

SEMINARIO

**ÁREAS DE LENGUA Y LITERATURA, E. INFANTIL, E.
MUSICAL Y E. FÍSICA**

C.P.R. DE VILLABLINO

***“CUENTOS Y POESÍAS: PROCESO CREATIVO,
MUSICALIDAD Y EXPRESIVIDAD”***

Coordinador: Antonio Ricardo Alonso Amez

Autores: M^a Elena Diéguez Encina
Ramón Francisco Alonso Amez
M^a del Mar Viera Reyero
Amaro Muñiz Parrondo

Villager, 2000/2001

JUSTIFICACIÓN

Durante la edad escolar surge en el niño la necesidad de desarrollar su fantasía. Pero, para ello, se antoja indispensable el conocimiento de un lenguaje apropiado y la adquisición de una sensibilidad que propicien una mayor relación con los demás y la valoración de todo lo que le rodea.

Con estos objetivos hemos planteado el siguiente trabajo, sin dejar de enfocar nunca la referencia del aula. Por ello, nos hemos propuesto como “banco de pruebas” llevar a cabo una experiencia práctica basada en las ideas que aquí se vierten, aportando los resultados de dicha actuación.

Por último, decir que mediante el juego se produce el aprendizaje de forma natural y espontánea, ya que la motivación y las ganas por jugar vienen determinadas por sí mismas (función hedonista del movimiento).

Además, la elaboración de proyectos interdisciplinares de este tipo, a la vez de ajustarse a lo prescrito por la L.O.G.S.E., contribuyen al logro de una globalidad que siempre se ajusta mejor a las características psico-evolutivas de estas edades.

Deseamos que sea de utilidad a todos los que tenemos la difícil y a veces infravalorada misión de *educar*.

Nuestro agradecimiento a Roberto Alba, por su ayuda y colaboración desinteresada con el apoyo informático.

Los autores.

FUNDAMENTOS

TEÓRICOS

¿QUÉ ES LITERATURA?

El concepto de *Literatura* ha sufrido una evolución. Aunque hoy procede del siglo XIX su origen es latino: *instrucción*.

A finales de dicho siglo se entiende el término como *manifestación artística*, pero no es fácil señalar los límites de lo que es estrictamente literario y lo que no lo es.

Un rasgo inherente a la Literatura es la *creación*, que se opone a lo que es real, a la Historia, a pesar de que algunas veces se base en ella. Esto quiere decir que se caracteriza por tener un discurso *auto-referente*, bien hecho sí, pero que dependerá del momento del receptor.

El emisor no se dirige a un receptor conocido, sino que lo hace a un destinatario universal. Establece una comunicación centrífuga sobre el mensaje.

Pero tan importante como el mismo mensaje es el papel del receptor. Él le da un sentido que no tiene por que coincidir con el del autor. El receptor es diverso, acude a la obra por razones distintas que pueden modificar la recepción de la obra. No puede interferir en el mensaje pero puede *disentir*, *aceptar*, *oponerse*, y en definitiva, *interpretarlo* a su gusto.

Por ello todos los elementos que componen el mensaje tienen que ser significativos. El lenguaje normal es denotativo. El literario debe ser necesariamente *connotativo*.

LITERATURA INFANTIL

La *Literatura Infantil* va poco a poco diferenciándose de la tradicional debido a cuestiones como los avances producidos en la Psicología.

En la etapa de aprendizaje se considera fundamental la adquisición del lenguaje y su ampliación por medio de la lectura para formar su propia *identidad*.

Aunque hay autores que rechazan este concepto por falta de calidad estética y por la imposibilidad de hacer distinciones dentro del arte, la Literatura Infantil posee un

mensaje artístico y un determinado conocimiento mucho más *simbólico* y no tan referencial (directo) de la realidad. R. Tamés dice: «La Literatura Infantil no es aquel tipo de obra hablada que imita grotescamente el mundo infantil, sino que la Literatura Infantil se caracteriza porque emite un determinado mensaje que *tiene que adecuarse a una determinada etapa del desarrollo del niño, sin renunciar a la universalidad de los temas que se plantea*». Es decir, sólo cambia la mera apariencia.

Así pues podría servir la definición que hace Graciela Perriconi: «Es un acto de comunicación de carácter estético, entre un receptor niño y un emisor adulto, que tiene como objetivo la sensibilización del primero y como medio la capacidad creadora y lúdica del lenguaje, y debe responder a las exigencias y necesidades de los lectores».

La recepción infantil pasa por una etapa de *asimilación* y después de *acomodación* que dependen de su desarrollo intelectual. Desde un punto de vista teórico y teniendo en cuenta la clasificación de Piaget nos encontraríamos ante dos fases diferenciadas: preoperacional (4 años-6 ó 7 años)/operacional (6 ó 7 años-13 ó 14 años) y conceptual (7 años-10 años)/abstracción(10 años-13 ó 14 años).

La fase *preoperacional* se caracteriza por el egocentrismo intelectual del niño, lo que impide que supere el nivel perceptivo. El niño se queda en un nivel superficial de la Literatura. Se queda en anécdotas, se concentra en los episodios. No relaciona los episodios con el conjunto de la obra. No establece una relación jerárquica entre todos los episodios. Repite la trama. En definitiva, no establece una evaluación global.

El paso de la fase preconceptual a la *conceptual* es lento pero muy importante en la recepción literaria. Este paso se caracteriza porque el niño transforma lo superficial en modelos mucho más profundos. Puede trascender la anécdota, puede establecer relaciones lógicas entre episodios y hace comentarios globales de la obra. La trama tiene que seguir un orden lineal, una lógica causal.

El paso de la fase conceptual a la *abstracción* es menos marcado. Es un paso que se adquiere a base de conocimientos, de “convección” literaria y en el que el niño establece relaciones más complejas (equivalencia, oposición).

Esto último se manifiesta en la ironía (decir algo de determinada manera pero que remita lo contrario), paradoja, sátira, etc. Además capta las metáforas y asimila los símbolos. Puede establecer relaciones entre diferentes contextos, puede relacionar el título con el resto del cuento.

Lo que más tarda en adquirir es el valor connotativo de los signos, es decir su significado según la interpretación que le dé.

En definitiva, la Literatura Infantil contribuye al logro de una *Educación Integral*, actuando como medio para inculcar al niño el concepto de lo bello, para desarrollar el lenguaje oral, para propiciar la integración social, el juego etc. Pero un objetivo peculiar es el desarrollo de la *creatividad*, estimulándola a través de la palabra.

LOS GÉNEROS LITERARIOS

Vamos a hacer aquí un bosquejo sobre lo que son los géneros literarios y cuáles son sus principales características, lo que servirá de introducción para el tratamiento didáctico que se les dará a continuación.

Hay discusiones sobre su existencia. También en la definición, acerca de su limitación, funcionalidad, finalidad, relaciones entre sí, relaciones con la Literatura... Sin embargo existen y se pueden delimitar.

Así entonces cualquier tipología que se quiera plantear sobre ellos debe hacerse dentro de la clasificación de los diferentes discursos. Según lo que se intente comunicar habrá unas formas discursivas más adecuadas que otras para establecer esa comunicación.

También la clasificación tiene que estar en relación con el concepto que se tenga de Literatura. Podemos dividir el discurso literario en: la lírica, la narrativa y la dramática o teatro.

En el *grupo lírico* predomina la función expresiva, es decir, el hablante cuenta en primera persona sus sentimientos íntimos, sus pensamientos más profundos. Se caracteriza por su carácter subjetivo.

El *grupo narrativo* se caracteriza porque en él predomina la función referencial. El autor crea una atmósfera muy parecida a la real, y lo hace de una manera muy objetiva.

El *grupo dramático* utiliza fundamentalmente la función conativa. Incita, conmueve, apela al receptor de la obra teatral. Lo hace mediante un conflicto directo entre los personajes, sin el intermediario de ningún autor y mirando siempre al presente (la lírica lo hace con proyección de futuro y la narrativa al pasado).

A su vez, cada uno está dividido en *subgéneros*. Se caracterizan porque poseen los rasgos del archigénero y poseen sus peculiaridades distintas. Dentro de la narrativa encontramos la novela (narración épica), y dentro de la Literatura Infantil el *cuento*.

EL CUENTO INFANTIL

El *cuento infantil* posee unas características parecidas al cuento literario y peculiaridades que lo convierten en un género autónomo.

Las diferencias proceden desde los orígenes. El cuento infantil tiene orígenes desconocidos que se sitúan en el pueblo. Son los más antiguos y se cultivaban mucho antes de que se tuviera conciencia del cuento como género literario.

A partir del siglo XIV los cuentos transmitidos de forma oral dan origen al cuento infantil. Pero también se hacía de forma escrita, más culta y de autor conocido.

Posteriormente comienzan a mezclarse, aunque mantienen sus características diferenciales. En los siglos XVI y XVII resulta muy difícil distinguirlos. Los cuentos populares pasan a transmitirse de forma escrita a través de recopilaciones (Perrault, Grimm...).

Los cuentos populares se remiten a un *origen* espontáneo, mientras que el cuento culto implica un creador (cuentos de Sachetti), aunque bien es verdad que la mayoría ya eran conocidos anteriormente, siendo su función la de darles una forma individual.

Otra de las diferencias reside en la *forma* y en la *visión o concepción del mundo*. En las leyes de formación del cuento culto el autor se esfuerza por dar un encuadre particular a los sucesos o acontecimientos que aparecen en la obra. Estos acontecimientos que se narran pueden ser extraídos de la realidad o simplemente inventados, pero tienen que poseer la característica de ser “chocantes”. El autor trata siempre de proyectar su huella sobre la obra.

Las leyes de formación del cuento popular son otras. Se enfrenta al Universo mediante una fórmula ya conocida, instituida. Por tanto, en este tipo de cuentos se conserva siempre toda su movilidad, viveza y espontaneidad, frente a la forma invariable del cuento culto.

Derivado de lo anterior resulta que la forma culta da más importancia al acontecimiento que a los personajes que lo viven. El cuento tradicional presenta otra tendencia desde el principio, y es que no trata nunca (hasta el siglo XVI) de mostrar un acontecimiento llamativo, sino que trata de hacerlo de forma fantástica. Predomina en este sentido un *carácter moral* en el que el principio ético plantea siempre el castigo del ofensor y el triunfo del bien sobre el mal.

La consecuencia de esta visión es que se invierte la realidad de tal manera, que la atmósfera que propone el cuento se impone. El cuento se construye mediante la lógica del deseo. Rechaza lo real y opera con lo fantástico. Pero este rechazo no lo hace nunca de forma trágica, sino que lo sustituye por un mundo que resulte agradable al lector.

El autor exige que el cuento se sitúe espacial y temporalmente en aspectos alejados del receptor. El cuento atrae el Universo hacia una forma hecha de antemano con una finalidad de resolver conflictos y problemas reales mediante la intervención de

hechos fantásticos. El cuento culto sin embargo, pretende dar coherencia a los acontecimientos de la vida real con sello personal del autor.

El origen del Cuento y la Literatura Infantil es reciente: siglo XIX. Surge de la conversión de cuentos de hadas, maravillosos, fantásticos, de origen popular. Anteriormente existía pero era adulta y no se pensaba tanto en la aceptación del público infantil.

En sus inicios, las narraciones que después se adaptan a ese público infantil, estaban destinadas a los adultos con una intención didáctico-moralizante y educativa. La primera obra considerada como precursora de la Literatura Infantil no surge ni se difunde hasta la Edad Media: “Panchatandra”.

Ahí se encuentran la mayoría de las reglas que hasta el siglo XIX han servido de modelo para las publicaciones de adultos-infantes.

Es de transmisión oral y el destinatario es un niño, el hijo del rey. Está formada de relatos muy variados que protagonizan diversos animales.

En Occidente, durante la Edad Media, se sigue el modelo y se introduce este destinatario infantil, o bien se escribe para hijos de reyes.

En España, el Marqués de Santillana, Íñigo de Mendoza... Se adaptaron obras que en principio eran para adultos, como las de Berceo, las “Cantigas” de Alfonso X el Sabio, “Los siete infantes de Lara”, “El Conde Lucanor”, etc.

En el Renacimiento no hay diferencia entre infantes y adultos, característico de Grecia y Roma: libros de Caballería.

A partir del siglo XVII se empieza a tomar conciencia de que el niño no es un adulto pequeño sino futuro. Comienzan a hacerse esfuerzos por adaptar el lenguaje, a extenderse los relatos de hadas y fábulas (personajes animales), recopilándose cuentos tradicionales.

El siglo XVIII es similar a los anteriores. Está dominado por la función moralizadora de forma muy acentuada y se extiende el cuento de hadas y maravilloso hasta convertirse en una moda. Se le considera el vehículo más apropiado para conseguir esa finalidad y se lleva a todos los aspectos de la cultura. Aparecen los libros ilustrados y de conocimiento científico para niños y se les dota de una moraleja que resume la intención.

En el siglo XIX es donde se produce la verdadera creación de la Literatura Infantil, con unas preocupaciones estéticas, recreativas e imaginativas. Una Literatura pensada exclusivamente en el mundo del niño que rompe con la tradición moralizadora, aunque no de forma radical.

Es un siglo propagador de la tradición. Mezcla el cuento y el didactismo con la fantasía del siglo XIX. Se puede hablar de dos tipos de cuentos: los realistas y los fantásticos.

En los primeros predomina la función didáctica y moralizante con elementos fantásticos, pero que en realidad ocultan esa función ejemplarizante y repiten las estructuras sociales de la época. Aquí entrarían todos los cuentos de la tradición desde el “Panchatandra”.

En los fantásticos cambia la visión. Predomina la fantasía sobre todo lo demás. Sirve para dar la denuncia de la realidad y reflejar las aspiraciones del hombre y de la época: “Alicia en el país de las maravillas”, Julio Verne, “Pinocho”, etc.

Durante el siglo XX se producen muchas corrientes. Admite toda la tradición anterior, pero por otra parte hace evolucionar la Literatura Infantil llegando hasta la verdadera autonomía del niño. Para ello intervienen escritores, psicólogos, pedagogos, sociólogos...

Introduce una temática variada que contiene todos los aspectos y preocupaciones de la vida actual. No tratan de dar una finalidad moral, un didactismo en general; pretende plantear la eterna lucha entre el bien y el mal y para ello emplea las situaciones y problemas cotidianos del niño.

La toma de conciencia de las diversas etapas del desarrollo psicológico del niño ha dado lugar a la creación de distintos niveles de escritura según la edad. Suele ser una Literatura ilustrada en las primeras edades.

A partir de los nueve años, donde ya conoce los mecanismos de la lectura, aparecen relatos más extensos que no pueden considerarse como cuentos propiamente dichos.

Hacia los trece años aparece la Literatura juvenil, muy parecida a la de los adultos. El cuento deja de ser un vehículo moralizador y pasa a convertirse en un acto de autoafirmación del niño. El cuento buscará siempre captar la atención, el desarrollo psicológico, la madurez.

ASPECTOS

DIDÁCTICOS

NARRATIVA

NORMAS PARA VER LA ESTRUCTURA PROFUNDA DE LOS CUENTOS TRADICIONALES

El cuento, en general, repite unas estructuras profundas muy similares. Aparentemente muestran muchas variantes, pero en realidad responden a un esquema único.

El primero en ver esto fue Propp, escritor ruso, que estudiando un corpus concreto de unos cien cuentos, apreció que se repetían una serie de elementos que denominó con el nombre “funciones”.

Las funciones se corresponden con acciones de los personajes, definidas desde el punto de vista del contenido en el desarrollo de la intriga y desenlace.

Por otro lado, estas funciones se unen entre ellas en el cuento de una forma lógica. En ellas intervienen unos personajes que suelen reducirse a siete según Propp. Es decir, sólo cumplen siete papeles o roles diferentes:

- El *héroe*, normalmente el protagonista.
- El *falso héroe*, que no suele aparecer en los cuentos occidentales.
- El *antagonista*, adversario del héroe.
- La *princesa*, objeto de la búsqueda.
- El *donante*.
- El *auxiliar mágico*.
- El *remitente*.

Estas siete esferas de acción pueden ser cumplidas dentro de un cuento concreto por personajes diferentes, pero a veces, un personaje puede aparecer con distintas funciones dentro de un cuento. Tampoco los cuentos tienen por que cumplirlas todas, puede ser, por ejemplo, que no exista el adversario, etc.

Otros autores como Greimas redujeron los cuentos a esquemas similares basándose en la estructura de Propp. El principal cambio es el de la nomenclatura, pero

básicamente se atienen al mismo esquema, eliminando únicamente el papel del falso héroe:

- El *sujeto*, que interviene como protagonista.
- El *objeto*: princesa, búsqueda, etc.
- El *ayudante*.
- El *oponente*.
- El *remitente*.
- El *destinatario*.

Normalmente el cuento se abre con una carencia o un deseo de poseer algo. Puede abrirse con lo que Propp denomina disminución o daño realizado a alguien. A este daño causado le sigue la partida del héroe. Posteriormente aparece el donante con el que se encuentra. Con la ayuda de éste se llega al combate con el adversario o al hallazgo de lo buscado. Por último, el regreso, que siempre es feliz.

EL DISCURSO LITERARIO

DIFERENCIAS ENTRE NOVELA, NOVELA CORTA Y CUENTO

Todas ellas son narraciones en prosa. La *novela* es más grande que el *cuento* y la *novela corta* está en medio.

La novela corta se centra más en una idea principal, el ritmo es más ágil y hay menos descripciones.

En el cuento se trabaja sobre una idea principal también: un sentimiento, una anécdota, una fotografía, etc., aunque no conviene que sean muchos personajes para no olvidarse de ellos.

¿CÓMO ESCRIBIR UN CUENTO?

Es conveniente tener una estructura antes de empezar, sobre todo de dónde salgo y a dónde quiero llegar. Después de coger la “vía” se eligen las “paradas” que se quieren hacer.

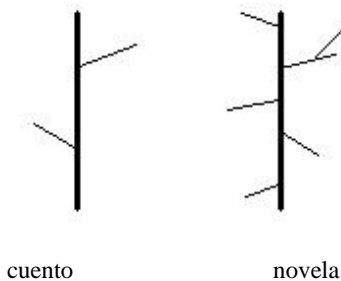
Por tanto, lo primero a tener en cuenta es el tema, luego los protagonistas, lo que les va a pasar, enredos, etc.

Hay quien piensa que lo primero han de ser los protagonistas, su situación, la época, relaciones con los otros, cómo van a hablar según la profesión, etc. Lo cierto es que las “fichas” con las que vamos a jugar son siempre las mismas.

Sea como sea, lo primero que hay que hacer es comenzar la acción: “Aquel día...”, etc. No hay que apurarse para terminar el cuento y el final, según gustos, puede ser sorpresa.

EL TEMA

Vale cualquiera. Es la materia prima, el eje. Aunque ya está dicho que tiene pocos ramales a diferencia con la novela.



Así pues, empezar por el tema parece ser lo más habitual y recomendable. Generalmente suele ser uno y los personajes son su decorado, es decir, aparecen para resaltar el tema y se van (excepto los principales)

TIPOS DE NARRADORES

Una vez que se tiene todo lo anterior, pueden hacerse distintos cuentos cambiando sólo el *narrador*. Es como una “ensalada” que se “aliña” de distinta forma.

El narrador (segundo filtro) es la pieza a través de la cual el escritor (primer filtro) llega al lector, dando más o menos información, escogiendo el tono narrativo...

Hay dos grandes clases. El *narrador historiador*, que está fuera de lo que narra; ve o vio la historia y nos la cuenta. Y el *narrador actor*, que está dentro de la historia. Es como ver un partido desde dentro o desde fuera; el está fuera lo ve todo y sabe de todo. El primero va en tercera persona y el segundo en primera.

Dentro del primer tipo tenemos el narrador *omnisciente*, que lo sabe todo: lo que piensan, lo que va a pasar... No da señas de que esté allí y no participa en los hechos puesto que es un narrador historiador.

Se empleó mucho en el siglo XIX y anteriores, pero ahora no se suele utilizar. Entre las ventajas que presenta está la de poder cambiar su situación en el texto, es decir, puede llevar al lector al principio, al final, etc. Va como contándole lo que va a pasar porque lo sabe todo.

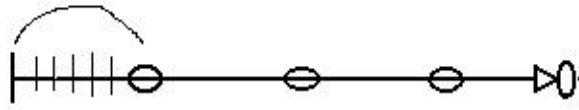
Es perfecto para contar hechos insólitos y poco probables. Hace natural lo absurdo. La traba está en que manipula los personajes y no deja al lector la capacidad de imaginar.

Otro tipo de narrador es el llamado *protagonista*, que se encuentra dentro de la historia y por ello no la puede ver toda. Va descubriendo la historia a la vez que el lector. Se pueden diferenciar tres:

- Narrador de una historia que le pasó a él en el pasado.
- Narrador-personaje secundario, que habla de otro personaje-protagonista principal.
- Narrador que cuenta la historia a medida que le suceden las cosas; es protagonista en el presente que cuenta ese presente.

Puede aparecer algo de diálogo, aunque sea introspectivo; por ejemplo: “pensé que...”, etc.

También se puede hacer un ritmo ágil pero de forma suave. Para ello hay que concebir ideas pequeñas y dentro de ellas marcarse segmentos más pequeños (utilizando comas, frases cortas, etc.). Si sólo se ve o se piensa en el final del cuento inconscientemente se coge velocidad en la narración.



Pero esto, permite cambiar los ritmos según interese expresar ansiedad, tranquilidad, etc. Para ello se pueden poner más o menos adjetivos, repeticiones, descripciones...

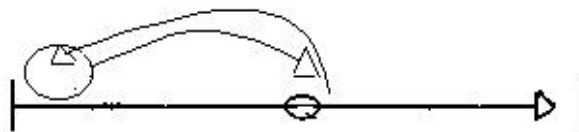
El narrador *testigo* es quizás el más moderno. También se encuentra fuera de la historia, pero a diferencia con el omnisciente, éste hace de “cámara”. Cuenta la historia pero ni interviene ni puede; es un mero transmisor. Es el narrador que habitualmente utiliza el cine, porque se puede hacer que la cámara sean los ojos de alguien.

La información que da es poca, pero puede tener más personajes porque está fuera. Esto lo ejemplifica muy bien Alfred Hitchcock cuando uno de sus protagonistas está sentado con una bomba debajo; bomba que ve el narrador testigo pero no el que está sentado sobre ella.

Implica una mayor objetividad al no poder meterse en la historia, aunque es raro no dar ninguna información sobre el narrador. Solamente hay que pensar que cuando cogemos una cámara nos olvidamos de que pudiésemos estar dentro de la historia.

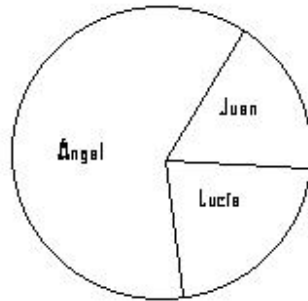
Es adecuado para los relatos policíacos y es el que más se emplea en la Literatura moderna.

También se pueden hacer combinaciones con estos narradores, contando por ejemplo lo que ven varios personajes, etc. Se puede llegar a un sitio y después volver a situarlo.

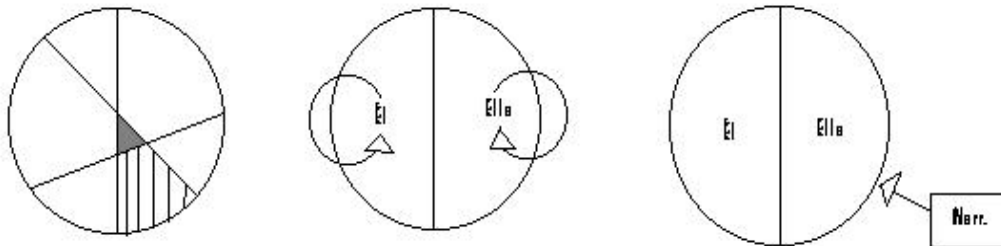


En el narrador *mixto* se juntan varios tipos, aunque alguno de ellos pueda aparecer más.

Por último, tenemos el narrador *multiperspectiva*. Ahora no hay sólo un narrador, sino que nos encontramos con muchos narradores. Uno cuenta un fragmento, otro el siguiente, etc. De esta forma se relata toda la historia.



Posteriormente se puede preparar de muchas maneras:



Hay cosas que conocen los tres, algunas dos, otras uno, y así al contar la historia se pueden repetir cosas contadas desde el punto de vista de cada uno de los personajes. además se puede poner un narrador omnisciente o testigo. Y también un trozo que no conoce nadie y que queda a la interpretación del lector o que sea el que cuente el narrador exterior. Ese fragmento puede ser en medio del cuento o donde se quiera. En estas narraciones es recomendable un esquema.

Es importante, por ello, decidir antes de empezar a escribir, la *persona* en la que lo vamos a hacer. Es parecido al narrador. Si cogemos “yo”, el tono va a ser más intimista. Si es “él, ella, ellos, ellas”, ponemos una cámara y lo deja abierto. Luego podemos dar más información (omnisciente) o menos (testigo). Además, entre ellos hay grados intermedios porque es muy difícil trabajar en estado puro en uno de los dos. También podemos ir moviéndonos de uno para otro.

LOS PERSONAJES

Como ya está dicho, pueden trabajarse desde dos puntos de vista: haciéndolos el centro de interés (volcando la trama hacia ellos) o usándolos como instrumento para ir explorando el mundo narrativo.

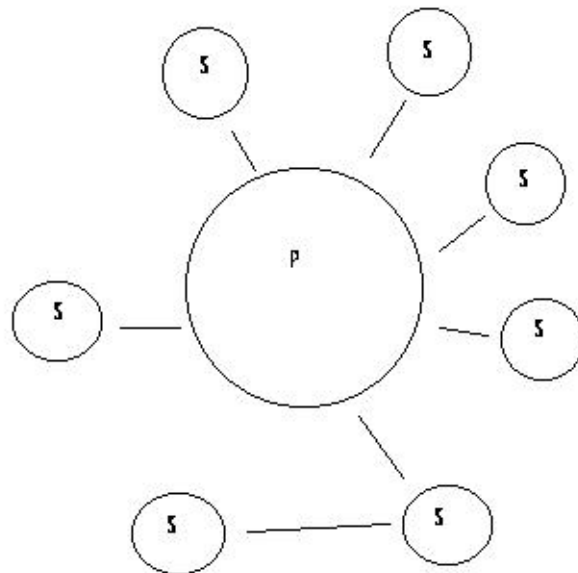
Los personajes son un conjunto de datos que nos muestra o deja imaginar el narrador. Pero no son una isla, se interrelacionan con las otras piezas. Es decir, pertenecen a un espacio y un tiempo que decide el narrador.

Según la información que se dé de ellos, se deja mayor o menor margen para que la fantasía del lector los forme.

Pueden ser reales o ficticios. Los primeros determinan que la narración va a ser histórica, pero puede ser que a la vez sea histórico-ficticia en su trama. Además precisan un trabajo de investigación profundo.

Los personajes hacen su vida, y aunque sean creados por el autor, hay que dejarlos jugar.

También hay personajes principales (que en un cuento conviene que sea uno) y secundarios (que tampoco han de ser muchos). Habitualmente, el personaje principal tiene relaciones con todos los secundarios, y puede darse la circunstancia de que algún secundario las tenga a través de otro.



Los personajes secundarios tienen que aparecer por algo, cumplen una función de “engrase”, de “cerilla”, desencadenando acciones, normalmente del principal. Si no es así carecen de sentido; es como hacer un cesto de mimbre y que quede alguna vara sin tejer. Así pues, vale más que falten que haya de más.

EL ESPACIO

El espacio constituye el lugar donde se desarrollan los hechos narrativos. Narrar una historia consiste en diseñar un espacio, crear un mundo, y además amueblarlo, arreglarlo como una habitación.

Existen diferentes tipos de espacios:

- Abiertos: una ciudad...
- Cerrados: una habitación...
- Rurales.
- Urbanos.
- Vacíos.
- Habitados.
- Modernos.
- Antiguos.
- Oscuros.
- Luminosos.

Es conveniente adecuar el espacio al tema y a la trama. Por ejemplo, si hay crímenes, oscuro, etc.

También tenemos el espacio directo y el indirecto. El primero informa del marco explícito donde se va a desenvolver la acción. Y dentro de él se encuentra el independiente, que es una descripción que se intercala en el texto para explicar el espacio, sin tener nada que ver con la trama. Sirve para rellenar ese espacio directo; por ejemplo, si están en una habitación y van a matar a alguien, se puede decir: “el asesino miró por la ventana, y fuera...”. Por esta circunstancia, es por lo que hay que “amueblarlo” bien o insinuarlo para que el lector lo haga. Este tipo de espacio sí es recomendable que se conozca bien.

Por otro lado, a través del espacio indirecto, se dan datos sobre los personajes. Por ejemplo, si se dice que un personaje vive en un hogar de jubilados, ya se está diciendo indirectamente que es mayor.

EL TIEMPO

Está referido a la época o intervalo de tiempo en el que se desenvuelve un relato o que desarrolla un relato.

Puede ser largo o corto. Pero para ello no tiene nada que ver que sea un cuento largo o corto, porque se pueden relatar cosas cortas en muchos folios.

No implica un orden (movimiento a través del tiempo), ni una duración y frecuencia (ritmo). Estos parámetros se pueden modificar según interés.

Tampoco tiene que coincidir con un tiempo real. En la Literatura medieval tenía una estructura lineal, era muy parecido a lo real (primero cuento esto, después esto otro, y así voy llegando a...).

Hoy casi nadie usa ya ese esquema. Para nosotros, al escribir, tiene más importancia el tiempo ficticio, porque el tiempo real no tiene vuelta atrás. Es más, se dice que la narrativa consiste en coger un tiempo real en otro ficticio.

Con ese tiempo ficticio tenemos varios procedimientos a emplear:

- Procedimiento ulterior (clásico): narra en pasado lo que ya pasó.
- Procedimiento anterior: narración que predice lo que va a pasar; puede utilizarse el sueño premonitorio.
- Procedimiento simultáneo: se van contando las cosas según van pasando; puede utilizarse un diario, una carta, un informe...

El ritmo, de otra manera, tiene que ver con el tiempo, pero no es lo mismo, hay que adaptarlo a la historia.

La estructura general también depende del tiempo. Esto hay que tenerlo claro desde el principio, es decir, saber cómo se van a desarrollar los hechos. Para ello:

- Hay que tenerlo en mente.
- Diagrama: se pueden poner los capítulos, señalar los saltos en el tiempo, cambiar cosas llegados a un punto determinado.
- Hacer una estructura rítmica: saber en qué momentos de la obra se va a dar mayor intensidad, menor o ninguna; diseñar cuando se quiere pegar el “subidón”, lo que se irá creando con el “climax” de la narración.

EL TIEMPO VERBAL

El *pasado* puede emplearse con cualquier narración. Es típico del siglo XIX y anteriores.

El *presente* tiene mucho que ver con el narrador protagonista y el *futuro* con el omnisciente, porque ya conoce lo que va a pasar y puede hablar de ello.

El *condicional* se puede emplear para narraciones hipotéticas y tiene que ver con el narrador testigo. No tiene información para hablar de un futuro cierto y pregunta: “¿qué pasaría...?”.

EL DIÁLOGO

Es un aspecto que da cercanía al lector, que se entera por medios propios de lo que pasa, sin que se lo cuente el narrador.

A la hora de hacer hablar al personaje hay que tener en cuenta el aspecto socio-cultural, emocional y personal (personalidad).

El diálogo de estilo directo es la reproducción fiel hecha por el narrador de lo que dicen los personajes. Se pone un guión corto delante y puede ponerse o no quién lo hace. Los tiempos verbales no cambian.

En el diálogo indirecto los tiempos verbales varían. Lo que dice el personaje viene introducido por una conjunción o un adverbio (que hace de guión) y verbos del tipo: decir, pensar... Y tampoco va precedido de guión. Ejemplo: pensó que “quizás no era el mejor día para dejar de fumar”.

En el diálogo libre (variante del indirecto) los diálogos interrumpen la narración, y entonces el diálogo se hace a través del contexto y el tiempo verbal.

EL ESTILO

No vamos aquí a exponer todos los recursos que existen para crear un estilo propio. Por ejemplo, se puede emplear la “aliteración” enganando muchos sonidos seguidos; si quisiéramos evocar el viento puede hacerse utilizando muchas palabras con “s” o describiéndolo. En cuestiones de estilo si hacemos una dos o tres lecturas, podremos sacar cosas que no nos gustan.

ACTIVIDADES

A continuación se presentan ideas y sugerencias para facilitar la creación de cuentos, historias y narrativa en general. Son ejemplos que no pretenden ser una guía de seguimiento, por lo que muestran la estrategia y dejan lugar a la iniciativa de profesores y alumnos.

- Un ejercicio indicado para trabajar los tipos de narradores consiste en proponer la creación de un cuento con un narrador determinado (previa explicación), facilitando un esquema o línea que deberán respetar.

Por ejemplo. Elaborar un cuento con narrador omnisciente a partir de: “tenemos un hombre que vive en un piso; desde hace una semana tiene vecinos nuevos enfrente, un padre, una madre y una niña pequeña; él está convencido de que va a matar a la niña porque puede verlo en sueños; puede concluir con dos finales (a veces pueden mostrarse aspectos de la personalidad de cada uno): que la acaba matando o que se suicida para no hacerlo (según la edad y objetivos que se planteen se buscarán los parámetros que más convengan, recuérdese que esto sólo son sugerencias)”.

Otro modelo de este tipo de actividades podría ser: “escribir un cuento escogiendo uno de los narradores protagonistas existentes; presupuestos: un chico coge el periódico para mirar el último sorteo de la “mili” y ve que le toca Melilla; lo revisa y comprueba que es cierto; se va a dar una vuelta para asimilarlo y se emborracha; hay un salto en el tiempo (no hace falta indicarlo) y cuando se despierta siente que alguien llama a la puerta; se trata de la Guardia Civil que viene a detenerlo por insumiso”.

Cuento con narrador testigo: “un cartero hace el reparto diario en un momento actual; de repente hay un salto en el tiempo y se ve al cartero treinta años más tarde entregando la carta en bicicleta, es decir se ve en el futuro realizando la tarea como antiguamente”.

Otra posibilidad podría ser: “cuento con narrador multiperspectiva en el que un chico una chica se conocen a través de un ‘chat’ en la red; coincide que viven en la misma ciudad y deciden quedar y conocerse en una cafetería a una hora determinada; para ello se dan pistas para poder reconocerse (pañuelo en..., etc.), pero los dos piensan que es mejor ver primero al otro por si acaso, de forma que al final no se encuentran y regresan a sus casas; pero resulta que los dos tenían características comunes y se podrían haber llevado bien.

- Una actividad muy interesante y motivadora es la de entregar una fotografía o dibujo con cierta dosis de expresividad, lo cual hará imaginar toda una historia al respecto. Puede contemplarse como principio o final.

Para ello, es conveniente disponer de un archivo de recortes que nos vayan pareciendo valiosos en este sentido. Además, se pueden aportar en cada momento los que nos ofrezcan más coherencia con los contenidos y objetivos pretendidos. Por ejemplo, retrato de una guerra, imágenes relacionadas con la salud, los temas transversales, etc. También pueden traer una foto los alumnos o hacerla en el colegio.

Una variante de esta actividad puede ser contestar a preguntas como:

- ◇ *¿Qué está haciendo?, ¿qué va a hacer?, ¿qué hizo?...*
- ◇ *¿Qué va a pasar?, ¿qué le va a pasar?, ¿qué le puede pasar?...*
- ◇ *¿Qué se le olvidó?, ¿qué piensa?, ¿qué quiere?...*
- ◇ *¿Hacia dónde va?, ¿dónde está?...*
- ◇ *¿Qué está diciendo?, ¿qué va a decir?, ¿qué dijo?...*

Por último, sólo nos quedaría unirlo todo para crear una historia.

- Otra fórmula que tiene mucho que ver con el comienzo de los cuentos, consistiría en proporcionar el comienzo de los mismos. Ejemplos:

- ◇ *Era una vez una iglesia sin campanario.*
- ◇ *... un niño que jamás tenía hambre.*
- ◇ *... un balón al que le daban patadas.*
- ◇ *... un príncipe valiente.*
- ◇ *... la noche de Valpurgis.*
- ◇ *... un ordenador de la décima generación.*
- ◇ *... una bruja que hacía mucho daño a la gente.*

- ◇ ... un delfín que estaba perdido.
- ◇ ... un indio salvaje.
- ◇ ... un roble que vivía en un bosque.
- ◇ Etc.

Otras posibilidades con las que dar comienzo a los cuentos podrían ser:

- ◇ *Hace cuánto que...*
- ◇ *Esto era...*
- ◇ *Érase que se era...*
- ◇ *En tiempos de Mari Castaña no llovían sapos ni llovían arañas, pero llovían cuentos como este que te cuento.*

- También se puede lograr elaborar una historia o un argumento a partir de un pequeño debate en grupos. El tema se escogería libremente y cada uno asumiría sus roles. Después sólo quedaría que expresasen por escrito lo vivido desde el punto de vista personal.
- Se muestran diapositivas de un cuento y se va describiendo lo que se imagina. Tras esta primera pasada, se inventa un cuento sobre una segunda pasada. En la tercera pasada se escucha ese cuento creado. Por último, se muestra el cuento real. La velocidad de las pasadas irá condicionada por el nivel de los alumnos.
- En un campo cercano se han encontrado unas minas de oro y esto hace que el castellano vaya a ser la lengua oficial en la C.E.E. Hay que confeccionar un 'currículum' en forma de personaje importante que puede ayudar a su expansión, para poder entrar a hacer un cursillo que se va a impartir. Para la evaluación habrá un jurado que decidirá quién puede asistir (pueden establecerse unos criterios previos).

Por ejemplo: "mi nombre es Miguel Indurain y en primer lugar quiero mostrar el interés que tengo por estudiar esta lengua porque...". El jurado delibera mientras los demás escriben el nombre de cinco. El que más acierte obtendrá un premio.

- Inventar un artefacto, dibujándolo y describiéndolo. También puede hacerse dibujando un ser mitológico imaginario, explicando cómo se llama, qué hace, si es bueno o malo, dónde vive...

De otra manera, se pueden crear palabras nuevas con sentidos nuevos y a partir de ellas desarrollarse cuentos. Por ejemplo: el "lagartoardilla" (lagarto que trepa con mucha facilidad), el "cerezotal" (árbol que produce frutos mitad bellota y mitad cereza), etc.

- Se presentan dibujos sueltos (que pueden estar hechos por ellos mismos en grupos) que giren sobre una cuestión determinada, para que posteriormente desarrollen un texto. Por ejemplo: una torre de un castillo, la luna metiéndose entre las nubes, un relámpago, un chico con expresión de terror, etc. También se puede aportar un título: "La noche"; todo ello con forma tenebrosa. Después, con todo ello, deberán crear una historia, que lógicamente irá relacionada con el género del terror.

- Se muestra un cuento conocido. La actividad consiste en cambiar su final: triste, alegre, fantástico, imposible, de miedo, que enseñe, lógico... Por último se compararán todos.

- “Pares y nones”. Se trata de rellenar las frases impares. Por ejemplo:

1- _____

2- Willy contestó que era mejor irse...

3- _____

4- y pensaron que...

Etc.

- “Papel, pegamento y palabras”. Pegar palabras con la finalidad de conseguir frases cada vez más largas. Por ejemplo:

La abuela sonreía.

La abuela sonreía intrigada.

La abuela sonreía intrigada a los niños.

La abuela sonreía intrigada a los niños mientras...

- Se propone inventar el nombre de dos personajes y dos países. Después pensar dos medios de transporte y dos accidentes geográficos. Por último deben escribir oraciones en las que aparezcan algunas de las palabras anteriores y realizar un dibujo que represente todo ello.

- “El país que nos gustaría”. Se dividen en grupos y cada equipo debe pensar y ponerse de acuerdo en la descripción del país en el que más le gustaría vivir. Después tienen que dibujarlo en una cartulina e inventar una historia que le suceda al equipo en ese país.

- “El consultorio de las recetas”. Cada uno va a escribir una receta, pero se trata de recetas especiales: cómo copiar en los exámenes, cómo ganar a los mayores al fútbol, etc.

- Dado este cuadro (también puede ser otro):

Nº	A	B	C	D
1	<i>Juego</i>	Agradable	<i>Caja</i>	Corto
2	<i>Canción</i>	Adecuada	<i>Lápiz</i>	Amarillo
3	<i>Coche</i>	Redonda	<i>Queso</i>	Pasado de moda
4	<i>Hombre</i>	Listo	<i>Tijeras</i>	Americano
5	<i>Globo</i>	Viejo	<i>Vaca</i>	Desmontable
6	<i>Libro</i>	Inteligente	<i>Manzana</i>	Extraterrestre
7	<i>Leche</i>	Gordo	<i>Zapato</i>	Azul

8	<i>General</i>	Mágico	<i>Palo</i>	De madera
9	<i>Maestro</i>	Muy grande	<i>Vara mágica</i>	Fastidioso
10	<i>Niño</i>	Frío	<i>Niña</i>	De plástico

Se pregunta: “en la fila 7, ¿cómo harías un A-B con un C-D?”. O lo que es lo mismo: “¿cómo harías leche gorda con un zapato azul?”.

- Elaborar historias a partir de: “¿Qué puede pasar si...”
 - ◊ ... *los lápices hacen huelga?*.
 - ◊ ... *no nos dejan venir al Cole?*.
 - ◊ ... *los balones no botaran?*.
 - ◊ ... *los árboles caminaran?*.
 - ◊ ... *los espejos hablaran?*.
 - ◊ ... *los libros hablaran?*.
 - ◊ ... *los peces hablaran?*.

- Dado un texto, poner lo contrario.

- “¿Quién, cómo, cuándo y dónde?”. Cada uno responde a estas preguntas y luego uno responde a la primera, otro a la segunda, otro a la tercera... El resultado puede ser chocante pero puede servir para montar una historia fantástica y divertida.

POESÍA

Dado que la palabra poesía proviene etimológicamente del latín *poiesis* y *que significa creación*, en este capítulo, vamos a centrarnos fundamentalmente en torno a esta cuestión. Por tanto, la estructura que plantearemos estará basada en juegos para crear y estimular la creatividad poética, si bien se irán presentando las características más importantes de algunas de las corrientes y épocas más significativas.

⇒

Una buena forma de comenzar a trabajar la poesía con alguien que no esté familiarizado con la poesía, consiste en responder a una serie de preguntas cuyas respuestas servirán para una pequeña puesta en común.

- 1.- *¿Cómo entiendo yo la poesía?*
- 2.- *¿Qué puede simbolizar la poesía?*
- 3.- *¿Para qué sirve la poesía?*
- 4.- *¿Qué es para mí la poesía?*

Las respuestas, que pueden ser las que siguen, se colocarían en torno a una esfera que tuviera escrito en su interior la palabra poesía. Por ejemplo:

- 1.- *Puede ser una forma de comunicación. Para algunos simplemente es 'forma'.*
- 2.- *Tiene que ver con el abandono, con el dejarse llevar.*
- 3.- *Ayuda a expresar sentimientos o cosas de la realidad como 'yo' las veo y percibo.*
- 4.- *Constituye además una parte de la Literatura.*

También se puede proponer el escribir un texto de cuatro o cinco líneas sobre todo lo dicho y con el material obtenido.

La poesía se retroalimenta, es decir, que cuando más se lee más apetece escribir. Por eso, a la vez que se escribe hay que leer. El poeta es el intérprete de algo que le viene. La inspiración cuenta.

⇒

Hay poetas que ven la poesía como algo inevitable y piensan que como la muerte, es algo inútil. Es un oficio al que no le encuentran utilidad. Pero la verdad es que muchas veces escapamos de las insatisfacciones de la vida gracias a la Literatura, tanto los escritores como los lectores.

Otros, sin embargo, expresan con ella los sentimientos más cotidianos. Lo ven como algo más entretenido. Dicen que no aspiran a hacer filosofía, aunque lo difícil es dar con palabras que sean cercanas y que nos sirvan para ello.

Muchos poetas muestran y dejan ver estas ideas y otras en sus poesías, con lo que la 'metapoesía' vale, además de para expresar ríos, paisajes, etc., para analizar la propia poesía. Esto refleja cierto índice de modernidad.

⇒

Hay composiciones que para un profano en la materia pueden parecer a simple vista algo sencillo y tonto. Por ejemplo:

Igualdá, solidaridá, llibertá, paz, amor
Gleichheit, solidarität, freiheit, frieden,
[liebe
Equality, solidarity, liberty, peace, love
Uguaglanza, solidarietá, libertá, pace,
[amore
Igualdade, solidariedade, liberdade, paz,
[amor
Égalité, solidarité, liberté, paix, amour
Igualdad, solidaridad, libertad, paz,
[amor
Palabras, sólo palabras

Xosé Ramón Martín Ardines (2000)

Pero esto puede servirnos de base para proponer escribir un poema en verso libre, de tal manera que lo primero que hay que hacer es aportar tres palabras que representen lo que queremos para la región o lugar en que vivimos. Por ejemplo: *futuro, respeto cultural, paz*. Después sólo quedaría traducirlas a diferentes idiomas. Además, de esta forma también se podrá colaborar con otras áreas y asignaturas, contribuyendo así a la tan proclamada interdisciplinariedad: *futur, respect cultural, paix*.

También valdría una frase, pero con tres palabras se logra crear un ritmo que ayuda mucho en el desarrollo del poema.

⇒

⇒

Ahora hay que escribir un poema imitando. El juego se llama el “centón latino”. Esta idea proviene de los niños de esa época que tenían centones (recuérdese que significa: *manta hecha de retazos; obra literaria compuesta de expresiones ajenas*) e imitaban a los clásicos.

Consiste en coger un libro de poemas, abrir páginas sin ningún orden prefijado, leer algunos versos, y cuando nos agrade alguno escribirlo. Así hasta que haya unos diez aproximadamente.

A continuación hay que arreglarlo un poco colocando los versos en el orden que mejor suenen.

Por último, sólo queda darle coherencia, es decir, cambiar las unidades que haga falta. Para ello se puede tener en cuenta una unidad temática, cambiando las palabras necesarias, los signos de puntuación, y los enlaces y nexos que así aconseje la mejor construcción sintáctica (entonces, por lo que, en conclusión, al final...).

⇒

⇒

Una actividad que puede ser útil cuando se está bloqueado y que además estimula la sensibilidad, consiste en escribir lo primero que se nos ocurra, sin volver a leerlo, sin parar. Todo ello con música lenta.

El único condicionamiento es que en esos siete minutos aproximadamente, hay que introducir las palabras: *arena, libro, mar, casa y pirámide*. Esto va a provocar que se busque un argumento.

Esta actividad se realiza en talleres para escritores que se bloquean por la presión de un libro nuevo, etc. Lo ideal es llevarlo a cabo nada más levantarse, porque es más fácil conectar con el inconsciente.

POESÍA DE LA NATURALEZA

Para componer y poesías de este tipo hay que lograr crear un ritmo mediante anáforas (repetición de una palabra o grupo de palabras):

Ya no...

Ya no...

Ya el...

En el ejemplo anterior hay un paralelismo sintáctico, es decir son enunciativas y el verbo puede ir en presente.

Todos los versos terminarán por una pausa más o menos larga, lo que nos dará un ritmo lento. También deben durar lo mismo gracias a la métrica.

Por todo ello, para conseguirlo, puede hacerse rellenando propuestas como la siguiente:

Oraciones enunciativas con verbo en presente:
Yá _ _ _ _ _ ' _ _ 11(*endecasílabos*)
 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11

El ritmo de intensidad se consigue porque en los versos hay sílabas que tienen un golpe de voz y siempre se encuentran en las mismas posiciones. Para interiorizar dicho ritmo puede 'tararearse' silabeando con 'ta' (tá ta ta ta ta ta ta tá ta) y dándole cierta entonación. Después sólo se trataría de acoplarle palabras para crear la frase. Por ejemplo: *Yá no canta-el rruiseñor de mañánas.*

Para contar y corregir rápidamente los versos creados, un método muy sencillo consiste en poner una mano en la mesa y marcar con los dedos a la vez que se silabea el verso.

Una vez que tengamos varios versos, se puede proponer que cada uno escoja el que más le guste y se vayan leyendo seguidos uno tras otro.

También se puede mandar que busquen algún poema de este tipo y después pegar nuestros versos tras los de ese autor, porque de lo que se trata es de coger el ritmo que expresa cada uno. Otra fórmula sería la de escribirlos todos seguidos en lo que se conoce como 'prosa poética'.

Como variante puede hacerse en verso libre sin necesidad de que coincidan los versos en su duración. Todo lo que se repita (exclamaciones, palabras, etc.) conlleva ritmo.

Un ejercicio válido para elaborar un poema con tema de la naturaleza sería rellenando esquemas como el que sigue:

Aquel...
Y aquel...
Y el/la...
Y aquel/aquella...
Y aquel...
Y el/la...
Y al fin...

De otra manera, una constante en la Literatura de este género es la aparición de topónimos, lo cual permite juegos con ello.

Para empezar y como recurso, se puede sugerir que presenten una lista de unos cinco o seis topónimos, sin estructurar, tal como nos vienen de primeras a nuestra mente. Serían nombres de lugares que conozcan, que les recuerden algo, pero también nos abre la posibilidad de mostrarles sitios nuevos que pretendamos que aprendan.

Con todo lo anterior sólo nos queda completar un poema que toque los sentimientos que tenemos sobre esos lugares. Se pueden aprovechar estructuras de poemas ya existentes y referidos a este tipo, como:

*Conozco un país donde el mundo se llama... - aquí se colocarían los topónimos elegidos -
Un mundo que...
Donde...
Escenario de...
Lugar de...
Una y otra vez vuelve a...
Un país donde todavía...*

Dámaso Alonso asegura que durante el Barroco existía un recurso que consistía en diseminar y recoger. Puede hacerse en este tipo de poemas.

Un principio a tener en cuenta en toda creación poética es el de dar un buen cierre a los propios poemas.

En cuanto a las estructuras pueden tender más hacia lo narrativo (oraciones), las enumeraciones (que implica que aunque haya muchas oraciones deben existir muchos sustantivos), dinámicas (descripciones como si se diera un paseo), etc. Y siguiendo con los topónimos, se puede hacer una enumeración y después ir presentando uno a uno, es decir, topónimo-idea, topónimo-idea...

También se utilizan mucho los epítetos, colocando el adjetivo delante del nombre: *azul cielo*.

La casa donde uno se crió suele ser fuente habitual de inspiración en la Literatura contemporánea. Algunos autores aprovechan la ocasión para mostrarnos su propia identidad, es decir, la casa se convierte en ellos mismos, aunque esto es más común en épocas anteriores. Se trataría pues, de una alegoría en la que se habla de dos cosas a la vez; de la casa y de sus sentimientos.

Se plantea escribir palabras durante cinco minutos sobre la casa donde se vive o en la que uno se crió de niño. Es lo que se llama 'escritura automática'.

Después se trata de hacer comparaciones o símiles: decir que un elemento A es igual que un elemento B. Para ello utilizar "como", aunque también se puede con otras fórmulas: "tal que", etc. En definitiva, se persigue la búsqueda de relaciones muy personales, como por ejemplo 'puerta como libertad', sin explicar ni considerar nada más. Con nombres y al final la palabra casa.

Algunas de las partes o nombres relacionados con la casa, a las que habrá que asociar otras que nos sugieran o las que ya teníamos anteriormente resultado de la escritura automática, podrían ser:

*puerta como...
ventanas como...
habitación como...
cocina como...
desván como...
pajar como...*

pasillo como...
cama como...
comida como...
visillos como...
mesa como...
casa como...

También existen formas de metáfora para alguna de estas formaciones que no cuadre o suene mal, que veremos más adelante, como por ejemplo:

El pajar : un salto.
*El pajar **era** un salto.*

Aprovechando este juego se puede realizar una variante que consistiría en convertir esas comparaciones en metáforas. En un símil se pone 'A como B'. En una metáfora se seguiría el esquema 'B de A', típico de la poesía clásica. Ejemplo:

Casa como pedrero -> El pedrero abandonado de mi casa

Para las que no salen, utilizar 'A es B. Y como comienzo de poema puede emplearse como primer verso: *Soy como una casa de ciudad (o de lo que nos sugiera).*

En nuestros días, esta poesía puede llamarse 'intimista'. Si consideramos la división efectuada ya por los romanos entre teatro, épica y lírica, estaríamos completamente delante de una poesía lírica de intimidad.

POESÍA AMOROSA

Puede considerarse como un tipo particular de poesía lírica. La que se hace hoy es más erótica, pero la tradicional o clásica versa sobre la descripción del ser amado. Para esto, suele utilizarse el recurso de la metáfora.

Lo primero que se debe hacer es situarse en la perspectiva de aquella época, en la que el que escribe lo hace describiendo a una mujer. Nos hayamos ante el punto de vista de la 'perspectiva androcéntrica'.

Relacionar y unir las siguientes palabras teniendo en cuenta aspectos de importancia en esa época:

A	B
<i>pelo</i>	<i>coral</i>
<i>labios</i>	<i>perlas</i>
<i>piel</i>	<i>perfume</i>
<i>ojos</i>	<i>oro</i>
<i>dientes</i>	<i>nieve</i>
<i>mejillas</i>	<i>rosas</i>
<i>aliento</i>	<i>música</i>

voz

soles (*luceros, zafiros, mar...*)

Por ejemplo pelo con oro, labios con coral (porque es rojo), piel con nieve (blanca como la de la nobleza, porque la morena era la de la gente que trabajaba en el campo), ojos con soles, dientes o dentadura con perlas (como hilera de piezas regulares, porque lo habitual era tenerlos feos y torcidos), mejillas con rosas, aliento con perfume, voz con música, etc. Más formas de hacer comparaciones:

B de A: *el oro de tu pelo.*

A es B: *el pelo es oro.*

A:B: *tu pelo: oro.*

Adjetivo: *el pelo dorado.*

Metiendo la metáfora en un verbo: *el pelo doraba su cabeza.*

Entonces, ahora se propone realizar una metáfora distinta con cada uno de los elementos relacionados anteriormente. Tener en cuenta que ´alogismos´ como “...musicaba...” pueden encontrarse en la Literatura contemporánea pero no en la tradicional.

Desde el siglo XIV se repiten tópicos de este tipo. El que comenzó con ellos fue Francesco Petrarca, por lo que se conocen con el nombre de “metáforas petrarquistas”. Siempre identifica las partes del cuerpo con cosas caras o elementos de la naturaleza, flores sobre todo.

Primeramente hubo metáforas negativas satíricas en la Edad Media contra la Iglesia Después vino el mencionado Petrarca y duró aproximadamente hasta el Barroco, en el que hay crisis y llega la poesía crítica o social (Quevedo...). Contra este tipo de descripciones ya protesta Shakespeare (XVI-principios del XVII).

Por último, se puede determinar realizar con estos parámetros, una descripción en prosa de una mujer u hombre conocido por todos: un cantante, un deportista, etc.

POESÍA SOCIAL

Se trata de un tipo de poesía que intenta que la gente tome conciencia de determinados aspectos con el fin de mejorar la situación.

Para crear este tipo de poesía vamos a usar un modelo copiado de un género de la poesía inglesa: poemas de los dones, de los regalos.

Son muy fáciles de hacer, se trata de versos donde se dice lo que cada uno regalaría a un pueblo, a una persona...

Su estructura básica es la siguiente:

Te doy...

Te regalaría...

Si pudiera te compraría...
Te daba, ...(Villablino, León, etc.), si pudiera...
Para ti, ..., voy a buscar...
..., si tú quieres, voy a darte (regalarte)...

El título puede ser: “A Laciara”. Hay que poner en el primer verso lo que se pretende claramente y después ya irán cosas menos trascendentales. Por ejemplo:

A ASTURIAS

Asturias, si tu quieres, te voy a dar la libertad.
Para ti, Asturias, voy a buscar un sitio al lado del lar.
Te doy un fuelle para poder rugir.
Te regalaría un poco de dignidad.
Te doy apoyo en tu navegar.
Si pudiera te compraría el descanso final.

POESÍA DE VANGUARDIA

Vanguardia viene del francés *avant-garde*: parte del ejército que se coloca delante.

Se da a principios del siglo XX y también en otras secciones. Hay muchos movimientos, pero vamos a centrarnos y trabajar con el “Surrealismo”, porque fue el que más se esforzó por cambiar.

El primer grupo surrealista que se desarrolló en Francia durante los años treinta, realizaba juegos con sueños considerando que mostraban la realidad de cada uno. También puede denominarse como “poesía del sueño” y aquí puede verse en ‘*Soledades*’ de Antonio Machado.

Kafka expresaba el desaliento del hombre ante el absurdo del mundo y ha ejercido una considerable influencia sobre el Surrealismo. Utiliza sueños y situaciones absurdas para criticar algo o expresar vivencias personales. Es como una piedra que lanzada un lago de tranquilas aguas va abriendo círculos concéntricos que se extienden hasta desvanecerse, de tal forma que el primero admite una interpretación personal, el segundo se abre a una social y el tercero a una metafísica.

Como ejercicio vamos a proponer escribir un sueño de forma rápida y sin preocuparse por cuestiones gramáticas, después darle una interpretación. Lo ideal sería hacerlo nada más levantarse por la mañana.

Cuanto más absurdo, más les gustaba a los surrealistas. Los sueños son muy visuales, son una sucesión de imágenes. Por eso los que más los explotaron fueron los pintores, como Dalí por ejemplo.

Otra actividad sería la de poner un adjetivo adecuado a los siguientes nombres: *piedra, sol, naranja, barco y cielo*. Por ejemplo: *redonda, deslumbrante, fresca, grande y azul*.

A continuación se cambian unos con otros, por ejemplo: *piedra deslumbrante, barco redondo, naranja azul, sol fresco y cielo grande*.

Por último, se trataría de intentar hacer un pequeño poema con esas expresiones:

*Era un lugar tan real que no se creía.
Las naranjas eran azules.
El cielo tenía límites y era grande.
Un barco redondo llevaba piedras deslumbrantes.
Un sol fresco no dejaba de mirarme.*

Pero los surrealistas también buscaban inspiración y sacaban ideas de cuadros extraños, fotografías, etc., y elaboraban una literatura muy visual.

Otra forma era la que ejecutaba Lorca o Alberti, que consistía en romper la lógica del lenguaje y del mundo: jugar con los adjetivos, los sintagmas, etc.

La última técnica surrealista es la de la escritura automática, aunque no para todos es lo mismo. Es, por ejemplo, escribir dejándose llevar, poniendo lo que te salga. Si es justo a continuación de levantarse por la mañana mejor, porque se está más cerca del inconsciente, ya que cuando se piensa en hacer el café, etc., ya nos estaríamos acercando a la lógica.

La lluvia de ideas tiene el objetivo de crear un ambiente distendido y estar cerca del subconsciente, aunque Dalí o Bretón lo ven como una forma estética, sin pensar tanto en estar cerca de ese subconsciente.

Existen técnicas para llevar a cabo esta escritura automática, como la de elaborar columnas sin pensar, sin sentido:

<u>NOMBRES</u>	<u>ADJETIVOS</u>	<u>VERBOS</u>	<u>ADVERBIOS</u>	<u>NOMBRES</u>	<u>PREP + NOMBRE</u>
Piedra	dura	caer	despacio	suelo	de casa
Gato	grande	enloquecer	suave	extranjero	en el monte
Hierro	negro	venir	poco a poco	casona	a Caboalles
Garbanzo	extranjero	hacer	sin rumbo fijo	vaca	por Enero
Flauta	viejo	empujar	a la intemperie	Juan	con Jesús
Libro	largo	reñir	de repente	roble	contra Fermín
Caja	bonito	correr	a veces	jabalí	desde Villager
Juego	duro	finalizar	rápido	piragua	sobre el tejado
Pelota	lleno	coger	ayer	gente	tras el muro
Jamón	tranquilo	subir	ahí	culebra	para Francisco

A continuación se trata de unir y hacer diez frases 'a tontas y a locas' poniendo las partículas que faltan (singulares y plurales, género...). Después se elabora un texto surrealista con todo ello colocando nexos, paréntesis y todo lo que necesitemos (*cuando, donde, entonces, porque, luego, también...*). Además pueden repetirse o combinarse las frases. Por ejemplo:

“Cuando la piedra larga se hizo a la intemperie de un roble con Jesús. Entonces el gato duro subió despacio al extranjero a Caboalles”. Etc., etc.

Éste es un tipo de Surrealismo basado en la sonoridad de las palabras, es decir, es un Surrealismo que tiene su origen en eso, sin buscar ningún tipo de sentido. El anterior estaban más bien basado en el Psicoanálisis.

Otro movimiento de vanguardia el “Futurismo” italiano. Su líder, T. Marinetti es anterior al Surrealismo, entre ambas guerras mundiales.

Un juego para ejemplificar y abordar este movimiento consiste en hacer papelitos con palabras principales: nombres, verbos y en algún caso adjetivos para aportar las sensaciones físicas. Luego se escogen cinco y se apuntan. Prescindía de todo lo demás: puntuación, adverbios...

Jugando con ellas, repitiendo, colocándolas seguidas, etc., pueden lograrse cosas bonitas. Se conocen con el nombre de *palabras en libertad*. Por ejemplo:

Hablar, hablar, hablar
Subir vino pan...
Hablan ojos

También se puede jugar con la disposición o diseño gráfico de las palabras y frases:

--

--

Esta idea serviría por ejemplo para ir contando la historia de una persona que se muere, que se le va acortando la vida, etc.

A los más pequeños les divierten mucho los “acrósticos” con su propio nombre o del lugar donde vive:

Lo que faltaba.
Un bonito poema.
Inventado
Sólo por mí.

Son muy mecánicos, pero tienen cuestiones colaterales interesantes, como buscar por el diccionario cuando tengan dificultad de encontrar palabras que empiecen por una determinada letra.

También se pueden aplicar los nombres a la creación del ritmo que ya comentamos al principio de este capítulo. Por ejemplo intercalando palabras creadas con el comienzo de sus propios nombres entre los distintos versos: *JUAN*, *PEDRO*, *SANDRA*: *JUPESA*.

Estoy cansado
JUPESA
siempre en la escuela
JUPESA
ya me fastidia
JUPESA

Por último, cabe destacar la poesía visual, caligramas, etc. Por ejemplo poniendo la palabra *SOL* en medio y *RAYO* varias veces a su alrededor como si realmente se tratase de un sol dibujado con sus rayos. O también unos versos colocados con la forma del país al que se refieren.

TEATRO

Este capítulo sigue una estructuración parecida al primero de narrativa. Es decir, plantearemos una serie de aspectos teórico-prácticos que aclaren cuestiones básicas sobre este género y que ayuden a comprender y desarrollar la actividad didáctica. Por último, se proponen una muestra de juegos y actuaciones con el fin de trabajar este importante género.

Precisamente, su valor reside en la consideración que suponen la interrelación y socialización en la formación de la personalidad. Esto, traducido a la práctica educativa conlleva la necesidad de presentar y estimular la creación de juegos colectivos, dentro de los cuales el juego dramático es especialmente relevante. Además, la participación en este tipo de juegos, servirá para que el niño ponga de manifiesto dicha personalidad y siga elaborándola a partir de la información que obtenga de la relación con los demás.

Todo lo dicho en el párrafo anterior resume la idea del funcionamiento integral de la persona, en la que lo motriz y lo intelectual van íntimamente unidos. La Psicomotricidad o mejor llamada Educación Física de Base, trabaja fundamentalmente sobre estos aspectos.

ORIGEN

Las formas dramáticas más antiguas parecen corresponder a imitaciones burlescas, representaciones mímicas, disfraces para causar la hilaridad o el asombro de los espectadores. No sólo en Europa, sino en culturas africanas o amerindias, las formas más antiguas de dramatización eran una prolongación de las fiestas o de los ritos para asegurar las cosechas o lograr el favor de los animales sagrados. Las fiestas en honor a Dionisos probablemente fueron las más antiguas, porque en ellas no se necesitaba un guión determinado: la gente se disfrazaba, danzaba, se reía del vecino o de su pareja imitándole, improvisaban breves diálogos.

Si en las culturas cazadoras los hombres podían adquirir algunas de las virtudes del animal que aseguraba la subsistencia de la tribu, bien untándose con su sangre o vistiéndose con algo que les perteneciera (pieles, plumas, colmillos...), también en las culturas agrarias se cree que algunos animales son el espíritu de las cosechas. Conforme va avanzando la recolección, se comprueba que allí hay liebres, codornices y tantos otros animales que se van refugiando para alimentarse de lo que queda del sembrado, pero que para los pueblos primitivos serán los espíritus del grano, de esas cosechas que, año tras año, vuelven a cobrar vida. Por ello habrá que celebrar fiestas en su honor, disfrazarse con su aspecto, imitarlos, ofrecerles algo de nosotros mismos: aún las madres ofrecen los dientes de sus hijos al “ratoncito Pérez”, ignorando que esa vieja ofrenda se hacía en las culturas antiguas para que el ‘ratoncito’ o cualquiera de los roedores sustituyeran esos dientes de leche por unos tan fuertes y poderosos como los suyos.

Toda esta combinación de magia, ritos y fiestas estará unida en un principio, pero después se separará: comedias, farsas, carnavales, y, por ello, se remonta a los orígenes del ser humano. Y estas pantomimas y ritos festivos debieron coexistir con otros más crueles y más ‘dramáticos’.

SEMIOLÓGÍA

Lo que comúnmente se conoce con el nombre de teatro, en realidad no es tal, sino que abarca muchos más artes y espectáculos.

Para empezar, diremos que la expresión más adecuada para tratar de englobar todos los espectáculos relacionados con la puesta en acción sobre un escenario es la de *arte teatral*, que representaría: el drama (lenguaje dramático), la ópera, el ballet, la pantomima, las marionetas, etc.

Tadeusz Kowzan puede considerarse el primer teórico sobre la cuestión, y aunque el teatro como puesta en escena es muy reciente (desde el año 68 aproximadamente), por la parte de Polonia hay mucha tradición.

Una sucinta explicación y diferenciación de todas las posibilidades anteriores nos ayudará a entender los principales signos de cada uno de los artes.

El signo, según Saussure, presenta un significado y un significante. Y según Lalande pueden ser signos naturales o artificiales. En el *arte teatral* esos signos serían artificiales y todo el sistema de signos constituiría el código.

Pero además se trata de signos intercambiables y de doble sentido, lo que indica que el espectador que forma el contexto es un elemento más del signo teatral.

En el *drama*, o *lenguaje dramático*, o *teatro* en general, intervienen varios de estos elementos que más adelante abordaremos detenidamente. Como muestra, entre otros estarían: voz, palabra y texto (actores y actrices); música; puesta en escena (escenografía: pinturas, accesorios...); ropas (atrezzo); espacio; baile; canto, etc.

La *ópera* ,“obra”, pasa por ser la más completa, habiendo de todo. En el canto hay soprano, etc. También consta de un coro que representa el pueblo, por lo que hay gordos, bajos...

Otros elementos que se suelen emplear quedan recogidos en la información previa que se suele dar: programas, decoración de la entrada, alguna pista en el telón, etc. Por ejemplo, en “Aida” pueden utilizarse alguna arquitectura o pintura egipcia a la entrada.

La *ópera* tuvo un comienzo popular, pero como la producción era muy costosa se fue acercando a la élite, sobre todo en el siglo XIX.

El *mimo* puede entenderse como un teatro sin palabra, muy presente en la tradición de oriente, sobre todo en Japón. No presenta ni música, ni palabra, ni escenografía; algunos salen hasta desnudos para no dar pistas.

En la *expresión corporal*, el principal instrumento es el lenguaje del cuerpo (cara, manos, y todo lo demás), es decir, los gestos. También se puede hacer acompañado de música, palabras, gestos sólo (mimo), o combinación de todos ellos.

La *zarzuela* tiene como orden jerárquico el escuchar. Esto se entiende si pensamos que al teatro se va fundamentalmente a ver, aunque canten algo.

Una cuestión importante a la hora de buscar una progresión en dificultad a la hora de trabajarlo en la escuela, sería empezar por niveles menos formales, añadiendo algún elemento pero sin llegar a ninguna forma conocida.

En otro orden de cosas, los géneros que podrían abordarse pasan por ser: la *comedia* (que no tiene que ser del todo informal) y la *tragedia* (donde se habla de cosas serias y con un desenlace fatal) creadas por los griegos; la *tragicomedia* (mezcla); el *musical* (ópera, zarzuela y opereta -ópera cómica francesa y vienesa, zarzuela de clase alta-).

La comedia es una construcción creativa posterior a la tragedia. Por ejemplo, la burla de los dioses y de los mitos que hace Aristófanes supone un estadio más avanzado que el planteamiento didáctico de la tragedia. La comedia sería propia de una organización social evolucionada, una sociedad capaz de reírse de sí misma, superadora de aquellas otras en las que al individuo sólo le estaba permitido venerar a las castas superiores, nunca ponerlas en cuestión y, mucho menos aún, burlarse de ellas.

Otros piensan que tragedia y comedia coexisten en Grecia y Roma, y también en las sociedades más modernas. En la Edad Media conviven los autos sacramentales con las farsas y chirigotas. También en Shakespeare , Lope, Calderón..., sin olvidar que una obra como la Celestina se intitula Tragicomedia, donde se mezclan la creencia en las verdades absolutas y las burlas de esas mismas verdades.

EL PÚBLICO

Hasta hace poco tiempo no se trabajaba con él de manera teórica, reflexiva. Los críticos apenas sí hacían referencia: “al público le gustó”...

Sin embargo, no hay espectáculo sin público. En principio la gente va a pasarlo bien, pero puede pasarse bien llorando, etc.

Además de ganas de festejo, también puede servir de estímulo para reflexionar sobre ello (estética). Por ejemplo, se puede comenzar con una situación que enmarque el enredo que después se va a desarrollar.

Patrice Davis estudió las distintas facetas del público: la exterior (social, hacia afuera) y la interior (que hace que reflexionemos para nosotros mismos). El teatro hace trabajar esas dos facetas: estamos con más gente, aplaudimos, etc., pero también de aclaración para pensar sobre nosotros en relación con los demás.

De otra manera, la forma también nos hace ir al teatro. Sólo hay que pensar en las distintas formas en que se hacen los clásicos según el grupo.

En la crítica, la ‘recepción’ consiste en observar la reacción del público y el por qué de ella. El texto dramático se deja para analizarlo al final porque depende más de los actores.

Al público puede agradarle porque se identifica o reconoce con algún actor o con el grupo mismo. Ese reconocimiento ha de ser estético porque si algo nos pareciese de mal gusto ya no sería plena la satisfacción. Y si además el texto es malo ya se rechaza de antemano.

A lo largo de este capítulo, se verá explícita e implícitamente la importancia que el público tiene a la hora de crear y representar con éxito una obra de teatro. Esto implica el tener en cuenta el público especial con el que los docentes van a trabajar y los objetivos que se persiguen.

EL TEXTO DRAMÁTICO

Los signos o elementos de que consta el *drama*, designado habitualmente con el nombre de teatro, son por lo menos según el mencionado Kowzan:

1. La palabra, que no siempre es necesaria, como por ejemplo en el teatro japonés, aunque normalmente sí la hay.
Cuando se dice hay que darle un tono de voz. Esto supone el hecho de que nunca va a haber una representación idéntica a la anterior. De otra forma, también puede implicar al público a participar o no.

2. La mímica, el gesto. Acompaña a la palabra hasta el punto de que la puede cambiar. Aquí, las distintas culturas, niveles sociales, etc., hace que haya códigos muy diferenciados.
3. El movimiento también puede cambiar el sentido de la palabra. Sólo hay que pensar por ejemplo cuando se pregunta “¿vienes?”, en donde entran aspectos como los espacios, etc.
Este elemento junto con el anterior son esenciales en la expresión corporal como ya dijimos.
4. El maquillaje, que se utiliza mucho con los niños porque no tienen muchos recursos expresivos. Serían las líneas, los colores...
5. El peinado.
6. El vestuario.
7. Los accesorios. Todos tienen que tener una funcionalidad y hacer más verosímil lo que se va hacer. Por ejemplo si nada más levantarse el telón aparece una silla gótica, eso ya nos da una información muy clara.
8. Decorado, entendido como conjunto de esos elementos.
9. Luz. Con las mejores técnicas cada vez adquiere más importancia.
10. Música. Para entender su significación sólo hay que pensar en que si estamos en casa, según lo que vayamos a hacer o el estado de ánimo en el que nos encontremos, ponemos una u otra.

Pero el teatro no es la suma de todo esto. Es un resultado final donde todos los elementos intervienen de manera dialéctica. Por lo tanto, se dice que es un signo, que comunica. No solamente es un texto con voz, lo mismo que el cine.

Entonces, en el teatro, un signo tiene que tener un único sentido, si no la obra no está bien preparada.

El público tiene que intervenir también, hasta tal punto que una obra se puede cambiar teniendo en cuenta las exigencias del público. Además esto implica que el actor tiene que tener en la cabeza el público que tiene delante.

Otra cuestión a tener presente en la creación y representación de una obra determinada, es que debe estar documentada. Es decir, debe intentar hacerse lo más realista posible, y para ello hay que investigar cómo era el pensamiento de la época, la vestimenta...

Aunque posteriormente nos extenderemos sobre este aspecto, hay que decir que lo fundamental para el teatro desde el punto de vista literario es el diálogo, en contraposición con la lírica o la épica, en los que puede haberlo pero no es lo fundamental.

También hay otros elementos que deben aparecer en el texto de forma sistemática, según Jean Marie Thomasseau (estudioso de la semiótica del teatro): descripciones de la situación al principio, personajes, acotaciones para el director, etc. Ya los griegos lo hacían con sus *didascalias*, que eran notas que ponía el autor.

El *para texto* es tan importante como el diálogo dramático. Está conformado básicamente por:

- 1.Los títulos.
- 2.La lista de personajes que aparecen.
- 3.Notas de descripciones del espacio, tiempo, decoración, etc.
- 4.El para texto de las discalías: notas sobre la puesta en escena.
- 5.Los entreactos, que sirven para que la gente piense y comente lo que está viendo, para que luego siga con la idea que concluyeron.

En la obra “Acto sin palabras” de Beckett sólo hay para texto.

Todos los lenguajes tecnológicos nuevos pueden incorporarse y añadirse a los de antes. Esto es así porque hay que asegurar el éxito con obras de temporadas anteriores, pero también hay que educar al público e innovar, sobre todo en la escuela, donde la improvisación también juega un papel primordial.

En relación con la cuestión anterior, hay que fijarse siempre en los carteles anunciadores de las obras, en donde la creatividad es un aspecto realmente desarrollado y trabajado. También se hace con el programa de mano y todo lo que se encuentra desde la entrada hasta el telón, constituyendo el sobre-acto puesto que aporta información.

Todos lo materiales empleados y mencionados en el texto, no son la realidad sino que la representan.

Por último, una forma de solucionar el espacio si hay mucha gente, sería colocarlos a distinta altura por estatus, con un primero al lado de la orquesta y un coro que representa la voz del pueblo, y que además haga participar al público, etc.

Bob Wilson propone un espacio próximo al público y otro por detrás que pueden ser filmaciones o películas que tengan que ver con la obra. Al fondo coloca otro asemejando el cielo y cambiándolo según la escena.

Tampoco debe olvidarse el valor que tiene el tema de los silencios dentro de una obra.

Como conclusión, puede decirse que escribir textos para el teatro significa tener en cuenta que eso se va a poner en escena, por lo que hay que tener en cuenta al público, la escenografía y todo lo dicho anteriormente. Hay que empezar por la generalidad y luego ya se especializarán los papeles, ya que a todo el mundo le gusta actuar y verse en ese juego escena-espectador. El teatro es vida.

El texto dramático también debe recoger entonces, todo lo que tiene que ver con la obra: programas, carteles de la plaza del pueblo, lo que se hace en la entrada de los

pasillos, etc. Todo ello irá preparando al espectador: "...fue un gran éxito", "los actores que participan son...", etc.

GÉNEROS

Antes de escoger uno u otro género y disponerse a escribir un texto dramático para él, hay que detenerse a pensar y emplear un poco de tiempo en considerar algunas cuestiones que pueden ayudarnos a encaminar lo que queremos crear.

Peter Brook hizo mucho teatro y reflexiona de ello en "La puerta abierta". Plantea el tema de la tradición. Importante a la hora de fundamentarnos pero con el peligro de la rigidez que la acompaña. Muchos autores ya hacen teatro que haga responder a la gente. Aunque hoy no existen los mismos problemas, se pueden tener en cuenta aspectos de antes como el estilo, los procedimientos, etc., pero planteando a la gente dudas además de que vean su propia realidad.

En la India, la palabra *sphota* representa la salida del aire, significa dar vida, dar lugar a la reencarnación. Esto sirve para explicar la idea de que en el teatro hay que elegir palabras "contundentes". Y a veces es a través de la forma, que siempre está presente además del fondo.

Hay que preguntarse en que se basan para construir el diálogo: en posturas, el entorno...

También hay que ver si se agotan o no, si se pueden seguir con otros diálogos a continuación. Para ello, es positivo contrastar diálogos que sean lejanos en el tema, aunque existen trucos para pasar de un actor a otro, como muletillas: "mira Juan...", "oye Juan...", "atiende...", etc. Y eso engancha al público si el actor es bueno.

Entonces hay que buscar la palabra que vaya con el enfoque. Por ejemplo, si estamos ante un enfoque rural, en lugar de "¿qué tal?", es más informal "¿cómo va eso?". Hay que escuchar el diálogo y ver si suena bien. Hay que hacer frases cortas para darle mayor fluidez, cosa que hacían muy bien antes, sobre todo los monologuistas.

Estas cosas de lo se venía haciendo hasta ahora son las que se pueden copiar e incorporar a las nuevas aportaciones. Es decir, agilidad y palabras que dejen interés, para que después venga la palabra que conteste y deje claridad (nunca puede haber lugar a la confusión). Para todo esto, es aconsejable realizar un esquema: diálogo entre tal y tal; uno le va a exponer algo y el otro le va a responder; por último se buscan las palabras adecuadas. Otros cogen el tema y el argumento y buscan las palabras.

EL MONÓLOGO

Es un género de teatro de todas las culturas populares porque permite la representación con pocos medios. Es un continuador del "coplero", ciego que cantaba romances.

Primero hay que saber qué se quiere contar y luego viene la técnica. Para esto último se pueden coger recursos de los textos de antes, como por ejemplo:

- *Era un día...* (recurso tradicional multidisciplinar)
- Va concretándose ese plano general anterior: *era una tarde...*
- Tono. Primero es solemne, que llame la atención. Se llama “tono de autoridad.
- Ahora ya, la gente quiere saber a lo que va. El tema en sí a tratar: por ejemplo, en un bar tratando el tema de las vacas locas. Monólogo es mono porque es un tema, no un personaje.

Monólogo y soliloquio no son exactamente sinónimos. Un monólogo es un diálogo en el que habla uno consigo mismo, con emisor único. En la práctica dramática es posible el empleo y la intervención doble, mucho más larga.

El soliloquio es más corto, donde se responde a sí mismo también, pero queda ahí, fuera del enunciado. Se emplea mucho en teatro y poesía, de hecho muchos poemas se llaman así.

Volviendo a los monólogos, hay que considerarlos en teatro como el medio para lucirse, igual que en la ópera se hace con las arias. Suele acompañarse de maquillaje, luz, atrezzo, mímica (gestos), diferentes tonos de voz, decorado (aunque también puede estar falto de él: “teatro desnudo”, efectos sonoros, pausas con los silencios, espacio dramático (situación en el espacio), accesorios (teléfono...). Y todo esto hay que ir señalándolo.

El monólogo tiene funciones comunicativas expresivas, porque da lugar a mostrar formas de ser...). Stonzi estudia los comportamientos de la sociedad contemporánea y dice que está llena de monólogos porque no se escucha a los demás.

En una hoja grande:

PARA-TEXTO	TEXTO DRAMÁTICO
------------	-----------------

Ejemplo de para-texto: “el chico vestía...(atrezo), estaba agachado, pasaba una tarde (luz). También hay que tener en cuenta el tono de voz.

El texto dramático tiene que tener un poco de intriga y adaptarlo a la actualidad, porque si no, no se respetaría al público que es quien interviene en el teatro. En este sentido es un buen ejercicio coger monólogos de antes e intentar adaptarlos al entorno. Para ello hay que empezar pensando por dónde se quiere “atacar” y soltar los sentimientos.

No hay tradición de escribir monólogos con el lenguaje coloquial, sin necesidad de que sea mediante versos y rimas. Esto constituiría uno de esos aspectos en los que se podría innovar, aunque las figuras y metáforas, siguiendo aquí la tradición, son fundamentales. Sería interesante crear distintas variantes sobre el mismo monólogo, representándolos y viendo las diferentes formas de hacerlo.

Aunque parezca algo contradictorio, a veces podemos decir algo serio y resultar muy cómico. Esto pasa a menudo en los monólogos.

DIÁLOGO

Para referirse al diálogo hay que distinguir entre:

- Duólogo. En el teatro clásico la gente hablaba directamente de los sentimientos. No se referían en ningún momento al entorno por ejemplo. Ese reconocimiento de uno con otro se llama “anagnorisis” y proviene del griego. A veces se usa con la identificación de actores con público, pero entonces sería mejor el término de ‘empatía’. En este sentido, es posible la transformación de los caracteres (que no de los sentimientos) y del aislamiento (incomunicación), donde hay duólogo pero no diálogo (aunque puedan estar hablando de otras cosas durante la representación).
- Trólogo. Cuando hay tres es habitual que uno de ellos sea juez y *tercie*. Por ejemplo en el teatro de Lope de Vega, en el que suele ser el rey. Sin embargo, en Shakespeare no son personajes conocidos porque acostumbran a estar en entredicho. Además el que ejerce de juez suele mostrarse, implícita o explícitamente, cómplice de uno de los otros dos.
- Asociaciones, grupos pequeños, grandes, etc. En general, cuando se dan estos tipos, suelen dar lugar a jerarquías.
“El aparte”: *aparte ad spectatores*. Constituye una forma radical de separación en del teatro cómico con el aparte solitario. En él, el actor da la espalda a la escena o mira para abajo en el plano de la mirada, y habla en alto sobre lo que piensa. Es muy difícil porque hay que cambiar el tono de voz pero no el volumen.
hoy se emplea menos porque parece poco verosímil con la actualidad. Es típico de la comedia (obra de teatro en general) cómica o dramática clásica.

POLÍGOLO

Acción dramática entre tres o más. Son muy escasas y tienen una significación muy determinada. Sólo hay que imaginar una obra de teatro de doce o trece personajes en la que solamente dos o tres no fuesen principales.

Se solían hacer en la vanguardia, durante los años veinte, para representar una comunidad o tribu (igual que en la película “Historias del Kronen”). No existe un protagonista claro.

VOCABULARIO

Bambalinas: cada una de las tiras de lienzo pintado que cuelgan del telar del teatro, de uno a otro lado del escenario, y figuran la parte superior de lo que la decoración representa.

Bastidores: armazón de listones o maderos, sobre la que se extiende y fija un lienzo o papel pintados, y especialmente, cada uno de los que, dando frente al público, se ponen a un lado y a otro del escenario, y forman parte de la decoración teatral.

Decorado: conjunto de lienzos y trastos pintados (bambalinas y bastidores) con que se figura un lugar o sitio cualquiera en la representación del poema dramático o de otro espectáculo teatral.

Escena: sitio o parte del teatro en el que se representa o ejecuta la obra dramática o cualquier otro espectáculo teatral. Comprende el espacio en el que se figura el lugar de la acción, y el cual, descorrido (o levantado) el telón de boca, queda a la vista del público. Cada una de las partes en que se divide la obra dramática.

Escenario: parte del teatro construida y dispuesta convenientemente para que en ella se puedan colocar las decoraciones, y representar o ejecutar las obras dramáticas, o cualquier espectáculo teatral.

Proscenio: parte del escenario más inmediata al público, que viene a ser la que media entre el borde mismo del escenario y el primer orden de bastidores. Suele quedar a la vista del público cuando baja o se corre el telón de boca.

Equipo de realización:

- **Director:** es el responsable del espectáculo. Debe de saber mandar y organizar, y lo que es más, ha de saber hacerse querer y respetar.
- **Ayudante de Director:** debe de estar siempre al lado del Director, e ir apuntando cuantas ideas se le vayan ocurriendo a éste durante los ensayos. Sustituye al Director en caso necesario.
- **Regidor:** tiene a su cargo convocar a los actores para los ensayos, y avisarles momentos antes de entrar en escena, tanto en los ensayos como en las representaciones. Ordena subir y bajar el telón, y responde a cuanto pase en el escenario el día de la actuación.
- **Apuntador:** su misión consiste en dar letra al actor que lo precise, tanto en los ensayos, como en el día de la representación. Si no hubiera concha, se colocará entre bastidores, ayudado por el regidor, que se situará en el lado contrario al que él ocupe.

Equipo de producción: el Director le encarga al *productor* lo que quiere, y además éste busca el dinero si no lo hay. Si no lo consiguiese, el Director deberá adaptar la obra (menos interiores...).

El *Jefe de Producción* está a continuación del Productor. Aporta todo lo que necesite. Los ensayos comienzan a las seis habitualmente y el Jefe de Producción trabaja de noche. Si no se ensaya con todo luego habrá fallos por la falta de ubicación, etc., pudiendo resultar algo cómico.

Maquinaria: en esta sección entran los encargados de construir el escenario y cuanto en él se contiene: bambalinas, bastidores, decorados, etc. Precisa de un jefe de maquinista, que se responsabilice de toda la sección; los tramoyistas, que se encargan de montar y desmontar el escenario, y de los dibujantes, que son quienes realmente construyen el decorado en sí.

Utilería: es la sección encargada de procurar o construir los objetos que se van a necesitar en escena (vasos, espadas, abanicos, etc.). En realidad, se considera como tal, todo lo que se use en escena y que no pertenezca ni a la decoración, ni al vestuario.

Decoración: aparte de decorados, bambalinas y bastidores, en escena se utilizan muebles, enseres, que caen bajo la responsabilidad de esta sección.

Vestuario: los responsables de esta sección se pondrán en contacto con los componentes del equipo de bocetos y figurines, y procurarán allegar, o confeccionar, el vestuario preciso. A veces, sobre todo, cuando no existen muchas posibilidades de un vestuario adecuado, se aconseja el uso de vestuario estilizado, compuesto esencialmente, por mallas negras como base, sobre las que se colocan los detalles que nos identifiquen con el personaje representado (corona para un rey, etc.).

Iluminación: en muchas obras, los efectos luminosos juegan un importante papel. Esta sección se encargará no sólo de buscar los que sean más apropiados, sino de su puesta a punto en el ensayo general y en el día de la representación.

Montaje musical: como la sección anterior, asume la doble tarea de buscar los efectos más apropiados, y de su realización en el día de la representación, manejando el cassette o lo que precisen.

Los ensayos. Ha de procurarse que cada actor tenga la obra completa. La primera toma de contacto con la obra, será una previa lectura de la misma, en la que estarán presentes todos los que forman el personal, para que cada uno tome conciencia de lo que va a ser, y de lo que se le va a pedir en cada caso concreto.

Es preciso luego un eficaz ensayo, hasta llegar a una buena ejecución del cometido por todos los intérpretes. Cuando esta fase esté superada, se procede a los ensayos generales, que deben ser cinco:

- 1º Ensayo general de texto y movimientos, con decorado.
- 2º Lo mismo, con decorados y luces.
- 3º Lo mismo, con decorados, luces y efectos musicales.
- 4º Lo mismo, con decorados, luces, efectos musicales y vestuario.

- 5º Ensayo general completo, es decir, con decorados, luces, efectos musicales, vestuario y maquillaje.

JUEGOS

El teatro es un gran juego que todas las personas practican, sin darse cuenta de ello, desde que nacen, y que, luego, olvidan de mayores, excepto los actores cuando actúan en el escenario. Pero lo que aquí pretendemos con las actividades que se proponen, es crear una base sobre la que poder actuar desde diferentes áreas:

Lengua y Literatura. Se puede trabajar con los alumnos en la búsqueda de obras que se puedan adaptar y representar, escribiendo esos textos o simplemente realizando pequeños guiones y esquemas.

Educación Física. La creación de historias que después se representarán mediante la *expresión corporal*, puede ser una forma de desarrollar este género desde esta área.

Educación Infantil. Es fundamental en esta área disponer de multitud de juegos que incidan en el desarrollo psicomotriz: juegos de imitación, juegos simbólicos, juegos dramáticos, etc.

Educación Musical. Aspectos como el ritmo, la música, etc., cobran un especial progreso desde el tratamiento en esta área.

Pero no se puede dejar de tener muy presente que a la hora de trabajar con estos contenidos deben abordarse de forma interdisciplinar, es decir, contribuyendo desde todas y cada una de las áreas.

DECLAMACIÓN

Antes de comenzar con los juegos propiamente dichos, hay que decir que la técnica del actor está formada básicamente por la voz y el gesto, al menos desde los objetivos que nos proponemos para estas edades.

En principio, todo actor debe de tener una buena vocalización, entendiéndose como tal la correcta pronunciación de cada palabra, cada sílaba, cada letra. Pero ello, con ser muy importante no es suficiente. Es preciso que posea excelentes dotes declamatorias.

La declamación puede ser considerada como la línea media entre la palabra hablada y el canto.

EXPRESIÓN CORPORAL

- Una sugerencia que puede resultar atractiva puede ser la prueba que se realiza en las oposiciones del área de Educación Física, que consiste en preparar una

representación sobre una base musical de aproximadamente 1', pudiéndose proponer multitud de melodías y ritmos.

Aquí se podrían fijar como criterios de valoración: el ajuste del ritmo, la utilización de todos los niveles y planos del cuerpo, el empleo distribución de todo el espacio, la participación de todos los segmentos corporales, etc.

Ideas como “las cuatro estaciones”, que consiste en representar cada una de las estaciones en cada esquina. O ir sacando distintos sombreros de una caja (gorra de béisbol, sombrero vaquero...) e ir simbolizando cada cosa. También es muy empleado el mostrar el crecimiento de alguna cosa.

- Otra actividad muy relacionada con la anterior, consiste en buscar canciones de pulso lento y cuya letra cuente una historia, como por ejemplo la de “Cruz de navajas” del grupo Mecano. También pueden escribir ellos historias en las que haya que expresar muchas y variadas acciones, o buscar las canciones, lo que resultará muy motivador y además se ajustará mejor a sus intereses.

Cuando haya diferentes espacios deben estar bien diferenciados. Los gestos vale más que sean menos y amplios. Hay que dar un hilo de continuidad, es decir, el que no sea el protagonista y esté en escena, tiene que seguir realizando su papel. Es importante fijar un escenario o espacio de representación. Cuando suene un estribillo hay que seguir haciendo algo, una coreografía, etc.

Entre actuación debe hacerse una puesta en común con todo lo dicho anteriormente, criterios que deben tener claros desde el principio.

- “La escalera”. Cada escalón constituirá un sentimiento, y así vamos desde la indiferencia hasta un grado máximo como la amistad, y del amor pasamos al odio. Este es un juego idóneo para el desarrollo de valores y actitudes. También se puede hacer, siendo en este caso los pies los que expresen esos sentimientos.
- Una forma de trabajar la expresividad de la mano es la de realizar gestos que sin palabras indiquen algo. Para ello, se deberán enlazar esos gestos uno detrás de otro, es decir, sentados en círculo por ejemplo, comenzará uno, después el siguiente, etc. Suelen aparecer gestos diferentes pero que significan lo mismo; por ejemplo O.K., que puede hacerse con el puño cerrado y el pulgar hacia arriba o juntando índice y pulgar. Esto lleva a una interesante posterior puesta en común. A continuación se puede proponer desplazarse por el espacio, pero sólo estarán las manos, no existe nada más. Deben relacionarse mediante sus manos, hacer ruidos, etc. Primero con música y luego sin ella. Los versos de García Lorca suelen estar llenos de propuestas sensoriales, entonces colocando una sábana sujeta de una cuerda, hay que pasar por detrás de ella expresando con las manos lo que nos sugiere lo que otro va leyendo. Hay que procurar que una determinada cosa no nos sugiera siempre el mismo gesto. Cada día, lo mismo, nos puede sugerir cosas distintas. También se pueden maquillar las manos, hacer diálogos, etc.

Por último, van pasando en círculo y se ponen músicas de distintos ritmos. Luego de cuatro en cuatro y al final se corre la tela con los últimos, que se despiden tocándose todos las manos.

- Un juego que nos sirve además para conocerse entre los componentes de un grupo formado recientemente, es el de la presentación de nombres utilizando ritmos. Colocados todos en círculo, con un pandero se irán marcando las sílabas, acentuando la tónica. Se puede intentar acertar el nombre o simplemente decirlo cada uno. Después se pueden introducir claves para los de una mitad e ir turnándose: uno con pandero, uno con claves. Ahora marcamos el pulso con “pitos” y vamos diciendo el nombre uno tras otro. A continuación, marcando todos un pulso adelante y otro atrás, se dice la sílaba del nombre en el pulso de adelante, guardando silencio en el de atrás. Complicando lo anterior un poco más, el profesor puede indicar a otro empezar por otra parte del círculo, pero ha de hacerlo en el pulso de atrás, a la vez que por la otra parte lo seguirán haciendo en el pulso de adelante. Al final cada uno dice su nombre marcando el pulso todos con palmas, dejando de hacerlo el que ya dijo su nombre, y terminando el grupo como si se recogiese una cuerda.
- La percepción es algo muy importante a la hora de expresar algo, por tanto el trabajo de estos aspectos nos será de mucho provecho. Sentados unos frente a otros se reparten sobres y bolsas con olores: huevos, algodón impregnado en distintos líquidos, guantes de goma... Después, con lo que nos sugiera, tenemos que pensar en un período, un sitio y una acción (dramatización). Cuando acabemos, vamos comentando la palabra que nos suscite. Lo que ellos no sabrán es que los dos que estén situados enfrente tienen el mismo. Al final se pasarán de izquierda a derecha hasta que nos llegue el mismo.
- En círculo de pie y con uno en medio, se le pasa un balón y lo devuelve a otro. Hay que acompañar la voz del nombre con la energía del lanzamiento. Esto viene como consecuencia de que si no se acompaña la voz con la energía y la respiración, se muestra mucha artificialidad en lo que se expresa. Se nota muchas veces en películas en las que se representa fatiga sin estarlo realmente, notándose claramente que realmente no ha hecho ningún esfuerzo anterior.
- También en círculo y con uno en medio que lleva un collar, se pone una música tribal, de la que el que se encuentra situado en el centro debe coger el ritmo y realizar movimientos sobre él. Los demás deben imitarlo. Después se van pasando el collar.
- Se lee una poesía y se aprenden un verso de memoria. Después deben recitarlo como si estuvieran saltando a la comba, pasando sobre una cuerda floja, en una declaración de amor, bailando un vals, comunicándolo a otro en la lejanía, integrando la risa, gesticulando exageradamente con la boca, cuchicheando al de al lado, etc.
- Trabajando con niños no debe existir lo que pasa con los actores, es decir, que con la aparición del crítico se corte la capacidad creadora y expresiva que tienen y que hay que estimular. Está bien la crítica, pero hay que educarse en ella: respeto a los demás, etc.

En dramatización no se puede traspasar exactamente lo que quiere el profesor, porque al niño igual no le motiva. Cada uno buscará desde sus conflictos y años de experiencia lo que le sugiere. Esto supone la diferencia fundamental entre el baile y la danza, debiendo enseñarse éstas últimas tal y como son, sin dejar lugar a la creatividad e imaginación.

No obstante, hay que atajar al niño en la concreción, es decir, que por ejemplo si estás representando la limpieza de una mancha, hay que mirarla; o si se está jugando a las canicas, hay que ir a buscarla, etc.

De esta forma, se pueden buscar situaciones en las que tengan que leer un texto, como por ejemplo un viaje en autobús. Es el juego de “como si fuera...”, base para la imaginación, aunque luego existe un acuerdo entre los participantes. También se pueden introducir sugerencias si la representación cae en la monotonía, por ejemplo un choque, etc. También se pueden crear otras situaciones en las que se leerá el texto escogido, mencionando qué personajes lo hacen y para quién. Por ejemplo, un cura a sus feligreses.

Otro aspecto es el de la tendencia hacia los tópicos universales, es decir, que si se está representando un comisario, éste será expresado muy serio y enfadado. En este sentido, se debe comenzar trabajando con ellos (siendo aconsejable los positivos si es posible) para después ir hacia lo que les sugiera individualmente a cada uno. De esta forma, también se pueden entregar máscaras, imitando lo que representan. Si la máscara es de alguien que entendemos que debe ser bueno, hay que mostrarlo por las acciones.

- Una variante de lo anterior consiste en representar personajes en una historia sin que cada uno sepa los objetivos de los demás (objetivos encontrados en los que no se conoce como va a reaccionar el otro). Esto se llevaría a cabo originando una situación (por ejemplo en un ascensor) y diciéndole a cada uno lo que debe expresar: a uno le huele el aliento, a otro le suena de vista y le mira de reojo, un tercero se tapa con el periódico porque debe dinero, y el último siente sensación de agobio. Tras ello, los demás deberán escribir o decir lo que creen que ocurre.
- También se pueden utilizar objetos mediante el juego simbólico. Dramatizar viene del griego y significa poner en acción algo que no está en acción. De esta forma se puede coger una raqueta por ejemplo y montar una dramatización, que puede escribirse a la vez: “yo voy a estar arreglándola, luego vienes tú que eres..., y me...”. El hecho de representar historias mediante formas que no reproducen la realidad tal cual es, resulta muy motivador.
- Ya hemos dicho que el gesto es un movimiento corporal que tiene un significado determinado y que es la base fundamental del mimo. Pero eso no quiere decir que un gesto signifique siempre lo mismo. Por ejemplo, en nuestro país saludamos estrechándonos la mano derecha, o dándonos dos besos en las mejillas, pero en algunos países orientales se saludan juntando las palmas de las manos a la altura del pecho e inclinando el tronco, y algunas tribus esquimales lo hacen frotándose la nariz.

Cada cultura pues, tiene unos gestos codificados propios que son distintos a los de otras culturas, aunque a veces pueden coincidir.

Se puede elaborar un cuadro con este tipo de información. Sólo deben fijarse en las películas, preguntar a personas conocidas que sean de afuera, etc.

Gesto	País o zona	Significado

- En el mundo de la publicidad, el objetivo fundamental es transmitir un mensaje, comunicar algo. Para ello muchas veces se utiliza la capacidad de expresión del cuerpo humano. Así, cuando se observa un anuncio en una valla publicitaria, en la televisión o en el periódico, se recibe un mensaje que los anunciantes quieren transmitir.
Se trataría ahora de buscar anuncios de este tipo en periódicos y revistas y tras pegarlos en una cartulina, escribir debajo lo que pretenden transmitir.
- Elaborar con un compañero un código de cuatro o cinco gestos, dando a cada uno un significado concreto que sólo conozcan ellos. Intentar comunicarse con ellos y que los demás intenten descifrarlos.

Gesto	Significado

TEATRO

- Una forma muy interesante de teatro para niños, jóvenes y adultos, son las marionetas. También el teatro de sombras, los equilibrios colectivos y las danzas, son contenidos muy válidos en este sentido. Pero no pretendemos en este trabajo, ni creemos que es nuestro objetivo, hacer un desarrollo exhaustivo de cómo desarrollar todo esto, por lo que aportaremos numerosa bibliografía al respecto.
- Además del montaje de escenarios, el maquillaje, etc., siempre motivadores, existen multitud de juegos en los que se pueden ver los diferentes aspectos de este arte.
“Juego de los familiares”. Uno hace de entrevistador y los demás deben responder imitando a un familiar, amigo, profesor, etc. Es una forma de introducir las etapas de los juegos simbólicos y de imitación de Piaget.
- “Vamos al cine”. Aquí se tratan los sentimientos. Uno cuenta una película que haya visto, mientras los demás deben sentarse fingiendo que están contemplando una pantalla cinematográfica. La habilidad consiste en sentirse realmente en el cine,

mirando siempre a la pantalla que no existe, adoptando posturas adecuadas según los casos: emoción, aburrimiento, alegría, tristeza...

- La transformación de los objetos también es importante a la hora de representar simbólicamente la realidad.
“Juego del martillo”. El guía coge un martillo (puede ser cualquier otro objeto) y pregunta en voz alta “¿qué es esto?”. Los demás responderán que un martillo. “¡No es verdad!, es una pipa, un péndulo, un violín, una trompeta, una pistola, un catalejo, un cazo, un llamador, una llave, la palanca de cambios de un coche, una antorcha, un teléfono, una botella...Lo que cuenta es la imaginación y el acompañamiento del gesto. El juego se desarrollará por turnos. Otros objetos posibles: una escoba, un cenicero, una silla, una maleta, un paraguas, una cuchara, un cojín...
- Hay pintores (como Evaristo Valle, etc.) que muestran situaciones a las que se les puede dar vida. Es decir, se trataría de preguntarse el porqué y escribir un texto que represente eso y tenga verosimilitud.
- Los alumnos pueden ver una función o ensayo general, cuando la obra vaya a durar dos temporadas por ejemplo, y aprovechando las tecnologías existentes (procesadores de texto, escáner, etc.), realizar un programa para el resto de compañeros. Este tipo de ensayos suele hacerse con la presencia de familiares, etc., por lo que no habría ningún problema en asistir a ellos. Primeramente podrían contárseles algunas cosas sobre lo que van a ver y lo que deben hacer.

CUENTO

EL UROGALLO

DE

ORALLO



PERSONAJES

NARRADOR. Guardabosques de la braña; Cecino.

PROFESOR. D. Robles.

NIÑA 1. Valle.

NIÑA 2. Laci.

NIÑA 3. Ana.

UROGALLO. Pelayo.

JABALÍ. Colmillo.

JATO. Honorato.

NIEVE. Blanquita.

ESCENA. *Introducción musical y aparece el narrador. Para la música y empieza a hablar.*

NARRADOR

¡Hola a todos!. ¿Sabéis quién soy? (*contestan*). Mi nombre es Cecino y soy el guarda forestal de la braña de Orallo, en el Valle de Laciana.

¿Conocéis Orallo? (*hablan*). Estoy aquí para contaros una historia que sucedió no hace mucho tiempo.

Érase que se era un grupo de niños como vosotros que un buen día decidieron visitar junto a su maestro la braña que yo estaba custodiando.

(Aparecen D. Robles, Valle, Laci y Ana. Se paran en corro cara al público).

D. ROBLES

Bueno, niños, vamos a descansar un poco en esta parte de la braña, porque, estáis cansados, ¿nooo?.

VALLE

Yo sí que estoy cansada. Tanto caminar es agotador.

LACI

Pues yo no me he cansado tanto. Creo que daré un paseo por aquí cerca para investigar un poco.

ANA

¡Estoy de acuerdo contigo, Laci!. Yo tampoco me he cansado. Iremos a ver qué animales hay por aquí.

D. ROBLES

Está bien, está bien, podéis ir, pero con dos condiciones.

ANA Y LACI JUNTAS

¡¡¡¿Cuáááales?!!!.

D. ROBLES

La primera es que vayáis por donde yo siempre os esté viendo; y la segunda, no menos importante, es que dejéis todo tal y como está.

LACI

¿Qué quieres decir, profe?.

D. ROBLES

Quiero decir que si veis un animal bonito o una planta maravillosa, no los estropeéis ni asustéis, porque ellos viven aquí y aquí han de seguir para siempre. ¿De acuerdo?.

LACI Y ANA JUNTAS

¡Eso no es problema, profe!.

(Valle y D. Robles se apartan hacia la orquesta y las otras dos niñas desaparecen de escena para luego volver a aparecer. Cambia el decorado).

NARRADOR

Laci y Ana se pusieron a investigar los alrededores, pero como no encontraban nada interesante, decidieron alejarse un poco y un poco más, y más..., hasta que ya no veían a D. Robles. Las dos se vieron solas y comenzaron a asustarse porque la tarde iba cayendo.

(Aparecen jugando en escena con el nuevo decorado).

ANA

¿Qué ha sido eso, Laci?.

LACI

No lo sé, Ana, pero no me gusta cómo suena.

NARRADOR

De pronto, de entre los arbustos, apareció un bonito urogallo, que estaba comiendo acebos para merendar, lo que asustó mucho a Laci y Ana.

(Aparece el urogallo de entre los arbustos, dando un salto).

LACI Y ANA JUNTAS (Gritando)

¡¡¡AAAaaahhh!!!.

ANA

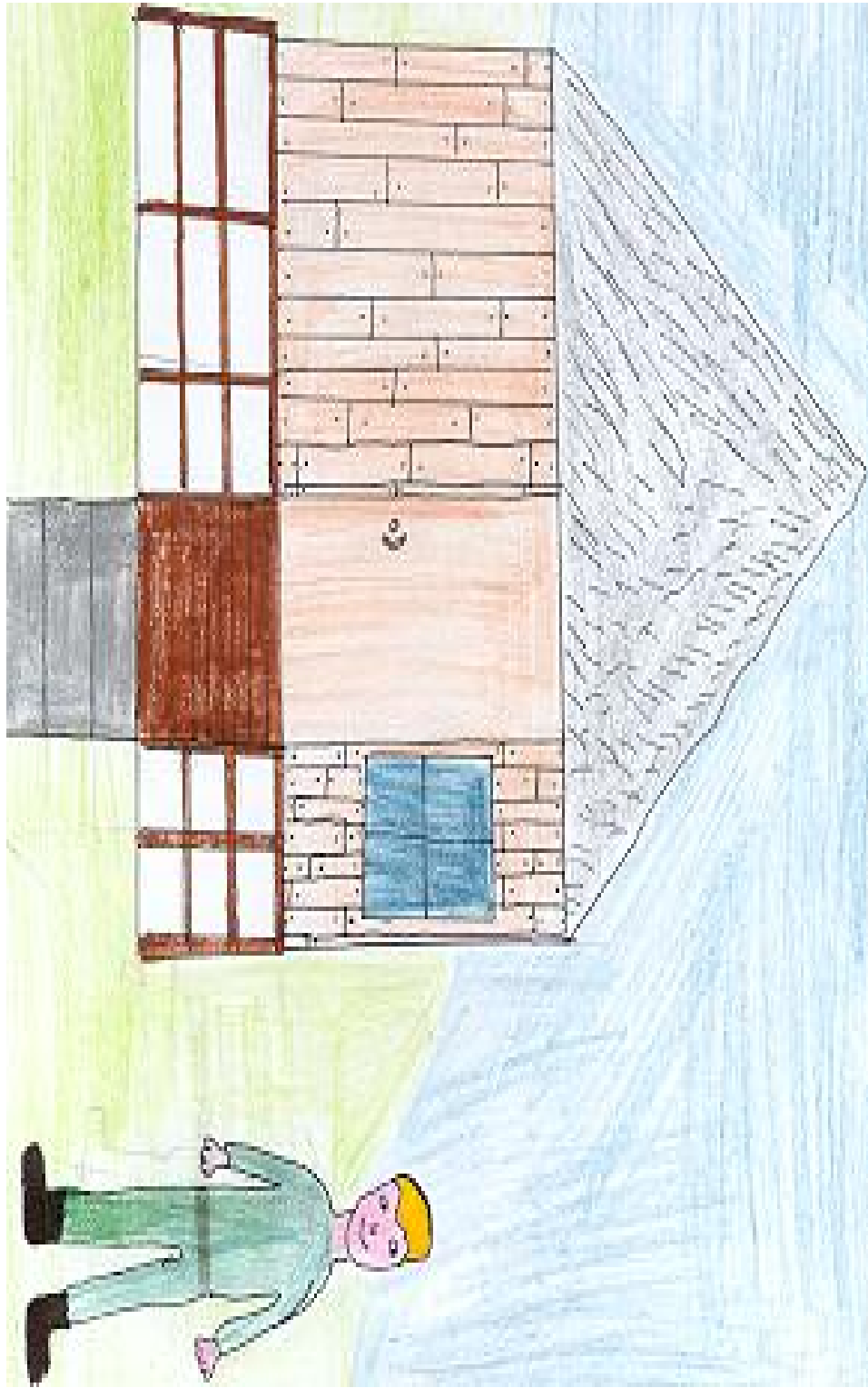
¿Qué es eso?. ¡Qué miedo!. ¡Vámonos de aquí!.

(Corren y salen de escena. Buscan a D. Robles en el lado de la orquesta y se van. Suena música y se va el urogallo).

NARRADOR

Se fueron corriendo en busca de D. Robles, que, con sus gritos, ya las había localizado. Pero el urogallo, que se llamaba Pelayo, también se había asustado y

se había puesto a correr como un loco hasta que se cansó. Cuando se paró de cansancio se dio cuenta de la catástrofe: ¡se había perdido!.



(Aparece el urogallo).

PELAYO

¡Qué susto me he llevado!. Con lo tranquilo que yo estaba merendando mis acebos... Pero... ahora, ¿Dónde estoy?. ¡Me he perdido!. ¡Con el hambre que tengo...!. ¿Dónde encontraré comida si aquí no hay acebos?.

NARRADOR

Triste y desesperado, además de hambriento, Pelayo se puso a caminar por las montañas en busca de su alimento: el acebo. Caminó y caminó hasta que un jabalí encontró.

(Otro decorado. Aparece el jabalí).

JABALÍ

¿Quién eres tú?. ¡Qué sorpresa me has dado!.

PELAYO

Soy Pelayo, el urogallo.

JABALÍ

Y, ¿qué haces por aquí, Pelayo?.

PELAYO

Me he perdido y ahora no se llegar a mi braña para comer acebo. No he merendado y tengo un hambre...

JABALÍ

Pues aquí no hay acebo, yo nunca lo he visto. ¿Cómo es ese alimento?.

PELAYO

Tiene unas hojas verdes muy bonitas y espinosas, y su fruto de color rojo, ¡está más bueno...!. Yo no como otra cosa, es el alimento de los urogallos.

JABALÍ

Lo que yo te diga, chico, que nunca lo he visto por aquí. Pero tengo una idea. Iremos a la montaña de al lado y preguntaremos al jato Honorato, que de hierbas entiende un rato.

(Salen de escena. Suena música. Cambio de decorado).

NARRADOR

Pelayo y Colmillo, que así se llamaba el jabalí, fueron a buscar al jato Honorato a la braña de enfrente, donde él pastaba todos los días.

(Van caminando Pelayo y Colmillo y se topan con Honorato).

HONORATO

¿Quién anda por ahí?.

JABALÍ

Soy yo, Colmillo, y traigo a un amigo que quiere preguntarte algo, porque tiene un gran problema.

HONORATO

Pues adelante, que se presente.

PELAYO

Me llamo Pelayo y soy un urogallo que se ha perdido de su braña mientras estaba merendando, y ahora tengo un hambre...

HONORATO

Y... ¿cuál es tu braña, Pelayo?.

PELAYO

La braña de Orallo.

HONORATO

Y... ¿qué comes en Orallo?.

PELAYO

Acebos, como cualquier urogallo.

HONORATO

¡Acebos!. Hacia años que no oía esa palabra. Yo sé dónde hay de éstos, pero está muy alto, en las montañas, y allí hay mucha nieve.

PELAYO

¿Conoces mi braña?. ¿Sabes dónde hay acebos?.

HONORATO

Pues sí, pero y estoy muy viejo y hasta allí no llego.

PELAYO

Dime qué camino he de seguir y yo iré a buscarlo.

NARRADOR

Honorato le indicó el camino a seguir y Pelayo se puso a recorrerlo, no sin antes despedirse de el jato Honorato y del jabalí Colmillo. (*Se despiden y Honorato y Colmillo se van. Música y cambio de decorado. Se va el urogallo*). Tras eso, el urogallo Pelayo sabía que tendría que subir la montaña, donde se encontraría con la nieve antes de encontrar el acebo. (*Aparece el urogallo. Sale la nieve a escena con su esplendor y asusta a Pelayo*).

PELAYO

¡¡¡AAAaaahhh!!!. ¿Quién eres tú?.



NIEVE

Yo soy la Nieve, la que cae si no llueve; la de las montañas de España; la que es fría de noche y también de día.

PELAYO

¡Qué susto me has dado!. El jato Honorato me había dicho que te encontraría y que tú me ayudarías a encontrar lo que busco.

NIEVE

Y, ¿qué buscas aquí, pequeño?. Si no me lo cuentas me entrará sueño, empezaré a bostezar y comenzará a nevar.

PELAYO

Busco mi merienda, el acebo. Honorato me dijo que sabías dónde estaba.

NIEVE

Debes subir a la cima, allí arriba en la montaña. El acebo se aproxima, ya has encontrado tu braña.

(Se va la Nieve y Pelayo la despide. Cambio de decorado. El urogallo se asusta con todos los acebos).

NARRADOR

Pelayo se despidió de la nieve y se puso a escalar la montaña. Cuando llegó arriba, al cima, vio todo un bosque de acebos listos para comer, por lo que se puso muy contento y, recordando a todos sus amigos, cantó esta canción.

(Aparecen en escena todos los personajes y cantan juntos).

Ya habéis visto que hay que cuidar la Naturaleza para que animalitos como Pelayo, el urogallo, puedan sobrevivir. Procurad no molestarles como hicieron Laci y Ana, aunque sea sin querer. Así podremos disfrutar de toda su belleza.

...Y colorín colorado, este cuento se ha acabado.



UNIDAD

DIDÁCTICA

INTRODUCCIÓN

Intentamos con esta unidad didáctica, ofrecer unos recursos e ideas con los que poder desarrollar otras unidades relacionadas con los contextos en los que se vayan a llevar a cabo. Para ello, no debe interpretarse como una guía inflexible en la que han de trabajarse cada uno de los aspectos que se presentan en un orden riguroso.

Se trata de experiencias que pueden servir de sugerencia para que los distintos profesionales, apoyándose en ellas, organicen y elaboren otras muchas que les puedan servir para la consecución de los fines que se hayan propuesto.

Teniendo en cuenta que este trabajo está planteado desde varias áreas y etapas, hemos decidido concretar un poco esta unidad y enfocarla hacia el segundo ciclo de Primaria. Lógicamente, no resultaría complicado modificar algunos aspectos y dirigirla hacia otros estadios y finalidades diferentes.

TEMPORALIZACIÓN

Para esta unidad didáctica y todos los contenidos y actividades que se han mencionado, y dada la amplitud y complejidad de alguno de ellos, creemos adecuada una duración de unas cuatro semanas.

OBJETIVO GENERAL

Inculcar sobre la concienciación del cuidado y respeto del entorno a través de la expresión dramática como medio alternativo de comunicación.

OBJETIVOS

- Descubrir y valorar su entorno más próximo.
 - Conocer las técnicas básicas de la expresión dramática.
 - Valorar y respetar el trabajo en grupo.
 - Conocer el vocabulario básico del medio natural propio de la zona (orografía, vegetación, seres vivos).
- Apreciar otros medios de comunicación: dramatización, expresión corporal, música...

CONTENIDOS

- El medio natural: orografía, vegetación, seres vivos. Vocabulario específico.
- Modo de vida propio de la zona.
- La expresión dramática: técnicas.
- Trabajo en grupo: normas, roles...
- Comunicación a través del arte: musicalidad, expresión corporal, gestual...

ACTIVIDADES

- Visitar la braña de Orallo. Recoger información y material para realizar posteriormente un mural que represente el entorno, fauna, etc.
- Reunir fotografías, dibujos, etc. de los animales. Después cada niño los colocará en la espalda, de tal forma que no se le vea de frente. A una señal, tratarán de ver los de los demás e impedir que les vean el suyo. Para eliminar el de los otros deberán decir en alto el nombre del animal.
Este juego, al igual que alguno de los otros que vamos a mencionar aquí, es recomendable llevarlo a cabo en la naturaleza.
- Otro juego de similares características consiste en distribuir pequeños papeles en los que vaya escrito el nombre de un animal, de tal forma que siempre haya dos de la misma especie. Cada uno debe encontrar a su compañero, pero para ello sólo puede ayudarse de los gestos y los sonidos que cada uno efectúe.
- Para trabajar con las plantas y árboles, se pueden colocar en los que sean elegidos dentro de una zona determinada, una tarjeta con las sílabas del nombre cambiadas de orden. Por ejemplo, ÑOCASTA para CASTAÑO, REZALCE para CEREZAL, etc.

La sílaba subrayada puede ayudar a que lo descubran. Gana el equipo que logre descubrir y acertar un mayor número.
Para los más pequeños pueden recogerse hojas, frutos, etc. y hacer collares y otros adornos.

- Crear marionetas de los personajes del cuento con la ayuda del profesor (véase bibliografía).
- Realizar diversos talleres: construir una maqueta, una “teita” en escala, juegos tradicionales, gaita, etc.
- Elaborar diferentes cuestionarios para que se integren con la gente de la zona.
- Actividad. “Fíjate en el paisaje que te rodea y describe lo que ves utilizando los siguientes sentidos:

vista.....
.....
olfato.....
.....
tacto.....
.....
oído.....
.....”

- El urogallo. “Debido a cambios socioeconómicos y de otra índole, la población de esta especie se ha visto reducida considerablemente. ¿Qué razones darías para conservar esta raza?”.

EVALUACIÓN

Los criterios de evaluación serían del tipo de consecución de los objetivos, tales como el grado de cohesión del grupo, consecución y posterior satisfacción de la puesta en escena de la obra de teatro, habiendo aplicado los contenidos teóricos adecuados para tal fin.

Paralelamente se evaluará el proceso de aprendizaje, metodología, recursos..., para saber si han sido adecuados a la hora de incrementar el conocimiento que los alumnos ya poseían de la zona.

BIBLIOGRAFÍA

ANGLOTI, C.: *Cómics, títeres y teatro de sombras*, Ed . La torre, Madrid, 1990.

BORTOLUSSI, M.: *Análisis teórico del cuento infantil*, Ed . Alhambra, Madrid, 1985.

CONDEMARÍN, M. & CHADWICK, M.: *Taller de producción de textos*, Ed . Cepe, Madrid, 1993.

DAVIS, F.: *La comunicación no verbal*, Alianza Editorial, Madrid, 2000.

FAURE, G. & LASCAR, S.: *El juego dramático en la escuela*, Col. Diálogos de Educación, Ed . Cincel-Kapelus, Madrid, 1989.

ORTON, L.: *Jugar y crear títeres y muñecos*, Ed . Parramón, Barcelona, 1995.

PASSATORE, F.: *Me gusta hacer teatro I*, Ed . Everest, León, 1988.

RODARI, G.: *Gramática de la fantasía*, Ed . Fontanella, Barcelona, 1985.

TAMAYO ACOSTA, D.: *Educar la sensibilidad*, Ed . Alhambra, Madrid, 1987.

ÍNDICE

	<u>PÁG.</u>
JUSTIFICACIÓN	1
FUNDAMENTOS TEÓRICOS	2
¿QUÉ ES LITERATURA?	3
LITERATURA INFANTIL	3
LOS GÉNEROS LITERARIOS	5
EL CUENTO INFANTIL	6
ASPECTOS DIDÁCTICOS	9
NARRATIVA	10
NORMAS PARA VER LA ESTRUCTURA PROFUNDA DE LOS CUENTOS TRADICIONALES	10
EL DISCURSO LITERARIO	11
DIFERENCIAS ENTRE NOVELA, NOVELA CORTA Y CUENTO	11
¿CÓMO ESCRIBIR UN CUENTO?	11
EL TEMA	12
TIPOS DE NARRADORES	12
LOS PERSONAJES	15
EL ESPACIO	16
EL TIEMPO	16
EL TIEMPO VERBAL	17
EL DIÁLOGO	17
EL ESTILO	18
ACTIVIDADES	18
POESÍA	23
POESÍA DE LA NATURALEZA	25
POESÍA AMOROSA	28
POESÍA SOCIAL	29
POESÍA DE VANGUARDIA	30
TEATRO	34
ORIGEN	34

	<u>PÁG.</u>
SEMIOLOGÍA	35
EL PÚBLICO	36
EL TEXTO DRAMÁTICO	37
GÉNEROS	40
EL MONÓLOGO	40
DIÁLOGO	42
POLÍGOLO	42
VOCABULARIO	43
JUEGOS	45
DECLAMACIÓN	45
EXPRESIÓN CORPORAL	45
TEATRO	49
CUENTO	51
EL UROGALLO DE ORALLO	52
UNIDAD DIDÁCTICA	62
BIBLIOGRAFÍA	66