

F. F. y L. 28

**INFORME ACADÉMICO:**

**“MIS EXPERIENCIAS DE TRABAJO EN SAN FRANCISCO  
MIME TROUPE Y PALO ALTO PARENTS AND  
PROFESSIONALS FOR ARTS.”**

**POR**

**Jorge Pérez Falconi**

Lic. en Literatura Dramática y Teatro

**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO**

292183

**Ciudad del Carmen, Campeche, México, marzo del 2000**



Universidad Nacional  
Autónoma de México



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

**Esto es una dedicatoria:**

**A mi familia, ¿por qué creen?**

## PRÓLOGO

Durante mi estancia en la ciudad de San Francisco, USA, en el año 1998, tuve la oportunidad de trabajar en dos lugares: la compañía de teatro San Francisco Mime Troupe, (SFMT), y con Palo Alto Parents and Professionals for Arts, (PAPPA).

Al llegar a la ciudad de San Francisco, no sabía que esperar, ante mí un cúmulo, de posibilidades de las que yo no tenía conocimiento, y así sin conocer y con el afán de “hacer teatro”, me dirigí al local de la SFMT en la calle de Treat entre la 21st y la 22nd, en el barrio latino: The Mission. Allí me recibió un señor llamado Chaz Martínez, el director ejecutivo de la compañía, quien me invitó a leer unos folletos sobre el grupo y sus obras y a ver un video sobre su historia.

El principio fue algo incierto porque yo acudía en busca de trabajo, pero de algún modo también iba abierto a cualquier posibilidad de participación en el grupo para conocer, explorar formas de hacer teatro en un país diferente y trabajar con gente que tuviera una manera distinta de aproximación al hecho teatral. De manera que pensando de este modo, trabajé al inicio enfrente de una computadora capturando y corrigiendo las direcciones del correo de la compañía. Después de esta experiencia, hubo un periodo de integración en el cual participé del entrenamiento hasta que comenzó el primer proyecto: The Youth Festival, continuando con la SFMT hasta la temporada de verano con el montaje **Damaged Care**.

Acerca del trabajo en PAPPA, puedo decir que fue un proyecto que surgió a partir de una de las personas que estuvieron formando parte de los talleres que ofreció la SFMT, esta persona me comentó que la directora del PAPPA, Mickey Hebard, estaba buscando un maestro que hablara español para impartir el taller de drama dentro del ciclo “Arts are basic”, que el PAPPA organiza año con año. De esta manera, diseñé un taller con base en un método de enseñanza que retomé de videos y libros que encontré en The San Francisco Public Library, y que es conocido con el nombre de “Creative Drama”.

En ambos lados fueron para mí de gran importancia las metodologías empleadas para la construcción de talleres y/o espectáculos teatrales. Pienso que estas experiencias en el trabajo, el manejo del lenguaje corporal, estimulación de la imaginación, juego, voz, técnicas de improvisación, dirección, etc., necesitan de un registro y una organización más detallados en el papel: un informe académico en este caso.

El propósito es pues informar sobre el proceso y las técnicas empleadas, tanto en la SFMT, como en PAPPA, al mismo tiempo que ofrecer una visión de las formas de trabajo que allí se emplearon haciendo una valoración en cada caso, de acuerdo a los conocimientos que adquirí durante mis estudios en el colegio de Literatura Dramática y Teatro.

Quiero agradecer a todas las personas que hicieron posible, ya con sus palabras, ya con sus acciones, a que este informe académico adquiriera orden y sentido.

## ÍNDICE

|  |    |
|--|----|
| Prólogo.....   | 3  |
| Índice.....  | 4  |
| Introducción.....  | 5  |
| Trabajo en SFMT.   |    |
| Breve historia de la compañía.....   | 7  |
| Características de estilo.....   | 10 |
| Tipos de personajes empleados por la SFMT en<br>la construcción de espectáculos. Personajes de<br>la Commedia dell'Arte..... | 13 |
| Personajes del Melodrama.....  | 15 |
| Obra representada en el verano del 98.....   | 17 |
| The Youth Festival.....  | 22 |
| Programa de ejercicios.....  | 23 |
| Obra representada: ¡Nunca voy a ser como tú!.....  | 31 |
| Trabajo en PAPPÁ.....  | 46 |
| Creative Drama.....  | 47 |
| Conclusión.....  | 51 |
| Referencia bibliográfica.....  | 53 |

## INTRODUCCIÓN

La serie de ejercicios de los cuales voy a hablar son los que fueron utilizados tanto en Palo Alto Parents and Professionals for the Arts, (PAPPA), como en la compañía de teatro San Francisco Mime Troupe, (SFMT).

La misión de la SFMT es crear y producir teatro socialmente relevante de la más alta calidad profesional y presentarlo ante el más amplio público posible. Sobre los años esta visión ha sido enfrentada y pulida para reflejar su relación con un mundo cambiante. Hoy, gran parte de su objetivo consiste en hacer obras que expliquen los temas principales que rigen nuestra época, por ejemplo: guerras, globalización, salud, etc., identificando las fuerzas que dan forma a nuestra vida, que nos empujan e impulsan a asumir diversas actitudes.

Otro de sus fines es dramatizar la operación de éstas fuerzas gigantes, en pequeñas historias vistas desde cerca con el fin de que hagan sentir al público, el impacto de los eventos políticos sobre la vida personal. Ellos atacan persistentemente la barrera que la cultura norteamericana ha exitosamente erigido entre el público y las esferas privadas. Gran parte de su trabajo consiste en combatir la fragmentación racial haciendo un trabajo que cruce fronteras nacionales y raciales, trabajo que por su mera existencia sustenta una visión de comunidad multicultural: obras que no solamente tienen tramas y repartos multiraciales, sino que incorporan múltiples puntos de vista.

En una ciudad costera, que recibe miles de inmigrantes cada año, donde la recesión ha arruinado los servicios públicos y dónde las tensiones entre los que tienen y los que no tienen crecen constantemente más amenazadoras, el entendimiento mutuo y el respeto son necesidades de vida o muerte. Además, otra parte de la misión de la SFMT es hacer obras de gente joven para gente joven; obras que ayuden a salvar diferencias culturales de manera que puedan ver la tierra común que ellos comparten.

En breve lo importante para la SFMT radica en decir verdades importantes; inspirar a la gente a ser ciudadanos y no solo consumidores, así también ayudar a construir una comunidad participativa creando brillantes, ingeniosas y sorprendentes obras que provoquen un mundo de influencias, ejecutadas con energía por un ensamble talentoso y mostrarlas al mayor número posible de audiencias.

Con respecto al PAPPA se trata de una organización que se dedica a proveer de talleres artísticos a la gran mayoría de escuelas primarias de Palo Alto. Los cursos de verano son ya una tradición que involucran una gran cantidad de maestros y de técnicas empleadas en la construcción de obras artísticas: pintura, escultura, animación en video, drama, danza, etc.

Los cursos terminan con una muestra, en la cual los grupos participantes, muestran los productos de su trabajo elaborado durante el tiempo que duran los talleres. Por lo demás, espero que estos ejercicios y técnicas puedan ser de utilidad a otros, así como han sido de utilidad para mí en la elaboración de talleres y montajes durante mis experiencias laborales, y que puedan servir al mismo tiempo como fuente de inspiración

## TRABAJO EN LA SFMT

### Breve Historia de la Compañía

La San Francisco Mime Troupe, es una compañía multicultural de diecisiete escritores, actores, compositores, músicos y administradores quienes crean teatro musical original. El estilo único de la compañía sus obras de temas socialmente relevantes y su tradición de tener un reparto multiracial, le permiten alcanzar amplios y diversos públicos.

Fundada en 1959 por R. G. Davis, un bailarín y mimo, como la “R. G. Davis Mime Troupe” fue originalmente un proyecto de un taller de actores. Las primeras piezas fueron sin palabras – no pantomima sino movimiento “avant - garde”- “eventos” con música y elementos de arte visual. Hoy serían llamados performances.

En 1961 Davis descubre la Commedia dell’Arte, cambia el nombre de la compañía al de San Francisco Mime Troupe y produce un espectáculo de comedia de media noche en el Encore y lo lleva al exterior para una ejecución en el Washington Square Park. En 1963 la Comisión de Recreación y Parques, (Park and Recreation Commission), niega a la compañía el permiso para presentarse alegando motivos “obscenos” y Davis es arrestado por desafiar la prohibición. Con la ayuda de algunas organizaciones independientes, el derecho de la compañía a presentarse en los parques es ganado en la corte y la temporada de verano de la Mime Troupe se convierte en una tradición del área de la bahía que cuenta ahora con más de 36 años.

Hasta 1968 los espectáculos en los parques fueron usualmente comedias adaptadas y actualizadas de obras clásicas para satirizar demonios del presente. Davis hizo también obras de Brecht: **La Excepción y la Regla** en 1965 y **El Congreso de Encubridores** en 1969.

La compañía empezó sus giras en 1965 con la creación de **A Minstrel Show, or Civil Rights in a Cracker Barrel**, (Un Espectáculo Juglar o los Derechos Civiles en un Barril Galleta). Esta producción trajo más arrestos relacionados con cargos por “indecencia y obscenidad”. Con un reparto de negros y blancos todos con las caras pintadas en negro, la compañía utilizó irónicamente una forma racista para atacar el racismo en su manifestación de “la tolerancia”, así como también en la de “los cuellos rojos”. Este uso irónico de la forma es un truco que la compañía ha repetido muy a menudo. **L’Ammant Militaire**, una comedia del siglo XVIII escrita por Carlo Goldoni y adaptada para convertirse en una sátira de la guerra de Vietnam, trajo a la compañía reconocimiento nacional. La compañía ganó su primer premio “Obie”<sup>1</sup> en 1968 por “unir teatro y revolución y hacer reventones en los parques”.

Después de una disputa organizacional, Davis abandona la compañía en parte por ideología, en parte por no presentarse, entonces la compañía se convierte en un colectivo. Hoy en día, permanece gobernada colectivamente por los artistas, no existe un director artístico totalmente designado y las funciones del personal administrativo

<sup>1</sup> Uno de los premios otorgados anualmente por los logros alcanzados en el teatro off-Broadway.

son dirigidas por el colectivo. En 1974 la Troupe adoptó una política de acción afirmativa a fin de convertirse en una compañía multirracial, una política que continúa ejerciendo hasta nuestros días.

De acuerdo con ésta reorganización, la compañía empezó a experimentar con formas teatrales norteamericanas populares, los equivalentes domésticos de la comedia empezando con el melodrama. **The Independent Female, or a Man Has His Pride**, (La Hembra Independiente, o Un Hombre tiene su Orgullo), fue el primer espectáculo producido por la ahora compañía colectiva. Desde 1970 la Troupe ha creado por lo menos un espectáculo al año en un continuo estilo evolutivo empleando los mismos tres elementos: comedia, épica brechtiana y melodrama. En proporciones variadas: épica histórica, y musicales estilo "Broadway". Muy ocasionalmente la Troupe ha montado el trabajo de alguien más: Brecht, Dario Fo y Lope de Vega.

Los primeros espectáculos de parque tuvieron acompañamiento musical: grabaciones, voz y aplausos. Hoy en día, la banda de la compañía está formada por sintetizador, caja de trampas, batería, bajo eléctrico y guitarra. Ocasionalmente esta configuración es cambiada para incluir a un percusionista o a un ejecutante de instrumentos de madera o metal. La canción de calentamiento, (canción con la cual los actores se preparaban antes de cada función), ha sido reemplazada por media hora de música. Los estilos musicales cambian con y dentro de la obra. En sus producciones la compañía utiliza la música para desvanecer las barreras culturales, (la música es más universal, puede lograr interesar a un público que no hable inglés por ejemplo y hacerlo disfrutar de ésta junto a las caracterizaciones), y para atraer la atención de la gente dentro del espectáculo, así como también, para destacar, subrayar y desarrollar la acción escénica. La Mime Troupe ha tenido un departamento de música desde 1970 y aunque no está limitada a hacer solamente musicales, la música es una parte integral de su teatro.

Hacia finales de los sesentas, la compañía aumentó el número de sus espectáculos gratis en los parques en respuesta a la demanda del público del área de la bahía. Simultáneamente, la compañía desarrolló un ciclo semirregular de giras nacionales a medida que cientos de grupos comunitarios, organizaciones estudiantiles y grupos antiguerra invitaron a la compañía a actuar en sus ciudades. En 1977, la compañía realizó su primer gira en Europa, regresando en 1979, 1981, 1983, 1989 y 1998. La Mime Troupe ha actuado también en Canadá, México, Cuba, Nicaragua, Israel, Palestina y Corea. En 1994 la SFMT y muchas compañías del Movimiento de Teatro de la Gente Asiática, produjeron una comedia musical original, acerca de los efectos de la economía global sobre los indígenas de Asia: **Big Wind**, (Viento Grande), e hicieron una gira por la India, Nepal, Bangladesh, Tailandia y Hong Kong, donde fue representada en repertorio junto con el espectáculo de 1993 de la compañía: **Offshore**, (Costa Afuera), en el festival de Teatro de la Gente en Hong Kong.

El estilo de Mime Troupe, desarrollado durante treinta años, es único. Es teatro popular, no "arte elevado". Los miembros de su audiencia no son necesariamente



teatros, es teatro de calle para la calle. En 1987 la compañía ganó un premio “Tony”<sup>2</sup> por: “una realización teatral sobresaliente”.

---

<sup>2</sup> Uno de los premios otorgados anualmente por la American Theater Wing por logros superiores en producción y ejecución en el teatro de Broadway. Tiene su origen en 1947 en honor de la actriz y productora estadounidense Antoinette Perry (1888-1946)

## CARACTERÍSTICAS DEL ESTILO

El estilo de la SFMT desarrollado durante más de treinta años es único. La Troupe hace teatro popular no "arte de calidad". La mayoría de su público no es gente que va al teatro continuamente. Ellos no acuden a saborear obras inmortales o a experimentar catarsis. Ellos van a dar salida a su enojo o a su risa, a ver a odiosos líderes e ideas satirizadas, a ser entretenidos, a estar dentro de una multitud, a escuchar música y obtener un poco de esperanza. Los valores clásicos del teatro norteamericano: "sutil revelación de carácter", "intensa verdad psicológica", "profunda indagación de relaciones personales", están prácticamente ausentes de su escenario. Ellos tienen otros valores: calidad del espectáculo, energía, compromiso de los actores con las ideas que están siendo expresadas, paso y ritmo, dirección, humor, estilo.

La mayoría de sus espectáculos están hechos dentro de un estilo que ellos llaman "El Estilo", porque no tiene un nombre definido. Abarca dramaturgia y dirección, así como también actuación. Si pudiéramos darle el nombre de algún estilo, ¿telenovela o thriller?, lo colocaríamos como un híbrido, el cual está basado en dos viejas formas teatrales que parecen a primera vista estar opuestas: *Commedia dell'Arte* y *Melodrama*. Ambas fueron formas de clase baja, entretenimiento de masas. La *Commedia dell'Arte* de moda ahora, fue despreciada desde el siglo XVIII hasta casi el presente. El *Melodrama* es aún despreciado por cierto público que va al teatro y por artistas teatrales, pero continúa en sus formas degradadas de cine y televisión por ser inmensamente popular. Para la Mime Troupe, hechas estas formas en vivo, "... hechas realmente en vivo, no engañando, no presentándolas como exhibición de museo, sino hechas de sangre... tienen el poder de deleitar a todo tipo de audiencia, desde reclusos de prisión hasta jóvenes de secundaria, hasta sus padres y sus abuelos y aún, público teatral".<sup>3</sup> Uno no puede evitar reírse por la forma en que los personajes de la *Comedia* se mueven; uno no puede evitar conmovirse por el choque del bien y el mal en el *Melodrama*, aún si se desprecia uno por eso.

Pero la *Comedia* hace reír, el *Melodrama* llorar. Más allá de la popularidad, ¿qué encuentran ellos en común? Ambos son estilos: intencionalmente no naturalistas, la SFMT se preocupa por realzar, por enfatizar la destreza y belleza de ejecución, limpieza de dirección, de ritmo en la escritura. Sus tramas son también imaginativas.

Cada una de éstas formas desarrolló una colección de personajes de repertorio: tipos, personajes que reconocemos en el instante en que ellos caminan sobre el escenario. Nosotros no esperamos para saber quienes son, sino que harán y que les será hecho.

Estos personajes están destilados en acción, apariencia, y sobre todo en la forma en como se mueven, cada uno representa la esencia de alguna cualidad humana única: gula, presunción, generosidad, inocencia, etc., incorporada en un tipo social definido.

<sup>3</sup> THE SAN FRANCISCO MIME TROUPE. *By Popular Demand*. San Francisco Mime Troupe. San Francisco, CA., 1980, p. 23.

Cada personaje es conducido por alguna pasión o algún deseo fuerte el cual persigue de principio a fin. Debido a que los personajes saben lo que quieren, hay más acción que palabras, por lo cual las obras podrían ser no muy profundas, pero rara vez son aburridas, es decir siempre hay algo que está sucediendo, algo nuevo que sorprende, muchas entradas y salidas de personajes, encuentros inesperados, malentendidos, etc.

Existe otra enorme diferencia más allá de lágrimas contra risas: la Comedia es, amoral, el Melodrama es profundamente moralista. En la Comedia algunos personajes son menos egoístas que otros, pero nadie es altruista: es un concurso de egos, de vicios y virtudes. No existen héroes ni villanos de sangre fría.

La SFMT representó pura Comedia en los sesentas. Incorporaron el Melodrama, porque ofreció una serie de personajes de la era industrial norteamericana, en vez de los del renacimiento italiano. Comenzaron parodiando el estilo y gradualmente descubrieron su poder, el cual proviene de la dimensión moral. Quisieron tener héroes aunque defectuosos siempre.

SFMT construye nuevos personajes encima de los tradicionales. Su héroe puede ser un Wino, (sirviente de clase baja), que arrastra los pies y camina con las rodillas encorvadas, pero mantiene los signos esenciales del héroe: la cabeza mantenida en alto y el pecho abierto, o su heroína moderna se podría mover como un macho en el Melodrama, pensando en un desventurado personaje como un Arlecchino o un Zanni, aunque estrictamente hablando no sea una sirvienta. Los personajes físicamente definidos son leídos a través de las culturas: en Kabuki o en la Opera de Pekín, se pueden ver las mismas caminatas, los mismos estilos básicos de movimiento indicando los mismos tipos de personaje como en la Comedia.

Existe además un lenguaje universal que salva las diferencias y hace de éstas dos viejas formas teatrales que la SFMT emplea, diccionarios de dónde se puede aprender y retomar para nuestros propios espectáculos.

En síntesis el estilo de SFMT, es una mezcla de personajes extraídos del Melodrama y de la Commedia dell'Arte, combinados con épica brechtiana y Comedia Musical. Ésta combinación se ha dado dentro del proceso de evolución de la compañía en su afán de expresar su visión de la realidad, y de llegar al más amplio público posible. Es a partir de estos personajes-tipo modificados, de sus héroes defectuosos o sirvientes con suerte por ejemplo, que la SFMT elabora sus tramas, adaptando el tema hasta lograr embonarlo dentro de las características de sus personajes, y son éstos quienes a su vez, con sus actitudes, cualidades y defectos, alteran y reconstruyen también las historias.

La SFMT improvisa sobre una trama conductora, (a la manera de la Commedia dell'Arte original), e intercala coreografías que son apoyadas por la banda de música y que contribuyen a hacer las obras más amenas, cabe decir que las coreografías son a veces construidas con sonidos corporales, (por ejemplo: aplausos y voces), o con voces e instrumentos de fabricación casera, (ollas, sartenes, cucharas, etc.)

La banda musical toca media hora antes de cada función y produce los sonidos que apoyan y/o destacan ciertas acciones como golpes, rechinar de puertas, timbres,

## TIPOS DE PERSONAJES EMPLEADOS POR LA SFMT EN LA CONSTRUCCIÓN DE ESPECTÁCULOS

### PERSONAJE DE LA COMMEDIA DELL'ARTE, (gracias a Ducharte)

Los personajes de la comedia pueden ser clasificados como emocionales, físicos o intelectuales dependiendo de la fuente de su energía y de los objetivos que persiguen durante las obras, he aquí los personajes y sus características:

#### ZANNI, (físico)

Es un sirviente de clase baja, base amplia, pelvis hacia el frente, la frente hacia adelante como si fuera una defensa de carro. Se mueve pesadamente y con pasos pesados, de lado a lado, pero se dirige directamente hacia su objetivo. Se mueve y piensa lentamente y es fácilmente conducido. Habla en voz baja. Su deseo es comer: él trabaja para comer y come para trabajar.

#### ARLECCHINO O ARLEQUÍN, (emocional)

También es un sirviente. Tiene base estrecha, camina a menudo sobre un pie, está como a punto de saltar en el aire, rebotando pero balanceadamente. La pelvis volcada al frente, el pecho abierto. Él es siempre amoroso. Estira el cuello para ver y puede caer y volverse a levantar rápidamente. Su cabeza está siempre arriba donde puede ser golpeada por otros personajes u objetos. Él tiene siempre una brillante idea, la cual lo mete en problemas. Su voz es alta. Su deseo es ser feliz.

#### BRIGHELLA, (intelectual)

Tiene base ancha, los pies volteados hacia afuera. Él se resbala a través del escenario. Sus rodillas están chuecas. Él no camina, físgonea, acecha, nunca se aproxima directamente sino zigzagueando. En su cinturón trae una daga y un monedero, utiliza la daga para llenar el monedero, es el manipulador y el seductor en la obra. Su deseo es obtener todos los placeres sin tener que trabajar.

#### SOUBRETTE, (emocional/intelectual)

La muchacha sirviente, ingeniosa, inteligente, siempre enamorada de ARLECCHINO. Tiene los pechos levantados, la pelvis hacia adelante, las manos colocadas sobre las caderas. Sus codos la protegen contra tontos de cualquier especie. Amplia postura, el peso sobre un talón, los dedos opuestos levantados, lista para reaccionar. Ella es el eje de la obra, la única que puede desenredar la trama. Su deseo es poner todo en orden y tomar unas vacaciones.

**PANTALONE, (emocional)**

Es el comerciante con el dinero en el cinturón. Sus pies se mantienen paralelos, los hombros apartados, las rodillas flexionadas con la pelvis jalada hacia atrás tan lejos que la espina dorsal está curvada. Él levanta el pecho y asoma el mentón tan lejos, que nadie pensará que es débil, aún aquellos, los cuales él sabe que le están tratando de robar su dinero, esposa o hija. Su deseo es guardar lo que tiene y conseguir más.

**DOTTORE, (intelectual)**

Tiene una base muy estrecha, de manera que su forma se levanta para abrir el pecho. Resopla con importancia propia. Su cabeza está volteada hacia los cielos de manera que no puede ver el suelo. Él ama el sonido de su voz improvisando en pseudo griego o latín. Su deseo es ser escuchado.

**CAPITANO, (físico)**

Se mueve sobre una base amplia, expulsando los pies flexionados hacia el frente como si estuviera pateando campesinos. Se conduce con la pelvis. Sus brazos son como espadas y se mueven sin oposición, (por ejemplo: brazos derecho e izquierdo se mueven juntos), su resonante voz no se puede ocultar. Él es un cobarde y un fanfarrón. Su deseo es dominar a través de la fuerza física.

**LOS AMANTES, (emocionales)**

Hombre o mujer, ellos apenas tocan el piso: flotan. Tienen una base muy angosta moviéndose en media punta en un triple abajo, arriba, arriba con el pecho conduciendo y sus cabezas en las nubes. Son todo aire y espuma, movidos deprisa por sus propias pasiones. Su deseo es enamorarse.

## PERSONAJES DEL MELODRAMA

Estos personajes están menos elaborados que los personajes de la comedia, puesto que menos siglos entraron en su desarrollo. Al igual que los personajes de la comedia, estos también están clasificados en emocionales, intelectuales y físicos.

### EL HÉROE, (emocional)

Tiene los hombros cuadrados, el pecho abierto y conduciendo, amplia postura, la cabeza sostenida en alto. Da zancadas a propósito, pero con un paso ligero. Es impulsivo: no puede ver injusticias hechas a otros sin actuar, aunque él podría someterse a la injusticia por un bien más grande. Su deseo es actuar correctamente.

### EL VILLANO, (intelectual)

Tiene los hombros encorvados, amplia postura, la pelvis lo conduce, sus pasos son pensados, furtivos y lentos. No puede ver nada de valor sin quererlo para él. Quiere más que el amor, tener el poder sobre la HEROÍNA. Él desea satisfacer todos sus apetitos y aplastar toda interferencia.

### EL CAPITALISTA, (físico)

Expansivo, seguro de su riqueza y poder, él toma mucho espacio sobre el escenario, exhibe su riqueza así como CAPITANO haría con sus cintas de batalla. A menudo actuado como un hombre de gran peso físico. El no se da cuenta de aquellos a los que pisa, quienes solamente podrían hacerlo tropezar. Su deseo es ser dueño de todo.

### EL DÉBIL, (físico)

Tiene hombros redondeados, postura estrecha, paso vacilante. La cabeza hacia arriba, (por la misma razón que la de ARLECCHINO: para ser golpeada), Su deseo es ser bueno, pero es también presa de algún demonio como el alcohol, el amor, o la fama.

### LA HEROÍNA, (emocional)

El pecho en alto, como si quisiera mostrar a todos el corazón, la cabeza sostenida en lo alto la conduce, pero la postura es estrecha, sin fuerza física. Camina con pasos rápidos, pequeños y ligeros. Las manos las coloca a menudo sobre el corazón. Ella es siempre una víctima que necesita ser salvada por el HÉROE. Su deseo es hacer a otros felices.

### LA MADRE BUENA, (emocional)

Lo mismo que la HEROÍNA pero más lenta y con más peso. También una víctima. Su deseo es hacer a sus hijos felices.

**LA VILLANA, (intelectual)**

La pelvis la conduce; amplia postura, camina de lado con pasos lentos y escurridizos. Tiene las manos a menudo sobre las caderas o abrazándose a sí misma. Ella desea placer, dinero y atención: ella quiere tener al HÉROE y hacer sufrir a la HEROÍNA.

## OBRA REPRESENTADA EN EL VERANO DE 1998

Para la creación del espectáculo una de las primeras cosas fue el hecho de escoger un tema, en este caso, el sistema de salud norteamericano, el tema había sido propuesto por Dan Chumley, el director artístico de la compañía, sobre las razones de esta propuesta nos podremos dar cuenta a través de la obra.

Al principio se recopiló información, historias, estadísticas, gente que trabajaba dentro del sistema de salud o que hubiera trabajado en él, enfermos; en fin, personas involucradas de alguna manera con el sistema de salud para que tuvieran pláticas con los miembros de la compañía. Se prosiguió con el entrenamiento y la improvisación sobre las ideas vertidas; estas historias eran luego pasadas a la dramaturga quien se encargaba de ir creando las escenas y de discutir las con los actores y miembros de la compañía hasta ir conformando, después de los arreglos, la obra.

A partir de este momento, se trabajó entrenamiento e improvisación sobre la obra. Las obras son escritas a la manera de la Commedia dell'Arte original, es decir, en pequeñas escenas que relatan las acciones de la trama, por lo tanto los actores tienen en cierta medida que improvisar el diálogo y las acciones.

Cabe hacer aquí una aclaración con respecto a la obra que van a leer: la obra fue uno de los últimos borradores antes de que la obra fuera representada ante el público, como ustedes podrán apreciar, adolece de muchas imperfecciones en relación con el ritmo y la estructura entre otras cosas, al margen tengo que decir, que la obra continuó siempre cambiando, aún a lo largo de las presentaciones en público. Al existir un amplio espacio de improvisación, hubo cosas que se siguieron enriqueciendo con nuevos descubrimientos y nuevas aportaciones hasta llegar a una estructura más o menos estable que ya no se reprodujo en el papel, (estructura básica de la historia, entrada y salida de canciones, coreografías, coordinación con los efectos de sonido, etc.), por esto reproduzco esta versión para ilustrar una parte del proceso que se dio en el trabajo durante mi estancia en la compañía, y al mismo tiempo, para aportar una idea sobre la temática y dinámica de trabajo que se utilizó.



## DAMAGE CARE

### ESCENA 1

PACIENTE 1.

PACIENTE 2.

PACIENTE 3 (adormilado).

ENFERMERA.

RESIDENTE.

ARLECCHINO.

Sala de espera. Tres pacientes esperan doloridos. La Enfermera y El Residente están corriendo adentro y fuera respondiendo al sistema de controles, contestando teléfonos, completando gráficas, etc. Entra Arlecchino quien intenta ganarse la atención de La Enfermera. Los Pacientes le dicen que tiene que hacer fila, tomar asiento y esperar su turno. Arlecchino entabla conversación con los pacientes que están esperando, hablan acerca de sus enfermedades. Uno parece estar adormilado. Los otros dos hablan de como ellos han tenido operaciones por tener piedras en la vejiga, pero que todavía sienten los mismos síntomas con los que llegaron al hospital. Arlecchino nunca ha estado enfermo, pero debe de tener piedras en la vejiga también. Un Paciente es llamado, más tarde otro.

Arlecchino habla con El Paciente adormilado, casi desmayado, de su trabajo, de un programa de televisión, un boleto para las Vegas que él compró, etc. Arlecchino lo palmea, entonces realiza un “pacto de amistad hasta la muerte” con el paciente. La Enfermera aparece y se lleva al paciente quien ahora está totalmente desmayado.

El Residente grita el número de Arlecchino y lo entrevista preguntándole sobre los síntomas que padece. Arlecchino responde sí a casi todos pero no a la pregunta sobre la cobertura del precio. “Entonces podemos mandarte la cuenta” / “¿cuánto?, ¿Cómo?, ¡Eso es demasiado!”. El Residente dice: “bueno, tal vez si tu cabeza estuviera quebrada o si tuvieras erupciones por todo el cuerpo, o si tuvieras piedras en la vejiga, etc., entonces sí te podríamos atender gratis”. Arlecchino: “corre por que te alcanzan”.

El Residente le declara a La Enfermera que va a renunciar. Este nuevo vicepresidente y su HMO, (el asegurador), han cortado todos los programas gratuitos que acostumbraban tener, han recortado el personal, por lo tanto él tiene que completar más papeles, etc. Él no puede trabajar en condiciones como éstas. La Enfermera se convierte en el “ruiseñor de Valencia”: cuidando a la gente, haciendo la diferencia, “las cosas van estar mejor”, discurso que convence al Residente de que debe continuar.

## ESCENA 2

PANTALONE.

DOTTORE.

BRIGHELLA.

La oficina del Vicepresidente. Pantalone entra quejándose de su salud, él es un hipocondriaco. El Vicepresidente, (Pantalone) habla de como se va a sentir mejor, una vez que recorte los costos de operación en el hospital, de que la junta directiva de su cadena de hospitales le hará un préstamo a su clínica de laboratorio en quiebra, dinero que necesita para hacer un fraude de cuidados médicos y así continuar uniéndose con más hospitales y monopolizar el mercado. Él tiene que cortar más servicios y pronto.

Entra Dottore extasiado, para anunciar que finalmente ha perfeccionado su tratamiento para las piedras en la vejiga, con el cual había estado experimentando. Pantalone dice que todo eso está muy bien y todo, pero: “¿podrían arreglar una cita para un examen médico?” Dottore quiere saber por qué su foto y su biografía ya no aparecen más en el folleto. Pantalone le dice que es porque podrían atraer muchos pacientes, ahora Dottore tendrá más tiempo de hacer sus cosas, de cualquier forma: “¿cuánto costará su procedimiento?” Dottore sueña diciendo que es uno de los procedimientos más costosos y necesarios que existen, él no entiende las ideas detrás de capitalizar las vidas y consultas en el hospital.

Entra Brighella una vendedora de una compañía de drogas, con su ecléctico catálogo de exóticas y variadas drogas. Para Dottore las drogas son unas brujas mezcladas y nunca podrán superar las diestras manos de un especialista, Dottore se despide y sale. Pantalone le pregunta a Brighella si existe algún tipo de ganancia produciendo drogas. Brighella le presenta una lista de diferentes y variadas drogas, las cuales se dice tratan diferentes cosas y desde luego piedras en la vejiga. Pantalone compara los precios de las drogas y el procedimiento de Dottore. ¡Es una ganga! (Eventualmente Brighella necesita encontrar algún otro esquema para permanecer pegada a este hospital.)

## ESCENA 3

ENFERMERA.

RESIDENTE.

PACIENTE A.

PACIENTE B.

PACIENTE C.

PANTALONE.

Clínica/sala de emergencia. La Enfermera y El Residente están luchando por continuar atendiendo pacientes al mismo tiempo que los pacientes siguen llegando y

apilándose. El Paciente A está tocando el timbre porque necesita que le cambien la bacinica y su intravenosa se le ha salido del brazo. La Enfermera está tratando de completar una gráfica para El Paciente B quien está tosiendo mierda y flema. El Residente entra y sale quejándose de tener que poner datos en las computadoras. “¿Dónde está la ayuda?”

Pantalone llama preguntando por la Enfermera fulana, (se supone que ella debería estar trabajando), “¿no?, bueno, ella no va a estar ni hoy ni mañana, ella está despedida y sería mejor que no estén haraganeando ni perdiendo el tiempo con los pacientes”. El Paciente B sufre de ataques epilépticos intermitentemente mientras El Paciente D sigue moviendo los brazos de arriba para abajo. El teléfono suena otra vez, una enfermera llama diciendo que está enferma.

El Residente no ha dormido por aproximadamente 37 horas y se prepara un café. Entra Pantalone quien le empieza a tomar el tiempo y apresura al Residente para que trabaje más rápido. La Enfermera está consolando al Paciente C y al B al mismo tiempo ya que le queda cerca. Ella escucha un beep y voltea para ver línea de vida del Paciente D plana, La Enfermera corre sobre él para revivirlo pero la intravenosa del Paciente A está fuera y ella tiene que correr para poder darle su bacinica y arreglar todo. Pantalone sale gritando que se apresuren porque acaban de tirotear a un junior de la “high” y ellos si están cubiertos por sus HMO, (aseguradoras), de manera que necesita las camas inmediatamente.

El Residente necesita urgentemente a La Enfermera para que salve al Paciente B, pero C requiere ahora atención. El Residente le dice que ellos solo pueden salvar al Paciente B si ella realiza algún tipo de procedimiento ahora mismo. Ella escoge la opción de salvar al Paciente B. El Paciente B es una línea muerta y no tiene salvación, pero ella baja el volumen de manera que El Residente no se alucine.

Debido a que hay dos pacientes menos, existe un poco más de calma en el piso y La Enfermera y El Residente pueden estar un poco más tranquilos. (Aquí cabe la posibilidad de que Arlecchino se encuentre un poco menos afligido.)

#### ESCENA 4

ARLECCHINO.

BRIGHELLA.

SUNSHINE.

Arlecchino en su sofá tosiendo, temblando y envuelto en su colcha, con un tumor muy grande que se mueve de lado a lado, está muy enfermo. Fumando una pipa de marihuana y con un control remoto en la mano Arlecchino ve la televisión en la cual están pasando un comercial de Brighella que anuncia una nueva droga, la cual es una especie de vaga y brillante cura para las “piedras de la vejiga” y que además te hace feliz, pero que solo puede ser comprada con la autorización de tu médico. Arlecchino está inspiradísimo y llama al hospital, después de todo, él está tan enfermo que ni

siquiera puede ir a las Vegas. Rutina del teléfono en la que responde una grabadora. Él no llega a ningún lado, por lo que decide entrar al hospital a como dé lugar.

## ESCENA 5

PANTALONE.

DOTTORE.

La oficina de Dottore. A Pantalone le están dando una completa revisión general, incluyendo “enema lazzo”. Dottore está tratando de hablar con Pantalone acerca de sus grandes planes con sus nuevos procedimientos para las “piedras de la vejiga”, mientras Pantalone le está hablando de todos sus achaques y síntomas. Ellos piensan que están hablando acerca de la misma cosa. Tan pronto como Pantalone se viste y está a mitad de camino hacia la puerta él le dice a Dottore que por cierto su procedimiento para las “piedras en la vejiga” es muy caro, de manera que será cortado y que él estará prescribiendo en su lugar una droga más barata.

La obra termina cuando Pantalone es víctima de sus propios recortes y abusos al querer hacer más dinero a costa de la salud de los pacientes, al caer él mismo enfermo y enfrentar sus propios métodos de “curación”.

Dentro de los arreglos que se hicieron cabe mencionar: la epidemia de tumores en vez de piedras en la vejiga, la entrada de los personajes reporteros de televisión, que se aprovecha para denunciar las condiciones laborales de los trabajadores dentro del hospital, y la creación de la tarjeta universal que es la solución planteada al conflicto y con la que todo mundo tendría acceso a los servicios de salud.

## PROGRAMA DE EJERCICIOS UTILIZADOS

### SEMANA 1

Presentación a los estudiantes de las herramientas requeridas para el escenario y la obra que se ejecutará.

#### PRIMER DIA

En la primera reunión nuestros objetivos son construir espíritu de cooperación entre los participantes, dejarlos entrar en contacto con sus cuerpos, introducir herramientas de lenguaje y ritmo, el concepto de “stage picture”, (fotografía de escenario), y liberar su imaginación con juego de improvisaciones.

En la primera hora. Tener conocimiento y aprender a aprender.

Comenzamos parados en un círculo con el balón de voleibol pasándolo a través del círculo. A la vez que el balón es pasado de persona a persona, el que recibe dice su nombre en voz alta. El que ha pasado el balón toma el lugar de la persona a quien ha dado el balón. Después de varias rotaciones, vemos cuantos nombres podemos recordar. Después de esto dejamos los nombres, pero continuamos pasando el balón en un patrón fijo sobre el cual, construimos capas o circuitos de otras categorías de palabras, o señales verbales, como pueden ser frutas, nombres de ciudades, letras, etc., en un patrón diferente al que se ha establecido al pasar el balón a través del círculo. Ejemplo: paramos el balón, (que se ha pasado a través del círculo), en cualquier punto y numeramos alrededor del círculo, tres será la señal para el cuatro, aún cuando no se esté más parado al lado del otro. Recomendamos con el balón pasándolo a través del círculo, y después de varias rotaciones, empezamos diciendo los números en voz alta, (dos después del tres, etc.). Trabajando fuera de sincronía con respecto al patrón fijo del balón, los números crean una segunda serie de señales requiriendo atención en el canal auditivo, mientras el balón hace a los ojos buscar por la persona a quien se le pasa.

Entonces cambiamos a “voleibol anarquista”, (sin puntos, ni red, ni reglas); el objetivo es mantener el balón en el aire por diez-veinte golpes al principio. El grupo aprende control de energía al mismo tiempo que practica ejercicio aeróbico. Con este ejercicio el maestro puede aprender acerca de las habilidades físicas y el temperamento emocional dentro del grupo. El juego del balón puede ir disminuyendo el paso con estilo “Tai-Chi”: pasando el balón al compañero de al lado en un arco fácil, cachando el balón como cae, gentilmente con una mano, sin cachetadas o impactos; o también con “carretera para el balón”, rolando el balón de mano en mano en un apretado, (hombro con hombro), círculo, de manera que nos convertimos en una rueda de ruleta.

Terminamos con un juego vocal rítmico llamado: “es un balón”. A: Es un balón/ B: ¿Un qué?/ A: ¡Un balón!/ B: ¿Un qué?/ A: ¡Un balón!/ B: ¡Ah! ¡Es un balón!;/ A pasa el balón a B y de la misma manera con todos alrededor del círculo. Si añadimos otros

objetos, este ejercicio finaliza la primera hora. Los descansos son de aproximadamente siete minutos.

La segunda hora empieza con las raquetas y las pelotas. Jugamos a la manera de voleibol pero sin red. De cerca y rápido, es un buen calentamiento por parejas y enfatiza tiempo de reacción y trabajo en equipo.

Continuamos con “caminatas de personajes” y “guías enseñando”. Caminando alrededor del círculo demostramos lenguaje corporal e introducimos la idea de actores escogiendo diferentes “cuerpos” para actuar diferentes personajes. Cambiamos a ejercicios de trabajo reales: “empújame”, “jálame”, o “cáchame estoy cayendo”, en los cuales los individuos hacen ahora contacto físico. Enseñamos empujones y jalones reales pero seguros y desarrollamos confianza trabajando en parejas cachando al compañero(a) que se deja caer de espaldas. Los empujones se realizan a la altura de los hombros de una manera firme pero segura, los que son empujados reaccionan al impulso. Para los jalones enseñamos por ejemplo, a sujetar la muñeca de la persona que coloca la mano sobre la cabeza, simulando un jalón de cabellos, de manera que si añadimos movimientos parezca un jalón real.

Continuamos cambiando parejas de tal manera que obtengamos la máxima exposición en el grupo. Entonces hacemos el primer juego de improvisación basados en el cómico ritmo de empujar o jalar. Sin palabras los ensambles deben crear una historia. Nosotros explicamos que el énfasis o punto de atención es controlado por el balance visual sobre el escenario, y que las tres preguntas, ¿quién?, ¿dónde? y ¿qué está pasando?, pueden todas ser respondidas por inteligentes selecciones visuales. Entonces dividimos a los estudiantes en grupos de cinco y les pedimos a cada grupo tomar una historia bien conocida y contarla en cinco cuadros separados por un oscuro, (cerramos los ojos). Este ejercicio enseña el concepto de comienzo, medio y final muy agradablemente. Si hay tiempo, empezamos a discutir la obra que representaremos.

## SEGUNDO DIA

En el segundo día continuamos desarrollando habilidades de improvisación física y verbal. Introducimos la historia de la obra que hemos escogido. Repartimos personajes y empezamos a trabajar sobre la obra.

En la primera hora. Comenzamos la reunión con un repaso de pasar el balón de voleibol en un patrón fijo, ésta vez la persona con el balón, dice el nombre de la persona a quien le pasa; añadimos secuencias verbales de nombres de animales y números, de manera que hacia el final del juego, la clase esté trabajando con una señal visual, (¿a quién le doy el balón?), y dos señales auditivas: un número y un nombre de animal.

Cambiamos entonces a un juego de mandar energía alrededor del círculo con un aplauso o un sonido y un gesto. Este juego tiene varias formas, pero todas demandan concentración y trabajo en equipo. Aflojamos con “voleibol anarquista”, trabajando por un mejor control en la dirección y energía de los golpes. Terminamos la primera hora

con “es un balón”, mejorando y puliendo el ritmo y añadiendo más objetos al circuito. Repitiendo ejercicios de la primera reunión la clase nota un mejoramiento real de habilidades; cosas que fueron imposibles, ahora son posibles y divertidas, y lo más importante, ellos han aprendido a aprender enfrente de sus compañeros estudiantes.

La segunda hora. Cuando regresamos al orden, empezamos sentados en un círculo y jugamos juegos de asociación de palabras. Los estudiantes mantienen contacto visual mientras mandan y reciben la palabra de la persona al lado de ellos. Los alentamos a reaccionar, no pensar o planear, sino solo decir la primera palabra que aparece en sus cabezas, pero decirla con convicción.

Nos movemos de palabras al azar a palabra por palabra, “contando historias”, (cada estudiante puede decir solamente una palabra); entonces expandimos el concepto a frases y finalmente oraciones. La regla es que no pueden terminar en un punto: si terminan una oración, deben empezar la siguiente. Dejamos a alguien ser el conductor de una historia que tiene un estilo específico, misterio, romance, etc. Ahora los estudiantes pueden hablar tanto como el conductor sienta, pero deben parar cuando el conductor señale a alguien más; esa persona debe continuar sin una pausa o repetición. Este ejercicio pone a prueba imaginación y habilidad de palabra dado que cada estilo tiene su propio vocabulario; también ayuda a los participantes a conocer el talento de los otros.

Continuamos “contando historias” con un juego llamado: “¿qué hay en la caja?”. Este es un ejercicio bien conocido en donde el estudiante describe sin nombrar cualquier cosa, comida, bestia, etc., que cabe en una caja imaginaria de tamaño mediano. Cuando la persona está segura que su amigo(a), entiende que hay en la caja, lo pasa y la siguiente persona debe hacer mímica tomando la cosa afuera de la caja y ejecutando la actividad apropiada con lo que se haya imaginado dentro de la caja. Esto nos guía hacia “¿qué hay en un nombre?”, un juego de caracterización. Un estudiante dice un nombre, un segundo sugiere un apellido. El grupo comienza a inventar una historia personal detallada, un perfil físico y psicológico de este individuo imaginario. Entonces a un estudiante le es pedido ser voluntario para caminar el personaje alrededor del círculo: a la vez que la clase cambia el perfil, el voluntario transforma el personaje. Después creamos otro personaje y repetimos el proceso. Una vez que tenemos dos personajes, ellos se conocen. En una improvisación, ellos revelan que saben acerca del otro.

Terminamos la hora con “congelados”, un juego que permite a cualquiera del público parar una improvisación que está corriendo y reemplazar a uno de los participantes. En nuestra versión, el actor nuevo, (el que dice “congelados”), debe verbalmente cambiar la locación y la relación de los personajes y debe recoger la improvisación desde el mismo “tableaux” en el que congeló a los otros.

La tercera hora es dedicada a la repartición de personajes y a la lectura completa de la obra escogida. En algunas situaciones nosotros contamos la historia de varias obras y dejamos al grupo escoger, en otras hemos decidido de antemano, de manera que la obra acomode al talento disponible; ejemplo: donde no existen mujeres y ninguno está deseoso de actuar mujeres, podemos hacer de Hamlet un espectáculo de puros

hombres, etc. Los suplentes deben de ser asignados de manera que los principales roles estén doblados; esto ayuda a eliminar un sentimiento de injusticia donde existe una abundancia de talento. La sesión termina con asignaciones de voluntarios para jefes de piso y miembros técnicamente talentosos del grupo para el equipo técnico.

Una vez que la elección de la obra es hecha, notificar al departamento de vestuarios y dar alguna idea de la variación de tallas y necesidades especiales, (¿son brujas o hadas?, no olvidar el hielo seco para las brujas, etc.) El vestuario es muy importante: energiza a los estudiantes en los últimos momentos de la producción.

## SEMANA 2

En la segunda semana mantenemos algunos de los juegos pero solamente como un calentamiento y en los descansos. La atención del maestro tiene que estar en la preparación de la obra; todos los juegos deben apuntalar hacia momentos emocionales y problemas de movimiento de los personajes en la obra. Hacia el fin de la semana la obra debe estar trazada.

### PRIMER DIA

Trabajamos sobre caracterización y emoción. Entonces comenzamos el trazo escénico de la obra.

El trabajo de la primera hora debe recaer sobre los tipos de personajes, los cuales construimos con ejercicios de aislamiento. Hacemos que los estudiantes intenten cada personaje principal en una caminata alrededor y exploren el lenguaje corporal de cada uno. Jugamos un juego de intercambio emocional para construir expresión emocional: en dos líneas mirándose de frente, alguien sugiere una emoción como "miedo", entonces uno de los estudiantes realiza un sonido y un movimiento que exprese miedo en una intensidad baja, este cruza ejecutando hacia el estudiante de enfrente y el segundo empieza a copiarlo tan exactamente como pueda. Cuando el primer estudiante siente que el segundo lo ha logrado correctamente, él toma el espacio del número dos, el número dos incrementa la intensidad un poco y la lleva hacia el número tres, quien debe primero copiar y después de que el número tres ha pasado atrás, intensificar a ambos en volumen y energía física. Aunque el resultado es a menudo cómico, este ejercicio ayuda a los estudiantes a dejarse ir y explora la escala de emoción que manejan muchas obras de teatro.

En la segunda y tercera horas, trabajamos el trazo de la obra. Si el reparto lo permite, hacemos que salgan como equipos disparados para representar los cinco momentos claves en su escena o fragmento asignado como un "tableaux". Si tenemos maestros asistentes, ellos se vuelven muy importantes de aquí en adelante, porque ellos dejan al maestro libre para moverse de equipo a equipo y hacer observaciones. Cuando



los estudiantes han creado sus cinco cuadros, ellos muestran el trabajo a todo el grupo y discutimos sobre las opciones.

El siguiente paso es hacer la conexión entre los “tableaux”, (hemos hecho esto como una película muda), y así trazamos las escenas. El objetivo es poder entender las relaciones y reacciones del lenguaje corporal solo.

Abrimos la tercera hora con improvisaciones de “condición”, que ayudan a los estudiantes a entender los sutiles mensajes contenidos en la manera que hablamos a cada otro. Ellos pueden aplicar esto a la manera en como un rey le habla a un sirviente, o una bruja le habla a un rey; los dejamos entonces jugar con las escenas que hemos trazado. El trazo debe ser el mismo, (de ésta manera ellos permanecen sobre la misma vía), pero son libres de decir lo que piensan que el personaje quiere decir en sus propias palabras. Esto nos ayuda a verificar el entendimiento de lo que está siendo dicho.

Terminamos con una última corrida de la escena, leyendo el libreto con el trazo. El reparto es alentado a aprender esta escena y prepararse para la siguiente reunión. Si algún estudiante no se presenta, el maestro tiene que asignar el personaje con la mayor brevedad.

## SEGUNDO DIA

Trabajamos las habilidades verbales y el movimiento de los personajes. El objetivo tiene que ser trabajar tanto como sea posible el trazo de la obra.

En la primera hora, después de un calentamiento físico y algunos ejercicios de concentración, el maestro debe dar un calentamiento vocal y ejercicios de dicción. Lo siguiente es tomar cualquier bien conocido monólogo, romperlo en fragmentos y asignar cada uno de ellos a los estudiantes en el círculo. La primera vez, hacemos que el grupo repita sus palabras, de manera que aprendan los pies, que memoricen sus frases repitiéndolas mientras vagabundean alrededor del espacio. Entonces, los paramos y los hacemos empezar con una emoción fuerte como pueden ser miedo, ira, pasión, etc. Terminamos cruzando la sala, cada uno diciendo su parte directamente a alguien con voz plena y energía.

La segunda y tercera horas son gastadas en ensayo de las siguientes escenas, usando el proceso de los cinco cuadros. Al final de la práctica, intentamos tener una presentación del trabajo hecho hasta aquí, de manera que el grupo desarrolle un sentimiento de movimiento hacia adelante. Las escenas que han sido trabajadas, les son requeridas memorizarlas para la próxima semana.

## SEMANA 3

El objetivo de la tercera semana, tiene que ser una corrida completa aún con el texto en mano hacia la última reunión. Si existen peleas con espadas o combates, o bailes, deben de ser trabajados desde el primer día. Algunas situaciones permitirán al

maestro hacer un llamado más temprano para los de la pelea, de modo que el resto de la clase no se distraiga por ella.

## PRIMER DIA

El objetivo es un principio: - escalonar el tiempo - hasta el fin del ensayo.

: En la primera hora después de un calentamiento físico, toda la clase debe empezar improvisaciones fundadas en sus caracterizaciones, de modo que trabajen la voz y personalidad de sus personajes en una situación que no está en la obra, (como Lady Macbeth se encuentran con las brujas, etc.)

En la segunda hora, el grupo se divide para trabajar las escenas restantes con el proceso de los cinco cuadros. Hacia el final del ensayo la obra debe estar trazada. Los maestros asistentes deben tomar suplentes y técnicos y planear las necesidades técnicas para la semana que viene.

En la tercera hora los actores deben dar una corrida de la obra, (tanto como sea posible). El maestro debe preguntar por las reacciones de todo el grupo, de modo que pueda averiguar cómo se están sintiendo. Recordarles que tienen que aprenderse sus líneas y dejarlos ir.

## SEGUNDO DIA

El trabajo de principio a fin, un día crítico en el proceso. Los estudiantes empiezan a conectar las escenas, e intentamos correr la obra completamente.

Las primeras horas deben empezarse con un calentamiento físico y vocal, tal vez retornando al balón para aflojar a todo el mundo. Entonces la corrida de principio a fin debe empezar enfocándose en los momentos emocionales. El mejor acercamiento es estar seguro de que todo mundo entiende a lo que están reaccionando. El principio del pellizco y el ¡auch!, (espera a ser pellizcado antes de decir ¡auch!), ayuda a pulir el ritmo y la concentración. En cada escena pedimos a los actores expresar que quieren sus personajes al entrar a escena, y después cómo se sienten yendo afuera, para que tengan bien claros sus objetivos y entiendan los cambios que sufren durante la misma. Mantener las discusiones breves y al punto. Es muy importante que ellos compartan el mismo entendimiento acerca de lo que está pasando en la escena, la gente joven, a menudo pierde lo que el maestro está seguro que todo mundo oyó. La última hora debe ser una corrida completa sin detener el proceso. Trabajar las escenas de combate al final del ensayo. Recordarles que deben aprenderse el texto.

## SEMANA 4

Esta semana tiene que estar enfocada en la maestría. El maestro tiene que presionar para obtener el mejor trabajo de todos. La palabra de ésta semana es: compromiso.

### PRIMER DIA

El objetivo de éste día es tener sentido fuera del texto, es decir, dejar los libretos a un lado y trabajar sobre las acciones reales, sobre la interpretación de los alumnos. Si más cortes son necesarios por cuestiones de tiempo, o por ausencia de actores, hacerlos hoy.

En la primera hora. Después de un calentamiento, moverse a una rápida corrida de líneas con el reparto sentado en un círculo. Hacerlos concentrarse. Si la memorización está progresando lentamente, pedirles hacer la obra en estilo "radio" para trabajar energía vocal y voces de personajes. Aún si están sobre el libreto, deben entrar en sus pies: ningún aire muerto como se dice en la radio.

En la segunda mitad hacer que varios actores intenten decir la historia de un personaje que no estén actuando. Hacerlos pararse uno a uno cada vez y actuar tanto del papel como puedan recordar conectando todos los golpes y motivos con narración de tercera persona, esto con la finalidad de que se visualicen y comparen con la persona que realiza la improvisación, que verifiquen sus acciones, las cosas que podrían agregar y las que sus compañeros no realizaron, y que elaboren en sus mentes una partitura de acciones que deberán seguir. El maestro debe preguntar para guiar a los actores hacia un entendimiento del trabajo de causa y efecto. Habrá algunas escenas que necesiten trabajo. Correrlas en la última hora. Enviar a los actores que no estén en escenas de pelea a casa para aprender el texto. Asegurarse que todos tengan una lista de vestuario que traerán con ellos al ensayo de vestuario. Prevenirlos de que será una noche larga y de que deben avisar a sus padres. Correr las escenas de combate cuando los otros se han ido.

### SEGUNDO DIA

Trabajo completo. Llamado temprano para combatientes. El vestuario debe llegar y ser probado en la primera hora. Tomar notas acerca de problemas. Escoger un calentamiento vigoroso, entonces conducir una rápida revisión de la utilería y del vestuario. Comenzar una corrida completa tan pronto como sea posible. Esto tomará todo el ensayo. Presionar el paso del ensayo, de manera que terminemos toda la obra. Dar notas. Colocar los llamados para la semana de la representación; algunas veces se pueden imprimir los horarios y pedirles a los estudiantes que se los den a sus padres.

El instructor podría prevenir al grupo de que si el espectáculo necesita otro día, se llamará a un ensayo de emergencia entre los días regulares.

## SEMANA 5

Esta es la semana donde todo movimiento cuenta. Colocación del escenario, de modo que cuando el grupo llegue, tenga el sentimiento de que las cosas ya están en movimiento.

### PRIMER DIA

Ensayo de vestuario, primera vez con escenografía.

Comenzar con un calentamiento físico. Conducirlos a través de cualquier cambio de entradas o salidas que la nueva escenografía podría requerir. Enviarlos a arreglar la utilería y el vestuario que van a necesitar. Comenzar el ensayo de vestuario tan pronto como sea posible, de manera que tengamos tiempo para dar notas. Si el grupo y el maestro acuerdan que otra noche terminaría el trabajo, llamar al ensayo final de emergencia. Hacer una “noche de pizza”; que los estudiantes traigan lo que necesiten y estén listos para trabajar hasta que el maestro quede satisfecho.

### SEGUNDO DIA

¡Tiempo de espectáculo!

Esta es la noche de la obra. Empezar con algún calentamiento y repasando el texto para lograr enfocarlos; mantener el calentamiento ligero y confiado. Decirles cuán bien lo están haciendo, pero darles a cada uno algo que componer en la obra. El instructor debe de traer el material especial: maquillaje, sangre de escenario, delineador y utilería, hielos seco, etc. Permanecer tranquilo y vivaz; los maestros finalizamos detrás del escenario, animando a los que tienen miedo de salir a escena.

Después de que la obra es presentada en público, damos gracias a los patrocinadores y a los padres, hacemos un reconocimiento al presentador y a los maestros estudiantes y les agradecemos por su ayuda, y pasamos certificados de participación a los estudiantes. Estos pueden ser hechos en casa y les dan algo para llevar como prueba de su duro trabajo. Para los maestros el premio es saber que tendremos nuevos proyectos.

## OBRA REPRESENTADA: ¡NUNCA VOY A SER COMO TU!

Esta obra surgió a partir de las propuestas del grupo Horizons, con el que estuvimos trabajando. La obra se construyó durante el proceso de entrenamiento con el grupo. Se dividió al grupo en tres equipos y se le pidió a cada grupo redactar una historia sobre las relaciones entre padres e hijos.

Después hubo una plática donde se escogió la historia que al parecer de los estudiantes era más interesante y divertida. Esta historia a su vez fue dividida en cuadros, bajo el mismo sistema de “tableaux” o “fotografías de escenario” para desarrollarlas, antes de alcanzar un lugar en el papel.

Los jóvenes con los que trabajamos eran estudiantes de secundaria que vivían en el barrio latino de la Mission. Dentro del grupo había jóvenes con problemas de drogas, e incluso madres de tan solo 14 años. Cabe decir que este tipo de eventos abren la posibilidad de toma de conciencia por parte de los adolescentes, para cambiar el rumbo de sus vidas, al brindarles una esperanza, mínima, pero esperanza al fin que los reivindique y les haga buscar nuevos caminos, diferentes a los que usualmente acostumbran. El teatro en este sentido funciona como una herramienta que provee a los jóvenes una vía de expresión, búsqueda y descubrimiento personal. Al compararse, al asumir diferentes actitudes, al identificarse o rechazar posturas, los alumnos van creando inconscientemente sus propias opiniones; el teatro en este sentido es una opción que puede reforzar e inculcar valores que ayuden a los jóvenes a ser útiles y productivos dentro de la sociedad.

Dentro del proceso ellos fueron expresando sus propios pensamientos con relación a sus padres y la sexualidad, manifestaron sus gustos y las cosas que despreciaban y aprendieron que si sus relaciones no estaban bien, no era necesario que ellos las reprodujeran en el futuro, sino que existía al menos otra opción que tenía la posibilidad de funcionar mejor.

### ESCENA 1

*Escena partida. Es de mañana. Sarah y John saliendo de sus casas para la escuela. Shonita, Amos, Jorge, John, Patricia, Maribel.*

1 A) *La casa de Sarah. Mamá y Sarah en la puerta, Papá sentado detrás de un periódico.*

MAMÁ: Aquí tienes tu lunch cariño. ¿Tienes tus llaves?

SARAH: Sí mamá.

PAPÁ: Recuerda Sarah, ¡nada de chicles!

- SARAH:           Ajá.
- MAMÁ:            Tu chamarra, tu sombrilla.
- SARAH:            Sí mamá.
- MAMÁ:            ¿Y tu sombrero, y tus guantes?, ¿qué tal si te pones tus zapatos más resistentes?
- SARAH:            ¡Sí mamá!
- PAPÁ:             ¡Nada de muchachitos!
- SARAH:            ¡Está bien!, (*aparte*), ¡Oh!, ¡yeah!, iré a esa fiesta esta noche.
- PAPÁ Y  
MAMÁ:            ¡Y regresa a casa antes de las once!

1 B) *La casa de John. John está en la puerta con su mochila. Mamá está en el teléfono.*

- MAMÁ:            Y entonces creo que veré: “Todos mis niños” y después “Hospital general”, ¡oh! ¡sí!, Oprah viene después...
- JOHN:             Adiós mamá, llegaré tarde esta noche.
- MAMÁ:            ¡Oh! ¡Dios mío!, ¿lo viste la semana pasada?, ella le dio una bofetada...
- JOHN:             ¿Mamá?, ¿adiós?
- MAMÁ:            Yo lo habría abofeteado de vuelta... no me molestes Jonas, ¿no ves que estoy hablando por teléfono?
- JOHN:             (*Saliendo*) Como quieras.

## ESCENA 2

*Una fiesta. Música. Michelle, Sarah, Rickie, Karen, Giovanna están dentro. Hay una pantalla de sombras, más fiesteros son vistos en la tierra de las sombras.*

- GIOVANNA:        ¡Esta música está chida!, ¿pero a dónde se fueron todos los chavos?

RICKIE: ¡Yo soy un chavo!

GIOVANNA: Déjenme ir a chacotear con mi carnala, ¿qué onda Sarah?

SARAH: Ya no puedo esperar para ver a John. Es difícil vernos desde que no vamos en la misma escuela.

GIOVANNA: ¿Cuánto tiempo llevan juntos?

SARAH: Como cuatro meses. Ha sido poca madre.

*John entra.*

GIOVANNA: ¡Órale! ¡es un chavo!

JOHN: ¿Qué tal han visto a mi chava?

*Giovanna apunta hacia Sarah. John camina hacia ella.*

JOHN: Ahí estás, ¿qué tal?, he estado extrañándote.

SARAH: ¡Yeah!, yo también. Que bueno que hayas venido.

JOHN: He estado pensando mucho acerca de nosotros dos. Ha estado yendo realmente bien... lo de nosotros... y he estado pensando que... debemos llevarlo al siguiente nivel.

SARAH: ¿Cuál es el siguiente nivel?

JOHN: Vamos a subir al cuarto de sus papás para hablar un poco de esto...

SARAH: ¿Tenemos que ir allá arriba para hacerlo?

JOHN: Sí, de manera que podamos tener algo de privacidad, tu sabes, "relax".

SARAH: ¡Oh! ¡claro!, ¡subamos!

*John saca un condón y lo muestra al público.*

MICHELLE: ¿De manera que fueron a relajarse?

GIOVANNA: ¡Ajá!, a “relajarse”

RICKIE: ¡Hey!, ¡vamos rápido a chismear!

*Oscuro*

### ESCENA 3

*Las luces se encienden. La casa de Sarah. Mamá está sentada a la mesa de la cocina. Kendall, (papá), está caminando de ida y vuelta. Mamá está visiblemente preocupada.*

MAMÁ: ¿Dónde está mi bebé?

PAPÁ: No lo sé.

MAMÁ: ¡Se suponía que debía estar en casa antes de las doce!

PAPÁ: Sabía que esa fiesta sería un problema, ¡cigarros, alcohol, muchachitos, pistolas, pandillas, gays!

MAMÁ: ¡Ya he escuchado suficiente!

PAPÁ: ¡Debe ser castigada!

*Sarah entra y se asusta al ver a sus padres despiertos.*

PAPÁ: ¿Dónde has estado pequeña mujercita?

SARAH: Estaba camino a casa.

PAPÁ: Es la una a.m.

MAMÁ: ¿Por qué no te sientas? ¿bien?

SARAH: Yo y mis amigos nos quedamos dormidos.

PAPÁ: Tú y tus amigos ¿mmmm?, ¿son muchachitos tus amigos?

SARAH: ¡No!, ¡mis amigas!

*Papá la rodea, la olfatea en busca de rastros de malas acciones y la interroga.*



- PAPÁ:           ¿Hubieron cigarras?
- SARAH:          No.
- PAPÁ:           ¿Bebidas embriagantes?
- SARAH:          Umh, ¡no! (*Sarah se voltea hacia su mamá buscando ayuda.*)
- SARAH:          Mamá, ¿ya puedo ir a mi cuarto?
- MAMÁ:          Tu sabes que tenemos reglas en ésta casa mi querida, la próxima vez, no las rompas. Ya vete a tu cuarto.
- PAPÁ:           ¡Un momento!, ¡ella ha terminado de hablarte pero yo no!, ¡siéntate! ¿no tenían relojes? ¿dónde está tu biper?
- SARAH:          Lo siento, lo perdí.
- PAPÁ:           ¿Qué tienes en los ojos?
- SARAH:          Estoy cansada... ¡oh! mis alergias... es la luz...
- PAPÁ:           Dame tus llaves. Estás castigada por un mes. ¡Si vienes a casa y estamos dormidos, duermes fuera!
- SARAH:          Soy casi una adulta. ¡No puedes tratarme así!
- MAMÁ:          (*Llorando*), ¡oh!, ¡no lo sé!, ¡no lo sé!
- PAPÁ:           ¡Vete a tu cuarto!
- MAMÁ:          Cariño, es solo una niña.
- PAPÁ:           Necesita disciplina.

*Oscuro*

#### ESCENA 4

*Casa de John. Maribel, (mamá), está sentada en el sofá hablando con su "novio" por teléfono. La hermana, Kim, está estudiando en la mesa de la cocina.*

MAMÁ: ¡Oh! Richard, eres tan chistoso, tal vez podrías darte una vuelta por acá y podríamos arreglarlo juntos...

KIM: Mamá, en la escuela estamos aprendiendo acerca de este tipo especial de ranas que viven en lo más alto de...

MAMÁ: ¿No ves que estoy en el teléfono?

KIM: ¡Siempre estás en el teléfono!

*John entra*

MAMÁ: ¡Oh!, eso acaba de ser Kim, pero de todos modos, ¿dónde estábamos?... ¡oh!, tengo que colgar, creo que mi esposo acaba de llegar. (*Hacia John*), ¿por qué llegas a casa tan tarde? ¿es la droga?, ¡estás usando drogas!, ¡oh!, ¡Dios mío!, ¡mi único hijo es un drogadicto!

JOHN: ¿Qué te importa?, tú te pasas todo el día hablando por teléfono con tu "novio", mientras papá está allá afuera vendiendo drogas.

MAMÁ: (*Jadeando*), ¡eso no es verdad!, ¡estaba solamente hablando con tu tío Charlie!, ¡y tu papá está vendiendo dulces para traernos dinero!

JOHN: Yeah, como quieras.

MAMÁ: ¡Oh! ¡hijo!, soy tu madre, claro que me importa. Eres un desagradecido, igual que tu padre. Trabajo aquí todo el largo día, lavo los trastes, la ropa, ¡hago todo por ustedes!, no tengo ayuda. ¡Esta no es la vida que yo quería!, ¡yo quería mucho más que esto!, ¡yo quería ser una estrella de cine!

KIM: No puedo estudiar aquí, mejor me voy a mi cuarto. (*Camina hacia la puerta y se detiene.*) Ya verán, yo si voy a ser doctora.

*Kim sale. Papá entra.*

MAMÁ: ¡Necesito hablarte!, vamos a la cocina. ¿Sabes lo que ha estado haciendo nuestro hijo?, yo quería tanto para ellos. Nunca quise este tipo de vida. Quiero algo mejor, algo hermoso, ¡algo glamoroso!

- PAPÁ:           ¿Cómo?, ¿cómo que quieres una alta vida?, ¿dónde está mi comida?<sup>4</sup>
- MAMÁ:           ¿Te estás burlando de mí?, ¡sabes que no hablo español!, (*llora*).
- PAPÁ:           ¡Cállate!, ¿dónde está mi comida?<sup>5</sup>
- MAMÁ:           ¡Esta bien!, ¡ahorita te la traigo!
- PAPÁ:           (*Abre una cerveza, se dirige hacia el sofá, a John*), y tú, ¿dónde has estado?<sup>6</sup>
- JOHN:           ¿Qué te importa?, tú has estado afuera vendiendo drogas.
- PAPÁ:           Yo no vendo drogas, yo vendo dulces. Así que fuiste a una fiesta, ¿agarraste algo? ¿eh?<sup>7</sup>
- JOHN:           Tal vez deberías preguntarle a mamá si ella está agarrando algo.
- PAPÁ:           ¿Cómo?<sup>8</sup>
- JOHN:           Pregúntale, ha estado hablando con su novio en el teléfono.
- PAPÁ:           Un momento. (*Papá se dirige a dónde está mamá*), ¿a quién le has estado hablando?<sup>9</sup>
- MAMÁ:           ¡Oh! a nadie. Tu sabes, solamente Sydney, la de la puerta de al lado... discerniendo un viejo asunto...
- PAPÁ:           ¿Estás segura?<sup>10</sup>
- MAMÁ:           Por supuesto que estoy segura. Tú eres el único en mi vida cariño.
- PAPÁ:           (*Regresa a donde esta John*), ¡mentiroso! Anda cuéntame pues que hiciste en la fiesta, ¿agarraste algo?<sup>11</sup>

---

<sup>4</sup> En español en el original.

<sup>5</sup> Ídem.

<sup>6</sup> Ídem.

<sup>7</sup> Ídem.

<sup>8</sup> Ídem.

<sup>9</sup> Ídem.

<sup>10</sup> Ídem.

<sup>11</sup> Ídem.

JOHN: No lo sé. Yeah

PAPÁ: ¡Ese es m'ijo, chingao!<sup>12</sup>

JOHN: Déjame solo. Me voy a acostar

PAPÁ: *(Se termina la cerveza. Se levanta. Mira a Mamá. Avienta la botella), ¡órale! ¡puta!... (golpea la silla y se dirige hacia Mamá para pegarle), ¿donde esta mi comida?*<sup>13</sup>

*Luces fuera*

## ESCENA 5

*Parada de autobús. John está sentado. Sarah entra.*

SARAH: ¡Ahí estas! He estado buscándote por todos lados. He estado tratando de llamarte pero tu teléfono siempre está ocupado.

JOHN: Me da mucho gusto verte. Pensé que estabas tratando de evitarme.

SARAH: No he podido salir a ningún lado por que he estado castigada. Mis padres se alucinaron de que yo llegara tarde a la casa aquella noche. Me quitaron las llaves de mi casa, por eso tengo que llegar a casa temprano, si no me dejan afuera.

JOHN: Al menos tus padres se preocupan por ti, a los míos no les importa un carajo lo que yo hago.

SARAH: No sabes que suerte tienes.

JOHN: ¿Te acuerda de aquella noche?, ¿crees que podemos hacerlo de nuevo alguna vez?

SARAH: En realidad... ummh... tengo algo importante que decirte...

JOHN: ¿Yeah?

SARAH: ¿Qué sientes acerca de... ser padre?

<sup>12</sup> En español en el original.

<sup>13</sup> Ídem.

- JOHN:           ¿Ser padre?, ¡ni siquiera puedo cuidar a un perro!
- SARAH:          Pues sería mejor que aprendieras porque estoy embarazada.
- JOHN:           ¿Qué?, ¡maldición!, sabía que no debí haber guardado ese condón en mi cartera por dos años. ¿Estás segura?
- SARAH:          Sí lo estoy.
- JOHN:           Bien... ¿qué tal un aborto?
- SARAH:          De ninguna manera.
- JOHN:           No estoy listo para ser padre.
- SARAH:          Bien, no estoy lista para ser madre.
- JOHN:           No quiero hijos, ¿cómo sabes que yo soy el padre?
- SARAH:          Tú eres el único con el que he estado.
- JOHN:           Si no quieres un aborto, entonces no puedo ayudarte.
- SARAH:          Pero tú eres el único al que puedo acudir.
- JOHN:           *(La interrumpe)*, no me hables, es tu problema.

*John sale.*

- SARAH:          Yo pensé que me amabas.

*Luces fuera.*

## ESCENA 6

*Se iluminan dos lados opuestos en el escenario:*

1 A) Sarah está hablando con una amiga por teléfono, le está contando todo. Mamá está escuchando.

SARAH: Estefani, no me vas a creer lo que me ha pasado. Estaba saliendo con este chavo John y nos estaba yendo realmente bien, pero entonces él me dejó porque quedé embarazada, (*ella ve a mamá, se asusta*),

1 B) *John entra intentando hablarle a mamá, pero por supuesto, ella esta en el teléfono y no quiere ser molestada.*

MAMÁ: ¿De manera que estás pensando tener más niños?

JOHN: Mamá, necesito hablar contigo.

MAMÁ: Ahora no, estoy en el teléfono...

JOHN: Mamá, es mi novia, está embarazada.

MAMÁ: ¡Estoy ocupada! ¡ve y habla con tu hermana!

2 A) *Papá está absolutamente furioso y le da una bofetada a Sarah.*

MAMÁ: ¡Cariño cálmate!...

PAPÁ: (*A Mamá*), no me digas que me calme. (*A Sarah*), ¿te crié para que fueras una prostituta?, (*la golpea*), ¡fuera de mi casa!

2 B) *John pide ayuda a su hermana quien le dice que debe cuidar a su mujer y ayudarla.*

JOHN: ¿Puedo hablarte?, es acerca de mi novia... quedó embarazada.

KIM: ¿Quedó embarazada?, ¿nunca has oído hablar de los “condones”?

JOHN: Yeah... no sé que paso.

KIM: Bueno sé que es lo que debería de pasar. Deberías cuidar ahora de tu mujer.

3 A) *Papá la hecha de la casa.*

MAMÁ: ¡Pero cariño!...

PAPÁ: ¡Cállate!, (*a Sarah*), ¡¡fuera!!

SARAH: ¡Nunca voy a ser como tú!

3 B) *John pensativo sabe lo que tiene que hacer.*

MAMÁ: ¿Entonces agarraste la rueda de la fortuna?

KIM: Mamá, tu realmente deberías hablar con John.

MAMÁ: Ahora no. ¿Adivinaste la respuesta?

KIM: Mamá, él embarazó a su novia.

MAMÁ: ¡El lugar de Melrose es ahora!, debería cambiar de canal

KIM: Está bien, ¡estupendo! Buenas noches abuela.

MAMÁ: ¿Abuela?

*Luces fuera.*

## ESCENA 7

*De vuelta en la fiesta que ha durado desde la fiesta pasada. Ellos están intentando romper el récord mundial de la fiesta, pero todavía no hay muchachos ahí.*

GIOVANNA: ¡Maldita fresés! ¡he pasado un mes y esa canción aún esta jorobando! Solamente cuatro años y once meses más ¡podemos hacerlo! ¡yupaa! ¡podemos hacerlo! Aunque todavía no hay ningún chavo.

*Tocan a la puerta.*

GIOVANNA: ¡Oh! Allí llego ahora, (*abre la puerta, entra Sarah*), ¡ah! eres tú.

SARAH: ¿Puedo hablar contigo?

GIOVANNA: Siéntate, ¿qué onda?

SARAH: Me corrieron de mi casa.

GIOVANNA: ¡Oh!, ¿de veras?

SARAH: Fue terrible, mi papá se enojó tanto, estuvo gritándome y después me golpeó.

GIOVANNA: ¿Por qué?

SARAH: Porque... estoy embarazada. No se lo digas a nadie ¿o.k.?

GIOVANNA: No lo haré.

*Tocan a la puerta otra vez.*

GIOVANNA: Todo va a salir bien carnala, con un poco de ropa jodida y... (*abre la puerta*), ¿qué onda John?

JOHN: Estoy buscando a Sarah.

GIOVANNA: Checa, si ustedes chavos no se cansan, ya saben donde estoy, ¿correcto?, (*se da una vuelta por la fiesta de los animales al mismo tiempo John camina hacia Sarah*), vamos todos ustedes... ¡hey! ¡ella está embarazada!

JOHN: He estado buscándote.

SARAH: ¿Para qué? ¿para que rompas mi corazón otra vez?

JOHN: Quiero pedirte perdón por lo que te hice.

SARAH: Es demasiado tarde para eso.

JOHN: Dame chance... (*Sarah lo voltea a ver, él continua*), he estado pensando acerca de ti y del bebe... y quiero que funcione.

SARAH: ¿Cómo planeas hacerlo funcionar?

JOHN: Voy a graduarme, a conseguir un trabajo. Trabajaré muy duro porque tú eres la única cosa que importa en la vida.

SARAH: (*Lo mira de cerca*), ¿es cierto?

JOHN: Yeah.

SARAH: Bien, va a ser difícil, pero creo que podemos lograrlo... (*se abrazan*).



*Oscuro lento.*

## ESCENA 8

*15 años después Sarah y John están en su casa. Sarah está caminando de ida y vuelta, preocupada. John está durmiendo en el sofá.*

SARAH: Es la una a.m., ¿dónde podría estar? ¡hey! ¡despierta!

JOHN: ¡Estoy durmiendo!

SARAH: ¡Tú siempre estás durmiendo!, ¿por qué no te levantas y haces algo?

JOHN: ¡Déjame en paz!

RICKIE: Hola mamá.

SARAH: ¿Dónde has estado?

RICKIE: En una fiesta.

SARAH: Se supone que deberías haber llegado a las 11 p.m., no a la 1 a.m. ¿Qué estuviste haciendo allí tan tarde?

RICKIE: Comiendo pretzels, viendo televisión.

SARAH: ¿Toda la noche? Porque no pudiste seguir una simple orden, estás castigado por un mes.

RICKIE: Me vale.

SARAH: Esta bien, estupendo. Dos meses y dame tus llaves.

RICKIE: No.

SARAH: Necesitas disciplina. Tres meses.

RICKIE: No me importa si me castigas por un año.

*Sarah frustrada le da una bofetada.*

SARAH: Me enfermas. Tienes la cabeza dura.

JOHN: Déjalo en paz, (*a Rickie*), dame tus llaves ahora y vete a tu cuarto.

*Al mismo tiempo que Rickie va saliendo, murmura algo.*

SARAH: ¿Qué dijiste?

RICKIE: ¡Dije que nunca voy a ser como tú!

*Rickie sale.*

SARAH: Ese muchachito necesita disciplina.

JOHN: Suenas igualito que tu padre.

SARAH: Y tu actúas igualito que tu madre. No haces otra cosa que estar sentado sobre tu gordo culo todo el día, (*camina hacia adentro del escenario*), yo pensaba que nunca íbamos a ser como nuestros padres.

*Flash back. La secuencia de las sombras en la pantalla blanca. Cinco cuadros sobre las relaciones de padres e hijos con voz en off.*

## ESCENA 9

*John y Sarah hacen las pases con Rickie y deciden cambiar para poder entenderse mejor. Canción a cargo de Giovanna.*

FIN.

Para que un taller otorgue sus verdaderos frutos, es necesario obtener como resultado un producto final, donde los conocimientos y las habilidades aprendidas puedan ser utilizadas. Tal fue el objetivo de este proceso que se concluyó de manera satisfactoria. Los alumnos disfrutaron el taller e incluso, muchos decidieron apuntarse para el año siguiente. Las experiencias acumuladas sirvieron como un incentivo para explorar nuevas posibilidades, reforzar el valor y la autoestima, los jóvenes se sintieron más seguros después de lograr interpretar a sus personajes y vencer el miedo que les impedía estar sobre el escenario al sentirse expuestos ante los otros, al mostrarse que es una forma de liberarse y comprenderse mejor.

En lo personal puedo decir que me sirvió para entender que en la práctica profesional, la teoría difícilmente se aplica siguiendo exactamente una metodología, que es necesario improvisar y que los verdaderos conocimientos, es decir, aquellos con los que se ha experimentado anteriormente, permanecen al acecho en espera de ser

utilizados al surgir un problema, además, que la aplicación y el grado de los ejercicios tienen que adaptarse al contexto y a las circunstancias de los grupos y de los individuos para que sean efectivos y se logren los objetivos planteados en cada uno, y por último, que debemos estar abiertos ante nuevas ideas que puedan brotar para saber incorporarlas en el trabajo, en los momentos adecuados.

Al final, en el recuerdo me queda la impresión de que cada proyecto deja en nosotros sus huellas, estas huellas que conviven en nuestro mente-cuerpo y que saltan o se ocultan dependiendo de los estímulos de las nuevas situaciones y/o proyectos.

## TRABAJO EN PAPP

Al finalizar the Youth Festival continué trabajando con la SFMT para reclutar a un grupo de jóvenes de las universidades del área de la bahía y de toda California en general, para organizar un taller que les sería impartido a cambio de ayudar con cuestiones técnicas durante la temporada de verano de la compañía en los parques. Al mismo tiempo, estuve asistiendo a los ensayos para la creación del espectáculo, a partir de este momento la compañía tenía programada funciones en Corea y Bélgica. Fue durante este periodo que yo comencé a trabajar en PAPP y me separé de la SFMT.

Este serie de ejercicios, puede servir de guía para futuras iniciativas educacionales en teatro. Además, por su carácter abierto, son susceptibles de cuantas modificaciones y adaptaciones se juzguen oportunas.

El trabajo con los grupos de estudiantes, desembocó en una representación final de pequeñas obras que surgieron de la propia inventiva de los alumnos, obras en la mayoría relacionadas con historias de detectives, brujas, robos, amistad. Así mismo considero que puede abrir un camino para la creación de historias alternativas. Cabe decir que las clases tuvieron lugar en salones de clases y también al aire libre y que estas dos características fueron también problemas a vencer. Esta serie de ejercicios, se puede adaptar tanto a la edad, como a la capacidad de los destinatarios.

Los objetivos fueron similares a los del trabajo con los jóvenes en SFMT: proveer a los jóvenes, de una serie de habilidades y experiencias, que los ayuden a coordinar, explorar y estimular la imaginación a través del juego y la creación de historias.

Se parte tomando el teatro como una experiencia que nace del ritual, de la necesidad del ser humano de verse reflejado para tratar de entenderse a sí mismo y de encontrarle un sentido a la existencia. Por ello el juego ha sido parte fundamental del descubrimiento, es a través de él que imaginamos mundos, situaciones, exponemos nuestros deseos y frustraciones, y es este uso de la imaginación, esta capacidad la que nos ayuda a plantearnos un futuro, a evolucionar; primero imaginamos el mundo al que aspiramos llegar, y entonces luchamos para transformar la realidad en ese mundo que soñamos.

## **CREATIVE DRAMA, (Drama Creativo).**

El drama creativo es un proceso no exhibicional en una forma de drama, en la cual los participantes son guiados por un líder para imaginar, representar y reflexionar sobre la experiencia humana. Es una herramienta para el descubrimiento personal, aumenta la destreza del actor, sirve para el descubrimiento grupal y la explotación del texto. Funciona al igual para hacer descubrimientos acerca de la condición humana y como toda creatividad envuelve riesgos.

A continuación describiré la serie de ejercicios que utilicé durante la enseñanza:

### 1. - “un paseo en casa”, (en parejas)

El objetivo de este ejercicio es hacer que los alumnos imaginen lugares, empezar a estimular su imaginación, además que los predispone al mismo tiempo que muestran sus casas, a mostrarse ellos mismos e interactuar con sus compañeros.

El ejercicio consiste en hacer un recorrido imaginario en la casa del guía, el cual debe mostrar los lugares de su casa, (cuartos, baños, sótanos etc.), la persona que es guiada, puede hacer preguntas sobre los objetos y los lugares. El ejercicio puede transformarse si se les pide a los estudiantes guiarnos a través de un lugar imaginario, o también un lugar pensado por nosotros de antemano, en este sentido, nos ayudaría también a crear atmósferas relacionadas con la obra que pretendamos poner en escena. Después del ejercicio hay una reflexión y discusión acerca del ejercicio.

### 2. - “Fotografía y tableaux”, (juego dramático)

El juego dramático es como volver a encender el fuego del ritual, el teatro es una manifestación ritual que plasma los valores e ideales de una comunidad, la necesidad del ser humano de contemplarse y reflejarse e igualmente, su anhelo de metamorfosis, de encarar otros papeles distintos al propio, el teatro es ver y actuar.

Lo que desde mi punto de vista resulta interesante es este proceso de transformación, de metamorfosis. El arte ha funcionado para expresar metafóricamente esos cambios que a diario observamos en la naturaleza y de los cuales somos parte, esa necesidad de convertirnos, de evolucionar hacia otro estado, de vencer las resistencias que nos impiden el paso. El teatro transforma nuestras concepciones, o al menos tiene la posibilidad de mostrarnos esos cambios: de niños a adolescentes, de adultos a viejos, de oruga a mariposa, o de vida a muerte.

Este es un ejercicio que consiste en pedir a los estudiantes que construyan una “fotografía” o “cuadro congelado” o “pintura”, en el que muestren que personajes son, que están haciendo y en que lugar se encuentran.

Las escenas de video son la continuación del ejercicio anterior. Partiendo de los “tableaux” se les pide a los alumnos que agreguen voz y movimiento a sus personajes y

dejamos correr nuestra primera historia. El objetivo de este ejercicio es desarrollar en los alumnos la capacidad de construir de una manera fácil historias y que descubran el proceso de principio, medio, final, que manejan la mayoría de las obras. Después del ejercicio hay una discusión.

### 3. - El proceso creativo.

Todo el mundo tiene imaginación, la imaginación no es algo limitado a alguna actividad específica, abarca todos los campos, ciencia, artes, deportes, etc. El siguiente ejercicio fue desarrollado por la psicología del deporte para medir el poder que ejerce la imaginación sobre los objetivos y las actitudes, y enfatiza el papel de la creación de la "imagen positiva" para lograr las metas, además de que ayuda a liberar la tensión.

El ejercicio consiste en tomar un clip y un hilo, amarrarlo a una punta, tomar la otra y balancear el clip hacia delante y hacia atrás sin mover los dedos, solo con el "poder de la mente", moverlo en un arco amplio, en un círculo alrededor y finalmente pararlo. Discusión.

### 4. - La participación del público fomentada

Se inicia con un ejercicio de relajación para predisponer a los alumnos para el siguiente ejercicio: se cierran los ojos, se le pide a los estudiantes tomar un buen y profundo respiro, y exhalarlo, tomar otro respiro, imaginar el color rojo y exhalarlo, ahora naranja, que se convierte en amarillo, verde, azul, púrpura, blanco, exhalando y respirando cada vez. Cuando los alumnos estén listos, abrir los ojos y empezar la discusión.

El siguiente ejercicio está relacionado con la forma en que resolvemos problemas. Para resolver problemas existen dos posibilidades, el pensamiento convergente y el divergente; en el pensamiento convergente se busca una sola respuesta basada en un proceso sintético, es decir en la unión de todas las posibles respuestas en una sola. El pensamiento divergente busca en cambio una multiplicidad de respuestas en un proceso analítico, esto es que se parte de un punto común hacia diferentes direcciones.

El ejercicio consiste en contar diferentes historias y dejarlas inacabadas para que cada alumno cree su propio final, es decir, las resuelva.

A continuación contaré las historias que utilicé durante las clases:

Primero se cierran los ojos, se inhala, se exhala, después empieza la primera historia:

"Imagina que tú y tus amigos están viendo una película en la tele, que han ordenado pizza y jugos porque están muy hambrientos y que la pizza y el jugo tienen un retraso de una hora. En ese momento el timbre suena, en lugar de una pizza aparece una señora"... a continuación los estudiantes tienen de 30 segundos a 1 minuto para terminar la historia.

La segunda historia:

Pedirles a los estudiantes que: “imaginen que van caminando al atardecer por una calle solitaria, cuando de repente, empiezan a escuchar ruidos extraños que provienen de atrás, cuando voltean ven a un caballo blanco y a un jinete que se acerca a ustedes. Sin bajarse del caballo, extiende su mano en la que te ofrece un cáliz”, ¿qué haces?, Cada uno tiene de 30 segundos a 1 minuto para terminar la historia.

Tercera historia:

“Imaginen que están en una montaña, que han escalado por más de dos horas, hace calor y traen mochilas pesadas, entonces ven la entrada a una cueva, se aproximan, dentro de la cueva está un viejo sabio, él sonríe”.

Después de esto tienen de 5 a 10 minutos para escribir sus historias, para que escriban sus sueños. Aquí me gustaba decirles una frase que escuche en el video y que traducida dice algo así: “no dejen que el miedo de lo que otra gente piense de ti, te guarde de decir lo que tienes adentro”. Los objetivos son que los alumnos utilicen la imaginación, creen atmósferas y practiquen la creación de historias, lo cual funciona después para desarrollar improvisaciones.

#### 5. - Movimiento, concentración y conciencia de grupo.

ESTA TESIS NO SALE  
DE LA BIBLIOTECA

Estos ejercicios sirven para desarrollar la expresión corporal al mismo tiempo que estimulan la interacción grupal, se trabaja con cualidades de movimiento y se ayuda a los estudiantes a explorar la cantidad de expresiones que se pueden extraer del cuerpo.

A la hora de actuar se hace necesario un dominio del cuerpo, de la capacidad de transformación y de la adopción de posturas, va a depender en gran medida la transmisión de las ideas que se han querido expresar. De manera que estos ejercicios, buscan explorar las distintas posibilidades de expresión que pueden tener los cuerpos al trabajar con la calidad de los movimientos. La calidad de los movimientos está íntimamente relacionada con el espacio y la música, por ejemplo podemos reproducir un staccato musical, si fragmentamos un movimiento, o una vibración si temblamos, podemos transmitir una propiedad física y pretender con nuestra imaginación que somos lluvia o fuego por nombrar solo algunos ejemplos.

El primer ejercicio es “explosión de cuerpos”, consiste en dispersar a los estudiantes en el espacio fuera de objetos que podrían lastimarlos al caer, se toman de las manos, se cuenta de manera regresiva del diez al cero, al momento del “cero”, todo el mundo explota a su manera. Después éste juego evoluciona hacia otro llamado “explosión-encantadas” que se juega de la misma forma que el juego “encantadas”. Se selecciona a una persona; la persona elegida intenta tocar a los otros, cuando lo logra la persona tocada tiene que “explotar”, cuando termina, ésta persona es la encargada de perseguir y tocar a los otros y así sucesivamente.

El siguiente ejercicio es trabajar la “explosión del cuerpo” en cámara lenta y luego en cámara rápida pidiendo a los alumnos disminuir o aumentar la rapidez del movimiento, según el caso. Acto seguido, se selecciona aproximadamente cinco formas de hacer “explosión” y se les pide a los demás que las traten de imitar.

El siguiente juego se llama “sauce en el viento”, en el que cada estudiante a su debido tiempo, debe pasar al centro de un círculo en el que los estudiantes alrededor lo toman a la altura de los hombros sin deshacer el círculo y lo mecen haciendo sonidos para construir una atmósfera. Este ejercicio está relacionado con el poder de la evasión y de la imaginación.

El siguiente es “campo minado”. Se les pide a los estudiantes que seleccionen a dos compañeros, “el ciego y el guía”, uno se coloca a un lado del espacio, el otro, en el otro lado, todos los demás son “minas”, las “minas” pueden hacer ruido, pero no pueden moverse del lugar en el que escojan colocarse, el “ciego”, (que tiene los ojos vendados), tiene que ser guiado a través del “campo de minas” por el “guía” sin tocar ninguna de las “minas”; si toca alguna, ésta hace explosión y todas explotan.

#### 6.- Personaje, diálogo e improvisación.

El ejercicio siguiente es el “el gato quiere una orilla/ ve a ver al vecino”. Es un ejercicio que se juega al igual que el de las “sillas musicales”. Existe una persona que no tiene silla, la cual debe decir a alguno de sus compañeros que están sentados: “el gato quiere una orilla”, el compañero al cual se le dijo la frase debe señalar a alguien diciendo: “ve a ver al vecino”, ésta persona, la que ha sido señalada se tiene que levantar y al igual que todos intentar encontrar un asiento diferente a aquel en el que habían estado sentados. La persona que queda sin asiento, es la encargada de dirigirse a alguien para decirle de nuevo: “el gato quiere una orilla” y así sucesivamente. Este ejercicio tiene distintas variantes, por ejemplo, cambiando la calidad del movimiento: cámara lenta, estilo ballet, instructor de aerobics, opera, rock and roll, criaturas del espacio que no hablan español, etc.

El siguiente ejercicio es el de “habitantes del pueblo”. Los estudiantes tienen que crear una improvisación basada en un pueblo, en la cual tienen que cumplir con ciertos requisitos, primero exponer de que se trata la improvisación, de donde proviene el conflicto, (de dentro o de afuera), quién trae el conflicto a escena, etc. Para esto separamos al grupo en dos, cada grupo tiene que seleccionar a los habitantes del pueblo, (el gobernador o el que despacha la gasolina, el dueño del café, etc.), reunidos en el lugar, (café, parque, etc.). Al mismo tiempo podremos ver a los habitantes del pueblo describiendo el lugar al actuar dentro de él, descubrir quien es la persona que trae el conflicto adentro de la escena, etc. Yo podía en cualquier punto congelar la escena y preguntar al personaje elegido, qué es lo que estaba pensando para descubrir los monólogos interiores que cada uno traía adentro.



## CONCLUSIÓN

Cuando se pretende abordar el fenómeno teatral, ya sea desde una perspectiva educativa, o en la elaboración de una puesta en escena, se hace necesario implementar una metodología, que permita alcanzar los objetivos artísticos y/o de enseñanza trazados.

Esta metodología no es más que la forma de apropiarse y de manejar los recursos necesarios y disponibles con los que cuenta el teatro, (actores, directores, espacio, público, etc.), los cuales se manifiestan a través del movimiento, de la voz, de la luz, de las combinaciones y colores en el espacio, de las acciones, etc., dando como resultado, una óptica, una manera particular de acceder a la representación o a la enseñanza.

Desde ésta perspectiva, los ejercicios y las formas de trabajo que aquí hemos abordado son parte de esa búsqueda, de ese camino importante y necesario para arribar a un producto final, ya sea la puesta en escena o el desarrollo de una serie de habilidades encaminadas a la expresión dramática. En su conjunto, aspiran a ayudar, de la misma forma en que me ayudaron a mí, a hacer frente a problemas que pueden surgir durante la enseñanza o el montaje de obras de teatro, a clarificar ideas y como fuente de consulta en la búsqueda de ejercicios adaptables a cualquier edad y/o nivel para la enseñanza y el entrenamiento de actores o aficionados.

La finalidad última, es contribuir a la búsqueda de un teatro que provoque la toma de conciencia por parte del público, que lo induzca a buscar soluciones, a imaginar al mismo tiempo que lo divierta, que el teatro sea un vehículo de descubrimiento humano y personal, de reflexión sobre la experiencia humana y sobre la realidad circundante, que contribuya a unirnos en vez de separarnos.

Esta serie de ejercicios pueden utilizarse en varias formas: en los procesos de calentamiento, para desarrollar el mundo y el contexto de alguna historia que queríamos contar, para profundizar el compromiso de los personajes para con la historia y en fin donde se juzgue necesario y oportuno aplicarlos, ya sea en combinación con otros ejercicios, o como un proceso para desarrollar las habilidades de actuación tanto en niños, adolescentes o adultos.

A manera de comentario final puedo decir, que los ejercicios fueron diseñados para abordar el proceso teatral a partir del juego. Se parte desde una concepción lúdica, desarrollando actividades que permiten la interacción grupal y que al mismo tiempo desarrollan elementos básicos para el trabajo en el teatro como son la voz, la expresión corporal, la improvisación y la creación de historias con secuencias lógicas, la unión de acontecimientos, el uso y la estimulación de la imaginación.

El proceso de la creación de escenas a partir de cuadros congelados o "tableaux", me resultó una forma muy fácil y dinámica a la hora de trabajar con gente que no había previamente tenido una aproximación al teatro. Además, la forma en que las actividades y juegos se incrementan en dificultad, hasta ir conformando la puesta en escena, nos hablan de la utilidad de establecer un método, que aunque no se cumpla del todo, nos guíe a través del proceso de montaje o enseñanza.

Por último, este tipo de eventos nos sirven para conocer mejor a los otros tanto como a nosotros mismos. Al interactuar, al relacionarnos, al explorar nuevas formas de expresión ya sea con nuestra voz o nuestros cuerpos, aprendemos de una manera amena lo que los demás piensan y a expresar lo que sentimos, y al mismo tiempo, a aceptar esa diversidad, a tolerarla, a convivir de manera armónica en este mundo, a imaginar, a soñar, a tratar de conquistar los sueños, a transformarnos.

## REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA

1. DAVIS R.G. The San Francisco Mime Troupe: The First Ten Years. Rampart Press, Palo Alto, CA, 1975.
2. THE SAN FRANCISCO MIME TROUPE. By Popular Demand. San Francisco Mime Troupe, San Francisco, CA, 1980.
3. ALLARDYCE, NICOLL. El mundo del Arlequín. Barral Editores, Barcelona, España, 1977.
4. PAVIS, PATRICE. Diccionario de Teatro. Ediciones Paidós Ibérica, Barcelona, España, 1980.
5. CREATIVE DRAMA. Video en la San Francisco Public Library. <http://sfpl.lib.ca.us>