



Universidad Nacional Autónoma de México

Teatro Escolar

Manual para Maestros de Escuela Primaria



Tesis Profesional

DORA ISABEL MCKAY DE GRACIA

México, D. F.

1964.

107

107
1964



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

A LA MEMORIA DE MIS PADRES
DON OSCAR M. MCKAY Y DOÑA
PASTORA DE GRACIA DE MCKAY.

A MIS QUERIDOS HERMANOS SANTIAGO,
GUILLERMO, PASTORA, ANA MATILDE-
(q.e.p.d.), ELIDA, CARMEN, JUAN-
Y OSCAR CON CARÍÑO Y GRATITUD --
POR SU APOYO Y COMPRENSION.

A DOÑA CECILIA PINEL DE NEWELL

CON TODO MI AGRADECIMIENTO.

A MIS COMPAÑEROS Y AMIGOS DE --
MEXICO.

34351

A TI XOCHITL, HIJITA QUERIDA,

RAZON Y ESTIMULO DE MI VIDA.

CON TODO RESPETO Y ADMIRACION A MIS MAESTROS:

MTRO. FERNANDO WAGNER, LIC. ENRIQUE RUELAS ESPINOSA,

MTRO. JUVENCIO LOPEZ VASQUEZ, PROF. ANTONIO LOPEZ --

MANCERA, PROFA. MERCEDES NAVARRO DE SALINAS, MTRO. --

ERMILO ABREU GOMEZ, DR. AMANCIO BOLAÑO E ISLA, DR. --

JULIO TORRI, DRA. CONCEPCION FRANCO LOPEZ, DRA. MA--

RIA DEL CARMEN MILLAN, GRANDES MAESTROS Y MEJORES --

AMIGOS QUIENES ME ORIENTARON Y ME GUIARON EN MIS --

AÑOS DE ESTUDIOS EN LA UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA

DE MEXICO.

A G R A D E C I M I E N T O .

3-

A LA SIMPATIA, ATENCION Y AMABILIDAD DE LAS

SEÑORITAS MERCEDES AMEZCUA, AURORA RESENDIZ,

Y ANGELA PARDO, DE LAS OFICINAS DE LA DIRECCION

GENERAL DE SERVICIOS ESCOLARES DE LA UNIVERSI-

DAD NACIONAL AUTONOMA DE MEXICO.

SEÑOR.....TU QUE ENSEÑASTE, PERDONA QUE YO ENSEÑE;

QUE LLEVE EL NOMBRE DE MAESTRA QUE TU LLEVASTE POR LA TIERRA.

(GABRIELA MISTRAL).

I N D I C E G E N E R A L .

CAP. I.- EL TEATRO ESCOLAR.

Objetivos.

Forma y contenido.

El juego dramático. /

El teatro formal o escolar.

Equipo.

Técnica y organización.

CAP. II.- ELEMENTOS DEL TEATRO ESCOLAR.

El dramaturgo y la selección de la obra.

El director y la puesta en escena.

↓ Escenografía, vestuario, maquillaje, iluminación.

El teatro de muñecos y de máscaras; su valor educativo.

CAP. III.- TECNICA DEL TEATRO ESCOLAR.

IV.- RECOMENDACIONES.

V.- DICCIONARIO TEATRAL.

VI.- BIBLIOGRAFIA.

EL TEATRO ESCOLAR

El teatro en la escuela primaria es de gran importancia en la formación integral del niño y brinda oportunidades al maestro para que rodee al educando del ambiente -- ameno y natural que es imprescindible a éste en su desenvolvimiento emocional, social, físico y cultural. Para que desarrolle sus habilidades artísticas, incrementando así su poder creador y brindándole la guía y orientación necesaria para que haga buen uso del tiempo libre no sólo dentro del aula sino también en su hogar.

Es el teatro un género dramático al servicio de la pedagogía moderna cuyos principios exigen una educación integral y activa, como también métodos amenos de enseñanza y atención a los intereses de los educandos.

Es el teatro escolar el que educa y divierte a la niñez; el teatro que estudia la psicología infantil cumpliendo así los elevados fines de educación estética y que es mensajero eficaz de ética, civismo y de cultura general.

El fin del teatro escolar no es otro que el de ayudar a la escuela y al hogar en el conocimiento del niño para que se desenvuelva eficientemente en la vida, siendo -- útil a él mismo, a la familia y en general, a sus semejantes.

Para lograr estos objetivos no es suficiente ins---
truir al niño en conocimientos científicos y prácticos para
que mañana tenga el bienestar económico a cambio de un tra-
bajo determinado. La educación no persigue únicamente dar-
conocimientos que puedan traducirse después en una bonanza-
económica. No, la meta más importante de la educación inte-
gral, es sin duda, alcanzar planos elevados de perfecciona-
miento moral y estético para gozo del espíritu a través de-
la emoción y el placer que nos proporciona el arte en todas
sus manifestaciones. Pero este gozo estético sólo puede lo-
grarse en la edad adulta, nutriendo el alma del niño, dosi-
ficada y progresivamente, con emociones y experiencias deli-
cadas y hermosas, con formas artísticas que gradualmente va-
yan forjando en el ser humano una mística positiva de noble-
za y comprensión, de amor a los semejantes, devoción por lo
bello y admiración por lo grande y por lo heroico.

Y nada puede igualar a la forma dramática en esa --
tarea de nutrir el alma infantil con emotivos diálogos, con
acciones amenas, con plasticidad sugerente, con ejemplos de
nobleza y heroicidad, con agilidad de ingenio y exaltación-
de virtudes.

Con el fomento del teatro escolar en nuestra escue-
la primaria no se pretende "formar artistas" sino proveer -
una influencia positiva de las cosas bellas sobre el espíri-
tu infantil, despertando su sensibilidad ante los valores -

estéticos.

Debemos pues considerar como objetivos principales del teatro escolar los siguientes:

1. Fomentar el desarrollo del poder creador del niño.
2. Lograr la formación estético-recreativa del educando.
3. Sociabilizar al niño.
4. Ayudar a la orientación vocacional del alumno.
5. Explorar las aptitudes artísticas de los niños.
6. Ofrecer al niño suficientes y variadas oportunidades para expresar sus ideas usando los distintos modos de locución.
7. Fomentar la observación del alumno.
8. Contribuir al enriquecimiento de la vida interior del niño y capacitarlo para que exprese su sentimiento.
9. Fomentar el sentido del humor en el niño.
10. Desarrollar y estimular la imaginación y la sensibilidad artística.
11. Cultivar en el alumno la actividad favorable hacia el buen uso del tiempo libre, enseñándole a usar correctamente sus ratos de ocio.
12. Fomentar la observación en el alumno.
13. Enseñar al alumno a aprovechar los recursos del medio.
14. Impulsar por medio de las actividades artísticas el orden, el aseo, el gusto por lo bueno y lo bello.
15. Estimular el aprovechamiento del teatro escolar en la-

elevación de la vida familiar y en el desarrollo de las actividades económicas de la comunidad.

16. Propender al mejoramiento del medio ambiente a base del desarrollo del buen gusto y del juicio estético de cada alumno.
17. Contribuir a la formación de la conciencia nacional interesando a los niños en el folklore y en la apreciación estética de lo nacional.

El teatro, a través de su historia, nos muestra en forma indiscutible, su fuerza y su calidad como elemento de orientación, de difusión cultural y de difusión estética.

El teatro escolar para ser reconocido como tal, debe cumplir la función de enseñar divirtiendo o sea que produzca emociones placenteras enseñando y corrigiendo defectos.

Es conveniente aclarar que lo que entendemos por teatro escolar, no es solamente el teatro que realizan los escolares dentro de las escuelas, sino el teatro actuado o no actuado por los escolares, realizado dentro o fuera de las escuelas y que tiene las características y objetivos señalados anteriormente.

Muchos maestros cometen el grave error de querer hacer en sus escuelas un teatro que está muy lejos de ser un teatro educativo en la significación amplia que debe tener para los educadores.

En cambio hemos asistido a representaciones dramáticas realizadas por aficionados, fuera de las escuelas, en la que tal vez sin saberlo, estaban realizando todos los objetivos del teatro escolar.

El teatro como todas las artes, las ciencias y las doctrinas, suele ser deformado por algunos y mal utilizados por otros. La generalidad de los maestros, conscientes de su misión, no deben aceptar deformaciones negativas ni de la ciencia ni del arte.

Si el arte dramático en general es reconocido como uno de los medios de elevación cultural y perfeccionamiento individual podemos decir entonces que el arte dramático de tipo escolar, es un elemento extraordinariamente valioso para la educación y la instrucción de toda clase de escolares, niños, jóvenes y adultos, puesto que se apoya en los principios pedagógicos que son:

- A. Educación integral y activa.
- B. Amenidad en los métodos de enseñanza.
- C. Actitud respetuosa para los intereses de los educandos y atención para esos mismos intereses.

Para la existencia del teatro escolar, sólo se requiere que maestros y autores dramáticos impriman a su trabajo las características que reclama toda obra de teatro -- destinada a cumplir una función pedagógica.

Ahora veremos cómo debemos enseñar al niño en la escuela primaria a "hacer teatro escolar".

Podemos dividir los seis años de estudio de la escuela primaria en dos etapas:

I. Primero, segundo y tercer grado. (aquí podemos incluir el Jardín de Infantes.

II. Cuarto, quinto y sexto grados.

Su edad y naturaleza, las necesidades psicológicas y las tendencias artísticas varían en cada una de estas dos etapas, entonces hay que aplicar métodos distintos pero en ambos casos valiosos.

Con los más pequeños usaremos el "Juego Dramático" que consiste en el juego de imitación o las imitaciones en el juego que hacen los niños, por lo regular de asuntos escogidos por ellos mismos o sugeridos por el maestro, en los que se promueven emociones placenteras y se da a los improvisados actorcitos y al auditorio infantil, un mensaje educativo. Una moraleja, la enseñanza de un principio social, la objetivación de un problema sencillo que se resuelve en favor de la moral; la disciplina o el mejor conocimiento de las cosas es suficiente dosis didáctica para que el juego dramático cumpla su cometido. Las decoraciones, el vestuario, las luces son raramente usadas; si esta representación se realiza ante un auditorio, debe considerarse como una natural demostración.

El juego dramático obligará al niño a observar a -- fin de representar bien; y para representar bien necesita-- resolver toda clase de problemas de orden intelectual y cor-- poral. Adquirirá así mayor conciencia de sus buenas cualidades y de sus limitaciones.

Llevado por el juego un niño no piensa en reprimir-- se: la forma como en él se comporta, revela sus tendencias-- íntimas, su naturaleza profunda. El maestro deberá sacar -- partido de esto y por medio del juego dramático ayudará al-- niño a desprenderse de su timidez, reducirá las pretensio-- nes injustificadas de otro, combatirá el individualismo de-- éste, probará la paciencia de aquel, liberará las fuerzas -- de imaginación o las disciplinará, corregirá la negligencia, etc., etc.

Este ahondamiento del carácter por medio del juego-- dramático nos demuestra el inmenso alcance social que de él se desprende.

El juego dramático es obra artística que el niño de-- senvolverá más armoniosamente si se toma en cuenta su capa-- cidad y el modo de llevarla a cabo. Este resultado será al-- canzado por los ejercicios que justamente se han llamado -- "Juegos Dramáticos", que no son otra cosa que meros procedimientos pedagógicos teniendo como fin el dar cierto atractivo a la enseñanza de las diversas materias escolares.

En la más tierna edad la actividad fundamental del--

niño consiste en jugar; sus responsabilidades de trabajo -- son insignificantes y no rebasan los límites del más simple autoservicio: aprende a caminar sólo; a comer, a vestirse.

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 que está -- vinculado con conceptos definidos y claros referente a 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 ciudadano y trabajador de mañana.

En todo buen juego existen esfuerzos físicos y mentales. Si se obsequia al niño con un muñeco 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, -- falta de costumbre de crear, de vencer dificultades. El -- juego desprovisto de esfuerzo y de actividad produce efectos negativos.

Es pues "el juego dramático" uno de los medios más- seguros para conservar al niño el gusto de la creación gene

rosa que le procura el juego, desarrollando sus aptitudes - de imaginación, de reflexión, sensibilidad, sentido social, en libre desenvolvimiento de su cuerpo y de su espíritu.

Para realizar el juego dramático el maestro debe tener la precaución de organizar sus sesiones en las mejores condiciones que sean posible. Jamás ha de perder de vista que el factor esencial del éxito pedagógico es la libertad en la organización.

De seis a doce años (los de los seis grados de la escuela primaria) forman un buen equipo. Si son más de doce, será preferible dividir el grupo en dos equipos, según la edad y las afinidades. Bien entendido, el grupo será mixto si fuera posible.

Si el maestro dispone de un importante grupo de niños (de cuatro a seis equipos) le convendrá formar sus equipos en función de la edad (los más pequeños, los pequeños, medianos y mayores). Además seguramente, tendrá que buscarse otra maestra como asistente.

Hay que exigir que los niños se vistan con ropa adecuada para el juego: pantalones de gimnasia (niñas y varones), cuello abierto para respirar mejor, zapatillas o pies descalzos, pero no zapatos. El niño tiene que sentirse cómodo. Los alumnos deben confeccionarse una máscara de juego individual.

No es necesario que esa máscara muestre una expresión especial, sirve, en primer lugar, para ocultar el rostro. No importa que sea de papel pegado, de cartulina, recortada o de tela. El niño la pintará a su gusto.

Necesitamos un lugar tranquilo, sin mirones que sólo pueden perturbar la libre expresión de los niños, aunque guarden silencio. Lo ideal es el salón de actos, con su faro y su rampa; la magia del teatro ayuda enormemente a ---- crear el juego. De una manera general, basta una habita--- ción amplia, sala de juegos o aula vacía, sala de recreo o hasta cuando no llueva, el patio de la escuela. En lo posible, los niños deben sentirse "en su casa" y, si tienen el permiso, decorar su sala y reunir en ella al material necesario para sus actividades.

El maestro debe contar con un mínimo de elementos -- indispensables:

Cubos de distintas alturas (35 cms. para los pe-- queños, 45 cms. para los grandes), lo bastante sólidos como para poder subir sobre ellos.

Una alfombra o algunas frazadas viejas para las caídas y las acrobacias. Un instrumento de percusión. (pandereta, tambor) y, si es posible un instrumento de música -- (acordeón, piano, guitarra, flauta,) o un tocadiscos con algunos discos variados (marchas, jazz, viejos fox-trots,

música de ballet). Si se dispone de medios hay que tratar de completar este material básico con otros elementos que favorecen el juego y permiten además, lograr combinaciones de decorados muy útiles para el montaje de una obra dramática. Practicables de diferentes tamaños y una escalera de cuatro o seis escalones.

Uno o dos biombos de cuatro hojas en dos colores -- (anverso y reverso). La sesión debe desarrollarse con un espíritu de franca alegría, pero también, y sobre todo, con toda calma, factor fundamental de toda creación artística. Al principio le costará bastante al maestro lograr un silencio provechoso; deberá confiar en el interés del juego y en la atención colectiva (en estos casos la música es una -- ayuda eficaz). Hay que acostumbrarse pronto a expresarse, primero con un mínimo de palabras y luego, cada vez que sea posible, únicamente con gestos; el silencio del maestro -- trae, automáticamente, la tranquilidad y la disciplina espontánea.

Desde las primeras sesiones, el niño se halla solo frente a sus compañeros. Está "vacío de ideas" y espera la ayuda del apuntador. Pone una risa de conejo, se contonea o permanece completamente inmóvil, el entrecejo fruncido y la mirada baja. Le hacemos representar mímicamente una canción que sus compañeritos cantan a coro: se anima, esboza -- algún gesto tímido. Si se atreve y cobra valor podrá descu

brir un juego divertido, pero cuya espontaneidad se halla -
trabada por las miradas que echa sobre el auditorio. Cuan-
do le pedimos que "la emprenda con una canción", se desata-
el delirio. Esta conducta es corriente y normal: el niño -
es un imitador nato e imita lo que ha visto hacer en vez de
pensar en lo que hace. De hecho, no piensa; su atención es
tá fijada en las reacciones de "su público".

8 Debe entonces el maestro, hacerle comprender que es
tá solo en su obra, que no se trata de imitar, sino de ----
crear.

Los primeros juegos consisten en evitar, en lo posi-
ble, ese contacto actor-espectador, fijando la atención en-
otra cosa que las burlonas miradas de los compañeros. Hay-
que tener al niño "en ambiente" desde un principio y como -
está amurallado detrás del ¿qué dirán?, hay que ayudarle a
descubrirse a sí mismo.

He aquí un modo excelente de proceder: contar una -
historia sencilla, lentamente, en primera persona; a medida
que se desarrolla, el niño la interpreta.

"Paseo por la playa -mojo mis pies en el mar- ¡Mi-
ra un cangrejo!- El sol no me deja verlo bien- ¡Sale huyen-
do! ¡Mala suerte! ¡Qué lindas conchitas! Tomo una-la a--
bro para ver que tiene dentro- ¡Oh, es una almeja- ¡Ay, -
me mordió!- ¡Qué dolor!- etc., etc.

Así el niño se hace al juego del actor, olvida los-

decorados, los compañeros, su atención está captada, la - -
creación dramática surge de sí misma. "Ahora sigue solo".
Si se "bloquea", no hay que insistir; otra vez será; si in-
venta una continuación a la historia el juego está ganado.

Luego pasamos a otro tipo de juego que consiste en-
hacer descubrir al niño, paso por paso, todo lo que hay de
falso, de inverosímil o de superfluo en su juego. Aprende-
así a despojar su interpretación de los malos hábitos, los
tics o las repeticiones, para guardar tan sólo el "fondo", -
es decir el gesto sencillo y preciso.

Partir de un tema elemental, como: "Vienes del mer-
cado con una bolsa de frutas, abres la puerta de la casa y
pones el paquete sobre la mesa".

Designar a un alumno para la interpretación y a ---
otro para que lo observe detenidamente.

Se cambian los papeles; el que observaba interpre-
ta, teniendo en cuenta sus propias observaciones.

El primero retorna a la interpretación, y encarga-
mos a una alumna que diga "corte", cada vez que un error -
le llame la atención. El segundo alumno vuelve a su punto
de partida.

Que uno de ellos busque un tema sencillo. Lo in--
terpreta una vez y lo vuelve a representar, mientras el --
otro cuenta su contenido en voz alta.

Estos juegos ofrecen la ventaja de eliminar no sólo lo superfluo, dar un justo valor a la exactitud del gesto o de la postura, sino también de desarrollar el sentido crítico y la observación.

Ahora ha llegado el momento de que el niño sepa -- amueblar su ambiente y rodearse de los elementos constitutivos del drama; ha de descubrir personajes, concretar distintos lugares, crear la intriga o la aventura.

- I. Solo: composición de un personaje típico (viejo, - militar, mendigo, ciego), encontrar su silueta, sus tics. sus maneras de caminar, etc.

Introducir su personaje en un decorado: creación - del decorado sobre una superficie vacía, hacer comprender el lugar de los muebles, la utilidad de los accesorios imaginarios.

Hacer evolucionar el personaje dentro de su recinto y buscar la acción propia para despertar el interés dramático.

Finalmente encontrar el desenlace. Jamás terminar un juego dejándolo en "el aire". El niño cuenta una historia, esa historia debe tener un fin y a él le corresponde encontrarlo.

Múltiples variantes pueden introducirse en esos -- juegos (Creación del juego partiendo de un decorado ya -

existente. Aparición de comparsas, cuya presencia hay que hacer sentir, etc. Creación con máscara y traje correspondiente).

II. En grupo:

Esto es difícil de llevar a cabo al principio, pero resulta necesario desde el momento en que el niño es capaz de dominarse lo suficiente como para admitir el reparto. En efecto, ha de saber no sólo a dónde va él mismo, - sino también tomar en cuenta el juego de los demás. Si cada uno actúa por sí mismo, el juego no tiene valor alguno; si, por el contrario, el juego permanece colectivo, se desprenderá de él la esencia misma del teatro puro.

Para los grupos podemos utilizar los juegos planificados. Ejemplo:

Entre dos, luego tres y después cuatro personajes. Sobre una historia relatada por el dirigente del juego o, - mejor aún, inventada por los niños. (Se puede repetir invirtiéndolo los papeles).

También los juegos improvisados: Entre dos o tres que improvisan sobre un tema previamente elegido. (Este juego, muy difícil, es un verdadero test de la evolución dramática de los niños).

El juego está realmente logrado desde el momento - en que los gestos o actitudes de uno responden a los ges--

tos y actitudes de los otros. (Ej: el pescador y el pez. En la escuela: el director, el maestro y el alumno.

Después de estos juegos, el niño tomando conciencia de la utilidad de su esfuerzo, se desenvuelve en la -- creación artística. Llega a gustar de la belleza plástica del movimiento, de la exactitud y la precisión del gesto, -- de la alegría de contar su historia, del deseo de hacer -- compartir esa alegría; en una palabra de la obra bien hecha.

Presentaré algunos temas de juegos que el maestro o el niño pueden y deben completar para llegar al perfecto dominio de la interpretación.

I. ENTRENAMIENTO CORPORAL:

Esos juegos ponen en práctica las distintas técnicas básicas del dominio corporal. Hay que entrar en ellos al comienzo de la sesión y practicarlos en una atmósfera -- de alegría, para quitarle el carácter de "ejercicio" que a veces pueden revestir.

1. Relajación

- a) "El muñeco de trapo"; control de relajación. El brazo, la muñeca, la cabeza, el tronco, deben caer flojos cuando uno los levanta.
- b) El juego del trapequista, relajación en el movimiento en busca del centro de gravedad.

- c) El tren nocturno (en grupo); sentado con la espalda en la pared, relajarse lentamente, como los pasajeros que se duermen.

2. Respiración:

- a) El explorador agotado: hacer comprender el drama por el ritmo de la respiración.
- b) El boxeador: respiración rápida. Juego de entrenamiento (saltar la cuerda) y de la pelea.
- c) El refrenado: respiración profunda. Desarrollar ungesto cualquiera en tiempo retardado, cuidando de -- "portar el gesto" por la aspiración profunda.
- d) La emoción: indicar por la respiración apoyada, diversos estados de emoción (angustia, terror, alegría, agotamiento).
- e) Respiración cortada por el esfuerzo; juego del levantador de pesas, del cargador, etc.

3. Marchas:

La práctica de las marchas está lejos de ser aburrida; hay que llevarlas en forma animada, al ritmo de panderetas o con música.

- a) Los niños pueden realizarlas en forma individual o - de preferencia en grupo (fila india, de frente, en círculo, serpenteando, etc.)
- b) Marchas simples: muy lentamente, muy liviano, como -

un personaje de ensueño, muy acentuada, marcando el ritmo con la punta del pie.

- c) Marchas descompuestas: marcha de la garza, paso de ganso, pasar por encima de obstáculos más o menos altos, distribuidos por la pieza, cambiar bruscamente la dirección a un golpe de pandereta.
- d) Personajes: indicar las características de la marcha de los tipos elegidos (rango-bailarina-jinete, -- etc.)
- e) Poses: indicar por la marcha cierto estado de ánimo (alegría, cólera, inquietud, pena, orgullo, etc.)
- f) Animales: tratar de hallar las características de la marcha de ciertos animales (caballo, gato, pato, -- mosca, etc.)
- g) Drama: actuar y hacer comprender el desarrollo de -- una acción por el modo de andar de una persona.
- h) Marchas combinadas: entre 2, 6, 12, marcando el paso y siguiendo los ritmos seguidos por la pandereta.
- i) Marchas compuestas entre 2 ó 3, cada uno interpretando una composición distinta, pero tratando de conservar la unidad del grupo.

4. Subir y bajar:

- a) Juegos sencillos, con ritmos variados, con movimien-

tos descompuestos, en tiempo retardado.

- b) Composiciones sobre personajes típicos (el señor - gordo, el jorobado, el hombre encargado de tocar las campanas de la iglesia, la mujer coja, etc.)
- c) Composiciones sobre un estado de ánimo: (la buena-noticia, la mala nueva, tengo sueño, me van a pegar, etc., etc.
- d) Juegos en grupos: (unos suben, dos bajan), sobre o rimas de personajes (encuentro en la escalera).

5. Sentarse y levantarse:

- a) Juego en tiempo retardado, combinado de acuerdo con la respiración.
- b) Juegos sobre ritmo de pandereta.
- c) Composiciones individuales sobre distintas formas de sentarse (el tímido, el pretencioso, el anciano, la señora de visita, el niño mal educado, el sacerdote, etc.
- d) Composición en grupo: sala de espera en la clínica - de un dentista, visita a casa de uno que está enfermo, fiesta en casa de un compañero, etc.
- e) Hacer comprender por la manera de sentarse, qué tipo de asiento se usa: sillón, sofá, banco de madera, o en qué lugar uno se encuentra (autobús, tren, auto móvil, restaurante, etc.)

6. Caer y levantarse:

- a) Marcha simple o descompuesta, desplomarse sobre un golpe de pandereta, luego de levantarse con respiración y reanudar la marcha.
- b) La marioneta: baila, tenida por hilos invisibles; se suelta un hilo, luego otro (relajación parcial),- después se rompen repentinamente todos los hilos y - la marioneta se desploma.
- c) Composiciones individuales: tropezar con un obstáculo, desplomarse de cansancio, doblarse bajo un fardo, recibir un puñetazo, un tiro de revólver, un bastonazo, etc., ser empujado desde atrás, caer como un ebrio, como un payaso, etc.
- d) Caídas colectivas: caer en un montón, uno sobre otro, y levantarse uno después de otro, caer en fila como las piezas del dominó.

7. Equilibrio y desequilibrio:

- a) Sobre una pierna: gesticulaciones, tratar de ver tan lejos como sea posible.
- b) Malas caídas (hacia adelante y atrás), cabeceos.
- c) De a dos: luchas en equilibrio, riña de gallos, luchas sobre un pie, carreras sobre una pierna, etc.,- etc.
- d) Sobre un ritmo: danza rusa, acurrucado, saltar sobre

un pie, los brazos cruzados, luego recaer, marchas - rítmicas sobre una línea trazada en el piso, con un objeto sobre la cabeza, marchas descompuestas teniendo una pelotita en una cuchara (como obstáculos), subir y bajar teniendo un objeto en equilibrio sobre la cabeza, etc.

e) Equilibrio en grupo: marcha en fila teniendo el pie del vecino, equilibrio sobre un pie, en línea, te--- niéndose por la mano a los o los hombros (hacia -- adelante, hacia atrás).

f) Equilibrio acrobático: los pies en la pared, la rueda, hacer el "farol" sobre la cabeza y sobre las manos.

8. Flexibilidad:

a) Marchas interrumpidas por saltos hacia adelante, el cuerpo tenso hacia atrás, los brazos en la prolongación del cuerpo.

b) Movimientos en el piso: hacer el puente, el prisionero, las manos atadas a la espalda, haciendo esfuerzos por romper las ataduras o alcanzar un objeto (en la espalda o en el vientre).

c) Composiciones: el matador (solo o con un toro), el jugado de basket-ball, la pantera, el señor que cruza una calle, etc.

- d) Acrobacias: ejercicios con "ronzal" (cuerda tensa -- con una gasa alrededor de la cintura): salto mortal-hacia adelante y atrás, vueltas de carnero entre dos, uno por encima del otro, entre tres, el primero se -apelotona en el suelo, el segundo salta por encima - y se apelotona, mientras el primero se levanta y el-tercero hace la vuelta de carnero, etc.
- e) Movimientos en conjunto: el sol (abrirse en círculo hasta llegar a la tensión máxima hacia atrás) los bo-gadores, los segadores, etc.

9. Ritmos:

- a) Marchas en ritmos simples o combinados, con deten-ción y reanudación, cambiando de ritmo.
- b) Improvisaciones sobre un ritmo dado, ritmar una im-provisación en la pandereta, desfile de diferentes -personajes sobre el mismo ritmo o del mismo persona-je sobre ritmos diversos.
- c) En grupo: los ciclistas (sentados sobre el respaldo-de una silla, las manos apoyadas sobre el borde del-asiento), indicar por el ritmo los accidentes del ca-mino (subida, bajada, curva, piedra), pegar por tur-no con un martillo sobre una plancha hasta producir-un verdadero redoble.

II. IMAGINACION PLASTICA:

Estos juegos están destinados a desarrollar en el niño el gusto por la busca del gesto y del movimiento, en un ritmo dramático. Deben ayudarle a tomar conciencia del gesto amplio, de la eclusión del movimiento, de la exactitud de la expresión, haciéndole desubrir su técnica por la interpretación de su imaginación.

1. Inmovilidad y movimiento:

- a) Búsqueda de la posición ideal desde la cual puede nacer el movimiento.
- b) El museo de esculturas: observación de una estatua - (fotografía) y reproducción inmóvil (autodominio).
- c) Imaginar la actitud que un escultor daría a la mendicidad, la caza, Hércules, la música, etc. (Componer un grupo, un monumento o una serie: las musas, las tres gracias, etc.)
- d) Imaginar que una estatua cobra vida: continuar el movimiento; parar en seco a la voz de "corte", hacerlo retornar por otro, luego por un tercero, etc., etc.
- e) El despertar del monumento: un grupo de estatuas se despiertan, se desperezan, se animan por un momento, luego retornan a su pose inmóvil.

2. Eclosión:

- a) El robot: un robot que evoluciona sobre un ritmo y - con un movimiento artificioso recibe el soplo de la vida y se convierte en ser humano que descubre la vi da.
- b) Eclosiones en grupo: la flor. Sentados en el piso - en círculo, las manos en el centro. Buscar el ritmo colectivo de la eclosión de la corola; cada niño re- presenta un pétalo.
- c) El mismo tema, partiendo desde el capullo (círculo-- de niños arrodillados, replegados cabeza contra cabez a).
- d) El tronco: tres niños acurrucados en el piso, las -- piernas haciendo las "raíces", hacen nacer un árbol-- desde los retoños (brazos) hasta el despliegue de -- las ramificaciones.

3. Sentido del espacio:

- a) El ciego: representar al ciego con su bastón. Hacer- comprender por el juego el lugar donde se encuentra- y los obstáculos con que se topa.
- b) Noción de lejanía: mirar al horizonte, escuchar un - ruido lejano, tratar de llegar a un objeto fuera de- alcance, mirar cómo pasa el avión. (El cuerpo enter o ha de participar en el esfuerzo).
- c) Noción de lo invisible: ver pasar a un personaje imag

nario seguir un partido de tenis, una carrera de caballos, etc., etc.

d) En un espacio dado (cada vez más ancho) tratar de ocupar el lugar máximo.

4. Búsqueda del gesto:

a) Juego clásico de "oficios" (del carpintero, de la modista, etc.) a realizar sólo o en grupo (dos o tres).

b) Dramatizar el gesto corriente, ensanchamiento, arabesco, convicción (sin accesorios). Vestirse, desvestirse, comer y beber, poner el cubierto, hablar por teléfono, darse en baño de regadera, etc.

c) Búsqueda de la precisión: el mismo juego, pero insistiendo en un detalle determinado (comer fideos, un beff-Steck queso, etc.

d) Noción de forma: hacer comprender por el gesto la forma de un objeto (cubo, bola, silla, escalera, etc.

e) Noción de peso: búsqueda de la posición de la mano, del brazo, de la pierna o del cuerpo entero, llevando un vaso, un bebé, un balde de agua, una piedra gruesa, etc.

f) Noción de materia: recrear una cosa partiendo de la materia que la compone (agua, fuego, un cepillo, un gato, seda, arena, cola, etc.

- g) Noción de medida: no cambiar el largo, ancho o altura de un objeto imaginario con que se juega (bastón, pila de paltos, bandeja, etc.
- h) Noción de consistencia: encontrar el gesto que corresponde a ciertas consistencias (duro, blando, líquido, consistente, plástico, quebradizo, etc.
- i) La cinta sinfín: disponer de un grupo en línea y proponer un objeto a fabricar en serie (una silla - un florero decorado).
- j) Composiciones colectivas: un desayuno - una orquesta - una partida de naipes, etc. Cuidado con el desorden y con el juego demasiado personal.

5. Búsqueda de la sensación:

- a) Traducir por el gesto o la actitud ciertas sensaciones físicas: el frío, el calor, malos olores, perfumes agradables, retortijones de estómago, dolor en los miembros, jaqueca, la lluvia, choque brutal, etc.
- b) Tratar de hacer comprender ciertas sensaciones de orden moral: inquietud, pena, alegría, cólera, orgullo, pereza, gula, celos.
- c) Desarrollar los juegos mencionados, combinándolos con distintas composiciones: anciano colérico que sufre de reumatismo; el rengo que se duerme y es picado por una avispa, etc.

d) Introducir esas composiciones en un cuadro cualquiera: la mujer nerviosa que pone los cubiertos, el señor que se quema encendiendo un fósforo, etc.

6. Búsqueda del movimiento:

- a) Sacando provecho de los buenos hábitos, adquiridos - en el transcurso de los juegos rítmicos de marchas, - subidas y bajadas, caídas, etc, el niño puede abordar, sólo y en grupos, juegos más complejos, encadenando el gesto con el movimiento, toda la gama de esfuerzos posibles, (el cuerpo entero participa en el juego): alzar una pesada piedra y arrojarla lejos, - el levantador de pesas - el arquero - la carretilla que cargamos y vaciamos, el hombre que echa abajo una puerta, etc.
- c) Búsqueda del movimiento colectivo: las olas: arrodillados, el cuerpo paralelo al piso, los brazos en -- prolongación del cuerpo - ramas de árboles sacudidas por el viento - montar caballos de madera o caballos - de circo en la pista, etc.
- d) Persecuciones: el ladrón perseguido - el sombrero llevado por el viento, etc.
- e) Movimientos en el lugar: marcha en el lugar. (El -- pie ataca con firmeza, luego se desliza hacia atrás - a ras del suelo, el cuerpo y los brazos participan, -

revelando el dinamismo).

- f) Subir y bajar en el lugar. (El cuerpo empuja hacia arriba o se hunde).
- g) Tratar de insinuar, por el movimiento, ciertos elementos no figurativos; el viento - la corriente la - espiral - la amplitud - la estrechez - el oleaje, -- etc.

III.- CREACION DRAMATICA:

Ahora el niño está preparado para tender la aventura de la creación personal del drama (siempre tomando en su sentido etimológico de acción jugada). Ha tomado conciencia del valor del gesto y del juego interior; interpreta para sí mismo. Ahora debe contar su historia y vivirla junto con los otros.

1. La improvisación dramática:

- a) Ya no se trata de crear meras siluetas; hay que imaginarlas dentro de su marco, sus hábitos, su ambiente y hallarles la oportunidad de convertirse en personajes.
- b) Dramatizar el gesto familiar, dándole la importancia de una aventura. (Ej. Juan se levanta de excelente humor, se enreda los pies en la bata y cae. Lavándose la cara le entra jabón en los ojos y buscando su toalla con los ojos cerrados, tropieza con un mueble.

Se viste, pierde un botón, se le rompe un cordón del zapato, la camisa etc.; Progresivamente su fastidio va en aumento estalla y, disgustado, se acuesta otra vez).

- c) Improvisación acerca de un objeto: inventar una historia, encontrar un personaje, recrear el decorado - en derredor de un objeto cualquiera que sirve de punto de partida (una silla - un libro - una bicicleta, etc.) El objeto puede ser real o ficticio.
- d) Improvisación partiendo de una prenda de vestir: sombrero - guantes - zapatos, medias, etc.
- e) Variantes: mostrar un objeto preguntando: ¿ en qué te hace pensar esto ?
- f) Improvisación de un personaje: elegir un personaje y hacerle vivir una aventura (dos hermanitos que van - de día de campo y se pierden en la montaña).

El juego se complica cuando se le pide al niño que - actúe con comparsas imaginarias.

- g) Improvisación sobre un ritmo dado. Primero escuchar atentamente, luego representar una historia inspirada por el ritmo propuesto.

2. El encadenamiento y el desenlace:

Es necesario ejercitar a los niños en componer temas cuya ilación sea, sino lógica, por lo menos verosímil.

Es ésta la oportunidad de desarrollar las reacciones adecuadas para las improvisaciones colectivas.

- a) El cuento interrumpido: Xóchitl imagina una historia y comienza a interpretarla; a la voz de "corte" la revela Patricia quien sigue la ilación con una idea propia. Juancito, Dicky y Santi, a su vez, harán otro tanto.
- b) Buscar un final: el dirigente de juegos cuenta una historia cualquiera omitiendo a propósito el final. Pide a los niños que encuentren un desenlace personal. Cada uno lo representará cuando le llegue el turno.

3. La búsqueda de lo absurdo:

No hay límite para la imaginación de los niños. A veces hay que dejar que se vayan más allá de lo real, que rebasen el cuadro de la lógica.

- a) Ir más allá del gesto familiar: tomando como punto de partida un gesto fácil, dejarse llevar hacia lo imposible. Ejs.: la costurera loca; terminado su trabajo no puede parar y se cose los dedos a la palma, la mano al brazo, el brazo al cuerpo, etc.
- b) Más allá del objeto: un objeto ficticio puede adoptar, en el transcurso de un juego, una consistencia o un aspecto nuevo. (El cordel que se endurece y --

que tenemos en equilibrio sobre la punta del dedo, - pasándolo después de una oreja a la otra a través de la cabeza, etc.)

4. Juegos colectivos planificados:

Ahora el niño ha de acostumbrarse a interpretar un papel dentro de un grupo. Debe llegar a olvidarse de sí mismo en favor del elenco.

- a) Juegos sobre listas: dar a un grupo de niños una lista de personajes (un bombero - un anciano - un mendigo - una portera), dejar que los niños se distribuyan los papeles, que hallen un arumento y lo representen. Se puede hacer ese juego con una lista de objetos, de estado de ánimos, de gestos, etc. También pueden hacerse combinaciones entre varias listas.
- b) Charadas: el juego clásico de las charadas constituye una excelente ejercitación en el juego colectivo.
- c) El cuento: leído al grupo, o meramente imaginado, -- preparado y luego interpretado por los niños.

Todos esos juegos pueden y deben, a veces, completarse con vestuario y accesorios. Algunos pueden proponerse una o dos semanas antes, para dejar tiempo a los niños de preparar la distribución, la ilación e incluso las máscaras y disfraces.

5. Juegos improvisados:

De una técnica más difícil, porque realizados sin preparación previa, esos juegos se muestran muy eficaces - para el desarrollo de la acción refleja en el juego, de la imaginación rápida y de la reacción no estudiada.

- a) Los proverbios: el director de juegos propone a dos o tres niños un refrán (contra pereza, diligencia). Sin ponerse previamente de acuerdo, los niños deben tratar de interpretarlo.
- b) Las rimas mudas: cuatro rimas se proponen a cuatro niños). Ej: dos rimas en "ina" y dos en "illo".) Alternativamente, cada niño interpreta su rima, encadenándola con la anterior. Linda hará comprender que ella cocina, Ricardo continuará haciendo ver un cuchillo. Denitza a su vez puede servirse de él para cortar la masa de harina y Julia actuará haciendo intervenir un horno.
- c) Las situaciones: poner a un grupo de niños en cierta situación y pedir que salgan de ella improvisando un juego. "Ej.: un mendigo se quedó dormido sobre un banco, llega un guardia de la policía.....").
- d) Los grupos plásticos: partiendo de una pose establecida, pedir a un grupo que evoque, por el gesto y el movimiento en conjunto, una visión o una entidad: la salida del sol - el hambre - la noche y el día.

6. El Psicodrama:

El niño es un ser particularmente sensible. Sus--
traído a la influencia del público, liberado de las trabas
del juego refrenado y de la opinión ajena, su naturaleza -
afectiva prevalece, y no hay nada que no pueda expresar --
sinceramente, nada que no puede sentir y comprender.

Algunos llegan bastante pronto a este estado de --
evolución dramática; otros sólo llegan poco a poco, a menu
do inhibidos por su torpeza, su egocentrismo, o su sensibi
lidad demasiado viva, inexpresable.

Hemos pedido al niño que expresa, a través de las-
composiciones o improvisaciones, estados de ánimo por me--
dio de personajes o en sí mismos.

Ahora se trata de ponerlos a ellos mismos en condi
ciones de hacernos participar de sus propios estados de --
ánimo.

En ese estado de evolución, el mimodrama se con---
vierte en psicodrama, y el círculo se cierra cuando el ni-
ño, habiendo atravesado el entrenamiento, la plasticidad -
del gesto, el descubrimiento del juego y la invención del-
drama, se halla nuevamente frente a sí mismo.

Por medio de los temas propuestos, representará su
propia persona; va a dramatizar sus actitudes, sus reaccio
nes, sus emociones, y su conducta en tal o cual situación.

Así es como, a través del juego, el niño se descu-

bre a sí mismo. Su liberación dependerá de su sinceridad.

En la aplicación del teatro escolar en el 4o., 5o. y 6o. grado de la escuela primaria, el juego dramático se transforma en efectivo arte dramático, puesto que los niños ya pueden sujetar su interpretación a una técnica elemental de actuación para lograr la imitación más acertada de los personajes que caracterizan.

El teatro escolar o 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 maestros o alumnos o una combinación de los dos. Las líneas o parlamentos son memorizados, la acción es dirigida y se usan trajes y decorados. El principal propósito del maestro será presentar un espectáculo acabado para ese público infantil, para lo cual empleará los mejores actores disponibles quienes saben de la disciplina estricta que requiere toda creación artística - reconociendo sus obligaciones frente al espectador.

Con este grupo de alumnos se abordará una etapa superior; por una parte la comedia improvisada, y por otra, la interpretación de obras maestras clásicas, declamaciones y acciones corales, escritas por ellos en circunstancias dadas.

Desde luego, la obra dramática del teatro escolar,

debe tener características especiales. Su duración no debe ser excesiva, en consideración a la incipiente disciplinamental de los niños. Una obra de un acto debe durar treinta minutos; de dos - sesenta o sea una hora como máximo. Su contenido debe estar combinado con una mínima parte --- didáctica y un porcentaje máximo de divertimento.

En el teatro en las escuelas primarias la palabra-ocupará un lugar importante; los "caracteres", hasta ahora primarios, se afirmarán: surgirán personajes con una vida-interior menos precaria; se enfrentarán unos a los otros - en composiciones de un arte más elaborado.

Este teatro puede realizarse con éxito bajo la dirección de un maestro que posea una gran experiencia y una formación verdaderamente dramática. Por otro lado, el teatro escolar debe ser reservado a los alumnos-siempre una - minoría-especialmente dotados para el arte dramático.

Todas las disciplinas científicas de la escuela -- primaria pueden abordarse en el teatro escolar; pero son - requisitos indispensables que los elementos básicos dramáticos: EXPOSICION, NUDO Y DESENLACE, sean perfectamente -- claros y sencillos para hacerlos accesibles a la mentali--dad de los niños. Además, la acción debe ser lo más dinámica posible, los diálogos ligeros, con lenguaje también - sencillo y comprensible.

Para la "puesta en escena", el maestro debe infor-

mar bien a sus alumnos de la psicología de cada personaje, del lugar cronológico y geográfico en donde se desarrolla la obra y de la tesis que sostiene la misma. Si el tema de la obra es histórico, por ejemplo, el maestro está obligado a hacer una análisis de los antecedentes y psicología de los principales protagonistas, de la época y lugar donde se supone tiene efecto la acción; de algunos hechos que antecedieron o sucedieron al episodio histórico dramatizado y por último el valor moral y cívico de los personajes que van a interpretarse. Todo esto, aparte de dejar diversas y útiles enseñanzas a los niños, les facilitará su trabajo interpretativo.

El teatro escolar o formal presenta muchas dificultades.

La obra teatral se presenta bajo la forma de un texto. El alumno dirigido por un maestro 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 a lo sumo, con enseñar a recitar el texto, haciendo vanos esfuerzos por animar a los niños por medios vocales, de que hablen bien; pero de ninguna manera representará la situación, pues ignora la sustancia misma de la obra sin sospechar que existe un lenguaje específicamente dramático que no se puede reducir a la simple expresión verbal.

A los ya manifestados servicios pedagógicos del --

teatro escolar, debemos agregar sus virtudes terapéuticas para corregir los conceptos equivocados que tienen algunos niños por influencia de malos ejemplos en su hogar o en el medio ambiente. Por medio de la CATARSIS (descarga emocional) que provoca el teatro en actores y espectadores cuando se identifican con personajes o problemas de la obra, se logra muchas veces destruir algunos complejos o malos hábitos en los llamados "niños problemas".

Presentaremos dos ejemplos de teatro formal para niños mayores. Hay ya una transición del juego dramático al teatro formal. Los parlamentos se aprenden de memoria; los vestidos, maquillaje, decorados, iluminación, etc., -- simplificados o simplemente insinuados.

Hay un auditorio que observa el drama.

TAMA: LA HACHE.

(De un cuento de M. Ramos Carrión.

PERSONAJES:

LA HACHE

LA EME

LA A

LA ENE

LA B

LA CU

LA E

LA ERRE

LA GE

LA ESE

LA I

LA TE

LA JOTA

LA U

LA KA

LA EKIS



LA O

LA ZETA.

DECORACION:

UN TELON DE FONDO QUE REPRESENTA UN DOBLE PLANO EN DONDE UNA MANO INFANTIL HA TRAZADO A CAPRICO DESIGUALES LETRAS. APARECEN EN ESCENA DIECIOCHO NIÑOS QUE LUCEN PINTORESCOS VESTIDOS SOBRE LOS CUALES LLEVARAN ESTAMPADA LA LETRA QUE CADA UNO REPRESENTA. AL LEVANTARSE EL TELON TODOS CORREN Y GRITAN COMO ENERGUMENOS.

LA E:- ESFORZANDOSE EN IMPONER SILENCIO) Basta de riñas - y sepamos lo que ha sucedido.

LA A:- (Que se halla en un grupo con las otras vocales) -- ¡A callar todas, consonantes del diablo! (obede---ciendo a esta voz, todas callan y forman a su alrededor). En cuanto mis cuatro hermanas y yo las dejamos solas, arman un escándalo inaguantable! ¡Esto no ha de continuar así!

LA I:- Que nos refieran lo sucedido.

LA ELE:Yo puedo decirlo.

LA ZETA:- ¡Yo!... Yo lo explicaré todo!

LA A:- Cállense! Que hable la Be, por ser la primera de todas ustedes.

LA BE:-Señoras vocales: ante todo debo manifestarles que lo sucedido entre nosotras no tiene ninguna grave--dad.

LA U:- Eso ya lo veremos nosotras.

LA BE:- La Che, hija de la Ce y de la Hache...

LA A: - Déjese de pormenores; ¡todos sabemos quiénes son los padres de esa letra!

LA BE: - La Che, digo, salió a la defensa de su señora mamá, la Hache, al oír que la Ka decía que la Hache era una inútil y que, si no se hubiera casado con la Ce, no serviría absolutamente para nada.

LA KA:- ¡Mentira! ¡Mentira!

LA EKIS:- ¡Sí, eso dijo- ¡Yo lo oí!

LA TE:- ¡Y lo niega! ¡Qué atrevimiento! ¡Qué descaro! - -

LA A: ¡Silencio! ¡Silencio!, digo.

LA CU:- Parece mentira que sea tan insolente una letra -- que vale menos que yo.

LA KA:- ¡Cállate, envidiosa, cállate!

LA A:- ¡Silencio! ¡Silencio! señoras! (cuando lo consigue) Continúe la Be su exposición.

LA BE:- La Hache, que oyó hablar de su inutilidad, se defendió y, sin querer, molestó a otras compañeras.

LA EME:- La Hache no sirve más que para estorbo...

LA ZETA:-Con ella o sin ella, lo mismo se puede escribir -- todo...

LA HACHE:(lloriqueando) ¡Ay... para qué habré nacido...

LA A:- ¡Basta! ¡Basta!

LA EME:- Cuando se quiere significar que alguna cosa no -- tiene importancia, se dice: "Llámela usted Hache"...

LA HACHE:¡Hágalas callar, señora A! ¡Hágalas callar o me -

volverán loca!

LA A:- ¡Basta! Prosiga la Be su informe.

LA BE:- Yo creo que la Hache nos debía dar una explicación, pues nos mandó a todas al diablo...

LA A:- La Hache pudo excederse, pero yo la disculpo. Y - ahora escúchenme todas. Es un error suponer que - la hache no sirve para nada. Es más: si ella no - sirve para nada, tampoco ustedes sirven para mucho.

TODAS LAS

CONSONANTES:- ¡Oh!

Las otras 4

Vocales:- (riendo).- Qué bien!

LA A:- (Muy ufana) Ninguna de ustedes sirve absolutamente - para nada si no está unida a alguna vocal. (Las -- consonantes doblan la cabeza). Más aún: la hache - es la única de todas, a quien se le puede consentir que tenga un poco de vanidad.

LA HACHE:- (Muy orgullosa) Han visto?

LA A:- Un poco de vanidad pero muy poca, eh? La Hache es - la letra que manifiesta la educación, la cultura. - Ella indica si la persona que escribe es o no ins-- truida. ¡Cómo se ríen ustedes al ver por ejemplo: "ombre" escrito así, sin hache, sin la letra que -- consideran inútil!...

LA ERRE:- Con hache o sin hache siempre será un hombre.

LA A:- Pero será un hombre sin educación. ¡Basta pues! - -

¡Que no se repitan estas lamentables escenas!

LA ERRE:-Pues tendrá mucha razón señora A, pero a mí no --
me convence.

LA A:- Y quién te convencería? Es natural que tú. estés-
siempre ere, que erre. Ahora amigas mías, para -
selebrar la amistosa resolución de sus pleitos --
las invito a bailar. ¡A ver: una Jota!

LA JOTA:-¡Presente señora!

LA A: No hija, he querido decir que todas juntas baile-
mos una jota.

(Todo el grupo baila una jota que enseñará el maestro pre-
viamente).

TELON

Para niños mayores este ejemplo de presentación pantomími-
ca.

EL PADRE, EL NIÑO Y EL BURRO.

I. EL RELATO:

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

Figúrense las carcajadas de la gente que los veía

pasar cargando el 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 -
verguenza!

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.

Peor que peor.

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

5. Tuvieron que apearse ambos y dirigirse al mercado los tres a pie. La gente se burlaba, pero ellos 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 de las charlas de los demás. No todas las palabras son buenos consejos.

II. LA ADAPTACION DRAMATICA:

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 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 como si- estuvieran conversando; 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 cartón, de material - - plástico y de otro material. Recuérdese que será- usado 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 mejor.

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

EL HIJO:- Vamos, padre, que somos pobres 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 saco de piedras! ¡Adelante! (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 el 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 --donde se represente. La gente caminará a su lado y comentará):

Hombre 1: (Ríe con fuerza) ¡Ja! ¡Ja! ¡Ja! ¡Ja! (y con la --mano señala lo que ve)

Hombre 2: ¡Miren! ¡Miren! Cuál será el más burro de los --tres?

Mujer 1: ¡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 súbete a su grupa, así - no te cansarás.

Hombre 3: ¡Bien, bien! Qué bien se va así, verdad?

Mujer 2: Qué buen hijo tiene usted compadre? Es joven -- tiene buenas piernas, y sin embargo le obliga a usted a caminar a pie.

Mujer 3: ¡Qué verguenza! Mientras, - él viaja montado cómodamente en el burro. ¡Qué verguenza!

El hijo: Deténgase, padre, me apearé. Suba usted ahora. (y se echaron a caminar).

Vieja 1: ¡Qué padre sin entrañas! Cabalga tranquilamente mientras ese pobre chico, va a pie.

Vieja 2: ¡Y qué flacucho y débil es! Bastaría un soplo - de viento para llevárselo. ¡Mírelo, tiene que trotar a su zaga, a pie! Es que ese hombre no tiene corazón?

Vieja 3: ¡No! ¡No tiene corazón!

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

El padre: Bueno, súbete tú también. El burro es bastante fuerte para llevarnos a los dos.

El viejo: ¡Pobre animal! ¡Lo están reventando!

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

Los niños: (En coro y cantando alguna tonadilla burlesca)

Pobre burro, pobre bestia,

Cuántas cargas 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! Condenada gente! ¡Cuándo aprenderán a no meterse en lo que no les importa! Bajémonos hijo y lleguemos al mercado.

El hijo: Está bien, padre; arré 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 su padre lo detiene).

El Padre: ¡Quieto, hijo! La gente es así. No hay que hacer caso de lo que digan. Cuando uno tiene una buena idea en la cabeza, lo mejor es que no se preocupe mucho de la charla 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 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 y niños.

Pero observen esto que es importante: no existe el burro. En escena no habrá ningún burro. Cómo es eso? Muy sencillo: es un burro imaginario. Todas 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 llevaran 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, etc.

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, etc., etc.

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. Señalaremos dos:

a) Supóngase que la gente está parada sobre una banda de movimiento sin fin: aparecen por un lado y desaparecen por otro. Supóngase también que los tres personajes--padre, hijo y burro-- es

tán sobre otra banda, en primer plano, pero sus movimientos de marcha, de trote solamente son dados con el cuerpo, como si caminaran sin moverse del mismo lugar.

- b) La gente va a dar la impresión como si estuviera en la calle; camina despacio, aprisa, corre, cojea, etc., etc., pero el movimiento será a cámara lenta yendo de un extremo al otro.

El maestro usará tantos temas como vayan presentándose en las clases. Daremos los nombres de algunos cuentos fábulas y dramatizaciones que les servirán de guía:

El juego de las vocales.	De Angel Moya Sarmiento.
Mala Memoria.	De Germán Bardiales.
Comino vence al diablo.	De Germán List Arzubide.
La vanidad no cuenta.	De Angel Moya Sarmiento.
El preguntón incorregible.	De un cuento de I.F. Muñoz y Pavón.
El que sabe puede.	De Angel Moya Sarmiento.
La Primavera.	De A.L. Jáuregui.

EQUIPOS DE TEATRO ESCOLAR.

TRABAJO POR EQUIPO:

En todas las actividades dramáticas escolares se hace necesario el trabajo por equipo. Cada equipo de trabajo debe componerse de: el maestro que será el director artístico; el director escénico; quien es el responsable del programa de repasos, de los ensayos, etc.; un decorador (encargado junto con equipo que él habrá elegido, no sólo de la confección de los elementos de decorado, sino de los cambios de escenario durante el espectáculo), el apunte se encarga de ir leyendo el libreto de la obra, despacio y en un tono que solamente trascienda a los actores, anticipando a éstos, en pocos segundos, las partes respectivas. Debe estar oculto al público. El transporte, llamado también segundo apunte o ayudante del director. Su tarea es de gran importancia, aunque inadvertida por la mayor parte del público y entraña una gran responsabilidad, dependiendo en gran medida de ella el normal desarrollo de la representación. El transporte, en efecto, cuida de que el mobiliario de la escena esté dispuesto conforme a las disposiciones del director, y de que no falte en aquella ningún elemento de utilería; teléfono, flores, un cesto de costura, jarra de agua, vasos, etc., debe dar a los acto--

res la prevención, el pie y la entrada; imitar los ladridos de un perro o el maullido del gato producir todo ruido interno: truenos, lluvia, dirigir la entrada o los gritos de las comparsas, y, muy a menudo, en los elencos pequeños, sustituir ocasionalmente un actor. Un o una encargada del guardarropa (que también reunirá un equipo para idear y -- confeccionar los trajes), un encargado de utilería (responsable de las máscaras y accesorios), músicos (capaces de -- hacer un acompañamiento musical, de subrayar el juego con efectos sonoros o tal vez sólo de elegir los discos apropiados; un jefe electricista con quien hay que establecer el plan de iluminación y la instalación del escenario. Comisiones de organización, finanzas, propagandas, orden, y recepción. Hemos dejado de último el cuerpo de actores.

Los alumnos que no tengan "papeles" como actores -- pueden tomar parte directa en otras actividades relacionadas -- desempeñando alguna función de las mencionadas anteriormente. En esta forma, todos los elementos que forman el equipo de teatro escolar, desarrollan su iniciativa, -- ejercitan sus aptitudes y sobre todo, se educan en el sentido de la responsabilidad; pues el triunfo artístico y -- cultural que se logre, estimulará a todos y cada uno de -- los alumnos que bajo la dirección o la orientación del --- maestro, lleven a feliz término una o más realizaciones de teatro escolar o formal.

Poner en escena una obra de teatro escolar con --- los propios educandos requiere el proceso siguiente:

1. Selección de la obra considerando la finalidad que se - persigue.
2. Formación del equipo de teatro escolar atendiendo a las facultades y aptitudes escolares.
3. Diseños y realizaciones del vestuario y de la escenogra^{ra}fía, buscando siempre la economía sin detrimento de la buena presentación escénica.
4. Lecturas de la obra para todo el grupo, determinando -- con exactitud la psicología de los personajes que se -- van a interpretar, para que los actores se identifiquen con sus "papeles" y con la obra en general.
5. Ensayos suficientes de dicción, mímica y movimientos -- escénicos hasta lograr el mayor realismo y la más elevada expresión artística.
6. Ensayo general es decir ensayo con decorados, vestuario, luces, música, utilería, etc., tratando de que dentro -- de las limitaciones particulares se alcance una posible perfección.
7. Realización de "la puesta en escena", atendiendo a una estricta puntualidad de la hora fijada en los programas y cuidando la comisión de orden que la representación -- no sufra interrupciones injustificadas por ruidos y --

conversaciones de los espectadores.

Siguiendo el proceso ya señalado, las actividades del teatro escolar alcanzarán siempre el éxito deseado y por consiguiente cumplirán ampliamente la finalidad básica de "enseñar divirtiéndose".

TECNICA DE ACTUACION EN EL TEATRO ESCOLAR.

La técnica de actuación que rige el Teatro Escolar, es casi la misma del arte dramático en general.

Desde luego el educador que prepara sus niños actores, debe enseñarle a éstos la nomenclatura de las diversas áreas y de los diversos términos del escenario; y es fácil por medio de un diagrama dibujado en el tablero del aula de clases.

Se le hace saber al alumno que toda obra teatral se desarrolla en un escenario o foro. Este es el mundo del actor, y necesita conocerlo, puesto que en él va a vivir el personaje.

Tenemos pues que ponernos de acuerdo acerca de la geografía y de la topografía de este mundo en que va a desarrollarse la ficción escénica.

Usamos en el teatro los términos "derecha" o "izquierda", siempre con referencia al actor colocado frente al público. Así pues el escenario tiene derecha e izquierda, entendidas así.

Decimos también en el teatro "arriba" y "abajo". - Por arriba entendemos la parte del escenario más lejana del espectador; y por abajo la más próxima al espectador. Se entenderá pues, así, fácilmente la colocación del actor

en el escenario cuando se le instruya ya para colocarse a la derecha, a la izquierda, arriba, abajo.

En relación con los muebles, objetos o personas -- que se encuentran con el actor en el escenario, los términos "arriba" y "abajo", describen el rumbo que ha de seguir su movimiento. Pasar por "arriba" o pasar por "abajo" de una mesa, de un sillón o de una persona, describen los movimientos que haya de efectuar de acuerdo con la definición que acabamos de dar de las partes (arriba o abajo) -- del escenario.

El escenario queda de ésta manera dividido en seis áreas principales que son: arriba centro; abajo centro; arriba derecha; abajo derecha, arriba izquierda; abajo izquierda.

EJERCICIOS.

Colóquese una silla en "izquierda centro" y una mesa en "derecha centro". Hágase realizar al alumno los siguientes movimientos, y otros semejantes que el maestro -- discurrirá para ejercitar al niño en el dominio y conocimiento de las áreas del escenario: Colocado el alumno -- "arriba izquierda" que baje "abajo izquierda", que llegue al "centro abajo"; que vaya "arriba" de la mesa, "arriba derecha", que vuelva a "centro arriba", que por "abajo" de la mesa llegue hasta "izquierda arriba" y que vuelva por -- "arriba" de la silla y de la mesa a "centro abajo", etc.,-

etc., etc.

Vamos ahora a describir las posiciones del cuerpo del actor en pie, aún cuando también se aplica a sus posiciones se sienta.

Son cinco:

- a) ABIERTO: El actor se encuentra totalmente de frente - al público.
- b) UN CUARTO: Equivalente a medio flanco.
- c) PERFIL: Equivalente a un flanco.
- d) TRES CUARTOS: Equivalente a un flanco y medio flanco.
- e) CERRADO: O sea completamente de espaldas al público.

Estas son, digamos posiciones estáticas, que deben ejercitarse simplemente para dominarlas. Pero muy raras - veces ocurre que un actor se encuentre en estas posiciones más que transitoriamente, puesto que el teatro es dinámico.

De estas cinco posiciones resultan los movimientos que se basan en ellas como punto de partida o como el punto al que hay que llegar.

Estos movimientos son los siguientes:

- a) ABRIRSE: Llegar suavemente a la posición abierta.
- b) CERRARSE: Llegar suavemente a la posición cerrada.
- c) VOLVERSE: Equivalente a abrirse con suavidad.
- d) BAJAR: Caminar suavemente hacia el área que correspon da.
- e) SUBIR: Llegar suavemente al área de arriba, que co---

responda.

- f) AVANZAR: Haciéndolo en línea recta hacia adelante, -- cualquiera que sea la ubicación en que se en cuentre el actor que reciba esta instrucción.
- g) RETROCEDER: Cualquiera que sea la posición, dar uno o -- dos pasos atrás.
- h) MEZCLARSE: Cuando un actor se ha desplazado de su lugar, esta instrucción les indica a los demás que-- compensen su desplazamiento.

EJERCICIOS.

Con una mesa en el "centro derecha" y una silla en el "centro izquierda" el maestro debe hacer ejercitar a -- los alumnos las posiciones descritas en relación con las -- áreas.

Ejemplos: El actor abierto en "centro arriba", dar tres cuartos y subir "arriba derecha". Cerrarse. Dar per fil a su derecha. Avanza hasta "izquierda arriba". Se -- abre, baja hasta "izquierda abajo", da un cuarto a su dereca, da perfil, avanza hasta "centro abajo" da tres cuar-- tos, sube hasta "derecha arriba", da perfil a su izquierda, retrocede a "centro arriba", da un cuarto a su izquierda, pasa por arriba de la mesa y llega hasta "derecha abajo" y se abre, etc., etc.

El maestro irá así discurrendo varias clases de -

estos ejercicios que damos como ejemplos hasta que el niño domine por completo estos movimientos y posiciones.

El teatro es diálogo: es decir choque o entendimiento de dos personas, o de dos grupos de personas, o de un grupo de personas frente a otro. No existe en realidad el teatro sin el diálogo.

Para los efectos de la técnica, este hecho entraña la necesidad de adiestrar a los actores para actuar uno en relación con el otro, o con los demás, Trataremos ahora - el tema que se refiere a las relaciones del actor con los demás que con él desempeñen la obra.

Tomaremos, pues, como sujetos ya no a uno, sino a dos actores en escena, sosteniendo un diálogo. Las posiciones en que este diálogo puede sostenerse son las siguientes:

- a) COMPARTIENDO.
- b) DANDO LA ESCENA UN ACTOR AL OTRO.
- c) EN PERFIL.

COMPARTIENDO: Se dice que dos actores comparten una escena, cuando los dos se encuentran en posición de "un cuarto" o de "tres cuartos" hacia el público y uno enfrente del otro, siempre que ambos ocupen el mismo plano del escenario; es decir, que ninguno de los dos se halle más arriba que el otro.

DAR LA ESCENA: De la posición "compartir", pasa--

mos con mucha facilidad a "dar la escena". Esto quiere decir que el personaje, o el diálogo o parlamento que tiene la mayor importancia en la escena de que se trate, debe -- ser más enfático y hallarse en una posición más fuerte que el otro.

El personaje que toma la escena o aquel a quien se le da escena adopta una posición más fuerte que el otro, o bien, el que va a darle la escena al otro, debilita su propia acción.

FUERZA Y DEBILIDAD: Esto nos conduce a definir la fuerza y la debilidad de las posiciones. En el punto en que nos encontramos, el alumno puede ya entender con facilidad la definición de la fuerza y de la debilidad respectivas de las diversas posiciones.

Hay posiciones fuertes y posiciones débiles, áreas fuertes y áreas débiles en el escenario.

La posición más fuerte es la "abierta". Progresivamente son más débiles, o se debilita la posición "abierta", convirtiéndola en "un cuarto", "perfil", o "tres cuartos". La posición cerrada vuelve a ser tan fuerte como la posición "abierta".

El área más fuerte del escenario es la central y -- le siguen en fuerza la derecha y, por último, la izquierda, que es la más débil. Una vez entendido esto, el maestro -- puede ejercitar a los estudiantes en fortalecer y debili--

tar sus posiciones en sí mismas, pasando de una fuerte a una débil y viceversa. Así pues un acto le dará la escena a otro, cuando hallándose en posición de compartir con él, el que da la escena debilita su posición, fortaleciendo -- así indirectamente la del que va a tener la escena; o bien el que toma la escena fortalece su propia posición con respecto a la de aquel que se le da.

PERFIL: Ya conocemos la posición de perfil. Puede ocurrir entre dos actores que se enfrenten y se emplea sobre todo para escenas violentas, de discusión viva, de choque o de riña. Generalmente, escenas tales ocurren en el área más fuerte (centro abajo).

TRES PERSONAJES EN ESCENA: Con tres personajes en escena, se forma un triángulo en el que fácilmente descubrimos que un actor se halla al centro o en el vértice de ese triángulo y los otros dos comparten abajo. En esta situación, en realidad el que se halla arriba tiene la escena y se la dan definitivamente los dos de abajo. Esta posición, por necesidades del triángulo y del movimiento no puede prolongarse indefinidamente. Necesariamente el triángulo se altera y alguno de los tres personajes rompe la simetría, alejándose y reconstituyendo el triángulo de otra manera o en otra área, o en otras áreas. Siempre sin embargo, se repite la misma relación de escenas compartidas y dadas por las razones expuestas.

HACER FOCO: Llamamos "hacer foco" a la acción de dirigir la atención del público hacia un personaje determinado o hacia un lugar específico de la escena mediante un

movimiento de cabeza de los actores encargados de hacer el foco. Los ojos del espectador se dirigirán, naturalmente hacia ese punto, hacia el cual se dirijan las miradas de los actores.

VESTIR LA ESCENA: Llamamos así al desplazamiento discreto de un actor o de varios actores durante un diálogo de otro, hacia áreas o posiciones que convenga conquistar a tiempo para las escenas ulteriores. Estos desplazamientos son necesarios para equilibrar la arquitectura, -- las escenas y compensar los movimientos de los demás actores, pero deben hacerse sin distraer con ellos la atención del público del "foco" en que deba permanecer. Es decir, que los actores mientras visten la escena, deben estar haciendo "foco" hacia el punto más importante de ella.

ROBAR O MENTIR: Damos estos feos nombres a la acción de simular una posición, un ademán, o una mirada, de tal manera que no siendo las verdaderas, lo parezcan a los ojos del público. Cuando se roba o se miente para beneficio de la escena, el delito no tiene mayor importancia y es recomendable. Es censurable y una falta imperdonable de ética profesional cuando un actor roba distrayendo la atención del público mediante un movimiento o un ademán -- fuerte: sacar un pañuelo, moverse bruscamente, perder el foco o crear otro, etc.

CUBRIR: Por último, llamamos cubrir a la acción -- que se ejecuta para tapar determinadas incidencias escénicas. Aquí también podemos distinguir entre acciones de --

"cubrir" legítimas e ilegítimas. Es ilegítimo cubrir a otro actor. Esto es, colocarse frente a él de manera que se obstruya su visión para el público. Pero es legítimo cubrir o tapar a los actores, acciones como la de encender una lámpara, o tocar un timbre, o un aparato musical, radio, televisión o piano; esto es todas aquellas cuyo resultado no depende directamente del actor, sino del electricista o de los utileros; pero puede suceder que la lámpara no encienda o que el timbre o el aparato musical no suene. El actor, en consecuencia, debe cubrir con su mano o con su cuerpo tales acciones y no retirarse sino hasta ver que aparece la luz o que suene el timbre o la música.

EJERCICIOS.

Reparto: "A" y "B".

ESCENARIO: Doble puerta arriba centro. Mesa derecha centro, silla izquierda centro, lámpara sobre la mesa, apagador a la izquierda de la puerta del centro.

Al principio "A" se encuentra abajo derecha; "B" - está a la izquierda. "A" le habla a "B": "A" cruza a centro y comparte; "B" le da la escena a "A"; "A" cruza por - abajo de la mesa; "A" se vuelve a dar perfil derecha; "B" comparte con "A"; los dos dan cuarto derecha; "A" cruza izquierda centro; "B" viste la escena, o compensa; "B" cruza a derecha; "A" y "B" hacen foco a la puerta central; "A" - cruza abajo centro; "B" cruza abajo centro; "A" y "B" sostienen una escena en perfil; "A" habla algunas líneas; "B" va arriba derecha; "B" cruza arriba izquierda; "B" apaga - la luz en el apagador que está a la izquierda de la puerta y del centro; "A" cruza hasta el centro de la mesa izquierda centro y apaga la lámpara.

Sería motivo de trabajo más extenso el señalar la técnica que para estar de pie, caminar, sentarse, caerse, comer, beber, reñir, abrazar, besar, etc., etc., se utiliza en el teatro; por lo que abreviando, sólo vamos a señalar al maestro de escuela primaria que quiere enseñar Teatro Escolar, la más elemental técnica de dicción teatral o sea el arte del bien decir en escena.

Desde luego la dicción tiene reglas dictatoriales

y reglas convencionales. De las primeras podemos enumerar como básicas a las siguientes:

- 1.- Hablar en tono de voz más alto que el ordinario, considerando que los diálogos deben escucharse en los lugares más alejados del salón de clases o teatro donde se actúa.
- 2.- Hablar pausadamente, sin fusionar ni contraer palabras o sílabas que den lugar a confusiones o interpretación equivocada.
- 3.- Dar a cada palabra, por medio de tonalidades diversas y matices de la voz, el valor emotivo que expresan por sí solas y en relación con las situaciones dramáticas de la obra.

De las reglas convencionales o arbitrarias de la dicción, podemos señalar las siguientes:

- 1.- Alterar, por razones de interpretación, la puntuación gramatical de un diálogo; es decir, omitir pausas o hacerlas, contrariando la puntuación original del texto de la obra. Esto, naturalmente, sólo es permitido, cuando se requiere enfatizar una palabra o una frase del diálogo o se necesite sincronizar perfectamente una acción interesante con el diálogo respectivo.
- 2.- Interrumpir momentáneamente el diálogo, cuando el público arrebatado por la emoción, de la es-

cena, aplaude o ríe de la interpretación aislada de uno o más actores.

El arte de la dicción se aprende con el oído, mediante ejemplos.

Aclaremos que "voz" no significa lo mismo que "dicción"; la primera, es el sonido conveniente de las cuerdas vocales; la segunda, es la voz concretada en palabras y frases.

Llamamos "tono" al timbre de la voz, mediante el cual se le da a la palabra, por decirlo así, el "color" correspondiente a los sentimientos que ésta traduce: amor, dolor, desdén, cólera, tristeza, resentimiento, timidez, vergüenza, etc.

Los tonos de la voz humana revelan los diversos estados de ánimo, es decir, la posición emocional que adopta su poseedor en cada circunstancia, permitiendo clasificarlos en cuatro grandes grupos: familiar, que usamos en la vida diaria con nuestros allegados y amigos de confianza; distinguido, que corresponde a personas que se desenvuelven en una elevada esfera social, pausado y de inflexiones amables, frecuentemente acompañado por una sonrisa; de negocios; vigoroso, directo, seco aunque se expresen palabras corteses, característicos de personas que desean "ir al grano", y solemne, que trasunta seriedad, respeto, temor, y sentimientos profundos.

Al emplear uno u otro tono, hay que mantener indeclinablemente la naturalidad, teniendo presente que los es

tados de ánimo dan a nuestra voz un timbre distinto al habitual, pero no fingido; así la madre que mima a su bebé, el muchacho que va a su primer cita y el padre que reprende a su hijo calavera, hablan con un tono diferente al que utilizarían en otras circunstancias, pero sin desfigurar artificialmente su acento.

Un excelente ejercicio para "descubrir" tonos, consiste en elegir una palabra breve y pronunciar imaginando todas las posibles situaciones en que puede emplearse.

Tenemos por ejemplo, el monosílabo ¡Oh! tratando de que el sentimiento o la emoción al ser más reales provoquen un tono de:

Espanto, horror.

Repugnancia.

Fastidio.

Sorpresa grata.

Sorpresa desagradable.

Desencanto.

Admiración.

"Hola!", ¡Basta!, "Ah"!, "Sí" y "No", admiten también, pese a su brevedad, muy variados matices, que el alumno estudioso hará bien en aprender, puesto que el dominio de éstos ha de facilitar en gran manera el de párrafos más extensos.

Dar el tono adecuado a lo que se dice, resulta muchas veces difícil y hasta imposible si, por deficiencias congénitas o por malas costumbres, no se respira correcta-

mente; la respiración insuficiente o irregular puede corre girse mediante la adecuada expansión y contracción de las zonas del dorso que intervienen en tal proceso, "controlan do" la expiración mientras se habla, a fin de mantener en todo momento una reserva de aire en los pulmones y reali-- zando la inspiración durante las pausas.

No debe dejarse escapar más aire al empezar que ha cia el término de una frase, ni hacer una larga aspiración inmediatamente después de la expiración, sino seguir un -- ritmo sin variaciones.

Los sistemas respiratorios que se enseñan en las - clases de Educación Física en las escuelas primarias, no - son eficaces sino más bien contraproducentes para la educa^u ción de la voz, porque elevan las tensiones de la garganta, causan fatiga y no permiten un perfecto control de la expi^u ración.

EJERCICIOS RECOMENDABLES.

- I.- Sólidamente afirmado en el piso y manteniéndose bien derecho, con las manos en las caderas, aspire súbita^u mente, como si lo asustaran y repita hasta que pueda localizar la acción de los músculos respiratorios.
- II.- En la misma posición anterior, coloque ambas manos - de forma que los pulgares opriman las costillas bajas y extienda los restantes dedos sobre el abdomen; as- pire y expire alternativamente en forma anhelosa, -- despacio al principio y acelerando gradualmente el - ritmo; observe de nuevo la acción de los músculos -

respiratorios.

III.- Proceda como en el ejercicio anterior, pero aumentando gradualmente la velocidad de la inhalación y retardando la de la exhalación, hasta conseguir que la primera sea muy rápida y la segunda muy lenta; repita -- diez veces.

IV.- Haga una completa pero suave aspiración por la nariz y contenga la respiración en dos tiempos; luego expire también en dos tiempos una pequeña cantidad de aire a través de los labios entreabiertos; contenga de nuevo el aliento, y siga así hasta que el aire se le agote. Repita diez veces.

V.- Haga una aspiración nasal en igual forma que en el ejercicio precedente y reprimiendo el aliento diga -- "ah" en forma ininterrumpida todo el tiempo que le -- sea posible. Repita cinco veces.

VI.- Repita cinco veces el ejercicio anterior, pero sustituyendo el "ah" por un murmullo en "hum".

VII.- Haga una profunda aspiración y cuente en voz alta, sin exhalar, del 1 en adelante, hasta que le falte el aliento.

VIII.- Aspire profundamente y, sin esforzarse, empezando en tono bajo y elevándolo gradualmente hasta hacerlo muy fuerte, diga "ah", sin que el cambio de tono altere la calidad de éste.

IX.- Con una sola y larga aspiración, ría con el sonido, -- "ja", conteniéndose brevemente después de cada "ja".

X.- Aspire profundamente y diga en voz fuerte una serie de monosílabos, como "ya", "tú", "pues", etc., en cada expiración, conteniéndose después de cada serie y prosiguiendo en igual forma hasta terminar el aire.

La correcta emisión del tono requiere una garganta ágil y flexible, totalmente relajada, o sea no sujeta a --ninguna tensión; cuando estamos nerviosos, agitados, irritados o enfermos, contraemos involuntariamente el cuello, las mandíbulas y los hombros, lo que determina un tono impreciso, carente de naturalidad. Antes de salir a escena hay que relajar los músculos tensos, aunque sea con la necesaria anticipación un medicamento sedante, no hipnótico, a base de bromuro, por ejemplo.

Por supuesto, muchas personas, aun disfrutando de excelente salud y perfecto equilibrio nervioso, tienen una garganta dura, que es necesario ablandar y educar, para hacerla flexible. Ello puede lograrse en muchos casos, practicando a diario los ejercicios que siguen:

I.- Simule un bostezo, y observe y retenga el relajamiento de garganta que le sigue; simule llevar una copa de líquido a sus labios; abriéndolos como si fuera realmente a beber, y compruebe cómo también esto produce la relajación.

II.- Abra la boca como para decir "ah", aspire suavemente y sin mover la lengua ni la garganta, expire despacio. Repita varias veces. Aspire como antes y empiece a expirar despacio, pero después que haya empezado la expi

piración, diga "ah" sin esforzarse, manteniendo relajados todos los músculos. Repita diez veces.

III.- Relajando completamente los músculos, afloje la mandíbula; deje caer la cabeza adelante, y sacúdala de un lado a otro hasta sentir la mandíbula "suelta" --- atrás y adelante; una vez logrado ésto, diga "ja, je ji, jo, ju" sucesivamente varias veces.

Otros ejercicios muy adecuados, no solamente para mejorar el tono sino para facilitar la pronunciación son los siguientes:

I.- Sostenga un "a" normal todo el tiempo que se lo permita una profunda aspiración, oprimiendo y soltando --- alternativamente las ventanas de la nariz con los dedos pulgar e índice de la mano izquierda; observe --- atentamente el sonido, y si no se producen cambios en la calidad, puede estar seguro de que su tono es limpio y no nasal.

II.- Apriete los dientes y diga "a" suavemente; sin interrumpir el sonido, abra la boca lo suficiente para introducir entre aquéllos los dedos índice y medio superpuestos, y comprobará cómo el tono aumenta de intensidad sin hacer el menor esfuerzo. De aquí la necesidad de abrir bien la boca cuando se habla.

III.- Abra la boca despacio, murmurando la consonante m y evitando cualquier cambio del tono, pase de m a a; -- después, gradualmente, vaya cerrando la boca sin modificar la intensidad ni la calidad del tono. Repita -

este cambio hasta que se le termine el aire, reemplazando la a por las demás vocales.

Dejemos perfectamente aclarado, que la práctica -- asidua de los diversos ejercicios que hemos señalado, y -- otros similares, pueden mejorar el tono haciéndolo más claro y agradable, pero nunca puede cambiarse, ya que la voz depende de muchos factores individuales, es decir, congénitos, como la conformación del arco bucal, el grosor de las mejillas, la disposición de la dentadura, la mayor o menor consistencia de las mejillas, etc., etc.

Tan importante como el tono es la dicción, que consiste como hemos dicho, en pronunciar correctamente, pero sin afectación, cada palabra y cada frase, no comiéndose -- ninguna consonante final; distinguir bien la m de la n; la b de la v; la x de la s; etc., marcar debidamente las pausas breves de la coma y las un poco más largas del punto, -- no deteniéndose ni un segundo, con el propósito de "afir-- marse", antes de pronunciar algún vocablo que ofrezca difilcultad.

Recordemos antes de terminar este capítulo, que la voz es el más importante e insustituible medio de expresión del actor, pero no es el único, ya que la mímica y el juego escénico (gestos y movimientos) constituyen, a su vez, -- modos valiosísimos de exteriorizar los sentimientos y, por consiguiente, de suscitar emociones. Así pues, voz, gesto y movimiento, deben ser considerados como un todo inseparalble en la interpretación, y manejados armónicamente, de mol

do que si el personaje habla con rapidez, su mirada debe ser vivaz y su accionar también rápido, mientras que si se expresa en un tono sentencioso y pausado, sus movimientos serán lentos y su mirada apacible. Algunos autores de --- obras sobre técnica teatral, señalan una expresión mímica determinada a cada uno de los estados anímicos o sea que, para interpretar la ira, el odio, la alegría, el amor o la tristeza, etc., hacen indicaciones precisas del movimiento de los ojos, la inclinación de la cabeza, la colocación de los brazos, y otras minucias que nos parecen recomendaciones obvias, puesto que todos los humanos, desde niños conocemos y ejercitamos la expresión mímica, sin más escuela que la propia vida. Con insignificantes variaciones, todos reflejamos en el gesto y el ademán, la felicidad, el dolor, la ira, la tristeza o la desesperación, en forma semejante. No hay pues, necesidad de confeccionar literariamente reglas que desde la infancia nos ha dictado ya nuestra propia naturaleza. Solamente se hace necesario recomendar al maestro que enseñe a sus alumnos a que sus gestos y ademanes sean los más realistas posibles, medidos a la idea o sentimiento que quieran expresar y que estos antecedan a la expresión oral, puesto que la palabra es resultante de una pasión, emoción o idea que normalmente se expresa primero con el gesto y el ademán y después con la voz. Sólo en casos aislados la voz debe anteceder a la mímica, cuando ésta sólo se utiliza para enfatizar o para -- ejecutar una acción que ha sido anunciada primero como amenaza verbal.

Ejemplos: Si el personaje X, recibe la noticia del fallecimiento de un ser querido, en primer lugar reflejará la tristeza que tal noticia le produce por medio del gesto y después hará el comentario del suceso. En este caso, la mímica antecede a la acción.

Si el personaje Z, dialogando con su amigo, le saluda con la frase: "Yo retribuiré tu buena acción", bien -- puede abrazarlo después. En este otro caso la expresión -- oral antecedió a la mímica por exigirlo así las circunstancias especiales de la acción.

En general, el gesto y el ademán deben ser naturales, ni más ni menos como lo son en la vida real y sólo en ocasiones cuando lo exija determinada psicología de los -- personajes, pueden exagerarse. Además es indispensable -- cuidar que el gesto y el ademán correspondan también al tipo social que le haya señalado el autor de la obra.

ELEMENTOS DEL TEATRO.

EL AUTOR:

Iluminar y fortalecer el alma infantil debe ser empeño sostenido de maestros y padres responsables. Ilustrar el espíritu del niño para que huya de la sombra de la timidez, de la inseguridad, de la tristeza prohibida muchas veces por la pobreza, la incomprensión o las torturas causadas por mentes irresponsables; fortalecer el alma infantil para hacerla mañana resistente al dolor. Esto es lo que debe tener en cuenta todo aquel que quiere escribir sobre teatro para niños y ésto no es fácil. La psicología infantil nos exige luces que disipen la ignorancia, que le ofrezcan claridad para recorrer el camino mejor, para alcanzar metas dignas y benéficas para el individuo y para la comunidad; pero el medio ambiente obstruye ese camino con malos ejemplos, con amistades inconvenientes y con diversiones insanas e impropias. Esto da motivo a que los niños, muchas veces hagan motivo de idolatría a personas de conductas negativas, a líderes de pandillas escandalosas y no pocas veces, a histriones sin calidad que, lamentablemente alcanza éxito transitorio en escenarios y en la pantalla.

Si el niño sólo recibe estímulos emocionales, ruidos y desordenados, le será difícil en la juventud y en la edad adulta, reaccionar a estímulos espirituales elevados, tales como la música delicada, la plasticidad armónica, el baile rítmico y la obra dramática con hermoso mensaje so-

cial y estético. Hablar a los niños de brujas horribles - que a media noche pasean por los aires en escobas, buscando indefensos pequeñines para sus banquetes diabólicos, -- condimentados con menudencias de sapos y lagartijas, es al macenar en las mentes infantiles imágenes torturantes que les causarán peligrosos traumas. Pero si estos relatos se hacen objetivos y vivos en un teatro infantil equivocado, estaremos dañando a la niñez con monstruosidades que, seguramente van a fijar fantasmas en el subconciente del niño que crearán terribles complejos.

El pánico que despiertan en algunos niños las habitaciones oscuras, el pavor que sienten muchos adultos al caminar de noche frente a un cementerio o al quedar aislados accidentalmente en un paraje solitario, son el resultado de relatos o dramatizaciones de esos conocidos cuentos de hadas, duendes, dragones fosforescentes, brujas malignas y todo un séquito de personajes irreales que obtienen ---- triunfos ilógicos por arte de magia, deformando la mentalidad infantil, que, muza que todo en la vida, se logra a base de invocaciones o por hadas madrinas que intervienen en forma decisiva en los destinos de la humanidad. Las -- fantasías decadentes que alimentaron a la niñez en siglos pasados, no son congruentes con la fantasía positiva hecha realidad que vivimos en esta era del radio, la televisión, el jet, los vehículos espaciales, etc.

Es por lo tanto imperativo que el maestro que escribe o escoge la obra para su teatro escolar, lo haga estimulando la fantasía de la niñez con el maravilloso mundo

de inventos científicos que estamos contemplando, porque -
ésto, que para los adultos es una cosa tangible, para los
niños será una hermosa fantasía; pero una fantasía que pued
da traducirse más tarde en deseos de investigación científ
fica y de superación social e intelectual.

El maestro debe alimentar la imaginación infantil
con fantasías de Julio Verne, con biografías de los grande
s sabios y científicos que trabajan árduamente para llev
var al hombre a planos de civilizacion nunca soñados y deje
mos los mitos que leyeron y escucharon nuestros abuelos,
como joyas literarias muertas que ya no tienen ninguna util
idad en esta era de ritmo acelerado, de vertiginosa evolul
ción.

Algunos dirán que nuestra niñez exige fantasía. --
Brindémosle la fantasía de nuestras hermosas leyendas, de
nuestras anécdotas históricas; de viajes exóticos; dejémosl
le asomar al maravilloso mundo de los animales, de las ---
aves, de las flores y llevémosle estas fantasías a escenas,
en donde los héroes sean figuras de nuestras leyendas, de
nuestra hermosa historia; audaces exploradores, notables -
músicos, extraordinarios científicos, hombres de estado --
que saben defender el honor y la soberanía de sus pueblos;
y maestros que, en los fértiles campos de la niñez y la juv
ventud, abren surcos espirituales para sembrar letras, núm
eros, virtudes cívicas, verdades científicas o semillas -
de arte puro o de imaginación creadora.

Es decir que el autor de las obras para teatro es-

colar debe ayudar a que el alumno se nutra de lo bueno, de lo útil, de lo bello, de lo que puede darle más tarde en su madurez de adulto, un definido carácter de buen ciudadano, de buen jefe de familia y, principalmente de hombre, - en la amplísima y elevada significación de este vocablo.

EL DIRECTOR DE ESCENA:

El maestro llega a ser, en la realización de un espectáculo teatral en su escuela, el director. Su papel no debe olvidarlo nunca, consiste en preparar la obra técnicamente; es un pedagogo, no un organizador de espectáculos.

La evolución de los niños sólo tendrá valor cuando el educador les deja hallar por sí mismos el máximo de --- ideas y les autoriza a tomar en sus manos todas las fases del montaje.

La realización de la obra, desde la concepción hasta la terminación, exige del educador mucha habilidad para corregir los errores que inevitablemente se presentarán, y cierto desinterés para no imponer los proyectos que se le ocurrieran a él, pero que no siempre coinciden con los de los niños porque son ellos los que componen el espectáculo y se expresarán libremente a medida que se sientan respaldados pero no contreñidos.

Esta es la verdadera misión del director de escena: preveerlo todo y saber poner el orden en una organización que, entregada a sí misma corre el riesgo de caer un poco en anarquía.

El Director ha de organizar la realización del espectáculo, vigilar la preparación de todos los elementos necesarios para el buen desenvolvimiento de la obra: ensayos, decorados, vestuario, máscaras, útiles, música y efectos sonoros, iluminación. Debe rodearse de un equipo de colaboradores que él escogerá entre los alumnos más capacitados.

Es esencial que confeccione un programa detallado en colaboración con esos alumnos ayudantes, so pena de ver hundirse el montaje en el desorden, el desconcierto, la anarquía y la improvisación nefasta del último momento. Enseñar a los niños que todos y cada uno debe desempeñar un papel no sólo en la representación del espectáculo sino también en su preparación técnica.

La puesta en escena es el elemento más importante en una representación escolar. El educador, que observa y toma nota, sólo intervendrá para poner el orden a medida que surjan las ideas.

Toda realización escénica origina gastos diversos y es por esto que, en lo que se refiere a teatro escolar, especialmente para el que se realiza fuera de las grandes capitales, en centros de población rural, es imperativo un sistema de simplificaciones y economía. Gran número de escuelas del interior de mi país, no cuentan con un salón apropiado y ni siquiera acondicionable para representaciones dramáticas de ciertas exigencias técnicas. Desde luego no nos referimos al teatro escolar en su forma de juego dramático que sí puede practicarse en el más pequeño de --



los salones de clases o en cualquier lugar al aire libre. En este caso, hablamos ya del tipo de teatro escolar para el último ciclo de la escuela primaria en que la "puesta en escena" incluye necesariamente un escenario, decorado, mobiliario y, sobre todo, un plano visual para los espectadores.

¿Cómo se puede poner una obra sin disponer de un teatro, ni de un lugar lo suficientemente amplio para ser adaptado como tal?

Suponiendo que solamente se disponga del patio de la escuela, para improvisar el teatro escolar, se hace necesario levantar el "tablado" o escenario a una altura --- máxima de un metro con una superficie mínima de dieciseis metros cuadrados. Al frente deben corresponder cuatro metros perfectamente centrados con la sillería de los espectadores. Este tablado o escenario estará recortado en su frente por la prevista, la cual hace una especie de marco a la escena. El tablado es fácilmente construído con tablas tendidas sobre "burros" de madera, clavadas o atornilladas.

La "prevista" puede construirse a bajo costo con una armazón de tiras de madera cubierta con papel o manta decorado con sencillez, utilizando colores suaves que no distraigan la atención del público; la altura de la prevista debe ser de dos metros o dos metros y medio como máximo para que el "telón de boca" y los decorados no resulten -- muy costosos. Para substituir los "bastidores" o "piernas"

que van colocados en las partes intermedias, entre "prevista" y "telón de fondo", se utilizan los biombos forrados - en papel o manta con los motivos que exija el decorado del fondo.

La escenografía en general se puede hacer a base - de "trastos", "apliques" y "telón de fondo sugerente". Si se quiere hacer una escenografía de un campo, por ejemplo, puede simplificarse con un telón azul de fondo que sugiere el cielo, dos trastos de árboles y un trasto de cabaña que asoma por un lateral. Este simple decorado con ayuda de - una buena iluminación, nos da perfectamente la idea de una campiña y sólo debe cuidarse de que los árboles y la choza sean del tipo que requiere el lugar geográfico en que se - supone la acción.

En esta misma forma se pueden realizar decorados - sugerentes de salones de palacios, habitaciones modestas, - vistas al río, al mar, interiores diversos, jardines, ca-- lles, torres, siempre con el auxilio de una buena ilumina-- ción, que ayude a dar el ambiente que señale el autor de - la obra. El festuario se realizará buscando la economía;- confeccionándolo con telas de bajo costo pero de buena apa-- riencia; recordando que el público está siempre a respeta-- ble distancia y no alcanza a distinguir si la tela de los vestidos es fina o corriente y sólo aprecia su colorido y apariencia. En cambio el corte y el acabado del vestuario, si debe ser de la mejor calidad, tomando en cuenta que son antiestéticos los vestidos con medidas desproporcionadas o

defectuosas. Además los maestros deben cuidar que el vestuario sea estrictamente de la época en que se desarrolla la acción y para eso deben documentarse convenientemente.

Algo que tiene mucha importancia es el maquillaje o sea el arte de remarcar los rasgos fisonómicos de acuerdo con la psicología, la edad y hasta la nacionalidad del personaje que va a interpretarse. Sobre esto vamos a decir que hay una técnica teatral, en la que por medio de cosméticos y pinturas especiales que no dañan la piel, se exageran o deforman las facciones del actor para que vistas a distancia parezcan reales.

Tomando en cuenta que el maquillaje para teatro es más exagerado, que el usado para una fiesta o baile, pues está expuesto a la iluminación del escenario, la maquillista debe cuidar en general los siguientes aspectos:

- 1.- Aplicar pan-cake para disimular las imperfecciones de la cara y acentuar el color.
- 2.- Dar sombra de color a los párpados.
- 3.- Usar el lápiz para perfeccionar o modificar el trazo de las cejas.
- 4.- Delinear y prolongar la forma de los ojos.
- 5.- Aplicar rimel en las pestañas, y en ocasiones, usar postizas.
- 6.- Usar pincel para retocar la forma de los labios.
- 7.- Aplicar polvo.

Esto es en cuanto a maquillaje general.

Antes de maquillarse, es necesario embadurnarse --

bien la cara con vaselina - preferiblemente boricada - para librarla del polvo y cualquier otra impureza y después frotarse suavemente, secarse muy bien con una toalla gruesa; luego, se aplica carmín de mediana intensidad en torno a los ojos y en las mejillas, y más débil en las sienes y en la frente, esfumándolo de modo gradual para que no ---- ofrezca demasiado contraste con el resto de la epidermis.

También con carmín se acentúa el color de los labios, agrandándolos o achicándolos y dándoles la forma que convenga; téngase presente que los labios gruesos trasuntan - de acuerdo con su extensión y forma - sensualidad, - ordinariez o generosidad, en tanto que los finos denotan - astucia, hipocresía, codicia, crueldad y, en general, sentimientos similares.

Se empleará, asimismo, el carmín en los lóbulos de las orejas.

Las cejas pueden destacarse retocándolas con lapiz negro o enmarcándolas con azul; este último, aplicado sobre los párpados, hace más interesante los ojos de las damas.

La última fase del maquillaje consiste en cubrir - todo el rostro con una impalpable película de talco o polvo de arroz. También recurrirán a ésta, previa aplicación de una capa de "pancake", las actrices que hayan de mostrar el escote.

Terminada la representación, el maquillaje se quita aplicando grasa para el cutis - col cream - de preferencia.

Para que sirva al mismo tiempo de masaje facial, úsese las yemas de los dedos en un movimiento de abajo hacia arriba y del centro hacia los lados.

Otro recurso es el de acentuar los rasgos fisonómicos: los ojos se pintan para agrandarlos en apariencia.

Los ojos en forma de triángulo denotan al personaje astuto. La nariz postiza en forma de gancho, al avaro y maldito.

Los personajes más estimables se presentan por lo general con pocos afeites. Los enemigos o gente de condición particular: rufianes, bandidos, soldados, aventureros, pintan su rostro de manera más complicada. El predominio del rojo, indica valor. El negro, vehemencia, Si domina el azul, crueldad.

Al tipo juguetero, bobo, simpático, se le pinta la cara de blanco. Los payasos llevan además la nariz pintada de blanco, a veces con una mariposa u otro dibujo cruzado sobre ella y los ojos rodeados de un cerco oblongo.

Tal vez lo más fascinador en el estudio de las caracterizaciones de los personajes son las caras pintadas de los actores. Las máscaras se usan en personajes muy especiales o cuando se representan animales: tigre, lobo, oso, conejo, etc.

Es también común, el uso de bigotes y barbas postizas, para caracterizar a algunos personajes. El arte de pintarse el rostro - maquillaje - ha alcanzado un alto gra

do de perfección. Cada una de las caras pintadas, tiene - para el entendido, un significado particular.

Hemos hablado de la puesta en escena dentro de las escuelas con actuaciones escolares; pero también tenemos - el teatro escolar realizado por adultos fuera de las escuelas. Este tipo de teatro debe tener en su contenido las - mismas características que señalamos con anterioridad y -- puede alcanzar resultados positivos muy ventajosos, puesto que, al valor dramático y educativo de la obra, se añade - casi siempre una interpretación más realista y más eficiente para actores de cierta experiencia que ya estén capacitados para lograr un impacto emocional más certero en el - ánimo de los espectadores.

En este tipo de teatro escolar tendrá más fuerza - el mensaje educativo, considerando que las facultades desarrolladas en actores adultos, pueden imprimir a las frases y a la acción, su máximo valor y por consiguiente, conmover más hondamente la sensibilidad artística de los espectadores.

VALOR EDUCATIVO DEL TEATRO DE MUÑECOS.

El teatro de muñecos deriva su nombre de la palabra en francés FANTOCHE, y ésta, a su vez del italiano Fantoccio: muñeco-títeres.

Gayet, arqueólogo francés, encontró en la tumba de Jelmis, bailarina egipcia, junto a la momia, un barquito de madera tripulado por figuritas de marfil, una de ellas articulada y que podían ponerse en movimiento mediante unos hilos. En el centro del barquito, una casita con puertas de marfil, que al abrirse dejaban ver toda la escena de un teatro de fantoches. Es incuestionable que la bailarina daba representaciones con sus muñecos, al estilo de las que más tarde dieron en Grecia y en Roma. No es pues, griego el origen de este teatro como se creía; se le ha llamado de diversas maneras: de fantoche, marionetas, muñecos, polichinelas, y guignol o guiñol.

El teatro de muñecos o polichinelas, es de escenario generalmente al aire libre y dedicado a los niños, pero divierte también a personas mayores, por las agudezas de los que actúan.

Cada país ha tenido su tipo especial de muñeco: en la antigüedad se usaron en Egipto, Grecia, Roma, India, China, Japón, etc., siendo por lo general sus representaciones de carácter ritualístico.

Punch, nació en Londres; Casperl en Viena, Meneghino en Milán; Stenterello en Florencia y Polichinela en Ná-

poles. Este último fue introducido en París por Brioché, habiendo allí reinado largo tiempo, hasta que suplantado por Guigno, fue la ciudad de Lyon la que lo inmortalizó y lo impuso en toda Francia.

Una de las más modernas y más artísticas manifestaciones del teatro de marionetas, es el que con el nombre de teatro de Piccoli dirige Victorio Podreca, y que ha hecho giras por todo el mundo. Este ejemplo moderno demuestra la fuerza de expresión de este teatro.

En París, el teatro guignol ha sufrido una transformación digna de encomio. Los tradicionales muñecos de cabeza y manos de madera y sus grotestas farsas pueriles, han sido substituídos, en un teatrillo construído exprofeso en el jardín botánico, por figuras representativas de animales, que puestas en movimiento o por un grupo de excelentes artistas, interpretan las más conocidas fábulas de Lafontaine y Florían.

La rigidez de los muñecos que constituyen el teatro de marionetas, ha inspirado obras de ballet tan famosas como Petrushka, de Stravinxky, cuyos personajes imitan durante todo el espectáculo los movimientos bruscos y la falta de flexibilidad de los muñecos.

Existen varias clases de muñecos, animados siempre por una persona que permanece oculta, que habla por ellos.

Pueden hacerse dos grandes grupos: los que se mueven por arriba del escenario con hilos; y los que se mueven por abajo, directamente con la mano y los dedos. En el

primer grupo están los de barra y los títeres y en el segundo los planos; que forman sombras chinescas, los de resortes, los de teclas, los javaneses y los de funda o guante.

Ya dijimos que el teatro de títeres no es más que una rama modesta del arte dramático que constituye un magnífico medio de hacer teatro escolar cuyos beneficios educativos han sido ya probados en diversos países teniendo como ventajas sobre otras manifestaciones dramáticas, su simplicidad, el reducido espacio en que se desarrolla y el bajo costo de sus realizaciones. Actualmente en algunas escuelas primarias se trabaja con grupos de guignol bien encauzados para divertir y educar a los niños: pero juzgamos que, dada la importancia de esta manifestación dramática y su fácil adaptación al medio escolar, debe ser estimulado en forma más amplia, para que se multiplique y se identifique principalmente con el teatro escolar.

Al recomendar al teatro Guignol como excelente valor educativo, no es nuestra intención aconsejar que el teatro de muñecos animados desplace el teatro vivo de actores humanos, puesto que es nuestro criterio, que nada substituye la fuerza sensorial y el impacto emocional que producen la voz, el gesto y la corriente anímica de los actores humanos.

Conclusión de lo anterior es que el teatro Guignol es recomendable como auxiliar educativo; pero que, su funcionamiento no debe tener exclusividad en las escuelas y -

debe alternarse (no mezclarse) con el teatro escolar de actores vivos, de acuerdo con las características que ya hemos señalado en párrafos anteriores.

TEATRO CON MASCARAS.

Una modalidad que el maestro de escuela primaria - puede introducir en sus representaciones teatrales, es el uso de máscaras para dar mayor lucimiento y atracción a los cuentos infantiles. Las máscaras pueden ser cubriendo todo el rostro o solamente parte de él.

En este caso puede usarse las máscaras ordinarias pegándoles tiras de papel para formar las barbas y el pelo.

RECOMENDACIONES.

COMPAÑERO, maestro de escuela primaria, ya hemos demostrado en conceptos anteriores, la fuerza indestructible del arte teatral a través de la historia de la humanidad. Por eso, quiero exhortarte a que convencida de las excelencias pedagógicas del arte dramático en su función educativa, acojas con entusiasmo y con amor, la disciplina artístico-cultural reconocida como teatro escolar.

No olvides que el teatro escolar debe cumplir ante todo con la función de ENSEÑAR DIVIRTIENDO, o sea que al mismo tiempo que produce emociones placenteras, debe educar, enseñar, corregir defectos y sobre todo proyectarse a través de su fuerza dramática para transmitir el mensaje educativo de que es portador. El teatro es un medio de elevación cultural y perfeccionamiento individual, al desarrollar favorablemente los gustos y las aptitudes artísticas, que más tarde redundan en beneficio de la personalidad del hombre en su vida social.

Es además, un auxiliar audiovisual muy valioso para la enseñanza, que cumple con los requisitos de la corriente pedagógica moderna, tanto en el aspecto filosófico de la vida, como en el psicológico, tomando en cuenta los intereses y las necesidades del educando, no importa la edad que tenga. 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 grandes 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 la mediocridad y la simulación en el territorio del arte.

Maestro rural panameño, hasta tu pequeña, humilde y querida escuelita de pueblo, te hago llegar mi voz de estímulo y este mi pequeño aporte para que capacites a nuestros niños campesinos por medio del teatro escolar, para - que se desenvuelvan eficientemente en la vida, siendo útiles a sí mismos, a su familia y a nuestra querida patria.

VOCES Y MODISMOS MAS FRECUENTES USADOS EN EL TEATRO.

ACOTACIONES: Indicaciones que el autor hace en la obra, re-
lativa a decorado, forma de actuar de los in-
térpretes, etc.

ACTO: Cada una de las divisiones de una obra escénica, com-
puesta de varias escenas, que corresponden a la ac-
ción desarrollada en un espacio de tiempo interrumpi-
do. De un acto a otro, pueden transcurrir unas ho-
ras, unos meses o muchos años, pero siempre existe -
una solución de continuidad.

ACTOR: El que hace una profesión de representar obras dra-
máticas. Los nombres de histrión, comediante, tam-
bién se usan.

AFORAR: Cubrir las paredes del fondo, de arriba y de los -
lados, de la vista de los espectadores.

APUNTADOR: También se llama primer apunte. Persona que, -
oculta del público va leyendo el libreto de la
obra, despacio y en un tono que solamente tras-
cienda a los actores, anticipando a estos, en po-
cos segundos, las partes respectivas.

AREA DE ACCION: Lugar del escenario en que tiene lugar una
escena determinada. Centro derecha, foro
izquierda, batería derecha, etc.

BAMBALINA: Elemento del decorado que limita a éste en todo
su ancho por la parte superior; tiene la forma
de una faja muy ancha, cuyo borde inferior pue-
de ser recto o de línea irregular, según se tra-

te de reproducir un cielo, el envigado de un techo, el complemento de una arboleda, etc., etc.

BASTIDORES: Decorados laterales del escenario; altos y estrechos.

BATERIA: Serie de bombitas eléctricas regularmente espaciadas que, para iluminar la zona del escenario se disponen en la parte inferior de la boca de éste; también se utilizan, al mismo fin, tubos fluorescentes que proporcionan una iluminación menos dura y más pareja.

BOCA (del escenario): Abertura regular; apaisada, de la parte que divide la sala del escenario.

BOCADILLO: Frase breve, que no ofrece ninguna dificultad interpretativa.

CARACTERIZACION: Tarea de desfigurar la propia personalidad, mediante pinturas y postizos, para componer un "tipo" que responda a la del personaje que ha de interpretarse.

CICLORAMA: Cortina que cubre todo el fondo del escenario. Es de color azul y sirve para dar sensación de profundidad.

COMEDIA: Obra teatral en uno o más actos, en que se desarrolla un asunto de la vida común y ordinaria; pueden intervenir en ella personajes serios o cómicos.

COMPARSA: Figura de conjunto.

CORISTA: Actor o actriz, componente del coro.

DAMA JOVEN: Actriz que, como su denominación expresa, interpreta papeles correspondientes a personas que todavía no han llegado a la edad madura y que, en relación a su importancia, cabe calificar de secundarios. Cuando estos papeles de mujer joven corresponden a otro personaje de gran importancia, son confiados a una primera actriz.

DIABLA: Artefacto portátil, metálico o de madera, de planta triangular, en forma de libro abierto, con una altura mínima de dos metros, provisto de bombas eléctricas de gran potencia; se sitúan entre los bastidores o rompientes del decorado, fuera de la vista del público, para mejor iluminar las áreas laterales del escenario.

DIRECTOR DE ESCENA: Encargado de dirigir los ensayos; es el intermediario entre el director artístico y los actores.

DIRECTOR ARTISTICO: El encargado de seleccionar el repertorio. Reparte los papeles y cuando no hay director de escena, dirige personalmente los ensayos.

DRAMA: Obra de asunto conmovedor, en la que uno o varios personajes dejan de existir por muerte natural o violenta; admite algún personaje cómico, aunque cada día es menos frecuente y constituye un género intermedio entre la tragedia y la comedia.

ELENCO: Lista completa de los componentes de una compañía.

EMPRESARIO: El que organiza o explota un espectáculo teatral para obtener beneficios pecuniarios.

ENSAYO: Los anglo-sajones lo llamaban acertadamente "repetición" (reeharsal) consiste, en efecto, en repetir una por una, cada escena de una obra siguiendo las direcciones del director, hasta que todos los actores que intervienen en ella, la interpreten a satisfacción de aquel.

ENSAYO GENERAL: Ensayo que se hace con decorado, trajes, etc.

ENTREACTO: Pausa que se hace de la representación, para descanso de los actores, cambio de decorado, etc.

ENTREMESES: Pieza cómica breve, de muy pocos personajes, que se representa como complemento del programa.

ESCENA: Cada parte de la obra comprendida entre la entrada o salida de los personajes.

ESCENARIO: Parte del teatro, donde se colocan las decoraciones y se representa el espectáculo.

FARSA: Pieza cómica, de argumento disparatado, en que las situaciones absurdas, los chistes y los retruécanos, se suceden sin solución de continuidad, en el empeño de hacer reír al espectador.

FIGURA: En el escenario, todo actor de uno y otro sexo, considerado en razón de su ser físico, con prescindencia de aptitudes y categorías; fuera del escena

rio, un artista de reconocido mérito.

FORO: La parte del escenario opuesta a la batería y más alejada de ésta que limita verticalmente el telón - de fondo u otro elemento del decorado.

FOSO: Parte del piso de la sala, dispuesta un nivel más bajo que el de ésta, donde se coloca la orquesta - sin obstruir la visual del auditorio.

GALAN: Actor cuyo cargo corre la interpretación de personajes que encarnan el amor, los celos, la infidelidad y demás sentimientos eróticos.

LATERAL: Area de actuación correspondiente a los extremos del escenario limitados por el decorado; se designan de derecha o de izquierda, en relación al actor frente al público, y con los numeralees 1o., 2o., 3o. y hasta 4o., según las dimensiones del escenario, dividido éste teóricamente en zonas iguales, desde la batería del foro.

LECTURA: Primer paso para el ensayo de una obra; el autor o el apuntador leen el libreto, después de haberseles entregado sus papeles a los actores, y el director explica a cada uno el carácter del personaje respectivo, dando las aclaraciones que se le solicitan.

MAQUILLAJE: Expresión fisonómica adecuada, valiéndose de pelucas, bigotes, barbas, anteojos, postizos, etc.

MARCAR: Acción del director, al explicarle a un actor, con

la entonación, el gesto y las actitudes o movimientos que, a su juicio, requiere el papel, la interpretación de una parte de la escena.

MONODRAMA: Pieza teatral interpretada por un solo personaje, pero eso sí, con la frecuente y eficaz colaboración de un teléfono.

MONTAJE: Todos los actos previos indispensables para la representación de una obra: Elección de intérpretes, confección de vestuario y decorados, ensayos, y dirección, estudios de efectos especiales de iluminación y sonidos, etc., etc.

MUTIS: Salida de un actor del escenario; si se interrumpe es "medio mutis".

NIVELES: Distintos planos horizontales de un decorado.

NOMINA: Monto total de sueldos de la compañía.

PAPEL: Cuadernillo que se entrega a cada actor del reparto, conteniendo exclusivamente las partes del libreto que corresponde a su personaje, para que se las aprenda de memoria. Genéricamente, definición de la tarea interpretativa; un papel bueno, un papel malo, ingrato o agraciado, de galán o de villano.

PARTE: Texto del libreto que corresponde decir a cada actor. Cada uno de los actores que representan una obra. Segundas partes: actores que tienen a su cargo la interpretación de papeles secundarios.

PERSONAJES: Cada una de las personas ficticias que inte---
gran una obra, cualquiera sea su importancia.

PIE: Final de la frase que precede a la que dice otro -
personaje. Al pie: indicación del director al ---
apuntador o a un actor, durante el ensayo, para --
que este último, no diga sino las tres o cuatro pa
labras finales de las diversas partes de su papel,
cuando ya lo domina a la perfección, al solo obje-
to de servir de guía a otro actor que aún no lo sa
be bien, permitiéndole decir sus partes en la opor
tunidad que corresponde. Por este medio se ahorra
mucho tiempo.

POSICION: Lugar que ocupa una figura en escena, en rela---
ción al área del escenario: lateral derecha bate--
ría, centro izquierda, lateral izquierda, foro, --
etc.

PRACTICABLE: Parte del decorado que debe soportar el peso
de una o varias personas, o que no puede simular--
se; ejemplo: la ventana alta de un edificio, por -
la que debe asomarse una figura, lo que exige colo
car detrás del decorado un andamio al que trepe el
actor. Los modernos decorados de interiores son -
corpóreos, es decir, practicables en su totalidad
en el espacio que se muestra al público: escaleras,
ascensores, etc.

PREVENCION: Llamada que hace el traspunte a los actores, -
avisándoles cada salida a escena, generalmente con

una anticipación de cinco minutos.

PREVISTA: Combinación constituida por tres cortinas, dos - de ellas verticales y una larga y de poca altura, - que se colocan a ambos lados y en la parte supe--- rior de la boca del escenario, por su cara interna. Tiene por objeto reducir dicha altura, ajustándola a las dimensiones del decorado, cuando éstas son - inferiores a las de aquellas.

REPARTO: Asignación de papeles a los actores. Lista inser_ ta en el programa, generalmente por orden de apari_ ción en escena, en correspondencia con los de los intérpretes.

ROBARSE UN PAPEL: Realiza esta difícil y brillante acción el actor que, no interpretando la principal figura del reparto, consigue mediante un trabajo excepcio_ nalmente bueno, captar la principal atención del - público y suscitar los calurosos aplausos, hacien- do pasar a un segundo término a la estrella del -- elenco.

ROMPIENTE: Telón formado por dos anchas bandas laterales y otras vertical que las enlaza en la parte superior.

TELAR: Conjunto de vigas regulares y paralelamente espa-- ciadas, que apoyan en los muros laterales del esce_ nario, a poca distancia del techo, de las que pen- den poleas; por éstas pasan las cuerdas que sirven para izar y bajar las decoraciones, los extremos - de las cuales se atan grandes ganchos de hierro in_

crustrados en pilares o en las paredes del escenario.

TELON: De boca: el que cubre la abertura del escenario, y se alza o descorre para iniciar la representación.
De fondo: el que forma parte de un decorado, limitando el foro.

TRAGEDIA: Drama o poema dramático de tono elevado, con personajes heróicos y desenlace fatal.

TRAMOYISTA: Obrero que monta y cambia las decoraciones, bajo la dirección del Director.

TRASPUNTE: También se le llama segundo apunte. Su tarea, de primerísima importancia, aunque mal retribuída e inadvertida para la mayor parte del público, entraña una gran responsabilidad, dependiendo en gran medida de ella el normal desarrollo de la representación. Cuida de que el mobiliario de la escena esté dispuesto conforme a las instrucciones del director, y que no falte en aquella ningún elemento de utilería: teléfono, flores, un cesto de costura, etc. Debe dar a los actores la prevención, el pie y la entrada; apuntarles; dirigir todo ruido interno, la entrada o los gritos de las comparsas, y, muy a menudo, en los elencos pequeños, sustituir ocasionalmente a un actor.

UTILERIA: Todos los objetos que deben utilizarse en la obra, cualquiera sea su tamaño o naturaleza, con

- 100 -

excepción de los que corresponden al uso particular de los actores o forman parte del mobiliario - propiamente dicho.

B I B L I O G R A F I A .

- ARISTOTELES.- Poética. (Versión del Dr. Juan D. García -- Bacca) México, Universidad Nacional Autónoma de México. 1946.
- BAYMA, Ernesto.- Consejos para un comediante.- Colección - Panorama. Ediciones Siglo Veinte. Buenos Aires, Argentina.
- BUJVALD, N.- Teatro.- Traducción directa del idisch por Molke Rabell. Aporte, Buenos Aires, Argentina.
- BATY, Gastón y R. Cavance.- El arte teatral.- Fondo de Cultura Económica. México-Buenos Aires.
- BLOCH, Jean Richard.- Sociología y destino del teatro.- Colección Panorama. Edición Siglo Veinte. Buenos Aires, Argentina. 1957.
- CATALOGO DEL TEATRO INFANTIL, ESCOLAR Y GUIGNOL.- Secretaría de Educación Pública. Instituto Nacional de Bellas Artes. México. 1960.
- CHANCEREL, León.- El teatro y la juventud.- Prefacio de -- Charles Vildrac. Compañía General Fabril - Editora, Buenos Aires, Argentina.
- GORDON CRAIC, Eduardo.- Del arte del Teatro.- Colección - El Mirador. Librería Hachette, S. A. Argentina.
- LOPEZ MANCERA, Antonio.- Apuntes de clases.
- MATERIAL PARA PRÁCTICAS DE TEATRO ESCOLAR (INFANTIL Y ADOLESCENTES). Instituto Nacional de Bellas Artes. Departamento de teatro, México, 1963.
- MENDEZ AMEZCUA, Ignacio. Escenografía para Teatros Escolares.- Instituto de Capacitación del Magisterio. Biblioteca de Perfeccionamiento Profesional. Secretaría de Educación Pública, México, 1963.

NOVO, Salvador. 10 Lecciones de Técnica. Secretaría de -
Educación Pública. Instituto Nacional de Be-
llas Artes. Departamento de Teatro. México.

ROMERO, Luis A. El arte del Actor. Editorial Hobby. Vene-
zuela, 668. Buenos Aires, Argentina.

SMALL, Michel. El niño actor y el juego de la expresión. -
Editorial Kapeluz. Moreno 372. Buenos Aires.
Argentina.

STANISLAVSKY, Constantin. Manual del actor. Tlacoqmécatl-
73, México, D. F., 1963.

WAGNER, Fernando. Técnica Teatral. Editorial Labor. Barce-
lona.- 1952.