

Teatro La Quimera

“NO TRAJE TRAJE”

CUADERNO DE ACTIVIDADES

Índice

0.- INTRODUCCIÓN

1º. – ACTIVIDADES PREVIAS (en el aula).

Primeras actividades.

Argumento.

Técnicas.

2º. – LA FUNCIÓN.

3º. – ACTIVIDADES TRAS LA FUNCIÓN (en el aula).

Propuesta de juegos

INTRODUCCIÓN

Los objetivos generales que perseguimos con la representación de este NO TRAJE TRAJE., son los mismos que alumbraron nuestro interés por el teatro para los niños y las niñas, y que han guiado nuestra ya larga trayectoria en este campo: familiarizar a los niños y niñas con el teatro como espectáculo, fuente de diversión y entretenimiento; despertar la emoción y activar la imaginación ante una creación artística; añadir unas gotas de sensibilidad en sus vidas y hacerlo de una manera divertida.

En las páginas que siguen, proponemos las actividades encaminadas a alcanzar esos objetivos. Contemplamos el desarrollo de nuestra propuesta en tres fases, una nuclear- la función propiamente dicha- con todo el valor en sí misma; y dos complementarias, dependientes de la anterior y prescindibles. Ordenadas cronológicamente, obedecerían al siguiente esquema:

1º.- Actividades previas (en el aula).

2º.- FUNCIÓN, en el teatro.

3º.- Actividades tras la función (en el aula).

Tres fases diferenciadas en contenidos, tiempo y lugar; que se interpenetran e impregnan unas a otras en una redundancia positiva, y buscan la globalidad con un afán de intercambio: actores- alumnos- profesores.

En este esquema triangular, al vértice profesores se le asignan funciones en las tres fases citadas, pero huelga decir que la intensidad de su colaboración quedará sujeta a su propia disponibilidad, abarcando las tres fases, dos, o una de ellas. En este último caso se limitaría a la asistencia a la función con sus alumnos.

1º.- ACTIVIDADES PREVIAS (en el aula).

Consideramos apropiado y enriquecedor preparar a los niños y sensibilizarlos de cara a su asistencia al teatro, siempre en función de la obra que van a ver. Los maestros y, en su caso, los monitores de teatro, son los “agentes” más indicados para efectuar esta preparación, orientada hacia los temas, el carácter y las técnicas utilizadas en la obra que se va a representar. Para ello, los maestros deben contar de antemano con la información precisa.

En nuestro caso, esta información consta de unas primeras actividades a realizar con los niños, incluyendo el argumento y aspectos a destacar de la obra.

Primeras actividades

(Dos rasgos fundamentales deben animarlas: la sencillez y la espontaneidad. Es conveniente realizarlas en una sola sesión).

1.-Comentario en gran grupo: contar si han ido alguna vez al teatro, si les gustó, qué vieron, qué es el teatro para ellos.

2.- De forma individual: imaginar una historia, inventarla. Luego, o la vez, escribirla o dibujarla. ¿Se atreve alguien a contarla en voz alta para todos los compañeros? ¿Y a representarla? Esta historia, escrita o dibujada, los niños la llevaran al teatro y al terminar la función se la regalarán, si quieren, a los actores, que se pondrán muy contentos y corresponderán con otro regalo: el tebeo “**¿Es aquí el teatro?**”, dibujado por **Manuel Sierra**.

3.- A continuación, el profesor o monitor, contará a los niños como es la obra de teatro que van a ver, su argumento y sus técnicas de expresión teatral.

Argumento

Va a comenzar la representación de la obra “El tapón verdadero”, y el teatro está lleno, pero los actores no aparecen. El Director, desesperado, contrata a Pim, Pam y Pum, unos estafalarios que pasan por allí y les reparte los papeles de la obra. Sólo entonces, se levanta el telón y comienza la función:

“El tapón verdadero” trata de Miles Pírgote, un soldado miedica y fanfarrón, que canta su valentía. Mientras, Doña Angela, suspira de pena porque Pírgote la ha hecho su esclava, le ha cambiado el nombre y le ha robado su barca. Entonces llega Don Manuel a la isla como un náufrago barbudo y encuentra, aunque al principio no se reconocen, a Doña Angela, su amor cautivo. Con la ayuda de Vladomira -curioso habitante de la isla- y del público, deciden robar el tapón, que impide que la barca se hunda, a Pírgote

y huir de la Ínsula. Sólo conseguirán el tapón cuando el Gigante Polifemo, manipulado por el invisible Todog, amigo de Vladomira, deje “patidifuso” a Pírgote. Tras poner el tapón a la barca, parten cantando...

La representación termina y ha sido posible gracias a la actuación de Pim, Pam, Pum, pero sus interrupciones y salidas del tiesto han sido clamorosas, provocando los continuos enfados del Director hasta el final...

Técnicas

- **La puesta en escena** se desarrolla con una escenografía muy sencilla, basada en una estructura de cuatro cuerpos pintados. Dos de ellos se cierran o se abren según la escena: unas veces es el mar y otras, la habitación del armario con el pasadizo secreto, que da pie a juegos de apariciones, desapariciones, confusiones y sorpresas. Una puerta falsa contribuye a la sensación de teatralidad. Una gran tela azul desplegada oportunamente, mete en el mar a los personajes. En el escenario permanece una embocadura de teatrillo de marionetas: tiene un telón que se abre si ha comenzado la representación, o se cierra si no ha comenzado, es el intermedio, o se acabó.
- **La interpretación** está basada en la técnica del clown y, sirviendo a una de las características fundamentales de la obra, teatro dentro del teatro, los actores encarnan a unos personajes que, a su vez, interpretan a otros personajes. Así, un actor encarna al Director que representará el papel de Miles Pírgote; tres actores más, serán Pim, Pam y Pum, que representarán, respectivamente, los papeles de Don Manuel, de Doña Angela y de Vladomira-Tramoyista.
- Otro rasgo fundamental de la puesta en escena, y la interpretación, es su carácter musical, con escenas íntegramente cantadas; dúos, ambientes, atmósferas, cortinas, efectos musicales salpicando el transcurrir de la trama.
- Y está presente la técnica de **las sombras chinas**: la proyección de la sombra de Todog (el Personaje Fantasma) se realiza sobre la propia escenografía (armario abierto).
- Finalmente, también **los títeres** ayudan a contar la historia: el gran títere cabezón que representa a Polifemo, manejado por Todog.

2.- LA FUNCIÓN

La representación, como es obvio, se contiene y expresa en sí misma y únicamente requiere la presencia activa y desinhibida de los niños y niñas con sus profesores o monitores.

Así como en un trabalenguas jugamos con las palabras, en “**NO TRAJE TRAJE**” jugamos con el teatro presentándolo como lo que es, un juego. Teatreamos con el teatro y ello nos proporciona la excusa para presentar ante el público uno de los ejes básicos del arte escénico: **la relación actor-personaje**, a la que hacemos entrar en conflicto con un tercer elemento significativo: **el traje**. Y no es baladí la calidad de su presencia (o de su ausencia), dado que determina el impacto visual del espectador ante un personaje y vehicula su percepción escénica.

En "**NO TRAJE TRAJE**" encontramos resonancias de la comedia romana ("Miles gloriosus"), de la comedia española del Siglo de Oro ("La Dama Duende") y del teatro del siglo XX ("Esperando a Godot"). Estas presencias son fruto de una especie de selección espontánea, no premeditada o conceptual porque, como nos enseñara el maestro Rodari, un personaje, un juego escénico, o un traje, llamó a otro, y este a otro; una obra nos llevó a otra y esa a una tercera.

3.- ACTIVIDADES TRAS LA FUNCIÓN (en el aula)

Una vez vista y disfrutada la función, y a la hora de sugerir juegos a realizar en la escuela, evitaremos todo “utilitarismo pedagógico”, desligándolos de los temas específicos de la actividad escolar. En sintonía con Faure y Lascar, estos juegos los concebimos como una continuación activa de la satisfacción sentida en el espectáculo teatral, y deben permitir al niño prolongar su placer al recordarlo como algo suyo, propio. El espectáculo, ya lo hemos dicho, contiene en sí mismo todo su valor, las prolongaciones que se le den en el aula, no tienen otra finalidad que reavivar las emociones sentidas, enriquecerlas, provocar nuevos momentos de diversión con un referente inexcusablemente divertido: la propia obra.

Por ello, no se trata de atosigar con una batería de actividades de obligada ejecución. Será el profesor-monitor quién – teniendo en cuenta los niveles de desarrollo psicológico y las características individuales y de grupo de los alumnos- escoja el momento idóneo para jugar, qué juegos poner en práctica, y el ritmo, intensidad y duración de las sesiones. Los juegos y actividades que proponemos constituyen un material inicial, llave de otros posibles, que el profesor-monitor llevará a la práctica usando de su criterio, imaginación y entusiasmo.

Propuesta de juegos

1.- Durante la representación, Pírgote no pierde ocasión de cantar su cancioncilla: ¿Recordáis el estribillo? Para entrar en calor, cantadlo todos juntos: “Soy Pírgote el victorioso/ por valiente soy famoso,/ todos tiemblan a mi paso,/ porque con nadie me caso;/ todos tiemblan con mi nombre/ porque yo soy la hecatombe”...

2- Pírgote nos cuenta lo valiente que es, y lo hace cantando: “Soy Pírgote el victorioso...”. Entre dos o más, iniciáis un diálogo hablando del tiempo, de las vacaciones, de fútbol, de lo que se os ocurra, y luego continuáis el diálogo cantándolo con una musiquilla conocida o inventada en el momento.

3.- Sopa de letras: Descubre los nombres de 10 personajes de la obra. Unos salen en carne y hueso, otro en monigote y otro en sombra china. Están escritos en vertical y horizontal.



4.- Las diez preguntas difíciles:

- 1.- ¿A qué tiene miedo Miles Pírgote?
- 2- ¿Cuántos trajes se pone Pírgote a lo largo de la obra?
- 3.- ¿Cómo se llama la barca de Doña Angela que le ha robado Pírgote?
- 4.- ¿A qué personaje quiere representar siempre PIM?
- 5.- ¿Para qué sirve el tapón verdadero?
- 6.- ¿Cómo hay que dejar a Pírgote para quitarle el tapón?
- 7.- ¿Se saben el papel Pim, Pam y Pum?
- 8.- ¿Cómo dan el Gran Susto a Pírgote?
- 9.- ¿Quién es Polifemo?
- 10.- ¿Qué hacen al final con Pírgote?

5.- **El baúl:** Cada uno trae una prenda de vestir, zapatos, sombreros, etc. Se reúnen todas en un baúl, o en un montón en el centro del espacio de juego. Luego cada uno escoge uno de los trajes y demás complementos. Se da unas vueltas ante los demás, buscando simultáneamente la manera de andar, la voz y los gestos que correspondan al traje elegido. A continuación, a partir de los personajes así sugeridos, se intentarán crear relaciones y el principio de una historia.

6.- Que los alumnos comprendan la función del traje en el teatro, asumiendo roles distintos en función de los trajes utilizados, de manera que reflejen: la situación histórica y social de los personajes; la característica dominante; o el mundo imaginario en el que se sumergen... Incluso, la armonía o contraposición con la escenografía elegida.

7.- PAM habla de una manera muy particular, rara y graciosa. Imita su manera de hablar. Invéntate maneras de hablar raras y graciosas.

8.- Por cierto ¿cómo habla el Director? ¿Y Polifemo? ¿Y don Manuel? ¿Y un gallo? ¿Y un pato? ¿Y un señor muy alto? ¿Y uno muy bajo? ¿Y uno muy gordo? ¿Y otro gordísimo? ¿Y aquel flaco como un alfiler?...

9.- ¿Conoces, ó has visto alguna vez a personas reales que se parezcan a las que salen en la obra (Tramoyista, Pírgote, Pim, Pam Pum, etc.). Describe como son, qué hacen. También puedes inventártelos, pero sin que yo me entere.

10.- **El Fotograma:** Aquí tenéis este famoso juego, que además es muy bueno y muy completo al integrar distintas formas de expresión, y consiste en lo siguiente: Como si hiciérais una fotografía, dibujáis un instante de la obra. Cada cual el que quiera, el que mejor recuerda, el que más o el que menos le ha gustado. Luego esos instantes dibujados o “fotogramas” los pegamos en una gran tira de papel -como un mural- en la que entren todos, con arreglo al orden de la obra. Así conseguimos un gigantesco “tebeo” de la representación. El siguiente paso es dar movimiento al tebeo con vuestros propios cuerpos, en forma pantomímica, encarnando los personajes dibujados. Los dibujos cobran más y más vida y al movimiento le añadís ruidos, sonidos onomatopéyicos y, finalmente, la voz articulada con diálogos que recordéis o improviséis.

11.- También podéis darle vida al “gran tebeo” usando la técnica de sombras chinas: con siluetas recortadas, con siluetas de personas, o ambas cosas a la vez.

12.- Y si cambiamos la historia y Pírgote, por ejemplo, no es un medica, sino todo lo contrario? ¿qué pasaría entonces? ¿O si un montón de isleños amigos de Vladomira atacan a Pírgote? ¿Y si se hunde la barquita con todos dentro? ¿Y si aparece todog bajo un árbol.? ¿Y si...? Imagina la historia de otra manera, inventa otro final, cambia a los personajes de escena, introduce un personaje que te saques de la manga.