

TEORÍA Y PRÁCTICA DEL TALLER DE TEATRO

Guillem d'Efak



Colección de Ensayo ASSITEJ España

Reservados todos los derechos.
Queda prohibido reproducir
total o parcialmente esta obra
por cualquier medio, sin permiso
previo del editor.

Título original: *Teoría y
práctica del taller de teatro*

© Gillem d'Efak

© ASSITEJ España

Edición al cuidado de Itziar Pascual.

Edición: Asociación de Teatro para
la Infancia y la Juventud, ASSITEJ España
Coordinación de publicaciones: Juan López Berzal

Avenida de Baviera, 14
Parque de las Avenidas 28028 Madrid
Tel. 913551412 / Fax: 913568475
email: assitejespana@assitej.net
www.assitej.net

Diseño gráfico: Borja Ramos
Impresión: Aventura Gráfica, S.L.
ISBN: 978-84-616-2204-7
Depósito legal: GU-260-2012

ÍNDICE

Guillem d'Efak, la flecha y la diana	9
--	---

Teoría y práctica del taller de teatro

1. Teatro infantil y teatro para niños	21
2. La experiencia de Catherine Dasté	27
3. El cuento	29
4. Las marionetas	31
5. Lugar y condiciones de trabajo	35
6. Primeros ejercicios	41
7. El juego dramático	47
8. La situación. El incidente. La obra teatral	57
9. La improvisación oral	59
10. Provocación de la creatividad	63
11. El juego oral	65

12. El texto teatral	67
13. Creación de textos	73
14. El guion	77
15. Escenografía y luminotecnia	79
Apéndices	
Apéndice A: Prácticas de taller	83
Apéndice B: Ejercicios psicofísicos	87
Apéndice C: Guiones originales de teatro infantil destinados al taller de teatro de la escuela o colegio	93
Nota final	99
Bibliografía	101

GUILLEM D'ÉFAK, LA FLECHA Y LA DIANA

Té olor la infància?
Tu dius que sí, jo dic que no.
La nostra infància sols fa pudor.

GUILLEM D'ÉFAK, *Roc de Fona*
(*Tonada infantil per triar qui para*)

Asomarse a la vida, la experiencia y la pasión de Guillem d'Éfak produce vértigo. El término polifacético se agota confrontándose con una experiencia plural y poliédrica. Porque la suya parece la crónica, más que de un viaje, de mil caminos: la canción y la palabra, la literatura —la poesía, el teatro, la traducción— y la minería, en Francia; la actuación y la gestión; los oficios diversos, como guía turístico, en su amada Mallorca, y el impulso de La Cova del Drac o La Cuca Fera; la memoria de un niño guineano enamorado de Manacor y la palabra como arma cargada de presente. Emiliano Manzano enumeraba su larga lista de oficios como «maestro rural, guía turístico, narrador, dibujante, trovador de la *nova cançó* catalana, inquilino de la Cova del Drac —homenaje al mayor atractivo turístico de su pueblo de adopción— y luego regente (...) del tumultuoso café noctámbulo La Cuca Fera». (Manzano, 1994; 54). Y tal vez d'Éfak haya hecho la mejor definición de sí mismo: «Todo menos abstemio» (Ibidem.)

Porque el caminar vital y artístico de Guillem Fullana i Hada d'Éfak, conocido artísticamente como Guillem d'Éfak (Río Muni, Guinea Ecuatorial, 1930 – Mallorca, 1995) no se asemeja a la trayectoria de la flecha, cuanto al recorrido del radar, o al paisaje completo de la diana. Es el

devenir de la curiosidad vital, fuera de la máxima de la especialización, de la especialización de la especialización, que genera expertos en poco y ajenos en todo. Guillem d'Efak indaga, bucea, descubre y alienta nuevos caminos. A veces por accidente, como sostiene su biógrafo Bartomeu Mestre, que ve en su condición de músico un carácter azaroso: «(...) Él era fundamentalmente un poeta, que se puso a cantar para contribuir a la recuperación lingüística», sostiene. «De hecho, uno de sus primeros empleos fue el de músico de la orquesta La Cubana, hasta que un encuentro con el poeta Josep Maria Llompart, que le ve actuar, da pie a su inicio en la nova cançó».

La experiencia de Guillem d'Efak no escapa al propio arte de la literatura. ¿O acaso la biografía no es la primera obra de todo escritor? Porque cuando d'Efak relata su infancia, se asoman las imágenes de un parvulario que enseña más que todo lo aprendido después; las clases de alfabetización para jóvenes que iban a emprender el camino del servicio militar y que necesitaban aprender a escribir para poder mandar cartas a sus familias; el escritor de cartas de amor por encargo para mujeres melancólicas y el traductor «informal» para la flota norteamericana, llegada al Puerto de Palma. Y todo ello con el tono, irónico, de quien dice la verdad cuanto más sorprendente es el relato.

Hijo de un funcionario colonial y de una mujer de la tribu d'Efak, el niño Guillem es trasladado, apenas con tres años, a Manacor. Manacor es su patria y su infancia, y en ella realiza los primeros pulsos con la escritura. Será en 1954, con motivo de unos Jocs Florals, cuando obtiene el primer galardón literario de su carrera. Su primera edición, un poemario en lengua catalana, *El poeta i la mar*, en la colección de La Font de les Tortugues, anuncia un largo compromiso con la poesía y con las letras y a la vez, una amistad, la de Llompart, que le anima a la canción.

Su debut como cantante tiene lugar en el Teatre Romea de Barcelona en 1965 y presagia una carrera intensa, con grabaciones, conciertos y giras. En el breve margen de tres años graba ocho discos en solitario de los diez que constituyen su carrera, y obtiene por votación popular el Trofeu Sant Jordi. Son años de actuaciones por toda Cataluña

y también en algunas ciudades francesas, como Nimes y Cannes, y suizas. Algunas de sus canciones, como *No me sap greu; Plou i fa sol; Balada d'en Jordi Roca; Adeu, Andreu; Les Illes, Tant com te cerc* o *Cavallet de Serp*, forman parte de la memoria sentimental de varias generaciones de catalanoparlantes. Porque en la voz y en la palabra de d'Efak hay un compromiso esencial al servicio de una idea de Cataluña. Él mismo lo expresaba a su biógrafo y colega Bartomeu Mestre:

El millor que vàrem fer Raimon, Ovidi [Montllor], Maria del Mar [Bonet] i jo va ser mostrar el significat ampli de la nació tant al Principat com al País Valencià com a les Illes. A les actuacions explicava que «els mallorquins no som catalans perquè parlem català. Just al contrari: parlem català perquè som catalans».

Es paradójica, en este sentido, su ajenidad a Els Setze Jutges, el grupo que en los años sesenta vertebró la *nova cançó*; y son numerosas las referencias que destacan esa ajenidad, siendo, sin embargo, el motivo y motor de un homenaje en 1984, en el Auditorium de Palma de Mallorca, que supuso el reencuentro de algunas de las voces más significativas del movimiento y de los cantautores posteriores: Maria del Mar Bonet, Lluís Llach, Raimon, Marina Rossell y Joan Manuel Serrat, entre otros muchos, participaron en un acto que el propio d'Efak definió como «un canto a la amistad» (Manzano, Ib.).

Pero lo cierto es que d'Efak se atreve como cantante con los más diversos géneros musicales; arregla y realiza versiones singulares y compone sus propias canciones. No rechaza tanteos con el *soul*, el *blues* y algunos célebres *spirituals*, así como canciones de algunas bandas sonoras, y a la vez explora el territorio del patrimonio catalán, hallando sus propias imágenes. Lo expresaba lleno de sentido del humor, en una entrevista publicada en el diario *La Vanguardia* (Manzano, 1994; 54):

Mi baza fue ser muy original, pero no lo digo por ser negro y mallorquín, sino por venir de los orígenes. Mi vocabulario, los temas,

siempre han estado enraizados en el mundo popular, en las leyendas, en la música tradicional, en las cosas de mi pueblo... Ser negro y mallorquín ya no es que fuera original, es que era un exotismo absoluto. ¡Cuántas veces, no he entrado en un café de pueblo, aquí en Mallorca, y tener que repetir «un café amb llet i una ensaïmada» a un camarero mallorquín que me ha respondido: «¿Cómo dice?»

Los años de la vida barcelonesa son de una actividad extraordinaria. Compone, actúa, canta, escribe... Y además de todo ello, da lugar a un local de referencia, acompañado por Fabià Puigserver, Nuria Picas y Carlota Soldevila, La Cova del Drac (Manzano, 1994: 54):

La Cova del Drac era mi segunda casa y mi sustento. Cantaba allí cada noche con un policía de paisano en la sala y dos grises en la puerta. Luego montamos una compañía de teatro infantil, Infant-Tot, abrimos la guardería del Barça, grabé los discos, actué por los pueblos, hacía traducciones...

d'Efak fue, se presiente en sus palabras y en las de sus amigos, un verdadero personaje, en el que la vida asemejaba ficción y la ficción devenía una forma de vida. No debe extrañarnos, por tanto, la riqueza de creaciones escénicas, grabaciones y composiciones centradas en la figura de Guillem d'Efak, no sólo como un miembro esencial de la *nova cançó*, sino como un auténtico dinamizador de la vida cultural catalana, en su conjunto.

En Barcelona, ciudad a la que se traslada para desarrollar su carrera artística, será donde d'Efak abra también los caminos al espacio de la infancia y la juventud. Como él mismo señalaba, creará e impulsará, con Montse Ferrer, el colectivo Infant-Tot, que propone talleres de verano y actividades artísticas y creativas para niños y será promotor de la guardería del Futbol Club Barcelona (Sin firma; 1977: 27). Es, además, dramaturgo del teatro para niños, con una obra que dispone de diversas versiones, *El dimoni Cucarell* y traductor de *Ivanhoe*.

Estas tareas han sido razón suficiente para que el galardón de teatro

para la infancia y la juventud de mayor relevancia en las Islas Baleares, organizado por la L'Associació Cultural Sa Xerxa, promotora de la Feria de Teatro Infantil y Juvenil de las Islas Baleares, lleve el nombre de Guillem d'Efak. El Premi Guillem d'Efak, tras más de una decena de ediciones, ha permitido ampliar el horizonte de textos literario dramáticos publicados y estrenados para niños y jóvenes en lengua catalana.

Es en ese contexto de los años barceloneses y en ese momento, de interés por el mundo de las edades tempranas, cuando debemos contextualizar la escritura del presente *Teoría y práctica del taller de teatro*.

Un horizonte para la investigación

Las páginas de *Teoría y práctica del taller de teatro* rezuman una posición esencial en aquellos años —y no sólo—: la vindicación de la posición del niño como verdadero protagonista y agente activo del taller de teatro. Protagonista de una experiencia lúdica y procesual, en la que su imaginario le permite vivir la experiencia creativa como descubrimiento y revelación. El niño, es aquí, desde la perspectiva de d'Efak, el verdadero descubridor de una realidad esencial, que no está ligada ni a la fantasía ni a la evasión.

En los párrafos de este trabajo se percibe una afirmación de la autonomía imaginativa del niño, ligada a una evaluación procesual y analítica de las sesiones y del trabajo, frente a la crítica evaluativa. También aquí, en el ámbito del taller teatral, la demanda de unos resultados, la imposición de un resultado satisfactorio a los ojos externos del adulto o de los adultos en su conjunto, ahoga con frecuencia numerosos procesos. d'Efak aboga por la experiencia, la participación y la vivencia, frente a la evaluación espectacular.

Para ello, d'Efak señala algunos caminos: el carácter rotatorio de roles y personajes; la afirmación del imaginario de niñas y niños; la priorización de la acción dramática, por encima de la situación, y de los elementos de carácter descriptivo y narrativo.

A través de estas páginas, optimistas, luminosas, canalizadas de manera intensa y seguramente veloz, d'Efak apuesta por el espacio teatral como territorio del imaginario, y coloca al niño en el centro de la acción y de esa máxima de la pragmática, que deviene en teatro: cuando decir es hacer.

De la presente edición

La presente edición recoge el texto íntegro y literal del mecanoscrito de Guillem d'Efak, modificándose únicamente en los casos de lapsos formales o erratas. Se ha completado la bibliografía final, cuando los volúmenes citados no eran incluidos en la misma, o cuando alguna cita no contaba con la totalidad de los datos bibliográficos reseñados. Por último, se ha prescindido de alguna referencia específica —direcciones postales de compañías y entidades ligadas al teatro para niños— que podían tener un afán de asesoramiento del lector en su momento, y hoy desfasadas.

Para concluir

Una larga enfermedad postró a Guillem d'Efak, como consecuencia de una atrofia muscular, en 1994. Los homenajes, como el citado del Auditorium de Palma de Mallorca, se sucedieron. D'Efak falleció, víctima del cáncer, en febrero de 1995. De él, Albert Mallofré quiso dejar unas palabras que le definen (Mallofré, 1995; 42):

Además de todo lo que se esperaba de él, resultó que Guillem d'Efak era un gran artista, una persona culta, un creador de estilo y autor de canciones súper estimables. Se ganó el aprecio de toda la gente de manera inmediata y demoledora porque, por añadidura de todas sus virtudes apuntadas, era persona sensata y de carácter afable y animoso, que irradiaba influencias positivas.

Sus influencias perduran y persisten; en los nuevos dramaturgos que se asoman a la creación para niños y jóvenes; en los espectáculos que le dedican memoria y experiencia; en las grabaciones de su cancionero, como el reciente *Siau qui sou*, cuya carátula ha sido ilustrada por Miquel Barceló. Y esperamos que, también, en este libro que animará, sin duda, la libertad y la experiencia de nuevos talleres de teatro para niños.

ITZIAR PASCUAL

BIBLIOGRAFÍA

- BONET MOJICA, Lluís (1994): «La plana mayor de la cançó se reunió en Mallorca para homenajear a Guillem d'Efak». *La Vanguardia*. 22 de junio. Pág. 39.
- LLULL, Antonio (1968): «XXV Fiesta Literaria de Cantonigros». *ABC*. 20 de agosto. Pág.44.
- MALLOFRÉ, Albert (1995): «Un gran artista, con y sin cançó». *La Vanguardia*. Pág. 42.
- MANZANO, Emilio (1994): «Lo de mañana es un canto a la amistad». *La Vanguardia*. 19 de junio. Pág. 54.
- PUTX, Donat (1998): «Músico por accidente». *La Vanguardia*. 21 noviembre. Pág. 48.
- ROTGER, Francisco (1995): «Fallece el cantante y compositor mallorquín Guillem d'Efak, pionero de la nova cançó». *La Vanguardia*. Pág. 42.
- SIN FIRMA (1977): «Semicolonias para hijos de familias que no tienen vacaciones en verano». *La Vanguardia Española*. 30 de junio. Pág. 27.
- http://www.anuaris.cat/continguts/general/article_imprimir.php?id=455
- http://www.enciclopedia.cat/fitxa_v2.jsp?NDCHEC=0023519
- http://www.anuaris.cat/article/dos_adeus
- <http://www.mallorcaweb.com/magteatre/Defak-nins/indexgrans.html>
- <http://www.alternatilla.com/2009/conciertos/guillem-defak-joan-martorell/>
- <http://www.diariodemallorca.es/sociedad-cultura/2011/10/13/miquel-barcelo-ilustra-disco-siau-qui-sou-guillem-defak/711221.html>

BIBLIOGRAFÍA DE GUILLEM D'ÉFAK: POESÍA

- D'ÉFAK, Guillem (1994): *Poemes, cobles i cançonetes (1956–1993)*. Manacor. Sa Nostra.
- _____ (1995): *Tampoc el foc*. Mallorca. Esquerra Republicana de Catalunya.

_____ (1995): *Capellet de vidre*. Mallorca. Sa nostra.

_____ (1997): *El món. Paisatges*. Binissalem. Di7.

TEATRO

_____ (2000): *Teatre*. Pollença. El Gall editor.

Narración:

_____ (1979): *La ponentada gran*. Manacor. Tià de sa Real.

Discografía:

_____ (1997): *Guillem d'Efak, discografia completa*. Palma de Mallorca. Blau.

SOBRE LA FIGURA DE GUILLEM D'EFAK:

MESTRE, Bartomeu (1997): *Balada d'en Guillem d'Efak*. Palma de Mallorca. Documenta Balear.

ESPECTÁCULOS SOBRE LA FIGURA DE GUILLEM D'EFAK

_____ (1998) *Poeta en bicicleta. Poemes i cançons de Guillem d'Efak*. Espectáculo de Jaume y Joan Gomila. Compañía Gom Teatre. Estreno en La Cuina del Institut del Teatre de Barcelona.

_____ (2009) *Manual inacabat (per anar per la vida). Guillem d'Efak sentit per Joan Martorell*. Espectáculo musical y poético a partir de los poemas de Guillem d'Efak. A cargo de Joan Martorell, con Marta Elka y Toni Pastor. Estreno en la Iglesia de Santo Domingo de Pollença.

_____ (2012) *Tots aquests dois. Un espectacle de Pep Tosar sobre Guillem d'Efak*. Con el apoyo del Círcol Maldà. Estreno en el Círcol Maldà.

PREMIOS Y GALARDONES

Premio Artur Martorell 1965 por el disco *El Dimoni Cucarell*.

Premio Sant Jordi d'Or 1967 por *Plou i fa sol*.

Premio Cavall Fort 1968 por *Les vacances d'en Jordi*.

Premio Carles Riba 1969 por *Madona i l'arbre*.

Premio Ciutat de Palma 1973 por su nueva versión en dos actos de *J.O.M.*

Premio Faràndula de Sabadell, 1977.

(A título póstumo) Medalla de Oro 2011 de las Islas Baleares.

TEORÍA Y PRÁCTICA
DEL TALLER DE TEATRO

Contemplar el mundo en un grano de arena
y un cielo en la flor silvestre,
tener el infinito en la palma de la mano,
paladear la eternidad de un momento.

WILLIAM BLAKE

TEATRO INFANTIL Y TEATRO PARA NIÑOS

Antes de empezar, será preciso dejar establecida una imprescindible distinción terminológica entre los términos *teatro infantil* y *teatro para niños*. Es, o pretende ser, este pequeño tratado, un método práctico y escalonado de *teatro infantil*, entendiendo como tal todo tipo de espectáculo representado, realizado y, a poder ser, escrito por los mismos niños siguiendo las orientaciones de un monitor. Nuestro método práctico va destinado a servir de ayuda al monitor en la organización de su taller de teatro en la escuela, colegio, centro recreativo u otro lugar donde quepan las actividades teatrales infantiles y juveniles. *Teatro para niños* será, entonces, aquel teatro realizado por adultos y destinado al público infantil.

El *teatro infantil* no tiene por objeto la formación de actores. De ser así, y de tener éxito tal programa, el resultado podría llegar a ser monstruoso: toda una generación intentando subir a los escenarios; una larga serie de comediantes luchando por convertirse en cabeza de cartel. El objetivo del teatro infantil es mucho más ambicioso: es el de formar hombres, desarrollar la personalidad del niño. Estos futuros adultos mañana serán obreros, oficinistas, técnicos, empresarios... Todos ellos formarán la sociedad del año 2000. Una sociedad la cual, según parece,

gracias a la técnica se verá libre de toda suerte de trabajo mecánico, de todo pensamiento esclavizado, si entendemos como tal aquel pensamiento que puede llegar a los mismos resultados a que una computadora llegaría. El hombre tendrá que ser creador. (Nos estamos refiriendo al hombre del año 2000, o sea, a los niños actuales, los que en este preciso momento están en la escuela, en el instituto o acaban de entrar en la Universidad).

La revolución tecnológica traerá aparejado el problema del ocio. ¿Cómo llenar tal ocio? ¿Qué medidas tomaremos para que el ocio fecundo no se convierta en aburrida ociosidad? Porque el ocio siempre pide un esfuerzo personal: la voluntad de levantarse temprano para ir a la montaña, al estadio, a la piscina. Cultivar una afición requiere también del esfuerzo personal. Los aburridos finales de semana, ¿a cuántos jóvenes no conducirán al hurto, a intentar nuevas experiencias, a la divagación con el cubalibre en la mano, al aburrimiento más absoluto?

Los suburbios de las ciudades están repletos de jóvenes que los domingos no saben qué hacer con su tiempo. No sé por qué he dicho jóvenes, cuando los viejos también sufren lo suyo. Drama horroroso el del jubilado que no sabe cómo ocupar ni qué hacer con el tiempo que le resta en la Tierra. La horrible expresión «matar el tiempo» quizás sea una acusación contra aquellos maestros que no supieron enseñarle que la verdadera riqueza es el tiempo, el tiempo que se dedica a trabajarse a uno mismo como el maestro ebanista trabaja la madera. No, tampoco es cuestión de dinero. Industrial muy bien acomodado conozco que pasa los domingos paseando arriba y abajo por los pasillos de su casa «esperando el lunes».

Todo nos hace creer que el ocio será el gran problema del futuro. Cada día afectará a mayor número de gente. El terreno natural del ocio es la religión, la cultura y la satisfacción del temperamento y de los gustos de cada individuo. Progresivamente, y más cada vez, irá dejando de ser un corto momento de recuperación de energías para convertirse en un período de creación, de imaginación y de construcción de la personalidad humana.

Jornada laboral de siete horas y media y semana laboral de cuatro días parece que serán corrientes antes de transcurridos cincuenta años.

Recomiendo la lectura de *Las opciones de la esperanza*, de M. Poniatowski. Ayudará a comprender la magnitud del problema, aunque se base en datos procedentes de países con sistemas de convivencia y económicos muy distintos a los nuestros. Nos recuerda Poniatowski en su libro que al niño le enseñamos a andar, a escribir, a leer, a veces a trabajar, pero nadie le enseña a divertirse, a liberarse fuera de su trabajo. Dumazedier fija las tres funciones del ocio: la diversión, el descanso y el desarrollo de la personalidad. Pero será inútil «crear ocio» para quien no sepa utilizarlo si no le damos el gusto ni le enseñamos a hacer uso de él.

Las actividades recreativas basadas en espectáculos de teatro infantil se habrán de basar, a su vez, en una pedagogía psicodramática, entendida como concepto opuesto y contrario a la pedagogía de tribunal de justicia, la cual se apoya en un sistema de castigos y recompensas, de humillaciones y violencias físicas, morales y psicológicas. El psicodrama tiene unas finalidades terapéuticas, analíticas o educadoras. Este último es el aspecto que nos interesa ahora. El psicodrama educativo creemos que es el primer escalón sólido de un teatro infantil válido socialmente.

La espontaneidad creadora es vital, como provocadora que es, y al propio tiempo, definidora de actitudes ante la vida, al inventar soluciones apropiadas e inesperadas. La espontaneidad plástica se adapta a un mundo que cambia rápidamente mientras el sujeto también cambia. La espontaneidad dramática nos obliga a definirnos por medio de actos. No somos nada ni nadie hasta que no nos manifestamos. Los actos nos definen. La catarsis, la liberación interior, el sacar de dentro, es otro de los fundamentos del psicodrama y, por lo tanto, del teatro infantil tal y como lo entendemos en este tratado de actividades recreativas.

Otro elemento psicodramático es el rol. Socialmente, el rol es la conducta que la sociedad espera de nosotros según nuestro sexo, edad y profesión. El rol consta de percepción y respuesta. Psicodramáticamente, el rol varía según las circunstancias: todo rol es la respuesta al rol de otro. Significamos que los roles están relacionados. Nos estamos adaptando constantemente y, al surgir una situación conflictiva, inventamos nuevos roles para solucionarla. El sujeto vive atrapado por sus roles y, fuera de

ellos, no existe. Esta es la diferencia fundamental entre el individuo y el actor, porque el actor sí tiene una vida privada fuera de su papel.

Dejando muy claro que psicodrama no es psicoanálisis, votamos por un teatro infantil psicodramático en el cual el niño, atrapado por sus roles, se sienta liberado al terminar la representación y abandone al personaje. Quisiéramos un teatro que llevara a la comprensión por la acción. Un teatro de la educación por medio de la acción dramática que trate de afinar la percepción, cosa que podrá conseguirse mediante el refinamiento de los sentidos, ya que de la percepción son ellos el camino. La percepción nos conducirá al descubrimiento, y estos sucesivos descubrimientos serán el mejor elemento de creatividad. Descubrimientos personales que nos llevarán a la creatividad personal. A este fin van destinados los ejercicios psicofísicos de concentración que incluimos en el apéndice del método práctico.

La tarea del monitor consistirá esencialmente en organizar, asociar y seleccionar. Tal cosa solamente estará a su alcance si siente una gran comprensión y respeto por la libertad individual, la libertad entendida como fuerza integradora de la personalidad. Trabajaremos para conseguir un teatro infantil psicodramático que prescinda de la emulación y estimule la cooperación.

* * *

Unas palabras solamente dedicadas al *teatro para niños*, o sea, teatro hecho por adultos que trabajan para un público infantil que tiene su interés mayor para el monitor cuando es considerando como una actividad de esparcimiento para los niños.

Algunas compañías de teatro infantil que trabajan por todo el territorio nacional son: «La Carátula» de Almería (Carmen Marín), «El Corral de Comedias» de Valladolid (Juan Antonio Quintana) y «La Farándula» de Sabadell (Barcelona). Podrá obtenerse información completa de estas compañías de *teatro para niños* en las oficinas de la Asociación Española de Teatro para la Infancia y la Juventud (Sección Nacional de la ASSITEJ).

Aunque el *teatro para niños y jóvenes* que puedan hacer los adultos

no forma parte del presente estudio, no creemos inoportuno reproducir algunas de las conclusiones a las que se ha llegado en diferentes congresos, así como también dar una idea sucinta de la labor que lleva a cabo en estos terrenos del teatro para niños Catherine Dasté.

Resoluciones a las que se llegó dentro del marco del Festival de Aviñón (Francia), que tuvo lugar del 15 al 26 de julio de 1970, bajo la responsabilidad de M. Demuynk, animador del «Teatro de la Clarière de París»:

- El espectáculo para la juventud ha de ser realizado por adultos conscientes de los problemas particulares en este terreno, y no por niños-actores.
- El teatro para jóvenes es uno de los aspectos de la educación y de la cultura; ha de ser asequible a todos y gozar de un lugar privilegiado en la enseñanza y en las asociaciones escolares.
- Aun formando parte de las artes del espectáculo, asume su evolución propia por medio de una permanente investigación, sumada al desarrollo del hombre y de la vida con una preocupación constante de respeto al público.
- La financiación es necesaria a la investigación, a la creación, a la difusión de los espectáculos destinados a los jóvenes y a la formación de los actores que participen o hayan de participar en dichos espectáculos.

En el Seminario Internacional de autores dramáticos especializados en niños y jóvenes, organizado por la Association pour le Théâtre d'Enfants et Jeunes (ATEJ) en Burdeos (Francia), se concretaron los puntos siguientes:

- En el teatro para niños no existen temas tabú, sino solamente un modo de presentar los temas.
- Los acontecimientos dramáticos *no* son recibidos por los niños del mismo modo que por los adultos.
- En el teatro para niños y jóvenes el lenguaje solo constituye

uno de los elementos del montaje. El movimiento de la obra, la expresión del gesto, el decorado, las luces tienen en él un papel igualmente importante. Sin embargo, la sobriedad en el lenguaje no es incompatible con su riqueza y calidad.

- No es indispensable que el niño comprenda todas las palabras que escucha. Autor y actor han de abandonarse sin ningún tipo de dudas a su inspiración creadora.
- Unánimemente descartamos la obra moralizadora o didáctica. La obra de arte es por sí misma una apertura a la reflexión.

LA EXPERIENCIA DE CATHERINE DASTÉ

Nieta de Jacques Coupeau e hija de Jean Dasté, ha formado la compañía «Pomme Verte» de teatro para niños. Ha montado las obras: *Les Musiques Magiques*, *Glomoel et les Pommes de Terre*, *Jerome et la Tortue*, *Les Loups*, etc. Son todas ellas obras magníficas que dejan sin aliento a pequeños y grandes. Un verdadero espectáculo total en el cual los sonidos, la música, el movimiento y los colores toman el lugar de la palabra. Un teatro total lleno de símbolos y que llega directamente a la sensibilidad de los niños. No podía ser de otro modo, porque las obras están escritas por ellos mismos.

Catherine Dasté va en busca de los niños, habla con ellos en clase, les propone ejercicios que les hagan olvidar los clichés de la televisión y consigue que surja la fuente de la propia inspiración. De toda esta cosecha destila sus piezas teatrales. Los niños dibujan los decorados y el vestuario, que son realizados por profesionales, y profesionales son también los intérpretes y artistas de *La Pomme Verte*. Los resultados son magníficos. Esta experiencia la consideramos muy válida para el monitor, y uno de los objetivos de este libro es el de poner a su alcance un sistema gradual de ejercicios que le permitan un día recoger un material preciso que cualquier compañía profesional habrá de agradecerle.

Con estas palabras damos por terminada la parte teórica de este tratado para pasar a la parte práctica, a la cual daremos comienzo haciendo una sucinta pero necesaria referencia al cuento y a las marionetas. Adelante, pues.

EL CUENTO

Procuraremos disponer de gran cantidad de cuentos. Si no reunimos condiciones para la improvisación, no quedará otro remedio que memorizar cuantos podamos o solamente aquellos que consideremos más interesantes y adecuados a los fines perseguidos.

Interesa mucho el cuento como primer paso para ganarnos la confianza del niño, el cual se irá abriendo a nosotros y entregándose, nos perderá el temor y con ello podremos empezar a encarrilarle hacia la actuación, haciéndole dibujar primero y después explicar y escenificar algunos pasajes, situaciones y personajes. Sobre todo, nos será útil con los niños de más corta edad. Les haremos que repitan las fórmulas mágicas y de encantamiento, así como también las canciones. Será el cuento la primera arma para luchar contra la innata capacidad de simulación del niño, su habilidad para hacer aquello que el mayor espera de él.

El cuento tiene la gran ventaja de que lo podemos escoger según la edad, temperamento y formación del niño, y una observación atenta nos dará datos precisos sobre su carácter y sus tendencias. Según las preguntas que el niño formule, deduciremos sus principales preocupaciones, sus íntimos deseos, aquello que le falta. El monitor de teatro siempre

aprende, siempre experimenta, sobre todo durante estos primeros contactos con el niño.

El estilo oral y el estilo escrito tienen reglas propias y diferentes. Elementos emocionales, como pueden serlo los movimientos corporales, los matices de entonación, las actitudes y reacciones del auditorio, en el cuento escrito son sustituidos por recursos literarios. El cuento y la poesía son, en principio, orales. Volver a los orígenes siempre suele dar buenos resultados.

Las leyes épicas fueron establecidas en 1909 por el folklorista danés Axel Olrik. Si nos hemos de dedicar a la improvisación de cuentos, tomaremos muy en cuenta estas reglas comunes de composición de las narraciones folklóricas:

1. *Ley de la repetición*: Para enfatizar los diálogos, la acción, los personajes, el cuento folklórico recurre a la repetición. Generalmente, tal repetición sigue la
2. *Regla del tres*: Tres hermanos, tres hijos de rey, tres amigos ejecutan sucesivamente la misma acción. Tres deseos son formulados y satisfechos.
3. *Ley del principio y del final*: La narración no empieza de pronto ni termina súbitamente, sino que pasa de la calma a la agitación para finalmente volver a la calma.
4. *Ley de dos en escena*: Dos es el número máximo de personajes que aparecen al mismo tiempo.
5. *Ley del contraste*: Una de las más importantes según Olrik. La composición queda polarizada: el joven y el viejo; el bueno y el malo; el grande y el pequeño; el hombre y el monstruo, etc.

LAS MARIONETAS

Según el titiritero Delpoux, las dos primeras reglas son:

1. Primero las marionetas, después el guiñol, y
2. Primero el artesano, después el manipulador.

El guiñol es el escenario, el lugar donde evolucionan las marionetas. Los hay a la venta que son muy bonitos, pero inútiles. El guiñol deberá estar en función del muñeco y no al revés.

Tal como volveremos a ver al tratar de los objetos y diversos elementos de creatividad, el muñeco comercial fabricado en serie es restringido y limitado en demasía, no permite que se juegue con él, no se puede transformar ni es rico en significaciones ni en opciones psicológicas. «Donald Duck», «Popeye», etc., han sido concebidos por sus realizadores y aquellas reproducciones de ellos que llevemos al taller de teatro siempre defraudarán porque no dejarán de ser unas pobres y tristes imitaciones. Los muñecos serán fabricados por nosotros mismos, allí mismo, en el taller de teatro y solo después de haberlos fabricado pensaremos en el guiñol, en el sitio donde deban actuar. Puede que ni siguiera necesitemos tal guiñol.

Pintándonos la mano y con la ayuda de un pañuelo, de un trozo de papel, podremos hacer un muñeco que nos ayudará a animar un cuento. Podremos representar a una vieja, un conejo y nos será de gran valor para ayudarnos a vencer la timidez de un niño determinado. Invitado por un muñeco, este niño tímido difícilmente se resistirá a colaborar, a cantar una canción, incluso a actuar. Un muñeco aumenta prodigiosamente nuestro poder de persuasión. Le daremos el muñeco al niño para que se lo lleve a casa. Al día siguiente, haced que os cuente cómo se ha portado. Seguramente habrá dormido con él y habrán hablado, charlado. Haced que el niño se explique, que os lo cuente todo... Aquella timidez inicial irá desapareciendo.

En nuestro taller de teatro, para empezar, podemos llevar a efecto la misma experiencia de las escuelas de artes industriales de Checoslovaquia. Un sencillo dibujo se recorta y se clava a un palo que el niño sostiene. El argumento para que evolucionen los niños puede extraerse de una canción popular. Con objeto de que los demás niños no se sientan marginados, se habrán ocupado del decorado inmóvil: las montañas, árboles, la fuente, el castillo... De este modo, los tres o cuatro tímidos inevitables irán arriesgándose a dar sus primeros pasos y no tardarán mucho en entrar y entregarse en cuerpo y alma al hecho teatral.

Otro tipo de muñeco puede hacerse también. Son los llamados de guante. Los de saco. Los de funda, aunque estos últimos suelen ser excesivos para la pequeña mano de un niño. Mucho más cómodo será el muñeco de eje. El eje puede ser de cartón, un palo cualquiera, un mango de escoba. Se deja que brazos y piernas bamboleen y se clava la cabeza en uno de los extremos. Combinando muñecos de guante con los de eje se puede llegar a conseguir efectos sorprendentes. La cabeza siempre es recomendable que sea de un material sólido pero ligero. ¿Qué personaje queremos representar? ¿Un rey, un caballo, una enfermera? Empezaremos por la cabeza: una pelota de goma, una patata, un bote de hojalata... Lo clavamos a un palo y ya tenemos muñeco. Es importante que los muñecos sean confeccionados por los mismos niños.

En el caso de la representación de animales, Henri Delpoux, titiritero

ambulante francés con muchos años de experiencia, dice unas palabras que no parece desacertado reproducir:

Llamamos la atención sobre la tentación, muy extendida, de personalizar hasta el último extremo vuestros animales, atribuirles costumbres, carácter, comportamiento y lenguaje humano. Se trata de una solución fácil que roza la vulgaridad. No nos proponemos al principio qué hace que los animales se sostengan sobre las patas posteriores. Pero rogamos no llevar más lejos esta identificación del animal con el hombre. Pierde el animal, en nobleza y en belleza.

LUGAR Y CONDICIONES DE TRABAJO

El monitor de teatro infantil cuidará, ante todo, en grado sumo el lugar donde habrá de desarrollarse su trabajo, el cual influirá en gran manera en los resultados de su labor. Las condiciones óptimas vienen dadas por aquello que llamamos *taller*. Deberá de huirse de todo aquello que recuerde una clase o un salón de actos. Si, por razones de espacio, ello no fuera posible, se procurará cambiar la decoración de arriba a abajo. Se intentará crear una atmósfera de absoluta confianza. Los niños se sentarán allí donde más les plazca con entera libertad; podrán correr, ubicarse alrededor del monitor, sentarse en el suelo. Cuantas menos sillas haya, mucho mejor. El esfuerzo que requiere el levantarse de una silla dificulta y entorpece la voluntad de salir a actuar. El hecho de estar sentado favorece las inhibiciones; por lo tanto, las sillas solamente serán aceptadas *como otros elementos de juego y de creación*.

Se recomienda trabajar en grupos no superiores, en número, a veinte, y que los grupos sean mixtos, según acuerdo tomado por la ASSITEJ en sus conclusiones suscritas por la AETIJ (Asociación Española de Teatro Infantil y Juvenil), representante de aquel organismo internacional en España.

Otro factor a tener en mucha consideración es el tiempo: el tiempo pasa mucho más aprisa para los adultos que para los niños. Dos años, en la vida de un hombre de cincuenta, representan no mucho más que el cuatro por ciento de toda su existencia. Estos mismos dos años, para su hijo de quince, significan el trece por ciento de su vida. Según la misma proporción, dos horas de la vida de un niño de cuatro años representan doce en la vida de su maestro, que cuenta veinticuatro años de edad. Privar de un caramelo a un niño y hacerle esperar durante dos horas a que pueda comérselo, equivale, poco más o menos, a exigir a su maestro, cuando sienta ganas de fumar, que se prive de ello por espacio de doce horas.

Dispondremos de cuantos más elementos mejor: grandes cubos, biombos, puertas, ventanas, marcos, cestos y toda suerte de cachivaches. Elemento importante será un gran baúl repleto de los más diversos objetos que puedan provocar la creatividad, los cuales habrán ido trayendo los mismos niños durante el curso: gafas, pipas, zuecos, sombreros, cayados. Dicho baúl ha de estar siempre a disposición de los niños para que en su interior busquen y hurguen para encontrar aquel preciso objeto que en un momento dado necesiten.

No se recomienda el escenario a la italiana, o sea, el escenario dispuesto como normalmente lo conocemos en el teatro comercial y que responde a otra época y a otros valores sociales, como puede serlo la separación de clases. El teatro infantil es un gran juego llevado a cabo con entusiasmo, buena fe y alegría. Tal juego será provocado por el monitor y será seguido por él con grande y constante expectación, con respetuosa expectación, diríamos. El monitor nunca está seguro de nada, y experimentará constantemente.

Partamos de un grupo de veinte niños, el cual parece ser el número ideal. Más allá de este número, el control pudiera escapárenos de las manos, o llegar rápidamente al agotamiento. Con dichos veinte niños formaremos grupos de cinco, según las propias y naturales afinidades. Tales grupos serán constituidos libremente por los mismos niños. Más adelante, serán ellos los que se cuidarán de ir cambiando de grupo, y solo más adelante intervendrá el monitor para hacer los cambios adecuados

y pertinentes con el fin de equilibrar la timidez de los unos con la hiperactividad de los otros, y ello con el exclusivo objeto de evitar la aparición del *líder*, cosa que implica, inexorablemente, la descomposición de los grupos.

(Se supone que al llegar a este estadio ya tenemos —ya nos hemos ganado— la confianza de los niños. En casos de absoluta resistencia, no estará de más consultar los capítulos del presente tratado dedicados al cuento y a las marionetas.)

De acuerdo con que el primer paso a dar es el de la formación de subgrupos, procederemos a educar las facultades expresivas del niño. El medio que emplearíamos con el adulto sería la improvisación. Con el niño recurriremos al juego dramático.

Una vez los subgrupos formados (supongamos cuatro subgrupos), haremos que cada uno de ellos busque un nombre que le identifique. Tal cosa se hará en un espacio limitado de tiempo, con objeto de activar su imaginación. Con objeto de reforzar la identificación, cada subgrupo, sucesivamente, expresará dicho nombre mediante un juego de mímica, mientras los demás *están sentados y observan*. Precisamente a estos últimos se dirigirá el monitor, una vez finalizada la pantomima; qué es lo que han entendido, preguntará. Porque solamente después de que los espectadores hayan explicado aquello que hayan podido entender, el subgrupo actuante expresará de viva voz lo que querían expresar mediante el gesto.

El paso siguiente será una crítica analítica, o sea, una crítica como ejercicio de opinión, que nunca será una crítica evaluativa. Las preguntas del monitor serán hechas con todo tacto. (Supongamos que los espectadores —aquellos niños que forman los restantes subgrupos— han entendido «Los Gallinas», cuando el subgrupo actuante quería expresar «Los Lobos», como nombre escogido para que les identificara.) El monitor pregunta entonces: «¿Cómo son los lobos?», «¿Sobre cuantas patas andan?», «¿De qué se alimentan?», «¿Viven en nidos?, ¿en casas?, ¿en cubiles?», «¿Y vosotros, por qué habéis pensado en las gallinas?». Y un largo etcétera en el que se incluyen todas las preguntas que en aquel momento creáis

oportunas. Puede seguir a este otro ejercicio de análisis, también muy importante: «¿Por qué razón habéis escogido este nombre?». El monitor prestará toda su atención a las razones de los niños, porque cualquier detalle habrá de ayudarlo en su futura tarea.

Por lo tanto, actuaremos de igual modo con todos los subgrupos, pero sin olvidar que aquello que de veras es importante es que los niños *actúen*, bien o mal, poco importa.

Para todos los ejercicios, los niños irán en ropa de trabajo: mono, pantalones vaqueros, mallas... y trabajaremos en un lugar espacioso y, a poder ser, sin sillas, como ya habíamos señalado.

El monitor fiará poco de la memoria y lo anotará todo. Se trata de que los niños traspongan la realidad, cosa que nos exige una atención mucho más profunda que si solamente se tratara de que tuvieran que imitar dicha realidad.

El juego dramático desarrolla el sentido de la observación, por lo menos esto quiere conseguir el monitor. El niño habrá de:

- Observar.
- Seleccionar.
- Participar *interiormente*.
- Visualizar y reconocer sus sentimientos.
- Tomar decisiones.
- Resolver situaciones.

El monitor de teatro pondrá especial cuidado en averiguar por qué el niño solamente participa exteriormente y evitará la descomposición de los subgrupos. Investigará las razones de la timidez, de la agresividad. Procurará que no haya un número excesivo de tímidos en un mismo grupo y precisamente a estos les hará jugar con marionetas y muñecos y les dará un conocimiento detallado de la realidad para facilitarles el conocimiento de sí mismos y facilitarles la expresión en cualquier momento. Nunca dará el desenlace de una situación, sino que hará que los niños la busquen y la encuentren *por sí mismos*.

Después de cada experiencia no deberá ser descuidada la parte cultural:

- Historia del teatro.
- Biografías de autores.
- Sinopsis de argumentos.
- Conexión de la obra con su tiempo real y con el tiempo actual.

Todo ello será motivo de charlas y cambio de impresiones. Ello podrá ir complementado con la asistencia a representaciones teatrales, después de las cuales se propondrán ejercicios y preguntas. Importante en alto grado es la visita a teatros *vacíos*. También los niños sienten especial emoción al subir al escenario después de las representaciones, al hablar con los actores y, sobre todo y más que nada, si se puede conseguir que algunos actores visiten la escuela y confraternicen con ellos. Tal tipo de contactos son enriquecedores para ambas partes. Llegados a este lugar, es de justicia nombrar al gran actor don Paco Martínez Soria, cuyo teatro en Barcelona siempre estaba abierto para los escolares, con los cuales amaba hablar y contarles mil historias y anécdotas mientras él mismo ejercía de cicerone.

En un principio se formularán muchas y diversas propuestas de juegos, con objeto de que los niños se atrevan a proponerlas por sí mismos. El monitor conservará siempre una actitud *expectante*, respetará la dignidad de todos y cada uno de los niños y evitará recurrir a técnicas reiterativas que solo llevan al aburrimiento. Tarea principal del monitor es la de orientar las facultades creativas y estimular la cooperación y el juego en equipo. Dedicar el tiempo a explicar lo que es, o pueda ser, el teatro no conduce a ningún lugar. Hay que hacer que el niño lo descubra *por sí mismo*.

PRIMEROS EJERCICIOS

Nuestro objetivo es conseguir establecer una comunicación, cosa que exige una gran apertura y una entrega total. El camino para llegar a dominar una técnica tendrá que pasar por una previa eliminación de las inhibiciones —relax—, y recurrirá a la concentración. A la capacidad de estar en silencio con uno mismo. Un buen ejercicio de relax podría ser el siguiente:

- Los niños se tumban en el suelo como si estuvieran en el interior de un ataúd.
- Seguidamente, el monitor comprobará que cada uno de sus miembros esté *relajado*, inerte, como si estuviera muerto.
- Al dar el monitor una palmada, los niños destrozan el baúl imaginario mediante un brusco movimiento de brazos y pies, como si de golpe quisieran liberarse y salir de él.

Tal ejercicio será de más fácil realización si va acompañado de un cuento. Es decir, consiguiendo que se introduzcan en el imaginario baúl mimando un cuento que el monitor les esté explicando y se libren de su

encierro bruscamente en el preciso momento en que el cuento lo exija.

El relax inicial imprescindible podrá conseguirse mediante muchos otros ejercicios previos. No existen, de todos modos, los ejercicios modélicos. Cuando tengamos en las manos un manual de expresión no deberemos interpretarlo como si de un manual de instrucción militar se tratara, ya que nuestra intención no es la de hacer robots de los niños puestos a nuestro cargo. Para conseguir un buen *relax* prestaremos toda nuestra atención a conseguir una buena respiración. Para ello recomendamos los ejercicios siguientes:

- Repetir el alfabeto con pureza de dicción y relajadamente cuantas más veces mejor. (El objetivo es conseguir un buen control del aliento y una buena administración del aire. Quede bien claro, de todos modos, que no se trata de establecer ningún récord.)
- Un ejercicio excelente para el diafragma es el de la serpiente de cascabel. Dicho ejercicio se descompone en las fases siguientes:
 - a) Siete segundos de inspiración.
 - b) Dos segundos aguantando el aliento.
 - c) Diez segundos de expiración.

Cuando se haya conseguido este ritmo de relajamiento total, las expiraciones se harán de tal modo que la lengua entre en vibración, como si estuviéramos pronunciando continuamente la letra «r». Tal ejercicio es muy saludable, pero no debe abusarse de él. Las inspiraciones siempre serán efectuadas a través de la nariz.

Cualquier anomalía que en los niños pueda notar el monitor, será puesta de inmediato en conocimiento del médico.

Una vez dominada la respiración, el ejercicio del baúl puede ser ampliado con el de «Superman». (Doy nombres que ayuden nemotécnicamente y que al mismo tiempo sugieran juegos):

- Los niños se alinean como si todos y cada uno de ellos tuvieran el pecho ceñido por un aro de acero.

- Con una sola inspiración, *por la nariz*, tienen que conseguir romper el aro imaginario que les ciñe el cuerpo.

A tales ejercicios previos de precalentamiento se podrían añadir los siguientes:

- Caminar rítmicamente mientras que, al mismo tiempo, se ejecutan movimientos de rotación con ambos brazos.
- Correr sobre las puntas de los pies, imaginando que el impulso proviene de los hombros.
- Flexión de rodillas.
- Andar con las manos puestas en las caderas.
- Avanzar con las manos puestas en los tobillos.
- Avanzar con las manos sujetas a las puntas de los pies.
- Con los brazos estirados hacia delante, avanzar con las piernas estiradas y sin flexionar las rodillas, como si las puntas de los pies estuvieran unidas a las manos mediante un hilo. Es el «paso de la oca» que los soldados alemanes hicieron famoso, con la sola diferencia de que lo ejecutamos con los brazos estirados.

El descanso entre uno y otro ejercicio de precalentamiento es muy importante. Algunas posiciones de descanso de gran utilidad son las siguientes:

- Posición en cuclillas, con la cabeza caída hacia adelante y con los brazos sueltos por completo entre las rodillas.
- Posición en cuclillas, que, para entendernos, llamaremos posición fetal.
- Saltar y balancearse como un pájaro a punto de emprender el vuelo.
- Utilizar las manos como si fueran alas.
- Volar.
- Nadar utilizando los brazos, mientras el peso del cuerpo reposa alternativamente sobre uno y otro pie.

- Aterrizar como un gran pájaro.
- Atención al descanso de los pies:*
- Rotación de los pies.
- Estirarlos al máximo.
- Andar de puntillas.
- Avanzando, primero de talón, después con los pies de canto.
- Agarrar pequeños objetos con los dedos de los pies.
- Pintar. Escribir con los pies.

Incluiremos entre los ejercicios de precalentamiento aquellos que tienen por objeto acostumar a los niños al dominio de su cuerpo y de sus miembros:

- Golpear la cabeza con la palma de la mano mientras que la otra mano ejecuta movimientos de rotación restregando el vientre.
- Andar a paso normal con flexiones regulares y alternas de rodillas.

La verdadera función del monitor consistirá en dar a cada ejercicio un carácter eminentemente lúdico. El niño debe divertirse. El mejor modo de conseguir que el niño participe en el juego será el de insertar los ejercicios precedentes en un cuento improvisado en el cual todos ellos participen como si de una escenificación se tratara.

En los tiempos, ya lejanos, en que la circulación no era un drama de las dimensiones que adquiere actualmente, se había creado una verdadera cultura popular del juego callejero. Eran innumerables los juegos que los niños esperaban o inventaban y no creo andar muy lejos de la verdad al suponer que muchos de los ejercicios reseñados entroncan directamente con aquellos juegos.

En resumen, durante los primeros días actuaremos de este modo:

- Nos ganaremos la confianza de los niños. (Cuentos. Marionetas.)
- Haremos que los niños formen subgrupos y que escojan un

- nombre que les identifique.
- Representarán dicho nombre y explicarán el motivo de tal elección.
 - Daremos seguridad a los tímidos en demasía y haremos que los agresivos con tendencias al liderazgo cambien de grupo.
 - Inventaremos historias y juegos en los cuales sea posible insertar los ejercicios explicados más arriba, cuyos ejercicios serán ejecutados colectivamente.
 - Alternaremos los ejercicios de precalentamiento con los de descanso.
 - Empezaremos y acabaremos con un ejercicio de *relax*.

EL JUEGO DRAMÁTICO

El juego dramático siempre se apoyará en estados elementales, impresiones táctiles, de peso, etc., permitiendo que los niños las expresen tal como las entienden. Experimentaremos constantemente, ya que un método de trabajo que no se proyecte hacia lo desconocido solamente nos conduciría a la estéril imitación. Nuestro objetivo es el desarrollo de la personalidad del niño, lo cual sitúa en segundo plano al resultado artístico. Es por tal motivo por lo que evitaremos que el niño haga trampa imitando a sus compañeros.

Da buenos resultados el intentar crear asociaciones concretas. Por ejemplo, en un buen ejercicio de relax, como es imitar a diversos animales en reposo y los movimientos que ejecutan al despertar y despertarse, nunca empezaremos con una posición abstracta. Al contrario, haremos que el niño hable del gato que tiene en casa, del perro, del canario. Indagaremos qué come, cuándo duerme y cómo lo hace, cómo canta, cómo se llama... Entonces será cuando intentaremos conseguir que el niño imite a aquel animal concreto.

Con niños menores de siete años, los ejercicios se centrarán en intentar desarrollar las primeras sensaciones de espacio. Todos sabemos

del placer que experimenta el niño de corta edad cuando le encomendamos las primeras faenas en el hogar: «pon eso allí», «déjalo allá», «... sobre la mesa», «...debajo de la cama». Tal placer de colaboración y tal muestra de confianza en su capacidad se incrementa debido a que por primera vez se está moviendo en el espacio y lo va delimitando por sí mismo. Tal noción de espacio no necesariamente se refiere al espacio exterior. El espacio interior es vasto y dilatado. Si no disponemos en el taller de espacio real, conseguiremos dilatarlo mediante la ejecución de todos los movimientos a *cámara lenta*. Este movimiento *al ralentí* es del todo importante y a él prestaremos ante todo muchísima atención.

Un ejercicio muy empleado para darle al niño la sensación de espacio y facilitarle la captación interior de las tres dimensiones en las cuales nos movemos es el conocido como *juego de la excursión*:

- Los niños se preparan para ir de excursión.
- Vístense. Cargan con la mochila.
- Andan por un camino. La mochila pesa. Cantan.
- Paron junto a una fuente. Meriendan.
- Dan con una cueva. Unos cuantos de ellos entran en ella.
- La cueva está oscura. Se va estrechando. Es húmeda. Fría. Resbaladiza.
- El piso va subiendo hasta casi hacerse vertical.
- Gira a la derecha. A la izquierda. Van cuesta abajo. A gatas.
- Retroceden. Se pierden. No dan con la salida.
- Un alud ha obstruido la boca de la cueva.
- Gritan pidiendo auxilio. Acuden los que habían quedado fuera.
- Una roca obstruye la entrada. Los de dentro empujan y los de fuera empujan.
- Consiguen salir. Alegría de volver a ver la luz del sol.

(Mientras un subgrupo actúa, los demás observan hasta que les llegue el turno de hacerlo. No olvidemos la charla al final del ejercicio, como tampoco la crítica *analítica*, no evaluativa.)

El monitor va dictando a voluntad mientras los niños ejecutan el ejercicio, siempre con movimientos muy lentos que ayudarán a conseguir el objetivo del juego, que no es otro que dar la perfecta sensación de las tres dimensiones.

Tales juegos dramáticos, las primeras veces serán llevados a cabo en silencio. A medida que los niños vayan dominando los distintos movimientos, pueden ir improvisando un texto oral. Las sucesivas improvisaciones orales serán anotadas, corregidas y seleccionadas por el monitor y, con ello, tendrá un principio de pieza dramática colectiva.

Del mismo modo que hemos procedido para establecer la sensación de espacio, lo podemos hacer en relación con otras sensaciones. Sin entrar en tanto detalle, algunos ejercicios para incluir en los juegos dramáticos a desarrollar por el monitor podrían ser:

- Imaginar que estamos tocando espuma, madera, ropa, fruta, hielo...
- Nos calentamos al fuego (uno de los niños hace de fuego).
- Imaginamos oír una música lejana que se va acercando y alejando.
- La música es producida por flautas. Tambores. Trompetas. Todo a la vez.
- Imaginamos estar oliendo una flor. El perfume que utiliza la madre. Olemos el mar. La tierra mojada después de la lluvia.
- Imaginamos estar comiendo un limón. Azúcar. Tenemos hielo en la boca.
- Seguimos con la vista el vuelo de un abejorro. De un águila. De un avión.

Cada uno de los sentidos tendrá su correspondiente ejercicio y, como es muy natural, la imaginación del monitor deberá estar siempre funcionando. Al mismo tiempo, la observación será siempre constante. Notará los progresos de los niños y anotará cualquier anomalía que pueda observar. De tales ejercicios y juegos dramáticos los niños deben salir con la personalidad enriquecida y con un mundo interior más vasto.

Bajo el dictado del monitor los niños irán ejecutando la acción

muy lentamente. A menor espacio real, más lentos serán los movimientos. Pasaremos:

- De la observación a la imitación,
- de lo particular a lo general, y
- de lo sencillo a lo complicado.

Existe actualmente un gran interés por la expresión corporal y en la bibliografía damos unos cuantos títulos de consecución fácil en librerías del país. En ellos se enseña a caer, a correr y detenerse de golpe, a girar sobre uno mismo. Se explica la triangulación sobre el escenario, la espiral del cuerpo. Os enseñarán a subir y bajar escaleras, etc. Todos estos conocimientos le serán de gran utilidad al monitor, pero no nos cansaremos de repetir que siempre habremos de pasar de lo concreto a lo abstracto. Unas cuantas ideas para ejercicios concretos de expresión corporal:

- Pelar fruta. Lavar platos. Transportar agua dentro de un cubo demasiado lleno. Vaciar el cubo. Llenarlo de nuevo. Expresar la diferencia existente entre andar sosteniendo el cubo lleno o vacío.
- Imaginar que oímos un gran estruendo, por ejemplo, una catarata. Después un ruido suave o apagado: una fuente, un grifo goteante.
- Mirar cerca. Dirigir la vista a la lejanía.
- Tocar pasta, trigo, hierro.
- Oler gas. Sudor.
- Comer. Purgarse.
- Andar sobre el asfalto. Cerca del agua. Pisando huevos, cucarachas. Andar por el bosque. Pisar fango, hierba, arena, hojarasca seca.

Con todas estas ideas hemos querido ayudar a la imaginación del monitor para que encuentre ejercicios por sí mismo y que sean adecuados para los niños puestos a su cuidado. Es preciso inventar historias y juegos dramáticos de los cuales los niños pueden sacar partido y provecho.

El trabajo en equipo, sobre todo en un país tan individualista como el nuestro, deberá valorarse al máximo. Siempre será importante el conseguir crear una atmósfera, establecer un sistema de trabajo en el cual el niño sepa que siempre será aceptado y comprendido, haga lo que haga. Nos podrá ser útil, para darle al niño una idea de la interdependencia de los movimientos, el juego de *ataque y contraataque*:

- Para ello situaremos a los niños en dos hileras, cara a cara.
- Con los pies fijos en el suelo, una de las hileras atacará a la otra, es decir, cada uno de los niños atacará a aquel que se encuentre enfrente de él, el cual marcará un adecuado movimiento de defensa que variará según sea el arma que se supone utilizada en el ficticio ataque.
- Después de cada dos acciones de ataque, las hileras cambiarán de función y pasarán de atacantes a ser atacados.

De tener formado un grupo de música, serán sus componentes los que marquen el ritmo. En su defecto, lo marcará el monitor mediante palmadas, como también será el monitor quien sugiera las diferentes armas imaginarias: espada, puñal, lanza, garrote, puños, flechas... No es preciso que el ritmo sea uniforme, antes al contrario, los cambios de ritmo y de velocidad añadirán diversión a un juego que suele complacer mucho a la mayoría de los niños.

Cuidaremos especialmente de que el espacio que separe ambas hileras sea lo suficientemente ancho para permitir apreciar las distintas funciones de *protagonista* y *antagonista*. El primero conduce la acción, el segundo sufre las consecuencias de ella. De tan sencillo modo los niños adquirirán la noción de poder y dominio.

Para explicar tal relación podemos recurrir a la organización de un juego concreto; por ejemplo, *el cazador y la presa*. Ante todo, situaremos al cazador en su momento histórico. (El monitor de teatro aprovecha todas las ocasiones para formar a sus alumnos). Una red, una lanza, un arco y flechas o un rifle sitúan sin lugar a dudas la época de la acción con

todas las implicaciones de vestuario. Este ejercicio irá complementado por la *rotación de personajes*: el cazador que hirió al ciervo pasa entonces a ser el ciervo. Al pasar de perseguidor a perseguido se operará un proceso mental que no dudamos en calificar de beneficioso. La próxima vez que el niño deba *matar*, habrá eliminado mucha crueldad en su acto, porque ya habrá experimentado lo que significa ser perseguido y asesinado. Resulta característico que cuando representan papeles de papá o mamá, regañan cruel y despiadadamente a quien hace del hijo. Después de haber cambiado de papel, ya ponen mucho más cuidado y amor: han aprendido a escuchar las razones del otro. Todas estas experiencias nos conducen a dar la máxima importancia a la rotación de personajes, que recomendamos sea practicada en todos los ejercicios y en todas las ocasiones, incluso en obras largas o adaptaciones que se representen en la escuela.

En los juegos de protagonista y antagonista y, en general, en todos aquellos que establezcan una relación de poder y dominio entre perseguidor y perseguido, pondremos atención en que los niños no hablen entre sí durante la ejecución del juego y al margen de él. Es una tendencia casi irrefrenable de los más vitales, los cuales tienden a coaccionar a los demás. Por ejemplo, el cazador le susurra a la presa lo que tiene que hacer: «cáete», «corre», «gira», y no cesa de darle instrucciones al otro. Al darnos cuenta de que tal cosa sucede, procederemos al cambio inmediato de personaje; entonces, al ser más vital el niño que representa a la presa, obligará con ello al cazador a espabilarse por cuenta propia. Cuando el cazador *mata* a la presa, procederá a comprobar el efecto de su tiro, con lo cual se dará una excelente oportunidad a la pieza para que ejecute un excelente ejercicio de relax al tener que fingir la muerte.

En tales ejercicios el monitor marcará el ritmo, indicará el momento en que las rotaciones de personajes han de hacerse, sugerirá animales y completará todo ello con las pertinentes explicaciones culturales. El número de los juegos dramáticos es infinito y la función del monitor es la de inventar y escoger los más adecuados a las necesidades y ocasiones diversas.

El baúl de los trastos, al que ya nos hemos referido con anterioridad, alcanza toda su importancia en el juego comunitario. Los más varios

y variados objetos se hallarán en su interior, y cada niño gozará de absoluta libertad para remover su contenido, para escoger aquel objeto que en un momento dado sea necesario. Tanto el monitor como los niños habrán ido trayendo dichos objetos y cuidará especialmente el monitor de que tales objetos sean eminentemente lúdicos y de que no tengan un carácter demasiado restringido y, por lo tanto, carezcan de capacidad de juego al no excitar la imaginación.

Al entrar en el baúl, los objetos pasan a ser propiedad de toda la clase. Se procurará que puedan caracterizar por sí mismos a un personaje o que puedan ser utilizados de diferentes modos. Por ejemplo, una pipa nos da pie para caracterizar al abuelo, a un marinero, a un detective... y, al mismo tiempo, puede convertirse en una pistola, un teléfono, una llave inglesa. Lo que realmente importa es la capacidad de transformación que tienen los objetos y nos iremos dando cuenta de que los carísimos juguetes no sirven para jugar debido a su carácter limitado, porque representan algo concretísimo y no dejan lugar al libre juego de la imaginación. Lo importante es dicha capacidad de transformación en el objeto. Esta recreación dispondrá de muy pocas posibilidades cuando no resulte fácil el cambiar su forma específica. En este caso se encuentran los muñecos que representan a un personaje. Solamente pueden ser utilizados en una sola dimensión y, pasado el impacto de la novedad, el niño se aburre: no sirven para jugar. Sirven mucho más unos zuecos, unas gafas, un cordel, una patata... (¿Recordáis aquellas patatas de la infancia que servían como cabeza de ogro para pasar a ser un caballo, un hipopótamo, con la ayuda de cuatro palillos?) En esto podrán consistir, precisamente, los primeros juegos comunitarios.

Démosle un cordel al niño. ¿En qué podría convertirse? Lo más probable es que lo primero que se les ocurra sea una serpiente. Entonces aquel niño pasa *la serpiente* a su vecino, el cual juega con ella o actúa, como queráis: cazador, faquir, Laoconte... Lo único que importa es que invente un juego por sí mismo... y que imagine otra función para el objeto antes de pasarlo a otro compañero. La serpiente puede pasar a convertirse en una liana de la selva y, por lo tanto, el compañero puede jugar a

Tarzán. La liana puede quedar convertida en una manga de riego y el siguiente niño jugar a que es la mona Chita mojando a todos. La manguera puede convertirse en látigo, etcétera.

A partir de los siete años de edad, cuando ya se conoce a los niños del taller de teatro y con anterioridad han jugado más sencillamente, este juego comunitario de establecer relaciones se muestra muy eficaz para estimular la imaginación. Como es lógico, sugeriremos este juego solamente después de que los niños lleven varias sesiones dedicados al juego con un solo objeto, del cual van inventando o imaginando nuevas funciones. La relación entre todos los niños que forman el mismo subgrupo vendrá un poco después. Primero jugaremos con la funcionalidad real del objeto. Después iremos creándole funciones nuevas mientras pasa de mano en mano. Cuán pronto entenderán los niños que no es necesario disponer de muchos juguetes, sino que aquello que de veras es necesario es la imaginación.

Ejercicios de composición

Cuando imitemos a un animal, no se trata tanto de eso como de intentar sacar de nuestro interior aquello que de dicho animal tenemos. Así podríamos calificarlo de un trabajo de identificación con la naturaleza.

Un ejercicio de composición muy practicado es el del «Árbol», que podrá ser realizado individual o colectivamente. Uno de los niños, o todo un subgrupo, interpreta, se identifica con un árbol al dictado del monitor, no olvidando nunca que aquello que haga, o hagan, pertenece a su ser íntimo y no interesa a nadie más. No se ha de imitar, hay que *convertirse* en árbol, planta, animal, etc. Ante todo, buscaremos una reacción física porque, antes que pensar, mejor es arriesgarse: actuar. El cuerpo siempre será antes que la voz, y no olvidemos que las manos, muchas veces, no son sino un sustituto de la voz. El esquema de este ejercicio podría ser:

- El árbol nace. Primavera.
- Llueve. El árbol crece.
- Sopla el viento. Las hojas, todavía tiernas, se mueven.

- El árbol bajo el sol. La fruta empieza a madurar.
- El árbol está en todo su esplendor. Caen las hojas y el fruto hace que se inclinen sus ramas.
- Invierno. El árbol desnudo y helado.

Sobre este esquema podremos montar infinidad de ejercicios de composición, teniendo presentes las lógicas diferencias.

Si, por ejemplo, el ejercicio de composición consiste en *hacer* una flor, los pies serán las raíces, el cuerpo será el tallo y las manos, la corola. Los diferentes cambios, según el clima y las estaciones, serán sugeridos por el monitor.

Si el ejercicio de composición tiene por objeto la representación de un animal, el centro vital será tenido en consideración. El hocico del perro, el espinazo de un gato, el vientre de una vaca. Tales ejercicios de composición puede muy bien combinarse con los ejercicios anteriores. Por ejemplo, un animal puede:

- Andar sobre el hielo.
- Sobre una superficie resbaladiza, suave, dura, mojada, blanda, seca, nevada...

Recomendamos realizar los ejercicios de composición con los pies descalzos.

Son ejercicios que revisten particular importancia, ya que son la mejor preparación para los trabajos de *situación*, los cuales constituirán nuestro próximo objetivo después de haber dedicado mucho tiempo a los juegos dramáticos.

LA SITUACIÓN. EL INCIDENTE. LA OBRA TEATRAL

Una situación dramática, conflictiva o no, transcurre y se desarrolla mímica y oralmente. Resulta muy interesante y enriquecedor, creo haberlo ya señalado, desarrollar la situación mímicamente en primer lugar. La parte oral, siempre improvisada, irá surgiendo con toda naturalidad cuando sea preciso subrayar, dar énfasis o enriquecer la acción teatral.

El incidente viene a modificar la situación, ya sea al operar sobre la acción —aquello que está sucediendo—, o sobre los personajes y su carácter. Una sucesión de situaciones encadenadas nos dará como resultado una obra teatral.

Pasemos al terreno de lo práctico, escogiendo para ello, en principio, una situación sencilla: un encuentro. Obraremos del modo siguiente:

1. El monitor sugiere una situación. (Ya lo tenemos: un encuentro.)
2. El monitor interroga a los niños acerca de los personajes.
(¿Quiénes se encuentran? Dos amigos, dos vecinos, dos soldados, dos cazadores, un hombre y una mujer, varios de ellos... ¿Qué edad tienen? ¿Cómo van vestidos? ¿Dónde se encuentran? Etc.)
3. ¿Cuáles circunstancias han hecho el encuentro posible?

Los niños irán al baúl y escogerán por ellos mismos aquel objeto que más les ayude para *organizar* su personaje respectivo. Aquellos personajes se encontrarán en un lugar *determinado* (plaza, calle, ascensor, vestíbulo, clínica...). Una vez que se haya mimado la escena, paulatinamente se le irán añadiendo los diálogos improvisados por los niños.

A medida que los diferentes grupos vayan mimando la situación e improvisando los diálogos, el monitor tomará buena nota de todo ello. Recogerá así un material valioso que, una vez seleccionado y filtrado, dará cuerpo a la futura obra dramática montada en equipo. Un incidente, al modificar la situación primitiva o el carácter de los personajes, dará origen a una nueva situación, con la cual procederemos de igual forma. Encadenadas las diversas situaciones así tratadas, podremos obtener una obra dramática fresca, pensada y realizada por los mismos niños.

La acción deberá ser *actual*, es decir, tendrá que suceder *ahora mismo*, con objeto de evitar las abstracciones, ya que nuestro objetivo es el de facilitar la percepción del espacio y el tiempo. Potenciaremos las facultades auditivas o/y también las pertenecientes a los restantes sentidos.

Otro modo de obrar, de entre los muchos que podríamos sugerir o que al monitor habrán de ocurrírsele, sería el de seleccionar a un niño para que vaya al baúl y escoja un objeto sobre el cual apoyarse para organizar un personaje. Entonces los restantes niños participarán en el juego sugiriendo aquellos diferentes personajes con los cuales pudiera encontrarse y dónde. El mismo ejercicio se va repitiendo día por día y se comprobará cuánto se va enriqueciendo a medida que pasa el tiempo. Recapitulando:

- Recordemos la rotación de los personajes.
- Recordemos que los objetos no deben tener un carácter limitado.
- Recordemos que la actuación mímica viene antes que la improvisación oral.

LA IMPROVISACIÓN ORAL

La actuación siempre es anterior a la voz, quedó ya dicho. Es el único medio de que disponemos para averiguar si una situación lleva la suficiente fuerza en sí misma o, por el contrario, si tal fuerza proviene del texto, o sea, de la literatura... y creo que ya quedó claro que la última cosa que queremos hacer en un taller de teatro es literatura.

Trabajar la voz del niño no significa forzársela, sino convertirla en poderosa y dúctil. Ya hemos llamado la atención sobre la importancia de una respiración correcta y así mismo hemos explicado el ejercicio de *la serpiente de cascabel*. Buenos ejercicios serán aquellos que consigan que los niños se diviertan y trabajen con provecho.

Primer ejercicio: La imitación onomatopéyica es de primera importancia. Por ejemplo:

- Imitar el estruendo de una catarata.
- Imitar el susurro de una fuente.
- Imitar el chorro de un grifo.
- Imitar pájaros, motores, galope de caballos.

Tales onomatopeyas podrán ser insertadas en un texto. Por ejemplo: «me cuesta subir, me cuesta subir», imitando el jadeo de un tren cuesta arriba.

Segundo ejercicio: Inventar un animal fantástico y adaptarle ruidos, sonidos y estertores que parezcan adecuados.

Tercer ejercicio: Mandar la voz hacia una caja de resonancia imaginada: un túnel, un pozo, que pueden ser anchos, estrechos, profundos... Escuchar atentamente la respuesta.

Cuarto ejercicio: Imitar el sonido de una campana, la cual, al dictado del monitor, disminuye de tamaño hasta convertirse en un cascabel, o aumenta hasta alcanzar el tamaño de las campanas de la Catedral.

Quinto ejercicio: Proyectar la voz como si intentáramos producir un agujero en la pared, derribar una silla, desconchar un muro, apagar una vela... O sea, para de paso sugerir un juego, queremos conseguir un efecto físico con la voz: hacer que se derrumben las murallas de Jericó.

Sexto ejercicio: Emitir la voz como si se quisiera barrer. Utilizarla como si de un hacha se tratara, de un martillo, de unas tijeras, de un puño.

Séptimo ejercicio: Imitar el fragor de la lucha de una manada de animales feroces.

Todos estos ejercicios vocales se irán repitiendo periódicamente, y cuando los niños hayan adquirido facilidad en emitirlos, podrán ir articulando palabras inventadas mientras se ejercitan.

No deberán descuidarse los matices de cada sonido que emiten los animales, como tampoco la imitación corporal de los tales.

Muy particularmente, cuidaremos de que los niños no hagan ruidos innecesarios con la garganta, sobre y ante todo en la deglución de alimentos. Importante será también saber si roncan durante el sueño. Todo ello dificulta una buena emisión de la voz, puede arruinarla para siempre y a veces es síntoma de más graves enfermedades o su agente provocador. Ante cualquier anomalía se consultará con el médico.

Volviendo al juego, un ejercicio muy bueno es la imitación del rugido del león, sosteniendo regularmente la misma entonación mientras dura el aliento.

En cuanto a la dicción, es sabido que se deben expirar las vocales y masticar las consonantes. Al hablar en voz baja, enfatizaremos las consonantes.

El buen criterio del monitor le permitirá dosificar estos ejercicios y le impedirá hacer uso de todos ellos a la vez.

Importante en grado sumo es relajar la voz entre ejercicio y ejercicio. Un modo excelente de conseguirlo es cantar alguna cancioncilla.

PROVOCACIÓN DE LA CREATIVIDAD

Quizás el modo más directo y eficaz para insertar a los niños en la realidad sea el de provocar su creatividad mediante el impacto visual. Los niños irán trayendo fotografías recortadas de periódicos y revistas que les hayan impresionado de un modo u otro. Hará bien el monitor teniendo unas docenas de ellas, que se habrá cuidado de ir recogiendo para ser utilizadas en el momento dado. Todo este material, ya es sabido, estará almacenado dentro del famoso baúl. Un shock, una impresión visual tendrá el poder de despertar las más extrañas resonancias, extrañas por insospechadas, en el niño.

Ahora sería preciso repetir todo lo que ya se dijo referente a los objetos de la creatividad. Una fotografía demasiado limitada solo nos permite una única interpretación. Necesitamos fotografías de carácter general, con historia, con argumentos susceptibles de diversas interpretaciones. Una cara bonita o popular, un anuncio, un primer plano, empiezan y terminan en sí mismos y pueden demostrarse tan ilimitados como un juguete representando al ratón Mickey. Mucho mejor es una rata cualquiera, y todavía más, un ovillo que *represente* ser una rata. Exactamente igual sucede con las fotografías; por lo tanto, evitaremos

que sean limitadas, por bonitas que puedan ser. Con la fotografía, con el grabado, con la reproducción de un cuadro, procederemos así:

1. Identificación de los personajes que en ella entran.
2. Imaginaremos una situación.
3. Imaginaremos un incidente que modifique aquella situación o el carácter de los personajes.

Las revistas ilustradas y la prensa diaria nos proporcionarán un material muy valioso y nos situarán en el verdadero camino de la educación del niño, camino que no podrá ser nunca el de la evasión, sino el de la inserción en la realidad cotidiana, realidad que siempre deberá ser valorada. La valorización de la realidad nos vendrá dada por la noticia periodística, la cual nos dará pie para hacerlo.

La fotografía deja un gran margen de actuación, ya que los personajes, de algún u otro modo, quedan caracterizados en la reproducción. La noticia periodística presenta más dificultades, pero da pie a ejercicios que son origen de muchas satisfacciones y que nos ayudarán a conocer a los niños en profundidad. Si bien las fotografías recortadas son fuente inagotable de nuevas situaciones que pueden ser escenificadas con mucho provecho, la noticia es todavía más apreciable al dejar más campo libre a la imaginación individual y permitir toda suerte de matices.

EL JUEGO ORAL

Una vez acostumbrados los niños a jugar con los objetos y a considerarlos como elementos de creatividad, podremos empezar a enseñarles cómo jugar con las palabras, tarea a todas luces apasionante.

Para empezar bien, lo haremos con las vocales, considerando a cada una de ellas como si de un objeto se tratara con el cual podemos jugar tranquilamente como lo haríamos con un trozo de madera.

Mientras pronunciamos una sola vocal, trataremos de expresar una emoción cualquiera: alegría, miedo, risa... No se trata de asignar un sentimiento o emoción a cada una de las vocales por separado, sino que, mientras el niño articula la misma vocal, este varíe la carga emocional bajo el dictado de monitor. Por ejemplo: mientras el niño va sosteniendo la letra «A», el monitor va sugiriendo: «estás triste...», «estás contento...», «llueve...», «luce el sol...», «sopla el viento...», «estás solo...», «tienes hambre, sed...», etcétera.

El niño habrá de ir cambiando los matices de su pronunciación, de su articulación de la letra, de la vocal, según el estado de ánimo o las circunstancias que le sugiera el monitor a espacios regulares. Con cada vocal repetiremos el mismo ejercicio para que el niño sea capaz de

captar las sensaciones psíquicas o las de movimiento y procure traducirlas vocalmente.

Después de haber jugado con las vocales, seguiremos el mismo procedimiento con diferentes sílabas y, después de proceder igualmente con palabras, pasaremos a jugar con frases. Escogeremos una frase determinada y la iremos repitiendo, con absoluta independencia de su significación estricta, mientras la vamos cargando de diferentes emociones como si estuviéramos creando un personaje cada vez diferente, aunque siempre sea la misma frase la pronunciada. Por ejemplo, la frase escogida es: «Hace un día espléndido». El niño ya irá repitiendo como si

- Estuviera triste.
- Hubiera ganado a la lotería.
- Hubiera perdido el autobús..., etc.

En todo momento consideramos dicha frase como si fuera un objeto con el cual jugamos, sin importarnos su significado inmediato. Este mismo juego puede ser aplicado a diferentes sonidos, a los números... Y todavía queda el mejor ejercicio para darle a la palabra, para restituírselo, su sentido lúdico: jugar con un lenguaje inventado. Comunicar oraciones con un lenguaje inventado es quizás uno de los juegos que más apasiona a los niños.

EL TEXTO TEATRAL

Después de haber acostumbrado a los niños a jugar con las palabras, a lanzarlas de un lado a otro como si fueran balones o pelotas de ping-pong, a adjudicarles diferentes matices de pronunciación (mientras van repitiendo la palabra *cielo*, intentan comunicar que dicho cielo es claro, azul, sereno, está nublado, oscuro, etc.); después de que les hayamos enseñado que las palabras suenan *dentro* del cuerpo (basta con hacerles pronunciar los diferentes matices de una misma palabra con los oídos tapados); Después de todo ello, el monitor ya sabrá cuáles son los niños que aman las palabras, así como después de las primeras lecciones de dibujo y de juego con los colores, el profesor de dibujo sabe quién o quiénes pondrán pintar decorados.

Algunos textos teatrales y el uso que de ellos se hace suelen considerar al espectador niño como un beneficiario pasivo. Por añadidura, se le regalan globos y juguetes, menospreciando el acto cultural del teatro. Tal tipo de actividades pre-teatrales las consideramos nocivas y degradantes por el desprecio absoluto que hacen de la personalidad del niño espectador. Porque, llegados a este punto de nuestras actividades, ya podemos intentar el montaje de alguna pequeña obra dramática. Para ello,

pondremos especial cuidado en la selección del texto adecuado.

Los textos de ciencia-ficción parecen, a primera vista, apropiadísimos; pero no me queda más remedio que recordar una experiencia. Los recientes programas de TV que nos muestran en directo las gestas de los astronautas son seguidos por mi padre con la veneración de aquel que asiste a un milagro. Yo los veía con interés. Mi hija no deja por ellos sus juegos y, si los mira, no creo exagerar si digo que se aburre. Lo que sí es muy cierto es que no le interesan en absoluto. Parece ser que los progresos y posibilidades futuras de la ciencia han perdido su carácter mágico. Bien pudiera ser que la naturaleza es mucho más misteriosa y mágica para el niño actual que lo que pueden serlo las máquinas y los robots.

Enseñarle al niño cuán bella es la naturaleza bien pudiera ser el mejor modo de educarle, si consideramos que hay en las ciudades muchos niños que no han visto nunca un caballo, una vaca, un halcón. Personalmente debo dejar constancia de la gran indiferencia que los niños sienten ante las llamadas «conquistas de la ciencia», y no creo equivocarme al recomendar un retorno a la naturaleza como medio de obrar maravillas mucho más activo y excitante.

Otros textos se centran en la mitificación de personajes, de tradiciones, de temas. Por ejemplo: Caperucita Roja ya no le teme al Lobo Feroz, sino que desea que el Lobo Feroz se la coma. Otros recurren a un proceso anacrónico sincronizado en la realidad actual: *Un yanky en la corte del Rey Arturo*, por ejemplo. Otros textos incluyen ritmos, canciones, posibilidades de juego e incluso preocupaciones para intentar dilucidar la realidad. Entre estos últimos citaremos con toda justicia *La torre es Pelluga*, de Jordi Bordas.

Cuando hayamos escogido un texto teatral que creamos apropiado, dejaremos al cuidado de los niños la organización de la propaganda por el barrio, el taquillaje, los bocetos y la realización de decorados y figurines, siendo la misión del monitor, además de la imprescindible supervisión, el mantener el entusiasmo de los niños. Otras funciones del monitor serán:

- Describirá a los personajes.
- Explicará el tema de la obra.
- Dirigirá la rotación de los personajes.
- Leerá el texto escogido como si de un cuento escenificado se tratara. Entonces será cuando los niños planteen las escenas una por una y resolverán por ellos mismos la dirección escénica.

Aconsejamos obrar de este modo porque, si bien la experiencia y la madurez pueden llevarnos a conseguir un lenguaje visual, corporal y auditivo, o sea, un lenguaje teatral, parece ser que solamente los niños saben aquello que a los niños gusta. Los indudables aciertos de diferentes creadores de textos no permiten todavía establecer reglas o extraer consejos que puedan ser utilizados con garantías. El teatro infantil es un mundo que justamente acabamos de descubrir y que empieza a ser explorado. La experiencia Basté, que citamos en la parte teórica, parece ser la tendencia más prometedora.

El monitor de teatro deseoso de escribir textos teatrales goza sin duda de una situación privilegiada si sabe aprovechar el material que le hayan proporcionado los propios alumnos durante los diversos ejercicios. Le aconsejamos que, de todos modos, no olvide que el texto escrito constituye uno solo de los elementos del hecho teatral y uno de los últimos que a él se incorporó.

Recordemos sucintamente, para información del futuro monitor que hasta el momento haya vivido alejado del hecho teatral, unos cuantos principios generales del texto teatral:

- *La estructura externa* del texto nos viene dada por actos, que actualmente casi siempre son tres: exposición, nudo y desenlace. Cada acto va dividido en escenas, motivando la división: la entrada y/o salida de personajes, un cambio de lugar escénico, o un incidente que varía la situación. También forman parte de la estructura externa las *acotaciones*, de las cuales actualmente casi siempre se prescinde.

- *La estructura interna* supone una acción dramática dada por una suma de situaciones que pueden adquirir un movimiento lineal, roto, ascendente, contrapuesto... Con largas pausas consideradas como otro elemento de acción dramática, como los silencios en la música. Las situaciones son: claves, iniciales y secundarias. Todos estos esquemas, como es natural, pueden ser descoyuntados y además pueden unírseles otros elementos que den valor a la acción, como pueden ser: el suspense, el equívoco, la sorpresa o el desprestigiado final feliz.

Todo lo anterior nos será útil para valorizar un texto desde un punto de vista crítico. Además, no dejaremos de tomar en consideración al tema y su trascendencia, la esencia de la obra y el interés de los subtemas. El descubrir el tema significará dar con el grado de participación de los niños, tarea particularmente encomendada al monitor.

Artaud pudo decir que el lenguaje teatral es un lenguaje en el espacio; creo que podríamos añadir que este mismo lenguaje teatral esté compuesto de otros lenguajes diferentes:

- Del movimiento.
- Del silencio.
- De la inflexión.
- Del ritmo.
- De la armonía de los colores.
- De la ralentización.
- De las luces y la escenografía.
- De las imágenes y metáforas.
- Del juego del tiempo y del espacio.

Cada uno de estos lenguajes será investigado con todo interés y cuidado por el monitor de teatro infantil, y no hay duda de que alguna vez tal investigación le conducirá a materias que, a primera vista, parecerán alejadas del hecho teatral. El monitor tendrá siempre presente que es

un pedagogo ante todo, o sea, que ha adquirido un compromiso, siempre vigente, de estudio continuo y de investigación experimental.

Tanto si el monitor ha de seleccionar textos, hacer adaptaciones de clásicos o crear sus propias obras, creemos que unos cuantos consejos fruto de la experiencia podrán serle de utilidad, aunque solamente fuera para rebatirlos:

- Recordemos evitar los tiempos yuxtapuestos con los diferentes tiempos interiores: la acción destinada a la representación infantil se desarrollará siempre en el más riguroso presente.
- Los diálogos serán breves y claros.
- Habrá más acción que descripción.
- Haremos uso de la reiteración sin olvidar la *regla del tres* que anunciábamos al hablar del cuento. Parecerá que tal cosa conculca las leyes de la sorpresa y ello no es así. Sucede que el mecanismo de la sorpresa es diferente en el niño y en el adulto.
- Recomendamos un juego sobre la escena: con objetos reales o imaginarios.
- Podremos sacar partido del absurdo mediante fórmulas verbales o fórmulas mágicas que nos ayudarán a definir a un personaje para dar el planteamiento de una situación.
- Son útiles los equívocos del lenguaje que establezcan una complicidad entre los actores y el público.
- Incrustaremos dichos y expresiones populares, frases cotidianas muy identificables, las cuales no dejan de producir seguridad en el auditorio. Dicha seguridad es lo contrario de la sorpresa y la razón por la cual la mayoría de niños siempre quiere oír el mismo cuento antes de dormirse. Siempre el mismo, porque ya saben cómo termina y no quieren exponerse a una sorpresa desagradable que les turbe el sueño, ya que subconscientemente saben que las sorpresas no siempre suelen ser agradables.

CREACIÓN DE TEXTOS

La creación de textos la llevaremos a efecto individual o colectivamente, siendo esta última fórmula la más adecuada para la creación de un espectáculo.

Tal espectáculo podrá ser enriquecido con música, bailes, diapositivas y permitirá encadenar estilos y géneros diferentes, o progresivos, según la finalidad perseguida.

La figura del *narrador* puede adquirir una especial significación, ya que nos permitirá multiplicar y transformar el espacio sin que para ello tengamos que recurrir a cambios de decorado. Para niños de muy corta edad (4-5 años) el narrador podrá ser al mismo tiempo el conductor y el apuntador de la obra, el organizador y un valioso elemento de confianza sobre la escena.

No negaré que en este mismo momento estoy pensando en el *Marat-Sade* de Weiss. Contando con un texto adecuado, un personaje como el del marqués en aquella obra podría ser confiado a uno de los alumnos más crecidos y responsables.

Como, de momento, no son precisamente textos lo que sobra, dedicaremos unas líneas a dar consejos para su creación. Para ello:

1. Daremos una situación.
2. Haremos las preguntas pertinentes para determinar las acotaciones: ¿Cuántos personajes son? ¿Cómo se llaman? ¿Dónde viven? ¿Qué hora es? ¿Qué título le pondremos a la obra...?
3. Seguiremos formulando preguntas para establecer el diálogo: ¿Qué le dice éste al otro? ¿El otro qué le contesta...?
4. A partir de aquí continuaremos procediendo del modo que hemos visto en la explicación de los ejercicios, sin olvidar la rotación de personajes y tampoco representar la situación mímicamente ante todo. La obra seguirá siendo representada por los diferentes subgrupos, los cuales le añadirán diálogos improvisados o expresiones diferentes que, una vez seleccionadas, podrán ser incorporadas a la obra. Después de muchas sesiones de trabajo —si el monitor no trata de imponer su visión estética propia del adulto—adulterado—, los resultados pueden llegar a ser sorprendentes.

Las situaciones iniciales bien pueden arrancar de un elemento de creatividad sacado del baúl, una noticia, una fotografía, una vivencia de los niños, como muy bien podría ser una situación sacada de un texto clásico.

Antes de dedicarnos a la creación de textos habremos trabajado mucho juego escénico y ya conoceremos a nuestros niños a la perfección. El juego dramático nos habrá ayudado mucho por ser, en esencia, el juego de la sinceridad, porque no se trata tanto de *mostrar* un sentimiento como de experimentarlo. La creación hará que los sentimientos surjan y la técnica nos ayudará a controlarlos. Para el taller de teatro este mundo poético es tan necesario como el alimento material y los razonamientos lógicos poca cabida tienen en él.

Si alguno de los niños da muestras de fatiga o de nerviosismo durante los ejercicios o los juegos, el monitor no vacilará en detenerlos y ocupar a los niños en otras tareas, trabajos manuales de escenografía, por ejemplo.

Ejercicios de mímica que pueden servir de punto de partida para un juego dramático:

- La horrible bruja se transforma en hermosa joven.
- Llenar de agua una regadera, regar unas flores.
- Cortar un árbol.
- Abrir un horno: sensaciones de luz y de calor.
- Imitación del fuego.
- Sacar cosas y objetos imaginarios de los bolsillos: dados, cuchillos, libros, tiragomas, piedrecitas...
- Ejercicio circense de lanzamiento de cuchillos.
- Levantarse y sentarse cuando lo requiera una imaginaria función de vasos comunicantes.
- Preparar un bocadillo y comérselo.
- El primer vuelo de la golondrina, del ángel, de la gallina...

Después de estos sencillos ejercicios, los niños podrán dedicarse a otros algo más complicados:

- Las virtudes de los diferentes oficios (lema que puede implicar una intención, por parte del monitor, de orientación profesional).
- Tradiciones y características del país.
- Fechas y héroes importantes de la historia.
- Grandes figuras de la humanidad.

En estos ejercicios mímicos, el monitor anunciará el tema, el título de las situaciones, y puntuará las acciones mimadas procurando sugerir aquello que no se puede representar.

Para la caracterización de los personajes será suficiente recurrir a un objeto del baúl: un delantal, una sombrilla, una corona...

El paso del tiempo podrá ser sugerido de muy diversas maneras. Por ejemplo: cada golpe de campana anuncia que ha transcurrido un año.

No olvidemos que el lenguaje debe ser conciso y limitado a lo imprescindible.

Ya hemos mencionado cuán divertido y efectivo puede ser el jugar con un lenguaje inventado, los discursos formulados con palabras

imaginarias inventadas por los niños y que, dado el caso, un narrador puede ir traduciendo. Este truco tiene mucha raigambre teatral, se trata de los *grommelots* de los antiguos cómicos de la lengua franceses, *comédiens-routiers*.

Las fórmulas mágicas o aquellas partes que requieran especial atención, pueden ir siendo repetidas por una voz en off.

Podemos también enfocar el montaje de modo que el verdadero protagonista sea el coro, con sus danzas, canciones, dichos... y al final, mediante el sistema de preguntas y respuestas, sea este mismo coro quien aclare los pasajes y ayude a la comprensión de la obra.

Resumiendo: el juego dramático tiene por finalidad la educación del cuerpo, de los sentimientos y del espíritu. Si, de paso, conseguimos un resultado artístico, habremos dado con el sustituto del inane sainete híbrido y de la estúpida fiestecita de final de curso.

En estos juegos, una de las múltiples misiones del monitor será el estar alerta para evitar ya sea la simulación, ya sean los ataques de histerismo. Recomendamos trabajar con niños que estén en la edad dinámica, es decir, comprendidos entre los siete y los once años de edad.

Cuidaremos del tiempo y del ritmo, que son vitales y de ellos depende todo.

La exposición tendrá una gran concisión y fijaremos muy bien el espacio, porque, de no hacerlo, difícilmente podríamos transmitir su noción, esta noción de espacio tan importante para los niños de corta edad.

En conjunto, todo debe ser un juego y cuando los niños dejen de creer en él, cortaremos al ejercicio antes de que dejen de jugar y, en consecuencia, de crear. El juego dramático es un juego de *crear y creer*.

Si notamos que los niños sufren, también interrumpiremos el juego de inmediato y dedicaremos a los alumnos a otras tareas, a poder ser, manuales. Recordemos que el juego dramático es esencialmente psicodramático, pero no es un psicodrama.

EL GUION

El guion es el esquema a partir del cual se vertebra todo juego dramático y representa el más corto camino para llegar a la creación de textos. Las versiones y adaptaciones de textos clásicos y modernos acabarán de completar el material imprescindible a todo taller de teatro. El guion, en esencia, no es más que una descomposición al ralenti de una situación dada y, al mismo tiempo, constituye su análisis. En este esquema de la obra que es el guion se insertan los diálogos y las demás circunstancias de la acción dramática.

El guion es un agente de provocación de la creatividad escénica y de la improvisación oral. El mismo guion, después de haber sido interpretado por los distintos subgrupos y haber sido enriquecido por las diversas improvisaciones orales de los niños, nos permitirá, a la larga, construir una obra de larga duración si tal es nuestro deseo e intención, obra que, al ser un producto colectivo, será un testimonio muy válido y auténtico. Para confeccionar un guion partiremos de unos personajes y de una situación dada, a ser posible, ambos sugeridos por los propios niños.

Este guion ha sido pensado para niños de siete a once años, y pertenece a una serie destinada a tratar las virtudes de los diferentes oficios

para ayudar a la orientación profesional. Como en todos los casos, será representado sucesivamente por los diferentes subgrupos y se le irá añadiendo el diálogo según las normas ya dadas con anterioridad.

El monitor no descuidará las charlas posteriores a cada representación, ya que son muy importantes. La misma acción del guion dará ocasión de comentario y de conversación: los muebles, la madera, la cola, las distintas herramientas. Se procurará confeccionar listas de nuevas palabras que vengan a enriquecer el vocabulario de los niños.

El monitor confeccionará sus guiones teniendo en cuenta la edad y las necesidades de sus niños, así como también el objetivo que persigue o que pretende alcanzar. Creemos que con esta muestra ya se habrá formado una idea para escribir sus guiones propios por sí mismo. De todos modos, vista la escasez de material existente en el mercado (en este preciso momento no consigo recordar ninguna colección de guiones de teatro infantil al alcance del monitor de este país), hemos creído que podría ser de utilidad el incluir una serie de guiones originales, los cuales, por lo menos, podrán servir de estímulo a la imaginación creadora del monitor. (Dichos guiones originales van incluidos en el apéndice, junto a diversas prácticas de taller).

ESCENOGRAFÍA Y LUMINOTECNIA

Al ser nuestro deseo el reanimar la imaginación, prescindiremos del llamado escenario *a la italiana*, ya que, de no prescindir de él, lo único que conseguiremos será situar una barrera entre el actor y los espectadores, o sea, convertiremos a estos últimos en *público*, elemento inexistente en el taller de teatro. Restituiremos todo su valor a los elementos visuales y auditivos, y será la fantasía de los niños la que nos preste el equilibrio. Un equilibrio interior difícil de conseguir con complicadas tramoyas.

Mecánicamente, el teatro jamás podrá competir con el cine ni con la televisión. Cada vez que ello se ha intentado el fracaso ha sido rotundo y costoso. Los escenarios giratorios, los efectos cinematográficos, la complicada maquinaria pertenecen a las artes mecánicas. Si se nos permite una comparación, diríamos que con el teatro sucede lo mismo que con la pintura. La fotografía significó una liberación de todo aquello que era adjetivo en el arte pictórico. Si el teatro quiere ser sustantivo no le quedará otro remedio que olvidar todo aquello que anteriormente empleaba como imitación de la realidad, porque en este terreno siempre lleva las de perder. El espacio teatral deberá ser imaginativo y la máquina será sustituida por la imaginación.

Toda la importancia del equilibrio escénico reposará sobre el actor, el cual volverá a ser el centro legítimo de toda escenificación. El gesto y el movimiento sugerirán los demás elementos. Con ello no intento dar unas reglas generales absolutas para todo tipo de teatro, pero tampoco olvido que me estoy dirigiendo a un monitor que, normalmente, no dispondrá de medios para montar un espectáculo caro, como tampoco de dinero para convertir su taller en una parodia de los estudios televisivos. De todos modos, un decorado complicado atrae las miradas y retiene la atención. Para crear cualquier ambiente no se necesita mucho más que unas sobrias indicaciones.

Jaques Coupeau, en el *Vieux Colombier*, dejaba desnudo por completo el escenario y solo colocaba en él lo imprescindible: «Un decorado esquemático, cuya sobria arquitectura no intenta nada más que acompañar la arquitectura del texto». «Cortinajes, masas de piedra o de madera ayudarán a fijar espacios y planos de actuación». «Las sombras y las luces bastarán para crear la atmósfera y transformar la evocación».

En nuestro taller de teatro volveremos a dejar abiertas las puertas de la intuición, por tantos años cerradas, dado que los niños poseen un mundo interior y una intuición vírgenes del todo todavía, y una sola insinuación gráfica les despierta todo un mundo de fantasía y creatividad. Todos los elementos que formen parte del decorado serán sencillos, educativos y creados por los niños. No se trata de competir con la televisión. El arte teatral es sustantivo.

APÉNDICES

APÉNDICE A. PRÁCTICAS DE TALLER

La construcción de instrumentos musicales o rítmicos primitivos o pertenecientes al acervo popular, como cañas, botes, barro moldeado, castañuelas hechas de cucharas de madera, alambres tensados, etc., serán fuente de entretenimiento y prestarán autenticidad y colorido a la obra dramática, al juego o a la sencilla improvisación, a los cuales también se podrán incorporar otros sencillos trucos y prácticas de taller, de las cuales damos algunas muestras.

Un movimiento difícil

- Colóquese el índice de la mano derecha sobre la nariz y el de la mano izquierda sobre la oreja del lado izquierdo.
- Invertir, rápida y simultáneamente, las posiciones.

Reloj de sol hecho con los dedos

- Colocar la mano izquierda abierta con la palma hacia arriba y con los dedos juntos y estirados. Colocar una pajita en el vértice del ángulo que forman el pulgar y el índice.
- Poner el dorso de la mano cara al sol, de modo que la sombra del

músculo de la parte inferior del pulgar roce la llamada «línea de la vida».

- Entonces podréis observar cómo la pajita proyecta una sombra sobre los dedos, y ello os permitirá leer la hora: si la sombra cae sobre la primera articulación del meñique, son las ocho de la mañana o las cuatro de la tarde. Si cae sobre la articulación siguiente, son las diez de la mañana o las dos de la tarde. Si cae sobre la raíz del meñique, serán las once o la una. Será mediodía cuando la sombra caiga justo sobre la línea de la vida.

Polichinela fácil

- Se dibuja un niño o una niña, se pega sobre un cartón y se recorta. Practicaremos dos agujeros por los cuales poder introducir los dedos índice y mayor, que harán las funciones de piernas. Con ello ya estarán en disposición de andar, bailar, saltar y subir escaleras.

Movimiento aparente

- Dibujaremos dos animales cualesquiera frente a frente. Los habremos dibujado con tinta roja.
- Cuando proyectemos una luz roja sobre uno de ellos, desaparecerá. Si proyectamos una luz azul-verdosa, se hará visible y tomará un color negro. Con diferentes dibujos del mismo animal adoptando diversas posturas, parecerá adquirir movimiento si iluminamos alternativamente los dibujos con una u otra luz.

Las plantas crecen en media hora

- Después de quemar un buen puñado de habas, recojamos las cenizas y mezclémoslas con una buena tierra añadiendo algo de cal en polvo.
- Comprimos semillas de lechuga y dejémoslas en remojo en aguardiente fuerte.

- Sembremos las semillas en la tierra ya preparada como se indicó y colocada dentro de una pequeña maceta. A los quince minutos empezará a brotar y veréis cómo crece rápidamente. Mientras tanto, se va regando con agua de lluvia tibia.

Con dichos experimentos se pueden añadir efectos mágicos a las obras teatrales cuyo ambiente lo requiera.

APÉNDICE B. EJERCICIOS PSICOFÍSICOS

Principios generales

1. Todos los ejercicios se ejecutarán sobre la respiración.
2. Las inspiraciones se realizarán por la nariz mientras contamos mentalmente hasta siete.
3. Sostendremos el aliento mientras contamos hasta tres.
4. Espiraremos por la boca mientras contamos hasta diez.

Estos ejercicios tienen por objeto afinar los sentidos. Toda percepción nos llega a través de ellos, y solo con la ayuda de las sensaciones formamos las ideas, ya que nos proporcionan el material para que las formemos. Cuanto más limpios tengamos los canales de las sensaciones, los sentidos, más claras serán nuestras ideas.

Después de haber practicado todos los ejercicios uno por uno, el monitor hará que cada niño escoja aquel que más le guste y procurará que lo practique dos o tres veces diarias por espacio de cinco minutos. Si se siente mareos o fatiga, los ejercicios deberán interrumpirse y adoptar una posición de descanso, ya descritas en otras partes del libro.

Es imprescindible tanto la concentración como el relajamiento de

los músculos de todos los miembros durante la ejecución de estos ejercicios psicofísicos.

Recomendamos la práctica diaria a cualquier edad.

Primer ejercicio rítmico

Posición inicial: sentados en una silla sin que la espalda toque el respaldo.

- Los pies deben tocar el suelo. Si la silla es demasiado alta, se colocará un libro bajo los pies. Mantendremos erguida la columna vertebral y nos conservaremos concentrados por completo mientras nos relajamos. Servirá de ayuda el fijar la vista en un punto determinado situado ante nosotros.
- Levantar el tórax y entrar el vientre.
- Colocar las manos sobre las rodillas.
- Separar los dedos de las manos y mantener los codos pegados a las caderas.
- Los pies formarán ángulo sin que los talones se toquen.
- Labios cerrados pero sin que los dientes se toquen. La punta de la lengua ha de rozar los dientes inferiores.
- Relajados por completo y de espaldas a la luz.

Sin tensiones ni esfuerzos, vaciar los pulmones muy despacio. Inspirar por la nariz, también muy despacio.

Segundo ejercicio rítmico

Posición inicial: De pie, con los brazos dejados caer a lo largo del cuerpo.

- Levantar la cabeza y fijar la vista al mismo nivel de los ojos y a una distancia de unos dos metros.
- Mantener la boca y los dientes como en el primer ejercicio.
- Para ayudar al relajamiento, ejecutar una ligera flexión de rodillas.
- Durante la inspiración, ir poniéndose de puntillas (siete segundos de duración).
- Sostener el aliento (tres segundos).

- Volver a la posición inicial mientras se expira (siete segundos).
- Durante las inspiraciones y cerrando los puños sin apretar los dientes.
- Al expirar los puños se van abriendo gradualmente.
- No cargar el peso del cuerpo sobre los talones, aunque estos estén en contacto con el suelo.

Este ejercicio no ha de practicarse después de las comidas ni durante más de tres minutos.

Este ejercicio también puede ser practicado paseando sin hacer la elevación, pero sí conservando el ritmo de la respiración y cerrando y abriendo los puños tal como se ha explicado.

Tercer ejercicio rítmico

Posición inicial: la misma del primer ejercicio.

- Colocar un pequeño objeto en el suelo a un palmo de distancia de aquel que practique el ejercicio.
- Fijar la mirada en dicho objeto y no separarla de él, cualquiera que sea el movimiento.
- Realizar tres o cuatro respiraciones completas.
- Mientras se inspira, inclinar el cuerpo hacia adelante hasta que las costillas flotantes rocen los muslos.
- Expirar despacio mientras se vuelve a la posición inicial.

No más de tres minutos de práctica. Evitar que el objeto sea brillante.

Cuarto ejercicio rítmico

Este ejercicio da resultados óptimos si se practica cuatro veces al día: por la mañana, de cara al levante. Al mediodía, de cara al sur. A la tarde, de cara a poniente y, por la noche, de cara al norte.

Posición inicial: De pie, como el segundo ejercicio.

- Mientras inspiramos, hacemos un movimiento de rotación, con el brazo derecho, completamente relajado, ante nosotros y con la palma de la mano de cara a nuestro propio cuerpo, dibujando con la rotación un círculo perfecto.

- Inspirar mientras efectuamos tres círculos completos.
- Expirar mientras efectuamos otros tres círculos.
- Duración de la respiración total: seis círculos.
- Cuando hayamos ejecutado un total de doce círculos sin interrupción, detenemos el movimiento al quedar el brazo en posición vertical.
- Inspirar mientras que, con el brazo levantado, se va cerrando el puño y flexionamos el cuerpo hasta tocar con el puño el suelo.
- Mientras nos erguimos, respiramos y volvemos el brazo a su posición caída a lo largo del cuerpo.
- Obrar de igual modo con el brazo izquierdo.

Quinto ejercicio rítmico

Posición inicial: de pie, como el segundo ejercicio.

- Cargar todo el peso del cuerpo sobre los dedos de los pies.
- Alargar los brazos hacia adelante.
- Tensar gradualmente los músculos hasta las muñecas mientras se inspira, las manos relajadas.
- Relajar los músculos del brazo al expirar.
- A la cuarta inspiración, encorar primero las manos y después las puntas de los dedos sin que llegue a tocarse los de una y otra mano. No hacer más de siete respiraciones completas, ni practicar el ejercicio más de tres veces al día.

Sexto ejercicio rítmico

Nos arrodillaremos suavemente y sin dejarnos caer de golpe detrás de una silla con respaldo, la cual estará situada a cosa de un metro de distancia, de modo que al alargar los brazos la podamos asir por los barrotes laterales.

- Inspirar mientras vamos apretando progresivamente los barrotes.
- Expirar mientras se afloja la presión.
Durante tres minutos, tres veces al día.

Séptimo ejercicio rítmico

Poner agua dentro de una jofaina en la cual quepan las dos manos sin tocarse. El agua, fría, no ha de sobrepasar las muñecas.

- Fijar la vista entre las manos y colocar los labios en posición de silbar.
- Realizar varias respiraciones completas.
- Secar las manos y friccionarlas.

Octavo ejercicio rítmico

Sentados en el suelo a estilo oriental con las piernas cruzadas: la derecha sobre la izquierda y con las manos en las caderas.

- Para levantarse, alargar la pierna derecha algo para adelante y cargar en ella todo el peso, inclinando un poco el cuerpo.
Sentarse y levantarse suavemente cuatro o cinco veces seguidas.

Dos ejercicios complementarios

1. Colocar el codo derecho sobre la palma de la mano izquierda.
 - Hacer descansar la barbilla sobre la mano derecha.
 - Tapar con el índice el orificio nasal izquierdo e inspirar por el otro. Expirar.
 - Al cabo de un minuto destapar el izquierdo y tapar con el índice el orificio nasal derecho. Respiraciones completas.
 - Al cabo de un minuto, invertir la posición de los brazos y actuar del mismo modo que antes mientras hacemos respiraciones completas.

2. Inspirar mientras se colocan los brazos en cruz.
 - Expirar manteniendo los brazos en la misma posición.
 - Repetir la inspiración, pero al expirar vamos golpeando el pecho con ambas manos.
 - Repetir tres veces desde el principio.
 - A la cuarta expiración, llevar las manos a la espalda e ir bajándolas siguiendo la columna vertebral. Las manos han de ir cayendo por su propio peso.

NOTA FINAL. A ejercicio diario, en ocho días los habremos practicado todos. Después, que cada niño escoja aquel o aquellos que más le guste y procure practicarlo diariamente. Los ejercicios complementarios son muy buenos tanto para descansar como para ser utilizados como ejercicios de precalentamiento antes de la clase. Léanse atentamente las instrucciones y practíquense tal como se indican.

APÉNDICE C.
GUIONES ORIGINALES DE TEATRO
INFANTIL DESTINADOS AL TALLER DE
TEATRO DE LA ESCUELA O COLEGIO

(Como orientación para el monitor, los grabados de un buen libro de lecturas pueden darle mucho pie para la confección de sus guiones. Los que vienen a continuación se han inspirado en los grabados de *Faristol*, editado en Barcelona por Cavall Fort. Para las charlas posteriores a los juegos dramáticos será útil consultarlo, pues, además de ser perfecto pedagógicamente, contiene muchos y variados ejercicios de vocabulario, ortografía y sintaxis que resultan ser un complemento ideal a las prácticas teatrales.)

Marineros de agua dulce

Personajes: dos hermanos, un viejo marino.

Lugar: el puerto.

1. El viejo marinero fuma su pipa junto al mar.
2. Llegan los dos hermanos y le alquilan la barca.
3. Los hermanos reman y se van alejando.
4. El viejo marino no les pierde de vista.
5. Uno de los hermanos se pone en pie ante la inquietud del viejo.
6. Uno de los hermanos cae al agua.
7. Espanto del otro hermano y del viejo marino.

8. Al querer ayudar a su hermano, vuelca la barca.
9. Los dos hermanos nadan hacia tierra. Uno de ellos se cansa.
10. Uno de los hermanos consigue salvar al otro.
11. El viejo marino les practica la respiración artificial.
12. Cansado, cae al agua el viejo marino.
13. Ambos hermanos consiguen salvarle e intentan practicar la respiración artificial.
14. El viejo marino protesta y consigue escabullirse.
15. Quiere encender la pipa pero las cerillas están mojadas.
16. El viejo marino mira dentro de la cazoleta de la pipa y extrae de ella un pez.

(Cuidar la caracterización de los personajes. Expresión corporal: equilibrio inestable dentro de la barca, la acción de nadar, de ahogarse, etc. Charla: socorrismo, la respiración artificial, oficios y faenas del mar. Desarrollar mímicamente la acción antes de ponerle diálogo. Rotación de personajes.)

Cruce de calles

Personajes: el guardia, los paseantes, los conductores.

Lugar: un cruce de cuatro calles.

1. El guardia dirige una circulación endemoniada.
2. Entre gritos y golpes de claxon, el guardia hace sonar el silbato desafortadamente.
3. Se produce un choque múltiple de vehículos y coches y paseantes. Se forma un montón informe como una *melée* de rugby.
4. El guardia consigue librarse del montón informe y huye despavorido.
5. Una vez que el guardia ha desaparecido, todos parecen recobrar la calma y el sentido común, y la circulación rueda como la seda.
6. Regresa el guardia y, ante lo que ven sus ojos, se pone a estudiar el código de la circulación.

(Charla: las diferentes luces de los semáforos y su significado. Los pasos de cebra, la preferencia de paso, los ancianos, los ciegos, circular por la izquierda de la carretera al ir de excursión. Oficios: guardia, trans-

portista, taxista, repartidor, otros oficios callejeros).

Los animales de la granja

Personajes: diferentes animales, los amos.

Lugar: un corral de la granja.

1. Todos los diferentes animales juegan, comen, duermen, retozan.
2. El ama les trae la comida en el delantal y todos los animales se arraciman a su alrededor.
3. Al marchar el ama, viene el amo para atrapar un pollo.
4. Los restantes animales se fijan en que el amo es portador de un gran cuchillo y avisan de ello al pollo.
5. Se produce gran algarabía y correteos. El amo resbala varias veces.
6. El amo llama al ama para que los animales se junten bajo la sugestión de la comida.
7. Así lo hace ella, y cuando los animales se acercan, el amo atrapa al pollo.
8. Ante la consternación general, sacrifican al pollo.
9. El ama vuelve a entrar con la comida, pero ningún animal se le acerca.
10. El ama abandona el corral muy triste.

(Este guion está especialmente pensado para efectuar la rotación de personajes. Es importante que, al cabo de unos días, todos los niños hayan desempeñado el papel de animal sacrificado.)

La mina

Personajes: tres mineros, un caballo.

Lugar: el pozo de una mina de carbón.

1. Dos mineros trabajan mientras un tercero lleva del ronzal a un caballo que tira de una carretilla cargada de mineral.
2. Llega la hora del almuerzo. Paron de trabajar, se preparan bocadillos y dos de ellos se disponen a comer. El tercero no lleva comida.
3. Al darse cuenta de ello, los otros dos le hacen partícipe de su

comida. El tercer minero acepta agradecido y, mientras come, acaricia al caballo y le da algo de pan.

4. Uno de los mineros queda muy sorprendido ante este gesto y le regaña por haber dado su comida a una bestia.
5. Al acabar de comer, reemprenden la tarea. Se produce un derrumbamiento y los mineros quedan aislados. Dos a una parte y el otro junto con el caballo en la otra.
6. Unos empujan y otro estira para desembarazar de piedras la galería.
7. Por fin, con la ayuda del caballo, lo consiguen.
8. Los tres mineros salen de la mina con gran alegría. Deciden comprar el caballo y dejarlo libre para que padezca al sol durante el resto de su vida.

(El caballo puede ser representado por dos niños, uno de ellos agarrado a la cintura del otro. Expresión corporal: el trabajo, preparación de bocadillos, comer, empujar y estirar hacia sí, paso de la oscuridad a la luz, alegría. Charla: el oficio de minero. Vida de las mulas que no vuelven a ver la luz del sol una vez que han sido bajadas al pozo de carbón. Camaradería. Solidaridad. Diferentes actitudes ante el peligro, cuando atañe a los demás, cuando debemos afrontarlo personalmente.)

Debemos creer que con esta corta muestra, el monitor ya dispondrá de materia suficiente para empezar las actividades del juego dramático cuando de ello llegue la ocasión y, ante todo, habrá conseguido entender de lo que se trata y de qué modo conseguirá confeccionar un guion adecuado a sus necesidades y que, al mismo tiempo, sea apto para juego dramático. Solamente unos consejos:

- Busquemos siempre la voz real.
- No gritar durante los ejercicios vocales de imitación de animales y no imitar a ningún animal que no se nos parezca moralmente o que estén demasiado alejados de nuestro carácter. No se trata de imitar un caballo, una serpiente —ya que resulta evidente que no somos ninguno de ambos animales—, sino que hemos

de intentar encontrar en nosotros, en nuestro interior, lo que de caballo, o de serpiente tengamos.

Para terminar, sugerimos unas cuantas ideas aptas para ser convertidas en guiones, dejando los incidentes, desarrollo y encadenamiento de las subsiguientes situaciones al criterio del monitor:

Idea para guiones

1. Las faenas del campo en las diferentes estaciones del año. La fiesta de los campesinos.
2. Hacer transportar objetos imaginarios: diminutos, grandotes, huecos, llenos de agua.
3. Un escultor y la estatua.
4. Uno de los niños da comienzo a un trabajo y, sin hablar, los demás niños se van integrando en la faena; así mismo, van adivinando de qué trabajo se trata.
5. El autobús.
6. La entrada y la salida de la fábrica.
7. Vestíbulo del hotel.
8. El escaparate de una tienda de modas.
9. Ataque a la diligencia.
10. El comedor de una pensión.
11. Realquilados.
12. Visita al museo: composición de cuadros vivos.
13. La salita de espera del dentista.
14. Aeropuerto: preocupación de los que parten, alegría de los que llegan.
15. La biblioteca.
16. Buscando piso.
17. Viaje en tren: creación de ritmos sugeridos por la marcha del tren.
18. Atrapados en el ascensor averiado.
19. La isla del tesoro.
20. Comida de gala en el palacio de la marquesa.
21. El almuerzo de los obreros a pie de obra. Etc., etc., etc.

NOTA FINAL

El monitor de teatro sabrá dosificar los ejercicios y juegos, no olvidando intercalar pausas de descanso en las cuales pueden dedicarse a trabajos manuales o a los ejercicios de descanso ya descritos. Según los niños y su carácter confeccionará los horarios de trabajo.

Con el fin de ayudarlo en la clasificación de los trabajos del Taller de Teatro según las edades respectivas de los alumnos, creemos adecuado reproducir una escala establecida por los psicólogos y que nos fue puesta en conocimiento por el doctor Ancoechea, médico–psiquiatra, profesor de la Universidad de Barcelona:

- El primer elemento que hace su aparición es la sorpresa.
- No tarda en aparecer la agresividad.
- De los trece a los catorce años hace acto de presencia el erotismo.
- Hacia los 17 años llega el gusto por el ruido, el ritmo, la velocidad.

AGRADECIMIENTO. *Es de justicia hacer público mi reconocimiento a las enseñanzas recibidas de Ana M^a Pelegrín, sin las cuales difícilmente hubiera podido escribir este libro.*

BIBLIOGRAFÍA

- AYMERICH, Carmen y María: *L'expressió, mitjà de desenvolupament*, Barcelona, Nova Terra, 1967.
- _____: *Expresión y arte en la escuela (3 vol.)*, Barcelona, Teide, 1973 (2^a ed. aum.).
- BAIXAS, Joan: *Jocs d'expressió*, Barcelona, Don Bosco, Esplai TL Edebé, 1983.
- BOTEY, Ricardo: *Higiene, desarrollo y conservación de la voz*, Barcelona, Tipografía La Academia, de E. Ullastres, 1886.
- CHERTUDI, Susana: *El cuento folklórico*, Buenos Aires, Centro Editor América Latina, 1967.
- DELPEUX, Henri: *Títeres y marionetas*, Barcelona, Vilamala, 1967.
- LORENZ, Konrad: *Er redete mit dem Vieh, den Voegeln und den Fischen*. Trad. al español: *El anillo del rey Salomón. (Estudios de psicología animal)*, Barcelona, Labor, Tall. Ibero-Americanos, 1962.
- STOKOWSKI, L.: *Música para todos nosotros*, Madrid, Espasa Calpe, col. Austral, 1964 (6^a Ed.).

COLECCIONES

Teatro, Juego de Equipo: Barcelona, Ed. La Galera.

REVISTAS

Yorick (Barcelona). (Desde 1965).

Primer Acto (Madrid). (Desde 1957).

DISCOS INFANTILES

Concéntric–HACSA. Barcelona.

ESTA EDICIÓN DE
TEORÍA Y PRÁCTICA DEL TALLER DE TEATRO,
DE GUILLEM D'ÉFAK,
SE TERMINÓ DE IMPRIMIR EN GUADALAJARA,
EN AVENTURA GRÁFICA, S.L.,
EL DÍA 7 DE DICIEMBRE DE 2012

