.

Utilería:

La utilería, término teatral, corresponde a las cosas y objetos fijos o manuales que dan ambiente al lugar en que ocurre la acción dramática. El "burro", de que se habla en el cuento puede hacerse, de tamaño natural, de trapo, de material plástico y de otro material. Recuérdese que será utilizado en todas las escenas.

En cuanto a los vestidos de los personajes, queda a gusto.

La dramatización a manera de sugerencia:

EL PADRE —Ya está. Amarrado de las cuatro patas. Ahora lo llevaremos al mercado.

EL HIJO —Lo llevaremos a cuestas para que llegue sano y descansado. Así nos pagarán más.

EL PADRE —Y si lo dejáramos mejor aquí, en casa, que nos hace falta?

EL HIJO —Vamos, padre, que pobres somos y dinero nos hace falta. Yo también quiero bien a "Pancho"; pero sin dinero no se puede hacer nada. Vamos ya, padre, que el mercado no está cerca.

EL PADRE —Mete con cuidado el palo... Así... Ya está... ¡Cuidado! ¡No le lastimes las patas! ¡Sostente firme!... Ya está. ¡En marcha!

EL HIJO —¡Pesa como un costal de maíz! ¡En marcha! (Se supone que cargan el burro a manera de piñata.)

(Ahora comienza una marcha lenta; deben dar —padre e hijo— la impresión de que llevan un burro de verdad; los gestos de la cara y el movimiento del cuerpo deben dar la impresión de que "pesa". Los cambios de escena pueden estar marcados con los movimientos de la pareja de campesinos yendo de un extremo al otro del escenario o del lugar en que se represente. La gente caminará a su lado y comentará:)

HOMBRE UNO—(Rie con fuerza) ¡Jal! ¡Jal! ¡Jal! ¡Ja! (Y con la mano señala lo que ve)

HOMBRE DOS—¡Miren! ¡Miren! ¿Cuál será el más burro de los tres?

MUJER UNO—¡El que está arriba!

CORO DE NIÑOS—¡No! ¡No! ¡Los que están abajo!

TODOS—(Risas generales).

EL PADRE—Pongamos al burro en el suelo, y que ande con sus propias patas.
 Y tú subete a su grupa, así no te cansarás.

HOMBRE TRES—¡Bien, bien! Qué bien se va así, ¿verdad...?
 MUJER DOS—¡Qué buen hijo tiene usted, compadre! Es joven, tiene buenas piernas, y sin embargo le obliga a usted a caminar a pie.

MUJER TRES—¡Qué vergüenza! Mientras el viaja cómodamente montado en el burro. ¡Qué vergüenza!

EL HIJO—¡Deténgase, padre, me aparearé. Suba usted ahora. (Y echaron a caminar.)

VIEJA UNO—¡Qué padre sin entrañas! Cabalga tranquilamente, mientras ese pobre chico, va a pie.

VIEJA DOS—¡Y qué flacucho y débil es! Bastaría un soplo de viento para llevárselo. ¡Mirenlo, tiene que trotar a su zaga, a pie! ¡Es que ese hombre no tiene corazón!

VIEJA TRES—¡No! ¡No tiene corazón!
 (Los pobres ya no sabían qué hacer para evitar críticas de la gente.)

EL PADRE—Bueno, subete tú también. El burro es bastante fuerte para llevarnos a los dos.

EL VIEJO—¡Pobre animal, lo están revientando!

Otro viejo—¡No duran! ¡No duran de ese modo los animales!

LOS NIÑOS—(En coro y cantando alguna tonadilla burlesca.)

Pobre burro, pobre bestia
 Cuántas carga lleva ya.
 Ya la panza hace un arco
 Que hasta el suelo da.

(El padre y el hijo se apean del burro; uno camina adelante y el otro atrás.)

EL PADRE—(Deteniendo al burro en su trote.) ¡Basta de burlas! ¡Cáñigente! ¡Cuándo aprenderán a no meterse en lo que nos les importa! Bajémonos, hijo, y lleguemos así al mercado.

EL HIJO—Está bien, padre; arríe usted que yo tiraré de las riendas. Todavía hay que caminar un buen trecho. ¡Ea! ¡Largo de aquí! ¡A burlarse de su abuela! (Intenta salir a reñir, pero el padre lo detiene.)

EL PADRE—¡Quieto, hijo! La gente es así. No hay que hacer caso de la gente. Cuando uno tiene una buena idea en la cabeza, lo mejor es que no se preocupe mucho de las charlas de los otros. No todas las palabras son buenos consejos.

III La pantomima:

En este caso, la pantomima es una dramatización muda; no se habla para nada; los gestos de la cara, los ademanes de las manos, los movimientos del cuerpo, en una palabra, todo el cuerpo deberá encargarse de expresar y de suplir lo que en el diálogo se dijera.

Dividamos la acción del cuento en dos grupos:

- a) el padre, el hijo y el burro.
- b) la gente: hombres, mujeres, niños.

Pero observen esto importante: *No existe el burro.* En escena no habrá ningún burro. ¿Cómo es eso? Muy sencillo: es un burro imaginario. Todos van a "ver" ese animal cuadrúpedo moverse en escena siguiendo el orden de la dramatización.

Todo lo que hagan tanto el padre como el hijo será como si llevasen el pollino en las formas previstas. Darán la impresión que lo amarran, que lo cargan a los hombros, que les pesa, que caminan con dificultad, pues sudan, etcétera.

La gente por su parte, hará señas y movimientos mediante los cuales indiquen su estado de ánimo: de burla, de crítica, de enojo, de compasión, etcétera.

Otra observación importante: Pregunta: ¿Cómo mover tanto a la gente como a los dos personajes? Respuesta: Hay varias maneras de hacerlo, esto es cuestión de libre inspiración creadora. Señámoslos dos:

a) Supóngase que la gente está parada sobre una banda de movimiento sin fin; su movimiento de un extremo al otro se hace moviendo los pies de punta y talón; aparecen por un lado y desaparecen del otro. Supóngase también que los tres personajes —padre, hijo y burro— están sobre otra banda, en primer plano, pero sus movimientos de marcha, de trote solamente son dados con el cuerpo, como si caminaran pero sin moverse del mismo lugar.

b) La gente va a dar la impresión como si estuviera en la calle: camina despacio, aprisa, corre, cojean, etcétera, pero el movimiento será a cámara lenta. Los personajes también se moverán a cámara lenta yendo de un extremo al otro:

Resumen: Pantomima (del griego *pan*, todo y *mimos*, imitador) Arte de expresarse por medio de gestos y movimientos, sin auxilio de la palabra.

LECCION CUARTA

Cómo se prepara un Actor

**LA
IMPROVISACION
EN
GENERAL**



La naturaleza de una propiedad

Propósito: Quizá sorprenderá al lector como cosa curiosa y graciosa el empezar en este punto. Espero que, al sugerir algo esencialmente práctico y sin embargo relativamente humilde, pueda apreciarse la importancia de usar la improvisación para un propósito determinado y dentro de términos definidos de referencia. Pero vayamos a nuestra tarea inmediata. Un instructor¹ desea que sus discípulos estén enterados de la naturaleza y propiedades de un objeto en particular; que lleguen a estar familiarizados con este objeto en diversas circunstancias.

EJERCICIO 1: Los estudiantes (individualmente si es posible) deben experimentar el peso de un cubo *imaginario* de agua; lleno y vacío; llevarlo; llevarlo cuesta arriba o cuesta abajo; llevarlo sintiéndose cansados, sintiéndose sedientos.

EJERCICIO 2: Los estudiantes (individualmente si es posible) deben llegar a familiarizarse, *imaginariamente*, con dos diferentes tipos de tazas: una taza grande como para el desayuno, y una pequeña taza de café para después de la cena o comida. La taza para el desayuno ha sido la favorita de su propietario, pero habiendo estado él por tantos años en el extranjero, no la ha usado recientemente; la taza de café es elegante y frágil.

Comentario: En los ejercicios anteriores los estudiantes no están interesados en la caracterización, exhibición histriónica, o cosa alguna de esa clase, sino en una tarea particular —nominalmente, la naturaleza de un objeto imaginario.

Propósito: Un objeto concreto es a menudo un punto de iniciación para proceso imaginativo. Esto, como veremos más adelante, puede ser de gran ayuda para la creación de un personaje.

EJERCICIO 3: Se pide a los estudiantes lo que inmediatamente les sigieren los siguientes artículos de vestir: corbata de nudo, cinturón de piel, camisa blanca, llavero dorado, chamarra roja de nylon.

Comentario: Se deberá animar a los estudiantes a responder instintivamente a sus preguntas, en vez de pensar las respuestas.

¿Cuándo una silla no es una silla?

Propósito: Si en los ejercicios 1 y 2 los términos de referencia se enfocaron sobre algo tan pequeño como una taza de café, el propósito del siguiente ejer-

¹ Damos el nombre de instructor, a la persona técnicamente preparada que enseña el arte de la actuación.

cicio es extender el horizonte del estudiante. El coro de Enrique V dramática de William Shakespeare— propone:

"...y permítidme que contemos como cifras de ese gran número que forje la fuerza de nuestra imaginación. Suponed que dentro este recinto de murallas están encerradas dos poderosas monarquías, las cuales el peligroso y estrecho océano separa las frentes, que amenazan y se disponen a chocar. Suplid mi insuficiencia con vuestros pensamientos. Multiplicad un hombre por mil y creed un ejército imaginario. Cuando os hablamos de caballos, pensad que los veis lloviendo con sus soberbios cascos la blandaureña del suelo, porque son otras imaginaciones las que deben hoy vestir a los reyes, transportarlos de aquí para allá, cabalgear sobre las épocas, amontonar en una los acontecimientos de numerosos años; por lo cual os ruego que téis como reemplazante de esta historia a mí, el coro, que vengo a manera de prólogo..."

En el ejercicio siguiente esa es la clase de "suposición" que se espera los estudiantes hagan.

EJERCICIO 4: El instructor hace un arreglo casual —en una sola o foro— de sillas, mesas, floreros, pizarrón o cualquier cosa a la mano como indique su fantasía. Indica a los estudiantes mirar este arreglo de formas que la imaginación de ellos trabaje alrededor del mismo. ¿Qué les sugiere una localización donde algo puede suceder? ¿Es solamente un lugar, lugares o aun más? Depende de la fantasía del estudiante. Tan pronto la imaginación de uno de los estudiantes ha transformado un arreglo de y objetos en un lugar concreto o lugares, el instructor toma de los estudiantes un grupo de "actores" que "actúen" algún episodio, haciendo uso del ambiente que el primer estudiante ha imaginado.

Comentario: El adjetivo "casual" requiere cualidades. Es cierto que instructor deberá colocar las sillas, mesas, etc., casualmente, sin ser condicionado por nociones preconcebidas de una representación específica; sin embargo, él deberá disponer sus objetos de tal manera que el arreglo sea potencialmente desafiante, estimulando al estudiante a comenzar a ver esto como escenario apropiado para una situación imaginada.

3. Escena muda o diálogo

Desde que se ha criticado usar la palabra *mímica* en conexión con la visión, es preferible dar el nombre de *escena muda* para describir la clase silenciosa que se asocia con esto. La *mímica* es una forma de arte estandarizado, y en ocasiones extremadamente formal, pero la palabra *escena muda* incluye bastante bien cualquier clase de autoexpresión en el cual no toma la palabra hablada.

Puesto que es obviamente posible improvisar y haciendo uso del diálogo o la escena muda, los instructores tendrán que decidir cuál método es conveniente para su propósito inmediato. Por mucho, creo que es más fácil

los principiantes empezar improvisando con *escena muda*. Entonces ellos tienen solamente un instrumento —nominalmente el cuerpo— para contender. Cuando el cuerpo es el instrumento primario de expresión, el énfasis estará en el movimiento; y los sentimientos son quizás más adecuadamente expresados en primera instancia por medio de alguna clase de movimiento que por las palabras. Por otra parte debe uno recordar que una persona lógica y práctica algunas veces se siente autoconsciente cuando improvisa sin discurso; refiriéndose a la insistencia sobre *escena muda* como a introducir un elemento de artificialidad. Sin embargo, una improvisación que depende del discurso a menudo falla y los estudiantes se desmorilan antes de que esto llegue a salir bien. Además, una vez que se ha captado, sale fácilmente del control, fairfullando sin propósito particular.

Las tres sugerencias que siguen son guías toscas de los usos respectivos de diálogo o *escena muda* en improvisación:

- a) Si un ejercicio de improvisación concierne con evocar un sentimiento, es probablemente mejor empezar usando *escena muda*.
- b) Si una improvisación concierne con la exploración de un personaje —y particularmente las relaciones con el personaje— es mejor probablemente usar diálogo.
- c) Si una improvisación concierne con fomentar el sentido del teatro, es mejor probablemente empezar usando "*escena muda*". Más tarde, cuando los estudiantes empiecen a adquirir el sentido del teatro, puede agregarse el diálogo.

4. Solo o en grupo

Propósito: En algunas ocasiones la improvisación será emprendida por un grupo mayor de la clase, y en otras por el trabajo individual, o en dúos o en tríos. Si el propósito de la improvisación es preparar o elaborar la respuesta imaginativa de un estudiante individualmente, entonces puede ser que este estudiante deberá ejercitarse por si solo. Demasiado trabajo de "solo", sin embargo, llega a ser aburrido para el resto de la clase, es más, si los estudiantes estuvieran autoconscientes del todo no deberá introducirse al principio de una sesión.

La improvisación se reconoce que ayuda a romper la autoconsciencia, de tal manera que los estudiantes puedan llegar a carecer de inhibiciones y estén tranquilos; haciendo más difícil para ellos el tener genio creativo. En tales casos los estudiantes deben trabajar como un grupo; animarlos a desarrollar un sentimiento de grupo en lo que ellos expresan.

Cuando se usa la improvisación para ayudar a los estudiantes a descubrir lo que está envuelto en esos intercambios entre personajes, los cuales son el flujo y reflujo de la relación, es más fácil para ellos adquirirlo verdaderamente, trabajando en parejas. Cuando se desarrolla una relación genuina entre sus dos personajes, puede agregarse un tercer personaje.



EJERCICIO 1: Un estudiante se prepara para darse un regaderazo agua fría y lo hace.

EJERCICIO 2: Un estudiante entra en un cuarto y enciende la luz. Es cuarto con el que está perfectamente familiarizado, tal como su recámara, guardia, su cueva. Descubre un cadáver.

Comentario: Ambos ejercicios son de solo, individuales, para ejecutar en escena muda. En el ejercicio 2 el estudiante puede colocar el difunto donde le plazca. No se requiere que él actúe un pequeño argumento, pero debe internarse en una reacción verdadera al descubrir lo violento e inesperado ambiente conocido y familiar. En el ejercicio 1, el estudiante debe actuar una experiencia cotidiana, precisa y claramente. Tiene dos etapas distintas:

- a) desvestirse.
- b) experimentar el choque del regaderazo.

EJERCICIO 3: Este ejercicio se basa en una sola oración. "Ahi viene ella — por esa calle." Seis o más voluntarios deben alinearse en fila extremo de la pieza y una prominente personalidad local (si es posible) coloca en el otro extremo. Entonces los seis voluntarios pronuncian juntos linea dada:

- a) Clara y abiertamente dirigida.
- b) Sugiriendo que alguien muy atractivo "viene pasando por la calle".
- c) Sugiriendo que es algo siniestro.
- d) Sugiriendo incertamente (aunque con un dejo de sospecha) sobre la naturaleza de ese alguien.

Los mismos estudiantes pronuncian de nuevo la línea juntos, empezando quedamente como sea posible. El instructor ahora los hace trabajar en algún cercano al frenesi, delirio o locura. Cuando ellos ya no pueden mantenerse quietos, ellos deben ir rápidamente al final opuesto del salón, exclamando cualesquier sonidos que deseen. Ahi ellos apresan a la persona prominente y entonces la hieren con lanzas imaginarias.

Comentario: Algunos profesores —instructores— recomiendan versiones menos fantásticas de este ejercicio. Sin embargo, la presente versión es esencialmente un *rompehibos*; algo para introducir la improvisación a un grupo nuevo a uno que pudiera parecer pegajoso, o para usarse sólo por la diversión de esto. Para capacitar a la clase entera a que participe, se pregunta a los estudiantes, en momentos apropiados, si los ejecutantes o actores realmente sienten placer, horror o lo que sea. Aunque es un ejercicio frívolo provoca mucha broma entre ambos *hacedores* y *observadores*, cualquier actuación que se comprometa a hablar, la línea emitida deberá restringirse a mera expresión vocal.

EJERCICIO 4: El instructor da en la clase la siguiente información: "Una mujer ha dado un largo paseo por ahí. Ella se acerca a un hombre y le pide que le diga el camino más corto a la carretera principal. El hombre deliberadamente le da una dirección equivocada. Cuando al fin ella llega a la carretera principal, ve al hombre hacer una seña con el dedo pulgar a un automóvil y subir en él". El instructor pregunta entonces a la clase, ¿quién eran el hombre

y la mujer? El instructor invita a los estudiantes a construir sus caracteres y a crear imágenes visuales de ellos. También pregunta, ¿por qué el hombre deliberadamente dio una dirección equivocada a la mujer?

EJERCICIO 5: Se pide a la clase que examine las implicaciones de la siguiente exposición: "Un americano inválido, de 59 años de edad, se le negó permiso de desembarcar en México ayer por segunda vez en dos meses."

Comentario: Puesto que, por mucho, las clases de improvisación envuelven mucha acción y movimiento, es aconsejable introducir un período en el cual los estudiantes puedan sentarse y abordar en quietud un ejercicio que requiera cooperación imaginativa. Con el objeto de mantener dichos ejercicios vivos y en movimiento, y con el objeto de impedirles caer en vaguedad, se aconseja al instructor *pedalear suavemente* los elementos más abstractos en las discusiones y animar cualquier cosa que ayude a dar vida visualmente a caracteres y situaciones. Puesto que éste es un ejercicio de grupo, al estudiante (o estudiantes) brillante no debe permitirselo escapar.

EJERCICIO 6: El instructor selecciona el nombre de una persona o lugar bien conocidos por todos los presentes. Se escoge un equipo que contenga tantos estudiantes como letras tenga ese nombre. Los miembros del equipo se sientan en una fila mirando al resto de la clase. Cada uno en su turno da una impresión en escena muda de algún oficio o profesión sugerida por el instructor, cuyas primeras letras, si se colocan consecutivamente, deletrearán el nombre que fué seleccionado previamente, por ejemplo:

C A R D E N A S

Carpintero
Albañil
Relojero
Domador
Enfermera
Natación
Artillero
Astre

Los estudiantes que observan deben adivinar cuáles fueron los oficios o profesiones indicadas y entonces, por consiguiente, el nombre del individuo o lugar seleccionado.

Comentario: Este ejercicio es fundamentalmente un juego. No obstante puede usarse con éxito para romper barreras de torpeza y autoconciencia, proporcionando un poco de diversión al mismo tiempo. *Oficios y profesiones* fue ideado por Nelson, obra que ya no se edita.

5. Invención

Propósito: Aunque los dos ejercicios siguientes tienen un sabor abstracto, su propósito es animar a los estudiantes a expresar ideas tan concretamente como sea posible, pero sin perder la imaginación e invención.

EJERCICIO 1: La clase se divide en dos secciones con un líder a cargo de cada una. Se da la misma palabra-tema a ambos grupos, *melancolía*. Los dos grupos se reúnen separados, para deliberar, respectivamente, qué les sugiere la palabra *melancolía* y cómo pueden expresarla en términos concretos. Entonces cada grupo presenta al otro lo que les ha sugerido la palabra *melancolía*. (*melancolía* también como abatido, triste.)

EJERCICIO 2: Aplíquese el mismo tratamiento a la frase *Rey del ca*bón.

Comentario: Cualquier palabra o frase escogida como tema para este tipo de ejercicio no deberá restringirse a una sola interpretación sino es evocada en más de una dirección. Para estimular la mayor invención posible debe animarse a los estudiantes a expresar sus ideas tan libremente como sea posible; desde luego siempre que ellos se den cuenta que las ideas tienen que ser expresadas en términos concretos. Puesto que estos ejercicios son exigentes en sus necesidades imaginativas, deberán intentarse solamente por grupos quienes tengan un potencial imaginativo natural o por grupos que ya ante hayan desarrollado este tipo de ejercicio.

LECCIÓN QUINTA

LA COMPOSICIÓN DRAMATICA

PRELIMINAR

Estas notas sobre composición dramática son útiles para todo maestro de primaria y aun de grados superiores, por cuanto enseña el modo de trazar correctamente la obra teatral.

El maestro se ve comprometido durante el ejercicio de su profesión a escribir para el teatro, ya sea a partir de un tema o *premisa*, como luego se dirá, o bien, a adaptar del cuento, de la historia, de la narración o de cualquier otra fuente. La adaptación teatral supone cierta técnica de composición dramática y un dominio del hecho de la representación, es decir, tener presente a los actores, el área escénica, el auditorio, y todos los recursos del montaje de la obra, pues las piezas teatrales no son para ser *leidas*, sino para ser *actuadas*.

En todo este capítulo se mencionan obras teatrales; pues bien, le aconsejamos que las lea. Su lectura —y ojalá que, además de ser individual, es también en pequeño grupo para comentar—, enseña de manera objetiva los pasos progresivos del carácter en sus conflictos y resoluciones, tienen su *lógica interna* que el lector listo descubre.

Intenten escribir teatro, pero sin apresuramientos que son caídas en lo ridículo y en lo inverosímil.

I

1. *La Premisa*

Todo tiene un propósito o premisa. Cada segundo de nuestra vida tiene su propia premisa, ya sea que seamos o no conscientes de ello. Esta premisa puede ser tan simple como respirar o tan compleja como una decisión emocional vital, pero siempre existe.

La premisa de cada segundo contribuye a la formación de la premisa del minuto, del cual es parte, lo mismo que cada minuto da su poquito de vida a la hora, y la hora al día. Y así, al final, hay un premisa para la vida entera.

Definición: Premisa es una proposición anteriormente supuesta o demostrada; una base o argumento. Una proposición establecida o supuesta como guía para llegar a una conclusión.

Otros, especialmente hombres de teatro, han empleado diferentes palabras para designar la misma cosa: tema, idea raíz, idea central, metá, diseño, fuerza de conducción, asunto, propósito, plan, trama, emoción fundamental.

Examinemos un drama y veamos si tiene premisa.

ROMEO Y JULIETA

El drama comienza con un odio a muerte entre dos familias, los Capuletos y los Montescos. Los Montescos tienen un hijo, *Romeo*, y los Capuletos una hija, *Julieta*. El amor de ambos jóvenes es tan grande que olvidan el tradicional odio entre sus dos familias. Los familiares de Julieta tratan de obligarla a casarse con el Conde de París, mas como a ella le repugna tal unión, se dirige al buen fraile, su amigo, para pedirle consejo. El la induce a tomar una fuerte dosis anestésica, la que la hará aparecer como muerta durante cuarenta y dos horas. Julieta sigue su consejo. Todos creen su muerte. *Este es el punto de partida de la tragedia para los dos amantes. Romeo*, creyendo que Julieta está realmente muerta, bebe veneno y muere a su lado. Cuando Julieta se despierta y halla a Romeo muerto, sin vacilación decide unirse con él en la muerte.

Este drama, evidentemente, trata del amor. Pero hay muchas clases de amor. Sin duda éste fue un gran amor, ya que los dos amantes no sólo desafían la tradición y el odio de la familia, sino que desecharon la vida para unirse en la muerte. La premisa, entonces, como vemos, es: *un gran amor supera aun a la muerte.*

El autor que emplea una premisa mal expresada llega encontrarse llenando espacio y tiempo con diálogo insustancial —acción uniforme— y sin llegar, siquiera aproximadamente, a la demostración de la premisa. ¿Por qué? Porque no tiene ningún fin.

Supongamos que queremos escribir un drama acerca de un avaro. ¿Nos chaceamos de él? ¿Lo ridiculizamos, o lo haremos trágico? Aún no lo sabemos. Tenemos sólo una idea, la que nos sirve para describir un hombre avaro. Continuamos la idea con nuevos detalles. ¡Es prudente ser avaro! Hasta cierto grado, sí. Pero no queremos escribir acerca de un hombre que es moderado, prudente, que sabiamente se protege durante un día lluvioso. Un hombre tal no es avaro; es perspicaz. Buscamos un hombre tan avaro que se prive hasta de lo indispensable. Su insana avaricia es tal que, al final, pierde más de lo que gana. Ahora tenemos la premisa para nuestro drama: *La avaricia conduce a la ruina.*

La premisa anterior —para el caso, toda buena premisa— está compuesta de tres partes, cada una de las cuales es esencial a un buen drama. Examinemos: *La avaricia conduce a la ruina.* La primera parte de esta premisa, *la avaricia*, indica carácter —un carácter avaro. La segunda parte, *conduce a*, indica conflicto, y la tercera parte, *ruina*, sugiere el fin del drama.

Veamos si esto es así. La premisa indica una persona avara quien, en su ansia por retener su dinero, rehusa pagar sus impuestos. Este acto necesario evoca una acción contraria —conflicto— del Estado, y la persona avara es obligada a pagar el triple de la cantidad original.

La avaricia, entonces, indica carácter; *conduce a* indica conflicto; *ruina* sugiere el final del drama.

Una buena premisa es una sinopsis exacta de su drama. He aquí unas cuantas premisas:

*La falsa alegría conduce a la amargura.
La generosidad disparatada conduce a la pobreza.
El mal genio conduce al aislamiento.
El desorden conduce a la privación.
El egoísmo conduce a la pérdida de los amigos.*

¿Qué es lo que falta? Falta la convicción del autor. Hasta que no tomemos partido no hay drama. Solamente cuando el autor defiende una faz del problema la premisa nace a la vida. ¿El egoísmo conduce a la pérdida de amigos? ¿Qué partido tomaría usted? Al través de su drama usted debe demostrar la validez de su argumento.

No es indispensable que comience su drama con una premisa. Puede comenzar con un carácter o un incidente, o aún con un simple pensamiento. Este pensamiento o incidente, se desarrolla, y el argumento se descubre lentamente por sí mismo.

Usted nunca escribirá en lo que no cree. La premisa debe ser una convicción propia para que pueda demostrarla sinceramente. Tal vez sea una premisa absurda para alguien, pero no debe ser así para usted. Toda persona que tienen convicciones fuertes es una mina de premisas

Para llegar a una premisa hay tantos caminos como dramaturgos. Tomemos un ejemplo.

Supongamos que un dramaturgo —usted—, una noche, de regreso a su hogar, ve a un grupo de jovencitos que atacan a un transeúnte. Lo maltratan. ¡Muchachos de diecisés, dieciocho, veinte años... y empederados delincuentes! Se impresiona de tal modo que decide escribir un drama sobre la delincuencia juvenil. Pero se da cuenta que el tema es interminable. ¿De qué aspecto particular se ocupará? Se decide por asalto. Fue un asalto el que le impresionó tanto y confía en que conmoverá de la misma manera a un auditorio.

"Estos muchachitos son estúpidos", reflexiona el dramaturgo, "si los llevan a atrapar, prácticamente sus vidas habrán terminado. Serán condenados a pasar veinte años en la prisión por robo. ¡Qué necios! Apostaría que su víctima tenía poco dinero encima. ¡Arriesgan sus vidas para nada!"

Si, sí, es una buena idea para un drama, y comienza a trabajar en él. Pero el argumento se rehusa a crecer. Después de todo no se puede escribir tres actos acerca de un asalto. El dramaturgo se encoleriza, aturrido por su impotencia para escribir un drama basado en lo que está seguro que es una excelente idea.

Un asalto es un asalto. Nada nuevo. El punto de vista poco común puede ser la juventud de los criminales. Pero, ¿por qué robarán esos jóvenes? Tal vez sus padres sean borrachos, o están demasiado absortos en sus propios problemas. Pero, ¿por qué serán así? Por qué se dedicarán a la bebida y descuidan a sus niños? ¡Hay tantos muchachos como estos!, mas no todos los padres serán bebedores consuetudinarios; hombres sin ningún amor para sus hijos. Bien, podría ocurrir que hubieran perdido su autoridad sobre sus hijos. Que fueran muy pobres, imposibilitados de sustentárselos. Pero, ¿por qué no trabajan? Oh, si, la depresión. No hay trabajo, y estos muchachitos han pasado sus vidas en la calle. Pobreza, descuido y lodo es todo lo que han conocido. Estas cosas son motivos poderosos para el crimen. Y ello no ocurre solamente con los muchachos de esta parte de los barrios bajos. Miles de muchachos, por todo el país, cabalgando la pobreza, ruedan hacia el crimen como única salida. La pobreza los ha empujado, estimulándolos a convertirse en delincuentes. ¡Esto es! *La pobreza estimula el crimen.* Tenemos nuestra premisa, y el dramaturgo tiene la suya.

Busca la localidad en la cual situar su drama. Recuerda la de su niñez, alguna que ha visto, o una de un recorte del diario. Sea como fuere, se acuerda de varias localidades que bien podrían dar pábulo al crimen. *Estudia la gente, los hogares, las influencias, la razón de la extrema pobreza.* Investiga qué es lo que ha hecho la sociedad para remediar estas condiciones.

Luego retorna a los muchachos. ¿Son realmente estúpidos? ¡O el descuido, la enfermedad, la inminencia del hambre los han hecho así! Se ha decidido a concentrarse en un solo carácter —el único que le ayudará a escribir el argumento—. Lo halla: un simpático muchachito, de diecisés años de edad, con una hermana. El padre ha desaparecido, abandonando tras sí a los dos hijos y a la esposa enferma. No pudiendo hallar una ocupación, disgustado con la vida en general, abandonó el hogar. Su esposa murió poco después. La muchacha, de dieciocho años, insistía en que podía cuidar a su hermano. Le amaba, y era incapaz de vivir sin él. Ella trabajaría. Un asilo de huérfanos podía haber tomado a Juanito, naturalmente, pero entonces *La pobreza estimula el crimen* no tendría sentido como premisa. Así, Juanito, ronda las calles mientras su hermana trabaja en una fábrica.

Juanito tiene su propia filosofía acerca de todo. Otros niños miran a sus maestros y padres como guías. Ellos enseñan: Hay que ser obediente, honrado. Juanito sabe por propia experiencia que todo esto es hojarasca. Si obedece la ley pasará muchos días con hambre. Por lo que él tiene su propia filosofía, es decir, su propia premisa: *si eres bastante listo puedes salirte con la tuya.* Lo ha visto y demostrado repetidamente. Ha robado cosas y se salió con la suya. Enfrente de Juanito está la ley, cuya premisa es: *usted no puede salir con la suya o la delincuencia no es provechosa.*

Juanito tiene sus propios héroes, también. Sujetos que se salieron con la suya. Está seguro que pueden ser más astutos que cualquier polizonte. Están Jack-Colley, un muchacho de la región, por ejemplo. Vino de estas inmediaciones. Todos los polizontes de la nación estaban siguiéndole, pero él se burló de ellos. ¡Es superior!

Para conocer debidamente a Juanito, averigüe sus antecedentes, su educación, su ambición, culto extremado de los héroes, inspiración, amigos. Entonces la premisa le abarcará, y también muchísimos otros muchachitos, perfectamente

Si usted ve solamente que Juanito es un truhán, y no sabe por qué, entonces necesitará y hallará otra premisa, tal vez: *la carencia de una policía fuerte y eficaz alienta a los criminales.* Naturalmente, la pregunta surge de inmediato: ¿esta es verdad? Una persona ignorante puede decir que si. Pero usted tendrá que explicar por qué los hijos de los millonarios no salen a robar pan, como Juanito. Si hubiera más policía, ¿la pobreza y la miseria disminuirían en proporción? La experiencia dice que no. Entonces: *la pobreza estimula el crimen*, es una premisa más verdadera, más real.

Es la premisa de la obra teatral *Extremo cerrado*. del autor norteamericano Sidney Kingsley.

Usted debe decidir exactamente cómo va a encarar su premisa. ¿Acusará a la sociedad? ¿Mostrará la pobreza e indicará una manera de evitarla...? Kingsley resuelve mostrar sólo la pobreza y dejar que el auditorio saque sus propias conclusiones.

¿La sociedad es responsable de la pobreza? Cualquier aspecto que tome, debe demostrarlo.

Si comienza con una premisa y luego la cambia por otra, el drama sufrirá. Nadie puede construir un drama sobre dos premisas, o una casa sobre dos cimientos.

II

2. Carácter

Intentaremos averiguar exactamente qué elementos entran en la composición de este ser llamado *hombre*. El carácter es el material fundamental con que estamos obligados a trabajar, por lo que debemos conocerlo tan a fondo como nos sea posible.

Heinrik Ibsen, dramaturgo, hablando de sus métodos de trabajo ha dicho: "Cuando escribo debo estar solo; si tengo que habérmelas con ocho caracteres de un drama, ya estoy suficientemente acompañado; ellos me mantienen ocupado; debo aprender a conocerlos."

Queremos saber por qué un hombre es como es, por qué su carácter cambia constantemente, y por qué debe cambiar, ya sea que lo quiera o no.

Los seres humanos tienen tres dimensiones inseparables: a) fisiología, b) sociología, y c) psicología. He aquí una guía, un plan general, paso a paso,

de cómo se observará el ordenamiento de la estructura de un carácter tridimensional.

a) FISIOLOGÍA

- 1º Sexo
- 2º Edad
- 3º Altura y peso
- 4º Color del cabello, ojos, piel
- 5º Postura
- 6º Aspecto: bien parecido, gordo, flaco, limpio, gallardo, simpático, desaliñado. Forma de la cabeza, cara, piernas.
- 7º Defectos: deformidades, anormalidades, marcas de nacimiento. Enfermedades
- 8º Herencia

b) SOCIOLOGÍA

- 1º Clase: trabajador, dirigente, pequeño burgués
- 2º Ocupación: tipo de trabajo, horas de trabajo, renta, condición de trabajo, agremiado o no, actitud hacia la organización, adaptabilidad al trabajo.
- 3º Educación: cantidad, clase de escuela, calificaciones, materias favoritas, materias más pobres estudiadas.
- 4º Vida de hogar: si viven los padres, autoridad que merecen, huérfano, padres separados o divorciados, costumbres de los padres, desarrollo mental de los padres, vicios de los padres, descuido. Estado legal del matrimonio.
- 5º I. Q.
- 6º Religión
- 7º Raza, nacionalidad
- 8º Lugar que ocupa en la colectividad: si sobresale entre los amigos, clubes, deportes.
- 9º Filiación política
- 10º Pasatiempos, manías: libros, diarios, revistas que lee

c) PSICOLOGÍA

- 1º Vida sexual, normas morales
- 2º Premisa personal, ambición
- 3º Contratiempos, primeros desengaños
- 4º Temperamento: colérico, sereno, pesimista, optimista
- 5º Actitud hacia la vida: resignado, combatiente, derrotista
- 6º Complejos: obsesiones, inhibiciones, supersticiones, manías, bias.
- 7º Extrovertido, introvertido, ambivertido
- 8º Facultades: lenguaje, talento
- 9º Cualidades: imaginación, criterio, afición, talante.

Este es el ordenamiento de la estructura de un carácter que el autor debe conocer a fondo.

Pregunta: ¿Cómo podemos fundir estas tres dimensiones en una sola unidad?

Respuesta: Tome los muchachos de la obra de Sidney Kingsley *Extremo cerrado*, por ejemplo. Casi todos están bien físicamente. No hay, aparentemente, serios complejos que resulten de deficiencias físicas. En sus vidas, entonces, el medio ambiente será el factor determinante. El culto extremo de los héroes; la carencia de educación, de vestidos, de autoridad y, sobre todo, la presencia constante de la pobreza y del hambre, formarán su opinión del mundo y, en consecuencia, su actitud y conducta hacia la sociedad. Las tres dimensiones se han combinado para producir un rasgo sobresaliente.

Pregunta: ¿El mismo medio ambiente producirá la misma reacción sobre cada niño, o lo afectará differently según difieran unos de otros?

Respuesta: Dos individuos nunca reaccionan idénticamente, ya que no son iguales.

Medio ambiente. La vida es cambio. El más pequeño desorden altera completamente al individuo. El medio ambiente cambia, y el hombre con él.

El acceso dialéctico. La palabra *dialéctico* nos viene de los antiguos griegos quienes la empleaban para significar una conversación o diálogo. Pero era una conversación superior, era el arte de descubrir la verdad. Sócrates llega a la verdad por el siguiente procedimiento: expresa una proposición, le busca una contradicción, y rectificándola a la luz de esta contradicción, encuentra una nueva contradicción. Esto continúa indefinidamente.

Un ser humano está hecho de contradicciones. Planea una cosa y en seguida hace otra cosa: amando, cree que odia. El hombre oprimido, humillado, aporreado, aún profesa simpatía y comprensión para aquellos que le han aporreado, humillado, oprimido.

¿Cómo podemos explicarnos estas contradicciones?

Estas contradicciones pueden explicarse dialécticamente. Sin contradicciones no habría movimiento y por tanto tampoco vida.

Evolución del carácter. Todo cambia en la naturaleza, los seres humanos junto con lo demás. Un hombre que era valiente hace diez años puede ser cobarde ahora, por cualesquiera circunstancias: edad, decadencia física, cambio en su estado económico, para nombrar unas pocas.

Un carácter se pone de manifiesto por medio del conflicto; el conflicto comienza con una decisión; la resolución se toma a causa de la premisa de su drama. La resolución del carácter necesariamente pone en movimiento otra resolución: la de su antagonista. Y son estas resoluciones, la una resultante de la otra, las que impelen al drama hacia su meta final: la demostración de la premisa.

Un ejemplo: Nora, de la obra de Ibsen *Casa de muñecas*, que comienza como la "cabeza de chorlito y ave canora" para su esposo Helmer, se convierte en una mujer adulta al final del drama. Comienza como una niña, pero

el terrible despertar la introduce violentamente en la edad madura. Primero está aturdida, luego horrorizada, después casi se suprime a sí misma, y finalmente se rebela.

Fuerza de voluntad en un carácter. Un carácter débil no puede soportar el peso de un severo conflicto en un drama. No puede sostener un drama. Estamos obligados, entonces, a descartar un carácter tal como protagonista. Sin contrapuntos no hay armonía. El dramaturgo necesita caracteres que no sólo estén dispuestos a oponer lucha en defensa de sus convicciones. Necesita caracteres que tengan la fuerza, el vigor, para llevar esta lucha a su conclusión lógica.

Podemos comenzar con un hombre débil que acumula fuerza a medida que va avanzando; podemos comenzar con un hombre fuerte que se debilita a causa del conflicto; pero aunque se debilite se debe tener el vigor suficiente para soportar su humillación.

Trama o carácter? No es suficiente saber que un carácter consiste de "complejos hábitos intelectuales, emocionales y nerviosos". Debemos saber con precisión qué es lo que significa este "complejo intelectual". Hemos hallado que cada ser humano consta de tres dimensiones: *fisiología, sociología, psicología*. Si hacemos un desmenuzamiento más amplio de estas dimensiones, percibiremos que la constitución física, social y mental incluye, también, a los diminutos *gens* —los constructores, los motores de todas nuestras acciones, los que motivan todo lo que hacemos.

Un arquitecto naval conoce el material con el cual está trabajando, sabe hasta qué punto puede resistir los estragos del tiempo, qué carga puede llevar. Debe saber estas cosas si desea evitar un desastre.

Un dramaturgo debe conocer el material con el que está trabajando: sus caracteres. Debe saber qué carga pueden llevar, cuán bien pueden soportar su construcción: el drama

Toda gran obra literaria se desarrolló a partir del carácter, aun cuando el autor planeara la acción primero. Tan pronto como creó sus caracteres, tomaron prioridad, y la acción tuvo que ser reformada para adaptarse a ellos

Antes de cada situación que crea un dramaturgo, deberá hacerse a sí mismo tres preguntas: ¿Qué haría yo? ¿Qué haría otra persona? ¿Qué debería hacerse?

Problema: ¿El carácter crea la trama o la trama crea el carácter?

La opinión está dividida. Algunos autores piensan que "la trama es el elemento más importante, y por decirlo así, el alma de la tragedia. El carácter ocupa el segundo lugar", escribe Aristóteles en su *Poética*. Pero otros piensan que "la acción debe existir para los fines del carácter: cuando se invierte la relación del drama puede ser un juego ingenioso, pero difícilmente una obra de arte fundamental", escribe Archer en su *Dramaturgia*.

¿Qué piensa usted de ello? ¿Quiénes tienen razón? Partamos de un ejemplo de una trama trillada, del triángulo amoroso: Un marido parte a una excursión que ha de durar dos días, pero se olvida de alguna cosa y regresa a su casa. Encuentra a su mujer en los brazos de otro hombre. Supongamos que el marido es un hombre bajito. El amante un gigante. La situación depende del marido. ¿Qué hará él? Si se halla libre de la ingerencia del autor, hará lo que le dicte su carácter, lo que le mande hacer su constitución física, social, psicológica.

Si es un cobarde, puede disculparse, pedir perdón por su intromisión y desaparece —agradecido de que el amante le deje ir sin molestarlo.

Tal vez la corta estatura del marido le ha hecho engreído, le ha obligado a ser agresivo. Se lanza, furioso, sobre el hombre grande, olvidándose que puede salir perdidoso.

Quizá sea un cínico, y se limite a hacer un gesto de desprecio; tal vez quede imperturbable, y se ría; tal vez... cualquier cantidad de cosas —según el carácter.

Un cobarde puede engendrar un sainete; un hombre valiente puede originar una tragedia.

Conclusión: Si usted intenta introducir por la fuerza un carácter en una situación que no le es natural, procederá en forma semejante a la de aquel Proctuses, que cortaba los pies a sus víctimas para hacerlas caber en el lecho. *Los caracteres hacen la trama de su propio drama*. "Los hombres superficiales creen en la suerte", dijo Emerson. No hay ninguna suerte en el éxito de los dramas de Ibsen. Ibsen estudió, proyectó, trabajó con ahínco. Tratemos de mirar el interior de su habitación-estudio, y verlo trabajando. Intentemos analizar a Nora y a Helmer de su obra *Casa de muñecas* en el momento que comienzan a tramar su propia historia, de acuerdo con el origen de la premisa y el carácter.

No hay ninguna duda que a Ibsen le llamaba la atención la desigualdad de las mujeres en su época (El drama fue escrito en 1879). Siendo en cierto modo un revolucionario, quiso demostrar que *la desigualdad de los sexos en el matrimonio produce la desdicha*.

En primer lugar, Ibsen sabía que necesitaba dos caracteres para demostrar su premisa: un marido y una esposa. Pero no quería hacer cualquier pareja. Tenía que haber un marido que resumiera el egoísmo de todos los hombres de la época, y una esposa que simbolizara la subyugación de todas las mujeres. Estaba buscando un hombre concentrado en sí mismo y una mujer sacrificada, etcétera.

Carácter central. **Pregunta:** Todavía quedan unas pocas acerca del crecimiento que me dejan perplejo. Por ejemplo, en la película Juárez, cada carácter experimenta una continua transformación: Maximiliano evoluciona desde vacilación hasta determinación; Carlota desde amor hasta locura; Díaz desde fe en su causa hasta vacilación. Solamente Juárez no evolucionó obstante. Su estolidez, su fe inquebrantable, lo hacen una figura monumental. ¿Qué estaba mal? Por qué no evolucionó?

Respuesta: Evoluciona constantemente, pero no tan evidentemente como los otros. Es el carácter central, cuya fuerza, determinación y dirección son responsables del conflicto. Primero previene a Maximiliano y luego lleva cabo su amenaza. Crecimiento. Cuando descubre que sus fuerzas no pueden resistir a los franceses, cambia de táctica, dispersa sus tropas. Evolución. Vemos en transacción. Sabemos por qué cambia su intención cuando oímos describir al pastorcillo cómo sus perros se unen para luchar con un lobo. Vem cómo trata Juárez la traición y enfrenta a sus enemigos en su propio cam. La escena en que él camina a través de un pelotón que hace fuego lo muestra en el verdadero conflicto y confirma nuestra sospecha de que es un hombre valiente. La profundidad de su amor por su pueblo queda demostrada por implacabilidad hacia Maximiliano. Nos enteramos que su motivación es honesta, desinteresada, por la constante exposición de su carácter. Una transición imperceptible se revela cuando murmura "perdóname" sobre el ata de Maximiliano. Su amor se pone de manifiesto concluyentemente, y sabemos que su crueldad no fue dirigida contra Maximiliano sino contra el periodismo.

Pregunta: Entonces su crecimiento es de resistencia a resistencia más fuerte, en vez de ser desde aborrecimiento a clemencia.

Respuesta: Juárez es un carácter céntrico. Su fuerza es la del pueblo que está dispuesto a luchar y morir por su libertad. Su determinación provoca el nacimiento del conflicto, y su evolución, como la del pueblo, va desde el conocimiento de su premisa hasta la demostración de su premisa. Si él logra su resolución de conquistar la libertad para su pueblo, el conflicto saria. En *Edipo Rey* —tragedia griega de Sófocles—, la insistencia de Edipo —él es el carácter central— en descubrir al asesino del rey origina la tragedia.

Conclusión: La órbita de un carácter central no es tan amplia como de los otros que giran en torno de él. Si él flaqueara, el conflicto fracasaría. Debe evolucionar, pero no tan perceptiblemente como los otros.

Instrumentación. Cuando usted está dispuesto a seleccionar los caracteres para su drama, tenga cuidado de distribuirlos correctamente. Si todos los caracteres son del mismo tipo —por ejemplo, si todos ellos son rufianes— ser como una orquesta constituida sólo por tambores. La buena instrumentación es una de las causas para que nazca el conflicto en cualquier forma.

Es posible elegir dos embuseros, dos ladrones, para un drama, pero cesariamente serán diferentes en temperamento, filosofía, lenguaje. Un ladrón puede ser considerado, el otro despiadado; uno podría ser un cobarde, el otro intrépido; uno puede respetar al sexo femenino, otro no o ser cortés con

mujeres. Si ambos tienen el mismo temperamento, las mismas perspectivas de la vida, no habrá ningún conflicto y ningún drama.

Tenemos que saber exactamente a qué categoría pertenece cada carácter. Como autor, usted tiene que conocer la posición relativa exacta de cada carácter, ya que habrá de instrumentarlos con sus antagonistas. Para movimientos diferentes es necesario una instrumentación distinta. Su lenguaje, necesariamente, también contrastará. Por ejemplo, si uno de sus caracteres es virginal y el otro libertino, su diálogo reflejará sus respectivas naturalezas.

La ausencia de crecimiento señala la falta de conflicto; y la falta de conflicto indica que sus caracteres no fueron bien instrumentados.

III

3. Unidad de opuestos

¿Qué es la unidad de opuestos? Es aquella en que es imposible toda avenencia. Ejemplos:

Nora y Helmer estaban unidos por muchas cosas: hogar, hijos, la ley, la sociedad, los deseos. Sin embargo, eran opuestos. Era necesario para sus caracteres individuales que su unidad fuera quebrantada, o que uno de ellos se sometiera completamente al otro —matando de este modo su individualidad.

Usted insulta a su amigo. El se enoja y se va, y no volverá nunca más. Pero si usted le debe diez mil pesos, ¿puede irse tan fácilmente y no volver más?

Su hija se enamora de un hombre a quien usted aborrece. ¿Ella puede abandonar el hogar? Naturalmente que puede. ¿Pero lo hará, si espera que usted, con garantía, encamine a su futuro marido en algunos negocios?

Usted reparte su fortuna entre sus hijos, y en pago pide solamente una habitación en su espaciosa casa. ¿Puede usted hacer su equipaje y abandonarlos, cuando no tiene, ningún medio que le permita mantenerse a sí mismo?

El capitalismo y el comunismo, en una contienda a muerte, constituyen una perfecta unidad de opuestos. Uno tiene que ser destruido a fin de que el otro pueda vivir.

Finalmente, la verdadera unidad de opuestos puede quebrarse sólo si un rasgo o calidad dominante en uno o más caracteres se cambia fundamentalmente. *En una verdadera unidad de opuestos la avenencia es imposible.*

4. Conflicto

Origen de la acción. No hay ninguna acción bajo el sol que tenga el origen y el resultado en sí misma. Todo proviene de alguna otra cosa, una acción no puede provenir de sí misma.

El hombre de las cavernas mataba. El matar es una acción, pero detrás de ella existe un hombre que vive bajo condiciones que le obligan a matar. Para alimentarse, por defensa propia o por deleite. El matar, aunque es una acción, es sólo el resultado de importantes factores.

Causa y efecto. En esta parte estudiaremos el conflicto haciendo divisiones fundamentales: la primera será el conflicto estático; la segunda que crece a saltos, y la tercera el que crece lentamente. Examinaremos estas ferentes clases de conflicto para ver por qué uno es estático, y permanece estático prescindiendo de lo que usted hace, por qué el segundo crece bruscamente, contraviniendo la realidad y el sentido común, y por qué el tercero, que crece lentamente, lo hace naturalmente, sin esfuerzos evidentes del dramaturgo.

Pero antes digamos algo sobre el conflicto en general:

El dramaturgo debe saber todo el proceso de la acción de un carácter. Personajes deben tener la fuerza suficiente como para provocar serios conflictos. Es posible que, en la vida real, en el momento de ofuscación y desesperación, un hombre haga lo inesperado —pero nunca en el teatro—. En el teatro deseamos ver el encadenamiento natural, el desarrollo paso a paso de un carácter. Queremos ver cómo la capa de decencia de un carácter, las normas de alta moral, son arrancadas a jirones por las fuerzas que emanan de él y medio ambiente.

Usted puede encontrar conflictos en todos los que le rodean. Observé atentamente a los miembros de su familia, sus amigos, sus parientes, sus conocidos, sus compañeros de trabajo y de estudio, y vea si puede descubrir uno de los siguientes rasgos:

afecto, abuso, arrogancia, avaricia, exactitud, torpeza, descaro, jactancia, astucia, confusión, malicia, presunción, altanería, talento, zafiedad, curiosidad, cobardía, crueldad, dignidad, deshonestidad, disipación, envidia, ahínco, egoísmo, extravagancia, inconstancia, fidelidad, frugalidad, jovialidad, charlatanería, valentía, generosidad, honradez, irresolución, histeria, negligencia, mal genio, idealismo, impulsividad, indolencia, impotencia, impudicia, bondad, lealtad, lucidez, morbidez, mala intención, misticismo, modestia, obstinación, remilgo, placidez, paciencia, vanidad, pasión, impaciencia, sumisión, sarcasmo, sencillez, escepticismo, ferocidad, solemnidad, sospecha, estoicismo, inclinación a ocultar, sensibilidad, infielas, perfidia, delicadeza, falta de pulcritud, versatilidad, carácter vengativo, vulgaridad, celos...

Cualquiera de estos, y miles de otros rasgos, pueden constituir el terreno del que brote un conflicto. Oponga a un escéptico un creyente militante y tendrá un conflicto.

Conclusión: Hay formas complejas de conflicto, pero todos se elevan sobre esta simple base: ataque y contraataque. Vemos conflicto verdadero, creciente, cuando los antagonistas luchan en igualdad de condiciones.

Conflicto estático: Los causantes del conflicto estático en un drama son los caracteres incapaces de tomar una resolución —o más bien, culpemos al dramaturgo que es quien lo elige. *Usted no puede esperar un conflicto creciente de un hombre que no quiere nada o no sabe qué es lo que quiere.*

Ningún diálogo, ni aun el más hábil, puede mover un drama si no lo provoca el conflicto. Solamente el conflicto puede generar mayor conflicto, y el primer conflicto proviene de una voluntad consciente que se esfuerza por alcanzar una meta que estaba determinada por la premisa del drama.

Si, por ejemplo, un mujer percibe que su vida es estéril y se lamenta descorazonada, recorriendo su habitación, pero no hace nada por remediarlo, tiene un carácter estático. El dramaturgo puede poner los más obsesionantes versos en su boca, pero ella permanece impotente y estática. La aflicción no es suficiente para generar un conflicto; necesitamos una voluntad que pueda, conscientemente, hacer algo acerca del problema.

Conflicto que crece a saltos: Si usted quiere evitar el conflicto estático o a saltos, es mejor que sepa de antemano qué camino han de recorrer sus caracteres.

He aquí algunos ejemplos. Ellos pueden ir desde:

ebriedad	a	sobriedad
sobriedad	a	ebriedad
timidez	a	descaro
descaro	a	timidez
simplicidad	a	presuntuosidad
presuntuosidad	a	simplicidad, etc. etc.

Si se sabe que su carácter tiene que recorrer desde un polo al otro, usted está en una posición ventajosa para procurar que él o ella crezca de una manera constante. No tiene necesidad de ir tanteando por todos lados; en vez de ello, sus caracteres tienen un destino y luchan cada pulgada del camino para alcanzarlo.

Uno de los peligros principales en cualquier conflicto que crece a saltos es que el autor cree que crece suavemente. Se ofende por cualquier crítica que insista que el conflicto salta. ¿Cuáles son las señales de peligro que un autor puede observar? ¿Cómo puede hacer para saber cuándo se dirige en dirección equivocada? He aquí algunas indicaciones:

Ningún hombre honesto se convertirá en un ladrón de la mañana a la noche; ningún ladrón se volverán honrado en el mismo periodo de tiempo. Ninguna mujer, en la plenitud de sus facultades mentales, abandonará a su marido por la excitación del momento, sin un motivo previo. Ningún ladrón tiene la intención de cometer un robo y lo realiza simultáneamente. Ningún acto físico violento fue llevado a cabo nunca sin una preparación mental previa. Nunca ha ocurrido ningún naufragio sin que exista un serio motivo para ello. Alguna parte esencial de la nave puede estar mal construida; el capitán puede estar excesivamente recargado de trabajo o carecer de experiencia o estar enfermo. Aun cuando el barco choque con un tempano, el hecho involucra negligencia humana.

Finalmente: Si usted quiere el conflicto estático o a saltos, es mejor que sepa de antemano qué camino han de recorrer sus caracteres.

Conflicto creciente: Para comprender lo que es conflicto creciente exigimos a usted que lea cuidadosamente las siguientes piezas teatrales:

- | | |
|--------------------|------------------|
| a) Casa de muñecas | de Enrique Ibsen |
| b) Hedda Gabler | de Enrique Ibsen |
| c) Tartufo | de Moliere |
| d) Otelo | de Shakespeare |

El conflicto creciente es el resultado de una premisa enteramente clara de caracteres tridimensionales bien instrumentados; entre los cuales se establece fuertemente la unidad.

Movimiento: Cada conflicto consta de ataque y de contraataque; sin embargo, cada conflicto difiere fundamentalmente de los otros. En cada conflicto hay pequeños movimientos, casi imperceptibles —transiciones— que determinan el tipo de conflicto creciente que usted empleará. Estas transiciones; a su vez, están determinadas por los caracteres individuales. Si un carácter un pensador lento o perezoso, su transición afectará al conflicto por su inactividad resultante; y dado que no existen dos individuos que piensen exactamente de la misma manera, tampoco existirán dos transiciones, ni dos conflictos, que sean idénticos.

IV

5. Transición

La naturaleza nunca da saltos. Trabaja de una manera deliberada, experimentando continuamente. La misma transición natural puede verse en los mamíferos.

En cada vida hay dos polos principales: nacimiento y muerte. Entre ellos está la transición:

nacimiento—niñez
niñez—adolescencia
adolescencia—juventud
juventud—virilidad
virilidad—edad madura
edad madura—vejez
vejez—muerte

Ahora veamos la transición entre amistad y asesinato:

amistad—desengaño
desengaño—distrust
distrust—irritación
irritación—cólera
cólera—ataque
ataque—amenaza (de mayor daño)
amenaza—premeditación
premeditación—asesinato

La transición es el elemento que mantiene el drama en movimiento sin interrupción, saltos ni lagunas. La transición relaciona los elementos aparentemente inconexos, tales como el invierno y el verano, el amor y el odio.

He aquí la escena inicial de una pieza teatral, llamada *Esteradora*, de Peters y Sklar. Es una escena corta, pero hay un salto en ella. ¡Tráte de hablarlo!

FLORENCIA.—¡Caramba, Guillermo! ¡Qué nos sucede? ¡Por qué hemos de estar siempre peleando? ¡Nunca hemos sido así!

GUILLERMO.—(Retirándose la mano.) ¡Quítate de encima, quítate!

FLORENCIA.—¡Eres un cerdo...! (Comienza a llorar.)

GUILLERMO.—Eso eres tú... mujer sucia; nunca sabes cuándo debes irte...

FLORENCIA.—(Le da una bofetada.) ¡No me compares con mujeres de esa clase!

GUILLERMO.—Muy bien. Muy bien. Ya que me lo pides... hemos terminado ahora, y no lo olvides. No quiero verte nunca más, y tampoco quiero que vuelvas a aparecer por la oficina. Regresa para hacerle trabajos de zapato a tu marido... y trata de ser cariñosa con él. Seguramente lo necesita. (Se vuelve para irse.)

FLORENCIA.—Aguarda un momento, Guillermo Larkin.

GUILLERMO.—¡Oh, cállate...! Y tampoco vayas a llamarme por teléfono, como acostumbras, para decirme algo importante...

FLORENCIA.—Es ahora cuando tengo que decirte algo importante. Siquieres saberlo, fui yo quien escribió aquellas cartas a Helena. Y eso no es todo. Te voy a ajustar las cuentas... Aguarda y verás... Iré a lo de Helena y le diré exactamente con qué clase de cerdo se va a casar. Tú no puedes tratarme como lo haces y salirte con la tuya. Acaso esas cosas han influido sobre tus otras mujeres, pero esta vez has elegido el número equivocado, querido. ¡No has terminado conmigo... Oh, no, no has terminado...! No de esa manera.

GUILLERMO.—¡Maldita...! (El hombre la toma del cuello con rabia. Ella le golpea la cara y grita. Ahora él la sacude, ciego de ira. Ella lanza un agudo chillido y cae al suelo. Se golpea una puerta y se oyen voces. Guillermo huye.)

FEDERICO.—(Fuera del escenario) ¡Florencia! ¡Eres tú? ¡Florencia...! ¿Dónde estás?

Ahora volvamos a la parte en que Guillermo dice: "¡Oh, cállate!" y leemos el parlamento de Florencia. Ella le anuncia que ha escrito ciertas cartas a la muchacha con la que quiere casarse Guillermo. Todos esperábamos que se encolerizase. Pero ella continúa con su perorata bastante larga sin que él haga nada. *Esto es estático*. La única línea vital en el discurso es la primera oración, y no provoca ninguna reacción. Lo que excita es tan trivial que su reacción constituye un conflicto a saltos.

Los autores, subconscientemente sienten la necesidad de la transición, pero, no comprendiendo el principio, invierten el proceso. Con lo cual crean un conflicto estático, seguido por otro a saltos —signos de carácter inconveniente—. Desde su amonestación, "¡Oh, cállate!", hasta el final del parlamento de Florencia, el proceso mental de Guillermo está en blanco, en cuanto a lo que interesa al auditorio. Si ella hubiera comenzado: "Tú no puedes tratarme como lo haces y salirte con la tuya", Guillermo habría tenido alguna oportunidad de reaccionar con algún contraataque. Luego ella continuaría: "Acaso esas cosas han influido sobre tus otras mujeres, pero esta vez has elegido el número equivocado, querido." La impaciencia de Guillermo y el mal genio creciente le habrían empujado a apresurarse a decir: "Iré a lo de Helena y le diré exactamente con qué clase de cerdo se va a casar." Esta es la oportunidad de Guillermo para amenazarla con pegarle si se aproxima a Helena, y el ataque le hace pronunciar su gran parte: "Si quieres saberlo, fui yo quien escribió aquellas cartas a Helena." En un arranque de ira completamente comprensible, él la golpea.

De este modo habríamos presenciado la transición desde irritación a ira. Tal como está la escena ahora, el párrafo más violento anuncia una larga diatriba.

6. Punto de ataque

Cuando se levantara el telón? ¿Qué es un punto de ataque? Cuando sube el telón, el auditorio quiere saber, tan pronto como sea posible, quiénes son las personas que se hallan sobre el escenario, qué quieren, por qué están allí. Esto aún no es suficiente. La relación que existe entre ellos es muy importante. Los caracteres de algunos dramas parlotean mucho tiempo de darnos a una oportunidad de saber quienes son y qué es lo que quieren.

Aunque los caracteres estén bien trazados —como buenos dibujos al carbón— nosotros deseamos saber por qué fueron al escenario. ¿Qué esperan realizar? El drama es un retrato ligeramente exagerado, pero meticulosamente trazado de la familia en reposo. El autor sabe cómo trazarlos, pero carece hasta del conocimiento más elemental de la composición.

Es absurdo escribir acerca de una persona que no sabe qué es lo que quiere, si no tiene ninguna necesidad, interna y externa, de alcanzar este deseo inmediatamente, ese carácter será un riesgo para su drama.

Observe estas reglas:

- 1º Un drama puede comenzar exactamente en el punto donde un conflicto conducirá a una crisis.
- 2º Un drama puede comenzar en un punto donde por lo menos un carácter haya alcanzado un punto decisivo en su vida.
- 3º Un drama puede comenzar con una resolución que precipitará el conflicto.
- 4º Un buen punto de ataque es aquel en que algo vital se halla en peligro al principio del drama.

Observé estos comienzos de obras célebres:

El comienzo de *Edipo Rey* es la resolución de Edipo de encontrar al asesino.

En *Hedda Gabler*, el desprecio de Hedda por su marido y todo lo que él defiende es un buen comienzo.

En *Macbeth*, un general oye una profecía según la cual se convertirá en rey. Le devora el alma hasta que mata al legítimo rey. El drama comienza cuando Macbeth empieza a codiciar la majestad real (punto decisivo).

Enterrar a los muertos empieza cuando seis soldados muertos deciden no dejarse enterrar (punto decisivo —la felicidad de la humanidad está comprometida).

7. Crisis, culminación, resolución

En *Romeo y Julieta*, Romeo va a casa de los odiados Capuletos disfrazado con una máscara, para lograr una mirada de Rosalina, su amor. Allí descubre otra jovencita tan hermosa, tan encantadora, que se enamora locamente de ella —crisis—. Consternado, descubre que Julieta es la heredera de los Capuletos —culminación—, los más enconados enemigos de la familia. Tibaldo, sobrino de la señora Capuleto, descubriendo a Romeo, intenta matarlo —resolución—.

Mientras tanto, Julieta también se entera de la identidad de Romeo y cuenta su infortunio a la luna y a las estrellas. Romeo, guiado por su incomparable amor hacia Julieta, regresa y la oye —crisis—. Ellos deciden casarse —culminación—. Al día siguiente, en la celda de fray Lorenzo, un amigo de Romeo, se casan —resolución—.

En cada acto, en cada crisis, culminación y resolución se siguen unas a otras como el día sigue a la noche.

Crisis: es un estado de cosas en el cual es inminente un cambio decisivo, de una manera u otra.

Culminación: es una decisión que prepara una nueva crisis.

Resolución: es una situación inmediata a la anterior que puede llegar a ser conclusión.

8. Generalidades

El diálogo. En una drama, el diálogo es el medio principal por el cual se demuestra la premisa, se ponen de manifiesto los caracteres y se conduce al conflicto. Es esencial que el diálogo sea bueno, dado que es la parte del drama más evidente para el auditorio.

Sólo un conflicto creciente producirá diálogo sano. Todos hemos experimentado el largo y lento período cuando los caracteres se sitúan en torno a un escenario, hablando interminablemente, tratando de llenar el espacio comprendido entre un conflicto y el siguiente. Si el autor hubiera previsto la transición necesaria, no habría ninguna necesidad de llenar de charla este

vacio. Y por muy hábil que sea la conexión del diálogo, siempre será vacilante porque no tiene ningún fundamento sólido.

El diálogo debe poner de manifiesto el carácter. Dejemos hablar al hombre en el lenguaje de su propio mundo. No dejarse llevar por la imaginación a espacios ridículos, pero tampoco se debe prescindir de ella, o cualquier diálogo que logre será trivial y sin valor.

Si es necesario, se debe sacrificar la brillantez en beneficio del carácter, antes que el carácter en beneficio de la brillantez.

No debe ser pedantesco. Nunca emplee su drama como pompa de jabón. Tenga un mensaje, por todos los medios posibles, pero téngalo natural y sutilmente. No deje que su protagonista se aparte de su carácter para pronunciar un discurso. El auditorio se estremecerá, desconcertado, para luego hallar la escapatoria en una carcajada.

El argumento para reformar la injusticia social y la tiranía de clase ha sido expresado desde la época de Elisabeth hasta nuestros días y bien expresado.

El grito debe estar en armonía con el carácter que lo emite y la excitación del momento. En *Enterrar a los muertos*, el mandato de levantarse en contra de la guerra proviene de una arpía creada por la pobreza, Marta Webster. No es discordante, sino adecuado y doloroso.

Usted no necesita un discurso para protestar.

Componer un lenguaje hábil es, en verdad, obligación del drama.

Resumen: El buen diálogo es el producto de caracteres cuidadosamente elegidos y a los que se les permite crecer dialécticamente, hasta que el conflicto lentamente creciente haya demostrado la premisa.

Entradas y salidas: Las dificultades con las entradas y salidas indican que el dramaturgo no conoce suficientemente bien sus caracteres.

Las entradas y salidas constituyen tanto una parte del armazón de un drama como lo son las puertas y ventanas en una casa. Cuando alguien entra o se va debe hacerlo así por necesidad. *Su acción debe contribuir al desarrollo del conflicto y ser parte del carácter en el proceso de revelarse a sí mismo.*

En seguida presentaremos dos obras teatrales, una para menores y otra para mayores.

EL JUEGO DE VOCALES

Por Angel Moya Sarmiento.

Las cinco vocales representadas por cinco niñas que llevan sobre sus faldas la letra que les corresponde, juegan cogidas de la mano al mismo tiempo que canturrean. Mariquita contempla el juego.

VOCALES.—(Canturreando) Somos las cinco vocales
y aunque bien nos divertimos
siempre sonidos iguales
cada una producimos.

LAS VOCALES.—(Por turno) A E I O U , A E I O U

LA A.—Repitamos otra vez;
pero que sea al revés.

LAS VOCALES.—U O I E A U O I E A

LA O.—Al revés lo mismo da: U. O. I. E. A.
LA A.—Es verdad, lo mismo da,
yo sólo sonando A.

MARIQUITA.—(Señala a la U) Di, cómo suenas tú.

LA U.—Yo sólo sonando U.

MARIQUITA.—(Señalando a la I) Tú cómo suenas, di.

LA I.—Como siempre, como I.

MARIQUITA.—A ver, cómo suena usted.

LA E.—Ya lo sabes, como E.

MARIQUITA.—La O que hable.

LA O.—¿Quién? Yo?

Yo siempre he sonado O.

MARIQUITA.—Si tuvieran consonantes.

con quien jugar, ya verían
qué juegos interesantes
de sonidos sacarían.

TODAS.—¿De veras? ¿Las consonantes
para algo nos servirán?

MARIQUITA.—En estos mismos instantes
ustedes lo probarán...

Venga una P para el juego.

LA P.—Aquí estoy, ¿qué se me ordena?

MARIQUITA.—Colócate P, acá,

y a la derecha de la A. (Obedecen las dos letras.)

MARIQUITA.—¿Cómo suenan las dos letras?

TODAS.—Pues la P junto a la A... (Pausa breve)
Suenan igual que PA.

MARIQUITA.—Si repitiéramos PA.

TODAS.—Pues tendríamos PA PA.

LA U.—Que pongan la P con otra.

MARIQUITA.—Pues ya que lo pides tú.

Venga la P con la U...

¿Cómo suenan las dos letras?

TODAS.—La P y la U suenan PU.

LA I.—¡Qué bonito! Ji, ji, ji...

MARIQUITA.—Ahora la P con la I.

¿Cómo suenan las dos letras?

TODAS.—La P con la I suenan PI.

LA E.—¡Qué bien! ¡Qué bien! Je, je, je...

MARIQUITA.—Pues ahora con usted

¿Cómo suenan las dos letras?

TODAS.—La P y la E suenan PE...

LA O.—¡Qué sonido! jo, jo, jo...
Falta que prueben con yo.
MARIQUITA.—Se dice prueben conmigo.
LA O.—Digo que prueben con yo.
MARIQUITA.—Qué no es correcto, te digo
decir que prueben con yo.
Se dice, prueben conmigo.
LA O.—Pues conmigo que soy yo.
MARIQUITA.—A ver, la P con la O.
¿Cómo suenan las dos letras?
TODAS.—La P y la O suenan PO.
MARIQUITA.—Mis muy queridas vocales,
ya con ustedes jugué
y les enseñé sonidos
Con la consonante P.
Para terminar yo quiero
que de la A a la U
con la P vayan marchando
Pa, Pe, Pi, Po, Pu... (Se forman.)
¿Están listas? Pues andando...
Una dos tres pa,
Una dos tres pe,
Una dos tres pi,
Una dos tres po,
Una dos tres pu,

(Corriendo y mutis)

TODAS.—(Corriendo dan una vuelta al escenario y hacen mutis cantando.)
pa, pe, pi, po, pu,
pa, pe, pi, po, pu,
pa, pe, pi, po, pu...

MARIQUITA.—(Sola al público.) Para terminar les ruego
nos aplaudan este juego...

Nota:

Se pueden cambiar las letras consonantes B, C, D, T, etc. con los mismos resultados didácticos.
Además, si el público es infantil, puede pedirse que repitan los breves coros de los niños en escena.

FARSA Y JUSTICIA DEL CORREGIDOR
(Tradición popular)

Personajes:

CORREGIDOR.
SECRETARIO.
POSADERO.
CAZADOR.
PEREGRINO.
SASTRE.
LEÑADOR.
ALGUACILES.
MINISTRIL.

Decoración:

Sala capitular con estrado. Gran puerta de cuarterones al fondo, ante la cual montan la guardia dos alguaciles, y otra falsa de acceso al palacio. Preside cualquier majestad barroca de Castilla. Entra el corregidor y el secretario de audiencias. Hablan de los vinos y de los manjares con esa malicia que otros, menos curtidos, reservan a las confidencias de amor.

SECRETARIO.—Por Cristo vivo que no recuerdo haber disfrutado en mi vida semejante banquete. Bien pregoná la fama que en cien leguas a la redonda no hay mesa como la del señor Corregidor.

CORREGIDOR.—Cada edad tiene su pecado capital. A los veinte años padecía la lujuria, a los treinta la ira y a los cuarenta la soberbia. Ahora, con mis cincuenta años corridos, y antes que me llegue la avaricia, que es maldición de viejos, bendita sea esta gula que me libra de tantos males y a la que debo tantos bienes.

SECRETARIO.—Según eso, ¿afirmaría Vuestra Señoría que la gula puede ser una virtud?

CORREGIDOR.—Sin vacilar: En los años que lleva en mi secretaría, ¿qué le han parecido mis sentencias?

SECRETARIO.—Todo el mundo las celebra como la suma de la bondad, de la sabiduría y la justicia.

CORREGIDOR.—¡Y a qué lo atribuye Vuesta Merced?

SECRETARIO.—Ante todo a vuestro noble corazón.

CORREGIDOR.—Error profundo.

SECRETARIO.—A vuestro prodigioso cerebro salmantino.

CORREGIDOR.—Tampoco, hermano, todo secreto está en el estómago. (Mientras sirve licor que un ministril trae en salvalla.) Un hombre bien bebido es siempre un hombre sabio. El día que a Salomón se le ocurrió la idea de partir a un niño en dos, estaba inspirado por una luminosa digestión. (Le ofrece un vaso y levanta el suyo.) ¡Por el único pecado de carne que se puede llevar dignamente a mis años!

SECRETARIO.—¡Por el nuevo Salomón de todas las Españas!
 LOS DOS.—Salud. (*Beben y restallan la lengua jurispirita.*)
 SECRETARIO.—Tostado?
 CORREGIDOR.—Demasiado viejo para eso.
 SECRETARIO.—¡Solera!
 CORREGIDOR.—Demasiado joven.
 SECRETARIO.—Entonces, moscatel.
 CORREGIDOR.—Tu dixisti.
 SECRETARIO.—Bendita sea la cepa madre. (*Beben y restallan de nuevo.*) Y plato que hemos comido, ¡no podriáis decirme de qué dulce milagro está hecho?
 CORREGIDOR.—No lo advina aún?
 SECRETARIO.—Por momentos sabía a pernil de monte; por momentos a muslo de volatería.
 CORREGIDOR.—Tal vez fueran ambas cosas juntas. Piense en una.
 SECRETARIO.—¡Paloma torcaz?
 CORREGIDOR.—Demasiadas duras; vuelan largo.
 SECRETARIO.—¡Perdiz?
 CORREGIDOR.—Demasiado flojas; vuelan corto. Piense más alto.
 SECRETARIO.—¡Pato salvaje?
 CORREGIDOR.—Menos popular.
 SECRETARIO.—¡Garza?
 CORREGIDOR.—Más noble aún.
 SECRETARIO.—¡Falsán!
 CORREGIDOR.—Bravo, secretario! Ya está desvelada la mitad del misterio. ¡Vamos con la otra mitad! (*Se sientan juntos en plena intimidad confidencial.*)
 SECRETARIO.—Esperad que recuerde. Olia a campo y a fruta.
 CORREGIDOR.—Buen principio.
 SECRETARIO.—El sabor era de muerte reciente y en sazón; como de cerdo diciembre.
 CORREGIDOR.—Cerca le anda. Pero, ¡y aquella inocente ternura de manteca!
 SECRETARIO.—¡Lechón, quizás?
 CORREGIDOR.—Caliente, caliente. Pero, ¡y aquel sabor de carne perseguida!
 SECRETARIO.—¡Venado?
 CORREGIDOR.—¡Que se quema! Pero, ¡y aquél gusto bravío de retama?
 SECRETARIO.—¡Jabalí!!
 CORREGIDOR.—¡Lechón de jabalí con salsa de ciruelas!
 SECRETARIO.—¡Alabado sea el Santísimo! ¡Y a qué espera el Cabildo para vantar una estatua a vuestra cocinera?
 CORREGIDOR.—¡Cocinera! ¡Vade retro, blasfemo! Si mi cocinera fuera capaz tal prodigio, ya hace tiempo que sería mi esposa. No, hijo mio; las mujeres nuesta. Algunas, más audaces, llegan al estofado de liebre con "olivas" y hasta hay casos aislados de paella. Pero la cocina artística está reservada al genio del hombre. Y entre todos, los llamados sólo hay un elegido.

SECRETARIO.—¡Ciego de mí! No digáis más: ¡Juan Blas, el posadero!
 CORREGIDOR.—¡Juan Blas, el de las manos de oro!
 SECRETARIO.—Ahora lo comprendo todo.
 CORREGIDOR.—Todo no. Todavía queda un detalle sutil. (*Se acerca más, Baja la voz.*) ¡No percibí en el guiso cierto aroma furtivo... como una trampa en el juego... como una cita con una recién casada?
 SECRETARIO.—Sí, por cierto: un tufillo inquietante.
 CORREGIDOR.—¡Ay! Era el perfume del pecado.
 SECRETARIO.—¡Qué pecado?
 CORREGIDOR.—Mírenme bien a los ojos. ¡Soy yo un hombre honrado?
 SECRETARIO.—El más honrado, el más justo, el más incorruptible de los jueces.
 CORREGIDOR.—Pues bien, hermano; eso que acabamos de comer juntos era el producto de un robo.
 SECRETARIO.—¡Imposible! ¡Su señoría robando?
 CORREGIDOR.—Yo pecador.
 SECRETARIO.—¡Y yo vuestro cómplice? ¡Ya, vuestro encubridor por una hora de gula?
 CORREGIDOR.—Es mi talón de Aquiles. Póngame delante una sonrisa de moza o una lágrima de viuda, y me verá impávido. Póngame a los pies todo el oro del mundo, y no me verá doblar la vara de la justicia. Pero no me ponga un lechón de jabalí con salsa de ciruelas porque soy hombre al agua. (*Levantá su vaso.*) ¡Por Juan Blas el posadero. Que Dios me conserve por los siglos de los siglos!
 SECRETARIO.—Amén. (*Chocan y beben. Se oyen fuera dos tiros, gritos lejanos y la voz de Juan Blas que llega corriendo.*)
 VOZ.—¡Socorro! ¡Socorro! ¡Favor!
 ALGUACILES.—(*Deteniéndole.*) ¡Alto!
 POSADERO.—¡Que me matan! ¡Piedad para un inocente!
 SECRETARIO.—¡Dios de Dios! ¡No es Juan Blas el posadero en persona?
 CORREGIDOR.—¡Dejadle paso! (*Los alguaciles se apartan. Juan Blas cae de rodillas, temblando, a los pies del Corregidor.*)
 POSADERO.—¡Por su alma, señor Corregidor!, ¡sálveme! ¡Cuatro hombres se vienen persiguiendo dispuestos a arrancarme el pellejo!
 CORREGIDOR.—¡En mi presencia?
 POSADERO.—Con la furia que traen son capaces de todo. (*Se oye criterio llegando a la puerta.*) ¡Ahi están! ¡Muerto soy si la vara de la justicia no me ampara!
 CORREGIDOR.—Pronto, secretario, detenga a esos hombres. Y que no entre nadie hasta que yo lo ordene. (*Sale el secretario y alguaciles, cerrando la puerta. Fuera va calmándose el tumulto.*) Tranquilitate, hijo mio. ¡Por qué te persiguen?
 POSADERO.—Por cuatro cosas en que no tengo culpa: un robo, un mal parto cuatro costillas rotas y un rabo de burro.
 CORREGIDOR.—Nunca escuché juntos tan extraños delitos. Explicate.

POSADERO—Lo del robo, mejor lo sabe Su Señoría que yo. Es aquel lechón de jabalí que me hizo traerle esta mañana. Imagínese cómo se puso el cazador cuando volvió a buscáro y se encontró con las manos vacías.

CORREGIDOR—Era de esperar. Pero, ¿no le dijiste que el lechón se había escapado del horno, como te mandé?

POSADERO—¡ Nunca tal hubiera dicho! ¡Echó mano a la escopeta jurando como un demonio, y si no pongo pies en polvorosa a estas horas está Su Señoría hablando con un cadáver!

CORREGIDOR—Comprendo lo del cazador; pero, ¿y los otros?

POSADERO—Todo lo enredó mi mala estrella. Huyendo del cazador le rompi cuatro costillas a un peregrino; huyendo del peregrino atropellé a la mujer del sastre que estaba embarazada; y huyendo del sastre ocurrió la desgracia más sangrienta. La del burro.

CORREGIDOR—¿Qué desgracia y qué burro son esos?

POSADERO—El burro del leñador. Era mi única salvación para escapar, pero el maldito animal se echó al suelo; yo quise levantarla a la fuerza tirándole del rabo, y él que no, yo que sí, tanto tiramos los dos que me quedé de cuajo con el rabo entre las manos. Y ahí están los cuatro como cuatro furias pidiendo a gritos mi cabeza. ¡Defiéndame, señor!

CORREGIDOR—Calma, Juan Blas, calma. Difícil es tu caso, pero soy hombre agraciado y, ¡mal potaje de nabos me dé Dios si no te salvo! Que más le valiera a la república perder sus monumentos y su historia que perder un cocinero como tú.

POSADERO—(Besándose las manos.) ¡Gracias, señor, gracias! (El Corregidor sube al estrado y agita la campanilla. Se abre la puerta.)

CORREGIDOR—Que pasen los querellantes. (Entran en tropel, detrás del secretario, el cazador con su pluma y escopeta, el peregrino con su borbón y conchas santiaguesas, el sastre con sus enormes tijeras y el leñador con su rabo de asno. Los alguaciles quedan nuevamente en la guardia.)

CAZADOR—Ahi está el ladrón. ¡A la picota!

ASTRE—El asesino de niños. ¡A la horca!

PEREGRINO—¡Mis costillas... ay mis pobres costillas!

LEÑADOR—Mi pollino querido... mi compañero de fatigas. ¡Mire, señor, este triste despojo!

TODOS—¡Justicia, señor Corregidor!

CORREGIDOR—(Imponiéndose a campanillazos) ¡Silencio todos! ¡Siéntese el acusado. Siéntense los querellantes. Y oigamos en derecho a las dos partes. (Alza el brazo solemne.) En el nombre del Padre, etcétera, etcétera, juran todos decir, etcétera, etcétera?

TODOS—¡Juramos!

CORREGIDOR—Queda abierta la audiencia. Escriba, secretario. (Se sienta. Los cuatro acusadores vuelven a alborotarse.)

CAZADOR—¡Cien latigazos a ese ladrón!

PEREGRINO—¡Mis costillas... mis costillas!

ASTRE—¡Venganza para un padre malogrado!

LEÑADOR—¡Justicia contra ese arrancador de rabos inocentes! (Llora besando y acariciando su despojo. Campanillazos.)

CORREGIDOR—¡Silencio, repito, o hago desalojar la sala! Que hable el primero.

CAZADOR—(Se levanta) Yo, señor, soy cazador de oficio. Esta mañana salí temprano al monte y tuve la fortuna de cazar un faisán y un lechón de jabalí que, juntamente con una libra de ciruelas, llevé al horno de este enemigo público. Tres horas después he vuelto con la boca en agua a reclamar mi guiso, y ¡sabe Su Señoría con quéuento me sale el muy bribón! ¡Que se atreva a repetirlo delante de la Justicia!

CORREGIDOR—Conteste el reo. ¡Dónde están las ciruelas de este hombre?

POSADERO—Se las comió el faisán.

CORREGIDOR—¡Y el faisán?

POSADERO—Se lo comió el jabalí.

CORREGIDOR—¡Y el jabalí?

POSADERO—No hice más que abrir el horno y echó a correr hacia el monte como una centella.

CAZADOR—¿Cuándo se ha visto mayor desvergüenza? Encima del robo, el embuste y el escarnio. ¡No es para mandarlo al garrote de Cabeza!

CORREGIDOR—Calma, Cazador, que la ira es mala consejera. Juzguemos serenamente. Por lo pronto, las tres afirmaciones que ha hecho al acusado podrán ser sospechosas "de facto", pero "in principio" son indiscutibles. ¡Puede nadie negar que un faisán coma ciruelas?

CAZADOR—Eso no.

CORREGIDOR—¡Puede nadie negar que un jabalí coma faisanes?

CAZADOR—Tampoco.

CORREGIDOR—¡Y puede nadie negar que un animal de monte tire al monte?

CAZADOR—Pero, señor Corregidor, es imposible. El jabalí estaba muerto y bien muerto.

CORREGIDOR—Nada hay imposible ante la voluntad de Dios. Muerta estaba la hija de Jairo cuando le fue dicho: "¡Dormida estás, despierta!"

SECRETARIO—San Mateo, capítulo IX, versículo 25.

CORREGIDOR—Muerto y bien muerto estaba Lázaro cuando le fue dicho: "Levántate y anda."

SECRETARIO—San Juan, capítulo XI, versículo 43.

CORREGIDOR—¡Vas a poner en duda los santos Evangelios?

CAZADOR—¡Qué importa ahora San Juan y San Mateo?

CORREGIDOR—¡Cómo que no importan? ¡Anote, secretario!

SECRETARIO—Anoto. (Escribe vertiginosamente.)

CAZADOR—De lo que se trata aquí es de Juan Blas el posadero. Y yo afirmo que un posadero no puede hacer milagros.

CORREGIDOR—¡Imprudencia temeraria! ¡No tienen acaso todos los posaderos del mundo el don de transformar el agua en vino como en las bodas de Caná? ¡Anotel

SECRETARIO—Anoto.

CAZADOR—Yo no hablo de agua ni de vino, sino de mi jabato al horno. ¡Y lo que yo digo es que la carne al horno muerta está y muerta se queda para siempre!

CORREGIDOR—¡Qué dices, insensato? ¡Serás también capaz de negar la resurrección de la carne? ¡Añotel!

SECRETARIO—Añoto.

CAZADOR—Pero, señor Corregidor...

CORREGIDOR—¡Silencio! ¡Añotó!

SECRETARIO—Añoté.

CORREGIDOR—Lea el folio.

SECRETARIO—Primo: el depónente confiesa ser cazador de oficio, con desprecio evidente del quinto mandamiento: no matarás. Segundo: declara impídicamente no importarle un rábano los Santos Testimonios y las bodas de Caná. Tercio: manifiesta abiertas dudas y recelos sobre el dogma de la Resurrección. Cuarto...

CORREGIDOR—Lo siento por ti, hijo mío. Podría perdonarte que hayas tratado de difamar a un honrado ciudadano, sin pruebas ni testigos; y hasta que hayas penetrado con armas en el templo de la justicia. Pero esta herejía in fraganti, no habrá más remedio que someterla a la Santa Inquisición.

CAZADOR—¡La Inquisición? (Cae de rodillas.) ¡Misericordia, señor! Yo abjuró, reniego y me retracto de todo lo dicho. ¡Mea culpa, mea culpa, máxima culpa!

CORREGIDOR—¡Tienes algo que oponer al acusado?

POSADERO—Por mi parte puede ir en paz. Yo le perdono.

CAZADOR—Gracias, hermano Blas. Gracias, señor.

CORREGIDOR—(Agita la campanilla y se levanta para sentenciar. *Todos en pie.*) Vista la conciliación de las partes: devuélvase al posadero la honra y la fama que se le había quitado. El primer faisán y el primer jabalí que cobre el cazador tráigalos a este Tribunal como descargo. Y, previo el pago de veinte reales para ayuda de costas, ásese, condúmítense y sirvase. ¡Digo! ¡Sobreséase, lácrese y archívese! (Nuevo campanillazo.) (Se sientan todos.) Que hable el segundo. (El cazador vuelve a su sitio y se levanta el peregrino.)

PEREGRINO—Yo, señor, soy un pobre peregrino de vuelta de Compostela. Estaba en la iglesia rezando santamente mi rosario, cuando siento allá arriba en el coro un estrépito de carreras y alaridos como gatos en enero. No hago más que levantar los ojos creyendo que se hundía el firmamento, y de repente, este posadero del infierno que se me desploma encima rompiéndome cuatro costillas. ¡Qué va a ser ahora de mi viejo y tullido? ¡Justicia en nombre del cielo!

CORREGIDOR—(Encarando furioso al Posadero.) ¡Ah, bestia del Apocalipsis! ¡A un anciano bendito del Apóstol, en plena oración y en plena iglesia? ¡Cómo puedes disculpar tal sacrificio?

POSADERO—Yo iba ciego de terror y entré en el sagrado lugar buscando refugio. El Cazador me persiguió con la escopeta escaleras arriba. No me

quedaba otra salida que saltar la baranda. Entonces cerré los ojos y... ¡zas! ¡Quién podía imaginarse que este santo varón estuviera debajo?

CORREGIDOR—¡Basta! Has incurrido en pecado de profanación y la Ley ha de ser inexorable. ¡Ojo por ojo; costilla por costilla! Vete ahora mismo a la iglesia y arrodillate a rezar el rosario. Tú, peregrino, subete al coro, cierra los ojos y tirate sin miedo encima de él.

PEREGRINO—Pero, señor Corregidor, ¡son siete varas de altura!

CORREGIDOR—Mejor; cuando más alto el coro mayor será el castigo.

PEREGRINO—¡Y si no atino y caigo en las baldosas? ¡Y si en lugar de sus costillas se rompen otras cuatro de las mías?

CORREGIDOR—¡Cómo, hombre de poca fe! ¡Vas a dudar del juicio de Dios?

PEREGRINO—¡No! ¡No es la fe lo que me falta! Pero, pensándolo bien, con las costillas que me quedan, todavía puedo arreglarme. ¡Y es tan cristiano sufrir y perdonar! Si el señor lo permite prefiero retirar la demanda.

CORREGIDOR—¡Tiene algo que oponer el acusado?

POSADERO—Nada, señor.

CORREGIDOR—En ese caso... (Campanillazo, y todos en pie.) Visto el mutuo consenso y la cristiana renunciación del demandante: por esta sola vez, y sin que sirva de precedente, autorícese al peregrino a seguir viaje, libre de toda costa, caución y emolumento. Sobreséase, lácrese y archívese. (Se sientan.) Que hable el tercero. (Vuelve a su sitio el Peregrino y se levanta el Sastre.)

SASTRE—Yo, señor, soy sastre de tijeras, como puede verse. Hace siete años que me casé soñando con un hijo a quien dejar mi oficio y mis ahorros, pero el fruto esperado no llegaba. Nos pasábamos las noches enteras rezando juntos, y nada. Las comadres acudían con yerbas, ensalmos y jazulatorias, y nada. La llevé a las benditas aguas de san Serafín del Monte, y tampoco. Ya empezaba a desesperar, cuando por fin el milagro se hizo. ¡Imagínese mi gozo! Día por día le media la cintura bendiciendo cada nueva pulgada y considerándome el más feliz de los sastres padres...

CORREGIDOR—Comovedora historia, pero al grano, al grano.

SASTRE—Pues el grano fue que este mediodía íbamos juntos a la iglesia a dar gracias al cielo, cuando de repente, la puerta que se abre de golpe, este energúmeno que sale como una tromba estrellándose contra mi mujer, y entre el encontronazo y el espanto, ¡mi trabajo de siete años perdido en un minuto! ¡Justicia contra el asesino!

POSADERO—¡Soy inocente! Si yo hubiera sabido que tu mujer estaba en vísperas, antes me hubiera dejado arrancar los ojos que rozarla siquiera. ¡Perdón, hermano sastre!

SASTRE—Nada se arregla con perdones. Esta mañana yo era un hombre feliz y ahora soy un desdichado. Esta mañana mi mujer estaba llena y redonda como una manzana, y ahora está floja y escurrida como un odre. ¡Justicia, señor Corregidor!

CORREGIDOR—¡Ah, miserable posadero! ¡De ésta sí que no te salvás! ¡Llévate a tu casa a la mujer de este buen hombre, y no descances hasta devolvérsela llena y redonda como estaba. ¡Pronto!

POSADERO—(Levantándose resuelto.) ¡Vamos!

SASTRE—¡Alto ahí! ¡Protesto la sentencia!

CORREGIDOR—Protesta rechazada. Si este infame te ha arruinado una cosecha, ¡no es justo que te devuelva otra cosecha?

SASTRE—Me niego. ¡Es una injusticia manifiesta!

CORREGIDOR—¡Insulto a la autoridad! ¡Veinte reales de multa por desacato al Tribunal! (El secretario escribe vertiginosamente consumiendo folios.)

SASTRE—No me importa el precio. ¡Todos mis ahorros con tal de ver a ese desalmado en la picota!

CORREGIDOR—¡Intento de soborno! ¡Cuarenta reales!

SASTRE—(Desesperado, buscando amparo en la conciencia popular.) ¡Oyen esto, vecinos? ¿Puede consentirse este atropello?

CORREGIDOR—¡Incitación a la rebelión! ¡Ochenta reales!

SASTRE—¡Apelaré a Su Majestad! ¡Si es necesario llegaré hasta Roma!

CORREGIDOR—¡Colaboración con una potencia extranjera! ¡Siento sesenta reales! ¡Tienes algo más que alegar?

SASTRE—(Calmándose de repente.) Nada, señor, muchas gracias. Sólo quisiera hacer constar humildemente —sin alevosía ni ensañamiento— que, en cuanto al posadero, renuncio a toda restitución en especie. Mis cosechas prefiero sembrármelas yo mismo.

CORREGIDOR—Puesto así, puede considerarse. ¡De acuerdo el acusado!

POSADERO—De acuerdo.

CORREGIDOR—Concluidas las partes. (Campanillazo y en pie.) Veinte, cuarenta, ochenta y ciento sesenta, trescientos reales redondos. Páguese, cóbrese y embólsese. (Se sientan.) Que hable el cuarto. (El leñador se levanta confuso, escondiendo su rabo. Vacila. De pronto echa a correr hacia la puerta. Los alguaciles cierran el paso.) ¡Altol! ¡Adónde va ese loco?

LEÑADOR—Es tarde y tengo que llevar mi leña al mercado.

CORREGIDOR—Aguarda, hijo. Primeramente tienes derecho a que se escuche y se te haga justicia. ¡No traías una acusación contra este maldito posadero?

LEÑADOR—¡Una acusación yo? ¡Jamás! Yo juro y perjuro por toda la corte celestial que mi burro nació sin rabo y que sin rabo ha de morir en paz y en gracia de Dios. ¡Con licencia, señor Corregidor! (Sale corriendo.)

LECCION SEXTA

NOTAS

SOBRE

LA PUESTA

EN ESCENA

FIN

1. *El espacio escénico*

Definición del espacio escénico. La parte del teatro que pertenece al actor es un paralelepípedo rectangular (como de caja de madera) en uno de cuyas superficies grandes hay una abertura más o menos rectangular que permite a los espectadores ver una parte de lo que ocurre en el interior. La figura 1 re-

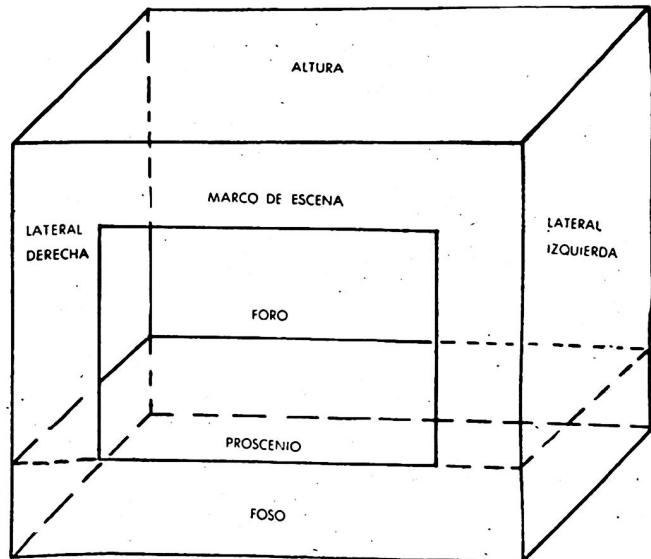


FIG. 1. *El espacio escénico*

produce de manera muy esquemática la arquitectura de un teatro sin los cortinajes, decorados y todo lo que llena habitualmente el espacio escénico. El escenario es el entarimado sobre el que evolucionan los actores; la *parrilla*,

situada en lo alto del escenario, es el lugar donde se cuelgan en varas o travesaños las luces, los telones, cortinajes y elementos de decorado, los cuales permanecen suspendidos mientras no se los utiliza. En los laterales de la parrilla hay una pasarela y otras barras donde se atan las cuerdas que sostienen las varas, etcétera. Estos laterales se llaman *telares*; en los *fosos* se disponen otros elementos de decorado, de mucho peso para estar suspendidos. Sirven también para otros muchos usos, como apariciones de personajes a través de una escotilla, etcétera. En realidad, actualmente, son pocos los teatros que poseen fosos, y de éstos, muy pocos los utilizan (fig. 1).

2. Los defores; enemigos número 1

El montaje de un decorado es, en resumen, la ensambladura de elementos que ocultarán por completo los bastidores y los telares. Si esa ensambladura está mal hecha el espectador verá un trozo de bastidor, sorprenderá el movimiento de un maquinista en los telares o descubrirá la presencia de un actor que se dispone a entrar a escena, y se romperá, con ello, el convencionalismo teatral. Los intersticios de una ensambladura de elementos de decorado mal hecha se llaman "defores" y son imperdonables. Hay que evitarlos construyendo un decorado perfecto, o bien recurriendo a costinajes. El "decorado" no es el tema principal de este capítulo, sin embargo, daremos algunas indicaciones respecto de los cortinajes.

3. El conjunto de cortinajes, primera preocupación de una compañía de jóvenes

Supongamos que la realización de decorados impecables se considere demasiado difícil y que la compañía (grupo de personas organizadas por la escuela) haya decidido actuar con los medios de que dispone, es decir con los elementos que encuentra en los teatros donde actúa. En este caso, no se puede abrigar ninguna esperanza: no se encontrará nada bueno. En principio, en materia de decorados, los teatros poseen:

- un "salón";
- un "interior humilde";
- un "bosque";
- una "plaza pública";

en general, realizados en horrible estilo, lo que impide terminantemente su empleo. En semejante situación, me parece preferible representar delante de cortinajes, utilizando eventualmente los elementos de decorado que se preparan para esa representación.

4. Telón de boca

En principio, todo teatro digno de tal nombre posee un *telón de boca*, es decir un cortinaje que separa el escenario de la sala. Por tanto, no es necesario ocuparse de él. Sin embargo, digamos de paso que el modelo de telón más sencillo es el llamado a *la griega*, que se abre verticalmente en el medio y sus dos mitades se pliegan hacia bastidores, como si se tratase de una doble cortina de ventana. Ese telón puede estar montado sobre una *americana*, que no es otra cosa que una vara de metal en sección U por cuya interior corren los carretes. También se puede utilizar sencillamente una varilla y anillos.

Además del telón de boca, conviene siempre disponer de un telón de esta clase, pues, colocado a un metro detrás del primero, determina un espacio en el que se puede actuar durante un cambio de decorado.

5. El escenario debe poseer un conjunto de cortinajes

Los cortinajes que sirven para *vestir* el escenario, generalmente, no están confeccionados para que se deslicen como el que acabamos de describir. Y es así por una sencilla razón: salvo en casos excepcionales, ese movimiento no es necesario. Por tanto, se les monta de la siguiente manera: la parte superior del cortinaje está provista de un dobladillo por donde se pasa una vara

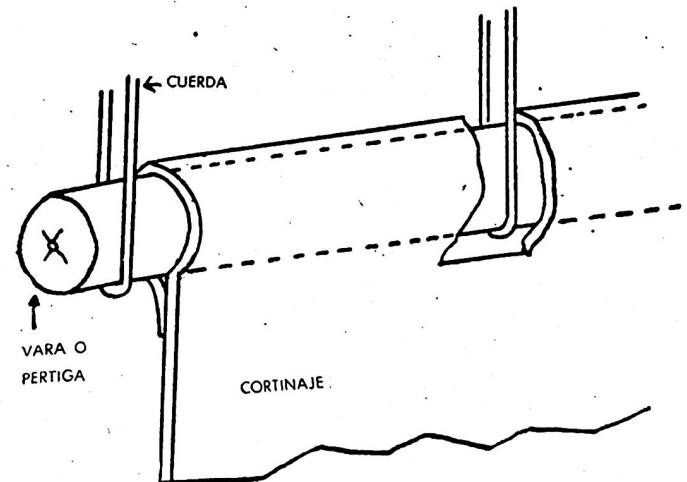


Fig. 2. Vara o pértiga, cortinajes, cuerdas

o pétiga. El dobladillo está seccionado, de modo que es posible atar cuerdas a la vara en diversos lugares, como indica la figura 2. En la parte inferior del decorado se pueden coser plomos, como en el ruedo de los vestidos femeninos de 1900. El objeto de esos plomos es lograr que el cortinaje tenga *caída*, es decir, se estire.

Para colocar cortinajes se hace descender de la parrilla la vara y se atan a ella las cuerdas pertenecientes al cortinaje. Luego se iza de nuevo la vara y el cortinaje queda suspendido de la parrilla y atado en los telares. Para conse-

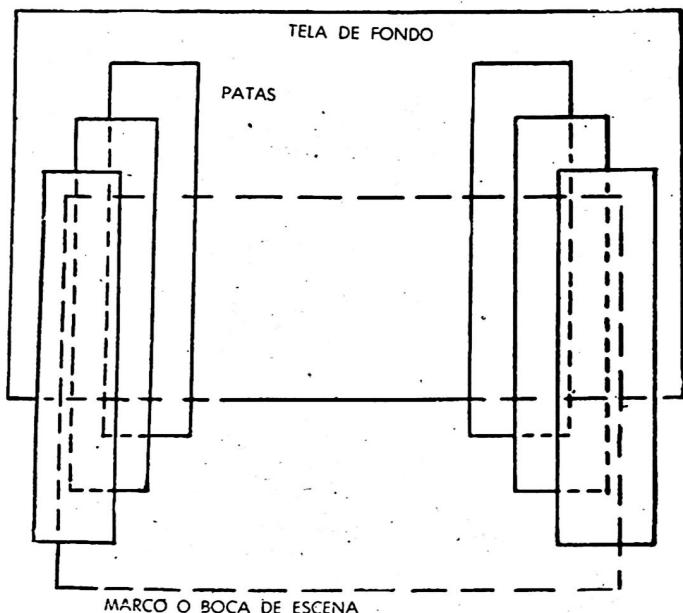


FIG. 3. Esquema de conjunto del cortinaje

uir que el maquinista suba la pétiga hay que pedirle que *suba*. Para que la baje hay que pedirle que *baje*.

En cuanto a cortinajes, el escenario debe disponer, como mínimo, de:

- Una tela de fondo que cubra completamente el fondo o foro del escenario;

- tres "patas" lateral izquierda del actor;
- tres "patas" lateral derecha del actor.

Las patas son cortinajes de diferente ancho que cuelgan a los lados del escenario y sirven para ocultar los bastidores. El conjunto que forman las patas y la tela de fondo se llama *cámara* (fig. 3).

Respecto de la confección de estos cortinajes, es preciso señalar que es innecesario emplear telas de calidad. La tela de yute constituye un material excelente. Su precio es en general muy accesible y se puede teñir fácilmente.

6. *El espacio escénico debe ser iluminado*

Entramos ahora en un dominio donde la técnica industrial desempeña un gran papel; para utilizar los aparatos eléctricos es necesario conocer los peligros a que uno se expone y los medios para evitarlos. Un cable de mala calidad, una conexión mal hecha, un aumento de voltaje excesivo pueden determinar: si los fusibles funcionan bien una interrupción de la corriente; si, en cambio, el plomo de los fusibles ha sido substituido imprudentemente por alambre común, se corre el riesgo de un incendio.

✓ 7. *Aparatos fijos: candilejas, herces, varales*

Estos tres aparatos tienen la forma de canalejas poco profundas en el fondo de las cuales se alinean bombillas eléctricas comunes. Las candilejas están colocadas horizontalmente en el proscenio, al nivel del escenario, entre el escenario y el público. Las herces están suspendidas de la parrilla, horizontalmente, y expanden su luz según un plano casi vertical, pero ligeramente orientado hacia foro. Los varales están colocados detrás de los bastidores, verticalmente, y su luz también está ligeramente orientada hacia el foro.

En un teatro normal, la iluminación que proporcionan las candilejas, las herces y los varales debe ser ampliamente suficiente, salvo si se desea obtener efectos especiales

8. *Aparatos móviles*

- Padelones y reflectores.** Son simples tachos que se colocan en el piso del escenario o a determinada altura, entre bastidores, para proyectar una luminosidad particular sobre un actor o un sector determinado del escenario. Se da el nombre de padelones a las cajas cilíndricas cuyo interior es plateado o pintado de blanco. El reflector tiene forma parabólica y se parece mucho a una lámpara de escritorio de gran tamaño.
- Proyectores.** (fig. 4). Son cajas cilíndricas provistas de una lente que permite proyectar un haz luminoso. A veces se los llama *spots*. Esta palabra es inglesa y significa *punto* o *mancha*. En efecto, el proyector permite colocar una mancha de luz precisamente en el lugar donde se desea.

Tanto los padelones como los proyectores poseen generalmente orificios de ventilación, pues las lámparas son muy potentes y producen un fuerte calor que si no se elimina puede llegar a ser peligroso.

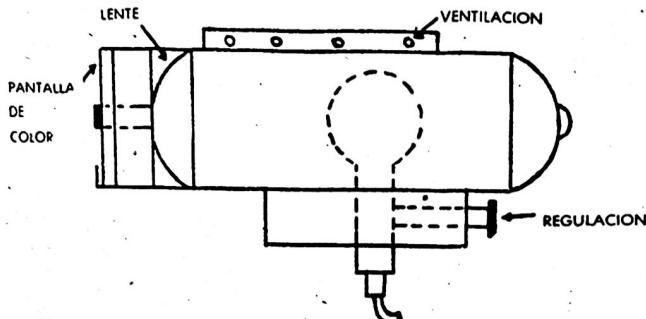


Fig. 4. Esquema de un proyector

9 Luces de colores

Es fácil obtener una iluminación de color con ayuda de esos diferentes aparatos eléctricos. Las lámparas de candilejas, herces y varales son generalmente de cuatro colores (blanco, rojo, azul y amarillo), distribuidas a lo largo del aparato. Cada uno de los colores responde a un interruptor particular, de modo que es posible iluminar todo el escenario de azul, rojo, amarillo blanco, a voluntad. Se dice que la iluminación está "a luz total" cuando todas las lámparas están encendidas. Las lámparas de los otros aparatos son blancas. Para obtener luz de color se coloca delante del aparato una pantalla de color.

10. Tablero de reglaje de luces

Toda instalación de aparatos eléctricos está conectada con un centro de control llamado tablero de reglaje. Este tablero soporta diversos interruptores, eventualmente los reóstatos, etc. Debe estar colocado en el escenario de modo que el electricista, sin moverse, pueda vigilar todo el teatro.

Está de más advertir que solamente el especialista debe tener acceso a este tablero. (fig. 5).

11. Fabricación del equipo eléctrico

Los interesados pueden confeccionar por sí mismos ciertos aparatos eléctricos, pero deben hacerlo con mucho cuidado.

Hay que evitar sistemáticamente los materiales inflamables; por ejemplo, los trozos de madera, que están bien, sin duda, en una instalación hogareña, pero que si se los emplea en candilejas, herces o varales constituyen un peligro permanente de incendio.

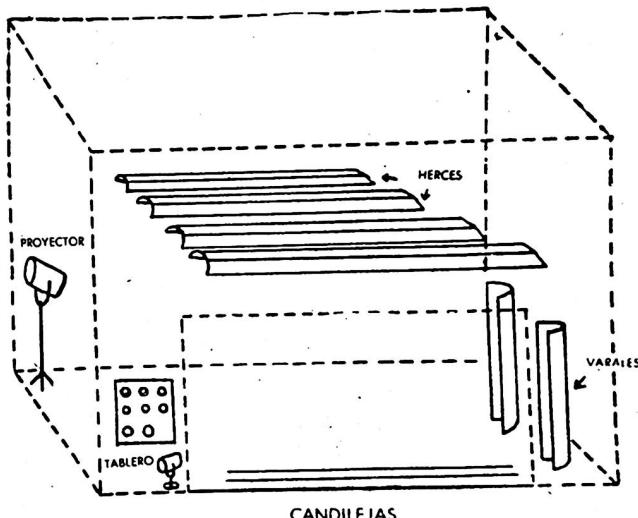


Fig. 5. El escenario con los aparatos eléctricos

Como elemento conductor sólo se debe utilizar un hilo especial con una capa protectora de caucho. Los enchufes deben ser también de caucho.

Se puede fabricar candilejas, herces y varales bajo la dirección de un electricista profesional.

También es posible fabricar tachos con envases de hojalata.

En cuanto a los proyectores, es preferible comprarlos ya hechos. Sé por experiencia que es difícil hacerlos mejor y más baratos que los que existen ya en el comercio.

12. Los efectos de luces no son indispensables

Una compañía de actores hallará siempre, o casi siempre, un teatro equipado con candilejas y herces. En general, si no se tiene la experiencia necesaria, al regular las luces se corre el peligro de cometer graves errores. Si se

desea obtener un efecto en un momento preciso, es necesario regularlo minuciosamente. Aun cuando se trabaje con un equipo de electricistas profesionales, se pueden producir desarreglos sincrónicos desagradables.

Cuando no se está completamente seguro del resultado, es preferible regular la iluminación en función de la atmósfera general de la obra y no cambiarla durante la representación, excepto en caso de que sea absolutamente necesario.

13. Ejemplo de iluminación

En la figura 6 se puede ver el diagrama del reglaje de luces; se utilizan las candilejas y cuatro proyectores. Con este reglaje de luces he tratado de reproducir el clima interior que suscita la obra. He aquí la explicación racional del diagrama:

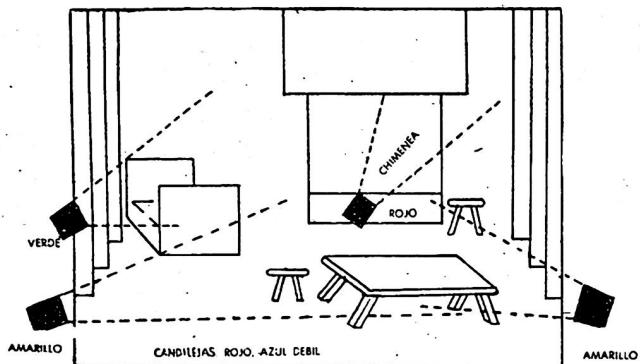


FIG. 6. Reglaje de luces para *The shadow of the glen*

- Candilejas: rojo y azul. Zona de luminosidad débil entre el escenario y la sala.
- Proyectores de luz amarilla en primer plano e izquierda y derecha. Zona muy luminosa concentrada en la mesa alrededor de la cual tienen lugar las escenas más intensas.
- Proyector de luz verde, en tercer plano a la derecha. Zona verde inquieta que comprende el lecho de muerte de Daniel Burke. Esa luz está destinada a un personaje determinado: no se sabe muy bien si está muerto o vivo.
- Proyector de luz roja a lo lejos y al centro. Fuego rojizo en la chimenea. Luz viva de la cual emergirá el vagabundo, quien llevará a Norah Burke hacia su destino.

14. Métodos y método

El hombre en acción. Respecto del trabajo de puesta en escena no existen recetas. Hay tantas maneras de trabajar como hombres existen. No se trata de imitar el estilo de tal o cual director de escena admirado, sino de descubrir, mediante ensayos pacientes, qué estilo conviene con nuestro temperamento.

Un director de escena se encerrará en su habitación y trazará en el papel el plano definitivo de lo que realizará en el escenario; preverá todo mentalmente y se entregará a una especie de ajedrez a priori. Otro director no preparará nada absolutamente y modelará su puesta "en escena en el momento", inclusive durante los ensayos; dará libre curso a su imaginación y a su instinto creador.

Nosotros trataremos de examinar estos dos comportamientos dialécticamente opuestos, con la esperanza de que cada estudiante haga una síntesis que se adapte a su personalidad. Pero es preciso advertir en seguida que lo más importante no es quizás el método empleado sino el espíritu con que se lo emplea. Poco importa que mi casa haya sido construida "a la italiana" o "a la francesa" con tal que el cemento haya sido mezclado cuidadosamente por un albañil que ama el trabajo bien hecho, respeta sus materiales y herramientas y conoce su oficio.

Si se ha de poner en escena un buen texto, primeramente es preciso "amar" ese texto, es decir, vivir intensamente en función de ese texto, descubrir y aprehender su hábito, su ritmo y su articulación. Se trata de estudiar profundamente la acción hasta en sus prolongaciones más diversas, a riesgo de presentar en escena sólo una parte de lo que se ha descubierto. La puesta en escena no es la combinación sagaz de una serie de hallazgos adornados con sutiles efectos de luces. Ante todo, es la entrega total a una tarea, a la búsqueda apasionada de la verdad de una palabra, de un suspiro, de una sonrisa, de una lágrima...

15. La puesta en escena del Jugador de Ajedrez

Supongamos que me decido a ordenar la presentación de la obra de J. M. Synge titulada *La sombra del desfiladero* (*The shadow of the glen*) y que confío la puesta en escena de esta obra a un intelectual puro, como existen algunos. Sigámosle en las diversas operaciones que realizará.

Tomemos una hoja de papel y dibujemos un rectángulo que representa el espacio escénico. Dividamos este rectángulo en cuadrados, como indica la figura 7. La superficie de los cuadrados varía evidentemente de acuerdo con la superficie del escenario. No debe exceder de un metro cuadrado. Se observará que las líneas verticales están señaladas con cifras y las líneas horizontales con letras. Esto permite determinar de una manera bastante precisa cualquier punto del escenario. Por ejemplo, el centro del escenario se llamará C/4-B/4.

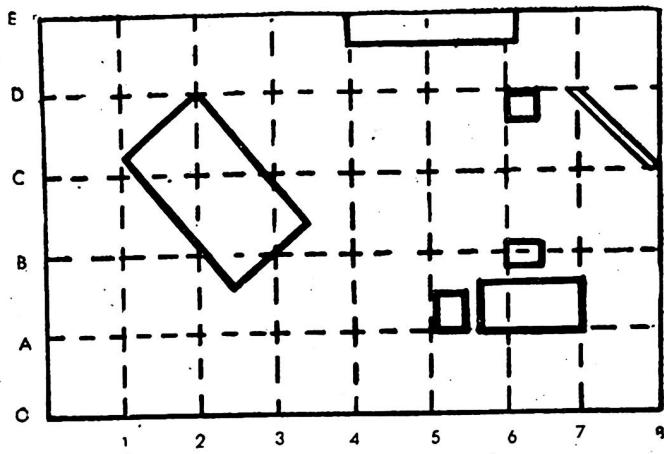


FIG. 7. Plantación para la sombra del desfiladero

El cuaderno de notas de nuestro director de escena indicará, en primer lugar, la colocación de los muebles:

- 1º La cama de Dan Burke está colocada a la derecha del actor, con la cabecera en D/2 y el pie en B/3.
- 2º La chimenea, en el fondo, entre D/4 y D/6.
- 3º Una mesa a la izquierda del actor entre A/6 y A/7, con dos taburetes A/5-A/6 y A/6-B/6.
- 4º Un taburete en D/6.
- 5º Una puerta practicable en D/7-C/8 (eventualmente).

Consideremos ahora la escena más movida de la obra. Recordamos que Dan Burke está acostado en la cama. Su esposa, Norah Burke, cree que está muerto; llama entonces a Michael Dara, uno de sus enamorados. Norah y Michael están sentados juntos a la mesa haciendo planes para el porvenir, y cálculos acerca de la herencia del difunto. En el fondo, cerca de la chimenea, se halla sentado un vagabundo, quien está presente por casualidad. En el momento en que va a comenzar la escena, Dan Burke, el viejo marino, a quien se supone muerto, se levanta lentamente, con la intención probable de eliminar a su rival. He aquí el aspecto que tendrá probablemente el cuaderno de notas del director:

TEXTO

Michael: Vivir tanto tiempo con un viejo te ha entrustecido mucho... ¡Es una hermosa vida, te aseguro!

Michael: ¡Hijo de Dios! ¡Libranos!

MOVIMIENTO

1. Dan Burke se levanta de la cama y avanza lentamente de C/3 a B/5.
2. Dan Burke estornuda en B/5.
3. Michael, aterrado, se lanza hacia la puerta; movimiento de B/6 a C/7.
4. Movimientos simultáneos:
 - a) Dan Burke avanza de B/5 a C/7 y cierra el paso a Michael.
 - b) Norah huye hacia la derecha en A/1.
5. Movimientos simultáneos:
 - a) Michael, enloquecido, pasa de C/7 a A/1 y trata de ocultarse detrás de Norah.
 - b) Dan Burke camina de C/7 a A/7 y se vuelve hacia la pareja.
 - c) El vagabundo despierta y camina de D/6 a B/5.

Dan: Ahora ya no te casarás con él...

Para poder verificar materialmente las notas indicadas, este director de escena dispondrá en su papel piezas de ajedrez, bolitas, soldados de plomo o cualesquiera objetos pequeños que representen a los personajes. Así todo está previsto aun antes de que se hayan reunido los actores, y desde la primera sesión de trabajo éstos tendrán a la vista el trazado preciso e imperativo de sus movimientos en escena.

16. *Lá puesta en escena del Púgil*

Por el contrario, si confío el trabajo a un impulsivo, no tendremos esquemas ni pequeños personajes de plomo o madera, ni preparación minuciosa.

Entremos al teatro, o más bien a uno de esos estudios que se utilizan para los ensayos, donde es imposible reproducir las características del escenario. Los actores, que ya saben *un poco* su papel, están allí reunidos. Por supuesto, cada uno tiene el texto en la mano.

—¡Vamos! —dice el director de escena—. Usted, el vagabundo, póngase allá.

—Yo no interpreto el vagabundo —replica el actor interpelado—. Hago el papel de Dan Burke.

—Discúlpeme. ¿Dónde está el vagabundo?

Esta sesión es el prototipo de todas las que seguirán, con la particularidad, no obstante, de que la tensión aumentará verticalmente de reunión en reunión y estallará de vez en cuando en dispuestas violentas como ésta:

DIRECTOR DE ESCENA —En este momento usted está allí. No, más a la izquierda. A su izquierda. Eso es. Está tres cuartos de frente al público. Sí. Bien... Y Norah está allí. Norah, ¿qué hace usted? Venga aquí. Aquí, sí. Siéntese.

NORAH —La última vez estaba de pie.

DIRECTOR —No, estaba sentada.

NORAH —Le aseguro que estaba de pie.

DIRECTOR —Le digo que no. Y sé muy bien lo que digo.

NORAH —Bueno, quizás sepa lo que dice, pero la última vez estaba de pie.

DIRECTOR —¡Qué tontería! Haga lo que le digo. Póngase allí y siéntese.

NORAH —¡Tontería! ¡Por qué es tontería? Cambia usted de idea a cada ensayo. ¡Cómo quiere usted...?

DIRECTOR —¡Qué? ¡Yo cambio de idea? ¡Eso es demasiado! ¡Yo cambio de idea?

Otro ACTOR —No es por decir, pero...

DIRECTOR —¡Cómo, usted también? Ante todo, en lugar de emplear ese tono sería mejor que aprendiese el texto. ¡Vamos! ¡A su lugar! Y usted aquí. También usted está sentado.

NORAH —Sí, el está sentado, pero yo no.

DIRECTOR —Señorita, me está cansando.

NORAH —¡Ah, yo lo canso! ¡Yo lo canso! ¡Pues bien, ya estoy harta de cansarlo! (Se echa a llorar.)

DIRECTOR —¡Ah, no! ¡Nada de crisis de nervios! ¡La pongo de patitas a la calle! (Norah sigue llorando. El director de escena se enternece.)

DIRECTOR —Vamos, hijita. Vaya a ocupar su lugar. Se terminó. La quiero mucho. Allí. Vamos.

(Advierte en ese momento que Dan Burke no está acostado en su lecho de muerte.)

DIRECTOR —Pero, por Dios!, ¿dónde está Dan Burke?

DAN —Estoy aquí.

DIRECTOR —¿Qué hace usted? Debería estar muerto.

DAN —Cree que es muy divertido estar tendido en esta tabla mientras ustedes discuten?

DIRECTOR —¡Esa tabla! ¡Pero, usted quiere hacer teatro o descansar? ¡Por Dios, vaya a su lugar! (Dan Burke lo hace refunfuñando.)

DIRECTOR —¡Apúresel! Ensayamos, ¡si o no!, ¡qué diablos! (El director de escena estalla.) ¡Acaso soy yo quien va a interpretar la obra? Ustedes se creen genios, pero no lo son. Son malos actores. El público los silbará. Y tendrá razón. Y claro, dirán que yo tengo la culpa. ¡Pues bien, arré-

glense solos! ¡Me oyen? ¡Yo me voy! (Vuelve a ponerse la chaqueta y simula que se va. Lo retienen y el ensayo continúa.)

El día del estreno, ante el público, aún los actores no saben exactamente *adó* lo que deben hacer. Todavía hay réplicas cuya ubicación no está bien determinada. Al día siguiente de la primera representación, el director de escena, furioso, acusa a los actores de haber saboteados su trabajo. Exige nuevos ensayos. Y el pugilato continúa.

17. *El término medio*

Los dos ejemplos que acabamos de comentar revelan, evidentemente, posiciones extremas. Sin embargo, son más comunes de lo que podría creerse. ¡Es preciso elegir entre una u otra posición? Ciertamente, no. Cada una de ellas implica defectos que deben evitarse y cualidades que deben adquirirse. Es verdad que la impetuosidad y hasta la violencia del "púgil" son necesarias para dar vida a una escena. Impetuosidad y violencia que son totalmente ajenas al "jugador de ajedrez", pero este último posee lo que le falta a su colega: orden y medida. Por tanto, tratemos de conciliar ambas posiciones, despojándolas de sus riquezas respectivas en beneficio nuestro.

18. *Prever antes de actuar*

Nada impide que utilicemos el primer procedimiento —esquema, planos— para sentar las bases de una puesta en escena, a condición de que se recuerde que se trata de un *procedimiento* práctico y no de un sistema inflexible. Pero debemos evitar el construir un esquema de una precisión demasiado rígida. Antes de trazar cualquier esquema, tratemos de ver vivir a los personajes y de vivir con ellos, en su ambiente.

Un director honesto, antes que nada, debería conocer su texto casi de memoria. Esta expresión: "de memoria" adquiere en este caso un sentido afectivo muy claro. Es necesario amar cada palabra, cada respiración del texto, como si se tratara de amigos muy personales. El director de escena vive entonces en compañía de los personajes. Piensa en ellos como en seres familiares. Advierte que uno debe permanecer más bien inmóvil, que otro debe actuar lentamente y que un tercero con agitación, etc. Ve a un personaje más bien a la izquierda. Ve cómo el color de cada individuo se distingue poco a poco del color general de la obra. Sobre esta base puede trazar una marcación provisional; luego, con seres de carne y hueso, deberá experimentar dicha marcación.

Hablemos un poco de *La sombra del desfiladero*. El autor es irlandés. La acción se desarrolla en una choza irlandesa, al borde de una barranca. Los personajes son campesinos irlandeses, modelados con bruma y lodo, iluminados por un misticismo confuso y supersticiones precisas. Son como árboles, profundamente arraigados en una tierra densa; emergen de una niebla espesa y permanecen casi inmóviles. Pero de pronto, en un desgarramiento de la bruma, dejan ver un resplandor de una violencia extremada: risa o imprecación.

19. Ensayos, elección, marcación definitiva

Dedicaremos los primeros ensayos a la experimentación concreta de los planes trazados provisionalmente. Se advierte que es preciso hacer en seguida algunas modificaciones. Poco a poco, en el curso de los ensayos, se hace una síntesis entre la concepción del director de escena y las diversas concepciones de los actores. El arte de la puesta en escena consiste, en gran parte, en lograr esta síntesis.

Tomemos un ejemplo concreto: en *La sombra del desfiladero*, cuando Dan Burke expulsa a Norah y al vagabundo, tiene lugar un movimiento de conjunto hacia la puerta; una réplica de Norah paraliza la acción. Ese movimiento se descompone de la siguiente manera: Norah y el vagabundo se detienen firmemente uno junto al otro, de espaldas a la puerta, y por consiguiente tres cuartos de frente al público. Dan Burke, que los ha perseguido, empujándolos casi, queda frente a ellos, de perfil respecto del público. Los tres personajes permanecen inmóviles durante una larga réplica de Norah, quien lanza impresiones a su viejo marido, aprovecha la situación para justificar su anterior conducta y acusa al anciano de cometer todos los pecados del mundo. Es el "canto de gloria" de Norah. Mientras ella habla, Dan Burke se da cuenta de todo lo que va a perder al arrojar a su esposa de su casa. La cercana soledad lo abruma ya. Norah es el centro de la acción: como una llama ardiente, como la hoja de una espada, crece en estatura al pronunciar estas palabras:

"...Crees haber hecho un buen negocio al fingir que estabas muerto. Pero al fin de cuentas, ¿qué ha sucedido? ¡Acaso una mujer como yo podría vivir en un lugar solitario como éste sin conversar un poco con los hombres que pasan? Y en adelante, ¿cómo vas a vivir sin nadie que te cuide? Daniel Burke, desde ahora sólo tendrás malos días. Y, soy yo quien te lo dice, no pasará mucho tiempo antes de que estés nuevamente tendido bajo esa sábana. ¡Está vez estarás muerto de verdad!"

En el ensayo, se ha visto claramente que *nada* debía distraer la atención del público, concentrada en Norah. El vagabundo ya casi ha salido de la casa: es apenas visible. Michael Dara se empequeñece en un rincón oscuro de la choza. En cuanto a Dan Burke, en lugar de permanecer de perfil —el rostro expresivo atrae la atención de los espectadores—, da completamente la espalda al público; es sólo una masa informe doblegada por las invectivas de Norah. De esta manera, la luz toda se concentra sobre la mujer, sobre ella solamente.

Por tanto, la marcación definitiva se hace mediante notaciones sucesivas, elecciones sucesivas. El problema de la elección constituye a la vez el tormento y la alegría del creador, pues significa desechar una imagen elaborada afectuosamente y vivir el descubrimiento embriagador de otra imagen, cuya existencia se desconocía negligentemente.

Hecha la elección, anotémosla. Para eso podemos utilizar el tablero de *jugador de ajedrez*. Este tablero constituirá una especie de *pintitura* en la que se consignarán todos los detalles del trabajo realizado.

20. La etapa experimental de la puesta en escena

Material humano homogéneo. El conjunto actores-director —integrado por individualidades que poseen caracteres propios— debe presentar cierta *unidad*. Si queremos trabajar con material humano, es necesario que ese material sea homogéneo. Parece evidente que un grupo dramático cuyos integrantes han sido tomados aquí y allá, no puede lograr esa unidad de buenas a primeras. Por el contrario, una compañía dramática debe ser ante todo un grupo armónicos compuesto de elementos equilibrados, cada uno de los cuales conoce su lugar respecto de los otros.

El esfuerzo de cada actor se une al esfuerzo de todos los demás, cualquiera sea la importancia aparente del papel que se confía a cada uno de ellos. Por otra parte, en una buena obra de teatro no hay "papeles pequeños". Para convencernos de ello basta interpretar papeles de confidentes de tragedia, ciertos criados de Moliere, o algunos payasos de Shakespeare. Quienes crean que esos papeles carecen de importancia, pueden volver a verlos, estudiarlos y... venírnos a hablarnos de ello.

Por tanto, parece que las condiciones de existencia de un grupo bien equilibrado son las siguientes: acuerdo amistoso entre actores y director de escena; conciencia, en cada uno de ellos, de que su papel es completamente *indispensable* de todos los demás; deseo sincero de incorporarse a la actuación colectiva sin tratar de obtener provecho en detrimento de los demás. Todo esto se puede adquirir de diversas maneras. Evidentemente, lo más sencillo es practicar actividades comunes, una técnica común, idénticos ejercicios preparatorios, respetando las tendencias personales de cada individuo.

21. Adiestramiento colectivo

En la medida de lo posible, todos los ejercicios de técnica dramática deberían practicarse en grupo, de manera que los actores se encaminasen hacia un comportamiento *uyánime*, en el sentido propio de la palabra. Citemos algunos ejemplos:

a) *Expresión corporal.* Tirar juntos de una misma cuerda; empujar juntos una misma hoja de puerta; hacer rodar juntos un mismo peñasco, caminar juntos contra el viento; entrar juntos en el agua.

b) *Atención colectiva.* Formar un grupo de modo que todos los personajes del mismo estén visibles. A una señal dada, todos miran un punto determinado en el espacio. Repetir muchas veces el ejercicio para obtener un conjunto perfecto; luego agregar un motivo de interés: por ejemplo, un ratón que sale de un agujero de la pared, un dibujo colgado en la pared, etc. Reanudar el ejercicio desviando el interés hacia una serie de puntos determinados en el espacio. Rítmicamente, cambiar de lugar el centro de interés, de modo que las miradas pasen regularmente de un punto a otro. A continuación, tratar de variar continuamente la ubicación del centro de interés: las miradas de todos siguen un objeto móvil imaginario. (Barco a lo lejos, desfile, etc.)

Este ejercicio es particularmente importante y permite obtener por medios sensibles un movimiento de conjunto. En general, se obtiene el mismo resultado colocando en la primera fila del grupo un personaje que señale el móvil imaginario y lo sigue con el dedo. Cada uno sigue entonces el movimiento del dedo del jefe de fila y el resultado se obtiene sin esfuerzo alguno.

c) *Adiestramiento vocal.* Ciertamente, el hecho de que se practique en común no mejora ni empeora el adiestramiento vocal en sí mismo. En cuanto a los ejercicios vocales, se les ejecuta según un método racional, provocan inmediatamente la cohesión del grupo, puesto que el punto de partida consiste en la adopción de un ritmo respiratorio común. A título documental describamos los ejercicios preparatorios para la colocación de la voz:

- 1º De acuerdo con un ritmo dado el profesor invita a dos alumnos, que están formados en círculo, a respirar tranquilamente
- 2º Sin ningún esfuerzo de concentración, se adquiere conciencia del funcionamiento de la caja torácica y de los latidos del corazón.
- 3º Paseo mental por el interior del cuerpo: lenta y tranquilamente, tratar de llevar la atención del cerebro a los ojos, de los ojos a la garganta, de la garganta a los pulmones, y así sucesivamente hasta el suelo.
- 4º Volver a la respiración, acrecentarla ligeramente.
- 5º Paseo mental como el ya realizado; esta vez hacer el inventario de la armazón ósea.
- 6º Volver a la respiración, acrecentándola otra vez.
- 7º Paseo mental por la musculatura: contraer y relajar en seguida los músculos, uno tras otro; partir de la piel del cráneo, cuello, hombros, torax, brazos, antebrazos, manos, etcétera, hasta el suelo.
- 8º Volver a la respiración.

Todos estos ejercicios deben ser ejecutados con la mayor sencillez. Conducen a un estado de relajación dinámica, y en ningún momento deben dar lugar a una pérdida del control, sino al contrario. Pero ¡ay!, con estos ejercicios es fácil crear una atmósfera de misterio, nacida de una concentración mental excesiva. Todo esto no debe hacerse en estado de concentración, sino fácilmente. El adiestramiento es muy progresivo y los alumnos novicios deben limitarse a hacer lo que puedan. Por lo demás, hagan lo que hicieren, la serie de ejercicios —si está bien realizada— debe conducir a un estado de tranquilidad. Será entonces posible iniciar los ejercicios de emisión sonora propiamente dichos. Los alumnos están habituados a seguir un ritmo respiratorio colectivo: participarán de los ejercicios vocales conjuntamente, como si se tratase de un canto coral.

d) *Danza.* La danza nos ofrece otro aspecto del trabajo colectivo. Ante todo, desarrolla en cada actor cualidades escénicas; esto sería inútil exigirlo de otra disciplina. Además, mediante ejercicios cuya finalidad esencial es componer grupos —tanto en la inmovilidad como en el movimiento la arquitectura debe ser impecable—, favorece la síntesis de los esfuerzos individuales.

Antes de iniciar los ejercicios de grupo, evidentemente es necesario enseñar a cada individuo un mínimo de técnica. Cada uno debe desarrollar su propio sentido del ritmo antes de tratar de vivir un ritmo colectivo. Una vez adquirido éste, los ejercicios de grupo pueden tener diversos centros de interés:

- 1º Ritmo;
- 2º Forma;
- 3º Variaciones dinámicas.

En realidad, no es posible ni deseable que uno de estos centros de interés esté aislado realmente de los otros, pues la danza es una síntesis de esos diferentes elementos. Esta separación teórica no es sino un recurso pedagógico: ayuda al principiante a adquirir conciencia de los elementos esenciales que contribuyen a aumentar la calidad del movimiento de un individuo o de un grupo.

1º *RITMO.* En el caso de este primer ejercicio, no consideremos el ritmo propiamente dicho sino:

- La sensación de pulsación regular que implica todo ritmo.
Las variaciones de velocidad de esta pulsación:
—por calderón;
—por disminución progresiva de intensidad.

Describamos un ejercicio concreto:

I. El grupo se compone de cuerpos apretados unos contra otros, animados de una pulsación colectiva; esta pulsación se manifiesta a través de un martilleo realizado sobre el suelo con toda la planta del pie. Al comienzo, por lo menos, es indispensable sobreentender la repetición periódica del tiempo fuerte (cada dos tiempos, tres tiempos, cuatro tiempos, cinco tiempos y ocho tiempos). El martilleo del suelo puede ir acompañado de un tambor exterior al grupo. El grupo permanece en el mismo lugar.

II. A una señal convenida, redoble de tambor o intervención de otro instrumento, que constituye la anacrusis de la frase siguiente: el acompañamiento sonoro cesa y las pulsaciones del grupo comienzan a espaciarse en forma gradual; simultáneamente, de acuerdo con una progresión regular, se alarga la duración de los tiempos.

Advirtamos que la variación de la velocidad, obtenida en este caso por el pasaje de la rapidez a la lentitud, se realiza sin interrupción, por disminución progresiva de intensidad. Evidentemente, se puede hacer lo mismo, pero en sentido inverso: pasar de la lentitud a la rapidez.

Paralelamente, por disminución de la velocidad, los cuerpos pueden hacerse cada vez más pesados e inclinarse hacia adelante. Todo el grupo tiende a abatirse al suelo; cada elemento pesa sobre los otros.

III. Un grupo de címbaro paraliza al grupo. Ya no hay disminución progresiva de intensidad, sino calderón. El grupo recupera el movimiento tomando la fuerza del suelo y haciéndola subir por todo el cuerpo.

IV. En el máximo de su potencia, el grupo inicia una marcha siempre hacia adelante; cada paso golpea a intervalos regulares. El grupo rechaza con un punto preciso de todos esos pechos abiertos —al tiempo que golpea perpendicularmente el plano de ataque una fuerza exterior imaginaria.

Observaciones

a) Sólo el grado de intensidad de vida que posee el grupo puede crear la posibilidad siguiente: partir en conjunto desde un mismo periodo respiratorio, sin indicación exterior alguna. Cuánto más que el crecimiento de la fuerza no está sostenido en este caso por una pulsación interior ni por un acompañamiento sonoro que puedan servir de base para determinar la duración de ese crecimiento. La fuerza crece como un sonido pleno y sin modulaciones y llena el cuerpo del grupo.

b) Sin proponérselo al principio, este ejercicio centrado en el ritmo constituye igualmente un estudio muy primario de las variaciones dinámicas. Lo que demuestra claramente, como dijimos hace un momento, que es imposible separar con tabiques los elementos de la danza.

La transición por medio del calderón, tal como la hemos descrito, no es posible si no se apoya en un fundamento dinámico.

2º FORMA (ver fig. 8). En este ejercicio, el grupo evoluciona dentro de una arquitectura imaginaria. Al principio, el grupo forma un cuadrado de cuatro por cuatro. Está encerrado entre dos paredes que convergen hasta no dejar pasar nada más que a una sola persona por vez, en la extremidad opuesta aquella en que se encuentra el grupo. Este avanza comprimido entre las dos paredes que le imponen modificaciones de forma. Al llegar a la parte más angosta, los elementos del grupo pasan uno a uno por la cornisa estrecha adosada a una pared, que domina el vacío. Cada uno se desliza a lo largo de la cornisa, con el cuerpo y las manos pegados a la pared, pues imposible avanzar de frente. En el extremo, la cornisa se encorva y desemboca en una inmensa habitación cilíndrica. Los integrantes del grupo entran en esa habitación uno a uno y avanzan a lo largo de la pared curva. Se reúnen poco a poco, rozando la redondez de la pared. De pronto, uno cualquiera alarga el paso y se pone a la cabeza del grupo, el cual se extiende como un tejido cuyas mallas se aflojan sin separarse unas de otras. En forma de triángulo, como golondrinas en vuelo, el grupo sigue rozando la pared circular y llega a una abertura en el tabique, por donde se desliza como una materia plástica. Al otro lado, al aire libre, se produce la explosión de los individuos, que se expanden en todas direcciones. Cada uno evoluciona siguiendo curvas armónicas en el espacio que conquista, encuentra su camino viviente, flanquea, cruza y contornea los caminos de los demás sin chocar, con una continuidad total, como corre el agua por la llanura.

Señalemos que en este ejercicio el ritmo de los pasos que se han andado, o corrido debe indicarse por medio de un instrumento exterior al grupo. También señalemos que en la figura, por razones de claridad, hemos dibujado el

plano de las diversas arquitecturas como si dispusiéramos de un estudio de dimensiones ilimitadas. En realidad, estas arquitecturas se superponen y cada una de ellas reemplaza a la precedente durante el ejercicio.

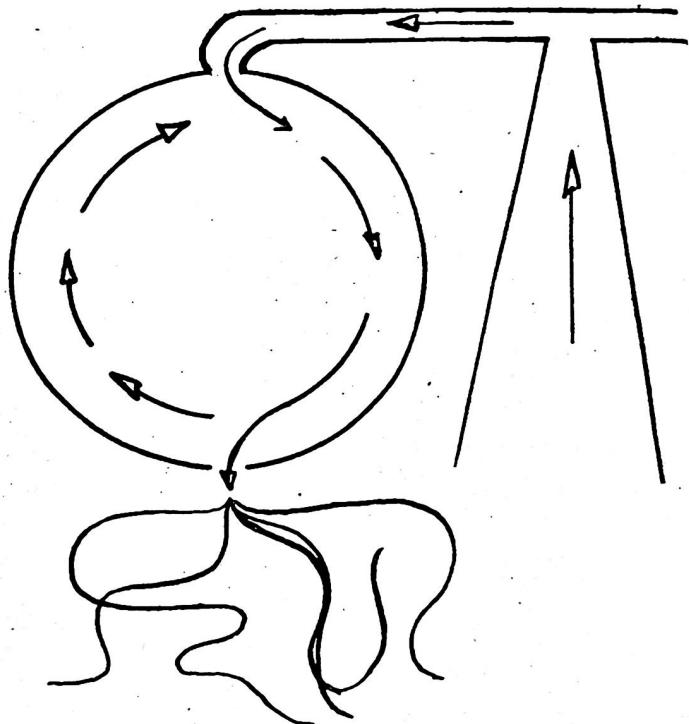


FIG. 8. Danza, el grupo evoluciona dentro de una arquitectura imaginaria

22. Los frutos del adiestramiento colectivo

La danza es quizá la disciplina que más contribuye a lograr la cohesión del grupo, pues se comprueba que los alumnos del curso de danza llegan muy rápidamente a sentir la cohesión o la falta de cohesión del grupo a que pertenecen y que se esfuerzan por remediarlo espontáneamente.

En efecto: un "trapié" de uno de los miembros del grupo es sentido tanto por el culpable como por sus compañeros, como una *nota falsa* en una sinfonía.

Por lo demás, en cuanto se pide a los actores noveles así adiestrados que interpreten una escena tomada de una obra, o sencillamente una acción dramática, se está en situación de apreciar los frutos del adiestramiento colectivo: existe un acuerdo profundo entre los individuos. Se esfuerzan por actuar *con* sus compañeros y no solos o contra ellos. Si uno de ellos esboza un movimiento escénico inesperado, los otros los siguen y lo ayudan. Si a causa de una laguna se pierde una réplica, la réplica que improvisa un compañero salva la dificultad inmediatamente. Además, y es éste el resultado más importante, existe un acuerdo amistoso entre los actores.

LECCION SEPTIMA

LA PRODUCCION TEATRAL

1. La producción teatral

Durante el proceso de la producción teatral, no hay paso más decisivo que la elección de la obra. Si el factor básico lo constituyera el gusto literario del director, sería fácil, para ofrecer una temporada brillante, reunir los títulos más destacados de la literatura dramática universal. Y, efectivamente hay aficionados que así proceden cuando eligen obras como *Juan Gabriel Borckmann* o *Hamlet* como meta de sus actividades, sin preguntarse si disponen de los actores necesarios para llevar decorosamente a cabo esta difícil tarea; porque "esta es la disyuntiva": no sólo hace falta un Kean, un Kainz, un Ruggieri, un Lawrence Olivier en el papel de Hamlet; hace falta "primeros" actores para completar el cuadro de actores necesarios en dicha obra.

Pero no solamente exige *Hamlet* verdaderos actores para todos estos papeles, sino que requiere también una dirección experimentada, de gran fuerza: un foro que tenga las debidas dimensiones y cuente con recursos suficientes para montar y mover los decorados eficazmente; un equipo de iluminación moderno capaz de dar el apropiado ambiente a cada escena; un vestuario de acuerdo con el estilo de la "puesta en escena", y, finalmente, un público apto para apreciar la obra.

Por el contrario, es aceptable una representación de aficionados, pese a todos sus defectos, de los *Entremeses* de Cervantes; *El si de las niñas*, de Moratín, de *Contigo, pan y cebolla*, de Gorostiza; *Nuestra Natacha*, de Casona, que siempre será superior a una mediocre representación de una obra de Calderón, Ibsen, Shakespear.

El problema de la elección de la obra presenta cinco aspectos, tanto si se trata de aficionados como de actores profesionales:

1. ¿Qué obras puedo representar con los elementos (artistas, decorados, vestuario, equipo y recursos económicos del trato) que tengo a mi disposición?
2. ¿Qué obras debo representar para mejor aprovechar las aptitudes de los actores?
3. ¿Qué serie de obras puedo representar de acuerdo con el plan artístico o comercial de la compañía?
4. ¿Qué tipo de obra exige, no sólo la capacidad y los recursos del escenario, sino el cupo de la sala de espectáculos?
5. ¿Qué clase de público asistirá a la representación?

Debe tomarse en cuenta la capacidad del escenario y el cupo de la sala. Obras de pocos personajes para los escenarios pequeños, y en los teatros es-

piciosos es muy apropiado para obras de muchos actores, de movimientos de masas, de grandes cambios y juegos escénicos.

Y el tipo de repertorio?

Según se trate de grupo de aficionados o de compañía de profesionales.

Así, por ejemplo, las obras en un acto resultan, en general, para los aficionados con muchas ventajas: la brevedad misma facilita su preparación en menor tiempo, lo cual implica que los que intervienen en ella se cansen menos que si se tratase de una obra larga.

He aquí una lista de obras en un acto, algunas fáciles otras difíciles:

Los pasos de Lope de Rueda; entre otros, *La carátula* y *En la tierra de Jauja*.

Los entremeses de Cervantes; entre otros: *El retablo de las maravillas*, *La cueva de Salamanca*. *El viejo celoso* y *el Entremés de los habladores*.

Los sainetes de don Ramón de la Cruz, por ejemplo: *La presumida burleta*.

Las preciosas ridículas, de Moliere;

De autores modernos:

Enterrad a los muertos, de Irwin Shaw

Una petición de mano y *El oso*, de Anton Chejov.

Lineetas hacia el mar, de Edmund John Synge.

Su esposo, de G. Bernard Shaw.

Noche florentina, de Oscar Wilde.

El mancebo que casó con mujer brava, de Casona.

2. La confección de los programas

Los programas impresos son otra tarea más de la producción. En ellos están concentrados todos los elementos humanos que interviniieron en la puesta en escena de la obra. La producción está en manos de un comité organizador que vigila y administra con celo la temporada con el objeto de que no fracase y de que no haya pérdidas.

A continuación insertamos dos modelos de programas:

I

1. Escuela Teatral de la Universidad Veracruzana

2. Del 5 al 14 de mayo de 1961

3. Teatro de la UNAM. Rosales 26

4. *Felicidad*, de Emilio Carballido

5. Pieza en tres actos

1er. acto dividido en 3 cuadros

2º acto dividido en 4 cuadros

Epoca actual

Lugar: México, D. F.

6. Reparto

DOÑA CUCA, Guadalupe Balderas

OFELIA, María Luisa Castillo

SERGIO, Gilberto Chacón

PROF. MARIO RAMÍREZ CUEVAS, Manuel Fierro

EMMA SOLÓRZANO, Lucia Crespo

ORTEGUITA, Vicente Cobos Prianti

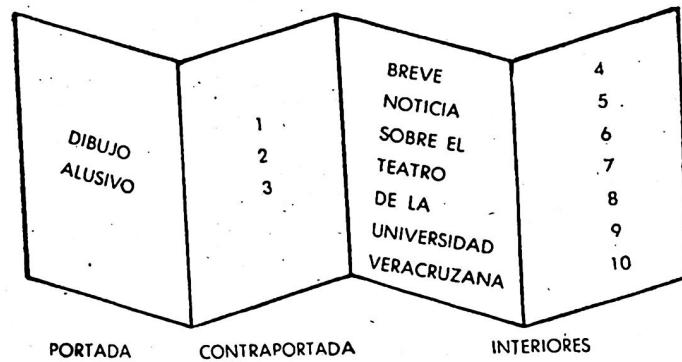
VILLEGRAS, Servando Díaz Suárez

Sonido, Alejandro Matus

Iluminación y tramoya, Luis Ramírez

9. Escenografía, Escuela de Teatro

10. Dirección, Marco Antonio Montero



1. Una hoja, un poco más grande que una hoja tamaño oficio. Blanca. Dos tintas (rojo y negro). Papel satinado. Impreso por ambas caras, y dividido en dos partes, por lo ancho.

Portada: (en rojo) Tres dibujos alusivos y antiguos; dos pequeños y uno grande. Al pie, un texto, que dice: "RETABLO JOVIAL, de Alejandro Casona".

2. Parte central. A tres columnas (en negro). Arriba y abarcando dos columnas, dice: "Teatro estudiantil preparatoriano presenta al grupo del plantel 2 con la obra..."

Primera columna, a la izquierda, dice: "Para el Cuadro Juvenil del Plantel No. 2 se ha seleccionado, en esta ocasión, *El retablo jovial*, de Casona, que consta de tres regocijadas farsas, en un acto cada una, con el designio de que los actores alumnos que por primera vez pisan 'el tinglado de la antigua

farsa", ofrezcan sus primicias escénicas, y los que en reiterada actuación se presentan, afíren su afición a esta noble actividad y ambos hallen en estos menesteres un complemento de su cultura literaria."

La columna central y la lateral derecha abarcan el título de las tres piezas cortas (*La fablilla del secreto bien guardado*), (*Entremés del mancebo que casó con mujer brava*), (*Sancho en la insula*). A cada título de la pieza le sigue los nombres de los personajes y el nombre respectivo del actor. Al final, una lista con los siguientes datos: *Escenografía y realización de...; Vestuario de...; Sonido...; Maquillaje...; Traspunte...; Tramoya...; Coordinador de foro...; Dirección de...*

En la contraportada están los siguientes datos: día y hora de la función (de lunes a viernes a las 20 hs.; sábado y domingo a las 17 hs. y a las 20 hs.). Lugar del teatro, es decir, la dirección. (Teatro de la UNAM. Rosales 26, México, D. F.) ENTRADA LIBRE.

Estos dos modelos de programas señalan los datos indispensables que deben ponerse en cualquier programa que ha de llegar a las manos del público o auditorio.

3. Conclusiones

Volvamos al punto de partida.

La escuela debe educar la sensibilidad estética del hombre desde su infancia. Si hay una coordinación estética —educación dramática, musical y pictórica— desde el jardín de infantes hasta los grados superiores no profesionales, se habrá conseguido la formación artística del hombre. Su capacidad de crítica, madura y sólida, será la mejor defensa y la mejor arma combativa contra toda mediocridad y simulación en el territorio del arte.

Este curso de arte dramátitico, más técnico que narrativo en cuanto a la historia del teatro, sus autores, los estilos, nombres de obras y sus clasificaciones, etc., tiene el propósito de ayudar técnicamente al estudiante normalista en los tres temas fundamentales con los que se enfrentará diariamente cuando le toque ejercer su profesión:

- Cómo se escribe un drama;
- Cómo se prepara un actor;
- Cómo se monta la obra.

Pero, los primeros pasos que den sus discípulos, guiándolos él, serán por el camino del *juego dramático* o la *creación dramática*, como la llaman los ingleses.

BIBLIOGRAFÍA

LECCIÓN PRIMERA

Le Théâtre dans le Monde. Revue publiée avec le concours de l'UNESCO. Institut International du Théâtre. Volume II Número 3. 1952.

Arcy Hayman: *El arte como elemento de la vida.* Revista EL CORREO. Julio-agosto, 1961. Publicación de la UNESCO.

American Educational Theatre Association, Inc. Departament of Speech. Michigan State University, East Lansing, Michigan. (Recomendamos que escriban a esa Asociación americana porque tiene un rico material sobre teatro infantil.)

LECCIÓN SEGUNDA

Winifred Ward: *Drama with and for Children.* Bulletin 1960, Nº 30. U. S. Departament of Health, Education, and Welfare. United States. Government Printing Office. Washington: 1960.

LECCIÓN TERCERA

Children's Theatre and Creative Dramatics. (Varios autores). University Of Washington Press. Seattle 5 Washington.

Harlan los animales. Cuento. Texto de Esopino. Ediciones infantiles El Barrilete. Buenos Aires 1958. Traducción de Atilio Dabini.

La niña llorona. Cuento. Texto de A. y P. Barto. Moscú. Traducción de J. M. Navarro.

El gallito de la cresta de oro. Cuento popular ruso. Adaptación de A. N. Tolstoi. Traducción de E. González.

El padre, el hijo y el burro. Cuento. Texto de Esopino. Traducción del italiano de Atilio Dabini. Buenos Aires. 1958.

LECCIÓN CUARTA

Robert G. Newton: *Exercise improvisation.* Coach House Press 53 West Jackson Blvd., Chicago 4.

LECCIÓN QUINTA

Lajos Egri: *Cómo escribir un drama.* S. A. Editorial Bell. Buenos Aires. 1947.

Angel Moya Sarmiento: *El juego de las vocales.* Ediciones del Departamento de Teatro del INBA.

Farsa y justicia del Corregidor. Ediciones del Departamento de Teatro del INBA.

JESÚS ZAMARRIPA GAITÁN

LECCIÓN SEXTA

Charles Antonetti: *Notas sobre la puesta en escena*. Editorial Universitaria de Buenos Aires. Colección cuadernos N° 23, 1960. Traducción del francés por Luis Echávarri.

LECCIÓN SEPTIMA

Fernando Wagner: *Técnica teatral*. Editorial Labor. Barcelona, 1952.

Las fotografías fueron tomadas por el Departamento Audiovisual del Instituto. La Dirección del Recreo Infantil del Bosque accedió cortésmente a la toma de dichas fotografías.

INDICE

<i>Proyecto</i>	9
Juego Dramático y Teatro Escolar	
<i>Recomendaciones</i>	13
LECCIÓN PRIMERA	
<i>La psicología del auditorio infantil</i>	17
LECCIÓN SEGUNDA	
<i>El juego dramático y el teatro formal</i>	27
<i>El juego dramático</i>	30
<i>El teatro escolar o formal</i>	31
<i>Dos ideas sobre el juego infantil</i>	34
<i>Dos ideas sobre el drama</i>	35
<i>Conclusión</i>	35
LECCIÓN TERCERA	
<i>La creación dramática en los grados elementales</i>	39
<i>El jardín de infantes y los primeros grados</i>	41
<i>Prácticas en la escuela primaria</i>	43
LECCIÓN CUARTA	
<i>Cómo se Prepara un Actor</i>	
1. <i>La naturaleza de una propiedad</i>	59
2. <i>¿Cuándo una silla no es silla?</i>	59
3. <i>Escena muda o diálogo</i>	60
4. <i>Solo o en grupo</i>	61
LECCIÓN QUINTA	
<i>La Composición Dramática</i>	
<i>Preliminar</i>	
1. <i>La Premisa</i>	67
2. <i>Carácter</i>	71

3. <i>Unidad de opuestos</i>	77
4. <i>Conflictos</i>	77
5. <i>Transición</i>	80
6. <i>Punto de ataque</i>	82
7. <i>Crisis, culminación, resolución</i>	83
8. <i>Generalidades</i>	83

LECCIÓN SEXTA

Notas Sobre la Puesta en Escena

1. <i>El espacio escénico</i>	97
2. <i>Los defores, enemigo número 1</i>	98
3. <i>El conjunto de cortinajes, primera preocupación de una compañía de jóvenes</i>	98
4. <i>Telón de boca</i>	99
5. <i>El escenario debe poseer un conjunto de cortinajes</i>	99
6. <i>El espacio escénico debe ser iluminado</i>	101
7. <i>Aparatos fijos: candilejas, herces, varales</i>	101
8. <i>Aparatos móviles</i>	101
9. <i>Luces de colores</i>	102
10. <i>Tablero de reglaje de luces</i>	102
11. <i>Fabricación del equipo eléctrico</i>	102
12. <i>Los efectos de luces no son indispensables</i>	103
13. <i>Ejemplo de iluminación</i>	104
14. <i>Métodos y método</i>	105
15. <i>La puesta en escena del Jugador de ajedrez</i>	105
16. <i>La puesta en escena del Púgil</i>	107
17. <i>El término medio</i>	109
18. <i>Prever antes de actuar</i>	109
19. <i>Ensayos, elección, marcación definitiva</i>	110
20. <i>La etapa experimental de la puesta en escena</i>	111
21. <i>Adiestramiento colectivo</i>	111
22. <i>Los frutos del adiestramiento colectivo</i>	115

El Instituto Federal de Capacitación del Magisterio terminó la impresión de esta obra el día
15 de julio de 1964.

LECCIÓN SÉPTIMA

La Producción Teatral

1. <i>La producción teatral</i>	119
2. <i>La confección de los programas</i>	120
3. <i>Conclusiones</i>	122
<i>Bibliografía</i>	123



ACIÓN CUAGT
ALTAMIRA, TAMAULIPAS

EDICIONES OASIS, S. A.

MONTERREY, 46

México 7, D. F.

"La Impresora Azteca", S. de R. L. — Poniente 140 N° 681. Fracc. Industrial
Vallejo — México 16, D. F.