

1 DRAMATIZACIÓN

ELEMENTOS DEL ESQUEMA DRAMÁTICO • LA DRAMATIZACIÓN COMO PROCESO •

- La etimología griega de drama (drao=hacer) contiene el significado germinal de acción. Drama significa acción, y también, acción representada. Y éste es su rasgo caracterizador básico, la representación de una acción llevada a cabo por unos personajes en un espacio determinado.

Dramatización es tanto como teatralización. Teatralizar, dramatizar es dotar de estructura dramática a algo que en principio no la posee. "Teatralizar un texto es interpretarlo escénicamente utilizando escenarios y actores para instalar la situación. El elemento visual de la escena y la puesta en situaciones de los discursos son las marcas de teatralización"⁽¹⁾. Es dar forma y condiciones dramáticas: diálogos, conflicto entre los personajes, dinámica de la acción.

Por tanto, cuando empleamos este término nos estamos refiriendo al hecho de crear una estructura teatral a partir de un poema, relato, fragmento narrativo, noticias de prensa, etc., modificando la forma originaria de estos textos y adaptándolos a las peculiaridades del esquema dramático.

La dramatización y el teatro tienen unas diferencias obvias:

La dramatización, a nuestro entender, es un proceso de creación donde lo fundamental consiste en utilizar técnicas del lenguaje teatral. Es lógico que la dramatización cumpla su objetivo simplemente al utilizar dichas técnicas como apoyo lúcido, pedagógico o didáctico.

Al teatro, por otro lado, lo que realmente le preocupa es la efectividad del espectáculo unas veces, el acabado estético-artístico otras, y ambas cosas en algunos casos.

La efectividad y el acabado exigen del proceso teatral múltiples ensayos y repeticiones y todo esto en bloque establece una de las grandes diferencias con la dramatización que no tiene nada que ver con el acabado estético-artístico ni con las necesarias repeticiones en su proceso de creación.

La otra gran diferencia se da en la relación actor-espectador. En la dramatización los roles actor-espectador son fácilmente intercambiables, cosa que no sucede en el teatro. Incluso en momentos determinados de la dramatización todos pueden desempeñar el papel de actores y espectadores al mismo tiempo. En el teatro esto ocurre únicamente en los ensayos, es decir, en el proceso de creación del espectáculo.

En todo proceso de creación artística hay una fase de selección de elementos y otra fase posterior o simultánea de eliminación de lo no útil para el acabado final de esa creación.

Sería un gran error para el teatro no realizar estas fases de selección y de eliminación. La dramatización jamás debe preocuparse por eliminar lo realizado en función de un hipotético acabado para una representación posterior, porque esta representación posterior no existe.

Ponerse a ensayar, a repetir una y cien veces, a suprimir lo que no funciona, a pensar en una representación con público, es perfectamente factible pero es dejar la dramatización y meterse de lleno en el teatro.

1.1. ELEMENTOS DEL ESQUEMA DRAMÁTICO ●

¿Qué es lo específico de la estructura dramática? ¿Por qué elementos está compuesta? En síntesis, el esquema viene caracterizado por la representación de una acción (secuencia de acción) que contiene una situación problema (conflicto) realizada por unos actores que previamente han adoptado unos papeles (personaje). En la estructura dramática encontramos los siguientes elementos: personaje, conflicto, tiempo, argumento y tema.

1.1.1. PERSONAJE ● Genéricamente se entiende por personaje cada uno de los seres humanos, sobrenaturales, simbólicos, animales e incluso objetos de una obra literaria.

El personaje es probablemente la noción dramática que aparece más evidente (sin personaje no puede haber drama), pero en realidad presenta las mayores dificultades teóricas, que vamos a soslayar ya que caen fuera del ámbito de atención del presente trabajo.

El personaje, que es quien realiza la acción dramática, viene definido por lo que hace -la tarea- y por cómo lo hace -los actos físicos- y caracterizado por una serie de atributos: nombre, edad, rasgos físicos, rasgos caracteriales, situación y clase social, historia personal, código de valores, relaciones con los demás personajes. Tampoco es este el espacio apropiado para tratar los procedimientos de caracterización, la tipología o el estatuto de personaje.⁽²⁾

1.1.2. CONFLICTO ● Sin personajes y sin conflicto no hay drama, no hay teatro. El conflicto dramático es lo característico de la acción. En sentido amplio se entiende por conflicto toda situación de choque, desacuerdo, permanente oposición o lucha entre personas o cosas. El conflicto dramático viene definido por el enfrentamiento de dos fuerza antagonicas, confrontación de dos o más personajes, visiones del mundo o actitudes ante una misma situación. Hay conflicto cuando a un sujeto (fuerza o pugna 1ª), que persigue un cierto objeto (causa o motivación general), se le opone en su empresa otro sujeto (fuerza o pugna 2ª). Las fuerzas en pugna pueden ser personajes, ideas, sentimientos, etc. La motivación es la razón por la que se produce el enfrentamiento. Todo conflicto puede ser representado mediante



Enrique Buenaventura⁽³⁾, cuya terminología estamos empleando, distingue entre las fuerzas en pugna generales que se dan a lo largo de toda la obra y van a determinar el conflicto general, y las fuerzas en pugna particulares que están insertas en determinadas partes.

La naturaleza del conflicto puede ser tan amplia como la misma naturaleza humana. Los conflictos pueden adoptar múltiples formas: rivalidad entre personajes, choque entre concepciones del mundo, entre tipos de moral diferentes, oposición entre el individuo y la sociedad, enfrentamiento metafísico del hombre con un principio trascendente (Dios, Destino, Azar, Nada,...), etc.

1.1.3. ESPACIO ● ¿Dónde se realiza la acción? La respuesta tiene una doble vertiente: por un lado, en un espacio escénico y, por otro, en un espacio dramático. Espacio escénico es el espacio teatral, el escenario sobre el que evolucionan los personajes y en el que convencionalmente tiene lugar la representación. Es visible y se concreta en la puesta en escena. El espacio dramático "es un espacio construido por el espectador para fijar el marco de la evolución de la acción y de los personajes; pertenece al texto dramático"⁽⁴⁾. Es el espacio representado en el texto, en la intención previa, y que el espectador debe construir en su imaginación.

1.1.4. TIEMPO ● Desde el punto de vista didáctico cabe hacer la distinción entre duración y época. Dentro de la primera categoría hay que diferenciar entre tiempo dramático y tiempo de ficción.

Tiempo dramático es el tiempo que dura la representación; la duración dramática es la convencionalmente aceptada para la plasmación de la acción en el escenario.

El tiempo de ficción corresponde al intervalo temporal que en la realidad duraría la acción representada, es decir, la duración correspondiente al suceso ocurriendo en la realidad.

La época hace referencia al período histórico, al momento en que sucede la acción (Edad Media, Neolítico, 1985, siglo XXV).

1.1.5. ARGUMENTO ● Es lo contado, la trama de la historia narrada. El esquema de la acción.

Argumento es sinónimo de asunto o fábula. Con la mira puesta en el análisis de textos dramáticos conviene diferenciar entre fábula argumental y fábula cronológica. Confeccionar la fábula argumental de un texto dramático consiste en resumir el orden en que están puestos los acontecimientos, respetando el orden de las sucesivas situaciones.

La fábula cronológica es la cadena causal de hechos que ocurren en la obra⁽⁵⁾. Con la redacción de esta fábula se trata de ordenar los acontecimientos de una manera cronológica, según la lógica de causa efecto. Para ello se organizan los hechos fundamentales, determinantes, de una manera lineal yendo de las causas a sus implicaciones. Esto es, el decurso de la obra se dispone en el orden en que unas acciones desatan por reacción otras, estableciendo la cadena en la que la acción A genera la B, ésta, la C, y así sucesivamente.

Basadas en estas cadenas de hechos se pueden fácilmente deducir las fuerzas en conflicto.

1-1-6. TEMA ● Es la idea o ideas centrales. El tema suele sintetizar la intención del autor.

Una obra dramática (como cualquier otra) no suele contener un solo tema, sino varios. Cada lector, espectador o intérprete puede rastrear multitud de ellos. Los más concretos de esta pluralidad de temas suelen hallarse en la zona superficial y un ligero análisis los descubre; pero conforme se profundiza y se baja a estratos más profundos se van haciendo más genéricos. Desde el punto de vista de la práctica didáctica, que es en el que nos colocamos, el tema debe formularse utilizando el menor número de palabras, generalmente se aconseja que sea una oración unimembre.

1-2. LA DRAMATIZACIÓN COMO PROCESO ●

Si dramatizar es dar forma teatral a algo que no la tiene, será necesario para llevar a cabo esta operación metamórfica seguir un determinado procedimiento y como tal estará compuesto por una secuencia de momentos ordenados.

Antes hemos apuntado que una de las diferencias entre la dramatización y el teatro está en el resultado, aunque ambas utilicen en ocasiones procedimientos y técnicas comunes o el mismo proceso. Aquí queremos dejar clara constancia de que, para nosotros, lo realmente formativo, lo capital es el proceso. A través de cada uno de sus sucesivos momentos se van a ejercitar una serie de capacidades del alumno (intelectivas, motrices y afectivas) cuyo cultivo va a incidir en su desarrollo personal total. Lo que realmente educa en la dramatización es el proceso, no los resultados. No despreciamos la obra bien hecha, ni siquiera nos la cuestionamos, pero la dramatización no es el instrumento más idóneo para realizarla. En nuestra práctica concretamos el proceso de dramatización en los siguientes pasos:

PROCESO DE DRAMATIZACIÓN

1. JUEGOS

- 1.1. Juego inicial para conseguir la puesta a punto corporal, el desbloqueo y la desinhibición personal.*
- 1.2. Juego relacionado con el contenido de la intención previa.*

2. APROXIMACIÓN A LA INTENCIÓN PREVIA

- 2.1. Elementos desencadenantes de la dramatización.*
- 2.2. Comentario de la intención previa: aproximación a su significado.*

3. PROPUESTAS DE DRAMATIZACIÓN

- 3.1. Creación de una estructura dramática a partir de la lectura realizada de la intención previa.*
- 3.2. Determinación de los medios de expresión a utilizar para realizar la dramatización. Propuestas concretas.*
- 3.3. Improvisaciones sobre las propuestas.*

4. SELECCIÓN DE PROPUESTAS

5. DRAMATIZACIÓN DEFINITIVA

6. COMENTARIO

1.2.1. JUEGOS • Esta fase preparatoria no es indispensable en el proceso, pero lo facilita. Debemos distinguir entre los juegos iniciales cuya finalidad es conseguir la puesta a punto corporal, desbloquear las inhibiciones y crear un clima apropiado para el desarrollo de la sesión; y los juegos relacionados con el contenido explícito del asunto a dramatizar. Por ejemplo, en la lección 7 en la que se dramatiza la fábula de Samaniego "La gata con cascabeles" el juego que se ha de realizar antes será "Identificación con el gato" pues está preparando de manera directa el desarrollo de la posterior dramatización.

1.2.2. APROXIMACIÓN A LA INTENCIÓN PREVIA • Una sesión de dramatización puede ser desencadenada a partir de un texto, de un objeto, de una consigna, etc. El hecho motivador puede ser de muy distinta naturaleza. En aras de la claridad conviene hacer una distinción entre lo que se entiende por intención previa y lo que llamamos elementos desencadenantes de la dramatización.

1.2.2.1. INTENCIÓN PREVIA • Este término acuñado por Xavier Fábregas⁽⁶⁾ viene a significar el embrión que ya contiene la experiencia humana a desarrollar de forma completa en el espectáculo (en la dramatización). La intención previa en la mayoría de los casos está fijada por el autor en un texto escrito, pero puede ser también una parte literaria muy fijada por tradición oral como sucede en ciertas tribus nómadas de Asia soviética, en África o en la Commedia dell'Arte. En nuestras lecciones básicamente hemos empleado como intención previa textos literarios, tanto en prosa como en verso. Algunos son obras completas, otros, sólo fragmentos.

1.2.2.2. ELEMENTOS DESENCADENANTES DE LA DRAMATIZACIÓN •

Una dramatización puede generarse no sólo a partir de un texto escrito (bien sea una obra literaria o un simple guión), sino que también puede ser motivado a partir de una multitud de elementos. Como punto de partida para el juego teatral podemos utilizar una amplísima gama:

A • Textos escritos: poema, cuento, fragmento narrativo, texto teatral, noticia de prensa, textos escritos por el alumnado participante, refranes, etc.

B • Elementos orales: historia o anécdota contada por alguien sea real o imaginaria, productos del mundo interno de los participantes (fantasías, temores, ensoñaciones, sueños), simples palabras, etc.

C • Elementos sonoros: sonidos y ruidos cotidianos (ya grabados, ya en directo), composiciones musicales, música realizada por los participantes, sonidos vocales emitidos por los componentes del grupo (onomatopeyas, vocalizaciones, siseos); otros sonidos, como palmas, pateos, etc.; grabaciones de efectos especiales, etc., incluso, la palabra considerada desde su vertiente fónica.

D • Objetos: los objetos juegan un doble papel en la expresión. Por un lado, sirven de soporte, es decir, son elementos intermediarios entre el sujeto de la expresión y el destinatario. Por otro, actúan como motivadores de la acción.

Si atendemos a la naturaleza del objeto y al tratamiento que le damos, tendremos:

• objetos reales • objetos-transformación • objetos-identificación • objetos imaginarios

1 • Objetos reales. El objeto real en nuestro juego de interacción nos permite un doble tratamiento: sensorial y funcional.

Desde el punto de vista sensorial, utilizamos los objetos fundamentalmente en los juegos de expresión y en las expresiones libres. Ya que intentamos descubrir sus cualidades físicas para utilizarlas como estímulos sensibilizadores: tomar conciencia de su textura, color, forma, peso, tamaño, sonoridad, sabor, movilidad, posibilidades de equilibrio, etc.

Desde el punto de vista funcional se juega con el objeto a partir de su uso. Si la pelota sirve para jugar, se ha de investigar todas las posibilidades que la pelota me ofrece.

2 • Objeto-transformación. El objeto pierde su funcionalidad para adquirir un nuevo uso, un uso inusual. Se trata pues de emplearlo de otra manera, de buscarle nuevas aplicaciones y desde su nueva utilización encontrada jugar con él. La capacidad de redefinir, la habilidad de transformar algo en otra cosa, es uno de los indicadores de la creatividad. Los objetos suelen tener una utilidad fundamental. La silla sirve para sentarse, el plato para colocar la comida y el periódico para enterarse de la información diaria. Pero los podemos emplear para otras finalidades: con el periódico envolvemos el bocadillo, limpiamos los cristales, los niños construyen pajaritas, aviones, el albañil lo utiliza para encender fuego en las mañanas de invierno, el motorista puede colocarse bajo la cazadora para defenderse del frío, etc.

Lo importante es hallar usos alternativos a los objetos y a partir de ellos emplearlos para el juego. El objeto también podemos transformarlo en algo fantástico, irreal. Piénsese en la cuerda que se convierte en culebra; la escoba, en caballo volador; la mesa, en barco.

3 • Objeto-identificación. Identificarse con un objeto es asumir su identidad. Esto es, tomar conciencia de sus cualidades, interiorizarlas y actuar como si uno fuera el objeto. Plantearse situaciones del tipo "¿Cómo te sentirías si fueses... un copo de nieve,... una pluma,... el número seis,... un zapato...?" es el primer paso para iniciarse en la identificación con el objeto.

Normalmente en los juegos de identificación se suele seguir el siguiente proceso:

- elegir un objeto que nos haya llamado la atención
- toma de conciencia de sus peculiaridades, detalles, características específicas, etc.
- determinar de entre ellas las más relevantes
- asumir la identidad del objeto, sus características, convertirse en él y actuar desde su realidad.

4 • Objetos imaginarios. Con nuestra capacidad de evocación podemos dar presencia ilusoria a objetos ausentes, o bien, con nuestra fantasía inventar un mundo poblado de objetos imaginarios. Y con estos seres creados y evocados iniciar un proceso de juego interactivo.

E • Elementos visuales: cualquier hecho visual: desde un foco de luz hasta una imagen proyectada, pasando por una fotografía.

F • Elementos dramáticos: Tomando los distintos elementos del esquema dramático como motivadores podemos realizar una dramatización. Veamos un ejemplo:

Personaje. Que puede ser:

- real: vendedor ambulante, ciego, portera, guardia de tráfico,...
- imaginario: personaje histórico o de ficción, animales de fábula,...
- proyectivos: lo que el participante quisiera ser, sus fantasías, ensoñaciones,...

Para potenciar la capacidad de observación es importante que se realice claramente la caracterización del personaje: determinar sus rasgos distintivos. Así, si se trata de caracterizar a un guardia urbano habría que determinar como mínimo los siguientes rasgos:

Su frase más característica, su gesto más significativo, la prenda de vestir más distintiva y el sonido más representativo. Esto es:

- de cuando en cuando dice "pasen" y "alto",
- permanece en pie en medio de la calle, mirando hacia un lado y hacia otro,
- hace gestos enérgicos y nerviosos con los brazos,
- hace sonar un silbato con fuerza,
- viste de uniforme, lleva casco.

Realizada la dramatización o en el transcurso de la misma se pueden introducir variaciones sobre el personaje:

- cambiando el carácter del mismo durante la representación,
- introduciendo un nuevo personaje -no previsto- para provocar una reacción espontánea en los participantes, etc.

El mismo resultado se puede obtener proponiendo como elemento motivador de la dramatización un tema (la revolución, la amistad) un conflicto (policia-ladrones, leñador-árbol, cazador-perdiz) un espacio (en un hormiguero, en un supermercado, en la cola del autobús), desenlaces (...y fueron felices, ...luego desparramaron las cenizas por todo el pueblo), planteamientos (dos adolescentes en un ascensor estropeado) o la fábula argumental.

1-2-3- PROPUESTAS DE DRAMATIZACIÓN ●

1-2-3-1- CREACIÓN DE UNA ESTRUCTURA DRAMÁTICA A PARTIR DE LA LECTURA REALIZADA DE LA INTENCIÓN PREVIA O DEL ELEMENTO UTILIZADO COMO MOTIVADOR ●

Aunque no necesariamente en el orden en que a continuación los relacionamos, se han de dar una serie de pasos, a saber:

- 1 ●** Determinar el asunto: es decir, el tema general que interesa tratar. Para concretar el tema hay que centrarse en las ideas principales que lo precisan.
- 2 ●** Establecer el punto de vista: ¿el tema está visto desde la perspectiva de uno o de varios personajes que representan la idea principal?
- 3 ●** Concretar la causa esencial: la causa esencial es el elemento por el que se ponen en evidencia las ideas contrarias entre los personajes, esto es, la motivación provocadora del conflicto.
- 4 ●** Precisar la fábula argumental: la narración sencilla de cómo transcurren los enfrentamientos, los sucesos, los acontecimientos principales.
- 5 ●** Fijar el espacio y el tiempo: ¿dónde y cuándo se desarrolla la acción? En este momento hay que elegir el lugar y los objetos básicos que van a definirlo y la

época en que transcurre la acción. Todo lo anterior va a ayudar a aclarar el contenido, el significado.

- 6 • Determinar los personajes: ¿quién desarrolla la acción? Y luego caracterizarlos. Para ello hay que tener en cuenta: a) ¿qué hace?, es decir, la tarea, las cosas concretas que ejecuta; b) ¿cómo lo hace?, esto es, los actos físicos, según su condición y sus relaciones con los otros personajes. La tarea más los actos físicos constituyen las acciones concretas que sirven para caracterizar los personajes.

1-2-3-2- DETERMINARLOS MEDIOS DE EXPRESIÓN • Es decir, qué recursos expresivos van a ser utilizados, qué lenguajes emplearemos para comunicar a los espectadores (recuérdese que en la dramatización actor y espectador se confunden) el contenido, las ideas, el tema objeto de la dramatización.

Hay que decidir si fundamentalmente va a ser la expresión corporal el lenguaje elegido, si vamos a echar mano del lenguaje oral a través del diálogo o bien a través de la sonorización, si utilizamos la expresión musical, fundamentalmente los ritmos, o qué elementos escenográficos nos servirán como soporte en la representación. Normalmente los utilizaremos todos.

También hay que determinar qué tratamiento vamos a dar a la representación, si lírico, trágico, humorístico, grotesco o épico.

1-2-3-3- IMPROVISACIONES SOBRE PROPUESTAS • Como resultado de la aplicación de las fases anteriores surgen determinadas propuestas, que en ocasiones llegan a un número muy elevado. En principio conviene no rechazar ninguna por una simple razón de probabilidad estadística, pues donde hay mucho es más probable encontrar algo bueno que donde hay poco.

La viabilidad dramática de las propuestas va a ser puesta a prueba por la improvisación. Cada una de ellas ha de ser improvisada. Esto en ocasiones nos llevaría a un altísimo número de actos de improvisación, pero en teoría es el procedimiento más racional para contrastar las posibilidades dramáticas de una propuesta determinada, ya que la improvisación es una técnica de investigación.

1-2-4- SELECCIÓN DE PROPUESTAS • Se confrontan las distintas tareas realizadas, se valoran sus posibilidades de desarrollo y se seleccionan aquellas propuestas que parecen ser más satisfactorias de acuerdo con los criterios de valoración que haya adoptado previamente el grupo.

1-2-5- DRAMATIZACIÓN DEFINITIVA • A partir de las propuestas seleccionadas.

1-2-6- COMENTARIO • Finalizada la dramatización tiene lugar el comentario. Los participantes del grupo verbalizarán sus vivencias, sus reacciones, los hallazgos expresivos, la comprensión del trabajo expuesto, los aciertos y desaciertos relevantes de la dramatización desde el punto de vista de la comunicación de las ideas que se querían transmitir, el material que se considera desechable, la adecuación de los medios empleados, etc. En resumen, mediante esta valoración se pretende:

- que los participantes adquieran una actitud y unos instrumentos de crítica,
- que tomen conciencia de los medios utilizados a nivel de grupo y a nivel individual para expresarse.