

"ENTRE PÍCAROS ANDA EL JUEGO"

de Luis Matilla

CUADERNO DE ACTIVIDADES EXPRESIVAS



Teatro La Quimera de Plástico

OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

Los objetivos generales que perseguimos con la representación de "Entre pícaros anda el juego" de Luis Matilla, 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.

Son también nuestros objetivos, más concretos: poner en valor el placer de la lectura y la dramatización, despertando el interés por una parte muy importante de la tradición literaria y cultural española, y referentes emblemáticos de nuestro idioma; en el mismo sentido, contribuir a que se consoliden en el imaginario de niños y niñas, los personajes característicos de obras como "El Lazarillo de Tormes" etc, descubriéndoles, de forma divertida, el mundo de la literatura picaresca, en el que está basada "Entre pícaros anda el juego".

A continuación, 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. Ordenadas cronológicamente, obedecerían al siguiente esquema:

- 1º.- Actividades antes de la función.
- 2º.- FUNCIÓN, en el teatro.
- 3º.- Actividades tras la función.

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 ANTES DE LA FUNCIÓN (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. El profesorado 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, 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, el autor 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. Situar al personaje de Lazarillo a partir, por ejemplo, de la pregunta: ¿alguien sabe quién fue Lazarillo de Tormes”?

¿Y quién lo escribió?

2.- De forma individual: ¿recordáis alguna aventura protagonizada por Lazarillo y el Ciego? También podéis inventarla. Luego, o a 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 llevarán al teatro y al terminar la función se la regalarán, si quieren, a los actores, que se pondrán muy contentos.

3.- A partir de estas referencias, el profesor puede hacer una breve semblanza de Lázaro de Tormes y otros personajes de la picaresca, de sus aventuras, de la época, etc.

4.- Finalmente, el profesor o monitor contará a los niños de forma amena, cómo es la obra de teatro que van a ver, quién es su autor, su argumento y sus técnicas de expresión teatral.

El autor: Luis Matilla

Escritor, autor teatral y especialista en temas de Imagen.

Tiene publicados numerosos artículos sobre pedagogía de los medios de comunicación en diferentes revistas especializadas de educación.

Es coautor de los libros *Imágenes en libertad*, *Los teleniños*, (*Os teledependentes* en su versión brasileña) *Imágenes en acción* y *Teleniños públicos, teleniños privados*.

Como autor teatral tiene escritas veintiséis obras, algunas de las cuales se han traducido al inglés, búlgaro, francés y ruso, siendo representadas en distintos países. *Ejercicio para equilibristas* fue estrenada por el Centro Dramático Nacional de España y el T.P.B. de Bogotá, y *El adiós del mariscal*, por el Puerto Rican Travelling Theatre de Nueva York.

Perteneció a los grupos de teatro independientes “El Búho” y “Tábano”.

Desde hace más de veinte años escribe textos para el público infantil. Su teatro de animación en espacios abiertos lo componen ocho obras, una de las cuales, *La fiesta de los dragones* se representó en España, Venezuela, Cuba y Rusia.

Actualmente se dedica a la formación de profesores en temas relacionados con el lenguaje de la Imagen y su vinculación con otras áreas expresivas. Ha dictado cursos y conferencias en España, Portugal, Nicaragua, Colombia, Rusia y Brasil.

Entre los premios y menciones recibidas figuran:

- Premio CRITIVEN de la Asociación de Críticos de Venezuela a la mejor obra infantil del año. *La fiesta de los dragones*.
- Premio La Celestina a la obra de teatro para niños *La risa de la Luna*.
- Premio Nacional de Teatro para Niños, concedido por la Asociación Española de Teatro para la infancia y la Juventud.
- Premio de Teatro para Niños de la Sociedad General de Autores de España 2000, 2003 y 2008.



El argumento

Una Compañía de Còmicos de la Legua llega cantando. Se presentan y comentan lo duro de un oficio que tanto les gusta: el suyo. Comienzan la representación, que gira en torno a la vida de un joven, al que llamamos El Pícaro, llena de estrecheces y dificultades. El Pícaro nos cuenta su vida y, a la vez, la vive. Nos cuenta como le fue, sirviendo, como criado o escudero, a distintos amos. Recordemos que la acción transcurre en los siglos XVI o XVII, hace, por tanto, unos quinientos años.

En la historia que titulamos "De ratones y quesos", el Pícaro trabaja para un amo, un clérigo tacañísimo, que le mata de hambre. Pero él se las ingenia para robarle la comida echándole la culpa a los ratones. Y acaba... mejor que lo veáis.

En la segunda historia, titulada "La ensalada perfecta", los cómicos nos cuentan como se dieron un gran banquete, sin pagar nada, en un mesón de los caros, burlándose del relamido mesonero.

En "La estatua", que es nuestra 3ª historia, el Pícaro sirve a un amo rico y piadoso (y ambicioso). En esta historia el Pícaro representa a un Bribón, amigo del sobrino de su amo. Entre los dos engañan a la esposa del amo: fingien entregar una estatua encargada por él, y lo que hacen es robarle toda su plata.

En la historia cuarta, y última, hay dos partes. En la primera, se nos presenta el nuevo amo del Pícaro, uno que dice ser muy rico caballero, cuando la verdad es que está totalmente arruinado y hambriento. En la 2ª parte de esta escena, vemos al caballero gastando una broma muy pesada al presumido babero para ricos, Alegretti.

Finalmente, los cómicos se despiden de todos con una nueva canción.

Puesta en escena y técnicas teatrales

La dramatización.- Está basada en varios episodios de las siguientes obras de la literatura picaresca española: de "El Lazarillo de Tormes" (Anónimo), extrajimos la primera historia que contamos titulada "*De ratones y quesos*" y también, la primera parte de "*Un barbero exquisito*"; de "Vida y hechos de Estebanillo González, hombre de buen humor" (Anónimo), surgió "*La ensalada perfecta*"; la segunda parte de "*Un barbero exquisito*" salió de "Aventuras del Bachiller Trapaza" (de Alonso de Castillo Solorzano) y de "El Lazarillo de Manzanares" (de Juan Cortés de Tolosa) la historia titulada "*La estatua*".

El espacio escénico.- No hay un decorado realista. Los diversos y numerosos lugares y ámbitos donde sucede la acción los definimos con tres elementos: a/ el carro de los cómicos -imaginamos que todo el escenario es el carro- y dos grandes biombos angulares con sugerencia de espacios cambiantes, interiores y exteriores figurados y manejados por los propios actores; b/ con una iluminación sugerente sobre un fondo de ciclorama ; y c/, con la palabra: el mismo texto de la obra expresa la localización de la escena, tal como se hacía en el teatro de la época. Anunciamos cada escena de la obra con un estandarte-título que colgamos en un lateral del escenario.

La interpretación.- Tres actores y una actriz, encarnan a los 4 personajes de los Cómicos de la Legua, y estos Cómicos, a su vez, representan a muy diversos personajes: Pícaro, Clérigo, Mesonero, Tía, Gran Burguillos, Alegretti... , y lo hacen mediante una recreación un tanto exagerada, cómica, grotesca, pero no mucho, de tipos y personajes. En muchos momentos cercana a la Comedia del Arte italiana, sobre todo en la interpretación que el Cómico Nico hace de El Pícaro.

Los títeres-cabeza, la luz negra.- En nuestra puesta en escena aparecen unos títeres, de los que se ve solo la cabeza, pero que hablan y advierten a los personajes, sin que estos les oigan, de las consecuencias del paso que van a dar, o subrayan al público sus acciones, cobrando importancia, por tanto, como elementos significantes.

También se utiliza la luz negra para sugerir nocturnidad y misterio.

La música.- Bien los fondos que añaden dramatismo o colorean las situaciones, o bien las canciones, compuestas por Arelys Espinosa y cantadas en directo por los propios actores, todas las músicas de la obra nos remiten al repertorio antiguo español (Renacimiento y Barroco).

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. A momentos de participación activa, de respuesta directa, espontánea o inducida, se suceden otros en los que el público se sumerge, atento y contenido, en la acción, imágenes y palabra que le llegan desde el escenario. En unos o en otros momentos siempre está dispuesta a saltar la chispa gozosa de lo imprevisto.



La **duración** de la representación es de 65 minutos. Y sus espectadores serán, preferentemente, los niños y niñas a **partir de 7 años**, y el **público familiar**.

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.

Es posible que tras la función fuera conveniente retomar alguna de las Primeras Actividades propuestas en relación a la Picaresca, o las referidas a las técnicas teatrales presentes en la representación vista.

Como complemento a todas las actividades propuestas, y realizadas, la Compañía tiene abierta una línea de comunicación y seguimiento para consultas, sugerencias e intercambios a través del correo-electrónico:

info@teatrolaquimeradeplastico.es

Propuesta de juegos

1.- Cantando.- Durante la representación de “Entre Pícaros...” habéis oído varias canciones, la primera de ellas es la presentación de los Cómicos de la Legua ¿recordáis el estribillo?

*Entre pícaros anda el juego
entre pícaros andaré,
mientras el mundo no cambie
alguien nos querrá engañar.*

Para entrar en calor, cantadlo todos juntos, con la música original, si la recordáis, o con otra que inventéis para la ocasión.

2- Seguimos cantando.- Siguiendo con la música, 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.- Letra y música.- En la obra has escuchado varias canciones. ¿Podrías escribir una letra a la que se pudiera poner música, relacionada con el momento de la representación que más te haya gustado?

Por ejemplo, canta una ristra de platos o unos menús, con una base rítmica que te inventes, a los "clientes" de tu restaurante (tus compañeros).

4.- Preguntando, que es gerundio.-

- ¿Recuerdas cuántos amos tuvo el Pícaro? ¿Qué oficio tenía el primero? ¿Y el segundo?
- ¿Dónde guardaba el Pícaro la llave del arcón? ¿Por qué le descubrió el Amo?
- ¿Cuántos elementos debía tener la ensalada perfecta? ¿Cuáles?
- ¿Cuántas bandejas de manjares se comen los Cómicos en el mesón? ¿Viste qué ingredientes contenían?
- ¿Qué quería conseguir el 2º amo del Pícaro donando la imagen al pueblo?
- ¿Cómo entra el Sobrino a robar a la casa de su Tío?
- ¿Qué botín consiguen el Bribón y el Sobrino?
- ¿Cómo se llamaba el barbero?
- ¿.....?

Estas son algunas de las preguntas que podemos hacer y hacernos, pero hay mil más que revolotean alrededor de vosotros y de la obra teatral. Que cada uno haga una pregunta a un compañero sobre lo que ha visto o sobre lo que significa, o sobre lo que no ha entendido, así, en ráfagas de memoria, recordaremos y reviviremos “Entre pícaros anda el juego”.

5.- Tus personajes. ¿Qué personaje te ha caído más simpático y cuál más antipático? ¿Por qué?

6.-Tu vida. El Pícaro nos cuenta parte de su vida. ¿Te atreves a contar tú la tuya. ¿Te han ocurrido historias o peripecias parecidas? ¿No? ¡Pues invéntatelas!

7.- Los Amos. El Pícaro sirve a diferentes Amos o Amas. ¿En qué se parecen? ¿En qué se diferencian? Tanto físicamente como en la manera de ser.

8.-Mamá, quiero ser Cómico. Los Cómicos van con su carromato viajando y representando sus comedias en cualquier lugar. Te proponemos que nos cuentes a donde te gustaría viajar con ellos. Incorpórate a la Compañía. Imagina ese viaje y nájralo literariamente. Luego, práctica el oficio haciendo el juego número 9.

9.- El oficio de los Cómicos de la Legua.-

-La voz: *El Clérigo*, primer amo del Pícaro habla de una manera muy particular, casi como graznando y con su narizota parece un cuervo. Imita su manera de hablar. Invéntate maneras de hablar raras y graciosas.

Por cierto ¿cómo habla el Calderero? ¿Y los ratones? ¿Y el barbero? ¿Y el Pícaro...? ¿Y una gallina? ¿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?...

-La mímica: El momento del afeitado del caballero. Mientras tú lo cuentas y lo expresas, incluso con onomatopeyas, dos compañeros lo representan sin decir ni pío. También podéis elegir otra acción cualquiera que uno cuenta y el otro, u otros, lo representan mímicamente, de la misma obra o de una historieta improvisada.

- Cuatro bártulos: Los Cómicos llegan poco más que con un arcón, unos trastos y montan la representación. Para hacer una obra teatral no siempre se necesitan grandes decorados y ricos vestuarios.

Cada uno de vosotros trae una prenda de vestir, zapatos, sombreros, etc. Se reúnen todas en un baúl. Y telas, cuerdas, palos, cartones grandes haciendo un montón en el centro del espacio de juego. Luego cada uno escoge uno de los trajes y demás complementos, que no sean los que ha aportado al baúl. 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, intentáis relacionaros unos con otros, ayudándoos de los elementos “escenográficos” del montón. Puede surgir el principio de una historia. Y toda la historia.

10.- Una carta.-Escribe una carta al personaje con el más te hayas identificado, como si se tratara de un ser real, y dinos la razón por la que despertó tu interés.

11.- 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 representación de “Entre pícaros anda el juego”. Cada cual el que quiera, el que mejor recuerda, el que más o el que menos le ha gustado.

Como hizo Goya con el episodio de la longaniza en el "Lazarillo de Tormes". 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.



12.- Cambia la historia .- En la representación de "La estatua" el Sobrino huye con el botín Pero si cambiamos la historia y descubren al Sobrino robando, ¿qué pasaría entonces? ¿Y si...? Imagina el final de esa historia de otra manera, introduce, por ejemplo, un personaje que te saques de la manga...

13.- Otros lugares.- La acción de la obra que has visto se desarrolla en diferentes lugares. Ahora te proponemos que nos dibujes otros espacios diferentes en los que también pudieron ocurrir los hechos que vivieron los personajes de este texto teatral.

14.- ¿Otro final? El autor que escribió esta pieza teatral pensó en un final para la obra pero, naturalmente, pueden existir otros desenlaces muy diferentes. Te proponemos que pienses en otro distinto y lo cuentes.

Bibliografía: La Picaresca para niños y niñas

- "La novela picaresca" (*"Lazarillo", "Guzmán de Alfarache" y "El donado Hablador"*).
Versiones de José María Osorio
Colección Rocinante, 1984 - Editorial Everest
- "Novela Picaresca" (*"El Lazarillo", "La hija de Cerlestina", "El diablo cojuelo"*).
Versiones de Enrique Ortenbach.
Editorial Lumen - 1988
- "Lazarillo de Tormes"
Versión teatral (monólogo) de Fernando Fernán Gómez
Colección Campo de Marte - Juvenil
Castilla ediciones - 1994