



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MEXICO

FACULTAD DE FILOSOFIA Y LETRAS



VACIO EN FANTASIA (IMAGO PERDIDA)

— UNA PROPUESTA DE TEATRO PARA NIÑOS —

TESINA

QUE PARA OBTENER EL TITULO DE: LICENCIADO EN LITERATURA DRAMATICA Y TEATRO PRESENTA: BENJAMIN BRISEÑO ESTRADA

FACULTAD DE FILOSOFIA Y LETRAS



MEXICO, D. F.

1996

TESIS CON FALLA DE ORIGEN

TESIS CON FALLA DE ORIGEN



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.

VACIO EN FANTASIA

(IMAGO PERDIDA)

- Una propuesta de teatro para niños -

T E S I N A

Que para obtener el título de

LICENCIADO EN LITERATURA DRAMATICA Y TEATRO

Presenta

BENJAMIN BRISEÑO ESTRADA

México, D.F.

1996

**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**

Reconocimientos

A todos los que me dieron clases durante dos décadas, formando y deformando mi perfil académico; a la familia de la que soy complemento: sobrinos, hermanos y padre, especialmente el padre; a los ausentes, que tienen vigencia en el recuerdo; a los amigos y compañeros -los pocos- con los que creció mi espíritu y mi intelecto; a mis muertos, que aguardan en amorosa espera; y a la mujer, ésa, la mía, la que en este momento de sinrazón es mi razón.

¿Los nombres? Francisco, Elías, Teresa, Sofía, las Angelas, Guillermina, Osvaldo y Edna; el buen Partida, Gonzalo, Leo, Norma, Alejandro, Laura y Miguel Ángel, Manuel, el jarocho Manuel; Pedro, Aguado, Pierre, el flaco Armando, Sergio el poeta, Mañú y Meri y Amalia, Tamalia.

¿El nombre de la razón? Verónica Mónica Lucía.

A todos, gracias por éste que soy.

INDICE

INTRODUCCION	9
---------------------	----------

PRIMERA PARTE

I. LA OBRA

+ Dramatis Personae	13
+ Preludio	14
+ Primer Acto	16
+ Segundo Acto	39

SEGUNDA PARTE

II. FUNDAMENTACION TARDIA

II.1.	Antecedentes del proceso creativo	61
II.2.	Esquema Dinámico de Creación	69
II.2.1.	Fase A: Emoción Creadora	73
II.2.2.	Fase B: Idea General	80
II.2.3.	Fase C: Acción Concretada	85
	II.2.3.1. Premisa y Conflicto	88
	II.2.3.2. Exposición	96

II.2.3.3. Progresión	102
II.2.3.4. Culminación y Desenlace	111
II.2.3.5. Caracterización	117

ALGUNAS NOTAS ACERCA DE LA INTERTEXTUALIDAD EN VACIO EN FANTASIA	128
---	-----

COMENTARIOS FINALES	132
----------------------------	-----

APENDICE A	136
-------------------	-----

BIBLIOGRAFIA	139
---------------------	-----

INTRODUCCION

Es un hecho que la obra teatral -tanto dramática como puesta en escena- es una expresión que se juzga a partir de su resultado, es decir, su forma final.

Para el creador, sin embargo, es el proceso mismo de trabajo la etapa más fructífera, educativa y enriquecedora del ejercicio artístico.

En este sentido **Vacío en Fantasía** pretende mostrar no solamente un texto donde se han concretado determinadas características y proposiciones temáticas de teatro dirigido a un público de niños, sino documentar, incluso, la experiencia del proceso que alumbró la obra, esto es, referir un personalísimo "itinerario dramático".

Pero sin duda el renglón medular del presente estudio lo constituye la fundamentación teórica, que en este caso se ha denominado "tardía". Se trata de un apartado que personalmente nos reviste gran importancia dado que el texto (creado a partir de una mera necesidad expresiva y determinado por una gran dosis de espontaneidad) se someterá a una preceptiva que nos permitirá precisar sus características dramáticas, no para concluir con

un juicio de valor, sino para establecer si el acto creativo se concretó cabal y coherentemente con los elementos estructurales propios del drama.

Desde este punto cabe señalar el hecho de que **Vacío...** no pretende proponer preceptiva alguna con respecto al teatro para niños. La estructura de este trabajo queda delimitada de esta manera: tomamos un texto propio, creado con anterioridad, y lo sometemos a un riguroso análisis (que se apoya en diversas teorías dramáticas -Lawson, Bentley o Egri p. ej.-) a fin de conceptualizar la experiencia, las inquietudes y los mecanismos empleados en la "fase práctica" para observar la funcionalidad estructural del drama creado y sus elementos. Simple y llanamente nos proponemos analizar un proceso de trabajo y su resultado, y no crear un modelo.

Por supuesto que la estructura que hemos empleado es inversa a la establecida para cualquier tesina. En este caso se antepone la praxis a la sustentación por ser ése el orden en que se trabajó. De ahí el adjetivo "tardía" con que calificamos nuestra fundamentación y que no por ello deprecia el contenido de este trabajo.

Consideremos que en el arte, y particularmente en el teatro, las preceptivas, las teorías y las nuevas categorías surgen

de manera posterior a los propios hechos artísticos. Recordemos el modelo por excelencia: Aristóteles erige su puntal **Arte Poética** a partir de su contacto con las obras de los grandes trágicos y no son éstos quienes crean a partir de las preceptivas del primero. Los artistas post-modernos, tantos siglos después, coinciden en este aspecto: Luis Mario Moncada (interesante dramaturgo contemporáneo) asevera que "en el arte es el trabajo práctico el que genera una teoría."¹

La estructura del estudio pasa, a la luz de lo anterior, a segundo plano. Es la confrontación de la obra creada con la preceptiva lo que nos merece total atención. Nuestro interés puede señalarse en los términos de Pablo Palant: pretendemos señalar las "leyes inherentes a la pieza, dictadas por el propio desarrollo del conflicto y los personajes, elementos insoslayables para que el drama sea tal."²

Para acometer el trabajo contamos con que la distancia temporal entre nuestro momento creativo y este momento de análisis nos permite establecer una perspectiva amplia para realizar un trabajo riguroso, objetivo y por sobre todo, crítico, es decir, autocrítico.

-
1. Moncada, Luis Mario, **Apuntes hacia un modelo de guión dramático**, Tesina FyLUNAM, México, 1995, p. 7.
 2. Palant, Pablo, **El texto dramático**, dentro de la Enciclopedia de Teatro/Elementos, s.l., Centro Editor de América Latina, 1968, p. 84.

PRIMERA PARTE

I. LA OBRA

VACIO EN FANTASIA

(IMAGO PERDIDA)

DRAMATIS PERSONAE

El Druida (inspirado en la cultura celta)

El Presentador (Arlequín gracioso)

La Reynita de las dos caras (niña tierna y etérea)

Ignacio Andrade, Nacho (trece años)

El Pez

Druden (Halfling de tierra)

Los Mimomudos

La Gárgola

Tiruar, el hombre de los cajones (inspirado en la pintura de Salvador

Dali, El gabinete antropomórfico)

La Enajenación

Los Demonios de la Enajenación (2)

Los Espectros de la Enajenación (3)

Imago

PRELUDIO

En la antesala del teatro aparece El Druida cubierto por una capucha y un largo hábito. Tiene un andar lento y un hablar místico. Como telón de fondo se eleva el IV Movimiento de la Tercera Sinfonía de Mahler, el Misterioso "O Mensch".

DRUIDA: Todo tiempo llega. Toda profecía se cumple. ¡Niños y adultos, escuchen atentos! Tiempos vendrán en que la oscuridad podrá someternos. Los hombres vivirán esclavizados y sin voluntad... mecanizados sus pensamientos... sin libertad en sus mentes... *(Pausa)* ¡Oigan pues la profecía! "El día llegará en que tres almas nuevas entregarán los Dones de la Ilusión Infantil a aquel que luche para salvarnos, y le devolverán su fe perdida". *(Pausa)* ¡Ahora, miren el prodigio!

De una bolsa que cuelga de su cintura saca tres esferas pequeñas y brillantes. Las muestra en alto.

DRUIDA: *(Arrobado)* ¡Los Dones! *(Pausa)* Todos pueden verlos, pero sólo tres de ustedes deberán cuidarlos. *(Invoca a las esferas)* ¡Gúlenme hacia los elegidos! ¡Muéstrenme la pureza de su ser! *(Camina entre la gente buscando a los niños)* Almas nuevas, nobles, honestas. *(Se*

detiene) ¡Tú! Toma el Don y protégelo, porque el tiempo llegará en que lo entregues. (*Continúa la búsqueda*) Almas nuevas, almas nobles, almas honestas. (*Encuentra*) ¡Tú, pequeño guardián! Mira el Don que te entrego, protégelo, el tiempo llegará en que lo entregues. (*Busca al tercer elegido*) Almas nuevas, almas nobles, almas honestas. (*Encuentra*) ¡Tú! Mira el Don que recibes, protégelo, llegará el tiempo en que lo entregues.

Majestuoso, se dirige a todos.

DRUIDA: Cuiden celosamente los Dones para que lleguen a la mano de aquel que luchará por nosotros. No deben olvidarlo... ¡todo tiempo llega! ¡Toda profecía se cumple! (*Se aleja lentamente, perdiéndose al igual que la música y sin dejar de repetir la sentencia*) ¡Todo tiempo llega! ¡Toda profecía se cumple!

Una vez que ha desaparecido, el público puede pasar a ocupar sus asientos.

PRIMER ACTO

I

Sobre el oscuro se escucha, juguetona, la Rapsodia en Azul de George Gershwin. Un cenital ilumina al Presentador, personaje arlequinesco. Su cara son las máscaras del teatro -tragedia y comedia- que alterna en su rostro según la situación.

PRESENTADOR: Bienvenidos los llegados a este pedazo de vida llamado Teatro. Bienvenidos a donde todo es posible gracias al poder grandioso de... ¡la imaginación! *(Entusiasmado)* ¡Sisis! Los personajes de esta historia poblaremos el escenario de fantasías, prodigios y maravillas, ayudados por ustedes. Para hacer el milagro debemos unirnos y concentrar nuestra imaginación todos juntos, sisis. *(Animado)* Veamos en la mente animales fantásticos y lugares preciosos. ¡Llenemos el escenario! Imaginen con más fuerza. ¡Más fuerte! ¡Fortísimo! Y ahora... ¡que se haga la luz!

Oscuro total al mismo tiempo que se suspende la melodía. Lentamente surge una luz mortecina que descubre un escenario vacío. En él está sentada, llorando, la Reynita de las dos caras, niña tierna y etérea.

II

PRESENTADOR: (*Consternado*) ¿Qué pasó? Esto no es un mundo vivo y colorido, nononó. (*Mira a la niña*) ¡Pero qué fatalidad! La Reynita de las dos caras, soberana de la infancia, llora amargamente. (*Se acerca a ella*) ¿Qué tiene, majestad?

REYNITA: (*Simultáneo hablar de rostros, voz cristalina*)

No sé si la he perdido
o me ha dejado,
aunque lo más probable
es que la han robado.

PRESENTADOR: (*Alarmado*) ¿Robadorobadorobado? ¿A quién?

REYNITA: (*Rostro 1*) Desperté con gran alegría
dispuesta a disfrutar la vida.

(*Rostro 2*) Y entonces, dolorida y abrumada,
descubrí que mi tesoro no estaba.

(*Ambos*) Era muy feliz a mi lado,
por eso sé que la raptaron.

PRESENTADOR: ¿Raptado? Raptado ¡¿Raptado?! ¿El mayor tesoro de los niños? ¡Qué catástrofe! ¡Se han robado a la IMAGINACION!

REYNITA: (*R.1*) ¡Mi pequeña Imago!

(R.2) ¡Mi mayor prodigio!

PRESENTADOR: ¡Nononó! No es posible. ¿Qué será de la niñez sin imaginación? (Pausa) ¿Y quién la habrá robado?

REYNITA: (R.1) Algún perverso o amargado

(R.2) que desea niños con la mente en blanco.

PRESENTADOR: Ya no llore, majestad. Buscaré quién nos ayude.

REYNITA: (Ambos) Para eso he llamado
al gran sablo a mi lado.

III

Entra precipitado El Druida.

DRUIDA: ¡Reynita, su intulción es ciertal Un terrible ser, cuyo nombre aún ignoro, raptó a Imago con fines sinlestros.

REYNITA: (R.1) ¿Y qué podemos hacer?

(R.2) ¿Cómo podré volverla a ver?

DRUIDA: No es sencillo, majestad. El enemigo es un ser de la oscuridad, poderoso y vil, muy difícil de combatir.

REYNITA: (R.1) ¡Pero no podemos quedarnos a su merced!

(R.2) Ya todos saben cómo sería la vida sin imaginación.

PRESENTADOR: Sisisí. Un mundo gris, descolorido.

DRUIDA: Vidas monótonas y sin sentido.

REYNITA: (R.1) Infancias pálidas,

(R.2) susceptibles a influencias.

DRUIDA: Mentes manejables, seres sin voluntad.

PRESENTADOR: Gente sumisa que se puede manipular...

Coronan estos textos sonidos propios de nuestro tiempo: cortinillas de canales televisivos y radiofónicos, explosiones, balaceras, temas de videojuegos, música monótona de moda -rap, industrial-, etcétera. Llegan a un escandaloso clímax que culmina en una gran explosión. Oscuro y silencio. La luz regresa lentamente.

IV

DRUIDA: Sin embargo, existe una posibilidad de salvación. *(Profético)* Está escrito que precisamente hoy, día en que se alinean los astros en forma peculiar, encontraremos a un mortal que luchará para rescatar la imaginación robada.

REYNITA: *(R. 1 Y 2)* ¿Pero quién es?

DRUIDA: Es un joven perdido entre las multitudes. Un muchacho especial que se ignora a sí mismo.

REYNITA: *(Ambos)* ¿Y dónde está?

DRUIDA: *(Señala al público)* Entre ellos se encuentra nuestro salvador. No lo conozco, pero los sabios arcanos lo mostrarán. *(Inicia una salmodia que repetirá varias veces, aumentando la intensidad)*

"La voz del mar
 es llevada por el viento,
 el fuego calla,
 el agua estalla ante el grito".

La intensa invocación es interrumpida por un poderoso trueno. Un rayo de luz señala a un muchachito de limpieza que ve la obra desde un pasillo de la sala. Se asombra ante la situación.

V

NACHO: ¿Yo? No, ¿qué les pasa? Nada más estoy de mirón, y cuando termine la obra tengo que dejar limpio para la otra función...

DRUIDA: *(Misterioso)* Ignacio... te llamas Ignacio.

NACHO: *(Sorprendido)* ¿Cómo sabe mi nombre? ¿Quién se lo dijo?
 ¿En la adminis...

DRUIDA: Los siempre sabios arcanos. Pero no te asustes, ven.

NACHO: No, si no es miedo, es que... yo creo que se equivocó usted... aquí hay muchos chavitos... le apuesto a que ellos sí...

DRUIDA: No, joven. Los arcanos no se equivocan. Ellos te señalaron.
 No debes dudar.

NACHO: No es mala onda, es que yo no... *(Ríe nervioso)* Mire señor...
 ¿cómo que yo, si soy bien... Fijese, si en mi casa siempre me regañan. *(Pausa. Se desespera)* No me gusta hacer tareas... Si hasta

fumo a escondidas. Digo muchas groserías, ¡no puedo ser yo!

DRUIDA: *(Cálido)* ¡Confía en tí mismo!

NACHO: No puedo ser yo...

DRUIDA: *(Con disimulada ternura)* Tú no te has dado cuenta, pero ciertamente hay un caballero dentro de tí.

NACHO: *(Duda)* No señor, no crea que es grosería, de veras, sino que...

REYNITA: *(R. 1)* Joven amigo, no temas,
te suplico que me ayudes.

(R. 2) Ven pronto sin demoro
para que recuperes mi tesoro.

NACHO: Chin... Reynita, es que... *(La mira)* Sí. A tí no puedo decirte que no... *(Rápido)* Perdón, a usted.

REYNITA: *(R. 1)* Gracias mil reciba
(R. 2) el valiente que me ayuda.

NACHO: ¿Valiente yo?

DRUIDA: Si aún tienes dudas, enfrenta la prueba.

NACHO: ¿La prueba?

DRUIDA: *(Aparece una gran esfera cristalina)* Esta es la esfera de la pureza. Sólo aquellos buenos de corazón pueden tocarla y hacer que se ilumine. *(Pausa)* Pero si acaso fueras perverso o malvado, la esfera se incendiará quemándote. Así pues, enfréntate y conócete. Sólo confía en tu corazón.

Nacho duda. Se acerca a la esfera indeciso. La mira, tiembla; finalmente se decide. Al posar la mano, la esfera se ilumina con deslumbrante intensidad. La Reynita y el Druida manifiestan su alegría.

DRUIDA: ¡Maravilla de maravillas! ¿No es evidente? ¡El jovencito posee los atributos para emprender esta aventura!

NACHO: *(Entre alegre e incrédulo)* ¿Seguros que yo tengo todo eso?

DRUIDA: ¡Naturalmente! Tú eres el caballero que salvará la imaginación robada de la Reynita de la infancia.

REYNITA: *(R1)* ¿La traerás a mí, noble caballero?

(R2) ¿Castigarás a su malvado raptor?

(R1) ¿Impedirás todo aquel mal agüero?

(R2) ¿Devolverás mi imaginación, por favor?

NACHO: *(Aún confundido)* Reynita... ni sé cómo me metí en esto. ¡Yo nada más tenía que barrer! Y ahora soy un... ¿caballero? *(Pausa)* Ustedes creen en mí. De veras creen en mí. *(Pausa)* Yo... puedo hacer algo bueno... *(Pausa)* Sí, Reynita, yo no sé cómo le hago pero voy a traer su imaginación.

DRUIDA: *(Orgullosa)* Ahora debes iniciar tu cruzada valerosa. Ya te vislumbro, enfrascado en cruentas batallas, luchando contra enemigos terribles y horribles, pero saliendo siempre adelante, enfundado en tu... *(Repara en él)* ¡traje de barrendero!

REYNITA: (R1) ¡Gran descuido que tuvimos!

(R2) En verdad un gran error.

(R1) Nuestro joven caballero no llegará lejos
si no le damos atavlos y trebejos.

(R2) Vestimentas apropiadas para cruzar Fantasía

(Ambas) en busca de la imaginación.

DRUIDA: Repararé en el acto este yerro, majestad. Joven Ignacio,
quítate esa ropa.

NACHO: ¿Aquí, ahora?

DRUIDA: ¡Es verdad! Qué imprudencia la mía. Obraré un conjuro y
transformaré tu ropaje. Colócate detrás de mí.

*Nacho obedece. El Druida extiende los brazos y con su hábito
cubre al muchacho. En tanto, pronuncia una letanía. A su espalda
brotan humo y rayos de luz.*

DRUIDA: "Lo hermoso es feo y lo feo es hermoso.

Revolotea entre la niebla y el aire" luminoso.

NACHO: (Con risa contagiosa) ¡Péreme... espéremel ¡Me está
haciendo cosquillas!

El Druida se aparta. Nacho está vestido como caballero medieval.

La Reynita, esperanzada, sonríe.

REYNITA: (R1) En tu nueva vestimenta

pareces realmente un caballero.

(R2) Mas recuerda que el valor
radica en tu interior.

NACHO: (*Convencido*) Majestad... le juro que voy a triunfar.

DRUIDA: Es hora de que partas. Pero antes, una indicación. Aunque ignoramos a dónde huyó el raptor de Imago, sigue el camino de los ríos de agua dulce y llegarás cerca de las puertas de la Fantasía. Algo descubrirás. (*Pausa*) No lo olvides, Ignacio, siempre confía en tí.

NACHO: No se preocupen tanto. Voy a salvar a Imago. (*Para sí*) Seré fuerte porque al fin alguien cree en mí. Además, no estoy solo. (*Señala al público*) Ellos me acompañan.

Sale determinado. Oscuro.

VI

Se escucha correr un río caudaloso. Tenue luz. Entra Nacho.

NACHO: ¡Nada! Caminé todo el día y nada. (*Pausa*) Por toda la orilla de los ríos es lo mismo. No hay más que piedras. (*Pausa*) ¡Qué brutal! No es posible que todo desaparezca así de fácil cuando no hay imaginación. (*Pausa*) Lo peor de todo es que ya no hay ni animales. (*Quejumbroso*) Por lo menos un conejo gordo ahora que muero de hambre.

Se sienta cerca del río.

NACHO: (*Súbito*) ¡Mi flauta! ¡Claro! (*De su cinturoncillo extrae el instrumento*) Si toco, quizá vengan algunos animales, como le pasó al

flautista ése del cuento.

Interpreta una melodía infantil, dulce y evocadora. De pronto recibe una pedrada. Voltea sorprendido pero no hay nadie.

NACHO: (Molesto) ¡Calmados! (Pausa) ¡Piedras del cielo! ¡Cómo no! *Reanuda la melodía y recibe una nueva pedrada. Voltea veloz pero no hay nadie.*

NACHO: Con una... (Pausa) Una vez es gracia, pero dos...

Vuelve a tocar y vigila hacia el cielo. En tanto, a su espalda asoma un pez de cara ampulosa con grandes lentes de intelectual. Este hace una mueca al ver a Nacho y le arroja una piedra. El joven voltea enojadísimo.

VII

NACHO: ¡Ya estuvo! (Al ver al pez) ¡En la torre! ¡Un pez con lentes!

EL PEZ: (Pomposo) ¿Y qué tiene eso de extraordinario?

NACHO: ¡Y habla! (Lo sujeta)

EL PEZ: (Indignado) Haga el favor de quitar sus feas manos humanas de mis escamas. Y retírese con su música a otra parte. Me distrae de mis estudios.

NACHO: (Incrédulo) Funcionó lo de la flauta. ¡Vino mi merienda!

EL PEZ: (Asustado) ¿Cómo? ¿No ves que soy un pez mágico y además aprendiz de sabio?

NACHO: (*Apenado*) Lo siento, don sabihondo, pero tengo mucha hambre.

EL PEZ: Escúchame, joven humano. Apelo a tus buenos sentimientos para que me dejes ir. (*Pausa*) Tú puedes ayunar un día. En cambio, si me comes, matas a un futuro sabio de la Fantasía. (*Pausa*) No seas egoísta, muchacho. Déjame ir.

NACHO: (*Duda. Lo suelta*) Está bien... (*Se aleja*) Y yo me como un plato de aire, ¿no?

EL PEZ: Espera. Ha sido un gran gesto el que has tenido conmigo. (*Pausa*) Permite que te agradezca dándote una ayuda.

NACHO: Eres muy chico, no creo que puedas...

EL PEZ: Nunca subestimes a los pequeños. (*Pausa*) Como te dije, soy aprendiz de sabio y aspiro a ser algún día como el gran Druida de la Fantasía. Por eso estudio mucho y observo las cosas. (*Pausa*) Vi algo que puede ayudarte a encontrar a Imago perdida... Ignacio.

NACHO: ¡Sabes quién soy! Y conoces mi misión. (*Reflexiona*) Y yo te iba a comer. ¡Soy un idiota!

EL PEZ: Pero no lo hiciste. Te mostraste generoso, ¿o no? (*Pausa*) Ahora escucha, esto es importante. (*Pausa*) El ladrón de Imago pasó hace poco por aquí. No pude verlo bien porque su presencia me produjo un letargo, pero me di cuenta que es enorme y peligroso. Irradia maldad y es despiadado. Mira cómo dejó todo. (*Pausa*) Es seguro que va hacia el corazón mismo de la Fantasía, porque si logra

encerrar ahí a la imaginación, logrará el vacío absoluto en la mente de los hombres.

NACHO: ¡Tengo que alcanzarlo rápido! ¿Sabes cómo llego allá?

EL PEZ: Por supuesto. Sigue hasta donde nacen los ríos, cruza a la otra orilla y estarás en las puertas de Gran Fantasía. Busca a los guardianes, quizá ellos puedan ayudarte.

NACHO: Debo apurarme, entonces... *(Va a salir. Se detiene)* Oye... si eres un pez sabio, ¿verdad? *(Pausa)* Y yo un super baboso. *(Pausa)* Mira... toma, quédate con mi flauta.

EL PEZ: *(Conmovido)* ¿Me la regalas? Gracias. Yo también quiero darte algo. Escucha, en el interior de mis branquias hay dos perlas, llévate una. *(Pausa)* Cúldala mucho porque es mágica y brinda al que la tiene el don de la elocuencia.

NACHO: O sea que se vuelve un parlanchín como tú, ¿no? *(Ríe. Pausa)* ¿Pero si te la quito, no te quedas mudo?

EL PEZ: Tengo dos, ¡no te preocupes!

Abre su boca y Nacho saca una perla brillante. La admira y guarda con cuidado.

NACHO: ¡Está padrísima! Gracias, pez... ¿Sabes? Eres buen amigo.

EL PEZ: Anda, apúrate. Y sálvanos, porque todos estamos en peligro.

Recuerda que si luchas con fe, nos volveremos a encontrar.

NACHO: Lucharé... claro que lucharé...

*Sale. El pez lo mira alejarse y luego intenta tocar la flauta sin pericia. Ríe. Oscuro en el que el "solo" del Allegro del **Concierto para Flauta**, op. 10 de Vivaldi se erige como puente a la siguiente escena.*

VIII

La melodía de flauta disminuye hasta perderse. El final de una vereda que llega a un lago cubierto de niebla. Entra Nacho. Se topa con un letrero escrito en caracteres góticos. Lee.

NACHO: "Para cruzar el lago llame humildemente al remero. ¡Precaución! ¡No provocar la ira del terrible Druden!" (Pausa) ¿Druden? Que nombre tan feo... (Llama prudente) Druden... Señor Druden...

*Por el otro lado de la escena entra una pequeña embarcación conducida por un remero encapuchado que tiene movimientos nerviosos, poca estatura y una voz aguda y gruñona. Le acompaña como fondo la **Suite No. 1 opus 46, Peer Gynt**, de Grieg, concretamente el fragmento **En la gruta del rey de la montaña**.*

DRUDEN: ¿Quién osa molestar?

NACHO: No se enoje, señor. Necesito sus servicios.

DRUDEN: (Imperativo) ¡Humilde! ¡Humilde! ¡Debes hablar con humildad si no quieres enfrentar la ira de Druden, el terrible!

NACHO: (Preocupado) No, excelencia. Perdón. (Cauto) ¿Podría llevarme al otro lado del lago, alteza?

DRUDEN: (*Indignado*) ¡¿Alteza?! ¿Quiéres burlarte de mí, payaso?

NACHO: (*Asustado*) No, señor, ¿cómo cree?

DRUDEN: Por tu bien, no vuelvas a mencionar eso de mi tamaño porque si no...

NACHO: Para nada, señor. Ni quién hable de eso. Iré callado en todo el viaje.

DRUDEN: Está bien... sube.

Nacho lo hace con recelo. Comienzan a cruzar el lago.

DRUDEN: (*Pedante*) ¿Y qué busca un niñito como tú en las puertas de Gran Fantasía?

NACHO: No soy un niñito. Tengo trece años y por si no lo sabe estoy buscando la imaginación de la Reynita de la infancia. (*Orgulloso*) Yo voy a rescatarla.

DRUDEN: (*Se carcajea*) ¿Un flacucho como tú va a hacer eso? ¡Eres un mentiroso!

NACHO: (*Molesto*) ¡No es cierto... alteza!

DRUDEN: ¡Que no me digas así, renacuajol!

NACHO: ¡Alteza, alteza, alteza!

Se lanzan uno contra otro y se trezan en una pelea más chusca que efectiva.

DRUDEN: ¡Detente, vas a voltear la balsa!

NACHO: Detente tú.

La barca se voltea y ambos caen al agua. Se oye un chapoteo y después aparece Nacho mojado.

DRUDEN: ¡Rápido, ayúdame! ¡Soy un halfling de tierra y no sé nadar!
¡Me ahogo!

Nacho lo encuentra y lo conduce a la orilla. Llegan a un paraje como los anteriores: desolado. La música ha cesado. Están agotados. Druden ha perdido su capucha y queda descubierto tal cual es: de poca estatura, regordete, de rostro barbado y simpático. Tiene movimientos graciosos.

NACHO: ¡Conque tú eras el terrible Druden! *(Sonríe)* Eres un terrible... fraude.

DRUDEN: Sí, ¿y qué? Te engañé, ¿no?

NACHO: ¿Y por qué lo haces? ¿Qué ganas con mentir? *(Para sí)* Chin, ya me parezco a mi mamá...

DRUDEN: Bah... inventé este cuento del remero porque estoy harto de ser un halfling del que todos pueden abusar. *(Pausa)* Desde que era chico todos se burlaban de mi tamaño, me humillaban... Cuando pasó el tiempo me hice de mi barca y me dediqué a transportar a los viajeros de un lado a otro del lago. Entonces se me ocurrió la gran idea: encapucharme, poner el letrero amenazante y hablar como todo un malvado. *(Evoca)* ¡Todos caen en la trampa! Me respetaban y temían... ¡Al fin me respetaban! ¡Yo era el terrible Druden! *(Silencio)* Pero en realidad eso no me ha servido de nada. Sigo siendo un enano cobarde.

Silencio.

NACHO: ¿Sabes? No creo que estar pequeño sea malo. La valentía y la astucia son valores del alma y no del cuerpo.

DRUDEN: Sí, claro. ¿En qué libro leíste eso?

NACHO: Sepa. Seguro que en alguno de aventuras.

DRUDEN: *(Sonríe)* Eres chistoso...

NACHO: Ignacio... pero mis cuates me dicen Nacho.

Druden se aleja y mira nostálgico hacia el lago. Nacho se le acerca entusiasmado.

NACHO: ¡Oye! ¿Por qué no me acompañas? Si me ayudas podrías convertirme de verdad en el terrible Druden y ya nadie se burlaría de tí. *(Convincente)* El chiste de la vida es luchar y luchar hasta conseguir lo que deseamos. *(Pausa)* Sí, vas a decir que esto también lo leí en un libro.

DRUDEN: Quizá. Pero suena bonito. *(Piensa)* Luchar. ¡Luchar, sí! Juntos devolveremos a la infancia su imaginación.

NACHO: ¿Entonces qué? *(Le ofrece la mano)* ¿Compañeros?

DRUDEN: *(Estrecha con vigor)* ¡Compañeros! *(Sonríen)* No pierdas tiempo, te llevaré ahora mismo a las puertas de Gran Fantasía. ¡Vamos!

NACHO: ¡Vamos!

Salen juntos y optimistas. Oscuro.

IX

Luz escasa. Hay un portón alto, cerrado. En dos columnas, a los lados, sobresalen dos estatuas de blanchura marmórea. Entra corriendo Druden.

DRUDEN: ¡Gané, gané! ¿Ya ves? Te dije que era tan veloz como una liebre.

NACHO: *(Entra fatigado)* Como el corre caminos, dirás.

DRUDEN: Y además de rápido soy listo...

NACHO: Sí, sí, claro. *(Burlón)* ¡Druden es el ser más listo y valiente de Fantasía!

DRUDEN: Qué gracioso. Ahora verás cuán listo soy. *(Gesto grandilocuente)* Te presento las puertas de Gran Fantasía.

NACHO: ¡Oye! ¡Están enormes! ¿Pero cómo abrimos?

DRUDEN: ¡Por favor! Cualquiera sabe que las puertas de Gran Fantasía las abren sólo sus guardianes, los mimomudos.

NACHO: Los mimo ¿qué?

DRUDEN: Mimomudos. Seres fantásticos que hablan con su cuerpo porque no tienen voz.

NACHO: Pues vamos a llamarlos. *(Golpean a la puerta. Aguardan)* Parece que no hay nadie.

DRUDEN: Nacho... si me subo a tus hombros veré por la cerradura.

NACHO: ¡Druden, me sorprendes! Qué buena idea. *(Hacen la maniobra. Mientras Druden trata de mirar, las estatuas se desprenden*

de las columnas y se desplazan ágilmente por el lugar. Junto con ellas retoza juguetón el Allegro del **Concierto en A mayor para mandolina de Vivaldi**. Se acercan y dan una patada chusca a Nacho, que no las ve por estar de espaldas. Regresan a la columna contraria a la que estaban. En tanto, Nacho ha estado diciendo) ¡Apúrate, estás bien pesado!

DRUDEN: Espera, impaciente. Allá adentro está más oscuro.

NACHO: (Al recibir el golpe) ¡Ay, amá!

Voltea precipitadamente y deja caer a Druden.

DRUDEN: ¡Cuidado, troglodita!

NACHO: (Confundido) ¿Por qué me pegas? Todavía de que te ayudo a subir.

DRUDEN: No digas tonterías. Cómo iba a ser yo, si estaba encima de tí.

NACHO: (Más confundido) Tienes razón... pero entonces ¿quién me pegó?

DRUDEN: Y yo qué sé. Anda, súbeme de nuevo.

NACHO: No, mijito. Ahora subo yo.

DRUDEN: (Impaciente) ¡Sea, pues!

Lo hacen. Druden sufre para sostenerlo. Las estatuas repiten el juego anterior y regresan a su columna original pero con posturas muy distintas a las que tenían.

DRUDEN: (*Antes del golpe*) ¿Ya vienen los mimomudos?

NACHO: Si dejaras de moverte tanto podría ver algo.

DRUDEN: (*Recibe el golpe*) ¡Ay, halfling peludo! (*Gira y Nacho se cae*)

¡Por todilitos los centauros de la Fantasía! ¡No vuelvas a pegarme!

NACHO: ¿Qué te pasa? Yo no fui. ¿No estaba encima de tí?

DRUDEN: (*Malhumorado*) No lo niegues, flacucho...

NACHO: ¿Flacucho yo (*remarca*), alteza?

DRUDEN: ¡Que no me digas así!

NACHO: ¿Para qué me pateas?

DRUDEN: ¿Quién empezó? Además, no seas necio, ya te dije que yo no fui.

NACHO: ¿Quién fue entonces? ¿Las estatuas?

Voltean a mirarlas. Notan su nueva postura.

DRUDEN: ¡Se movieron!

NACHO: ¿Cómo? Son de piedra, no pueden. A menos de que...

De común y tácito acuerdo se acercan a ellas y las patean.

Estas echan a correr en círculos absurdos.

DRUDEN: ¡Alto! ¡Me marean! ¡¡¡Deténganse!!!

Las estatuas se congelan en su sitio, y la música deja de escucharse.

NACHO: ¿Quiénes son ustedes? ¿Saben dónde están los mimomudos? Nos urge encontrarlos. ¡Tenemos que cruzar las puertas!

DRUDEN: Vamos a rescatar a la imaginación. Tenemos que encontrar al maldito que la robó. ¿Lo han visto por aquí?

Las estatuas asienten precipitadamente.

DRUDEN: ¡Sí, Nacho!

NACHO: Oigan... ustedes son los mimomudos, ¿no?

Afirman con el dedo Índice.

DRUDEN: *(Sorprendido)* Claro, Nacho... Ya lo sabía yo. ¿No te habías dado cuenta?

NACHO: Mira, quieren decirnos algo. *(Ellos se expresan con lenguaje corporal. Nacho intenta descifrar)* El mal... malvado... ¡pasó por aquí!

DRUDEN: *(Descifra)* Va hacia... ¡el corazón de Gran Fantasía! *(Asienten)*

NACHO: Es... ¡peligroso! *(Asienten)* Se llama... ¿enojado? *(Niegan)*

DRUDEN: En... a... ¡Enajenación!

NACHO: ¡¿Qué?! ¿La Enajenación raptó a Imago?

DRUDEN: ¿Enajenación? ¿La conoces?

NACHO: No, pero sé lo que dicen de ella... Es como una locura que si te atrapa, te hipnotiza. Como si tú no fueras tú, como si no pudieras pensar ni sentir.

DRUDEN: ¿La Enajenación es como estar fuera de tí?

NACHO: Sí. Pero no sé cómo es. Nunca la he visto.

DRUDEN: *(Preocupado)* Y ya está cerca del corazón de la Fantasía.

NACHO: Hay que apurarse. *(A los mimomudos)* ¿Saben cómo podemos llegar allá?

DRUDEN: *(Descifrándolos)* Cruzar el portón. Llegar al mar de las cabezas rugientes y atravesarlo. Del otro lado está el corazón de Gran Fantasía.

NACHO: Y ve, nos advierten algo. *(Descifra)* Cuidado con... ¿Tiruar? *(Afirmar)* Tiruar... el hombre de los cajones...

DRUDEN: *(Descifra)* Tiruar es... el guardia de la Enajenación. ¿Que nos cuidemos de él? ¡Mejor que él se cuide de nosotros!

NACHO: ¿Pueden abrirnos el portón? Bueno, por favor.

Asienten. Uno de ellos convierte su mano en llave. Camina hacia el portón y subiéndose sobre los hombros de su compañero mete la llave en el ojo de la cerradura. Abre. El interior se ve más oscuro.

DRUDEN: Gracias por todo amigos. Ahora tenemos que irnos pronto.

NACHO: Espera, Dru. *(Mirando a los mimomudos)* ¡Pero qué brutal! ¿Cómo no lo pensé antes?

DRUDEN: ¿Qué?

NACHO: Yo tengo algo que les sirve a estos mimomudos que no tienen voz. *(Saca un objeto)* Esta perla es el don de la elocuencia que me regaló un pez mágico. *(Pausa)* Tengan.

Uno de ellos la toma en la palma de la mano. Su compañero lo sujeta con su propia mano y estrechan en un apretón. Se convulsionan y sus bocas se abren desmesuradas. De ellas salen notas musicales

que poco a poco se definen como voces con marcado acento ibérico.

MIMOMUDO 1: Os agradecemos tanta generosidad.

MIMOMUDO 2: Gesto de mucha nobleza es dar voz a la boca de dos mudos. *(Pausa)* Ahora podemos prevenirnos de la noche que al mundo amenaza.

MIMOMUDO 1: Debéis saber que nuestra profesión pasada era la de juglares medievales.

MIMOMUDO 2: Eramos cómicos y cantantes ambulantes.

MIMOMUDO 1: Pero el oscurantismo de la época nos condenó a quedar mudos.

MIMOMUDO 2: Por fortuna llegamos aquí y pudimos ser guardianes de la Gran Fantasía.

MIMOMUDO 1: Mas ahora todo está en riesgo. Ya os hemos informado que la Enajenación quiere dominar a todo ser pensante.

MIMOMUDO 2: Y sumir a la humanidad en una nueva era oscura, similar a la que ya vivimos antes.

MIMOMUDO 1: Por tal razón, al llegar al corazón de Gran Fantasía... matará a la pequeña Imago.

NACHO: *(Angustiado)* ¡No, no debe! No lo dejaremos. Le prometí a la Reynita que la salvaría. ¡Druden y yo peharemos!

DRUDEN: Sí, con Tiruar, con la Enajenación, con quien sea...

MIMOMUDO 2: ¡Cuánto arrojo, nobles valientes!

MIMOMUDO 1: Con tal determinación, seguro vencerán. *(Pausa)* No

olvidéis jamás que vuestra arma es vuestra fe...

NACHO: (*Reflexiona*) Nuestra arma es nuestra fe... Nuestra arma es nuestra fe... ¡Claro! (*Aprisa*) Anda Druden, vamos, a salvar a Imago...

DRUDEN: (*Arrojado*) A salvar a la imaginación...

Con férrea determinación cruzan el portón. A poco, se pierden en la oscuridad.

Telón.

SEGUNDO ACTO

I

El interior de Gran Fantasía, un lugar que fue esplendoroso y ahora está vacío, árido, desolado. El ambiente general de este acto es lóbrego, pesado. Entran Nacho y Druden. Acusan en su actitud la densidad del sitio. De fondo se escucha un mar embravecido.

DRUDEN: *(Presa de un maligno letargo)* Es tan triste.

NACHO: *(En menor grado afectado)* ¿Qué?

DRUDEN: El vacío. Es tan injusto. *(Pausa)* La fantasía fue por mucho tiempo un paraíso. Y mira ahora. *(Silencio)* ¡Siglos y siglos de imaginación humana tirados a la nada!

NACHO: Robados. *(Pausa)* Me acuerdo de lo que dijo el Druida: la Enajenación es un enemigo que roba las mentes de la gente dejándolas en blanco.

DRUDEN: Y ahora... también se lleva la imaginación de la infancia porque sabe que los niños enajenados serán adultos que se pueden manipular.

NACHO: ¡No! ¡No lo vamos a permitir!

DRUDEN: *(Rompe su letargo)* ¡Nunca!

Llegan a proscenio. Miran hacia el público.

DRUDEN: Este es... el mar de las cabezas rugientes.

NACHO: No tengas miedo. Lo cruzaremos. Agárrate de mí.

Van a bajar a público cuando se oye, lejana, la voz del Druida.

II

DRUIDA: Deténganse, par de valientes.

NACHO: ¿Druida?

DRUIDA: Ciertamente, bravo Ignacio.

NACHO: ¿Dónde estás?

DRUIDA: No puedes verme porque sólo una porción de mi espíritu te acompaña. Debo advertirte algo.

NACHO: ¿Qué, señor?

DRUIDA: El mar de las cabezas rugientes tiene vida propia y puede tragarnos vivos. Hace poco fue contaminado por la Enajenación.

NACHO: ¿O sea que no podemos cruzarlo?

DRUDEN: Y entonces ¿qué hacemos, señor? No hay otro camino para llegar al corazón de Gran Fantasía.

DRUIDA: No desesperen. Usen esto.

En lo alto, una explosión luminosa produce una nube de humo de donde caen un par de sogas largas y multicolores.

DRUIDA: Son sogas hechas con cabellos de las hadas de Fantasía. Poseen el poder de protegerlos de los malignos efectos del mar rugiente. Sólo que para que eso ocurra, alguien debe sostenerlas desde aquí.

DRUDEN: ¿Y quién? Tenemos que cruzar los dos. Somos compañeros.

NACHO: Sí, Druden. Pero si hace falta tendré que ir solo.

DRUDEN: ¡No, Nacho! Quedamos en que lucharemos juntos. No puedo abandonarte. *(Pausa)* Druida, ¿qué podemos hacer?

DRUIDA: Noble joven y valiente halfling, confiad en aquéllos que siguen vuestra aventura. *(La voz se torna angustiosa)* ¡Me debilito! ¡La Enajenación está creciendo, ahora tiene más poder...

NACHO: ¿Druida? ¡Druida!

DRUDEN: ¡Druida, no nos dejes! *(Silencio)* Se fue... *(Molesto)* ¿Y ahora qué hacemos? No entendi qué quiso decir, ¿tú sí?

NACHO: *(Piensa)* No. O más bien... sí, ¡a fuerzas! *(Pausa)* Fíjate, el Druida dijo: "confiad en aquéllos que siguen vuestra aventura". *(Señala al público)* ¡Ellos! ¡Que confiemos en ellos!

DRUDEN: Cierto, ellos nos pueden ayudar. *(Llama a tres o cuatro niños)* ¿Nos ayudan? Tú, tú y tú. Vengan.

III

NACHO: *(Ya que subieron)* Queremos que sostengan aquí las sogas mágicas mientras nosotros cruzamos el mar.

DRUDEN: Es importantísima su ayuda. ¿Podemos confiar en ustedes?

NACHO: *(Atándose al extremo de su soga)* No las suelten por nada del mundo. ¡Sosténganlas muy fuerte!

DRUDEN: *(Atándose a su cuerda)* Si llegan a soltarlas, se acaba

todo para nosotros, ¿entienden? ¡Todo! ¡Así que fuerza!

NACHO: (*Sincero*) Confiamos en ustedes, chavos.

IV

Los dos bajan a la sala. Se incrementa el ruido del mar rugiente. Caen, se levantan. La faena es difícil. Las luces y el tema Lux Aeterna de György Ligeti acentúan la dificultad. Frente a ellos aparece una Gárgola, demonio alado y con ojos rojos y brillantes. Emite alaridos escalofriantes.

DRUDEN: ¡Una Gárgola marinal! ¡De regreso, Nacho, de regreso!

NACHO: No te rindas.

DRUDEN: ¿Qué no ves? ¡Viene hacia nosotros!

La Gárgola los ataca con violencia. Los arroja al piso y jala las sogas para arrancarlas de los niños.

DRUDEN: (*Aterrado*) ¡No las suelten, por Dios! ¡Sosténganlas!

Nacho se incorpora y se lanza sobre el monstruo, éste lo ataca sin piedad. Por detrás, Druden se monta en ella golpeándola.

DRUDEN: ¡Atácala, ya! ¡Con tu sogas, con tu sogas!

Nacho pasa la sogas por el cuello de la Gárgola. La aprieta hasta que ésta cae inerte.

NACHO: ¡Vámonos de aquí! ¡Apúrate, antes de que se repongan!

DRUDEN: ¡Sí, aprisa, aprisa!

Suben al escenario por el lado contrario al que

salieron. El ruido del mar y la tenebrosa melodía de Ligeti descienden de intensidad hasta desaparecer. Los personajes están agotados y tienen la ropa desgarrada.

DRUDEN: *(Con alegría histérica)* ¡Ya lo sabía yo! ¡Podemos vencer a cualquier monstruo! ¡Sí, lo sabía! ¡Lo sabía yo, lo sabía yo!

NACHO: *(A los niños mientras se quita la soga)* ¡Lo logramos! ¡Hicimos cachitos a esa cosa! *(Pausa)* Ahora regresen a sus sitios antes de que algo peor pase aquí.

V

DRUDEN: *(Tranquilizándose mientras se quita la soga)* ¿Te fijaste? Soy valiente, ¿no? Me aventé sobre la Gárgola hecho un halfling furioso. Le di uno, dos, cientos de miles de golpes... ¡Le di! ¡Le di!

NACHO: *(Receloso)* ¡Sht! *(Silencio)* ¿No sientes algo raro?

Observan el lugar al que llegaron: una estancia llena de cubos con cajones, estructuras de diversas formas y alturas. La tétrica iluminación alarga las sombras proyectando un cuadro pesadillesco.

NACHO: Cajones...

DRUDEN: Tiruar... *(Temeroso)* El hombre de los cajones, el guardián de la Enajenación...

NACHO: Debe andar por aquí.

DRUDEN: *(Nervioso)* Más vale que seamos precavidos, Nacho. *(Pausa)* No sabemos cómo es. De seguro es peor que... la Gárgola. *(Pausa)* Tampoco sabemos de lo que es capaz. Debe ser un salvaje... ¡es el guardián de la Enajenación! *(Pausa)* Puede que tenga fauces enormes y colmillos filosos. Puede que... *(Pausa)* ¿Y si no podemos contra él? *(Silencio)* Qué tal si nos arranca los ojos, o las uñas. *(Pausa)* No quiero ni pensarlo. *(Pausa larga)* ¿Sabes qué, Nacho? Mejor me regreso...

NACHO: *(Que ha estado revisando el lugar)* ¿Qué?

DRUDEN: Sí, más vale que me vaya. *(Apenado)* Es que... soy más cobarde de lo que pensé.

NACHO: No seas tonto. ¿No atacaste a la Gárgola marina? Y eso que era horrible.

DRUDEN: No puedo quedarme. No podría ver de frente al Tiruar ese... ¡no lo resistiría!

NACHO: ¡Druden, por favor! Somos compañeros, ¿no? *(Pausa)* ¿Crees que yo no tengo miedo? También estoy asustado, pero prometí rescatar a Imago. Y tú hiciste un trato conmigo. *(Pausa)* Tengo miedo, pero contigo aquí me siento mejor. *(Pausa)* ¿Qué onda, Dru? ¡Dijiste que lucharías! *(Pausa)* Mira, te prometo que saldremos bien de ésta.

DRUDEN: ¿Crees que venceremos?

NACHO: *(Convencido)* Te lo apuesto. ¿Qué no soy el elegido de los arcanos esos y tú el terrible Druden?

DRUDEN: *(Sonríe)* Sí, ¿verdad? Debo darme valor. ¿Acaso no me

lancé sobre la Gárgola feroz golpeándola una, dos, cientos de miles de veces..?

NACHO: Anda, ayúdame a revisar qué hay en los cajones. *(Mete la mano a uno y saca un objeto)* ¡Un balero!

DRUDEN: Es un juguete humano, ¿cierto?

NACHO: Sí, y está viejo, hace mucho que no juegan con esto.

DRUDEN: *(De otra cajonera saca otro objeto)* ¡Nacho, otro juguete!

NACHO: ¡Es un trompo! Y acá hay yoyos.

DRUDEN: ¿Qué es esto?

NACHO: *(Desconcertado)* Matatenas y canicas. ¿Qué hacen aquí?

DRUDEN: *(Juega un yoyo)* Oye... qué divertidos.

NACHO: Claro que son divertidos. Aunque ahora estén olvidados...

DRUDEN: Pues los niños no saben lo que se están perdiendo.

NACHO: *(Súbito)* Pero no... ¡no! No están olvidados. ¡Son juguetes robados!

DRUDEN: *(Comprende)* ¿Por la Enajenación?

NACHO: A fuerza que sí. Se los robó, por eso ya no los usan los niños.

DRUDEN: Primero les quita los juguetes y luego... la imaginación.

(Pausa) Tenemos que detener a ese maldito monstruo.

Detrás de ellos se desplaza una silueta con cajones que todo el tiempo ha estado en la escena. Se detiene. Nacho se acerca a donde está y de uno de sus cajones saca un objeto. De un extremo es llave

y del otro filosa daga.

NACHO: Esto no es un juguete.

DRUDEN: *(Lo ve)* Es la llave maestra de la Fantasía.

NACHO: ¿Y qué abre? ¿Cómo se usa?

DRUDEN: Tengo entendido que al apuntar con ella hacia el cielo, se abre el corazón de Gran Fantasía.

NACHO: Entonces nos llevará a donde está la Enajenación...

Determinado, levanta la llave.

VI

Antes de llegar a lo alto, la silueta detrás de él extiende un escalofriante brazo y le sujeta la mano. Da un paso y sale de la penumbra mostrando su tétrica imagen. Es un ser cadavérico cuyo frente está repleto de puertecillas de cajones. Su rostro es cruel y frío. Su cabeza está cubierta por una masa de serpientes vivas.

NACHO: *(Asustado)* ¡Ay, buey! ¿Qué es esto?

DRUDEN: Nacho, cuidado. ¡Es Tiruar!

TIRUAR: *(Atenaza a Nacho. Voz gélida)* No desafiar, jamás, Enajenación.

DRUDEN: *(Se lanza hacia él con un bate)* ¡Suelta a mi amigo, maldita cosa!

NACHO: ¡Druden! ¡Se me cayó la llave, búscalal

Druden lanza un golpe que detiene increíblemente

y del otro filosa daga.

NACHO: Esto no es un juguete.

DRUDEN: *(Lo ve)* Es la llave maestra de la Fantasía.

NACHO: ¿Y qué abre? ¿Cómo se usa?

DRUDEN: Tengo entendido que al apuntar con ella hacia el cielo, se abre el corazón de Gran Fantasía.

NACHO: Entonces nos llevará a donde está la Enajenación...

Determinado, levanta la llave.

VI

Antes de llegar a lo alto, la silueta detrás de él extiende un escalofriante brazo y le sujeta la mano. Da un paso y sale de la penumbra mostrando su tétrica imagen. Es un ser cadavérico cuyo frente está repleto de puertecillas de cajones. Su rostro es cruel y frío. Su cabeza está cubierta por una masa de serpientes vivas.

NACHO: *(Asustado)* ¡Ay, buey! ¿Qué es esto?

DRUDEN: Nacho, cuidado. ¡Es Tiruar!

TIRUAR: *(Atenaza a Nacho. Voz gélida)* No desafiar, jamás, Enajenación.

DRUDEN: *(Se lanza hacia él con un bate)* ¡Suelta a mi amigo, maldita cosa!

NACHO: ¡Druden! ¡Se me cayó la llave, búscala!

Druden lanza un golpe que detiene increíblemente

Tiruar. Este le quita el bate y lo arroja, luego asesta un golpazo a Druden que cae sobre una de las estructuras y la destruye.

NACHO: ¡No lo lastimes! ¡Suéltame!

Nacho se desprende. Con esfuerzo levanta una cajonera y la estrella en la espalda de Tiruar, quien voltea inmune.

TIRUAR: Tiruar invencible ser.

Siempre inexpresivo, da un puñetazo a Nacho, quien sale proyectado. El joven se incorpora, sangra por la nariz. Tiruar lo alcanza y golpea un par de veces más, arrojándolo cerca del público, donde queda asustado y débil. Tiruar va por él pero lo detiene la voz desafiante de Druden.

DRUDEN: *(Hace acopio de valor, tiene el bate en la mano)* ¿Por qué no te pones con alguien de tu tamaño, tiruarcete? ¡Ven! ¡Prueba conmigo! ¡Enfréntate al terrible Druden!

TIRUAR: *(Frio. Va hacia él)* Druden insignificante, Tiruar Invencible.

DRUDEN: ¿Probamos? *(Le da un golpe en el abdomen. El monstruo se lanza contra él pero Druden logra esquivarlo haciendo que destruya otra estructura)* ¿Ya lo ves, cómoda vieja? ¡No podrás conmigo!

TIRUAR: *(Ira contenida)* Tiruar destruíte.

DRUDEN: ¡No lo creas, payaso! *(Lo esquiva de nuevo, lo golpea en las piernas. Tiruar se doblaga)*

NACHO: *(Trata de subir al escenario)* ¡Druden, hay que encontrar la llave! *(El halfling busca entre los cajones destruidos. Tiruar, recompuesto, se acerca a él por detrás)* Cuidado, Druden...

DRUDEN: *(Encuentra la llave)* Aquí está. ¡La tengo, Nacho!

TIRUAR: *(Sujeta a Druden)* Tiruar destruirte.

DRUDEN: ¡Ah! ¡Suéltame monstruo del infierno!

TIRUAR: *(Ahorcándolo)* ¡La llave, entregarla!

DRUDEN: No, nunca... *(Desesperado asesta ineficaces golpes a Tiruar. Este aprieta más la garganta del halfling, quien consigue arrancar una serpiente de la cabeza del monstruo)*

TIRUAR: *(Desborda en cólera)* ¡Tiruar matartel!

NACHO: *(Trata de levantarse, cae de bruces)* ¡Suéltalo! ¡Druden, sal de ahí!

Druden, agonizante, abre las puertecillas que Tiruar tiene en el pecho. Caen al suelo juguetes, pero al abrir otra, queda descubierta una masa palpitante y viscosa.

NACHO: ¡Druden, ahí! ¡Es el corazón de Tiruar!

Con un último movimiento, Druden le encaja la llave de la Fantasía. Tiruar lanza un alarido. Suelta a Druden y éste se desploma. Tiruar se tambalea.

TIRUAR: ¡Maestro! ¡Tiruar herido! ¡Enajenación! ¡Tiruar morir! *(Cae estrepitosamente sobre una estructura)* ¡Tiruar morir!

Tensa pausa. Nacho se arrastra hacia Druden.

NACHO: Druden... Druden... háblame amigo. *(Lo abraza)* Druden. *(Impotente)* Mirame, levántate... acabaste con él.

DRUDEN: *(Desfalleciente)* ¡Ya lo sabía yo! Lo matamos, ¿verdad? Lo vencimos.

NACHO: Sí, amigo. Lo mataste tú solo.

DRUDEN: Entonces soy... ¿el terrible Druden?

NACHO: Sí, amigo. Pero ya levántate. Tenemos que seguir...

DRUDEN: *(En agónica satisfacción)* Tenlas razón... Sólo era cosa de luchar... Lo logré... Pude ser el terrible Druden...

Muere. Luctuosa se escucha la Sarabanda de la Suite # 11 de Haëndel.

NACHO: ¡Levántate! Te prometí que saldríamos juntos de esto. *(Pausa)* Dijiste que no me ibas a dejar solo... ¡no te mueras! *(Pausa)* ¡Levántate! Druden. ¡Druden! *(Llora como lo que es, un niño desamparado. Pausa. Se incorpora y grita a los cuatro vientos lo que una vez dijo burlón)* ¡¡Druden es el ser más listo y valiente de la Fantasía!! *(Luego menos fuerte y con más dolor)* ¡Druden es el ser más listo y valiente de la Fantasía!

El escenario parece oscurecer más.

VII

Una voz atruena en el espacio. Metálica e inhumana, como un altavoz, parece salida del infierno. Su solo vibrar hace que la música calle.

ENAJENACION: ¡Silencio en Fantasía! ¡Vacío en Fantasía! ¡Crueldad en Fantasía! ¡Ha muerto mi fiel guardián Tiruar!

NACHO: ¿Tu guardián? (*Enardecido*) ¡Ven aquí, maldita Enajenación!

ENAJENACION: ¡Silencio en Fantasía! ¡Mataron a mi Tiruar!
¡Demonios, salgan y muestren la ira de la Enajenación!

VIII

*Explota música violenta (Fragmento de **El Pájaro de Fuego** de Igor Stravinsky) y un viento enardecido. Las luces hacen un juego demoníaco y estroboscópico. Dos demonios horribles salen y arrasan con las estructuras destruidas, los juguetes regados y los cadáveres de Druden y Tiruar. A su paso atacan a Nacho golpeándolo y rasgándole la piel.*

NACHO: ¡Basta! ¿Por qué no sales tú? ¡Te voy a matar Enajenación!

IX

ENAJENACION: ¡Silencio en Fantasía! (*Los demonios se van. Cesa la música y el ruido*)

NACHO: ¡Maldita porquería, sal! Voy a acabarte.

ENAJENACION: (*Irónica*) Tú... vas a desconectarme... ¿a mí?

NACHO: ¡Cállate y sal ya!

ENAJENACION: (*Igual*) ¿Y qué vas a hacer? Si no eres nadie. (*Eco inmediato*) Si no eres nada.

NACHO: (*Se desconcierta*) ¡Claro que sí! Yo soy Ignacio An...

ENAJENACION: ¡Silencio en Fantasía! (*Pausa*) ¿Qué eres, pequeña nada? (*Pausa*) Sólo un miserable barrendero de teatros...

NACHO: (*Descontrolado*) No. Soy el elegido del Druida. Los arcanos me...

ENAJENACION: ¡Mentira en Fantasía! Yo sé quién eres... (*Eco en la última palabra*) Eres un hijo malo, ¿no Ignacio? (*Eco*) Eres un patán de secundaria que fuma porque no lo quiere su papá. (*Eco*) Eres una carga en la familia y por eso tienes que trabajar. (*Eco*)

NACHO: (*Expuesto*) No... No es cierto... así no es...

ENAJENACION: Eres un muchachito cobarde, peor que tu Druden. (*Eco*) Ni siquiera pudiste salvarlo. ¡Murió por tu culpa! (*Eco*) ¡Tú lo dejaste morir! ¡No pudiste salvarlo porque no eres nadie! (*Eco*) Nadie, niñito. ¡Nadie! (*Eco retumbante. Nacho se arrodilla derrotado*) Debería destruirte, pero... ¡Crueldad en Fantasía! ¡Te condeno a la oscuridad! ¡Te quedarás encerrado para siempre en la Caverna de los Miedos Internos!

Desaparece la voz.

X

*Un cono de luz encierra a Nacho en medio de una densa
negrura.*

NACHO: (*Abatido*) Es cierto... Yo debí haber muerto y no Druden...

De todos modos no sirvo para nada... (*Silencio*) ¿En dónde estoy?

(*Silencio*) Ya quiero irme de aquí. Odio el silencio y la oscuridad.

(*Silencio*) ¿Qué van a hacerme?

XI

*Se oye un ulular que poco a poco se aclara en voces siniestras.
El Réquiem para soprano, mezzo, dos coros mixtos y orquesta, de
Ligeti se yergue como tétrico fondo ambiental.*

ESPECTRO 1: Todas las voces, mi voz.

NACHO: (*Asustado*) ¿Quién está aquí?

ESPECTRO 2: Toda la voz, mis voces.

NACHO: ¿Quién es?

ESPECTRO 3: Yo soy tu miedo.

ESPECTROS 1 y 2: Todos los miedos, tu miedo...

NACHO: (*Aterrado*) Yo no tengo...

*Los Espectros de la Enajenación flotan alrededor de Nacho.
Cuando la luz los hace visibles, revelan sus rostros mefistofélicos,
retorcidos.*

ESPECTRO 3: Todos los miedos, tus miedos.

ESPECTRO 1: Tu miedo, el miedo.

ESPECTRO 2: El miedo, tu miedo, el miedo.

LOS 3: Los miedos, tus miedos, el miedo.

NACHO: (*Vencido ante la pesadilla*) ¡Lárguense, lárguense!

ESPECTRO 1: El miedo a la oscuridad. ¿Te acuerdas?

ESPECTRO 2: (*Grotesco*) ¡Mamá, no apagues la luz!

ESPECTRO 3: El miedo al vacío.

ESPECTRO 2: (*Igual*) ¡Mamá! ¡Está muy alto, me voy a caer!

NACHO: (*Atrapado*) ¡Sí! ¡Me caigo! ¡No apagues la luz!

ESPECTRO 1: El miedo al dolor.

NACHO: ¡No, eso no! ¡Me va a doler! (*Angustiado*) ¡No me asustes! ¡No me sueltes! ¡No me inyectes! ¡Tengo miedo!

Los Espectros hacen un coro macabro.

ESPECTROS: ¡Tengo miedo! ¡Miedo! ¡Tengo miedo!

NACHO: (*En un alarido*) ¡¡¡Sí, miedo!!!

Silencio total. Desaparecen los espectros. Ignacio yace con la mirada perdida. Su cuerpo laxo. Su actitud aletargada, vencida. Su voz monocorde, fuera de sí: enajenado.

XII

Como una visión, aparece el Druida en otra área cercado por un cenital.

DRUIDA: Niños y adultos, escuchen atentos.

NACHO: *(Aletargado)* ¿Druida? Ganó. Ella ganó. Te dije que no era yo. Fallé. Fallé... *(Se abstrae)*

DRUIDA: Niños y adultos, escuchen atentos. El tiempo que anunció la profecía ha llegado y ésta debe cumplirse. ¿La recuerdan? "El día llegará en que tres almas nuevas entregarán Los Dones de la Ilusión Infantil a aquél que luche para salvarnos y le devolverán su fe perdida". *(Pausa)* Llegó el tiempo. Esos tres niños que cuidaron los Dones ahora deben entregarlos al vacilante Ignacio. Entregadlos, nobles niños.

El Druida espera a que los niños elegidos en el Preludio dejen en la mano de Nacho las tres esferas y bajen del escenario. Con las esferas, Nacho sufre una convulsión que lo sacude hasta hacerlo romper su estado.

NACHO: ¡Suéltame! *(Pausa en la que se reconoce a sí mismo)* ¡Un milagro! ¡Existen los milagros! Druida, siento en mí algo extraordinario.

DRUIDA: Escúchame, Ignacio. Es la Ilusión Infantil lo que te ha salvado. Esa misma Ilusión, que está contenida en los Dones, puedes transformarla en algo que te ayude a luchar.

NACHO: Quiero un arma señor. Un arma que contenga la voluntad infantil de vencer a la Enajenación.

DRUIDA: Así sea y así se haga.

De lo alto desciende una espada blanquísima que ilumina radiante el escenario.

DRUIDA: Es la espada Balmung que perteneció a los Nibelungos, héroes privilegiados de una región muy importante de la Fantasía: la mitología.

NACHO: ¡Es hermosa!

DRUIDA: Ahora te pertenece. Haz el bien con ella y culmina tu misión.

NACHO: *(Toma la espada)* ¡No volveré a fallar, Druida! ¡Venceré!
¡Claro que venceré!

DRUIDA: *(Desapareciendo)* Así sea y así se haga.

NACHO: *(Blande la espada)* ¡Venceré, venceré! ¡Enajenación, voy por tí!

XIII

Estruendosa se oye a la Enajenación.

ENAJENACION: ¡Crueldad en Fantasía!

NACHO: ¡Ven aquí y lucha conmigo, porquería maldita!

ENAJENACION: *(Mordaz)* ¿Ya no eres un cobarde? Así que... venciste tus miedos internos...

NACHO: ¡Vencí tus mentiras, monstruo asqueroso! Vino alguien que tuvo fe en mí y entonces recordé que no soy malo. Que no soy mal hijo, ni una carga. Recordé que a pesar de mis miedos aún estoy aquí, vivo y peleando.

ENAJENACION: *(Con ironía)* Cuánta determinación en un niño...

NACHO: *(Convencido)* ¡Sí, un niño! Un gran niño que va a vencerte, Enajenación. ¡Soy Ignacio Andrade y voy a vencerte! ¡Anda, sal y

pelea conmigo! ¡Deja libre a Imago!

Al ambiente se incorpora Marte, portador de la guerra, de Los Planetas, de G. Holst.

ENAJENACION: *(Igual)* ¿Es ésto lo que buscas? *(En lo alto aparece suspendida una cesta de mimbre. En ella llora un bebé. Nacho se inquieta al oirla)* Ven por ella... Que te vea morir y luego... siga tu ejemplo valeroso.

Una cuerda negra, cubierta de una sustancia viscosa, desciende de lo alto. Es el medio de llegar a la cesta. Nacho trepa por ella.

NACHO: Ya no llores, chiquita. Pronto estarás con la Reynita. Allá voy...

Del piso se incorpora una masa amorfa que alcanza los dos metros cincuenta. Es una entidad abstracta pero de ferz y escalofriante presencia. Cuando alcanza su máximo tamaño desaparece la canasta y golpea a Nacho haciéndolo caer de la cuerda. Imago sigue llorando.

ENAJENACION: ¡No es tan fácil, pequeña nadal

NACHO: *(Asombrado)* Dios mío... Enajenación...

ENAJENACION: ¡Verdad en Fantasía! Soy la creación fallida de los hombres que ya no pueden dominar. *(Pausa)* ¡Poder en Fantasía! ¡Yo soy la poderosa Enajenación!

NACHO: *(Toma su espada)* ¿Poder? Por eso quieres matar a Imago, ¿no? Porque es la única que puede aniquilarte.

ENAJENACION: ¡Verdad en Fantasía! Pero primero serás tú el cadáver

¡Violencia en Fantasía! ¡Es tiempo de tu muerte!

NACHO: ¡De tu muerte, porquería!

Arremete contra el monstruo pero éste se rodea con un círculo de fuego. Nacho retrocede pasmado.

ENAJENACION: ¡¡El fuego de la ignorancia! (Pausa. Cesa el fuego)
¡Muerte en Fantasía! ¡¡Es hora de que mueras!!

Con una especie de extremidad blande una espada de tonos ocres. Se arroja sobre Nacho. Las espadas chocan violentas. Golpean con furia una y otra vez. A cada golpe se conmociona la luz.

La pelea es pareja, ambos contendientes son hábiles. La sagacidad de la Enajenación le permite ganar terreno y desarma a Nacho. Este trata de recuperar su arma pero es herido en un brazo. El monstruo lo golpea con el puño de su espada y lo derriba. La Enajenación levanta su espada en ademán definitivo.

ENAJENACION: ¡Violencia en Fantasía!

Pausa en la que desaparece la luz y sólo queda visible el rostro de Nacho. Es un momento en que hace una retrospectiva a sus pensamientos. Se oyen las voces que él recuerda.

DRUIDA: No te has dado cuenta, pero hay un caballero dentro de tí.

REYNITA: ¿Devolverás mi imaginación, por favor?

EL PEZ: Si luchas con fe, nos volveremos a encontrar.

DRUDEN: Luchar, sí. Devolveremos su imaginación a la infancia.

DRUIDA: Posee los atributos para emprender esta aventura.

REYNITA: Mas recuerda que el valor, radica en tu interior.

DRUDEN: Tenías razón. Sólo era cosa de luchar...

La luz regresa a su estado anterior. La Enajenación descarga un fiero golpe. En el suelo, enardecido y con brlos, Nacho esquiva el impacto y se incorpora veloz.

NACHO: *(Recupera la Balmung y descarga con rabia golpes a su adversario) ¡Nunca, en todos los tiempos, los hombres nos rendiremos a la Enajenación! (Asesta golpes fieros hasta que desarma a su enemigo. Con golpe certero, logra atravesarlo) ¡Nunca nos rendiremos!*

La conclusión del Marte, de Holst, enmarca este momento.

ENAJENACION: *(Alarido metálico) No has acabado conmigo... Estaré en la mente de los hombres hasta que pueda dominarlos... Ahí estaré... Ahí estaré... (Se desploma)*

Una mezcla de sonidos se escucha a alto volumen: cortinillas de canales televisivos y radiofónicos, música monótona, balaceras, explosiones, videojuegos, etc. Bajan de volumen y se suspenden cuando la Enajenación deja de moverse. Silencio.

NACHO: *(Busca) ¿Imago? ¿Imago?*

Del cielo, por donde habla desaparecido, desciende la canasta acompañada por la alegría del Júpiter, de los Planetas.

Aún llora Imago, pero a medida que baja, el escenario se va iluminando intensamente, con luces multicolores. Nacho toma la cesta y mira al interior. El llanto de Imago se transforma en límpida risa. Una mano frágil sale de la cesta. Nacho sonríe enternecido.

NACHO: Eres tan delicada... Pero ya te salvamos. Te salvamos todos. (Pausa. Se dirige al público) Es tan frágil... y casi la perdemos... Que no vaya a pasar. (Pausa) Ahora la lucha es de ustedes... ¡¡no dejen de imaginar!!

Gran final. La música sube de intensidad y las luces multicolores no dejan de bailar.

Gran final, sin dejar de imaginar.

ABRIL-MAYO 1993

SEGUNDA PARTE
II. FUNDAMENTACION TARDIA

II.1. ANTECEDENTES DEL PROCESO CREATIVO

A partir de abril de 1993 se suscitan las circunstancias que originaron nuestra inquietud por escribir un drama dirigido al público de niños.

Por una parte, ejercíamos el periodismo cubriendo la fuente cultural, específicamente escribiendo crónica de teatro infantil. Esta labor nos permitió asistir a numerosos montajes erigidos con los más variados objetivos y características que, por lo general, confluyen en un mismo fin: el puro entretenimiento del espectador.

En la mayoría de los casos -afortunadamente no en todos- acudimos a la representación de la estulticia de los responsables de los montajes y descubrimos su enorme pobreza conceptual respecto a lo que es el niño-espectador.

Estas personas parecían abanderar aquel "prejuicio tan antiguo como la misma humanidad de que los niños son tontos, distraídos, desmemoriados e irreflexivos, poco observadores y menos capaces aun de asociar ideas".¹

1. Martínez, Horacio, "Ni es literatura ni es infantil", en *Revista de Revistas*, semanario de *Excelsior*, No. 4031, 1º de mayo de 1987, p. 45.

Por ello sus puestas en escena resultaban tan lamentables como el peluche de sus vestuarios, como lo ilustrativo de sus decorados (que no escenografías) y, peor aún, como lo insultante de las "actuaciones" y las "historias" que presentaban.

Este fenómeno (tan persistente, todavía), este ¿desprecio? ¿ignorancia? ¿incapacidad? que demostraban hacia el teatro como expresión cultural y artística, en primera instancia, y como vehículo enriquecedor del espíritu infantil, por otra parte, es un tópico que bien vale un estudio por sí mismo, pero no es materia de nuestro análisis. Por fortuna contamos con la tesis de Araceli Alcázar² en donde se abordan todos estos aspectos y se precisa el valor de dichos montajes y su impacto en el público.

Nuestra conclusión en el momento fue que parte del problema radicaba en la carencia de textos congruentes con la realidad y las necesidades del niño. Esto lo pudimos comprobar observando la mayor parte de las "historias". Se trataba de "adaptaciones" a cuentos clásicos en las cuales la estructura dramática era notable por su ausencia.

2. Alcázar Sánchez, Araceli, **Necesidades y uso del teatro para niños en México**, Tesina FyLUNAM, México, 1989, 157 pp.

Por fortuna, como señalábamos anteriormente, no todos los hacedores de teatro infantil adolecen de lo mismo. En contraparte a los primeros, encontramos verdaderos artistas -María Morett, Maribel Carrasco, Luis Martín Solís, Alvaro Hegewisch, por mencionar algunos- comprometidos con su labor profesional y con el público al que destinan sus obras. De ellos notamos cómo sus provocadoras y lúcidas puestas en escena partían de la creación misma de un texto desarrollado con sólida técnica dramática.

Esta conclusión nos asentó una suerte de precepto personal, que reencontramos en el presente, señalado en **Necesidades y uso del teatro para niños en México**: "todo parece indicar que el buen funcionamiento del teatro para niños depende (en principio) de la estructura del texto."³

Así es como afirmamos nuestra convicción de que el teatro infantil debe abordarse con el mismo empeño, compromiso, seriedad y conocimientos técnicos que se tienen hacia cualquier drama, independientemente del público al que se dirija. Por extensión, y en principio, nuestra atención se centra en el aspecto dramático.

3. *Op. cit.*, p. 97.

Por otra parte, el ejercicio del periodismo nos llevó también a impartir talleres, a visitar escuelas, a realizar entrevistas a los niños y, en consecuencia, a tener un acercamiento constante a ellos.

La experiencia que determinó el tema de la obra que analizamos en esta tesina tuvo su origen en estas actividades.

Las dinámicas de nuestro trabajo con los niños se caracterizaban por ser un llamado constante a su imaginación, a la expresión lúdica y desenfrenada de sus mundos internos que presuponíamos maravillosos e ilimitados, pero en lugar de ello topamos reiteradamente con una pobre iniciativa y una pasividad abrumadora que, superadas luego de ciertas dificultades, daban paso a una imaginación determinada y condicionada por un elemento común (y que bien podemos asentar ya como generacional): la televisión. Imaginar, para los niños que referimos, significaba reelaborar situaciones o encarnar personajes vistos en series televisivas e identificados como sus héroes. Lo que nos inquietó no fue la "temática" de su imaginación, sino su limitación - referida al capítulo más reciente que habían visto- y su apatía por desarrollar, en el mismo rubro al menos, nuevas historias o juegos propios.

La observación de este hecho nos remitió a una idea que nos preocupaba particularmente: la enajenación.

¿De qué manera cristalizó este concepto en nuestro drama en cuestión? Lo observaremos más adelante en la fase del Esquema Dinámico de Creación llamada Emoción Creadora.

El caso fue que esta inquietud generó una necesidad expresiva que nos sumió en un periodo de efervescencia creativa y luego de un dedicado e intenso trabajo dramático concluimos, hacia mayo de 1993, la obra denominada **Imago perdida**.

Julio de 1993. El texto fue presentado a un grupo de actores universitarios, formados en su mayoría en el mismo seno de la licenciatura en Literatura Dramática y Teatro, a quienes gustó la propuesta temática y decidieron realizar, junto con el autor, la puesta en escena.

En este marco se preparó un proyecto para solicitar una beca del FONCA en el rubro de Jóvenes Creadores. Los solicitantes fuimos tanto la directora del montaje como el propio autor.

En nuestro caso pedimos el aval del dramaturgo Jesús González Dávila, quien conocía la trayectoria del solicitante. El maestro accedió y esto permitió que **Imago perdida** fuera confrontada con una autoridad de la creación dramática.

El trabajo desempeñado con el escritor nos proporcionó una visión externa de la estructura del drama y pudimos detectar ciertas debilidades en ella aunque se apoyaba en una consistencia nada despreciable.

Las aportaciones de González Dávila contribuyeron para que desarrolláramos algunos aspectos que aparecían apenas esbozados y revisáramos otros que entorpecían el desarrollo de la acción.

Como ejemplo del trabajo desarrollado en esta fase remitimos al Apéndice A donde presentamos la primera versión del Proemio de nuestro drama para que el lector pueda confrontarlo con la versión definitiva.

Una vez pulido el texto lo enviamos al concurso mencionado, en el cual obtuvo un resultado poco memorable. Aún así, la obra llegó a estrenarse en el escenario del Centro Cultural San Angel pero estuvo condenada a una brevísima temporada por dificultades inherentes a la economía del teatro independiente. Sin embargo, la confrontación con el público resultó reveladora en la medida que comprobamos que nuestra historia despertaba el interés de los niños, los involucraba y comprendían nuestros planteamientos. Esto es, que amén de la puesta en escena, el desarrollo de la historia les resultaba lógico, claro y de interés ascendente.

Julio de 1995. El CNCA convoca al I Concurso de Dramaturgia El mejor teatro para niños y decidimos rescatar Imago del librero para participar.

Los dos años que mediaron de la puesta en escena a este momento nos proporcionaron una nueva visión del texto. Con ella vino una necesidad de incorporar elementos encontrados durante el montaje y que, a nuestro criterio, contribuyeron al mejor planteamiento y desarrollo del conflicto.

Esta nueva etapa nos permitió concretar, aún más, ciertos rasgos con los que no habíamos quedado del todo satisfechos en el proceso de escritura, particularmente con la construcción del carácter principal, que en cuanto a estilo se unificaba con el resto de los personajes (personificaciones de entidades abstractas), los cuales se expresaban por momentos en un tono lírico y hasta grandilocuente. El protagonista Ignacio Andrade, un niño de trece años a quien describiremos prolijamente en el apartado correspondiente, era el único carácter perteneciente a un entorno realista. En algunos parlamentos este personaje resultaba "contaminado" por el lirismo y su dimensión se resentía y debilitaba. Por ello, en este proceso depurativo atendimos esta inconsistencia y logramos definirlo mejor, confiriéndole mayor congruencia y dimensionándolo a sus circunstancias.

En esta revisión al texto se incluyó también la música que debía acompañar al mismo. La primera versión no la incluía porque considerábamos que limitaría la concepción que pudiera tener cualquier interesado en montar la obra, pero finalmente decidimos acotar la selección musical ya que ésta formó parte de la concepción primigenia que condujo a la creación del drama y que define sin equívocos la línea estética que debe impregnarlo.

Con tales modificaciones quedó terminado el texto que titulamos definitivamente *Vacío en Fantasía (Imago Perdida)*. El nuevo nombre proviene de un parlamento crucial del antagonista del drama y refiere con más claridad al contenido.

De esta forma concluimos el material con el cual nos allegaremos a los objetivos planteados en la introducción de este trabajo: analizar la obra para señalar y precisar su estructura dramática.

II.2. ESQUEMA DINAMICO DE CREACION

Para acceder al estudio de nuestro drama comenzaremos por determinar las herramientas de las cuales nos valdremos para realizar el mismo.

Cuando se habla de análisis dramático se piensa de manera inmediata en la clasificación genérica -al menos eso demuestra nuestra experiencia académica-, en la que el acercamiento a los textos privilegia la observación del manejo "tonal" que se da al material, sobre la distinción de los elementos básicos que lo componen.

Nuestro estudio en particular no persigue la justificación genérica de la obra, sino el desglose analítico de su estructura, la profundización en sus constituyentes esenciales -conflicto, trama y caracteres- con sus apartados consecuentes: exposición, desarrollo, progresión y manejo de su culminación.

En la búsqueda de una preceptiva que cobijara estas necesidades encontramos ciertas dificultades: en principio, la escasez de material de consulta y de fuentes especializadas.

Los estudios más recientes están dedicados al análisis

de los géneros y en muchos casos simplifican notablemente el conocimiento de los aspectos fundamentales del drama. Son más que estudios, introducciones al tema, dirigidos a estudiantes que tan sólo buscan un conocimiento general.⁴

En nuestro caso requeríamos de material especializado y por ello recurrimos a las fuentes reconocidas, a saber, Eric Bentley y John Howard Lawson en principio y como bases. Posteriormente agregamos a Lajos Egri y Bernard Grebanier, quienes proponen sistemas de creación dramática muy concretos, profundos y desarrollados.

Sin embargo, en la confrontación de los predicados de unos y otros autores encontramos serias disgresiones e incluso posturas opuestas respecto a un mismo punto.

Comprendimos estas contradicciones al revisar las conclusiones que Rosa María Ruiz estableció al enfrentarse a un problema similar al nuestro: "las preceptivas surgen del universo particular del creador".⁵ Incluso ella se

4. Podemos citar dos títulos nacionales: **Análisis del drama**, de Claudia Cecilia Alatorre y **Los siete géneros dramáticos** de Virgilio Ariel Rivera.

5. Ruiz Rodríguez, Rosa Ma., **Aproximación mediante teorías dramáticas a la creación de dos textos de género fársico**, Tesina FyLUNAM, México, 1996, 91 pp.

postula por una "flexibilidad teórica", misma que justifica una amplia libertad en la creación del drama.

Esto nos lleva a reflexionar que también el creador de la preceptiva emite sus sentencias a la luz de su experiencia y su punto de vista. Esto implica que sin dejar de ser científica, sí puede ser parcial o unívoca.

Apelando a dicha flexibilidad teórica nos permitiremos diseñar una estructura analítica en la cual retomaremos los puntos más claros e inquestionables de cada preceptiva, misma que desglosaremos a continuación.

Desde el momento en que nuestro trabajo parte de un proceso creativo, podemos basarnos en el Esquema Dinámico de Bergson citado en *La vida del drama*.⁶ Se trata de un sistema para analizar la unidad integradora de la acción creativa que bien puede aplicarse al proceso dramático.

A partir de dicho esquema proponemos una estructura que se integra en tres fases: A) Emoción creadora, B) Idea General y C) Acción concretada.

6. Bergson, *La energía espiritual*, *apud*. Bentley, Eric. *La vida del drama*, Trad. Alberto Vanasco, México, Paidós, 1987, 326 pp.

En el apartado Emoción Creadora se pretende revisar las determinantes subjetivas, las inquietudes personales y las preocupaciones temáticas que conformaron la idea de la cual parte la creación de Vacío en Fantasía y que Lawson denominó *idea-base*.⁷

En la fase B, Idea general, determinaremos la *acción-base*⁸ (en términos lawsonianos también) a partir de la cual conformamos la estructura general del drama y que permiten conferir forma a nuestro contenido.

Por último, en Acción concretada iremos analizando cómo están contruidos y entramados los elementos insoslayables que hacen que el drama sea tal y en los que coinciden Lawson, Egri y Grebanier. Estudiaremos, a saber: la premisa y el conflicto, la exposición, la progresión dramática, la culminación y la caracterización de personajes.

Podemos ver que es un sistema simple pero bastante completo que aborda los aspectos necesarios para este trabajo. Se trata, como señalábamos en un inicio, de una herramienta específica, no de un modelo.

Una vez determinado esto, procedamos al análisis.

7. Lawson, John Howard, *Teoría y técnica de la dramaturgia*, La Habana, Ed. Arte y Literatura, 1976, p. 171.

8. *Ibid.*

II.2.1. FASE A: EMOCION CREADORA

En un colegio de Shiraz hubo un astrolabio de cobre, construido de tal suerte que quien lo miraba una vez no pensaba en otra cosa, y así el rey ordenó que lo arrojaran a lo más profundo del mar "para que los hombres no se olvidaran del universo".

El Zahir, Jorge Luis Borges.

Señalábamos en los antecedentes al proceso creativo nuestro encuentro con una forma elemental de alienación, la enajenación infantil que no adopta estados escandalosos ni notables, sino que se manifiesta como conveniente pasividad y dependencia.

Este descubrimiento fue el germen de nuestro drama, una vaga idea que en principio era más que nada una inquietud emocional. Para referir de qué manera nos explicamos este fenómeno citaremos un fragmento de la presentación que hicimos para el proyecto Jóvenes Creadores del FONCA en 1993:

Pongámonos en el lugar del niño que vive en un mundo cuya evolución, acelerada en pos del "progreso", tiene un costo: la pérdida de valores, sentimientos e identidad, y que en sustitución recibe nuevos códigos (consumismo, p. ej.) creados por una tecnología enajenante y egocentrista. Es claro que el infante aceptará estos códigos por una elemental necesidad de adaptación, supervivencia emocional y aceptación social. Así, su camino se encuentra sin alternativa y su capacidad creativa -como manifestación de individualidad- queda coartada.

En realidad los agentes causales de la enajenación -medios masivos de comunicación, sistemas políticos, sociales y educativos, entre otros- son una preocupación secundaria, pues nuestro interés se centra en los efectos mismos: la deshumanización y la reordenación de la capacidad imaginativa de los niños.

Enfrentados a este panorama fue que vino la necesidad de expresarnos al respecto. Es decir, una inquietud emotiva se transformó en la emoción creadora con la que iniciamos nuestro proceso literario.

Al realizar la investigación para el presente trabajo nos encontramos con que este principio creador se corresponde con la lógica que Baker indica para el proceso creativo:

Una obra de teatro puede comenzar casi de la nada: un pensamiento aislado(...); un fragmento de diálogo; una teoría de la conducta(...) que uno cree firmemente;(...) una escena perfectamente aislada cuyos antecedentes y consecuencias son aún desconocidos, (aspectos a los que) el dramaturgo se siente atraído por el punto de vista que ha desarrollado como resultado de su propia experiencia.⁹

Comprendimos esto como estímulos que inflaman la necesidad creativa del autor y que en nuestro caso calificamos erróneamente como mera necesidad expresiva (ver Introducción) determinada por una gran dosis de espontaneidad. Calmos en nuestro equívoco al revisar a Lawson y reconocer que nuestra efervescencia creativa había transitado estas etapas:

El proceso creativo del dramaturgo no es tan espontáneo como parece(...) Su punto de vista es suficientemente definido como para hacerlo sentir la necesidad de cristalizar; quiere hallar los acontecimientos que le den un significado a la visualización mental que ha hecho de los mismos(...) Busca la representación volitiva más completa de la idea-base.¹⁰

9. Baker *apud*. Lawson, *op. cit.*, p. 297.

10. Lawson, *op. cit.*, p. 173.

Y en efecto, en nuestro particular proceso tuvimos que hacer un ordenamiento de ideas, una delimitación de temas, una depuración de elementos y la visualización de una idea-base, señalada por Lawson, en líneas argumentales, conflictos y personajes.

Ahora bien, la idea-base "es el comienzo del proceso creativo" y tiene la cualidad de ser "abstracta, porque es la suma total de muchas experiencias".¹¹

A continuación desglosaremos no sólo las experiencias que convergen en la idea-base de **Vacío en Fantasía**, sino las preocupaciones temáticas que estuvieron presentes durante la concepción del drama e incluso son notables en la forma final de la obra.

En principio, nos propusimos una búsqueda de elementos teatrales provocativos de una imaginación no determinada por la modernidad electrónica. Por ello un primer objetivo sería fomentar el uso de la imaginación entregada a un proceso de libre asociación de ideas, de creación y recreación de imágenes, supeditadas no necesariamente a un orden sino a estímulos emotivos, lúdicos e inmediatos.

11. *Ibid.*

Por otra parte, nos impusimos como deber el rehuir las concesiones propias del "teatro infantil". Evitaríamos el desquiciante tono explicativo ("¿verdad amiguitos?"); no simplificaríamos las situaciones para hacer la historia "comprensible" y no evitaríamos escenas que pudieran "asustar" o "no ser convenientes" para los niños.

Bajo estos preceptos comenzaron a aparecer las primeras ideas temáticas.

Observamos que el teatro para niños se impregna de un optimismo, bonhomía y felicidad extremos que idealizan y hasta distorsionan nuestra cada vez más violenta realidad. ¿Por qué no hay violencia en el teatro para niños si en su entorno esto es un aspecto común? ¿No es el teatro imitación de la realidad? ¿O acaso los dramas infantiles deben ser solamente "cuentos" que enaltezcan virtudes y valores ideales?

Si al niño se le presenta un teatro donde la realidad está sustituida o manipulada se le está mintiendo. Por eso nuestro drama no escatimaría temas que están presentes en la vida diaria del infante. Por ello la violencia tendría un lugar en la historia y no como tema estridente o sensacionalista, sino como aspecto inherente a la vida.

La muerte es otro asunto que en el teatro infantil está ausente o que, en el mejor de los casos, es tratado de manera superficial. Esto nos ha hecho pensar si el tema no será considerado una especie de tabú. ¿Pero qué acaso el niño no se enfrenta al concepto de la muerte durante su existencia? ¿No es cierto que la asimilación de la idea forma parte de su desarrollo emocional? Considerando esto fue que decidimos presentar dentro del desarrollo del drama una muerte en escena.

Por supuesto que cabía la posibilidad de que este tema provocara miedo en los espectadores, por lo que habría que darle un tratamiento adecuado, no para conceder, como ya señalamos, sino para contextualizarlo de manera lógica y coherente dentro de la historia (que aún no estaba siquiera definida).

Pensando en esta posibilidad del miedo fue que incluso los temores infantiles se nos antojaron como un tema susceptible y factible de ser abordado. Y por supuesto, lo incorporamos a nuestro todavía vago menú temático.

Aunque nuestras inquietudes parecían caóticas y dispares comenzaron a concretarse cuando descubrimos un denominador común: violencia, muerte y enajenación se aglutinaron en la idea del mal. Entonces vislumbramos a la enajenación como un personaje que realizaría las acciones de las que se

derivarían la muerte, la violencia y los temores. Llegamos así a esbozar un primer carácter y con él vino el resto y las primeras líneas argumentales, que ya detallaremos en la fase B del análisis.

Por lo pronto, hablamos delimitado la idea-base, como resultado de la emoción creadora, incluyendo todas las inquietudes surgidas. Podemos puntualizarla en el enunciado:

La enajenación es un mal que atenta en contra de uno de los valores primordiales de la infancia: la imaginación.

ESTA TESIS NO DEBE
SALIR DE LA BIBLIOTECA

II.2.2. FASE B. IDEA GENERAL

El siguiente paso en el proceso creativo, explica Lawson, consiste en "el descubrimiento de una acción que exprese la idea-base"¹², esto es, transformar el planteamiento temático en una premisa dramática.

Esta acción "es la más fundamental de la obra, es (su) clímax y límite de desarrollo porque encarna la idea del dramaturgo, la cual define el alcance y propósito de la obra (misma)".¹³

Como su objetivo es delimitar y concretar las diversas ideas concebidas durante el proceso subjetivo y emotivo, deberá incluir, en lo posible, la totalidad de los elementos estructurales que compondrán la obra una vez terminada.

La acción-base debe entenderse como una herramienta que permite encontrar una acción física para expresar el tema (señalado ampliamente en la idea-base), y a la vez ayuda a establecer un esbozo de la estructura general de la historia.

¹² Lawson, *op. cit.*, p. 172.

¹³ *Ibid.*

La principal característica de esta acción-base radica en que con ella el tema se manifiesta como una oración o sentencia pero en términos dramáticos, esto es, de acción física y **conflicto**.

Visto de manera práctica, lo que se hace en esta fase del proceso de creación es aterrizar todas las ideas imprecisas, inherentes al caos de la emoción creativa, en una estructura que aunque sigue siendo general nos permite observar un esbozo ordenado a partir del cual podrá desarrollarse el trabajo dramático.

En términos de Eric Bentley estaremos elaborando la materia prima de la obra teatral: una trama.¹⁴

En el caso particular de **Vacío en Fantasía** la emoción nos condujo por los "caminos caprichosos" de la creación.¹⁵ Así, nos encontramos redactando ya alguna escena aislada, ya una serie de diálogos en torno a una situación no muy determinada, ya alguna idea muy general. Naturalmente estos escritos no se hallaban relacionados entre sí ni ligados por una estructura o una trama.

14. Cfr. Bentley, Eric, *op. cit.*, pp. 15-16.

15. Hay una génesis similar en el proceso de *Moncada*, descrito en su obra citada, pp. 3-7.

Ejemplifiquemos: por un lado manteníamos la idea de que el protagonista del drama sería un niño, pues esto permitiría una mayor identificación con el público al que dirigíamos nuestra creación; por otra parte, ya habíamos redactado un borrador de la escena "de los miedos internos" y al mismo tiempo revisábamos el monólogo del Druida con que inicia la obra. Adicionalmente se nos perfilaba la idea de corporizar el concepto de Enajenación como personaje, mismo que por su dimensión sería el antagonista y representaría la fuerza negativa del drama.

Entorno a esta anarquía creativa surgió la necesidad, imperiosa y totalmente racional, de delimitar una estructura que unificara las ideas y los textos creados. Por tanto nos dimos a la tarea de traducir las inquietudes emotivas (y de incluir los borradores creados) en sucesos, acciones y episodios concretos, tratando de interrelacionarlos pero dando prioridad a la materialización de las impresiones subjetivas descritas como emoción creadora.

De manera consecuente esta "cadena de episodios" que esbozamos comenzó a gravitar sobre una acción que se destacaba porque a la luz de ésta podíamos integrar dichos episodios como escenas, confiriéndoles unidades narrativas y de conflicto.

En el presente distinguimos este trabajo como la delimitación de la acción-base descrita por Lawson y Baker,¹⁶ sin embargo, cabe aclarar que en la época de creación de nuestro texto no teníamos conciencia de esta metodología, por eso insistimos en señalar la correspondencia entre nuestros hallazgos intuitivos con este sistema acoplado de Baker-Lawson-Bergson-Bentley.

La acción-base de **Vacío en Fantasía**, a partir de la cual se esbozó la trama y que unifica al drama en su forma final consistió en:

La búsqueda de la imaginación que realiza un niño dentro de un mundo fantástico que está en peligro de desaparecer, para rescatarla de su raptor: un monstruo llamado Enajenación.

Podemos observar que el predicado anterior tiene concisión, nos esboza una trama y presenta elementos dramáticos a partir de los cuales se puede desarrollar una obra.

Por una parte la búsqueda y el rescate son acciones físicas que aclaran y limitan el alcance del drama a la vez que ofrecen un margen de apertura para incluir tantos episodios dramáticos o escenas como

16. Lawson, *op. cit.*, pp. 171-173.

requiera o desee el autor.

Por otra parte rapto y rescate implican conflicto, una lucha de fuerzas que habrá de resolverse.

Ahora bien, además de plantear la situación y el conflicto, esta acción-base nos señala también los principales actantes del drama, un niño y la enajenación, y también el ámbito donde tendrá lugar la acción dramática.

Es importante observar cómo la aplicación de esta herramienta -la acción base- permite concretar un esbozo de trama y precisar los objetivos creativos del dramaturgo sin limitar sus necesidades expresivas. Esto es porque se establecen objetivos sobre una idea que sigue siendo general pero tolera, reiteramos, la incorporación de tantas escenas como el creador quiera o necesite.

A partir de esta ancla que encontramos con la acción-base el proceso creativo deja de ser inconexo o caótico, la efervescencia creadora tiene metas concretas que cumplir y unidades dramáticas y narrativas que seguir.

Es así que de la idea general se pasa a la acción concretada, nuestra siguiente fase de estudio.

II.2.3. FASE C: ACCION CONCRETADA

En los puntos anteriores hemos expuesto en primera instancia una preceptiva para filtrar a través de ella nuestro proceso creativo. A partir de este apartado procederemos de manera inversa, sobre la base del texto concluido estableceremos el análisis para encontrar las características de la acción concretada. Esto se vuelve necesario puesto que para desentrañar los nexos estructurales del drama es obligado referirnos a él constantemente.

Sin embargo, para no crear una impresión de falta de continuidad entre las etapas donde se establecieron primero la idea-base y después la acción-base, presentamos el esquema 1 al que se llegó como consecuencia de contar con una acción básica y unificadora de nuestra propuesta temática.

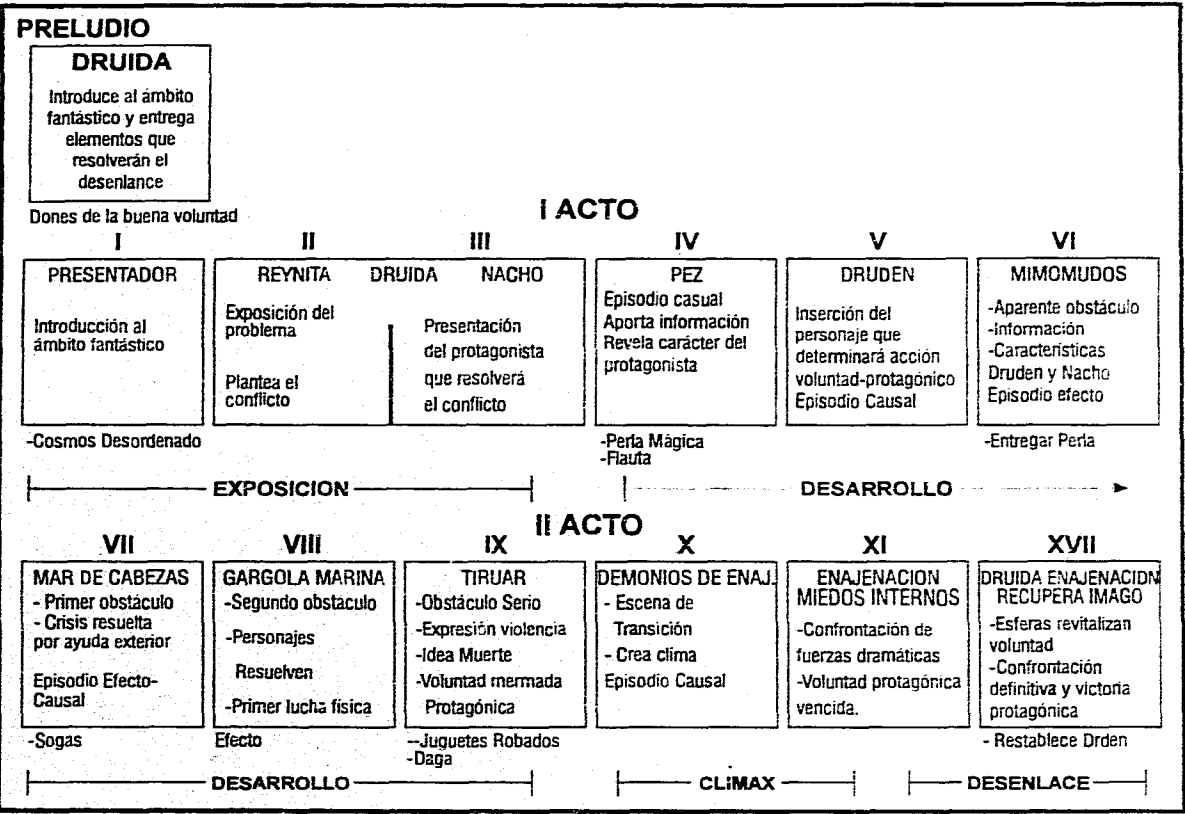
De manera inmediata podremos observar que en este esquema de secuencias trazamos el tan mencionado bosquejo de trama que referimos en el punto anterior, sin embargo no debemos perder de vista el señalamiento de Bentley: "una trama no es una obra de teatro"¹⁷.

17. Bentley. *op.cit.* p. 39

por tanto las conclusiones acerca del resultado del proceso creativo deben esperar hasta conocer los demás componentes del texto.

La estructura esquematizada quedará mejor comprendida a medida que estudiemos los subíndices de esta fase, donde ampliamente referiremos las premisas, los conflictos, tanto el principal como los subordinados y el desarrollo de la acción en sí.

Procedamos.



II.2.3.1. PREMISA Y CONFLICTO

Hemos comprobado que determinar la acción-base nos permite transformar inquietudes ideológicas y temáticas en premisas dramáticas. A continuación haremos la enumeración de las premisas que sirven de base al drama **Vacío en Fantasía**.

Primera. La imaginación es raptada por un ser maligno denominado Enajenación.

Este hecho puede significar la destrucción de Fantasía, lugar que simboliza la capacidad imaginativa, creativa y onírica del hombre. En términos de construcción, esta premisa nos permite plantear el desequilibrio de este cosmos particular y la causa que lo origina.

Segunda. Un niño humano deberá buscarla, encontrarla y rescatarla. Esto es, restaurar el orden amenazado.

Se elige a un representante del género humano para esta misión puesto que es el hombre quien ha creado ese mundo a punto de desaparecer y el único que por su condición misma puede salvarlo. En particular es un niño porque éstos ejercen más abierta y espontáneamente su capacidad imaginativa, por ende, su

aceptación de integrarse al ámbito fantástico es más segura.

En otro contexto, el que nuestro personaje protagonista sea un niño nos permite establecer un vínculo de identificación con el público al que dirigimos la obra, punto que ya hablamos señalado con anterioridad.

Las premisas anteriores se desprenden, como es evidente, de la acción-base, misma que debe tomarse al pie de la letra como **premisa principal**.

Debe prestarse particular atención a dicha premisa pues la unidad del drama, la solidez de su estructura dependerá de que las escenas, las situaciones y las acciones converjan finalmente en ella.

Incluso "todos los conflictos se cristalizarán en la premisa de la obra"¹⁸, indica el dramaturgo norteamericano Lajos Egri.

Atenderemos este señalamiento revisando los conflictos planteados en nuestro drama. Regresemos a nuestra premisa principal (ver acción-base, p. 83) y observemos que a pesar de que en esta se

18. Egri, Lajos. *The art of dramatic writing*. Boston, Publishers Boston, 1960. p. 129.

denota una situación en crisis (el rapto, el mundo fantástico en peligro de destrucción), el conflicto es aún demasiado general, pero al dirigir su influencia al personaje principal la crisis se torna específica (por supuesto, lo importante de un conflicto dramático es a quién le ocurre y qué hará para resolverlo).

A partir de esto podremos estudiar el conflicto según lo define Lawson:

El carácter esencial del drama es el conflicto social - personas contra personas, o individuos o grupos contra fuerzas sociales o naturales- en el cual la voluntad consciente, ejercida para realización de objetivos específicos y comprensibles, es suficientemente fuerte como para traer el conflicto a un punto de crisis.¹⁹

En *Vacío...* no hemos creado un drama social, sin embargo el conflicto sí puede tener ese carácter. El protagonista Ignacio Andrade se ve involucrado en una situación que le implica un enfrentamiento con una fuerza social: la Enajenación (simbolismo de una tecnología e ideología enajenantes, deshumanizadoras y alienantes). El rescate

19. Lawson, *op. cit.*, p. 278.

de Imago (personaje que representa la imaginación) se vuelve el objetivo por cumplir, mismo que lo llevará a situaciones límite por conseguirlo.

Podría objetarse que, según se planteó en el texto, la problemática es ajena al protagonista y con ello la idea de que "el conflicto dramático presupone el ejercicio de la voluntad consciente"²⁰ no se cumple, pero veamos la situación en conjunto.

En efecto, cuando el protagonista es señalado "por los arcanos" para realizar la búsqueda de Imago (escena V, Acto I) se resiste a creerlo e incluso a involucrarse, pero conforme pasa las pruebas que lo ratifican como el indicado, se allega una convicción, vuelve el conflicto suyo:

NACHO: Ustedes creen en mí. De veras creen en mí. *(Pausa)*
Yo puedo hacer algo bueno... *(Pausa)* Sí, Reynita, yo no sé cómo le hago pero voy a traer su imaginación. (p.22)

En este sentido, el protagonista, al saberse el receptáculo de las expectativas de salvación del mundo fantástico asume esa responsabilidad y acepta por voluntad propia la misión, actitud

20. *Idem*, p. 277.

que reitera a lo largo de la obra:

NACHO: ...por si no lo sabe estoy buscando la imaginación de la Reynita de la infancia. (*Orgulloso*) Yo voy a rescatarla. (p. 29)

Y más adelante:

NACHO: ...prometí a la Reynita que la salvaría. ¡Druden y yo peharemos; (p. 37)

O finalmente:

NACHO: ¡Sí, un niño! Un gran niño que va a vencerte, Enajenación. ¡Soy Ignacio Andrade y voy a vencerte; ¡Sal y pelea conmigo! ¡Deja libre a Imago! (p. 55)

El protagonista, podemos verlo, muestra en todo momento su voluntad, esto es, fija una meta y dirige todo hacia ella, lucha porque todo concuerde con ella, aunque, claro, llega el momento en que la magnitud del enfrentamiento lo dobliga y coloca en un punto de crisis, pero este aspecto lo veremos como parte del clímax o culminación del conflicto.

Dentro de la estructura de nuestro drama, donde el conflicto principal es el inminente enfrentamiento Ignacio-Enajenación, podemos señalar otros conflictos -llamémoslos subordinados- que apuntalan y acrecientan el desarrollo de la acción dramática.

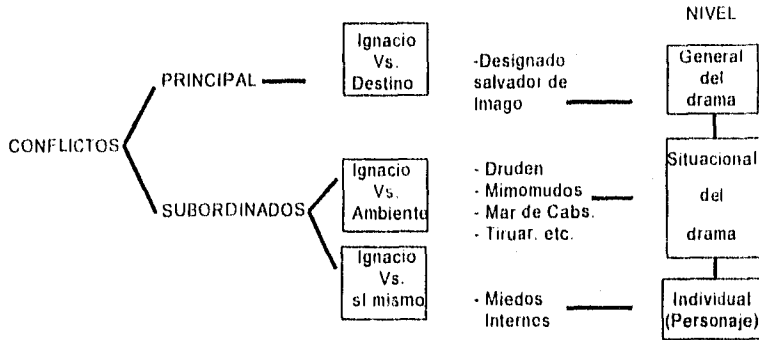
Rodolfo Usigli²¹ categoriza los conflictos de un drama en "el del hombre consigo mismo y sus pasiones; del hombre con el destino y el del hombre con el ambiente".

Analizando la construcción que se dio a **Vacio**... hallamos estos conflictos subordinados. El principal, señalamos ya, es el de Ignacio enfrentado con su destino. Posteriormente, el enfrentamiento de Ignacio con el ambiente es notable en los distintos episodios dentro del ámbito fantástico donde debe superar los obstáculos que se le van presentando, hasta llegar al conflicto individual, él enfrentado a sí mismo, que se desarrolla en la escena de la caverna de los miedos internos.

Es interesante destacar el carácter de estos conflictos que de un nivel general llegan al particular:

21. *Itinerario del autor dramático*, México, FCE, 1940, p. 12.

VACIO EN FANTASIA



Esquema 2

Con esta gráfica mostramos cómo la conflictiva del drama involucra al personaje principal hasta crearle la necesidad de enfrentarla, haciéndolo como un acto volitivo y no como la ejecución de una tarea asignada.

Cabe señalar una coincidencia entre las categorías de conflictos que plantea Usigli y la definición de drama que hace el estudioso Ferdinand Brunetière:

El drama es la representación de la voluntad del hombre en conflicto con los poderes misteriosos o las fuerzas naturales que nos limitan y empujamos; es uno de nosotros arrojado vivo sobre la escena para luchar contra la fatalidad (...), contra sí

mismo (...) y si es necesario contra la malevolencia de quienes nos rodean.²²

Nótese también la curiosa afinidad entre los subrayados que hemos hecho en la cita y la línea anecdótica de nuestro drama.

Ahora que hemos precisado las premisas básicas y apuntado los conflictos de nuestra estructura dramática, ubicándolos incluso en escenas concretas, podemos aseverar que hemos definido una anécdota o fábula aristotélica, es decir, "la ordenación de sucesos de una acción completa".²³

En nuestros siguientes puntos de estudio habremos de analizar justamente la organicidad de dicha estructura aristotélica, y para continuar con la preceptiva que hemos empleado revisaremos la exposición, progresión, culminación y el desenlace, elementos en que se sostiene la acción dramática.

22. Brunetière, *apud* Lawson, *op. cit.*, p. 131.

23. Aristóteles, *Arte Poética*, Cap. II.

II.2.3.2. EXPOSICION

Vacío en Fantasía es un drama que presenta una estructura lineal. La anécdota y el desarrollo del conflicto se muestran de forma ortodoxa (teatralmente hablando): se plantea la situación, se anuda hasta llegar a un momento crítico y por último se desenlaza, en este caso con una culminación favorable.

Para analizar la construcción del planteamiento o exposición de nuestro drama consideremos la sentencia de Lawson: "Al comienzo de la obra queremos comprender, tanto como sea posible, por qué el conflicto de la voluntad es necesario"²⁴; es decir, por qué existe esta situación en particular y por qué debe ser enfrentada por el protagonista.

Comencemos por entender que la exposición se considera una etapa de preparación donde se le ofrece información al público. Durante ella "debe hacerse comprender:

- a) Quiénes son los personajes del drama.
- b) Dónde se encuentran.
- c) La época de la obra.

24. Lawson, *op. cit.*, p. 371.

d) Qué motiva la historia en las relaciones presentes y pasadas de los personajes".²⁵

¿Se cumple esta preceptiva en nuestra obra? En el esquema 1. (ver p. 87) hemos distinguido como exposición los episodios (que no escenas) I a III; en ellos planteamos que:

a) Un Arlequín invita al espectador a introducirse al ámbito fantástico donde se desarrollará la historia.

b) La acción ocurre en esta misma época, en el momento preciso en que ocurre frente al público.

c) Ante el espectador desfilan personajes pertenecientes a otra dimensión, al reino de lo onírico: una niña con dos caras, de voz tierna y cristalina, quien simboliza la infancia, y un Druida, nigromante, adivino celta que encarna el conocimiento de este particular mundo.

d) Los personajes plantean la situación: su mundo está en peligro de destrucción y la humanidad amenazada por el reciente rpto de la imaginación. Las condiciones de este lugar son visibles:

25. Baker *apud*. Lawson, *op. cit.*, p. 369.

vacío, sin colorido y en agónica extinción.

e) Al mismo tiempo que se muestra el conflicto general del drama se presenta al que lo protagonizará, un niño que luego de ser señalado por los arcanos y superar una prueba de fortaleza comprende la magnitud del conflicto y acepta llevar a cabo la lucha que recuperará a la imaginación y restaurará el orden en Fantasía.

En la exposición anterior podemos identificar líneas que nos remiten a nuestra premisa principal, de esta forma hemos "relacionado estrechamente (el planteamiento o exposición) con la acción-base"²⁶. Con esto hemos procurado que la estructura dramática parta de una base coherente y clara.

También podemos apreciar que en las primeras escenas se logró mostrar "el establecimiento de un objetivo bajo condiciones que hacen que el establecimiento de dicho objetivo sea necesario"²⁷. Lo observamos en el hecho de que la inminente destrucción de Fantasía vuelve la misión de Ignacio un imponderable.

Hasta este momento no se ha mencionado la función dramática

26. *Idem*, p. 371.

27. *Ibid.*

del Preludio de la obra. Para entender mejor sus características y algunas que no hemos mencionado de la exposición, incorporaremos un nuevo elemento de estudio que nos permitirá detectar rasgos importantísimos de la estructura del drama.

Las unidades narrativas son aquellos cortes sintagmáticos de un relato que al compararse con otros cortes sintagmáticos del mismo(...)guardan relación constitutiva y de encadenamiento. 'Las unidades así definidas lo son en función del modelo narrativo, es decir, del armazón'.²⁸

Al incorporar unidades narrativas dentro de nuestra fábula o anécdota, la estructura adquiere organicidad y coherencia, la acción se vuelve progresiva, además, porque el relato se sostiene sobre un sistema de causas y efectos.

El Preludio del drama es un buen ejemplo de esto. Mientras que el personaje (Druida) establece con su presencia y su discurso el carácter fantástico de la historia y evidencia la crítica situación de este mundo, inserta un elemento que funcionará como nexo de la estructura

28. Greimas, AJ, *Elementos para una teoría de la interpretación del relato místico*, en Barthes, Roland, y otros, *Análisis estructural del relato*, p. 43-44, *apud*. Moncada, Luis Mario, *op. cit.*, p. 66.

dramática y servirá para dar solución al conflicto: las esferas que simbolizan la voluntad infantil.

Este componente, al mismo tiempo que representa un atractivo objeto escénico, funciona como unidad narrativa que permanecerá como nexo secreto hasta descubrirse como el símbolo que revitaliza la voluntad de lucha del protagonista en su momento de crisis.

Por otro lado, dentro de los episodios en que se plantea la situación primigenia también detectamos unidades narrativas. En principio, una vez que se ha señalado a Ignacio como protagonista de la aventura, la fe de la que es depositario se vuelve su motivación y estructuralmente opera como un nexo recurrente a lo largo de la historia, pues el personaje se refiere insistentemente a ella, hasta el final incluso, cuando libra su última lucha con la Enajenación.

Otra unidad narrativa la representa el enemigo. Desde la exposición del drama se habla del maligno que raptó la imaginación y aunque en principio no se sabe quién es, se conocen los efectos de su influencia. A medida que avanza la acción diversos personajes incorporan información acerca de él hasta mostrar su identidad: la Enajenación. Esta acumulación de datos en torno al personaje son, evidentemente, otro nexo narrativo.

Pero sin duda la unidad más notable, que se constituye como columna vertebral del drama, es la búsqueda misma; es, el nexo. Durante la exposición queda mostrada como el objetivo dramático y a lo largo de cada nueva escena se reitera, ya bien verbalmente, ya bien con la propia acción.

Las unidades o nexos narrativos que hemos anotado como parte de la exposición del drama se mantienen, hasta este punto del análisis, abiertos. La unidad narrativa total se logrará en la medida en que estos nexos sean retomados y "cerrados" de manera lógica y consecuente, sin violentar la trama que planteamos. Dicho de otra forma, no deberá haber cabos sueltos.

II.2.3.3. PROGRESION

En el punto anterior revisamos de qué manera se plantean la conflictiva de la historia y sus actantes en nuestra exposición dramática. En seguida daremos seguimiento al desarrollo de la acción hasta antes del momento culmen de la obra.

Estudiaremos la ordenación de sucesos (desglosada en el Esquema 1) destacando los nexos narrativos entre dichos sucesos y las características de la acción: fluidez, continuidad, lógica y coherencia narrativa. Es decir, atenderemos la progresión o movimiento dramático.

Además de contar con las unidades narrativas para proseguir el análisis, nos valdremos de la diferenciación episódica que establece Rodolfo Usigli.²⁹ Anteriormente señalamos que el relato se sostiene sobre una serie de acontecimientos ligados por una relación de causas y efectos; para Usigli "los episodios que determinan las acciones de los personajes" se denominan **causales** y aquellos "que resultan en consecuencia de las acciones de los personajes" son episodios **de efecto**.

29. *Op. cit.*, p 19.

La causística es un aspecto con el que puede observarse la progresión en una obra construida con la estructura aristotélica. Y aunque la relación causa-efecto es una dicotomía que en los episodios dramáticos puede presentarse simultáneamente (puesto que cualquier hecho dramático tiene un origen y provoca una consecuencia), en cada episodio predomina una u otra categoría dependiendo de la función que tenga dentro del movimiento general de la obra. En adelante señalaremos los episodios de *Vacío* según su función de causa o efecto.

Los sucesos que en conjunto forman la exposición o planteamiento de nuestro drama constituyen, lógicamente, un gran episodio causal, puesto que la situación que se expone determina los objetivos y la acción que habrá de realizar el protagonista.

El siguiente episodio, el encuentro con el Pez mágico, tiene una estructura ambivalente pues el protagonista realiza una acción (trata de comerse al pez y luego lo deja ir) que trae como consecuencia el conocimiento de información importante (acerca de la fuerza maligna que raptó a la imaginación y de cómo proseguir la búsqueda) y la obtención de un objeto que le será útil más adelante (la perla de la elocuencia).

Este objeto a su vez funciona como unidad narrativa, un nexo que en este episodio queda abierto.

Ahora bien, la secuencia del pez, en conjunto, opera como causal ya que coadyuva al avance del protagonista hacia su objetivo. Esta fase de la progresión se origina con el parlamento del personaje:

PEZ: ... sigue hasta donde nacen los ríos, cruza a la otra orilla y estarás en las puertas de Gran Fantasía. Busca a los guardianes, quizá ellos puedan ayudarte. (p. 27)

Las líneas anteriores contienen también una característica apuntada en las preceptivas de Lawson: "la acción debe estar en proceso de realizarse, así es que debe brotar de otra acción y conducir a otra diferente".³⁰

En nuestro drama la siguiente acción se presenta en el episodio donde introducimos a Druden. En la persecución de su objetivo, el protagonista se encuentra con este "extraño remero" que en principio representa un obstáculo, pero que termina uniéndosele en la búsqueda de Imago. El personaje Druden tiene gran importancia en la estructura porque en ciertos momentos del drama opera como un actante con el

30. Lawson, *Op. cit.*, p. 283.

que se alterna la voluntad del protagonista.

Este episodio, completamente causal de la acción dramática, contribuye en la progresión retrayendo aparentemente el movimiento (se deja la búsqueda por presentar al nuevo personaje) para retomarla ahora con un personaje adicional y luego de un momento de relajación dramática.

Asimismo debemos señalar el nexa que abrimos con el parlamento:

NACHO: (*Irónico*) ¡Druden es el ser más listo y valiente de la Fantasía! (p. 32)

Que al repetirse en otro momento de la obra, en una situación difícil para el protagonista (cuando muere Druden) funcionará como efecto emotivo y conferirá unidad de carácter al personaje y al drama mismo.

Una vez aliados, este par de personajes llega al siguiente episodio: los Mimomudos, que en construcción es similar al que le antecede. Con un contramovimiento (el obstáculo cómico que representan las estatuas que cobran vida y regresan a su posición)

parece que nos alejamos de la línea principal de acción pero en realidad damos paso a dos personajes que aportan una información que incrementará la tensión dramática.

Por otra parte en esta escena observamos cómo funcionan las unidades narrativas. Cuando Ignacio recuerda la perla que le regaló el pez y la entrega a los Mimomudos, éstos recuperan la voz y así pueden decirle la gravedad que ha adquirido el conflicto.

Además de lo anecdótico, el cerrar esta unidad (la perla, su uso) a la vez que produce un efecto dramático y nos permite cohesionar la acción mediante nexos introducidos previamente y no con recursos incorporados de manera gratuita para resolver las situaciones.

Así, este episodio, que inicia con una relajación de la acción, termina tensándola al informarnos que la fuerza maligna del drama es la Enajenación y que sus intenciones son:

MIMOMUDO 1: ... al llegar al corazón de Gran Fantasía matará a la pequeña Imago. (p. 37)

Al suceder esta crisis damos fin al primer acto del drama para dejar la acción suspendida en un punto dramáticamente alto.

Durante la primera mitad del drama la progresión ha radicado también en la coherencia temática de los episodios, mismos que se han concatenado procurando que incidan en la premisa principal del drama. Esto significa que las acciones propias de cada episodio contribuyen al desarrollo de la acción-base en que sustentamos nuestra obra.

Veámoslo concretamente. Las pequeñas crisis que ha vivido y enfrentado el protagonista (con el pez, con Druden y con los Mimomudos) una vez allanadas se convierten en sucesos que nos informan acerca del desarrollo del conflicto principal: ahora sabemos la suerte que correrá la imaginación en manos de su raptor.

Pero sin duda las crisis más importantes se verán en la segunda parte, donde la voluntad del protagonista es confrontada al límite, tanto física como mentalmente.

Al comienzo del segundo acto Ignacio y su acompañante acceden al "corazón de Fantasía" en un episodio efecto-causal. De efecto porque llegan al mar de las cabezas rugientes como consecuencia de haber traspasado las puertas que abrieron los Mimomudos, y de causa porque al enfrentar este nuevo obstáculo su voluntad los llevará a situaciones donde los riesgos son mayores.

La crisis que se presenta en este episodio confronta por primera vez al protagonista y a Druden (no pueden cruzar el mar si uno de los dos no sujeta las sogas que los protegerán de los efectos nocivos). El conflicto se resuelve con la participación directa de los espectadores del drama. Se recurre a esta solución reafirmando otra unidad narrativa. Al igual que con las esferas de la voluntad infantil presentadas en el Preludio, los espectadores se vuelven partícipes de la solución del conflicto planteado.

Una vez que se sumergen en el mar de cabezas rugientes, los personajes enfrentan el primer obstáculo físico (la Gárgola Marina) y la lucha de la voluntad se vuelve tangible, corporal. El problema se supera favorablemente pero la intensidad dramática ha crecido en relación al acto precedente.

Llegamos a la secuencia donde los personajes están por enfrentar al guardian de la Enajenación, Tiruar. La experiencia anterior con la Gárgola y las circunstancias inmediatas (nótese la causalidad de la acción) les hacen confrontarse nuevamente.

DRUDEN: Puede que... ¿Y si no podemos contra él? Qué tal si nos arranca los ojos, o las uñas. (*Pausa larga*)
¿Sabes qué? Mejor regreso... soy más cobarde de lo que pensé.

NACHO: ¡Druden, por favor! ¿Crees que yo no tengo miedo? También estoy asustado, pero prometí rescatar a Imago. Y tú hiciste un trato conmigo. ¡Dijiste que lucharías! (p. 44).

En este cuestionamiento podemos ver otro elemento que caracteriza a la progresión:

Los personajes están continuamente comprendiendo las diferencias que existen entre lo que intentaron y lo que realmente está sucediendo; en consecuencia, se ven obligados a revisar su conocimiento de la realidad y a aumentar su esfuerzo.³¹

La duda que asalta a Druden momentáneamente reforzará la voluntad por conseguir el objetivo dramático, tanto de él mismo como del protagonista. Es en este sentido que señalamos anteriormente a Druden como actante alterno de la voluntad.

El obstáculo que representa Tiruar se supera con la muerte de Druden. Esta muerte es un medio para lograr el objetivo de la obra, sin embargo, para el niño protagonista es un hecho que impacta y debilita su voluntad. Por ello el episodio es causal.

31. *Idem*, p. 385.

El siguiente episodio, también causal, presenta al antagonista del drama, quien sólo se deja escuchar antes de lanzar sus demonios contra el protagonista creando un ambiente tenso previo al inminente enfrentamiento Ignacio-Enajenación.

Como característica de la acción general de este segundo acto podemos señalar que el empleo de la tensión-distensión observado en el primer acto dio paso a una intensificación ascendente y constante de la acción. Incluso los contramovimientos o momentos de relajación no dan del todo un descanso a la línea de acción. Esto sucede justamente porque nos acercamos al punto de alta tensión en la construcción dramática: el clímax o culminación del conflicto.

II.2.3.4. CULMINACION Y DESENLACE

El clímax o culminación es uno de los elementos más importantes de la arquitectura dramática no solamente porque la colisión de fuerzas protagonista-antagonista es el momento más esperado de la obra, sino porque en el clímax la acción se sintetiza mostrándonos la unidad total de la ficción creada.

"Cada detalle de la acción está determinado por el clímax, el final hacia donde se mueve la acción",³² plantea el norteamericano Lawson, quien además de definir al clímax como el máximo punto de tensión dramática lo señala como "la realización concreta del tema en términos de un acontecimiento".³³

En el momento culmen de la obra debemos reconocer todos los elementos con que estructuramos nuestro drama, a saber: la idea base, concretada en una acción-base y tomada como premisa principal, las premisas secundarias y los conflictos, tanto el principal como los subordinados. Esto es necesario y factible puesto que con "el clímax podemos analizar retrospectivamente la acción".³⁴

32. Lawson, *op. cit.*, p.292.

33. *Ibid.*

34. *Idem.*, p. 408.

Vacío en Fantasía culmina con el inminente choque Ignacio-Enajenación. Se trata de una escena que el espectador más o menos clara y conscientemente prevé. Sin embargo, las circunstancias en que ocurrirá este enfrentamiento son ignoradas por el público.

El protagonista Ignacio Andrade ha transitado una trayectoria en pos de su objetivo que se ha complicado gradualmente hasta el extremo de presenciar la muerte de su amigo y aliado Druden durante una lucha. El impacto de este hecho merma la voluntad que ha sostenido al protagonista en su búsqueda justo antes de enfrentarse con la Enajenación.

Así, en la confrontación de ambos personajes, el protagonista se halla en desventaja para sortear la situación que se le presenta: el enfrentamiento consigo mismo a que lo expone la Enajenación en la escena de la Caverna de los Miedos Internos, donde finalmente es doblegado.

Luego de librar la lucha más importante de toda la historia, en un ámbito completamente psicológico, el personaje termina "con la mirada perdida. Su cuerpo laxo. Su actitud aletargada, vencida. Su voz monocorde, fuera de sí: enajenado" y murmurando:

NACHO: ¿Druida? Ganó. Ella ganó. Te dije que no era yo.
 Fallé. Fallé... (*Se abstrae*) (p. 54)

Arribamos así al momento más crítico de la acción. El clímax de nuestro drama se sitúa en la derrota del personaje.

Analizando la estructura de los episodios que soportan esta culminación del drama (el enfrentamiento con la Enajenación y la Caverna de los Miedos Internos) podemos observar que operan como las grandes consecuencias de la acción planteada, por ello, en el concierto general de la obra son episodios de efecto, como lo es también el desenlace.

Por otra parte, la estructura del desenlace se desprende del clímax, de ese "choque final (que) revela un balance de fuerzas que no corresponden a nuestra imagen (o expectativas) de la situación. Esto conducirá a un esfuerzo redoblado, a una nueva prueba, esta vez definitiva, de las posibilidades"³⁵ del personaje.

El esfuerzo redoblado que menciona Lawson, esa recuperación de la voluntad consciente por lograr el objetivo, se da a partir de la anagnórisis del personaje, el reconocimiento que hace de sí mismo y

35. Lawson, *op. cit.*, pp. 384-385.

su situación.

En el caso de nuestro protagonista el proceso anterior ocurre a partir de que recibe los "Dones de la Ilusión Infantil" (las esferas que el Druida repartió entre el público en el Preludio), los cuales simbolizan, precisamente, la voluntad que se devuelve al personaje vencido.

Habíamos señalado ya que estas esferas son, como elemento de la estructura dramática, unidades narrativas, y de hecho las más importantes de la acción, puesto que resuelven el conflicto climático.

Debemos señalar la importancia de este elemento en cuanto a su significación. Gracias a las esferas se supera el obstáculo, sí, pero la solución al conflicto recae de manera simbólica en los espectadores del drama, quienes portan la voluntad por vencer a la Enajenación. Así, al entregar las esferas al protagonista le están entregando su propia voluntad (y reforzando la de él) para enfrentar nuevamente al monstruo y de ser posible vencerlo.

Con este elemento (las esferas) podemos ver que las unidades narrativas son los cortes del relato que comparados entre sí mantienen relación constitutiva y de encadenamiento, como estudiamos en la definición de Greimas, pero su función está determinada por la

significación que aporten al relato mismo.

El manejo de las unidades narrativas que se plantean en una escena y se retoman en otra distinta funciona como nexo estructural de la acción. En este caso las esferas repartidas en el Preludio y retomadas en el momento culminante de la acción convierten la solución del drama en una consecuencia lógica, sorpresiva pero coherente dentro de la estructura dramática.

Por efecto de lo anterior, el desenlace tendrá un desarrollo lógico aunque el público ignore si será favorable o no al protagonista.

Al recibir las esferas nuestro personaje no sólo recupera la voluntad perdida, incluso se engrandece:

NACHO: (*Convencido*) ¡Sí, un niño! Un gran niño que va a vencerte, Enajenación. (p. 55)

Por ello desafía al antagonista a un nuevo enfrentamiento que será definitivo y al cual llega con firme voluntad y convicción.

Dentro de la línea de acción nos permitimos tensar nuevamente la intensidad en el desenlace cuando el monstruo Enajenación desarma al niño y está por descargar su espada sobre él. Introducimos aquí un

elemento más bien cinematográfico (el flash-back que permite al personaje hacer una retrospectiva del significado de su misión) con el que retenemos la acción para soltarla y desatar a un protagonista fortalecido, cuasi invencible que logra matar a su adversario y recuperar la imaginación, encarnada en una niña de brazos.

El cumplimiento de este objetivo redondea y unifica los planteamientos del drama al mismo tiempo que permite reinstalar el orden amenazado de este particular cosmos fantástico.

NACHO: Te salvamos todos. Es tan frágil y casi la perdemos... que no vaya a pasar. (*Pausa*) Ahora la lucha es de ustedes... ¡no dejen de imaginari! (p. 59)

Con el colofón que da el protagonista al drama se compromete al espectador para que las ideas planteadas se recuerden incluso después del fugaz hecho escénico.

II.2.3.5. CARACTERIZACION

"Si la materia prima de la trama son los acontecimientos, y en especial, los hechos violentos, la materia prima de los personajes son los impulsos más elementales (de la gente)",³⁶ puntualiza el crítico Eric Bentley.

Debemos entender esos impulsos elementales como "la manera de reaccionar"³⁷ de un individuo en particular, lo que conocemos como carácter.

Cuando nos referimos a la caracterización de los personajes de un drama queremos señalar el conjunto de rasgos, condiciones y cualidades que determinan al personaje y le confieren individualidad.

En los puntos anteriores de este análisis hemos revisado la construcción dramática de **Vacío en Fantasía** conociendo tanto los elementos que dan forma a la trama como los caracteres que intervienen y motivan esa trama. El teatro es impensable sin el binomio personaje-historia. Ya lo señalamos antes: en el conflicto dramático importa igual qué ocurre y a quién le ocurre.

36. Bentley, *op. cit.*, p. 44.

37. Ferenczi, Sandor, *apud*. Bentley, *op. cit.*, p. 66.

Enseguida haremos un listado de los personajes de nuestra obra con el fin de señalar sus características y su funcionamiento dentro del sistema dramático.

La primera y notable característica es que, salvo el protagonista, los personajes pertenecen a un ámbito no realista y en la mayoría de los casos más que individualidades son personajes-símbolos, es decir alegorías, encarnaciones de ideas, valores o conceptos. Esto determina, por supuesto, su unidimensionalidad de carácter. Estos personajes pueden definirse valiéndonos de Bentley: como seres ficticios son "una fuerza en una historia"³⁸. Pero revlsemos uno a uno:

a) El Druida. Este personaje fue extraído del folklor y la cultura celta. De los druidas se sabe que eran sacerdotes, doctores y adivinos; además ejercían gran influencia política, social y religiosa en sus comunidades.

A partir de esta imagen es que se retoma la figura para insertarla en nuestro drama representando la sabiduría terrenal y mágica, que le permite al personaje interpretar lo desconocido y

38. Bentley, *op. cit.*, p. 53.

encauzarlo al bienestar de su propio mundo.

Como carácter es simple, una magnitud fija -acotarla Forster.³⁹ Como actante es una fuerza impulsora del protagonista, un promotor de la acción pues mueve al protagonista hacia el cumplimiento de un objetivo. Un rasgo característico de este personaje es su discurso, que se apoya en un lenguaje depurado, solemne y hasta grandilocuente. Con esto se pretende enfatizar su elevación espiritual e intelectual.

b) El Presentador. Símbolo del actor -a través del tiempo- que habita el mundo fantástico del teatro, por tanto, es el más indicado para invitar al espectador a introducirse en el drama.

Se trata más que de un personaje, de una pieza del mecanismo dramático, ya que no es "poseedor de una existencia en sí mismo", sino que⁴⁰ es una entidad funcional para introducir al espectador a este cosmos fantástico. El habla de este personaje ha sido construída pensando en el sentido lúdico que puede darse al lenguaje.

c) La Reynita de las dos caras. La describimos como "una niña tierna y etérea", pero representa a la infancia poseedora y protectora

39. Forster, *apud* Bentley, *op. cit.*, p. 49.

40. Bentley, *op. cit.*, p. 53.

de Imago (la Imaginación). En su jerarquía simboliza el orden establecido de este mundo.

La construcción de este personaje nos recuerda la definición de Forster: "los caracteres 'Chatos' sólo hacen aquello que deben y que sabemos por anticipado: son una magnitud fija"⁴¹. En este sentido su función dramática es similar a la del Druida: determina la voluntad de lucha del protagonista.

La Reynita posee como rasgo distintivo, además de su fisonomía onírica (los dos rostros), un peculiar discurso construido sobre un lenguaje en verso, lo cual confiere sonoridad y melodía a su hablar. Con ello se pretendió, también subrayar la delicadeza de este personaje.

d) El Pez Sabio. Es una alegoría del conocimiento; encarna como valor el respeto a la vida. Por medio de él se destaca el concepto de generosidad.

A nivel lingüístico se pretende que su lenguaje sea elevado y pomposo pero afectado, de tal suerte que, por pretencioso, el

41. Forster, E.M., *apud* Bentley, *op. cit.*, p. 49.

personaje resulte cómico por sus aires de intelectual.

Sin embargo, su dimensión dramática se limita a ese aspecto y por tanto la construcción de carácter es sencilla y de una sola pieza.

e) Mimomudos. El nombre los caracteriza: no tienen voz y se expresan con gestualidad corporal. Con estos personajes se pretende que la puesta en escena de Vacío... enfatice el lenguaje teatral no verbal.

Cuando por cuestiones de la historia recuperan la voz, los Mimomudos hablan con un pretendido español de siglos pasados a fin de contextualizarlos como seres antiguos.

Ellos representan, igualmente, "fuerzas" en la historia, personajes unidimensionales cuya participación es necesaria para el avance del protagonista en la acción dramática.

f) Tiruar. Esta palabra es una reelaboración del francés tiroirs (cajones). Iconográficamente el personaje está inspirado en el óleo El gabinete antropomórfico de Salvador Dalí. Tiruar es un ser compuesto de cajones, donde guarda los juguetes sencillos que la Enajenación ha robado a una infancia remota.

Este personaje tiene como única posibilidad de existencia servir ciegamente a una idea de la cual es víctima. No encarna el mal en sí mismo; en los códigos que conoce obra correctamente, por ello su construcción de carácter es simple, unidimensional.

La expresión lingüística de este personaje se construyó pensando en evidenciar la influencia que el antagonista del drama y amo de Tiruar (la Enajenación) ha ejercido en este último. Por esta razón Tiruar se expresa con frases cortas, sintacticamente desconstruidas y abusando de los infinitivos. Esto, sin duda, es el rasgo que lo caracteriza.

g) Enajenación. Evidentemente es un concepto personificado, es decir, una alegoría. Esto determina su unidimensionalidad al representar tan sólo un valor negativo.

Enajenación es construido a partir del eterno mito del monstruo -creado por el hombre- que adquiere inteligencia propia y se rebela contra su creador. La alegoría es comprendida de esta forma: el mal causado por el hombre contra sí mismo.

Como actante es la fuerza antagónica de la obra. El rasgo con que se construyó este personaje, a nivel lingüístico, fue una

dualidad entre el automatismo tan marcado en Tiruar y el realismo de un personaje que está conformando su propia individualidad.

h) Imago. La alegoría de la imaginación es, al igual que Enajenación, un concepto y como personaje tan sólo representa una idea encarnada, en este caso como una niña de brazos dentro de una canasta. La unidimensionalidad que le es inherente hace que tan sólo sea una fuerza en la historia y difícilmente un personaje.

Los personajes restantes -de mayor importancia en la trama- se caracterizan por tener una dimensión menos simple que los anteriores. Tanto Ignacio como Druden evidencian por momentos reacciones, movimientos de carácter en los que podemos reconocer los "impulsos de la gente" que enunciamos al principio de este punto.

Con esto queremos decir que estos personajes manifiestan individualidad (autonomía de carácter) y no son meros mecanismos de la estructura dramática.

Aunque ambos están contruidos con rasgos que les hacen parecer contradictorios -de pronto dudan, temen, desean desertar de su trayectoria-, continúan funcionando como entidades simples, ya que mantienen una actitud constante a lo largo de la obra.

Sin embargo Druden e Ignacio de ninguna manera son unidimensionales como los personajes fantásticos de la obra. Al confrontar la construcción de unos y otros personajes el niño y Druden pueden pasar por complejos (más apropiado sería: son más elaborados) porque "logran tener profundidad y progresión en la medida que toman y llevan adelante decisiones que tienen un lugar definido en el sistema de acontecimientos y que conducen a la acción-base que unifica el sistema".⁴²

Druden es la contraparte del protagonista, entendiendo contraparte como completo. Entre ambos forman un carácter complejo con sus cualidades, contradicciones y vicios. Con este personaje se muestran valores que el espectador puede identificar, como la superación del individuo.

La construcción lingüística de Druden se enmarca en un estilo realista, de tal forma que siempre se expresa en forma común y cotidiana de acuerdo a la situación que enfrenta.

Ignacio Andrade, el niño que protagoniza el drama, por su naturaleza humana es el carácter más elaborado. Es un personaje que -ya señalamos- se ve involucrado en una situación que le es ajena y

43. Lawson, *op. cit.*, p. 437.

que termina entendiendo y aceptando como suya. Con este personaje se pretende simbolizar en principio, que el protagonista puede ser cualquier espectador.

En sentido actancial Ignacio es la voluntad consciente que le da significación al conflicto.

Podemos comprender mejor la construcción de este carácter a partir de sus reacciones. Sus rasgos de nobleza y generosidad (al comerse al Pez Sabio, al regalar la perla de la elocuencia a los Mimomudos, por ejemplo) se repiten a lo largo de la obra, además de que no pierde nunca de vista su objetivo: el recate de Imago, por ello su construcción corresponde a la de un personaje simple o a la de un "humor", según Ben Jonson:

Quando alguna cualidad particular domina de tal modo a un hombre como para hacer que todos sus sentimientos, sus energías y sus facultades confluyan en una misma dirección, puede decirse realmente que se trata de un "humor".⁴³

En referencia a lo lingüístico se procuró que el personaje se

43. Jonson, *apud*. Bentley, *op. cit.*, p. 58.

expresara como cualquier niño de trece años, de ahí que su habla entre en el realismo, en el cual se emplean giros de lenguaje propios de nuestra época y de un niño de clase media como se deduce que es el personaje.

El carácter simple de Ignacio y de Druden, y la unidimensionalidad de los demás personajes parece ser el renglón débil de la construcción de *Vacío en Fantasía*. En un afán por hacer accesible la historia al espectador (en absoluto simplificándola) priorizamos el desarrollo de ésta sobre la construcción de los caracteres, dejando en segundo término la profundidad que pudo haberse dado a estos.

Por otra parte, para que el espectador pudiera identificarse con el personaje principal, revestimos a éste con características que ahora observamos como innecesarias (su excesiva nobleza, por ejemplo). Incurrimos en este error por malinterpretar el concepto identificación, que tan claramente encontramos ahora en Lawson: "la identificación con el carácter significa compartir el propósito del personaje, no sus virtudes".⁴⁴

44. Lawson, *op. cit.*, p. 437.

De cualquier forma, unidimensionales o simples, los personajes de nuestro drama presentan una definida línea de construcción y pueden reconocerse como seres o individuos que representan una unidad en sí. No son grandes caracteres pero inciden correctamente en el desarrollo del sistema de acontecimientos creado. No son los grandes caracteres, en efecto, pero en su favor debemos señalar que su construcción contrasta notablemente con los personajes del "teatro infantil", generalmente reducidos a una simplicidad infraliteraria.

Los personajes de nuestra obra resultan congruentes no sólo con la estructura a la que pertenecen, sino con las intenciones que nos llevaron a crearlos: mostrar seres, personas, historias y situaciones distintas a las que plagan la cartelera del teatro para niños.

En este sentido consideramos que **Vacío en Fantasía**, como ejercicio de creación dramática logra la unidad entre el desarrollo de la trama y los personajes que intervienen en ella. Y como propuesta temática de teatro para niños cumple nuestro objetivo: alejarnos de la estupidez imperante en el ámbito e iniciar un camino propio en busca del profesionalismo teatral.

ALGUNAS NOTAS ACERCA DE LA INTERTEXTUALIDAD DE VACIO EN FANTASIA.

Se ha señalado con anterioridad que la sustentación de esta tesina se ciñe únicamente a la forma que reviste al drama creado, esto es, a la estructura dramática. Sin embargo, consideramos pertinente hacer algunos señalamientos complementarios con respecto del contenido, específicamente relacionados a los temas que aborda el drama y el origen de estos.

A este respecto, más que hablar de **influencias**, destacaremos los **elementos intertextuales** del drama. Desechamos el primer término, pues al hablar de influencias literarias estamos implicando una intención clara y consciente del autor de introducir en su obra un estilo, tema o referencia proveniente de una fuente conocida y apreciada por él. En nuestro caso nunca tuvimos intención de retomar tal o cual tema de ningún autor, pero a pesar de ello nuestra obra acusa analogías con otros textos, mismas que debemos reconocer como elementos intertextuales.

El concepto de intertextualidad encuentra como "antecedente la teoría de las influencias manejadas desde hace un siglo en lingüística

y literatura comparada" (1), pero sus alcances son más amplios:

El intertexto es el conjunto de unidades en que se manifiesta la relación entre (un) texto analizado y otros textos leídos y escuchados, que se evocan consciente o inconscientemente. (2)

Cualquier lector asiduo a la novela infantil, épica o fantástica podrá percatarse más o menos con cierta claridad de los elementos intertextuales, principalmente temáticos, que permean el drama **Vacío en Fantasía**.

En principio, es notable la similitud anecdótica que tiene con **La historia interminable** de Michael Ende. Desde la premisa principal hasta algunos personajes son análogos a los de la novela del autor alemán. Aunque en nuestro proceso creativo jamás pretendimos emular, retomar o reelaborar a Ende, no podemos negar el parecido temático de nuestra creación. En todo caso reconocemos la enorme influencia inconsciente, insistimos, de su literatura en nuestra concepción del cosmos fantástico.

1. Beristáin, Helena, *Diccionario de Retórica y Poética*, Porrúa, México, 1995, pp. 263-265.

2. *Idem*.

Otros elementos intertextuales que reconocemos en nuestra obra son:

- Algunos ambientes y rasgos tonales de la magistral trilogía **El señor de los anillos** y la novela **El hobbit**, del irlandés John Ronald R. Tolkien, con quien tuvimos una afortunada coincidencia: sin conocer la literatura de este autor hablamos puesto ya en boca de nuestro personaje El Druida la frase "Maravilla de maravillas" que después reencontráramos dicha por el tolkeniano nigromante Gandalf de **El señor...**

- En la serie literaria **Dungeons and dragons**, que en México se conoció como **Calabozos y dragones**, conocimos y extrajimos (aquí sí de manera consciente) la raza de los halflings a la que pertenece nuestro personaje Druden.

- A nivel episódico podemos hablar de un símil entre la escena del pez mágico y el cuento de Italo Calvino **El príncipe cangrejo**, con la diferencia de que en la narración del autor italiano el pez cumplía deseos y no regalaba perlas mágicas.

- Wolfgang Amadeus Mozart también deja aportaciones en nuestro inconsciente, pues se nos señaló la correspondencia

anecdótica entre la breve escena en que el protagonista de **Vacío...** Nacho, atrae al pez haciendo uso de una flauta y la escena en que Papageno hace algo parecido en **La flauta mágica**. En todo caso reconocemos como material que pudo habernos influido de manera directa para esta escena **El flautista de Hammelin**.

La suma de estas unidades intertextuales que se hallan presentes en nuestro drama demuestran aquella sentencia de que en la creación no se inventa nada nuevo, sino que se hace una reelaboración de temas universales ya agotados en el pasado.

El grado de originalidad de nuestro contenido no es una preocupación que nos interese resolver, porque nunca fue el objetivo de nuestro proceso creativo. Nos importa más descubrir si el material que hemos creado presenta rasgos, características propias, si está permeado de un estilo personal y si es coherente con el espectador y el momento teatral que vivimos. En todo caso ése es un juicio que no nos corresponde emitir como autores del drama.

COMENTARIOS FINALES

Al inicio de esta tesina aseveramos que para el creador teatral la etapa del ejercicio artístico que mayor aprendizaje le representa es el proceso creativo, amén de que su labor sea apreciada por los resultados.

Una vez concluido el presente análisis observamos cómo se comprueba la sentencia anterior. La estructuración y desarrollo de este trabajo académico por sí mismo nos deja una experiencia de aplicación y sobre todo de adquisición de conocimientos.

Veamos de qué manera:

La necesidad de someter **Vacío en Fantasía** a una preceptiva que nos revelara sus características estructurales nos llevó a realizar una investigación en la cual concluimos que debíamos emplear no una sino varias teorías para analizar las distintas fases del proceso de creación dramático.

A partir de esto elaboramos (de manera circunstancial, pues no era objetivo de nuestro trabajo) un método de análisis del proceso creativo. Este método, como se mostró en el desarrollo de esta tesina,

se basa en el Esquema Dinámico de Creación Bergsoniano, mismo que podemos esquematizar brevemente de la siguiente forma:

ESQUEMA DINAMICO DE CREACION

<p>FASE A: EMOCION CREADORA ———</p>	<p>Determinación de la <u>Idea-base</u> del drama (planteamiento temático)</p>
<p>FASE B: IDEA GENERAL —————</p>	<p>Determinación de la <u>Acción-base</u> a partir de la Idea-base (premisa dramática)</p>
<p>FASE C: ACCION CONCRETADA ———</p> <p style="margin-left: 20px;"> </p> <p>1) Premisa y Conflicto</p> <p>2) Exposición</p> <p>3) Progresión</p> <p>4) Culminación y desenlace</p> <p>5) Caracterización</p>	<p>Estructuración General de un sistema de acontecimientos (Bosquejo de trama)</p> <p>Concreción de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - premisa principal - premisas secundarias - conflicto principal - conflictos subordinados <p>Desarrollo de los acontecimientos estableciendo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - unidades narrativas - unidades temáticas - unidades de acción <p>Construcción de caracteres según su función actancial</p>

En la creación de este modelo incorporamos elementos de las preceptivas dictadas por Lawson, Eric Bentley, Lajos Egri, Bernard Grebanier y otros críticos y creadores teatrales.

Este modelo (que en absoluto pretende ser universal) surge como resultado colateral de esta tesina y su utilidad radica en ser un instrumento que el autor de este trabajo retomará para futuras creaciones.

Aunque este Esquema Dinámico de Creación representa un aprendizaje concreto dentro de nuestra tesina, nuestro objetivo primordial fue siempre "establecer si el acto creativo que alumbró **Vacío en Fantasía** se concretó cabal y coherentemente con los elementos estructurales propios del drama" (ver página10).

En este sentido encontramos, al aplicar el Esquema Dinámico, que nuestro drama cuenta con una estructura lógica, de naturaleza aristotélica, cohesionada por unidades narrativas y de acción, desarrollada con un orden coherente y progresivo hasta llegar a una crisis y desenlace, donde confluyen de manera consecuente y lógica las premisas y los conflictos planteados. Esto es, que el drama mantiene una organicidad entre sus elementos constitutivos. Entre estos elementos comprendemos a los caracteres, los cuales a pesar

de no haber sido construidos con una gran dimensión dramática o complejidad, son actantes que operan con funcionalidad en el mecanismo dramático.

Vacío en Fantasía es, finalmente, una creación que a nivel dramático posee todos los requerimientos de un drama estructuralmente logrado y correcto.

APENDICE A

-Primera Versión del Preludio.

En la antesala del teatro, donde deberá formarse al público asistente en dos ordenadas filas.

Por algún lugar aparece un personaje extraño cubierto por una capucha y un largo hábito, similar al de un monje. Respira ruidosamente y su andar es lento, místico. Es de altura considerable mas no extraordinaria. Una vez que su presencia llame la atención de la gente iniciará su monólogo.

EL DRUIDA: Todo tiempo llega. Toda profecía se cumple ¡Niños y adultos escuchen atentos! Tiempos vendrán en que la oscuridad podrá vencernos. Los hombres y mujeres, grandes y pequeños, vivirán esclavizados y sin voluntad. Mecanizados sus pensamientos. Sin libertad en sus mentes... (Pausa) ¡Escuchen pues, la profecía "El tiempo llegará en que tres almas puras entregarán Los Dones a aquél que luche para salvarnos. Estos Dones son los tres deseos de la buena voluntad infantil, y servirán para devolver la fé perdida del que luche". (Pausa) ¡Ahora miren el prodigio!

De una bolsa de gamuza que cuelga de su cintura, el Druida

extrae tres pequeñas esferas de colores: una amarilla, una azul y una roja, las muestra en alto y continúa.

EL DRUIDA: Todos pueden verlas, pero sólo tres de ustedes podrán poseerlas hasta el momento de entregarlas.

El Druida se pasea entre las filas observando a los niños sin que ellos puedan ver bien su rostro, al llegar frente a aquéllos que considere adecuados, entregará las esferas. Una a cada niño o niña.

EL DRUIDA: *(Paseándose entre el público)* Tres almas puras, nobles, honestas. *(Pone su mano en el pecho)* ¡Gulame hacia los elegidos! ¡Muéstrame la pureza de su ser! *(Se detiene frente al primer niño)* ¡Tú! Mira el Don, poséelo y protégelo, porque el tiempo llegará en que lo entregues. *(Continúa la búsqueda mientras murmura en tono de rezo)* Almas puras, almas nobles, almas honestas. *(Llega al segundo niño)* ¡Tú, pequeño! Mira el Don que te entrego, poséelo y protégelo porque el tiempo llegará en que lo entregues. *(Repite el procedimiento hasta llegar al tercer elegido)* Almas puras, almas nobles, almas honestas. ¡Tú, retoño! Mira el Don que recibes, poséelo y protégelo, porque el tiempo llegará en que lo entregues.

Hecho esto, se dirige a todos, majestuoso.

EL DRUIDA: ¡Recuerden proteger los Dones, porque el tiempo llegará en que los entreguen a aquél que luchará por nosotros! ¡Recuerden, y recuerden bien, porque todo tiempo llega! ¡Toda profecía se cumple!

El Druida se aleja por donde llegó y hasta desaparecer se sigue escuchando su sentenciosa voz.

- ¡Todo tiempo llega!
- ¡Toda profecía se cumple!

Una vez que ha desaparecido, el público puede pasar a la sala a ocupar sus lugares.

BIBLIOGRAFIA BASICA

- Bentley, Eric, **La vida del drama**, trad. Alberto Vanasco, México, Ed. Paidós, 1987, 326 pp.
- Beristáin, Helena, **Diccionario de Retórica y Poética**, Porrúa, México, 1995, 386 pp.
- Egri, Lajos, **Cómo escribir un drama**, en Cuadernos del CUEC (No. 8) México, UNAM, s.f., 288 pp.
- Egri, Lajos, **The art of dramatic writing**, USA, Publishers Boston, 1960, 304 pp.
- Grebanier, Bernard, **Playwriting**, New York, Thomas Y. Crowell Co., 1961, 386 pp.
- Lawson, John Howard, **Teoría y técnica de la dramaturgia**, La Habana, Ed. Arte y Literatura, 1976, 470 pp.
- Palant, Pablo, **El texto dramático**, dentro de la Enciclopedia de Teatro/Elementos, s.l., Centro Editor de América Latina, 1968.

- Ubersfield, Anne, **Semiótica Teatral**, España, Cátedra, 1981, 284 pp.
- Usigli, Rodolfo, **Itinerario del autor dramático**, México, FCE, 1940, 171 pp.
- Wright, Edward, **Para comprender el teatro actual**, México, FCE, 1962, 238 pp.

TESIS

- Alcázar Sánchez Araceli, **Necesidades y usos del teatro para niños en México**, Tesina FyLUNAM, México, 1989, 157 pp.
- Moncada Gil, Luis Mario, **Apuntes hacia un modelo de guión dramático**, Tesina FyLUNAM, México, 1995, 118 pp.
- Ruiz Rodríguez, Rosa María, **Aproximación mediante teorías dramáticas a la creación de dos textos**, Tesina FyLUNAM, México, 1996, 91 pp.