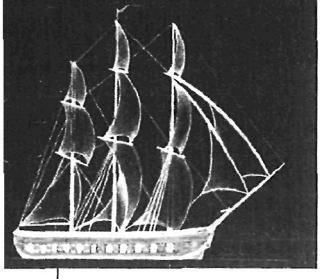
ENSAYO

El asombro de Mnemosine

Miguel Pacheco Vidal
Dibujos barco: Estefanía Pacheco



Resumen del texto ganador del I Premio Juan Cervera convocado por ASSITEJ-España en 2002

Pese a que está enraizado en sus tradiciones, existe en el ámbito de la escuela un espacio aún por desarrollar. Es el teatro escolar, una dedicación que ha sobrevivido gracias al empuje de profesionales de la educación y del propio teatro. Aunque a simple vista, constituyan dos mundos que viven el uno a espaldas del otro, han sabido prestarse el hombro mutuamente, ante la evidencia de que, en contra de muchos augurios, el de la expresión dramática es un campo necesario, a crear y atender en la enseñanza por lo que significa de potente ejercicio de sensibilidad e inteligencia; un espacio donde, sin lugar a dudas, se está elaborando, de continuo y aunque no seamos demasiado conscientes de ello, un magnífico e incomparable proceso artístico y educativo.

El asombro de Mnemosine es una propuesta de experiencia dirigida a profesores y profesionales de teatro que quieran montar una obra con un grupo de alumnos y estén dispuestos a aprovechar aún más las posibilidades que esta actividad habitualmente brinda.

Descripción teórica

El asombro de Mnemosine, dentro de la perspectiva de la comparación de medios artísticos que ya de por sí el ejercicio teatral posibilita, ofrece a la escuela el desarrollo de una experiencia didáctica que se apoya en la puesta en escena de *Las sirenas se aburren*[1], una obra de teatro escrita por el mismo autor. Fue diseñada para ser empleada por colectivos de alumnos mayores de doce años y tiene sus antecedentes en *Leo cuando actúo, actúo mientras leo*, otra propuesta a desarrollar con alumnos menores de esa edad y que, asimismo, tiene como base una obra de teatro, *El Mago Desastre*[2].

La práctica dramática en la escuela invoca constantemente la intervención de otras artes que, de forma acostumbrada, contribuyen a la construcción de una dinámica interdisciplinaria. *El asombro de Mnemosine*, que se sostiene en la práctica del teatro de texto escrito por alguien, en principio, ajeno a la experiencia y navega, por tanto, en aguas de la memoria (de ahí su nombre), forma parte de esa tradición interdisciplinaria de la práctica teatral en el ámbito escolar que convoca constantemente otros medios artísticos (música, plástica, etc). Por su parte, *El asombro de Mnemosine* promueve un ejercicio de

comparación de géneros que no se apartaría de lo habitual de no ser porque introduce además expresiones artísticas poco empleadas en esta labor escolar. La peculiaridad de *El asombro de Mnemosine* consiste en que plantea el ejercicio de comparación del teatro, que sigue siendo el eje de la experiencia, con los lenguajes narrativo y cinematográfico.

Para desarrollar este cometido, se vale de dos estratagemas específicas de esta experiencia:

De un lado y para abordar el análisis del género narrativo a través de la práctica teatral, nos auxiliaremos de una novela[3] escrita también por el mismo autor, cuyo argumento es idéntico al de la obra de teatro que está siendo ensayada. Con ese material literario como soporte, *El asombro de Mnemosine*, preferentemente durante la práctica teatral, a lo largo de los ensayos, insta a comparar fragmentos de la novela con aquellas escenas teatrales cuyos acontecimientos sean los mismos, con la finalidad de observar cómo han sido construidos esos fragmentos para que se origine la acción dramática que los habrá derivado en escena teatral o para que se conviertan en lenguaje narrativo.

La otra estratagema (la dirigida a indagar en el lenguaje cinematográfico) consiste en que la casi totalidad de la historia que nos cuenta la obra de teatro discurre durante el rodaje de una película.

Maniobras, términos y elementos (materiales e instrumental) de filmación forman parte de la trama que se desarrolla en escena, articulando y conformando la acción dramática, produciendo conflicto e hilvanando y concediendo coherencia a los acontecimientos que construyen el argumento. Las maniobras tienen sentido y forman parte de la historia que nos cuentan e intervienen constantemente en ella.

Todo ello, conforma una estrategia, que se apoya en los trabajos de elaboración teatral durante los ensayos y que está diseñada para favorecer la adquisición de rudimentos del lenguaje cinematográfico mediante la presencia de oficios, el uso de terminología e instrumental, la realización de maniobras y el análisis y solución de situaciones operativas y teóricas del arte cinematográfico que la trama nos va a plantear.

Esta experiencia se vale también de otras estratagemas no tan específicas de *El asombro de Mnemosine*,

entre las que emplea de manera especial las dos siguientes:

La incorporación de la tramoya.- La situación establecida por la trama de la obra de teatro y la necesidad de ejecutar las operaciones inherentes a la interpretación en escena de las maniobras correspondientes a las acciones de filmación que estén previstas, favorece el desarrollo de un modelo de intervención propuesto ya hace tiempo[4] por el que se promueve la presencia en escena de un cuerpo especial de participantes, la tramoya, que se habrá especializado en ese entramado de órdenes y sus ejecuciones, de manera que conduzca a proporcionar mayor verosimilitud al acto de representar las escenas de un rodaje cinematográfico. Es una invitación a aquellas personas que, no sintiéndose atraídas por la labor de interpretación, no le hacen ascos a realizar ante el público tareas de tipo técnico, mostrándonos sus habilidades y concediéndole al fenómeno una dimensión dramática innegable.

Conceptos comunes.- El tipo de trabajo que se sugiere experimentar, está adscrito a otro modelo especial que consiste en el empleo de conceptos cuyos niveles de conocimiento y comprensión sean lo más comunes posibles a todos los participantes[5] con el fin de conseguir el mayor grado posible de coincidencia en el criterio de interpretación de acontecimientos y personajes y así, evitar al máximo el sesgo del punto de vista de los adultos que dirijan la experiencia.

El concepto común actúa como una palabra pívot sobre la que girarán acontecimientos de gran intensidad dramática. El "concepto común" manejado en este caso, es la palabra "Hollywood", que será sobradamente conocida por todos los participantes, que suelen tener un parecer semejante sobre su significado. Mediante esta palabra, que evoca las ilusiones ocultas de los componentes del equipo, las sirenas construirán un canto especial para la ocasión con el que subyugarán las voluntades de aquellos incautos personajes, ya que en su fuero interno a cualquier ejemplar humano, dentro del universo cinematográfico, le puede encantar sentirse en o formando parte del edénico "Hollywood".

Síntesis de las obras

Para llevar a cabo *El asombro de Mnemosine* es necesario conocer el argumento de las obras literarias. En su vertiente cinematográfica sólo es

preciso montar *Las sirenas se aburren*, obra de teatro ya citada y, desde ese momento, aprovechar el ejercicio teatral para poner en marcha los procedimientos, pero si se quiere llevar a la práctica la otra vertiente, la dirigida a la comparación con el género narrativo, se debe tener a mano *Misotokos, la isla de las sirenas*[3], la novela. En cualquier caso, como ambas piezas literarias nos cuentan la misma historia, sus sinopsis vienen a ser equivalentes, por lo que con un resumen, basta:

Tras una breve escena previa, durante la que unos marineros son seducidos y obligados a naufragar por los cantos de unas sirenas, la historia nos sitúa en una playa, donde un grupo de ellas -posiblemente, las mismas y el mismo lugar del naufragio- departe sobre su triste destino, ya que hace mucho tiempo que por aquellas costas no aparece ningún marinero que llevarse a la boca.

Inesperadamente y desde el interior de la isla, llegan unos extraños (para ellas) seres humanos que, en menos que canta un gallo, abarrotan la playa con su presencia y con la de complicados artilugios. Se trata de un equipo de filmación, cuyo director, algo chiflado, ha hecho volar en helicóptero equipo y enseres con el fin de buscar una isla desierta donde poder filmar la película de su vida, sin presentir que se iba a topar con que la isla que consigue encontrar no estaba tan desierta como pretendía, debido a que está poblada por aquellas temibles sirenas.

Lo que desconcierta a los voraces seres mitológicos es que, a su entender, aquellos hombres de ninguna manera pueden ser náufragos, ya que provienen del interior de la isla. Planteada esta incertidumbre, no se atreven a hincarles el diente y deciden posponer el banquete hasta que se desvele el misterio de su procedencia.

En el otro bando, el del equipo cinematográfico, se produce también cierta confusión, ya que aquellas sirenas serán consideradas como figurantes que han sido equivocadamente ataviadas de sirenas en una película que va de piratas. Es considerado un error de tantos como se producen en el abigarrado pandemónium que da respaldo al rodaje de una película.

Durante ese aplazamiento que se conceden hasta el momento en que vean las cosas más claras, las sirenas aprovecharán el tiempo para penetrar en la mente de aquellos seres

humanos, llegando a la conclusión de que su máxima aspiración se puede resumir en una palabra: *Hollywood.* Con este término como punto de partida, se entretendrán en construir un nuevo canto de sirena, merced al cual conducirán la historia hacia un tan chocante como fatídico destino en el que se verán inmersos todos los personajes.

Descripción operativa de la experiencia

El procedimiento para dar vida a esta propuesta es sencillo y, como se verá a continuación, se apoya en dos estrategias distintas dependiendo de con qué género se esté comparando nuestra actividad teatral. Estas estrategias proporcionan un torrente de sugerencias, entre las que se habrá de seleccionar aquellas que interesen más en función de los objetivos del centro, mientras que, con este mismo fin de adaptación, se ha procurado ser austeros en la colocación de conceptos en diálogos y descripciones, posibilitando que los responsables de esta actividad introduzcan aquellos que consideren oportunos para enriquecer la experiencia y así adaptarse a las aludidas intenciones escolares.

Comparación con el género narrativo.

Para realizar este apartado, se recomiendan los siguientes pasos:

Se inicia el montaje de la obra de teatro y en el momento en que, a medida que vayan avanzando los ensayos, se considere que el argumento es ya suficientemente conocido por los participantes, se propone la lectura de la novela[3] que forma parte del material específico de esta propuesta de experiencia. Esta novela pasará a formar parte del catálogo de lecturas sugeridas para el curso, sólo que, para intensificar la eficacia de esta proposición, se recomienda, como se indica al principio de este párrafo, efectuar su lectura durante el período de tiempo determinado por el propio procedimiento; es decir, tras los primeros ensayos, cuando se estime que la historia va siendo conocida, hasta el momento en que se considere aceptablemente consumido el catálogo de contenidos, siempre a poder ser, antes de la representación de la obra de teatro.

Aprovechando las ocasiones que facilita el ensayo de la obra, se procede a la comparación operativa de novela y teatro, confrontando los mecanismos y recursos técnicos de que se ha vali-

do el autor para conformar en situación dramática o en episodio narrativo el mismo fragmento de una historia idéntica.

Desde esta perspectiva y a través del contraste entre los lenguajes narrativo y dramático, se puede desarrollar un trabajo pormenorizado de análisis de las técnicas empleadas en la elaboración de las obras, del que se expone una muestra a continuación.

La observación del punto de vista y la estrategia narrativa adoptada se manifiestan con carácter especial, ya que entre la historia de la obra de teatro que se ensaya y la que se lee en la novela, se da un patente contraste por lo que respecta al protagonismo de los personajes que intervienen. Mientras que en la obra de teatro es un personaje de segundo orden (Asistente), en la novela, Ramón es el encargado de narrar los acontecimientos; pasa a ser el protagonista, mostrándonos que es él quien explica la historia en primera persona e ilustra en otros aspectos la función de narrador, ya que utiliza para la narración un estilo epistolar, escribiendo unos mensajes cuyo destinatario es desconocido; son mensajes para ser lanzados al mar, metidos en una botella.

El análisis derivado de la comparación entre las descripciones en la novela y las acotaciones que corresponden al mismo fragmento argumental, descubre también algunos aspectos específicos de las técnicas empleadas en cada género, entre ellas, el carácter utilitario y, a veces, inútil de la acotación, mientras que la descripción del episodio correspondiente de la novela suele adquirir gran influencia en el proceso narrativo.

Del ejercicio de comparación anterior se puede obtener el beneficio de otro enfoque en este trabajo, ya que una sencilla observación de las diferencias entre ambos fragmentos (de acotación y de descripción) puede suministrar una idea sobre el uso de tiempos verbales

Obra de teatro (acotación)

"Por el otro extremo de la playa, viene Jaime. Se nota impaciente por haber estado esperando para emprender el vuelo. Está preparado, calada la gorra y puesta la pelliza. Avanza con cierta pesadez pero con firmeza por la arena, llevando en la mano una lata, uno de esos envases metálicos que se utilizan

para guardar las bobinas de película. Desde su llegada al primer tramo de arena, se debe de originar una fuerte excitación en el grupo de sirenas."

Novela

En mi desenfrenado descenso, no había calculado bien y me había metido en la boca del lobo; había ido a parar detrás de la guarida de las sirenas. No podía alcanzar la playa sin ser visto por ellas. Por el otro extremo de la playa, venía Jaime. Se notaba que me había estado esperando para emprender el vuelo. Estaba preparado, calada la gorra y puesta la pelliza. Avanzaba con cierta pesadez pero con firmeza por la arena, llevando en la mano la tapa metálica que yo había echado en falta. Desde su llegada al primer tramo de arena, noté una fuerte excitación en aquel grupo de sirenas."

A lo que puede añadir un ejercicio por el que se transformen a capricho los tiempos verbales de la acotación, evitando que el sentido del texto varíe sustancialmente.

viene Jaime. Se nota impaciente por haber estado esperando para emprender el vuelo. Está preparado, calada la gorra y puesta la pelliza. Avanza con

vendrá Jaime. Se notará impaciente por haber estado esperando para emprender el vuelo. Estará preparado, calada la gorra y puesta la pelliza. Avanzará con

ha de venir Jaime. Se habrá de notar impaciente por haber estado esperando para emprender el vuelo. Tendrá que estar preparado, calada la gorra y puesta la pelliza. Deberá avanzar con

Etc.

Con lo que, aprovechando este análisis comparativo, hemos entrado en consideraciones prácticas sobre el uso de los verbos en cada ocasión.

A lo que hay que agregar otra estrategia diseñada para, desde la propia novela, apoyar la actividad, ya que no todo está concebido desde la práctica teatral; también desde la propia novela se puede desarrollar una estrategia que suministre oportunidades de observación, como se puede apreciar en el siguiente planteamiento:

Ramón, el narrador, empieza a escribir sus mensajes al séptimo día (que coincide con el séptimo capítulo, ya que cada capítulo corresponde a lo sucedido en un día). Los seis primeros apartados serán escritos de golpe, más tarde, cuando ya hace tiempo que ha sucedido todo lo que cuentan esos capítulos, recordando lo que pasó durante cada uno de esos seis primeros días de la aventura pero como algo acontecido tiempo atrás, mientras que, a partir del séptimo, en cada capítulo se narra lo que ha ocurrido durante el día que Ramón acaba de vivir, lo que produce un inevitable efecto en los tiempos verbales utilizados, produciéndose una mayor presencia de pasados perfectos que hasta ese instante; lo que se puede apreciar comparando el final del sexto capítulo con el inicio del séptimo:

(final del capítulo 6º)

Hellen se giró. La primera reacción fue la de permanecer boquiabierta. Creí que le daba un patatús. ¡Pero no, qué va! Se cruzó de brazos, dejando a media espalda su tablilla de apuntes y espetó:**"¿Sirenas? ¿Qué hacen estas muchachas disfrazadas de sirena en una película de piratas?"** Inflexias y Nenunia se miraron desconcertadas. Hellen sólo acertó a proferir: "¡Bra!" y se sentó desesperada en un rincón, con la cabeza gacha, entre sus manos.

Capítulo 7º

Esta tarde, apenas concluida la sesión de rodaje, he decidido emprender la tarea de escribir mis impresiones sobre lo que aquí está pasando, porque estoy profundamente convencido de que estamos amenazados por un peligro insoslayable. Lo que ha ocurrido después de comer, me lleva a recelar acerca de cual va a ser nuestro destino en esta isla. Antes de que sea demasiado tarde, pretendo dejar testimonio de esta aventura tan loca. Para ello, he pensado dejar relatado sobre este papel cuanto pase y, antes de que la amenaza que presiento sea una realidad desagradable, enviarlo al mundo civilizado. Alguien puede juzgarme un miedica pero, leyendo lo que a continuación relato - si es que tengo la suerte de que alguien recoja mi mensaje -, es muy probable que cambie de opinión. Lo extraño es que en el campamento nadie dé muestras de recordar el acontecimiento del acantilado.

Todo ello, conforma, sin duda, una oportunidad inusual, una situación que brinda la posibilidad de abordar un análisis operativo sobre el uso de los verbos.

Comparación con el género cinematográfico.

La circunstancia citada anteriormente, aquella por la que la trama de la obra de teatro discurre en su casi totalidad durante el rodaje de una película, permitirá que nos enfrentemos, directamente y aprovechando la propia acción generada en escena durante los ensayos, al análisis del lenguaje cinematográfico, propiciando la adquisición de rudimentos sobre este género que, pese a su evidente importancia en la actualidad, permanecen casi ausentes del panorama educativo.

El asombro de Mnemosine prevé abordar esta parte de la experiencia desde tres niveles de enseñanza-aprendizaje:

1er Nivel.- Elementos sobre terminología, operaciones y oficios del entorno cinematográfico.

Si se observa el texto de la obra de teatro que sirve de base a esta experiencia:

Ayudante de D.- La cámara prosigue su recorrido hasta llegar al castillo de proa. Entonces, usted cruzará por delante de la cámara haciendo rodar un barril. La cámara acaba en un plano medio del capitán pirata (por Rinaldo) apoyado en la borda. ¿De acuerdo? (A Director) ¡Preparados!

Director.- ¡Atención! ¡Motor, cámara, acción!

La inevitable claqueta, indicando los datos de la secuencia que se rueda, abre la acción en cubierta del barco.

Director.- ¿No habíamos quedado en realizar la toma de un plano general del barco o de la proa?

Script (Consultando sus apuntes).- Hoy teníamos previsto comenzar con... ¡Veamos! Sí, con un travelling sobre cubierta.

se comprobará que con determinada frecuencia, aparecen:

- Términos inherentes al acto de filmar una película (claqueta, cámara, etc.)
- Maniobras que se transforman en operaciones propias del rodaje de una película (travelling, panorámica, etc); operaciones que serán ejecuta-

das en escena y como elemento consustancial a la acción dramática y que darán pie a la anunciada posibilidad de incorporación del equipo de tramoya que, en especial, se encargará de estos menesteres.

- Nombres de oficios y algunas acciones que definen su cometido.

Este mosaico de elementos cinematográficos introducido en el texto permite proceder a su conocimiento, análisis y ejecución durante los ensayos, ya que forman parte de la acción dramática y colaboran a su construcción, en función de que estos elementos proyectan situaciones, movimientos, anhelos y conflictos que aportan contenido y verosimilitud argumentales.

Script (A ayudante de D.).- Tenemos un problema. En la toma anterior, el barco estaba al revés.

Obrero 1 (Que la acompaña).- ¡Pero cómo iba a estar al revés! Un barco siempre tiene una proa y una popa. !Qué más da para dónde mire!

Script.- Pues mire usted por dónde, de momento, que en la película va a parecer que el barco va y vuelve.

El asombro de Mnemosine propone la ilustración de una serie de rudimentos del lenguaje cinematográfico a través de los conceptos (terminología, oficios y operaciones) introducidos en el texto (bien en el original, bien por los responsables de la experiencia) y empleados en escena durante el montaje de una obra de teatro.

Como se anticipaba, en este nivel y ante la circunstancia dada por la presencia de órdenes, material e instrumental técnico, se ofrece el marco idóneo para propiciar la intervención en escena del equipo de tramoya, cuyas misiones no serán otras que:

- La de interpretar (como un factor más de la acción dramática de la obra de teatro) unos personajes que están rodando una película.
- La de ejecutar, en escena y ante el público, las maniobras y preparar y manejar los instrumentos cinematográficos, como un actor más, tanto en ensayos como en representaciones, pero aportando el valor añadido de su indagación personal en el terreno técnico que aquel instrumental le plantea y convirtiéndose en un expresivo decorado en movimiento.

Por último, decir que, para no recar-

gar en exceso el texto, no se han introducido demasiados términos en este sentido. Qué conceptos y, por lo tanto, añadidos y supresiones, conforman una decisión que corre a cargo de los responsables de la experiencia en función de los objetivos a desarrollar.
Nada impide que:

> *Script* (Consultando sus apuntes).- Hoy teníamos previsto comenzar con... ¡Veamos! Sí, con un travelling sobre cubierta.

se convierta en:

> *Script* (Consultando sus apuntes).- Hoy teníamos previsto comenzar con... ¡Veamos! Sí, con una panorámica sobre cubierta.

en el caso de que se decida analizar y ejercitar una panorámica en lugar de un *travelling* o que se convierta en:

> *Script* (Consultando sus apuntes).- Hoy teníamos previsto comenzar con... ¡Veamos! Sí, con una panorámica y un *travelling* sobre cubierta.

si lo que pretende es abordar ambos conceptos en este tramo de nuestro trabajo.

2º Nivel.- Observación de aspectos teóricos del lenguaje cinematográfico.
La situación que formula la representación del rodaje de una película en una escena teatral, con la cascada de indicaciones y órdenes, ejecución de las consecuentes operaciones, material, instrumentos e intervención sobre las tablas de todo tipo de personal, operarios, extras, técnicos, actores, etc., provoca en la práctica una lógica interacción entre personajes cuyo interés suele centrarse en perfeccionar el resultado de lo que se está haciendo (una película), lo que se puede traducir en constante interlocución.
Empezando por la simple construcción de un decorado en escena:

Obrero 1.- Mira, yo prefiero trabajar solo; no aguanto los mirones, aunque sean las chicas más guapas de *Hollywood*. (Se refiere a las sirenas).

Acto seguido, los obreros se disponen a construir un barco con las piezas y herramientas que han traído. Las sirenas han continuado su discusión sin prestar atención alguna a los dos obreros; excepto Nenunia que se ha quedado perpleja ante su presencia.

Obrero 1.- Apoya la tabla en el suelo por tu lado y sostenla por este otro, mientras le pego un par de golpes.

Obrero 2.- Espera un momento. ¿Así?

Obrero 1.- Un poco más arriba.

Transitando por algunas consideraciones que proceden de una visión predeterminada del oficio y que pueden conducir a una reflexión técnica, como se da en el caso que ya hemos visto:

Script (A ayudante de D.).- Tenemos un problema. En la toma anterior, el barco estaba al revés.

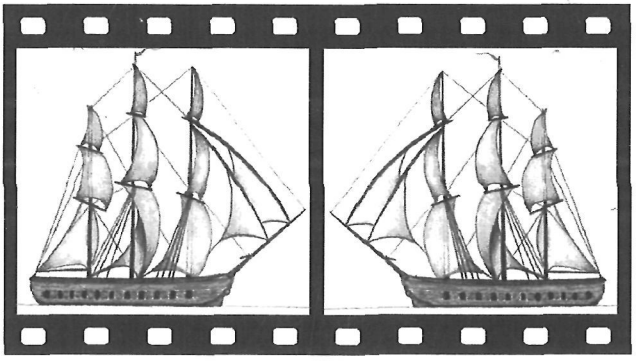
Indicación por la que el personaje Script nos alerta de un posible "error de script", dándonos a conocer cuál es el cometido de su oficio. Ella es, al fin y al cabo, la responsable del "raccord", la coherencia en la secuencia de imágenes. El diálogo prosigue abundando en el conflicto teórico y Script nos revela un nuevo elemento:

Script (A ayudante de D.).- Tenemos un problema. En la toma anterior, el barco estaba al revés.

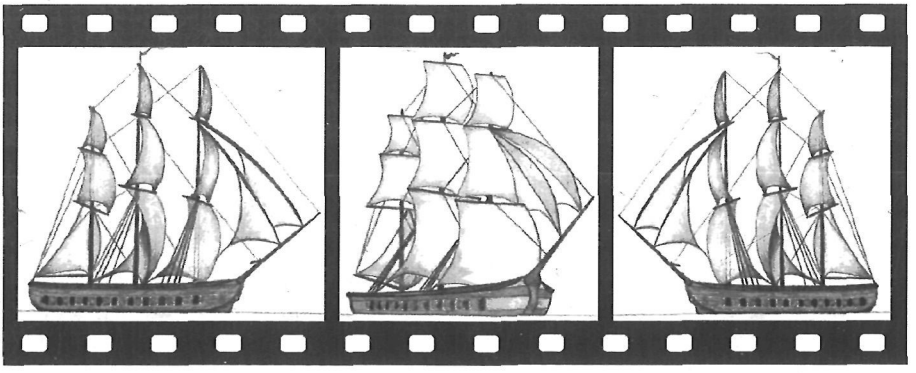
Obrero 1 (Que la acompaña).- ¡Pero cómo iba a estar al revés! Un barco siempre tiene una proa y una popa. !Qué más da para dónde mire!

Script.- Pues mire usted por dónde, de momento, que en la película va a parecer que el barco va y vuelve.

Al objetar la posición del barco de decorado, plantea el conocimiento de la regla de los 180°, llamándonos la atención sobre la posibilidad de que se puede estar transgrediendo, de darse un fotograma con el barco encarado al revés de cómo aparece en el fotograma precedente.



La solución que se suele aplicar en estos casos es la de interponer entre las dos imágenes, otro fotograma con una imagen del objeto presentando un giro intermedio.

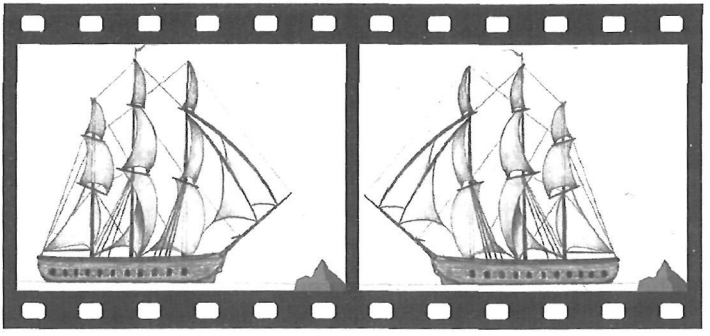


Esta reflexión, sin embargo, no representa el final de este juego ya que el personaje remacha su aviso de posible "error de script" poniendo de relieve que:

Obrero 1.- No acabo de comprender. Mire, a mí no me enrolle. Nosotros hemos puesto el barco así, como en el dibujo.

Script.- Ya, ya, en el dibujo no figura la costa, pero se da el caso de que antes la playa estaba detrás y ladeada en este sentido. Ahora va a parecer que la hemos trasladado. Tendrán que darle la vuelta al barco.

lo que podría ofrecer una imagen así:



La playa, al actuar de referencia, delatará la colocación del barco y hará que parezca imposible otro remedio que no pase por darle la vuelta al armatoste antes de iniciar de nuevo el rodaje.

No obstante y dentro de esta línea de reflexión, los acontecimientos aún pueden dar un giro inesperado:

Script.- ¡Lo que usted quiera, pero gran parte de la escenografía ha sido dañada con el transporte en helicóptero y se ha tenido que improvisar, como siempre! ¡Claro, que esto no es lo peor! ¡Encima, a alguien se le ha ocurrido colocar el barco al revés! (Ayudante de D. la mira con odio)

Director.- ¡Cómo!

Script.- ¡Ahí lo tiene usted!

Director.- ¡A ver! ¡Es increíble!

Ayudante de D. (A Script).- ¡No sé por qué has tenido que decir nada!

Script.- ¡De cualquier forma, se iba a enterar!

Ayudante de D.- Sí, pero se lo dices tú antes que nadie. ¡Así te cuelgas la medalla!

Script.- Es mi obligación.

Ayudante de D.- ¡Muchas ganas tienes de soltar la lengua!

Script.- ¿Qué quieres, que se entere de que el barco está al revés cuando llevemos cuatro kilómetros de película? Al fin y al cabo, mi deber es avisar. Si tú hubieses cumplido con el tuyo, probablemente el dichoso barquito estaría bien encarado.

Director.- ¡Fenomenal! ¡Es una idea maravillosa! El barco navegando en dirección contraria al plano anterior para desorientar al público... ¿De quién ha sido la idea?

Ayudante de D. (Sin saber qué decir).- Hombre...

Director.- ¡Permítame que le felicite! Es una ocurrencia genial. Vamos a superar a Orson Welles en *Campanadas a medianoche*, cuando aparece con una cacerola en la cabeza, (duda, emocionado) con el mango hacia la derecha en un plano y hacia la izquierda después. Es evidente que con un barco lo vamos a superar. No obstante, debió anticipármelo.

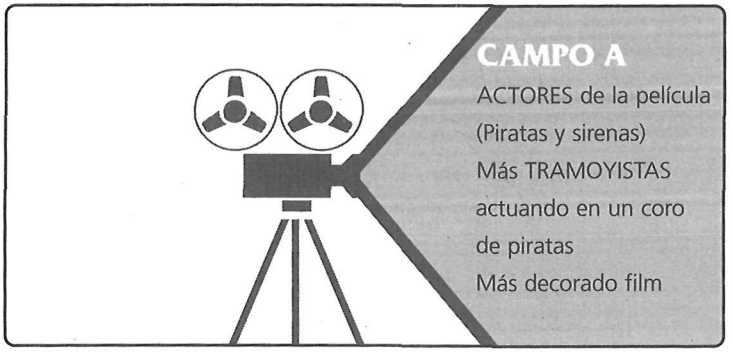
Giro insospechado que nos impele a bucear en los conceptos "originalidad" y "saltarse las reglas a la torera" dentro del ejercicio artístico, iniciativas que se suelen tomar con cierta frecuencia y que permiten, como se puede dar en este caso, convertir en una oportunidad favorable lo que se presentaba como un serio inconveniente o elevar a rango artístico algo que, de otra forma, se podría considerar, de todas, todas, una pifia inconmensurable.

En cualquier caso, lo que se propone con la estrategia contenida en este 2° nivel es el análisis sobre aspectos teóricos elementales del entorno cinematográfico, a través de la acción dramática emanada del texto y practicada y construida durante los ensayos.

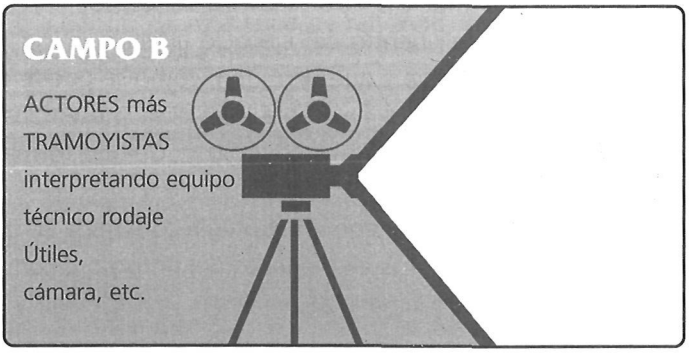
3er Nivel.- Cámara al hombro.

Para desarrollar lo que se pretende en este tercer nivel, nos auxiliaremos de unas imágenes sobre la distribución del espacio escénico:

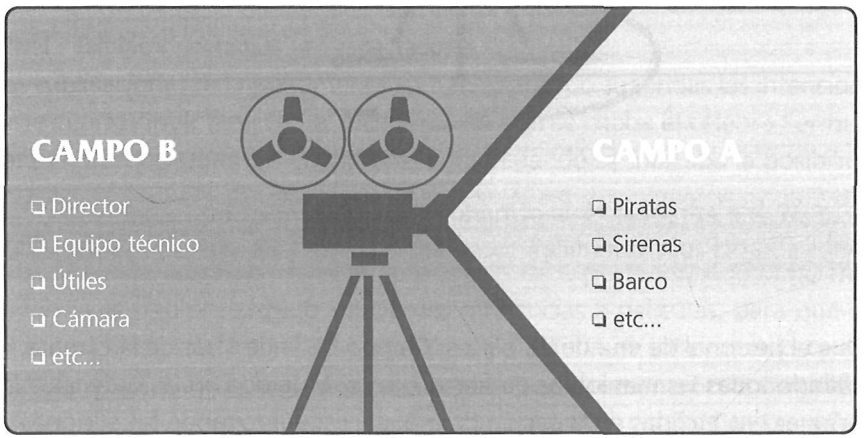
En primer lugar, se puede observar que el haz de visión de la cámara divide en dos el escenario teatral, donde un equipo técnico pretende filmar a un equipo artístico con la intención de realizar una película de piratas. Por lo tanto, en un lado de ese escenario (Campo A), se situará todo objeto o persona filmable.



En él deambularán los actores que dan vida a unos actores que, a su vez, interpretarán a unos personajes de película (piratas y sirenas) junto a unos tramoyistas que, en escena y representando un coro de piratas, moverán elementos escenográficos remodelando constantemente el espacio escénico.



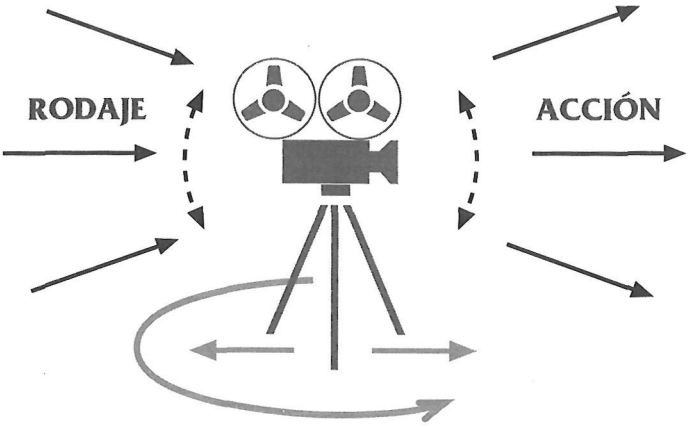
Mientras que, en el otro campo (Campo B), se ubicarán los actores que interpretan al equipo técnico de filmación y también cualquier elemento o persona que forme parte de la acción dramática desarrollada en escena, pero que no tenga que ser filmada (incluso actores que no tengan que ser filmados en ese momento).
Esta circunstancia produce una distribución del escenario teatral en dos partes bien definidas,



cuya separación traza precisamente la línea del campo visual de la cámara que, a su vez:

- Se mueve sobre ese escenario; por lo que esa línea fronteriza entre "Campo A"y "Campo B" fluctúa constantemente, de acuerdo al desenvolvimiento de la acción dramática.
- Se convierte en un factor consustancial a esa acción dramática (la cámara se mueve porque es un elemento argumental que, asimismo, genera más acción).
- Se sitúa dentro del escenario donde se desarrolla esta acción. No se trata pues, de la habitual toma de la representación o del ensayo de una obra teatral desde cualquier punto situado fuera del escenario. La cámara está sobre el escenario, constituye acción dramática y coopera en su construcción.

Ensayo



¿Qué pasaría entonces, si la cámara fuese una cámara de verdad y la cargásemos con película auténtica?

- Que el personal de una de las partes (Campo B), la de atrás de la cámara, ejecutando todas las maniobras de filmación, de acuerdo con las órdenes e indicaciones entretejidas en la acción dramática, estaría rodando las acciones realizadas por los actores cinematográficos (Campo A), de manera que se estaría llevando a cabo el rodaje de lo que acontece en ese "Campo A", que no es otra cosa que la acción cinematográfica correspondiente a la extraña historia de piratas concebida por el personaje Director y que las circunstancias se han encargado de transformar en una historia de piratas con sirenas.
- Que, una vez ejecutada esta operación, se podría proceder al revelado y visionado de lo filmado y, por lo tanto, a la comprobación del resultado de cuanto se ha estado rodando.
- Que, a partir de ahí, se ofrece la posibilidad de acceder a otros campos de la postproducción, tan o más importantes que la propia filmación, como el montaje, la proyección, la sonorización, inserción de títulos de crédito, etc., de acuerdo con los conocimientos, objetivos, tiempo disponible y medios al alcance de los responsables de la experiencia.

Este tercer nivel propone, por tanto, el empleo de una cámara auténtica, cargada con película virgen o con soporte de cualquier sistema y formato para grabar imágenes y, siguiendo las indicaciones previstas, modificadas o introducidas en la acción dramática, ejecutar tomas reales de la acción cinematográfica construida en el "Campo A" del escenario teatral. Con ello, se pretende favorecer la comprobación de los resultados de las maniobras cinematográficas ejecutadas en el escenario y abrir la experiencia al espacio de realización cinematográfica posterior al rodaje de una película.

4º Nivel.- También queremos ser espectadores.

En las explicaciones del nivel anterior ya han aparecido sugeridas las intenciones de este cuarto nivel, tanto en el momento en que se citaba el célebre "error de script" en *Campanadas a medianoche*, como cuando se indicaba la posibilidad de cargar de veras la cámara, para después utilizar el proyector y comprobar resultados.

Este cuarto nivel corresponde al de la posición de espectador. A lo largo de la experiencia se habrán lanzado suficientes referencias a películas, para que sea justificada y despierte interés la proyección de alguna de ellas, con lo que se puede dar una situación favorable para contemplar y comentar cine de calidad.

- Éste es el caso, entre otros, de la ya repetidamente citada *Campanadas a medianoche*; aunque sólo sea por localizar el consabido "error de script", los participantes tendrán la oportunidad de presenciar una película amena y de gran valor y de llevarse la satisfacción de descubrir tan portentoso "error de script" en una película de tamaño rango artístico.
- Especial en este nivel es la oportunidad de ahondar en la ocurrencia que llevó a escribir esta historia, para lo que se puede proponer la proyección de *El pirata* de Vincent Minnelli o *Escuela de sirenas* de George Sidney, cuyas historias dieron origen a la concepción de la obra de teatro que estamos llevando a escena.
- Otra muestra de modelo para enlazar estos trabajos de comparación de géneros es la de proyectar alguna película para apoyar el ejercicio de cualquier otro apartado. Así, por ejemplo, el análisis de la función de narrador, en el apartado de comparación entre novela y teatro, puede ser complementado con la

proyección de alguna película que utilice la narración como recurso y resaltar que también utiliza para ello varias estrategias.

Película y director	NARRADOR	
	Omnisciente	Personaje
El beso de la muerte Henry Hathaway	Mujer. Introduce en la historia.	
Laura Otto Preminger		El asesino que, a su vez, es escritor.
Atraco perfecto Stanley Kubrick	Presente a lo largo de toda la película. Explica el atraco planeado por Johnny Clay a modo de cronista.	
Scarface Howard Hawks	Rótulos previos.	
Callejón sin salida John Cromwell		Protagonista. Narra la historia a un sacerdote castrense.

Adaptabilidad a medios y objetivos escolares

Deberemos tener presente que, desde el territorio teatral, aunque especializado en la escuela, estamos proyectando, a través de *El asombro de Mnemosine*, una propuesta de experiencia para el mundo escolar y, cuando suceden estos lanzamientos entre universos tan estancos y dispares entre sí, hay que tener en cuenta las posibilidades de aplicación en el ámbito receptor que, como en este caso, es un entorno donde lo que

sobra es trabajo y lo que abunda es el esfuerzo, por lo que es conveniente que el proyecto sea acreedor a los adjetivos útil, fácil y adaptable.

1 La utilidad es inherente a las explicaciones desplegadas hasta ahora; dándose por entendido que método y contenido interesan a la escuela, en función de la oferta que se ha expuesto. Resta por justificar si *El asombro de Mnemosine* consiste en un conjunto de propuestas fáciles de ejecutar y adaptables a los objetivos y procedimientos escolares, ya que es el de la escuela el ámbito donde se desarrollará de cabo a rabo la experiencia, al margen de que una cuota de este trabajo pueda recaer sobre las espaldas de algún profesional del teatro.

2 Se ha procurado diseñar un procedimiento fácil y ajustado a los habituales en la escuela, allanando el camino en lo posible. ¿Dónde reside la dificultad? En el montaje de la obra de teatro, aunque, también es cierto que el teatro constituye una tradición en las aulas; tradición que ha decaído en los últimos años, pero que persiste, de modo que podemos pensar que muchos maestros conservan los recursos necesarios para emprender esta actividad con éxito. Esta propuesta va dirigida a quien reconoce que el ejercicio de sensibilidad e inteligencia que conlleva la puesta en escena de una obra de teatro, compensa todos los esfuerzos y posibles sinsabores que pueda reportar. Va dirigida a quien ya está convencido y le parece conveniente la práctica teatral en la escuela.

2.1.- Dicho esto, constatar que, para realizar la comparación con el género narrativo, sólo se ha de prever la lectura en casa de la novela *Misotokos, la isla de las sirenas*, que pasará a adherirse a la lista de lecturas a efectuar durante el curso, por lo que no añade esfuerzos ni a profesores ni a alumnos; en todo caso, puede facilitar algunas labores, ya que ofrece un largo catálogo de material que vendrá al pelo para ser aprovechado en otras actividades, como comentarios de texto o talleres de escritura.

2.2.- Por lo que se refiere al aprendizaje de rudimentos de lenguaje cinematográfico planteado por *El asombro de Mnemosine*, advertir que no se precisa para su ejercicio más que ensayar la obra de teatro y utilizar las sesiones para poner de

relieve los conceptos e interpretar las maniobras de filmación determinadas.

En ambos casos, será durante los ensayos cuando se darán las mejores y más intensas oportunidades de comparación entre los géneros que intervienen en la experiencia.

3 Por lo que se refiere a la capacidad de adaptabilidad a objetivos escolares, es oportuno resaltar que:

3.1.- Se ha procurado insertar en el texto pocos conceptos, con el fin de que los propios responsables de materializar la experiencia completen el catálogo, de acuerdo a los objetivos de su centro.

3.2.- Asimismo, los conceptos preexistentes en el texto, como ya se ha señalado anteriormente, son susceptibles de ser sustituidos; además, se puede añadir y modificar en función también de los mencionados objetivos.

3.3.- *El asombro de Mnemosine* sugiere un torrente de conceptos porque entiende que su cometido consiste en brindar posibilidades a la escuela. Todas pueden ser útiles, pero no parece procedente querer alcanzar todos los rincones del mosaico contenido en la oferta de *El asombro de Mnemosine*. A este paradigma se habrá de contraponer la potestad de un razonable acto de selección de cuanto parezca interesante y conveniente de esta propuesta, a realizar por quien decida llevarla a cabo.

3.4.- En último término, destacar que *El asombro de Mnemosine* puede combinar las dos estrategias (la que compara el lenguaje teatral con la narrativa y la que lo compara con el cinematográfico), pero admite también emprender la experiencia sólo desde una de las dos, soslayando la otra.

En resumen, *El asombro de Mnemosine* pretende aprovechar la dinámica interdisciplinaria originada por la intervención de otras expresiones artísticas en la ceremonia teatral para construir una única expresión, con el convencimiento de que llevar a escena una obra de teatro con un colectivo escolar es, sin lugar a dudas, toda una obra de arte y un quehacer educativo de primera magnitud. *El asombro de Mnemosine* agrega la posibilidad de abordar unos géneros que normalmente no participan en esta ceremonia e introduce como modelo la comparación entre géneros con el propósito de emprender el aprendizaje de las técnicas propias de cada

uno de ellos, ofreciendo, para este fin, una gran capacidad de adaptación a los objetivos pedagógicos y a los procedimientos habituales en el espacio escolar y manifestando su voluntad de adaptación al mostrar caminos para llevar a cabo cuantas modificaciones, supresiones y añadidos en el material se considere oportunos.

Todo esto, *El asombro de Mnemosine* procura desarrollarlo amparándose en una cualidad que tienen el ejercicio teatral y su iniciativa convocadora de intervención artística y de la que hasta ahora no habíamos hablado: la amenidad. Si hemos manifestado que un maestro o un profesional de teatro, al conducir a escena una obra de teatro con un colectivo escolar, está ejecutando toda una obra de arte y un acto pedagógico sin paliativos, también somos conscientes de que el teatro escolar constituye uno de los procedimientos más amenos e intensos que se pueden dar en las aulas.

Aprovechar estas virtudes es el camino en el que se ha intentado enrolar esta propuesta de experiencia, elaborada desde el ámbito teatral (al que promueve su participación en la empresa educativa) para el ámbito escolar con la intención de ofrecer el mayor mosaico de sugerencias, en un marco tradicional de actuación en la escuela (el teatro escolar) y con una clara voluntad de ajuste a los procedimientos habituales y de adaptabilidad a necesidades y objetivos escolares en general y concretos de cada centro. ▼

[1] *Las sirenas se aburren,* obra del autor que saldrá publicada por Ed. Everest a finales de este año.

[2] *El Mago Desastre,* obra del autor de este trabajo, no publicada. Montada por los siguientes grupos de teatro: Magatzem d'Ars.- Barcelona 1.991. Dir. Albert Pueyo. Achiperre.- Zamora, 1991. Dir Cándido de Castro y Producciones Miló.- León, 1998. Dir. Margarita Rodríguez.

[3] *Misotokos, la Isla de las sirenas* novela del autor de este trabajo; no publicada. Narra la misma historia que la obra de teatro *Las sirenas se aburren.*

[4] *El encanto de la tramoya*; Cuadernos de Pedagogía, núm. 133, enero 1.986. "Del número de personajes a la comparación de medios artísticos" (De palique con Kike-18); *Ñaque*, nº. 25, Ciudad Real, junio 2002.

[5] "Estructura dramático-pedagógica" (De palique con Kike-13); *Ñaque*, nº. 20, Ciudad Real, junio 2001.

Por
Jacqueline Gosselin[1]

En la 6ª edición de Teatralia, Festival de Artes Escénicas para Niños en Madrid, presentamos *Lili,* nuestra creación más reciente. Carlos Laredo, director del festival, me invitó a hablar en una conferencia sobre las artes del circo. La petición era clara: cuáles fueron las grandes cuestiones que marcaron nuestro trayecto artístico. Participé en el acontecimiento. Al día siguiente, la señora Lola Lara, responsable de la publicación de ASSITEJ-España me pidió que redactara el contenido de mi exposición para su publicación en esta revista. Me sentí honrada de hacerlo y acepté. He aquí pues la historia de la com-