



PROYECTO DE TRABAJO DE GRADO
MODALIDAD MONOGRAFÍA

BLONDINETTE

UNA SISTEMATIZACIÓN ACADÉMICA

Roger Armando Mejía Palencia

Licenciatura en arte Dramático.
Universidad del Valle.
Cali
2021



Proyecto de trabajo de grado
modalidad monografía.

“Blondinette”

Una sistematización académica

Roger Armando Mejía Palencia
Código: 201032335

Dirección
Gabriel Uribe

Licenciatura en arte Dramático.
Universidad del Valle.
2021

Tabla de contenido

1. Oswaldo Díaz Díaz. CONTEXTO, TEATRO Y GÉNEROS.	
1.1. Nota Biográfica: Contexto	8
1.2 El teatro de Oswaldo Díaz Díaz:	10
Literatura, Géneros y textos dramáticos.	10
1.3 Oswaldo Díaz Díaz y la radio como escenario. El Radioteatro.	12
1.4 Oswaldo Díaz y los clásicos.	13
1.5 Teatro infantil. Memoria y país.	14
2. BLONDINETTE	17
2.1 El Símbolo en la farsa de muñecos.	18
2.2 Símbolo en los personajes	19
2.3 Análisis de los personajes	22
2.3.1) <i>Blondinette. La información básica</i>	23
2.3. 2) <i>Lisardo La información básica</i>	28
3 2.3.) <i>Blondel La información básica</i>	32
2.3. 4) <i>Juan Lanas. La información básica</i>	35
2.3. 5) <i>Poco Seso. La información básica</i>	37
2.3. 6) <i>Niccola. La información básica</i>	40
2.3. 7) <i>Lansquenete. La información básica</i>	43
2.3. 8) <i>Metome-en-todo La información básica</i>	45
2.4 Símbolo en el espacio tiempo de Blondinette.	46
2.5 Símbolo en los objetos de Blondinette.	49
2.5.1 Tablas características de objetos.	51
2.6 Análisis y estructura narrativa	54
2.6.1 <i>Estructura Narrativa</i>	54
2.7 Descripción del Montaje Blondinette.	61

2.8 De la metodología de trabajo.	62
2.9 Plan metodológico de Montaje	63
2.10 Metodología Análisis de Texto dramático	64
2.11 Metodología Etapa de Improvisación. Blondinette	
2.12 Metodología de Creación Colectiva para la etapa de improvisación	65
2.13 Propuesta Sonora / Guión sonoro.	66
3. Metodología adaptación del texto dramático	67
3.1 Etapa de Análisis de Texto dramático (trabajo de mesa).	68
3.2 Etapa de improvisación del montaje	70
3.3 Etapa de Montaje y adaptación del texto dramático	71

Roger Armando Mejía Palencia.
Licenciatura en arte dramático,
Facultad de Artes Integradas,
Universidad del valle.
Cali – Valle del Cauca.
2021.

Director: Gabriel Uribe, Departamento de Artes Integradas, Universidad del valle.

RESUMEN

Blondinette: Una sistematización académica.

La sistematización es “un acto de conocimiento ligado fundamentalmente a una experiencia práctica. Como acto de conocimiento pretende explicaciones sobre los acontecimientos, es decir, se plantea como una modalidad de investigación. En relación con esta definición se establece esta propuesta, con el fin de generar una sistematización del montaje teatral infantil Blondinette de Oswaldo Díaz Díaz, dirigido por Gabriel Uribe en el año 2015, en su espacio académico de la asignatura Montaje IV, de la Licenciatura en Arte Dramático de la Universidad del Valle. Ubicándola como fenómeno fundamental en la gestación de este tipo proyectos. A través de esta sistematización de procesos se genera una comunicación documentada como prueba y resultado del montaje académico para la obra Blondinette del escritor y dramaturgo colombiano del siglo XX Oswaldo Díaz Díaz. Bajo una revisión y análisis documental de los temas expuestos y desarrollados en la práctica, se busca obtener reflexiones sobre la aplicación de metodologías de este tipo en los procesos académicos, como estrategia de seguimiento y observación, para su evaluación y aplicación. En este caso una obra a sistematizar, dentro de una práctica académica desarrollada, obteniendo reflexiones sobre las teorías y metodologías que llevaron a la cualificación de experiencia en esta área y su estado. Estas bases fueron de gran ayuda en este caso, para profundizar en los procesos metodológicos de la creación de obras teatrales dentro del sello académico, para descubrir los signos del teatro estudiado, los pasos de la sistematización de experiencias en el marco de la educación artística pedagógica, y categorizar los procesos y técnicas del montaje desarrollado para encarar la relación entre la sistematización y el teatro como unión manifiesta de aspectos, para evidenciar aportes a las artes escénicas, surgen preguntas para el proceso investigativo: ¿Cómo Reconocer los diferentes lenguajes artísticos utilizados en el montaje de Blondinette?, ¿De qué forma la sistematización de

una experiencia, contribuye a las prácticas pedagógicas y creativas en el teatro infantil? La obra de Oswaldo Díaz Díaz, incluyendo *Blondinette* (1941), son resultados de su experiencia pedagógica y artística, generando grandes aportes a la cultura artística y pedagógica de la historia colombiana del siglo XX.

Palabras Claves: Sistematización de experiencias, Teatro infantil, Teatro Colombiano, *Blondinette*, Oswaldo Díaz Díaz, Montaje teatral.

Introducción

La sistematización es “un acto de conocimiento ligado fundamentalmente a una experiencia práctica. Como acto de conocimiento pretende explicaciones sobre los acontecimientos, es decir, se plantea como una modalidad de investigación. Si bien la sistematización se nutre de la acción, no se agota allí; pues las acciones de un proyecto de investigación difieren de la sistematización, ya que ésta requiere espacios y tiempos específicos, actores determinados, métodos y destrezas particulares”. (Zapata, 1996, p 118 – 133.)

En relación con esta definición se establece esta propuesta, con el fin de generar una sistematización del montaje teatral infantil *Blondinette* de Oswaldo Díaz Díaz, dirigido por Gabriel Uribe en el año 2015, en su espacio académico de la asignatura Montaje IV, de la Licenciatura en Arte Dramático de la Universidad del Valle. Ubicándola como fenómeno fundamental en la gestación de este tipo proyectos.

Es pertinente registrar los procesos de creación de la formación pedagógica profesional artística, ya que a través de la sistematización de procesos se genera una comunicación documentada como prueba y resultado de montajes académicos, comunicar para encontrar rasgos comunes a procesos similares, realimentar los proyectos y los procesos, ubicar las experiencias en un universo más amplio, ordenar las acciones, los procesos y las actividades de una experiencia a través de un registro, recuperar de manera crítica la realidad. formular nuevos conceptos, hacer una historia y cronología de la experiencia profesional. Esta experiencia creativa e investigativa de un proyecto académico, en este caso teatral, tiene al contexto universitario como escenario de producción. En este sentido, como antes dicho, este trabajo pretende documentar la experiencia de dicha acción investigativa con el fin de reflexionar y darle valor agregado a la estrategia de seguimiento y observación de proyectos artísticos teatrales infantiles con fines pedagógicos.

Bajo una revisión y análisis documental de los temas expuestos y desarrollados en la práctica, se busca obtener reflexiones sobre la aplicación de metodologías de este tipo en los procesos académicos, como estrategia de seguimiento y observación, para su evaluación y aplicación. En este caso una obra a sistematizar, dentro de una práctica académica desarrollada, obteniendo reflexiones sobre las teorías y metodologías que llevaron a la cualificación de experiencia en esta área y su estado. Estas bases fueron de gran ayuda en este caso, para profundizar en los procesos metodológicos de la creación de obras teatrales dentro del sello académico, para descubrir los signos del teatro

estudiado, los pasos de la sistematización de experiencias en el marco de la educación artística pedagógica, y categorizar los procesos y técnicas del montaje desarrollado.

Para encarar la relación entre la sistematización y el teatro como unión manifiesta de aspectos, para evidenciar aportes a las artes escénicas, surgen preguntas para el proceso investigativo: ¿Cómo Reconocer los diferentes lenguajes artísticos utilizados en el montaje de *Blondinette*?, ¿De qué forma la sistematización de una experiencia, contribuye a las prácticas pedagógicas y creativas en el teatro infantil? La obra de Oswaldo Díaz Díaz, incluyendo *Blondinette* (1941), son resultados de su experiencia pedagógica y artística, generando grandes aportes a la cultura artística y pedagógica de la historia colombiana del siglo XX.

Este trabajo radica su importancia en la documentación de una practica académica en el área de educación artística, por medio de su sistematización. Según el Ministerio de Educación Nacional de Colombia define la sistematización de la siguiente manera:

Proceso permanente tanto de pensamiento como de escritura reflexiva sobre la práctica y los saberes de las experiencias significativas. Por lo tanto, es una oportunidad para reconstruir la práctica, aprender de lo hecho, construir significado, mejorar la comprensión de lo realizado y encontrar formas de darlo a conocer a otros, para así generar procesos de transferencia, adaptación y construcción de conocimientos, partiendo de los aprendizajes encontrados.

Gracias a esto se generan reflexiones relacionadas con prácticas y montajes teatrales de tipo profesional dentro del espacio académico; analizando, y organizando metodológicamente su creación artística. Resaltando la importancia de la sistematización, pues se hace necesario ordenar dichos procesos como documento de investigación. El principal interés por sistematizar esta experiencia teatral académica, surge de la necesidad de registrar el proceso de una práctica de montaje teatral, en este caso guiada a la categoría infantil. Generando como resultado una información sobre las experiencias vividas en el taller de creación y reflexiones metodológicas que contribuyen a la experiencia profesional para futuros proyectos.

La obra Oswaldo Díaz Díaz, fue de las más representadas y famosas de la dramaturgia y la radio colombiana de dicha época. Por su contenido educativo, como heroico; este dramaturgo logró impactar al público general, pero en especial a los infantil, como principal objetivo en la construcción de cultura y sociedad. Es por esta razón que se toma como principal objetivo de investigación, la obra dramática de Oswaldo Díaz Díaz *Blondinette* (1941), como objeto de estudio en el proceso de Montaje académico IV del año 2015 de la Licenciatura en Arte dramático para dicha sistematización y documentación.

1. Oswaldo Díaz

Díaz

CONTEXTO, TEATRO Y GÉNEROS.



1.1. Nota Biográfica: Contexto

Oswaldo Díaz Díaz nació en Gachetá, Cundinamarca (1910). Estudió la primaria en el Colegio de la Presentación del centro en Bogotá, y sus estudios de enseñanza media en el instituto de La Salle. Pasó luego al estudio de la Facultad de Derecho y Ciencias Políticas de la Universidad Nacional de Colombia (1934). Sus conocimientos del derecho contribuyeron a formar su aspecto cívico y literario donde consolidó su trabajo. Bajo estas influencias académicas, Díaz Díaz expresó su lado humano y lo sumó a la representación de sus obras de teatro a través de su carrera.

De su familia heredó Oswaldo Díaz Díaz la vocación pedagogía y sus aficiones militares. Pero quién influyó decisivamente en su vida y en su personalidad fue su hermano, El capitán Andrés M. Díaz de la Aviación Militar Colombiana.

“En su discurso de Posesión, como se lee en el Boletín de Historia y Antigüedades. 1968. (BHA), como miembro de la Academia Colombiana de Historia, el doctor Oswaldo Díaz Díaz se refería a su hermano en estas frases: “de él recibí apoyo y sustento en mi adolescencia, guía generosa en mi juventud y ejemplos enaltecidos para toda la vida. El culto que profesó a la memoria de su hermano le vinculó sentimentalmente a las instituciones militares del país en tal forma, que vino a constituir una de las características de su personalidad hasta el punto de que vestir el uniforme militar, vivió y obró siempre en función de oficial en servicio activo”.

La muerte de su hermano fue referencia de personajes heroicos en sus escritos. Desde 1936 se inició en el campo de la educación, pasando por colegios prestigiosos como docente y director. La literatura castellana y la historia patria fueron las disciplinas en las que formó numerosas generaciones de alumnos como docente.

La Academia Colombiana de Historia eligió a Oswaldo Díaz Díaz miembro correspondiente de la Corporación en 1961, y elegido secretario de la institución hasta 1967. La investigación en la historia en la que ya había buscado inspiración para sus obras de teatro y para sus otras producciones literarias, fue una de las disciplinas más investigadas por él. Como muchos en la historia nacional, empezó siendo un aficionado, para convertirse en maestro de la ciencia histórica... En (BHA) “La paciencia en buscar el dato documental preciso; la constancia en perseguirlo donde quiera que se encontrará, así hubiera de emprender viaje expreso a cualquier rincón de la república para obtenerlo.

La escrupulosidad para no hacer afirmación que no estuviera basada en una fuente críticamente reprochable; la agudeza y equilibrio en el análisis del documento y en la comparación crítica de los datos; sin olvidar la fluidez y exquisita galanura de su estilo, no por ello menos sobrio y discreto hacen de los escritos de Oswaldo Díaz Díaz en el campo histórico obras maestras de crítica y de estilo literario”.

Los grandes personajes atrajeron su interés investigativo. Su raíz eminentemente campesina siempre estuvo vinculada a su causa. El estudio sobre la historia heroica del pueblo granadino en la independencia, lo perfiló como historiador de la gente sencilla de obreros y campesinos documentando la gesta de la nación, su creación y los hechos intelectuales de la revolución produciendo un archivo del pueblo colombiano en todas sus esferas. Entendió que la glorificación de la obra popular en la historia nacional, no debía ni podía hacerse a base de demagogia y presunción, sino a base de historia crítica y documentada.

Con la figura legendaria y romántica de Policarpa Salavarrieta, su intención no era falsearla novelescamente, sino situarla en una dimensión histórica, desentrañando sus verdaderos orígenes, precisando su estatus socio económico, reivindicando su dignidad como mujer. Una de las mayores satisfacciones de su vida, fue la realización del sesquicentenario del sacrificio de La Pola, en el que una ley de la República señaló el 14 de noviembre como el día de la mujer colombiana.

En su obra *Los Almeydas*, se ve reflejada la historia de una guerrilla apenas mencionada, uno de los capítulos más emocionantes y menos conocidos de la epopeya libertadora, la resistencia del pueblo granadino a la reconquista española y la acción de las guerrillas, cuya colaboración fue decisiva en el éxito de la campaña de 1819. Así como este, existen numerosos estudios publicados en el *Boletín de Historia de Antigüedades*, que sirven como modelo de investigación y crítica histórica. Estos escritos patrióticos, están lejos de tergiversar la verdad, la aclaran y reivindican la voz del pueblo granadino en la plenitud de los méritos correspondientes en la acción emancipadora a través de su investigación objetiva. Además de las monografías y estudios históricos, escribió una biografía de Bolívar y una de Caldas, que quedaron inéditas en un resumen de historia patria que tituló *Lecciones de la Historia*.

1.2 El teatro de Oswaldo Díaz Díaz: Literatura, Géneros y textos dramáticos.

La literatura y la historia fueron para Oswaldo Díaz Díaz una vocación. Como escritor cultivó con singularidad y dominio del lenguaje entre dos géneros literarios: el histórico y el infantil, que le merecieron un buen ganado prestigio, no sólo en el mundo literario colombiano sino también por fuera de él.

Como escritor de teatro siguiendo las tradiciones clásicas, fue uno de los más grandes autores nacionales, y la crítica habrá de colocar su nombre entre los mejores exponentes de este género en la historia de la literatura colombiana del siglo XX. Su primera obra de teatro se llamó Vida Plena. Entre estas obras de teatro conviene recordar las más notables; *La Huella* (1931), *La Llama* (1932), *La Boda de Caperucita* (1932), *El Expreso* (1935), *La Gaitana* (1937), *Edificio para Renta* (1940), *Blondinette* (1941), que fue su producción favorita; *Aire y Ceniza* (1941), *En Vela* (1942), *Galán* (1944), *Abandono* (1946), *La jaula de Cristal* publicada inicialmente con el título *Mydas* (1946), *Antonia Quijana*, premiada en el concurso del centenario de Cervantes (1947) y *Los Sueños, Sueños Son*; premiada en el concurso espiral (1951), *El Fénix y la Tórtola* (1951), *Reina Juana* (1952), *Diana Valdez*, premiada en el concurso del Teatro de la comedia (1953), *Cada mayo una Rosa* (1954), *Desdémona ha Muerto*, premiada en el concurso del centro artístico de Barranquilla (1955); *Azul 3 a.m* (1957), *La Señal de Caín*, premiada en el concurso del Tercer Festival de Teatro de Bogotá (1959); *Claver*, premiada en el concurso de Festival Artístico de Cali (1961); *Sueño de Una Noche de Septiembre* (1966); y *El Pretor*, escrita para celebrar los 40 años de Vida Plena y publicada pocos meses antes de su fallecimiento. (BHA. 1968).

A su producción teatral hay que añadir las numerosas dramatizaciones para programas radiales, moderno formato de la época, donde se manejó con admirable facilidad y acierto y en el que fue uno de los autores más conocidos y populares a través de los programas que dirigió desde 1941 en la Radiodifusora Nacional, en Radio Nueva Granada, y en Radio Sutatenza. Algunos de esos radiogramas fueron publicados en dos grandes volúmenes con el título grandes Hombres de las Américas.

En estas obras de carácter histórico, no sólo cumplió con todos los requisitos de una buena producción dramática, sino que al mismo tiempo significó una oportuna y maravillosa contribución en el campo de la educación bajo este título de Grandes Hombres de las Américas, siendo un medio o

un vehículo en el que se trató las vidas de los grandes personajes del pasado, estadistas o guerreros, científicos o mártires, que tanto contribuyeron al desarrollo de los ideales de independencia, libertad y democracia.

La radiodifusora nacional fue escenario de esta labor rindiendo homenaje y reconocimiento por su producción y presentación a Díaz, inmortalizándolo en las publicaciones de Grandes Hombres de las Américas, destacándolo como escritor de los textos dramatizados de los grandes héroes. Utilizando esta plataforma como eje artístico de entretenimiento e información. El radiograma es una noble forma de arte. Como es de suponer uno de los instrumentos de comunicación más útiles. (Robledo. 1968).

A primera vista resalta a figuras destacadas del continente cómo: Washington, Bolívar, San Martín Hidalgo, O Higgins, Santander, Juárez, entre otros. Estos héroes fueron tratados en programas y textos de forma dramática o narrativa en la programación de la emisora, donde tuvieron origen los presentes y por lo tanto sus biografías destacadas en obras de hombres tan grandes, cuyo resultado contribuyó a la construcción de memoria para las naciones.

“No puede relatarse en 15 minutos la vida de un hombre significativo de todo un continente, menos aún si tal relato debe someterse a las necesidades de un diálogo por radio en el cual, buena proporción de tiempo se pierde situando la acción y el ambiente. Por esto, estas biografías dramatizadas apenas deben considerarse como viñetas muy reducidas, como fugaces atisbos de la vida agitada fecunda y muchas veces extraordinariamente variada de algunos hombres que desempeñaron papeles importantes en la historia de sus naciones y en la historia de América”. (Díaz Díaz. 1944)

1.3 Oswaldo Díaz Díaz y la radio como escenario. El Radioteatro.

Gran parte de las piezas con punto de vista histórico que se realizaron a partir de los años cincuenta tuvieron a Díaz Díaz por autor, generando así un producto dramático propio de calidad que hace parte de la historia del teatro y la radio de nuestro país. Su intención estaba establecida en la conservación de la memoria, pero no obstante también su interés se situaba en la juventud y las minorías del pueblo. Su producción teatral se representó bajo la convención del ya desaparecido radioteatro, género teatral que se desarrolló en nuestro país a finales de la década de los cuarenta y que perduró en la escena radial hasta mediados de los años sesenta aproximadamente. Co fundador de la Radiodifusora Nacional de Colombia, Díaz Díaz tuvo gran influencia en el mundo de la comunicación de Colombia, donde este formato le permitió representar obras de su autoría y dirección de carácter social, que podían llegar al alcance de todo el país por medio de ondas radiales, único medio de comunicación masivo de la época.

En su vocación como pedagogo, director, historiador y cuentista, recreó por medio de sus textos, mundos imaginarios llenos de poesía y realidad histórica. Díaz se consagró como un importante dramaturgo que escribió y dirigió muchas obras de teatro contribuyendo enormemente a la divulgación cultural en distintos sectores y regiones de la población colombiana y produciendo un impacto masivo en la comunicación vanguardista de dicho periodo... En BHA, es así como su obra no sólo se ve a través de los libros, revistas, radioteatros o aulas en los que recogió anécdotas con las que hizo más cercanos los episodios de la vida nacional, sino que también se comprometió con la elaboración de mensajes orientados a contribuir a la convivencia y a la formación de niños y jóvenes.

Alrededor del mundo fueron muchos los exponentes de este género, desde Orson Welles hasta Bertolt Brecht se dejaron llevar por herramientas que aportaron positivamente a este trabajo. De Brecht se cuenta con una teoría escrita en forma de ensayo como resultado de su experiencia radial titulada Teoría de la Radio a principios del siglo XX. El autor fue precisando sus opiniones acerca de la influencia que ejercían los contenidos del medio en las discusiones políticas, especialmente en el contexto de la propagación ideológica. (Garvizo. 2013)

En Colombia el radioteatro tuvo varias décadas de auge instruyendo a generaciones con historias, sonidos y representaciones teatrales de la mano de personajes como Oswaldo Díaz Díaz, Bernardo

Romero Lozano, entre otros. Esto permitió una producción radio teatral nacional, que influyó para dar paso a la Radiodifusora Nacional, hoy Radio Nacional de Colombia, el punto de cruce y enlace entre una amplia audiencia y el teatro universal que fue canal y precursor para la producción de la dramaturgia y la actuación nacional y latinoamericana con un novedoso formato.

1.4 Oswaldo Díaz y los clásicos.

La sociedad como red de sucesos particulares tiene comportamientos justificados. Donde los puntos de vista son tan diversos y similares que no se deberían juzgar de manera absoluta y moralista. Los comportamientos sociales forman culturas que se conceptualizan por determinados comportamientos donde el sentido de moralidad cambia de acuerdo a sus vivencias y experiencias dentro del sistema en el que se mantiene. De allí parte el decir qué es lo correcto o lo incorrecto según su punto de vista. Según Castro (2002) También se tiende a pensar en el bien o el mal como referencia de moral. Esa, que se a mantenido por la costumbre de actos y formas patronales impuestos por el tiempo, personajes y generaciones que han llevado a la sociedad a re formatear sus lógicas morales. A esto le apostaba Díaz con elementos y temas emotivos. Recursos teatrales de los clásicos griegos del teatro del siglo de oro español con Lope de Vega y Calderón De La Barca y el teatro de Shakespeare entra en el tejido de sus obras las cuales apuntan decididamente a la búsqueda a la verdad y al retorno a lo humano y a lo natural.

Díaz refleja de manera casi explícita valores y condición humana. Lo esencial del ser pensante y autónomo. Sus conflictos justificados, su manera de pensar y actuar están ligadas a los acontecimientos sociales y personales de cada uno de sus personajes ubicándolos en un tiempo y espacio preciso para su representación. Las reflexiones de estos y las conclusiones de sus obras contienen un sabor donde la dignidad humana se manifiesta como protagonista. Los personajes contienen características reales.

En la obra de Díaz la moral también es frágil, en el pensamiento de los personajes como en la obra de Shakespeare. En ellas se ve a cada figura con intensidad de un objetivo claro dentro de sus estrategias y con puntos de vista políticos o heroicos que muestran el reflejo de una sociedad hambrienta de poder absoluto y de represión. Otorgándoles posiciones honestas donde le dan al personaje libertad de acción en sus objetivos. En la obra de *Blondinette*, el poder también se ve frágil ante la posición autoritaria de la fuerza armada, la posibilidad de perderlo todo frente a los enemigos. Aunque en este caso el salón de los muñecos podría convertirse en un campo de batalla de una guerra donde

la xenofobia y el rechazo a la diversidad desencadena por la banalidad, el ego y la codicia, se evidencian en la construcción de sucesos de la línea narrativa en forma de farsa, donde se les dan los créditos a las consecuencias del amor, sean positivos o negativos. Aunque Díaz Díaz dice apartarse de lo hilarante, su teatro tiene momentos de gran comicidad y sarcasmo, como en su drama *La señal de Caín* (1959), o se matiza de un fino humor de herencia cervatina, como se aprecia en su Comedia famosa de *Antonia Quijana* (1947). Pero también la tragedia se hace intensa en obras como *El Fenix y la Tórtola* o en un *Sueño de una noche de septiembre*. Destacan la sinrazón y el absurdo en dramas existenciales *Cómo Expreso* (1935) y *Cada mayo una rosa* (1954). (Castro. 2002)

1.5 Teatro infantil. Memoria y país.

En la investigación basada en la historia de la literatura infantil colombiana se evidencia la falta de registro o documentación sobre este tema. De los autores y piezas de este estilo los referentes mas reconocidos datan generalmente del siglo XIX donde nombres como el Rafael Pombo se destacan como autores referentes en la historia literaria. En el siglo XX las referencias se establecen a partir de la literatura escrita en el lapso de la segunda mitad de dicho siglo. Sin embargo, existe un período del que se tiene poco conocimiento sobre este género literario, pero en el que se destacan por otro lado autores como Díaz Díaz, por su alta producción en estos temas. Tal vez su oficio pudo haberlo posicionado casualmente entre esta categoría, pero sin duda su trabajo de investigación y sus ideales pedagógicos fueron los que le permitieron expresar sus ideas a través de este género, generando contenido con teorías innovadoras y técnicas para la elaboración de cuentos e historias infantiles. Es en este periodo de 50 años aproximadamente se pudo establecer la nueva historia de la literatura infantil colombiana retomando su tradición oral o reinterpretándolos con elementos reales y actuales con originalidad donde las historias y los personajes también se transforman bajo estas convenciones de realismo en las que se comienzan a representar caracteres sociales o culturales que servirán como argumento o ideas en la creación de la imaginación literaria. Es precisamente en estos años que podemos ubicar los momentos inaugurales de nuestra literatura infantil. Se escriben obras que dan inicio a diferentes corrientes literarias: por primera vez se recrea la tradición oral para ser devuelta a los niños, se publican cuentos de carácter realista y urbano, cuyos personajes son niños de la calle. Se escriben por primera vez obras de teatro sin doctrina ni preceptos religiosos. (Robledo. 1968).

Algunos autores retornan la historia para recrearla literariamente. Por primera vez se escribe para la infancia desde un ámbito cultural, sin que sus autores se preocupen expresamente por asegurarse de la transmisión pedagógica de lo que escriben. Su trabajo se compone de temas de interés para

todo tipo de público destacando su productividad hacia la historia, el teatro y la infancia, siendo estos los mas importantes para él por su papel relevante en la memoria de la construcción de país y nación, razones evidentes y representadas en sus obras bajo personajes de tipo heroico y acciones de sociales revolucionarias siempre a favor de la transformación pedagógica que le permitía ayudar desde su perspectiva en la formación de cultura en su tiempo.

Entre la educación, la investigación y la dramaturgia estaba su eje de productividad y la radio su medio de fusión, aprovechando su capacidad de expansión mediática generando espacios de entretenimiento, reflexión y cultura a una Colombia para entonces con alto nivel de alfabetismo. Es justo esto lo que pretendía a diario, luchar por un país más educado e inclusivo que entendiera de los procesos históricos de su nación, en beneficio propio y a la vez protagonista de sus propias historias. Como se puede ver en *La Gaitana*, de Oswaldo Díaz Díaz: del mito colonial a la historia del siglo XX, estas piezas abren un debate temprano que permite la inclusión en el imaginario simbólico del colombiano, al indígena, al afro-colombiano y al campesino como actores de nuestra historia. (Osorio 2000).

Esta aproximación con el público infantil y su cercanía con la pedagogía contribuyó a la formación y el desarrollo de múltiples cuentos infantiles. Género en el que perfeccionó su técnica y la estableció como una marca de su estilo, relacionándolos con los cuentos de hadas y su estructura narrativas, simbólicas y llamativas de fácil acceso. La obra literaria de Díaz se orienta hacia dos géneros: la literatura infantil y el teatro. Escribió numerosos cuentos de fantasía que publicó bajo los nombres de *El país de Lilac* (1938) y *Otra vez en Lilac* (1942). Escribo también *Cuentos patrióticos* y *Cuentos tricolores* (1967) y que son adaptaciones de episodios de la historia escritas para niños. (Castro. 2002)

El teatro infantil según Díaz Díaz, debe tener como propósito, la concepción de aprendizaje y conectividad en los menores con sus emociones y sensibilidades a través de historias o cuentos adaptados especialmente a este publico para su comprensión y entretenimiento. Motivando a reflexiones en los distintos temas y escenarios, permitiéndoles entender y vivir el mundo que habitan con seguridad y criterio. Este teatro tiene como fin convencer al niño y cautivarlo en esta expresión artística, llena de técnicas saturadas y de elementos exagerados artísticos que refuerzan con símbolos y signos el lenguaje infantil y su finalidad educativa. Con el teatro infantil, objetivamente se intenta enaltecer la palabra escrita y darle imagen, pero en el caso del genero radial esta imagen es estimulada por el sonido; Es una herramienta que activa la imaginación para

utilizarla a favor de la imaginación. El niño al tener contacto con el teatro se familiariza con la producción literaria y escénica de forma entretenida. Estos textos dramáticos contienen arquetipos o ideales que proporcionan la transmisión de valores y cultura, contribuyendo a la estimulación y formación de su personalidad, y al nuevo conocimiento.



2. BLONDINETTE

SISTEMATIZACIÓN DE UN MONTAJE DE
FARSA CON MUÑECOS.

2.1 El Símbolo en la farsa de muñecos.

Dentro de las reflexiones expuestas al análisis del texto de Oswaldo Díaz, *Blondinette* en el proceso de lecturas al texto dramático, fue su similitud con los cuentos de hadas infantiles uno de los aspectos más llamativos de este, pues, no solo los componentes exteriores a la obra, como la estrecha relación del autor con el público de niños, sino los componentes internos relacionados con las imágenes, personajes, acciones y colores que evoca la pieza y su relación con los cuentos de hadas de la literatura universal. Esta ambigüedad de farsa mezclada con la estética infantil, serían los referentes estéticos principales direccionados teóricamente hacia el análisis de los símbolos internos del texto, buscando como objetivo una aproximación más verdadera a este y a la imagen teatral a través de la exploración. En este sentido, la creación de imágenes teatrales, según Buenaventura (1984) requiere de un proceso de creación exploración que contempla tres etapas: 1) improvisación, 2) representación y 3) nueva versión; además debe seguir unas reglas para la observación de la vida cotidianas, unas regulativas que tiene que ver con el proyecto y su delimitación y unas constitutivas que determina que se trata de un proceso de selección, redistribución y adecuación. (Cardona, 2009).

Con respecto al periodo estudiado, antes de llegar a la primera etapa de improvisación, el texto se profundizó desde sus variadas lecturas grupales. Se recomendó por parte del docente el énfasis en la búsqueda de los caracteres simbólicos de los personajes y sus motivaciones dentro de la acción. Uno de los grandes referentes traídos al aula fue Bruno Bettelheim; en su obra *Psicoanálisis de los cuentos de hadas* expone que estos relatos e historias están ligados psicológicamente a los chicos desde el momento que les proporcionan criterios de valor y lo hacen en un lenguaje alegórico, mítico y mágico, que no es otro que el de la propia infancia. Además indica que la estructura de estos textos convoca arquetipos de la esencia humana que penetran adecuadamente en la psiquis infantil alimentándola con algo que ni la escuela ni nadie podría darle. Más todavía, Bettelheim afirma que mediante los cuentos de hadas el niño va conociendo, con alegorías adecuadas a su modo de aprehender el mundo, la cruda realidad de la vida. (Bettelheim, 1976)

En *Blondinette* los personajes tienen características de tipo cómico y llenos de simbolismo. Su argumento se desarrolla en un mundo de juguetes viejos, cuya ubicación parece ser un taller de reparación mágico, o alguna casa vieja deshabitada. Sea cual sea estos juguetes y objetos animados están en peligro en medio de una posible guerra entre ellos, sirviendo de analogía a tiempos violentos y bélicos reales. De entrada las imágenes de este argumento dan un toque de realismo y forma a esta farsa infantil. Este país de juguetes diversos está habitado por diferentes materialidades y realidades

que conforman y precisan el carácter de estos personajes, dándole un toque universal más que local. El estado de estos juguetes también portan voz y ayudan a recrear el símbolo en el argumento visual de la obra. En ella también riñe la heroica batalla del dramaturgo, fiel a su severo concepto poético y profundo de su teatro, dándole voz a la razón natural y humana de la situación, no sin antes generar una lección de sentido de belleza en todos sus elementos. Como menciona Castro (2002), todo teatro debe ser desrealizado y poético, así la dramaturgia de Oswaldo Díaz Díaz se orienta a ampliar el potencial del teatro y del lenguaje, al incluir nuevos estilos y expandir los horizontes de lo que se considera la realidad, lo onírico y fantástico, lo mítico y lo futurista caben en su mundo estilizado.

La libertad, la honra personal, la justicia y la dignidad humana constituyen los valores temáticos sobresalientes en el teatro de Oswaldo Díaz Díaz, así como su denuncia contra la violencia y la opresión; su rechazo a la deshumanización y a cualquier forma de esclavitud, llámese tecnología, estado o progreso; temas de recurrencia en sus dramas. De su sentimiento de humanidad habla elevadamente su excepcional mérito de escritor para niños. Sus comedias infantiles señalan rasgos esenciales de su temperamento. En la cátedra se escuchaba su palabra magistral para la formación de la juventud, servidora de las dos maestras de la vida: la historia y la poesía. En el teatro y en la lectura, sus obras eran también poesía y sencilla lecciones inolvidables. En *Blondinette* su personaje principal se reúne en la raíz del amor a la tierra, y a todo lo que esta significa, y trasciende a ella. Esta es la visión ilustrada de Oswaldo, que está presente en la integración del ser representado en esta obra bajo varios símbolos que se mueven en un plano global de fantasía, poesía y simbolismo. Pues como dice Bettelheim (1976), todo cuento de hadas es un espejo mágico que refleja algunos aspectos de nuestro mundo interno y de las etapas necesarias para pasar de la inmadurez a la madurez total. Para aquellos que se sienten implicados en lo que el cuento de hadas nos transmite, éste puede parecer un estanque tranquilo y profundo que a simple vista refleja tan sólo nuestra propia imagen, pero detrás de ella podemos descubrir las tensiones internas de nuestro espíritu, es decir, sus aspectos más ocultos y el modo en que logramos la paz con nosotros mismos y con el mundo externo, que es la recompensa que recibimos por todas nuestras luchas y esfuerzos.

2.2 Símbolo en los personajes

Los personajes de la obra *Blondinette* están cargados de simbolismo, su condición de juguetes y muñecos contienen elementos y características particulares donde el material, su procedencia y su carácter establecen la simbología representada en la obra. Los personajes contienen elementos tipo y claramente identificables. Sus diálogos, propósitos y conflictos articulan el sentido permitiendo ver con más claridad sus características. La magia y la naturaleza son elementos de carga dentro de

la simbología de la obra. Así, al identificarse con los distintos personajes de los cuentos, los niños comienzan a experimentar por ellos mismos sentimientos de justicia, fidelidad, amor, valentía, no como lecciones impuestas, sino como descubrimiento, como parte orgánica de la aventura de vivir. En su autocrítica hecha en forma de un diálogo entre el propio autor y el curioso lector, Oswaldo Díaz Díaz resalta las características de su teatro, lo ubica en una órbita que continúa con el predominio de los valores intelectuales y literarios y lo define como simbólico, suave y sentimental, con muy poca pendiente hacia lo cómico y lo hilarante, un tanto desprendido de la realidad.

Los cuentos de hadas, suelen plantear de modo breve y conciso un problema existencial, todos los personajes son típicos en vez de ser únicos. Suministran medios de identificación con el héroe y a través de él se imprime la moralidad. Los personajes presentan la polaridad que exige la mente del niño: lo bueno y lo malo. Las ambigüedades solo deben plantearse cuando se haya establecido una personalidad relativamente estable sobre la base de identificaciones positivas”. (Paladino, 1980).

Es así como la libertad, la tolerancia, la igualdad, la esperanza, los sueños son características principales en la construcción del símbolo del personaje; tal es el caso de *Blondinette*, Lisardo y el payaso de música Blondel. La parte sentimental y bella de la obra está representada bajo la personalidad y las características de estos personajes, cuyo motor y propósito es motivado por sus virtudes, por ejemplo: el corazón musical de Blondel, el corazón hecho de gorjeos y llanto de niña que tiene Lisardo, y los sueños de la muñeca de porcelana. En el caso de Juan Lanás el gobernante de los muñecos, su simbología está ligada al sillón de gobierno que representa el poder oficial del gobernante. Su comportamiento sentimental y de compatibilidad frente al muñeco de palo se relaciona con la madera de su relleno, ya que éste está compuesto de madera triturada o aserrín. Así, se toma como relación del carácter de los personajes: su material. En el caso de los soldados fuertes y vigorosos, su representación está bajo la imagen de la fuerza, y de la rigidez de su material: el plomo. Esas características exponen una imagen fría y malévolas por parte de estos personajes, su uniformidad reflejan la imagen negativa y el conflicto del texto. La otra parte negativa cómplice de este conflicto, se representa en forma de maldad semejante al de una bruja; la vieja Metome-en-todo. Esta es una muñeca de trapo, cuyas características de boca torcida y ojos desiguales, le refuerza su comportamiento negativo, se relaciona con un ser malvado, calculador y oportunista, con colores oscuros, cuyo símbolo y características nos relacionan con los personajes malvados típicos de un cuento de hadas. La muñeca de pasta se relaciona con su material, se puede decir que está vacía por dentro, o sea llena de aire. De ahí su relación de cabeza hueca. Esas características hacen ver al personaje con elementos de una vanidosos y poco inteligentes. Niccola el muñeco

de goma representa al plástico, cuyas características y maneras de pensar se le relacionan con la muñeca de pasta, ya que ambos están hechos de aire por dentro. Nicola juega el papel simbólico del poder monetario dentro del argumento, como se explica gracias a su unión y apoyo financiero en el plan de golpe de estado de Lansquenete.

Blondinette expone una farsa o una realidad alterna de personajes tipo cuya representación se oculta bajo la imagen de muñecos animados cargados de símbolos. Sin embargo, el teatro histórico de Díaz Díaz así como su teatro psicológico y su drama de tesis, demuestran una conciencia del teatro como creación estética liberadora y marca esencial de su estilo.

Como resultado final del proceso de análisis de texto de la obra propuesta, se llegó a la conclusión y a la adaptación de este, para su respectiva improvisación y puesta. El texto dramático de *Blondinette* fue adaptado en el proceso de montaje por el respectivo grupo, y dirigido textualmente por el director- profesor.

2.3 Análisis de los personajes

Para poder analizar los personajes representados en *Blondinette* fue necesario comprenderlos desde la base de la teoría del personaje de Aristóteles, contenida en la Poética, empieza con la siguiente declaración: “Los artistas imitan a los hombres en plena acción” [...] “La acción es lo primero, es el objeto de imitación. Los agentes que realizan la acción van en segundo lugar”.

Los personajes de la obra *Blondinette* se analizaron y se direccionaron desde la acción dramática. Dicha acción permitió el hallazgo de las cualidades, características y perfiles psicológicos de los personajes representados en la obra. El siguiente análisis es resultado de las repetidas sesiones de lecturas del texto dramático y la discusión de análisis en los debates grupales de creación en la etapa de trabajo de mesa (Ver análisis de texto).

La clasificación de los personajes se basa por el nivel de aparición, ejecución, influencia e importancia dentro de la acción dramática de la obra:

Personajes principales.

Blondinette.

Lisardo.

Blondel.

Personajes secundarios.

Juan Lanas.

Poco seso.

Personajes antagónicos.

Lansquenette.

Niccola.

Metome-en-todo.

Esta ficha técnica de análisis de personajes se encuentra estructurada en cuatro grandes grupos y constituida por numerosos campos de estudio:

- 1) La información básica, que contiene datos relevantes sobre el personaje («nombre»,

«apellidos», «época», «clase», «tipología» y «figura»).

2) La dimensión física-fisiológica, formada por el aspecto físico que tiene un individuo («sexo», «edad», «altura y peso», «color del pelo, ojos y piel», «vestimenta», «apariencia», «atributos físicos/forma física», «salud», «defectos físicos/marcas de nacimiento» y «herencia»).

3) La dimensión sociológica, que permite relacionar al personaje con el ambiente y el contexto social en el que se encuentra («clase social», «ocupación/profesión», «historia personal», «comportamiento/conducta», «lenguaje/habla», «gestos/movimientos», «educación». «hogar», «ideales políticos», «nacionalidad/raza», «lugar en la comunidad», «ideología/afiliaciones políticas» y «distracciones/hobbies/aficiones»).

4) La dimensión psicológica, constituida por la personalidad y los aspectos psicológicos que constituyen el interior de un personaje («ambiciones/objetivos primarios/objetivos secundarios», «frustraciones», «temperamento/actitud ante la vida», «carácter/tendencias», «arco de transformación», «tipo de conflicto», «virtudes», «defectos», «carisma», «vida afectiva sexual-moral», «autoestima/complejos», «supersticiones», «imaginación» e «inteligencia»).

A continuación se describe a profundidad el personaje principal de la Obra, *Blondinette*. Para los demás personajes se analiza desde la ficha de información básica, así como se construyen tablas para el análisis de su objetualidad y características de los personajes.

2.3.1) *Blondinette. La información básica*

Nombre:	Blondinette.	Atributos físicos:	Piel suave, brillante,
Edad:	Desconocida.		esmaltada, frágil.
Sexo:	Femenino.	Forma física:	Muñeca de porcelana
Color de pelo:	Rubia platinada.	Época:	Paris años 20.
Ojos:	Azul.	Clase social:	Alta.
Piel:	Blanca.	Ocupación:	Princesa.
Altura:	30 centímetros.	Profesión:	Bailarina.
Peso:	200 gramos.	Procedencia:	Almacén de variedades.
Salud:	Delicada, frágil.	País:	Francia.
Vestimenta:	Bailarina de ballet.	Hogar:	Caja antigua de muñecas.
Apariencia:	Muñeca de forma humana.	Ideales políticos:	Progresista.

Hobbies:	Cantar. Bailar, Jugar. Ensoñar.
Comportamiento:	Dócil. Amable. Carismática. Bondadosa. Amigable.
Lenguaje/habla:	Refinada. Educada. Acento francés.
Gestos/movimientos:	Delicados. Femeninos. Reales. Elegantes.
Educación:	Artística.
Tipología:	Personaje principal.

El nombre de Blondinette viene de la palabra inglesa Blonde que significa rubio y el sufijo femenino francés ette que es un diminutivo que se puede agregar a nombres, conformando así la palabra Blondinette que vendría significando rubia o rubiecita. De ahí las primeras características o aspectos físicos de la protagonista. Una chica de cabellos dorados y platinados proveniente del país francés, con un carisma y una belleza a resaltar.

BLONDEL: ...“y esa es la muñeca de porcelana. Blondinette, la más bella de cuantas muñecas se han conocido. Tez de melocotón, ojos de cielo con estrellas dentro de ellos. Voz de cristal y risa de fiestas”... Es bello su rostro y es bella la voz de sus labios.

Blondinette también nos expone su vanidad y alardea de su belleza en el texto, haciéndola consciente de ella y del poder relacionado con esta; así se expone en la conversación entre Blondel y Blondinette ante el tema de los soldados de plomo.

BLONDINETTE: (A Blondel) ¿Crees que si yo hablara con Lansquenete, obtendría algo de él?

BLONDEL: No lo creo, pero bien pudiera ser. La belleza rinde murallas y armaduras, y una lágrima de mujer, puede cambiar el destino.

El conflicto contra los soldados de plomo detonan en Blondinette un sentido de justicia haciéndola alzar la voz y defender a su comunidad de muñecos, en especial a Lisardo el muñeco de palo recién llegado. Esto amplía el panorama de la personalidad del sujeto, mostrándola con un carácter de liderazgo; humilde, amable y servicial que piensa en el bienestar de su gente.

BLONDINETTE: ¿Qué importa que sea de palo el último muñeco? ¿No es de pasta mi hermana?

¿No ha recibido siempre bien a la muñeca de trapo que tiene el cabello de estopa y la boca torcida y los ojos desiguales? ¿Y tú? ¿Y yo? ¿Y el muñeco de goma? ¿Qué importa que sea de palo?... y esa inquina contra el pobre muñeco de palo es injusta... He de hablar con mi padre y el soldadito.

La personalidad carismática y compasiva de Blondinette confunde un poco cuando se ve acompañada de un estado nostálgico, melancólico y en ocasiones bipolares que muestran a una joven con variaciones drásticas de su estado anímico, visibilizándola como una chica de sentimientos frágiles, débil y temerosa, pues la vida de porcelana la ha llevado mantener cuidado con los peligros de la vida, al igual que su vida de cuidados especiales por ser la hija del presidente de los muñecos; Juan Lanas el muñeco de aserrín.

BLONDINETTE: Buenas noches, Blondel. Oí tu música al despertar y quedé triste al escucharla. Repito tus versos y solo me producen nostalgia... ¡Ay!, es triste la vida...

BLONDEL: ¡Qué va! ¿Desgraciada tu?. Si has tenido que inventarte tus propias tristezas...

BLONDINETTE: Somos felices, Blondel.

BLONDEL: Cabecita loca, hace un momento triste, ahora feliz...

Evidentemente Blondinette es una joven sensible, amorosa, enamoradiza y vive constantemente en un mundo de esperanzas, fantasías y ensoñaciones, pues es la única muñeca que puede soñar gracias a un mecanismo especial ocular que tienen las muñecas de su tipo.

BLONDINETTE: ... yo tengo una cosa que ni tú ni ningún otro pueden tener aquí. Ni siquiera Blondel, el músico... La única que cierra los párpados y sueña cuando está tendida soy yo, Blondinette, la única que tiene sueños... mi padre solo tiene preocupaciones y cree que son pesadillas. Yo tengo esperanzas y ensueños.

Estos sueños para Blondinette son algo reveladores, aportando un valor mágico y algo misterioso en ella, a través del mundo onírico la muñeca ve reflejada las esperanzas y sueños de su vida así, se lo hace saber a Lisardo al final del primer acto.

BLONDINETTE: Siempre soñé que alguien vendría de lejos, de muy distinto sitio de donde nosotros somos, cuando yo tuviera una pena o una necesidad muy grande.

LISARDO: ¿Soñaste mucho?

BLONDINETTE: Mucho.

Estos sueños son en gran parte reveladores en ella y generan gran expectativa e interés, especialmente con la llegada de Lisardo, sintiéndose intensamente atraída por el muñeco de palo, de su procedencia y su mundo natural; defender su lugar y estar a favor de él será uno de los objetivos motores de la muñeca de Porcelana, ya que ella tiene un espíritu justiciero y solidario que la destaca de los demás, haciéndola querida, admirada y amada por todos los muñecos.

BLONDINETTE: ...¿Qué importa que sea de palo el último muñeco? ¿No es de pasta mi hermana? ¿No ha recibido siempre bien a la muñeca de trapo que tiene el cabello de estopa y la boca torcida y los ojos desiguales? ¿Y tú? ¿Y yo? ¿Y el muñeco de goma? ¿Qué importa que sea de palo?... y esa inquina contra el pobre muñeco de palo es injusta. ¿Lo has visto? Es más alto que yo y todo moreno y oloroso a resinas del monte. Moreno y perfumado como la cera.

Para Blondinette las diferencias con el muñeco de palo son misteriosas, encantadoras y atractivas, en especial por su condición física tan diferente; el de palo y con corazón y ella de porcelana. Esta condición material la mantiene en cierta manera prisionera de la fragilidad y de los cuidados extremos por parte de su padre y sus amigos temerosos de que se quiebre y se haga daño.

BLONDEL: (A Blondinette). Y tú eres blanca, blanca de nieve como la otra niña. Blanca y frágil como el cristal.

En este diálogo de Blondel, se hace referencia a Blancanieves la famosa princesa del cuento de hadas alemán de los Hermanos Grimm. El payaso la compara por su color de piel y por su fragilidad de material con la delicadeza de la joven del cuento. Blondinette es una muñeca de porcelana cuya procedencia son los almacenes de novedades de París, Francia. Para ella el mundo de las ventas y las vitrinas son símbolo de valor y de su vanidad, razón por la cual presume de los almacenes de novedades, su condición y de su procedencia.

BLONDINETTE: De un almacén de París de Francia, de un bello almacén iluminado con bombillas eléctricas y lleno de vendedores afanosos y compradores impacientes. De un lindo almacén de novedades... solo conozco las vitrinas de cristal y la boca negra de la caja fuerte.

LISARDO: ¿Y no te has bañado en la luz de la luna llena?

BLONDINETTE: Nunca. Solo en la luz de las bombillas eléctricas cuando destapan la caja para

enseñarme a los compradores.

Blondinette es un personaje de contrastes en su personalidad, pero con una importante voz dentro de la obra que a primera instancia lleva su nombre y gran parte del conflicto gira en torno a ella; a sus iniciativas y al liderazgo ante la injusticia de una dictadura impuesta por el muñeco soldado. Esto le da propósito al personaje para defender a su viejo padre Juan Lanas de los abusos de los soldados y a Lisardo de su destierro. Estos sucesos se vuelven motivo de lucha para ella. Una forma contestataria y revolucionaria de defender los derechos humanos en la voz de una joven sobreprotegida por la figura del patriarcado, siendo esta una desventaja para su libertad y su necesidades, siendo objeto del deseo por el muñeco de goma Niccola, quien la chantajea ofreciéndole seguridad y bienestar a cambio de salvar a Lisardo del destierro y de la muerte por ordenes de Lansquenete.

NICCOLA: (A Blondinette) ...Tu necesitas lucir en un marco de riqueza en donde resaltes como una joya. Esa carita tuya necesita espejos más fijos y verdaderos que un arroyo tembloroso del bosque... debes buscar un hombre influyente y bien relacionado que te proteja, que te procure un asilo seguro...

El gran conflicto final de la muñeca de Porcelana, es tomar la decisión entre irse con Lisardo al bosque o quedarse con Niccola en su mansión de comodidades; esta decisión fue difícil para Blondinette pues la incertidumbre la agobia ante un futuro incierto y poco referenciado en ella, donde peligro de la rudeza puede atentar contra su vida, pero sus sueños de vivir la experiencia del bosque y la belleza de esta la atrae misteriosamente poniéndola entre la espada y la pared; entre lo que le dicta en este caso, sus sueños o su razón.

Nombre: <i>Blondinette</i>		
Objeto Representativo Muñeca	Material Porcelana	Color
Símbolo representativo Sueños	Características Hermosa, nostálgica, melancólica, bipolar, soñadora, valiente, frágil	 
Propósitos ayudar a su padre del acoso de los soldados y salvarle la vida.	Procedencia Un almacén de novedades de París, Francia.	Conflictos Huir con Lisardo al bosque o quedarse en casa con Niccola.

2.3. 2) *Lisardo La información básica*

Nombre:	Lisardo.	Movimientos ágiles con destreza corporal.
Edad:	Desconocida.	
Sexo:	Masculino.	Educación: No tiene.
Color de pelo:	Castaño.	Tipología: Personaje principal.
Ojos:	Verdes.	
Piel:	Moreno.	
Altura:	35 centímetros.	
Peso:	250 gramos.	
Salud:	Saludable. Fuerte.	
Vestimenta:	No tiene.	
Apariencia:	Muñeco de madera.	
Atributos físicos:	Natural. Rustico.	
Forma física:	Muñeco forma de hombre humano.	
Época:	Muñeco recién hecho.	
Clase social:	Baja.	
Ocupación:	Inmigrante.	
Profesión:	Guardián del bosque.	
Procedencia:	Bosque.	
País:	Desconocido.	
Hogar:	Taller de artesano.	
Ideales políticos:	Ecologista.	
Hobbies:	Saltar y correr en el bosque. Senderismo. Avistamiento de aves. Camping.	
Comportamiento:	Amable. Carismático. Bondadoso. Amistoso. Heroico. Tímido. Sensible. Poeta. Habla de tono alto y rudo.	
Lenguaje/habla:	Gestos rudos y torpes.	

El nombre de Lisardo es masculino de origen griego con el significado de aquel que libera esclavos, razón por la que lo asimila al nombre de Lisandro, que tiene el mismo significado que el nombre de un militar y poeta espartano del siglo IV antes de Jesucristo. Para otros autores sin embargo Lisardo tuvo su origen en un nombre de origen hebreo con el significado de aquel que defiende a Dios; el hombre que lleva este nombre es un ser solidario, caritativo, amable y dedicado. Parte de su tiempo lo dedica en ayudar a los demás, le gustan las aventuras y el riesgo por lo que puede ser un buen deportista, poeta, músico, doctor y policía. Su color es el marrón. Estas características se adaptan bien al personaje plasmado por el autor en la obra de *Blondinette*, pues el personaje proviene del Bosque, de la naturaleza en sí misma, aspecto especial que lo hace único en conocer el exterior, pues los demás muñecos provienen de fábricas o talleres industriales.

LISARDO: ...Vengo del bosque. Ayer era una rama de roble que se mecía al viento, que bebía el sol y el agua y que tenía un nido de gorriones en mi hombro, aquí... por mi tallo venían hacia mí los jugos de la tierra, de la tierra madre que

sentía palpar y vivir de amorosa vida debajo de mis raíces. Y arriba veía el cielo y las nubes y en mis hojas cuajaba el rocío y en mi piel verde replicaba sus martillos la lluvia...

Estas características naturales hacen parte de la forma de pensar y del carácter de Lisardo. Su espíritu es el de un ser conectado con la naturaleza, encuentra belleza en todas las formas naturales y es amigo de todos los seres del ecosistema natural, Su vida ha estado ligada a un árbol como una rama y fue creado por un hombre artesano que lo hizo a imagen y semejanza suya.

LISARDO: Un mozo con un cuchillo de monte y con sus manos callosas me hizo esta cara y estas manos, nerviosas y fuertes como las tuyas, y formó mi cintura y mis miembros y con menudos cortes me abrió los ojos y la boca... me tenía mi dueño en la mano y conversaba entre tanto con la leñadora niña que él ama. Vinieron los gorriones a buscar el nido que estaba en mi hombro, no lo encontraron y comenzaron a piar en su duelo... De las pestañas de la leñadora niña cayó una lágrima, una lágrima que rodó hasta mi pecho. Así tengo un corazón hecho con gorjeos de aves y llanto de mujer.

La sensibilidad de Lisandro radica en que tiene corazón; él y Blondel son los únicos muñecos que tienen un corazón, pero el Corazón de Lisardo es especial pues es natural, esto le da un toque de poeta a su manera de expresarse y de hablar, evidenciando a un joven sencillo, original, ingenuo, y sin pretensiones, cualidades que destacan en él y llaman la atención de Blondinette encontrándolo atractivo e interesante.

BLONDINETTE: ¿Y el corazón?

LISARDO: Ya el árbol tenía corazón porque todo lo que vive lo tiene, pero yo no tenía un corazón mío, que fuera solo mío, hasta cuando ya estaba hecho y terminado mi cuerpo.

BLONDINETTE: ¿Y es por eso que hueles a bálsamo del monte?

LISARDO: Ayer estaba en el bosque, tocando el cielo con los retoños y besando la tierra con las raíces.

BLONDINETTE: ¿Y siempre has sido moreno?

LISARDO: Moreno y duro es el roble, pero es vivo y siente...

El espíritu heroico y de liderazgo hacen parte de su personalidad espontánea, al igual que su interés y gusto por Blondinette a la que le ofrece su ayuda defendiéndola del mal de los soldados de plomo, así se lo hace saber en el siguiente diálogo:

LISARDO: ¿Qué hemos de hacer? El sol y el agua me hicieron fuerte y ágil. Soy joven, ayer no más era una rama con arrullo de aves y rumor de vendavales. Decidme dónde están él y sus malditos soldados y he de echarlos por tierra yo solo... sería para mí más fácil irme, y mejor acogida tendría en otra parte, pero sobre mi hombro gorjean tus palabras y en mi pecho palpitan tus lagrimas.

Convertirse en el salvador de Juan Lanas y protector de Blondinette serán sus objetivos principales, pues se ha enamorado de ella instantáneamente cayendo en los encantos de Blondinette ofreciéndole su ayuda incondicional.

LISARDO: ¿Soñaste mucho?

BLONDINETTE: Mucho. Hasta hoy no supe lo que en verdad significan las palabras agua y viento y estrellas, y no sabía que la madre tierra palpita con amorosa vida.

LISARDO: ¿Qué quieres que haga?

BLONDINETTE: Quédate y ayuda a mi padre.

LISARDO: Sería para mí más fácil irme, y mejor acogida tendría en otra parte, pero sobre mi hombro gorjean tus palabras y en mi pecho palpitan tus lagrimas.

Esto demuestra la inocencia y nobleza del personaje de Lisardo, lo enamoradizo y lo amoroso que puede llegar a ser para hacer feliz a Blondinette quien busca en él un consejero amigo para ayudarlo a solucionar sus problemas a través de lo que dicte su corazón.

LISARDO: ¿Qué quieres que yo haga?.

BLONDINETTE: Tu tienes corazón. Tu corazón debe decirte lo que es necesario hacer. Yo apenas tengo sueños, y eso no ayuda a resolver las cosas.

Aunque el personaje de Lisardo tiene una valentía heroica, también se contrasta con el temor de la infancia ante lo desconocido, en especial hacia el misterio de las cosas naturales, de la soledad, de la oscuridad, haciendo del héroe un ser común y corriente con temores y problemas.

LISARDO: Estoy solo, completamente solo, es verdad tengo un poco de miedo. Podría encontrarme con algo o con alguien. Una sombra o un espectro que viniera de la explanada como Elsinor... Pero entre los muros existen los endriagos, las presencias desconocidas, los murmullos extraños, las voces perdidas en los recodos de las galerías, los ecos que se devanan así mismos, Los trajes que

cuelgan sin cuerpos dentro y que se agitan con gestos incomprensibles, el Tic Tac de los sollozos del tiempo... Sí, se oyen pasos, Lisardo eres fuerte, eras ayer nomás una rama de roble. Lisardo, asienta tus pies de leño en la madre tierra y no seas cobarde...

Lisardo es un personaje positivo que le aporta sensibilidad y aventura a la historia, pero es tan solo al final de la historia que vemos un contraste marcado en su estado al encontrarse totalmente frustrado, enojado y consternado con la muerte de Blondinette, negándose a lo ocurrido y en estado de shock, expresa su odio y frustración siendo el único en sobrevivir del fatal incendio en la casa de muñecos, expresando su furia como la de la naturaleza misma.

LISARDO: Infames. Juro que te vengaré Blondinette. Destrozaré uno por uno a los que te hicieron daño. Mira, Blondinette, arriba todo está ardiendo. El mundo todo arde. Seguramente arden también los que te hicieron daño... morirán todos... todo quedará en pavesas...

BLONDEL: Tienes exequias de incendio y muerte, tú que solo fuiste dulce y sonriente...

LISARDO: Hasta aquí llega el resplandor de la hoguera. No hay sitio que no esté lamiendo una llamarada.

<i>Nombre:</i>			<i>Lisardo</i>
<i>Objeto Representativo</i> muñeco figura humana	<i>Material</i> Palo, madera	<i>Color</i>	
<i>Simbolo representativo</i> Corazón	<i>Características</i> Oloros, perfumado como la cera, poco torpe,		
<i>Propósitos</i> sentirse aceptado en el mundo de los muñecos al que recientemente pertenece.	<i>Procedencia</i> del bosque. Fue hecho a mano y artesanalmente a imagen y semejanza de su dueño	<i>Conflictos</i> salvar a los muñecos de la maldad de los soldados. Huir al bosque con Blondinette.	

3 2.3.) *Blondel La información básica*

Nombre:	Bondel.
Edad:	Desconocida.
Sexo:	Masculino.
Color de pelo:	Rubio.
Ojos:	Azul.
Piel:	Blanca.
Altura:	30 centímetros.
Peso:	250 gramos.
Salud:	Saludable.
Vestimenta:	Traje de payaso.
Apariencia:	Payaso.
Atributos físicos:	Cuerpo de caja musical.
Forma física:	Muñeco de latón.
Época:	Años 40 del siglo XX.
Clase social:	Baja.
Ocupación:	Músico.
Profesión:	Payaso.
Procedencia:	Fábrica de juguetes.
País:	Inglaterra.
Hogar:	Taller de juguetes.
Ideales políticos:	Progresista.
Hobbies:	
Comportamiento:	Madrugador. Responsable. Sensible. Artístico. Creativo. Divertido. Impertinente. Descarado. Burlero. Leal.
Lenguaje/habla:	Habla de tono alto, nasal. Payaso.

Gestos/ movimientos:	Gestos ligeros y plásticos. Mimo corporal. Movimientos ágiles con destreza corporal.
Educación:	Filosófica y musical.
Tipología:	Personaje principal.

Blondel es el tercer personaje principal de la obra *Blondinette*, él es el mejor amigo de la Muñeca de porcelana y el más querido de los muñecos pues es el músico y tiene un corazón musical, es un personaje con importancia en la acción dramática por su aparición y participación en la obra. Blondel es el personaje que da inicio a la acción dramática del texto. Es el personaje que da la introducción al fantástico mundo de los muñecos con el sonar de su música, animando y dando introducción a cada uno de los personajes, para llegar a una gran fiesta animada por él, el encargado de mantener el ambiente animado.

BLONDEL: Ya está la luz. Siempre soy el primero en despertar. ¡Qué bello es este instante de nuestra noche! La casa en silencio, los torpes hombres en sus sueños, el tic-tac amigo del reloj. Este despertar nuestro sin estridencias de amaneceres, sin gorjeos, sin alborotos, tan simple, tiene también su encanto... Esa es la risa de la muñeca de pasta... Ese es Juan Lanas... Y esa es Blondinette... son tímidos los muñecos, todavía creen que hay gente aquí. No saben que he sido yo quien ha encendido las luces.

Blondel es un personaje de carácter amable, dulce y servicial. Su personalidad de payaso lo mantiene en un ritmo alto y activo, es travieso, un poco grosero y contestatario. Este payaso es un personaje que se visibiliza y se le da importancia por su forma de ser tan particular, en ocasiones pesado pero siempre aportando positivamente al argumento y a la acción por ser un personaje libre.

JUAN LANAS: ...Tú Blondel con tus extravagancias... tú eres el peor de todos, siempre diciendo locuras y haciendo piruetas. Nadie te toma en serio y al fin de cuentas eres el que todo lo sabe y el que lo va enredando todo. Tantas extravagancias...

BLONDEL: ...Yo soy libre y errante como un pájaro.

Blondel también tiene otras características especiales que están asociadas al misterio, a lo profético, exponiendo un sujeto llamativo y caricaturesco en su forma de hablar y expresarse, mezclado la seriedad de su oficio de adivino y la burla de la comedia de su oficio de payaso simultáneamente.

BLONDEL: Va a suceder algo, Blondinette. También es propio de mi oficio ver venir los acontecimientos... Los vates predecimos siempre los sucesos futuros.

Blondel es el mejor amigo de Blondinette pero también está enamorado de ella, su amor es fraternal con la muñeca de porcelana, pero no puede ocultar su amor hacia ella y sus celos frente a Lisardo, generando entre ellos una rivalidad por el amor de Blondinette.

LISARDO: Sea lo que sea. ¿Me ayudarás a liberar a Blondinette?.

BLONDEL: Te ayudaré aunque se me quiebren todas las cuerdas de mi organillo. (Silencio)
¿Quieres mucho a Blondinette?

LISARDO: Más que a mi vida misma. Moriría de pesar si le sucediera algo.

BLONDEL: ¿Es tu primer amor?

LISARDO: El único... ¿Tú también la amas verdad?

BLONDEL: Si no fuera tan grave el momento, te respondería con alguna agudeza oportuna y rehusaría así a contestarte. Es verdad, la quiero.

LISARDO: Debe ser bien distinto tu cariño al mío, porque yo no me resignaría a perderla.

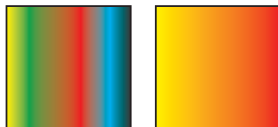
BLONDEL: ¿Crees que la pierdo?

LISARDO: Claro, Blondinette huirá conmigo al bosque, allí seremos felices.

BLONDEL: Tienes razón, es bien distinto el modo de querer de cada uno de nosotros. Nunca perderé a Blondinette... La mía la que yo he fabricado en mí mismo, la que he hecho de recuerdos y esperanzas vagas, la que canta en mi música, esa ni se va contigo, ni se queda acá, ni envejece. Está en mi, existe por mi y terminará en mi cuando yo deje de amarla.

En este último texto de Blondel se puede interpretar a través de sus dotes de adivino, el conocimiento o avistamientos del trágico futuro de la muñeca de porcelana, una profecía vaticinada por el payaso. Blondel tiene al igual que Lisardo un corazón, uno musical con el que se inspira para cantar y recitar sus canciones y poemas salidos de él, canciones y consejos sinceros, razón por la que es querido por todos y en especial por su amiga.

BLONDEL: ... Yo soy Blondel, el payaso de la caja de música y tengo un corazón. No te lo hago oír ahora mismo porque hoy ha sonado ya dos veces y se gastaría. Te advierto que hay que economizar el corazón. Si se gasta una vez no hay como arreglarlo... Ya es una desgracia tener un corazón como el mío, hecho por un relojero con un muelle y unos piñones. ¡Qué tal desgracia será un corazón de trinos y de lágrimas!...

<i>Nombre:</i> Blondel		
<i>Objeto Representativo</i>	<i>Material</i>	<i>Color</i>
Payaso caja de música	Hojalata Barnizado	
<i>Símbolo representativo</i>	<i>Características</i>	
Caja de música, Corazón, Relojero	Sonoro, extravagante, loco, cómico, sabelotodo, músico, profeta, concialidor, poeta, celoso.	
<i>Propósitos</i>	<i>Procedencia</i>	<i>Conflictos</i>
Despertar los muñecos todos los días. Ayudar contra los soldados	Un almacén	El triángulo entre Blondinette, Lisardo y Blondel

2.3. 4) Juan Lanas. La información básica

Nombre:	Juan Lanas.	Lenguaje/ habla:	Habla de tono alto y rudo.
Edad:	95 años.	Gestos/ movimientos:	Gestos rudos y torpes.
Sexo:	Masculino.	Educación:	Movimientos ágiles con destreza corporal.
Color de pelo:	Platinado.	Tipología:	No tiene.
Ojos:	Marrones.		Personaje principal.
Piel:	Blanco.		
Altura:	30 centímetros.		
Peso:	200 gramos.		
Salud:	Saludable. Crítica.		
Vestimenta:	Granjero		
Apariencia:	Muñeco		
	Espantapajaro.		
Atributos físicos:	Muñeco de tela.		
	Rústico.		
Forma física:	Muñeco forma de hombre humano.		
Época:	Siglo XX.		
Clase social:	Alta.		
Ocupación:	Noble.		
Profesión:	Presidente.		
Procedencia:	Taller artesanal.		
País:			
Hogar:	Taller de artesano.		
Ideales políticos:	Ecologista.		
Hobbies:	Saltar y correr en el bosque. Senderismo. Avistamiento de aves. Camping.		
Comportamiento:	Amable. Carismático. Bondadoso. Amistoso. Heroico. Tímido. Sensible. Poeta.		

Juan Lanas es el muñeco más viejo de todos los muñecos y proviene de un taller; es el padre de Blondinette y Poco Seso y carga con la figura paternal de la obra, siendo el gobernante de todos los muñecos.

BLONDEL: ...Este es Juan Lanas, el muñeco de aserrín. Tan viejo es que nos gobierna a todos...

Juan Lanas es el muñeco con más experiencia de todos, su avanzada edad lo ha convertido en el gobernante de los muñecos del lugar, pero este se verá en peligro desde la llegada de los soldados de plomo y su general al mando Lansquenete, quien pretende bajarlo del poder y tomar su lugar de gobernante al considerarlo viejo y gastado para continuar con su mandato, ocasionándole serios problemas emocionales. La presión de su enemigo lo convierte en un hombre acabado, agobiado, triste y paranoico; con la salud física y mental debilitada al borde de la muerte.

JUAN LANAS: ...este condenado soldado de plomo, ¡Chit! Cuidado, hablemos pasito. No sé cómo hace pero tiene espías en todas partes,

todo lo sabe. Lo que digamos aquí lo conocerá al mismo momento, tiene oídos por todos lados. No quiero pelear más, ya estoy muy viejo y no sé resistirle.

Para Juan Lanas sus preocupaciones están asociadas a la seguridad y al bienestar de su pueblo. Es un hombre amable, bondadoso y jovial con alto grado de sensibilidad ante las injusticias, siendo un hombre empático y solidario; así lo deja ver ante la situación del destierro de Lisardo.

JUAN LANAS: ¡Ah! Este es el recién llegado. No tienes mala cara, hijo mío. Y sabe Dios cuántos conflictos me causas... Se ha empeñado en que tú no eres digno de vivir con nosotros. Que eres moreno y hueles a resinas del monte, que tienes un corazón tierno... Me ha exigido que te despida... ya sé que me cuesta trabajo decírtelo. En mi cuerpo de aserrín debe haber algunas astillas y virutas de roble porque me duele despedirte...

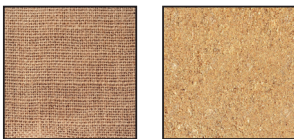
Juan Lanas es un muñeco artesanal de aserrín y tela hecho en un taller, sus sentimientos pueden estar asociados a lo natural de la madera triturada de su relleno y a su manufactura; en estas condiciones materiales y de fabricación tiene similitud con Lisardo, por eso se ve identificado y empático con el muñeco de madera, ya que se ve reflejado en un pasado lleno de vitalidad, novedoso y atractivo, recordando su juventud y su llegada a la casa de los muñecos. Esta empatía con Lisardo hace que el muñeco de madera tenga respeto y quiera ayudarlo ante los ultrajes del soldado de plomo y su plan de acabarlo. Juan Lanas es de temperamento fuerte y mandatario, pero con su físico su carácter también se ha visto doblegado y sumiso, dejándolo casi sin voz y en un segundo plano en la acción de la obra; el conflicto de Juan Lanas es la de un rey en decadencia a punto de perder el control y el poder de su gobierno por causa de su avanzada edad y su complicado estado de salud consecuencia de una herida a su cuerpo como estrategia y conspiración en su contra por parte de sus enemigos para verlo caer y ocupar el mandato de los muñecos, muy al estilo de obras de Shakespeare como por ejemplo *Rey Lear*.

JUAN LANAS: ... Cada día estoy más débil, me fatigo demasiado. Cuando era fuerte podía pasarme todo el día en la explanada y luego estaba tan fresco como si nada hubiera hecho...

Juan Lanas es el personaje con el mensaje de Paz dentro de la obra, es el mediador en el conflicto armado entre los militares y la población civil de muñecos, su experiencia al mando del gobierno le ha generado una forma diplomática en su personalidad, siendo un tipo elocuente y político en su argumento, con recorrido de vida y con gran sentido de los valores, virtudes y del buen vivir de la

civilización sus y tradiciones.

JUAN LANAS: Y al fin y a la postre, ¿que? máquinas, velocidad, urgencia de vivir. Y los muñecos seguimos igual, amándonos, odiándonos, extinguiéndonos. Nada como aquellos tiempos de tranquilidad, de paz, de reposo en el buen obrar. ¡Ah! ¡si lo hubierais vivido!

<i>Nombre:</i> Juan Lanas		
<i>Objeto Representativo</i>	<i>Material</i>	<i>Color</i>
Muñeco de trapo	Tela y aserrín	
<i>Simbolo representativo</i>	<i>Características</i>	
Paternidad	Caballero, liderazgo. afable, humilde, preocupado	
<i>Propósitos</i>	<i>Procedencia</i>	<i>Conflictos</i>
Manener la paz entre los muñecos	Taller	La medición e interés sobre el equilibrio en el mundo de muñecos

2.3. 5) Poco Seso. La información básica

Nombre:	Poco Seso.	Profesión:	Informante.
Edad:	12 años.	Procedencia:	Fabrica.
Sexo:	Femenino.	País:	U.S.A.
Color de pelo:	Rubio.	Hogar:	Taller de artesano.
Ojos:	Azules.	Ideales políticos:	No tiene.
Piel:	Blanca.	Hobbies:	Jugar. Correr. Espiar.
Altura:	40 centímetros.		Coleccionista de joyas y brillantes.
Peso:	300 gramos.	Comportamiento:	Carismática. juguetona.
Salud:	Saludable.		Divertida. Extrovertida.
Vestimenta:	Infantil.		Comportamiento negativo: Caprichosa.
Apariencia:	Muñeca barata.		Envidiosa.
Atributos físicos:	Muñeco de pasta.		
	Rústica.		
Forma física:	Muñeco forma de niña humana.	Lenguaje/ habla:	Habla de tono alto y agudo.
Época:	Siglo XX.	Gestos/ movimientos:	Gestos rudos y torpes.
Clase social:	Alta.		
Ocupación:	Noble.	Educación:	Básica.

Tipología: Personaje secundario.

Poco seso es la muñeca de pasta, es hermana de Blondinette e hija del gobernador Juan Lanas. Ella es la única de personajes que se despierta antes que los demás, es una muñeca de plástico barato de movilidad torpe y rígida.

BLONDEL: Esta es la muñeca de pasta. ¡Es tan tonta la pobre! Tiene los ojos fijos y no sabe cerrarlos ni abrirlos como la muñeca de porcelana, por eso siempre despierta antes que los demás... con cara de estúpida y ojos de besugo... es Pocoseso, la muñeca de pasta, tonta rematada...

Su personalidad la hace ser una chica que actúa según su conveniencia e intereses personales que juega a los dos bandos en la historia; por un lado hace parte de la familia de gobierno con Blondinette y Juan Lanas, por el otro sirve como espía al grupo enemigo conformado por el soldado de Lansquenete el soldado de Plomo y Niccola el muñeco de goma. Su personalidad extrovertida le permite estar en confianza entre todos los grupos de la sociedad de los muñecos razón por la que es siempre es la primera en enterarse de las últimas noticias en el mundo de los muñecos.

POCOSESO: Hermana, hermana, lo sé, lo sé, lo sé todo... que el muñeco de palo tiene corazón. Él lo asegura. Le oí decir que se le partía el corazón. Pero no tiene brillantes ni alamares metálicos.

Pocoseso es una chica vanidosa e interesada, que se deja llevar por la mejor oferta sin conciencia alguna, como si no tuviera cerebro para pensar o reflexionar en algunos aspectos sin medir las consecuencias de sus actos, de ahí su nombre Pocoseso que también quiere decir sin cerebro; su cuerpo vacío y lleno de aire hace referencia a su falta de alma y de gracia, considerándola tonta, torpe y fácil de manipular.

POCOSESO: ...Voy a contárselo a alguien. Por cada noticia, me da una cuenta de vidrio.

BLONDEL: ¿Y para qué quiere ese alguien tantas noticias?

POCOSESO: Yo que sé para qué. Lo importante es la cuenta de vidrio que me da. Mira cómo lucen en mi vestido...

Pocoseso va y viene a su conveniencia, haciendo tratos con todo pero con lealtad. Tiene espíritu de negociante y es independiente en sus acciones, trabajando y ganando en realidad para ella misma.

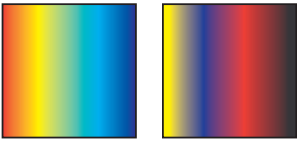
POCOSESO: (A Niccola). Blondinette y el payaso le han franqueado... tendré que contárselo a la muñeca de trapo... He prometido tenerla informada de cuanto yo logre averiguar... me da una cuenta azul si la noticia es importante. Si es algo que verdaderamente vale la pena, me da una cuenta rubí. Por esta noticia me dará una sarta entera de las más brillantes cuentas de vidrio... Tú sabes que yo perezco por todo lo que brilla, lo que reluce.

NICCOLA: ... Lo sé, lo sé de sobra, por eso, si te callas para ti sola todo lo que me has dicho...

POCOSESO: ¿Es cierto lo que me prometes?... ¿Crees que con esos adornos Lansquenete se fijará en mí?...

NICCOLA: Seguramente.

Pocoseso es enamoradiza, inocente y crédula; siente atracción por Lansquenete y esto la motivará en hacer negocios con el muñeco de goma para poder estar más cerca de él, pero su ambición la convertirá en objeto de mandado y juguete de la situación, siendo altamente manipulable por sus privilegios y recompensas. Esto la pone entre la espada y la pared al tener que dar un juicio contra su padre en su golpe de estado, el ponerse de lado del enemigo y traicionando a su familia vendiendo la honra de su padre para llamar la atención del soldado, por otro lado lo influenciable que fue en el juicio contra Juan Lanas al apoyar el golpe de estado, negando la fuerza de su padre y reconociendo que estaba loco e incapaz de seguir gobernando; todo esto bajo el chantaje de Metomé-en-todo y sus cuentas brillantes. Pocoseso representa al ciudadano corrupto y oportunista de una democracia, donde el fin justifica los medios.

<i>Nombre:</i> Poco Seso		
<i>Objeto Representativo</i>	<i>Material</i>	<i>Color</i>
Muñeca	plástico	
<i>Simbolo representativo</i>	<i>Características</i>	
Brillo	Divertida, inocente, imprudente, extrovertida, enamorada, envidiosa.	
<i>Propósitos</i>	<i>Procedencia</i>	<i>Conflictos</i>
Enamorar a Lasquenette, ayudar a Niccola, Oír información, espiar	Taller	Su amor por Lasquenette.

2.3. 6) Niccola. La información básica

Nombre:	Niccola.	negativo:	Caprichoso.
Edad:	20 años.	Envidioso.	Avaro.
Sexo:	Masculino.	Interesado.	Calculador.
Color de pelo:	Rubio.	Manipulador.	
Ojos:	Azules.	Presumido.	Arrogante.
Piel:	Blanca.	Lenguaje/ habla:	Español americanizado.
Altura:	50 centímetros.	Gestos/ movimientos:	Tono grave.
Peso:	400 gramos.	Educación:	Gestos ágiles.
Salud:	Saludable.	Tipología:	Movimientos plásticos.
Vestimenta:	Elegante.		Universitaria.
Apariencia:	Juguete.		Personaje antagonico.
Atributos físicos:	Muñeco de goma. Prolijo.	Niccola es uno de los tres personajes antagonistas de la obra de Blondinette. Es el aliado de los soldados de plomo como financiador de su campaña política para el mandato de los muñecos. Niccola es un millonario excéntrico y caprichoso, en cuya vanidad expone su arrogancia, egocentrismo e intereses propios, le gusta ser adulado por su belleza, riqueza y practicidad, siendo objeto de chantaje y lisonjas del soldado de plomo como estrategia de alianza y trabajar en la agenda del nuevo orden. NICCOLA: Y, ¿qué parte he de tener yo en este nuevo orden? LANSQUENETTE: Por lo pronto el contrato de los suministros militares. Equiparás y alimentarás a mis doce soldados. Luego, más tarde, habrá tantas oportunidades que bien podrás escoger la que mejor te cuadre. Tienes una manera de ser tan práctica, eres irrompible y elástico y puedes reducirte para entrar en la	
Forma física:	Muñeco forma de hombre.		
Época:	Actual.		
Clase social:	Alta.		
Ocupación:	Hombre de alta sociedad.		
Profesión:	Empresario		
Procedencia:	Fabrica.		
País:	Italia.		
Hogar:	Taller de artesano.		
Ideales políticos:	Republicano.		
Hobbies:	Contar dinero. Esgrima. Espiar. Coleccionista de joyas y brillantes.		
Comportamiento:	Carismático. Educado. Elegante. Enamoradizo. Apuesto. Comportamiento		

cavidad más estrecha, caes de frente y no te haces daño, caes de espalda y te da igual...

NICCOLA: Ventajas que tu no tienes, a demás, otra. Soy completamente lavable. Puedo andar por los sitios más sospechosos, enlodarme con las peores compañías y, sin embargo, una buena ducha y estoy como nuevo. Nadie dirá que no estoy como el primer día... Por dentro estoy todo hecho de aire... debes haber pensado en todo esto cuando me has escogido para confidente tuyo.

Niccola es pretencioso en su forma de ser, sus características físicas; es guapo, atlético y ágil, cualidades especiales que le permiten ser un super juguete y tener una buena posición en la sociedad de los muñecos por ser el muñeco de goma, material, sólido y elástico que le genera flexibilidad, durabilidad y buen uso, virtudes que considera seguros para llamar la atención y el amor de Blondinette, razón por la que decide ayudar incondicionalmente a los soldados a cambio de la muñeca de porcelana.

NICCOLA: (A Lansquenette). Sea como sea, te ayudaré con una sola condición, depuesto Juan Lanas y sentado tú en el sillón de gobierno, me entregarás a Blondinette.

LANSQUENETTE: Tendrás a tu muñeca de porcelana siempre y cuando me ayudes con tus recursos... cuento contigo y con tu dinero.

NICCOLA: Ya sabes, soy irrompible, elástico y lavable, haces bien en contar conmigo. Ahora retírate ya. Viene Blondinette y quiero hablar con ella a solas.

La personalidad posesiva de Niccola se evidencia en la forma de querer a Blondinette. Su costumbre de poder adquisitivo le dan razón para pensar que todo lo que desee puede tenerlo, incluyendo a la muñeca de porcelana quién será motivo de obsesión para él. Niccola se considera un hombre influyente y con poder, capaz de comprar el amor de Blondinette y mandar sobre su corazón, así como tiene el control sobre su hermana Pocoseso para obtener información de su amada a cambio de cuentas brillantes.

NICCOLA: ¿Dime, cuanto te paga la muñeca de trapo por cada informe?... Si te callas para ti sola todo lo que me has dicho, te daré una sarta de corales para tu garganta y dos perlas marinas para tus aretes. Yo no pago en quincalla sino en géneros legítimos.

Niccola se considera un ganador en todos los aspectos de la vida, no considera una respuesta negativa a una propuesta, es un hombre celoso y envidioso de la relación de Blondinette con Lisardo, considerándolo un enemigo en común con el soldado de plomo.

NICCOLA: ...Ya viene mi encantadora muñeca. Es grácil como una espiga al viento y fresca como el pimpollo de las rosas. Diablo, tenía razón la muñeca de pasta, Lisardo viene con ella. ¿Les daré la sorpresa de encontrarme aquí, o me ocultaré en una parte para oírlos y aparecer de improviso?. Mejor me ocultaré aquí... Encogiéndome un poco y haciendo una violencia sobre este abdomen de caucho y a riesgo de asfixiarme, me ocultaré a sus miradas y escucharé lo que hablan.

Es un hombre de sentimientos intensos y obsesivos que dispondrá de todos los medios para atrapar y convencer a Blondinette.

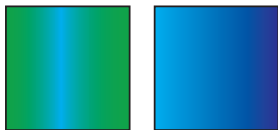
Niccola: Eso del Bosque, las florecillas y el Rocío son pamplinas. Simplezas de enamorados. Piensa el frío de esos amaneceres al borde del agua y la tontería de pasarse la vida mirando ardillas y estrellas de Espino. No Blondinette, tú eres muy bella para eso.

Tiene los medios económicos para brindarle seguridad a su amada muñeca, persuadiéndole a tomar la decisión de quedarse con él en lugar de huir con Lisardo al bosque. El amor de Niccola hacia Blondinette no es del todo sincero, es un amor egoísta que pretende ganar con mentiras siendo desleal en la pelea por el amor de Blondinette. Contrarrestando su imaginación, poniéndola entre la espada y la pared de los mundos de sus pretendientes, el dinero o la naturaleza.

NICCOLA: Tu belleza no es sólo para que las miren los mirlos y las margaritas dobles, tú necesitas lucir en un marco de riqueza en donde resaltes como una joya, esa carita tuya necesita espejos más finos y verdaderos que un arroyo tembloroso del bosque. Pobre Blondinette en mitad de un bosque sin más compañía que los risueños y las piñuelas del ciprés, piénsa lo tristes que son los cipreses. Las estrellas son bellas cuando se miran desde una terraza iluminada en un intermedio de la fiesta, pero en mitad de la noche sin otra compañía que las flores y las bestias son terriblemente deprimentes. Eres tan cándida que te dejarás convencer por ese tonto de Lizardo y te irás a consumir tu belleza y tu felicidad en mitad del matorral de espinos... Pobre Blondinette muriendo de frío cubierta de hojas de enredadera, que moda tan vieja, data del paraíso... Tu padre ya no durará mucho, yo sé por qué te lo digo, pronto te verás sin apoyo y desde ahora debes buscar un hombre influyente y bien relacionado que te proteja, que te procure un asilo seguro. Tú conoces mi casa de

niqueles, esmaltes y maderas pulidas, muebles de último estilo, luces indirectas y refugio a prueba de bombas, es algo muy moderno con sus cerraduras automáticas y sus timbres de alarma... ¿No es mucho mejor que esos centros de fresa y los espejos del agua?.

Niccola es un personaje arquetípico que juega en el papel de avaricioso, mentiroso, manipulador, presumido y altivo, quien pretende ser el héroe de Blondinette y protagonista de la obra por su arrogancia y sus acciones.

Nombre: Niccola		
Objeto Representativo	Material	Color
Muñeco	Goma Vegetal	
Simbolo representativo	Características	
Dinero	Guapo, galán, hueco por dentro, irrompible, elástico.	
Propositos	Procedencia	Conflictos
Financiar la campaña de Lasquenette. Convencer a Blondinette de su amor.	Juguetería	Su obsesión por amor de Blondinette

2.3. 7) Lansquenete. La información básica

Nombre:	Lansquenete.	Profesión:	Soldado.
Edad:	40 años.	Procedencia:	Fabrica.
Sexo:	Masculino.	País:	Alemania.
Color de pelo:	Negro.	Hogar:	Taller de artesano.
Ojos:	Azules.	Ideales políticos:	Fascista.
Piel:	Piel: Blanca.	Hobbies:	Tiro al blanco. Esgrima.
Altura:	30 centímetros.		Espionaje. Coleccionista de armas.
Peso:	200 gramos.	Comportamiento:	Carismático. Educado.
Salud:	Saludable.		Elegante. Pulcro.
Vestimenta:	Uniforme militar.		Comportamiento negativo: Caprichoso.
Apariencia:	Juguete.		Envidioso. Avaro.
Atributos físicos:	Muñeco soldado de plomo. Prolijo.		Interesado. Calculador.
Forma física:	Muñeco forma de hombre.		Autoritario.
Época:	Actual.		Manipulador.
Clase social:	Alta.		Presumido. Arrogante.
Ocupación:	General.		Déspota.

Lenguaje/habla:	Alemán. Tono grave y golpeado.
Gestos/movimientos:	Gestos rígidos. Movimientos rudos.
Educación:	Universitaria Militar.
Tipología:	Personaje antagonico.

Lansquenete es el antagonista principal de la obra, es el peso negativo y parte importante en el conflicto, pues es el principal obstáculo para todos personajes, siendo el represor y el malvado de la sociedad de los muñecos. Lansquenette es un general militar de carácter altivo que menosprecia la diversidad y la humanidad en los muñecos del lugar, tratándolos con indiferencia e irrespeto.

LANSQUENETE: ...Paso, he de hablar con el señor Juan Lanás.

BLONDINETTE: Espera un momento, quiero hablar contigo a propósito de mi padre.

LANSQUENETE: Luego, ahora tengo noticias que comunicar al señor de aserrín. Es intolerable permitir la presencia de un muñeco de palo en esta casa. ¿Cuándo se ha visto? No podré dejar aquí a mis soldados, mis brillantes soldados de plomo salidos de un puro crisol. Mis soldados, todos uniformes, exactos, disciplinados, no pueden estar en compañía de un miserable muñeco de palo. ¿Cuándo se ha visto?...

El comportamiento arrogante y frívolo de Lansquenete se asocia al material del cual está hecho; el plomo. Lansquenete es un soldado al mando de una colección de juguetes bélicos como general de los soldados de plomo; su carácter es posesivo y autoritario, presume de su condición y la exalta soberbiamente ante los demás muñecos imponiendo una imagen a seguir de pulcritud y uniformidad, en busca del exterminio de la diversidad.

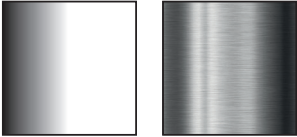
BLONDEL: Lansquenete cree que él y los de su tropa son mejores que nosotros porque son de metal íntegramente, porque son uniformes, exactamente iguales el uno al otro. ¡Cómo si fuera gran cosa ser de metal!... Pero acabará con tu padre. Los vates predecimos siempre los sucesos futuros.

Lansquenete odia todo lo que sea diferente, es un hombre apasionado por altos ideales de represión y fascismo, su historia deriva del dictador alemán del siglo XX Adolf Hitler, a quien se le hace referencia en la obra. El texto de Blondinette se escribe en el tiempo de posguerra en el marco de la segunda guerra mundial, hechos que antecedieron a la obra y que inspiraron a Díaz para el conflicto principal y la generación de este personaje.

LANSQUENETTE: ¡Qué asco! En todas partes he de encontrarme muñecos de palo. Llegará un día

en que purifiquemos este sitio, en que solo haya soldados de plomo. Soldados rígidos, simples, con pensamientos y entrañas de metal. Salidos de un crisol resplandeciente, fundidos en un solo molde con el brazo firme y la cabeza en alto, marchando a grandes pasos victoriosos. No olvides cuanto me has prometido. Mis soldados esperan ansiosos tus órdenes y ellos son la fuerza.

Su forma de ser amenazante genera miedo e incomodidad en la sociedad, es un hombre de tono agresivo, seco y de poca palabras, justifica sus actos de abuso autoritariamente usando generalmente la fuerza bruta a través de sus soldados.

<i>Nombre: Lasquenete</i>		
<i>Objeto Representativo</i>	<i>Material</i>	<i>Color</i>
Soldado	Plomo, Metal	
<i>Simbolo representativo</i>	<i>Características</i>	
Grado de General	Autoritario, fuerte, austero, dictador, orgulloso, presumido.	
<i>Propositos</i>	<i>Procedencia</i>	<i>Conflictos</i>
Golpe de estado contra Juan Lanas	Juguetería	Frenar la presencia del muñeco de palo.

2.3. 8) Metome-en-todo La información básica

Nombre:	Metome-en-todo.	Atributos	Muñeco de trapo.
Edad:	50 años.	físicos:	Retazos.
Sexo:	Femenino.	Forma física:	Muñeca forma femenina.
Color de pelo:	Negro. Gris.	Época:	Siglo XX.
Ojos:	Negros.	Clase social:	Media.
Piel:	Morena.	Ocupación:	Espía. Bruja.
Altura:	30 centímetros.	Profesión:	Modista.
Peso:	200 gramos.	Procedencia:	Taller de muñecos
Salud:	Saludable.	País:	Colombia.
Vestimenta:	Empleada de servicio.	Hogar:	Taller de artesano.
Apariencia:	Juguete.	Ideales políticos:	No tiene.

Hobbies:	Costura. Espionaje. Brujería. Barrer.
Comportamiento:	Inteligente. Astuta. Comportamiento negativo: Controladora. Autoritaria. Manipuladora. Presumida. Envidiosa. Chismosa. Arrogante. Déspota. Intrigosa.
Lenguaje/habla:	Español. Tono agudos.
Gestos/movimientos:	Gestos rígidos. Movimientos rudos.
Educación:	Básica.
Tipología:	Personaje antagonico.

2.4 Símbolo en el espacio tiempo de Blondinette.

El espacio-tiempo de obra *Blondinette* se desarrolla bajo la convención de un mundo mágico de juguetes. En la obra de Oswaldo Díaz Díaz, el espacio se relaciona con un lugar habitado por juguetes; no se especifica claramente a qué espacio se refiere, pero por la ubicación textual de sus escenas se entiende como una casa-taller de juguetes. El estado de los muñecos y sus historias aproximan al imaginario el espacio, estableciéndolo como un lugar de juguetes viejos y usados. Los elementos que acompañan la escena citada en la acotación de Oswaldo Díaz, exponen símbolos que representan el pasar del tiempo; tal es el caso de reloj despertador de Blondel, quién todas las noches hace sonar las campanillas de su reloj, despertando a todos los juguetes, llevándolos a una animación real de una convención mágica. Autores como Castro (2002) plantea que se puede asociar el espacio a un retablo de muñecos por su referencia en el prólogo de la obra. Esta obra contiene elementos de un país representado por muñecos cuyos conflictos se asemejan una realidad vivenciada en un marco histórico real donde la guerra como protagonista fue punto de partida o referencia para el escritor y su punto de

vista. El desprendimiento de lo real o el vuelo imaginativo que imprime a sus obras no significa un rechazo de los valores locales para Oswaldo Díaz Díaz, la historia de su país y la historia universal son fuentes de su teatro por cuanto la historia es una forma de preservar la memoria el pasado una vuelta a los orígenes y el devenir de la colectividad humana.

Los espacios representados en la obra de *Blondinette* se relacionan también con una casa gubernamental, escenarios que ayudan a desarrollar la cena y su conflicto, como son el salón de gobierno de Juan Lanús donde se llevan a cabo las reuniones de estado y la plaza de marionetas donde se castiga y fusila a la disidencia. Otros espacios también hacen parte importante del argumento y que no están escritos textualmente, pero que en el proceso del montaje se evidenciaron como el escondite secreto de Lisardo, la mansión de Niccola ofrecida a *Blondinette*, y la ventana como salida de emergencia al exterior de la casa. En los diálogos expuestos por los personajes, otras espacialidades se exponen, es el caso del lugar de procedencia de cada muñeco. Estos lugares especiales ayudan al acercamiento del carácter de los personajes ya que determinan parte de sus comportamientos, intereses y conflictos, tales como: el bosque, los almacenes de novedades, los talleres de artesanía, una juguetería, etc. El espacio es un elemento de soporte de todos los signos creados e interpretados, pero también funciona como signo o conjunto de signos, según Carrasquero (2017). Todo es signo en la representación teatral. Tanto la palabra como los sistemas de significación no lingüísticos comunican un sentido. Un estudio para clasificar y describir estos dos signos de una manera actual es una tarea extensa y complicada; por lo tanto, es necesario desarrollar paralelamente ambos campos. La teoría sobre los signos teatrales ha sido desarrollada de manera parcial, por lo que se observan lagunas en la descripción y análisis semióticos del teatro. Esto ha dado lugar a la intuición e improvisación en el momento de establecer una crítica seria ante la propuesta teatral.

Los espacios metafóricos, se juegan bajo la representación de la imagen natural y simbólica del bosque de donde proviene el personaje de Lisardo el muñeco de palo, y el mundo de sueños en el que habita permanentemente *Blondinette*. Estas espacialidades representan la libertad dentro de la obra; el contacto con las cosas naturales y desconocidas, lo misterioso lo especial, lo metafórico. (Castro, 2002). En ellos el mundo mágico e imaginario están presentes dentro de la pieza dramática, cuyo principal objetivo es el de embellecer y estimular la imaginación ante receptor, dejando una huella fantástica dentro de un conflicto en forma de farsa. En esta farsa se inicia en el mágico instante en que los muñecos de un país de juguete cobran vida y voz, y su juego encantado parece tan real que ya no se sabe si los hombres... Se están reduciendo el tamaño de muñecos o si las

marionetas han ganado en estatura hasta asemejarse a los hombres de hoy y de siempre... Según se lee el prologuillo.

El tiempo real de la obra se desarrolla en un período donde la noche determina toda la acción. La pieza dramática de *Blondinette* comienza con el despertar de los muñecos justo con el sonar de las campanillas del reloj a la medianoche. Las escenas transcurren bajo el lapso de la madrugada, dónde al final de esta concluye la historia, a las afueras de la casa, en la escena final de la escapada de *Blondinette*, Blondel y Lisardo.

2.5 Símbolo en los objetos de *Blondinette*.

A partir de lo que establece *La moral del juguete* de Baudelaire (1854). “Con esa admirable y luminosa prontitud que caracteriza a los niños, en quienes el deseo, la deliberación y la acción no forman, por así decir, más que una sola facultad, por la que se distinguen de los degenerados hombres, en quienes, por el contrario, la deliberación devora casi todo el tiempo, me apoderé inmediatamente del más bonito, del más caro, del más llamativo, del más vivo, del más extraño de los juguetes”.

Los objetos en la pieza de Díaz se destacan a simple y primera vista. La obra introduce a un mundo de muñecos que no dejan de ser objetos ante sus características. Estos objetos cobran vida bajo su forma de juguetes en un mundo de fantasía creado por el autor. Para Oswaldo Díaz el mundo infantil también representaba riqueza estética y narrativa, de ahí que los personajes de *Blondinette* tengan elementos estéticos tipo o propios de muñecos, cargados de colores, formas, y personalidad que contribuyen en gran medida con la imagen del texto y su puesta para el teatro infantil al que se está dirigida la obra. En *Blondinette*, Díaz insiste por un tema lleno de inocencia, pero real. Contrastando a los personajes bajo su imagen y personalidad, exponiéndolos a temas como la guerra y el amor, temas identificados en estos dentro de la historia por medio de los objetos y su significado. Prácticamente la obra esta escrita con personajes de realidad inanimada por su condición objetual, utilizando arquetipos materiales, otorgando un significado de utilidad pertinente y coherente en la construcción de la narración.

Estos objetos tienen doble sentido y protagonismo, por un lado están los personajes representados como simples juguetes de distintas condiciones y materiales y por otro lado están los objetos que hacen parte de estos personajes y que ayudan articular su carácter, su acciones e imágenes. Pero son los juguetes los que llevan la carga dramática y simbólica de la pieza, reforzando su lenguaje hacia un público sensible por los objetos de la infancia y exponiendo un mundo lleno de simbología y nostalgia enlazada con la experiencia de la niñez, razón de más para que Díaz tomara como eje principal y de su interés pedagógico, un conflicto que gira alrededor de un mundo de muñecos. “El juguete es la primera iniciación del niño en el arte o más bien su primera realización y llegada la madurez, las realizaciones perfeccionadas no darán a su espíritu el mismo entusiasmo ni la misma creencia”. (Baudelaire. 1854)

En gran parte, estos ayudan en la base de motricidad y juego en la infancia, generando afinidad,

motivando su experiencia y estimulando su imaginación. Estos elementos además generan en el niño sentimiento de pertenencia a través de su uso e interacción bajo sus primeras etapas de crecimiento a través del juego. En esta modalidad, los niños transforman su realidad más cercana y personal, genera actividad constante en ellos y convierte al juguete bajo la convención del juego, en protagonista alterno de su vida con características heroicas. Todos los niños hablan a sus juguetes; estos se convierten en actores en el gran drama de la vida, reducido por la cámara oscura de su pequeño cerebro. Los niños demuestran con sus juegos su gran capacidad de abstracción y su elevada potencia imaginativa. Es en esta potencialidad imaginativa donde le damos el símbolo y el valor a ese juguete u objeto en especial, es por eso que Oswaldo Díaz Díaz lleva esta convención al teatro de manera estética en su narrativa, con matices reales generados quizás por su motivación y experiencia de la nostalgia y recuerdos de su vida. Su representación de cada juguete está direccionada de acuerdo a su materialidad u oficio, esto resalta su personalidad y características particulares para el actor acercándolo en su análisis y montaje particular, de la psicología del personaje, más exacta y precisa.

De la mano de estos objetos-protagonistas, en el caso de *Blondinette*, encontramos aquellos que acompañan a estos personajes en darle sentido a su imagen. Estos objetos son aquellos que se hayan en la obra de manera implícita bajo sus acotaciones o entre líneas de acción. Estas piezas se exponen a través de la escenografía o utilería planteada por el autor en el texto o el grupo del montaje en su puesta, bajo el estudio y la investigación de los símbolos en los objetos teatrales expuestos. Estos objetos los llamamos objetos-figurantes; en el caso de la obra se trata de objetos mágicos o especiales. Los protagonistas se sirven de ellos para superar las distintas pruebas que se les plantean, en la línea de acciones generando juegos y resaltando su carga dramática. Los villanos, por el contrario, utilizan estos artículos con el fin de ocasionar obstáculos en los protagonistas y reforzar el conflicto. Los temas como la guerra, el amor, el poder, el arte, la banalidad, y el heroísmo se ven expuestos a imagen de sus objetos en las manos de todos los personajes de *Blondinette*.

Las acotaciones de Oswaldo Díaz en el texto describen estos objetos. Algunos se resaltan a simple lectura. En el salón del gobierno, la silla de Juan Lanas nos muestra el poder del líder; en la Plaza de las Marionetas son las armas las que se destacan en las manos de sus soldados de plomo; en Blondel el payaso de latón, su personalidad contrasta con su material semejante a su caja de música; la muñeca Metomé-en-todo remendada y de trapo, que se expone como una costurera vieja y entrometida cuyos enredos son vistos como su forma de tejer, hiere a Juan Lanas con su aguja generándole un roto en el que su material el aserrín, se pierde haciéndole débil; *Blondinette* es una

muñeca de porcelana francesa, cuyos atributos y acciones muestran una personalidad de alguna bailarina, donde sus zapatillas son las que se destacan bailando al son del payaso; en Lisardo la madera representa esa naturalidad de la que se habla en la obra. Es el único personaje que deriva de un material natural. De ahí su comparación con la imagen de un hombre real, hecho a imagen y semejanza. Esta idea pone al protagonista como único juguete con forma humana real. Los soldados de plomo con sus armas, tienen características duras, perfectas y homogéneas. Son los juguetes en mejor estado de la historia, ya que según su descripción, la pulcritud y perfección son su forma de ser. Los personajes de la muñeca de pasta y el de goma se muestran con similitudes. Sus personalidades se reflejan como vacíos y de poco valor material.

Esto se podría asociar a su procedencia y manufactura. Los objetos de materiales naturales son representados como personajes de carácter simpático, amables y humanos. La relación artesano objeto y su producción se establece por medio de un vínculo de creación, dedicación y tiempo, ejerciendo sentimientos en ellos. De ahí su valor y simbolismo en *Blondinette*. Por el contrario los personajes de carácter fuerte y antagonista se asocian a su producción industrial, reflejando en ellos personalidades propios de su material sintético y su fabricación. Estos personajes son expuestos como fríos y falsos, de pocas virtudes humanas.

2.5.1 Tablas características de objetos.

Las siguientes tablas muestran diferentes componentes de los objetos protagonistas y los objetos figurantes que permiten tener una visión más completa de estos; las tablas están compuestas por 9 elementos.

Nombre:			Blondinette
Objeto Representativo	Material	Referencia	
Muñeca	Porcelana	Muñecas de porcelana europeas.	
Simbolo representativo	Características de manufactura	Bailarinas de ballet.	
Sueños, la danza, baile, el amor, la belleza	Muñeca artesanal hecha a mano	Muñecas caja musical.	
Objetos figurantes	Procedencia	Características metafóricas	
Caja de muñecas, peine, espejo, zapatillas de ballet.	Un almacen de novedades de Paris, francia.	Frajiliad, pureza, inocencia, amor, nostalgia.	

Nombre:	Lisardo
----------------	----------------

Objeto Representativo	Material	Referencia
muñeco figura humana	Palo, madera	Muñecos figurines de madera.
Simbolo representativo	Características de manufactura	
Corazón, arbol, tierra	Muñeco de figura humana artesanal hecha a mano	
Objetos figurantes	Procedencia	Características metaforicas
varita de palo	Del bosque. Fue hecho a mano y artesanalmente a imagen y semejanza de su dueño en el taller	Naturaleza, humildad, sencillez, valentía, .

Nombre:	Blondel
----------------	----------------

Objeto Representativo	Material	Referencia
Muñeco	Latón	Payasos de circo
Simbolo representativo	Características de manufactura	Payasos cantantes
Caja de música	Muñeco artesanal hecha a mano	Animadores
Corazón relojero		Juglares.
Objetos figurantes	Procedencia	Características metaforicas
Caja Musical.	Piñatería	Musica, nobleza, amistad,
Instrumentos musicales	Almacen de juguetes.	poesía. amor, lealtad, sinceridad.
Objetos de Bromas		

Nombre:	Juan Lanas
----------------	-------------------

Objeto Representativo	Material	Referencia
muñeco de trapo	Tela y aserrín	Muñecos de trapo Espanta pájaros
Simbolo representativo	Características de manufactura	
Paternidad	Muñeco de figura humana artesanal hecha a mano	
Liderazgo		
Objetos figurantes	Procedencia	Características metaforicas
Sillon de Gobierno	Taller de juguetes	Naturaleza, humildad,
Bastón	Clínica de juguetes	sencillez, paternidad, familiaridad, gentileza .

Nombre:	Lansquenete
----------------	--------------------

Objeto Representativo	Material	Referencia
Muñeco soldado	Plomo	
Simbolo representativo	Características de manufactura	Dictadores Generales
Crisol El oro	Muñeco industrializado	
Objetos figurantes	Procedencia	Características metafóricas
Armas, ballestas, tanques militares, banderas	Tienda de juguetes.	La guerra, la violencia, la intolerancia, la autoritario.

Nombre:	Niccola
----------------	----------------

Objeto Representativo	Material	Referencia
Muñeco	Goma	
Simbolo representativo	Características de manufactura	Muñecos elasticos Contorsionista Millonario
Dinero	Muñeco industrializado	
Objetos figurantes	Procedencia	Características metafóricas
Dinero	Tienda de juguetes.	banalidad Avaricia Envidia

Nombre:	Pococeso
----------------	-----------------

Objeto Representativo	Material	Referencia
Muñeca	Plastico	
Simbolo representativo	Características de manufactura	Muñecas de plastico Muñecas tipo antiguas de plastico Muñecas Barbie
Brillo falso Bisutería	Muñeco industrializado	
Objetos figurantes	Procedencia	Características metafóricas
Joyas de plastico peine, espejo.	Tienda de Juguetes	Envidia Ignorancia

Nombre:			Metome-en-todo
Objeto Representativo	Material	Referencia	
Muñeca	Tela y retazos		Muñecas de trapo
Simbolo representativo	Características de manufactura		Muñecas de lana
Corazón, arbol, tierra	Muñeca artesanal hecha a mano		Brujas hilanderas
Objetos figurantes	Procedencia	Características metaforicas	
Agujas	Taller de Juguetes		Traición
Hilo			Maldad
Escoba			Envidia
Nombre:			Soldados
Objeto Representativo	Material	Referencia	
Muñecos soldados	Plomo		Soldados de guerra
Simbolo representativo	Características de manufactura		
Crisol El oro	Muñecos industrializado		
Objetos figurantes	Procedencia	Características metaforicas	
Armas, ballestas, tanques militares, banderas	Tienda de juguetes.		La guerra, la violencia, la intolerancia, la autoritario.

2.6 Análisis y estructura narrativa

El abordaje de las escenas de la obra *Blondinette*, como anteriormente se expuso en su metodología de trabajo, se establece por medio de las lecturas del texto en las clases asignadas. Se propuso por parte del profesor-director, el desglose total de este, teniendo en cuenta cada situación y acción dada por escena.

2.6.1 Estructura Narrativa

La estructura narrativa de la obra *Blondinette* se compone a partir de una línea de sucesos en cuatro cuadros y doce escenas. Bajo los elementos narrativos esenciales de los cuentos infantiles que son: inicio, desarrollo, clímax y desenlace.

Primer cuadro

Primera escena

El despertar de los muñecos.

Sonando las campanas del reloj a la media noche; Blondel el payaso de hojalata se despierta poco a poco con el sonido de su música ingenua de instrumento de juguete. Siempre es el primero en despertar; a oscuras y tropezando con algunas armas de juguete y otros objetos regados por el suelo, busca en la penumbra el interruptor de la luz para poder encenderla. Una vez encendida y con el salón iluminado, disfruta de los pocos instantes que le quedan en silencio antes que los demás muñecos se despierten a generar su caos habitual. En la distancia una risa incolora y estridente se oye acercándose para presentar a la muñeca de pasta quien se despierta antes que los demás por sus ojos fijamente abiertos que no puede cerrar. Seguido de Poco Seso, un bostezo se oye abrir lentamente dando paso al viejo gobernante de los muñecos, relleno de aserrín, Juan Lanás. Al otro lado, una voz angelical canta una alegre canción de amanecer presentando a *Blondinette*, la muñeca de porcelana quien acaba de despertar. Blondel, feliz que de que eso haya pasado, acelera con entusiasmo sus entonaciones musicales hasta llegar a un estado fiestero llamando al despertar a todos los demás.

El payaso en medio de su felicidad comprueba que no hay humanos en la sala e invita a Juan Lanás a salir de sus cavilaciones mientras su hija expresa nostalgia al escuchar la música del payaso que inmediatamente la convence de que la vida es bella y la ayuda a salir de la melancolía. Juan Lanás continúa en sus preocupaciones manifestando la causa y culpando a los soldados y a los demás muñecos de su cansancio. Blondel en su afán por amenizar la situación expresa que él es el único que no trae problemas, pero Juan Lanás le acusa inmediatamente de lo contrario dando la oportunidad al payaso para preguntar por el muñeco recién llegado, el de palo. El viejo niega haberlo visto pero advierte su llegada y de las complicaciones que trae ser el responsable de todos en el lugar, especialmente teniendo a los soldados de plomo que lo acosan últimamente y que tanta discordia presentan acabando con la paz del lugar, donde está seguro que su papel como gobernante viejo y responsable de todos está por terminar, terminando de decir esto se retira a su sillón de gobierno. *Blondinette* se queda preocupada por la situación de su padre y la actitud del soldado de plomo con él. El payaso afirma que es Lansquenete el soldado de plomo a cargo quien lo tiene bajo presión. *Blondinette* se atemoriza poniéndose triste y dudando de la felicidad de todos en el lugar. Le pregunta a su amigo el payaso si todo estará bien, donde este le responde en forma conciliadora con lo contrario, ya que él es un vaticinador que predice los acontecimientos futuros.

Analizando la situación, *Blondinette* pregunta sobre su posibilidad de ir a hablar con el soldado y obtener algo a cambio, pero su amigo le quita las esperanzas, mas sin embargo es sincero al respecto en exaltar su belleza y el poder que tiene esta. *Blondinette* entusiasmada, se prepara para ir hablar con el soldado segura de si misma y de los positivos resultados que obtendrá de ello.

Segunda Escena.

Con música de marcha marcial entra Lansquenette el soldado de plomo de forma altiva preguntando por el muñeco de aserrín, el señor Juan Lanás. *Blondinette* lo detiene y le expresa su necesidad de hablar con él sobre su padre, pero este la ignora por completo expresando su incomodidad sobre el muñeco de palo en la casa donde sus soldados por ningún motivo pueden estar al lado de él; haciendo a un lado a *Blondinette* sigue su camino al salón de gobierno para hablar con Juan Lanás. Esta preocupada sin saber que hacer justifica la diversidad de los muñecos en la casa con sus características físicas, resaltando que eso no tiene importancia para tanto conflicto. El payaso continua con las comparaciones sin importancia entre los muñecos, afirmando que eso no debería ser el punto, pero *Blondinette* se mete en el tema del muñeco de palo y sus características. Esto genera en *Blondel* cierto recelo que hace manifestarle su gran diferencia con él por su fragilidad de cristal ante la rudeza de un palo y su advertencia sobre los resultados que pueden pasar si se junta con él, afirmando su condición de bate. A *Blondinette* parece no importarle mucho la posición de su amigo y se dispone a pasar al salón de gobierno para hablar al respecto con el soldado y su papá, aprovechando que están juntos, pero desde adentro se aproxima la risita de Poco Seso quien entra gritando desesperada. Llama por su hermana para contarle una importante noticia que la muñeca de trapo le había dicho sobre el muñeco de palo, que este también tenía un corazón. Así aprovechando para sacarlo en cara frente a *Blondel*, este se pone celoso sobre la noticia pues ya no es el único que tiene un corazón. Poco Seso entra en una pequeña discusión con el payaso y su corazón, pero *Blondinette* queda intrigada por el corazón del muñeco de palo que su hermana en su afán propone traerlo para confirmarlo generando aceptación en *Blondinette*.

Tercera Escena

Poco Seso entra casi arrastrando a Lisardo, pero este se asusta un poco cuando ve que en el salón están *Blondinette* y *Blondel*. El payaso lo invita a seguir de buena manera presentándole inicialmente a *Blondinette*, luego a Poco Seso y por ultimo él, no sin antes contarle que también tiene un corazón y las implicaciones que tiene el usar de él de forma excesiva. *Blondinette* interrumpe al payaso para preguntar directamente por la procedencia de Lisardo, este responde que viene del bosque, generando una confusión entre ellos, puesto que ninguno viene de tan natural lugar ya que todos

son muñecos. Lisardo comenta la historia completa del lugar y su forma de nacimiento, expresando con cada detalle la naturaleza de la que viene y del origen de su corazón. Blondel un poco incrédulo de su historia entra en discusión con Poco Seso quien lo acusa de envidioso, pero a Blondinette y el muñeco de palo continúan con su conversación de manera más íntima para conocerse un poco mejor, pero su hermana, quién está pendiente de todo, sale a contárselo a la muñeca de trapo, quién le da a cambio por cada noticia que le lleve una cuenta de plástico para su vestido. Lisardo queda con inquietud por la procedencia de Blondinette y su almacén de variedades de París, dándose cuenta que ella no conoce el bosque y no tiene un corazón; pero esta le expresa que a pesar que no tiene corazón es la única que tiene sueños y esperanzas. Blondel cree que Juan Lanas también tiene corazón, pero su hija le explica que son pesadillas en contraste con sus esperanzas y ensueños.

Cuarta Escena.

Lansquenette y Juan Lanas aparecen juntos encontrándose con el muñeco de Palo y los demás en el salón. El soldado finaliza su conversación con el muñeco de aserrín generando incomodidad en todos con sus posturas fascistas a propósito de los muñecos de palo a quién su parecer son sucios y diferentes a los demás. Lansquenette se despide de Juan Lanas recordándole que él y sus soldados son la fuerza y que están a la espera de su acción al respecto de Lisardo bajo una sutil y discreta amenaza. El soldado sale y Juan Lanas suspira dentro de sus cavilaciones, generando preocupación en su hija Blondinette quien le pregunta sobre lo que sucede pero este le niega suceso alguno para no preocuparla. Lisardo, quién esta en el lugar, llama la atención del viejo presentándose. Juan Lanas lo recibe observándolo de pies a cabeza, admite que no parece ser un muñeco de mal aspecto pero que tiene que disculparle su posición con él. Pues el soldado le exige que debe desterrarlo porque según su parecer no es digno de vivir con todos ellos porque viene del bosque y tiene un corazón. A Blondinette parece molestarle la postura de su padre, pidiéndole una respuesta sincera, pero este no tiene otro remedio más que justificarse poniendo por encima las órdenes de Lansquenette y macharse de nuevo a su sillón de gobierno.

Lisardo toma una aptitud de héroe y decide ir por los soldados y derrotarlos él solo, pero inmediatamente Blondel lo manda a callar, ya que la muñeca de trapo Metomé-en-todo entra a la sala con intenciones de saber sobre la conversación que se llevaba en el lugar, Poco Seso quién entra con ella, le presenta a Lisardo. La muñeca de trapo mira detalladamente a Lisardo con preguntas y miradas acosadoras. Blondel lo defiende y termina echando a la vieja muñeca de pasta fuera del lugar sin que se diera cuenta de nada de lo que pasa con él, pues Blondel sabe que ella trabaja para Lansquenette, seguido esto sale detrás para vigilarlas. Blondinette y Lisardo se quedan solos, ella le pide que ayude a su padre a solucionar sus problemas, pero este le recuerda que esta desterrado

por órdenes del soldado. Blondinette le convence de que le ayude y este termina aceptando.

Cuadro 2.

Primera Escena

Con el reloj marcando las tres de la mañana, Nicola y Lansquenette conversan con un aire de misterio. El soldado le confiesa todo el plan que tiene en contra del muñeco de aserrín: causarle un mal estado de salud a por parte de un huego que le hizo la muñeca de trapo por órdenes suyas. Para Nicola es muy arriesgado el plan que llevarán a cabo, pero lo aprueba con camaradería aceptando ser su cómplice. El soldado afirma su posición ante los demás muñecos y su plan de nuevo orden invitando al muñeco de goma a hacer parte de él con su dinero para la guerra y combatir juntos contra el viejo gobierno. Lansquenette le adula por su condición para obtener lo que quiere de él. Niccola accede su trato con la condición de que le entregue a Blondinette una vez este en el cargo, condición que es aceptada por el soldado confiando en la inversión de su dinero en la guerra y su golpe de estado al muñeco de aserrín. Cierran el trato, el soldado sale a preparar sus tropas.

Segunda Escena.

El muñeco de goma se queda a esperar a Poco Seso quien entra sigilosamente para darle noticias sobre su hermana. Esta informa que Blondinette y Lisardo ya se conocen, y que ella con la ayuda de Blondel le franquearon la entrada ayudándolo a esconder en algún sitio para que no se fuera. Pocoseso ansiosa le da a conocer que debe retirarse para llevar la información a la muñeca de trapo, pero Niccola le soborna comprándole su silencio ofreciéndole más de lo que la otra muñeca le da, no sin antes coquetear con ella generándole ilusión en su conquista con Lansquenette. Esta acepta el trato se su confidencialidad. La vieja Metomé-en-todo aparece interrumpiendo la conversación y queriendo saber sobre ella. Poco Seso asustada niega hablar de algo confidencial, Niccola aprovecha para negar situación alguna y saca en cara a la muñeca de trapo el tema de Juan Lanás y su estado de salud jugando sarcásticamente con ella incomodándola un poco. Ella niega verlo en mal estado e inmediatamente se retira llevándose a la muñeca de pasta con ella. En ese instante Blondinette, Lisardo y Blondel están por llegar. El muñeco de goma decide darles una sorpresa escondiéndose, y reduciendo su tamaño se oculta para poder espiarlos y saber de sus planes.

Tercera Escena.

Con Niccola escondido, Blondel no se da cuenta de su presencia y da paso a sus amigos para que entren con precaución. Blondinette y Lisardo entran, pero a este no le parece que deban estar tan prevenidos en la situación ya que no lo ve tan grave. El payaso le advierte del peligro informándole que si lo encuentran podrían fusilarlo en la Plazoleta de Maniobras. Lisardo sin entender muy bien pide una explicación. Blondel le comunica que la idea proviene de Blondinette y su necesidad de

ayudarlo, ella en su conversación con el muñeco de palo manifiesta que lo que quería ver, a Blondel le genera celos la escena de sus amigos y se retira para dejarlos solos. A Lisardo parece gustarle mucho la compañía de Blondinette y no duda en manifestárselo; la muñeca de porcelana le frena sus adulaciones para expresarle sus preocupaciones con el tema de su padre y todos los demás muñecos, el cual se ha vuelto insoportable por el autoritarismo de los soldados. Lisardo sin saber cual es su papel en todo eso, recibe una manifestación de ayuda de parte de Blondinette, quién en el afán por salvar a su padre, sabe y siente en sus esperanzas que alguien con un corazón como el puede salvarlos y devolver la calma al lugar. Lisardo al analizar la situación, es claro con Blondinette y le recomienda que huya sola con l, ya que su padre esta muy enfermo y no podrá con lo que se viene fuera del lugar. Blondinette molesta por sus recomendaciones, se niega a dejar a su papá, pero Lisardo la persuade de sus pensamientos dejándole la duda del escape juntos sin su padre. Ella dudosa le pide un poco de tiempo para pensarlo y consultarlo con Juan Lanás, mientras se despide y le pide a Blondel que le esconda donde nadie pueda verlo.

Cuarta Escena

Salen Blondel y Lisardo. Niccola aparece de su escondite para sorprender a Blondinette. Ella se disculpa y trata de salir rápidamente del lugar, pero este la detiene para hablar con ella exponiendo su encuentro con Lisardo. Ella alarmada por su conocimiento del tema, le pide suplicándole que quede como un secreto entre ellos, el muñeco de goma le habla bajo esas condiciones exponiéndole un mundo feo a las afueras de la casa en el bosque con el muñeco de palo, no sin antes manifestarle su interés en ella y ofreciéndole un mundo lleno de lujos y comodidades dignos para ella y su belleza. Ella sin saber que hacer se pone en duda ante la propuesta del muñeco de goma, no sin antes expresar su confianza en Lisardo y su ayuda con ella. Niccola insiste en su propuesta dejando a la muñeca en duda y se marcha esperando una pronta respuesta. Blondinette sin saber que hacer llama a Blondel urgentemente, este entra de inmediato después de dejar bien escondido a Lisardo y dándoselo a saber a Blondinette. La muñeca de porcelana le expresa a Blondel sobre los planes que tiene el muñeco de goma con ella y que también él sabe todo sobre el plan que tiene con Lisardo, Blondinette confundida, le pide un consejo a su amigo: entre escoger irse al bosque con Lisardo o quedarse con el muñeco de goma. Su amigo sin saber qué hacer le deja bajo su decisión, pero esta queda triste por las palabras de su amigo, y este al final le aconseja que se vaya con el muñeco de palo ya que él tiene un corazón igual a él.

Cuadro 3.

Primera Escena

En el salón de gobierno del señor aserrín entra Blondel y Lisardo con precaución. Bajo el peligro en el que están, el payaso le muestra el salón de gobierno de Juan Lanas indicándole las dos salidas y las dos puertas para poder llevar a cabo su plan y huir con Blondinette. Lisardo sin saber qué hacer pregunta cuál es el camino más cercano al Bosque, pero Blondel le esconde de inmediato para que nadie lo vea asegurándole que le ayudará a salvar a Blondinette y huir con ella. El payaso le expresa su amor por Blondinette y sin más prisa sale. Lisardo solo en su escondite y con tiempo para reflexionar siente miedo de la situación. En sigilo entra Lansquenette y sus soldados preparando su plan y dando órdenes de cerrar las puertas que dan a la salida y de generar miedo en los demás muñecos, terminando con sus ordenes sale del el salón con su batallón dejando a dos soldados en vigilancia.

Segunda Escena

Los soldados se quedan en el salón cumpliendo con las órdenes de Lansquenete, mientras esperan, ambos no saben y no entienden la situación, pues el muñeco de aserrín les genera respeto; por otro lado entra a Blondinette con sigilo e insistencia buscando a Lisardo, al no encontrarlo y verse sola se pone melancólica y molesta con el muñeco de palo ya que cree que este se a marchado al bosque sin ella. Dentro del salón se escucha una musiquilla militar. La muñeca ansiosa continúa buscando a Lisardo. Entra Juan Lanas quejándose de su vejez y su salud, le siguen los demás muñecos. Los dos soldados cierran el cortejo y se enciende la luz. Juan lanas continúa en sus reflexiones y añoranzas del pasado pero Lansquenete sin más afán le recuerda a Juan Lanas sobre los nuevos tiempos y sus ideales al respecto. El viejo continúa bajo su argumento de tolerancia y amor entre todos los muñecos de salón, cosa que al soldado le molesta. Este obstinado a su postura se niega a aceptar dichas condiciones y expone el caso del muñeco de palo dando a conocer que él sabe que aún está dentro de la casa escondido, y que se debe tomar medidas drásticas al respecto. Los demás muñecos entran en la discusión, la vieja muñeca de trapo acosa al muñeco de lata con preguntas sobre Lisardo pero éste lo niega todo. Niccola por otro lado apoya la causa del soldado y entra a acompañar su campaña hacia del nuevo orden. Lansquenete humilla a Juan Lanas delante de todos los muñecos. Acusándolo de loco, viejo e inservible. Blondinette asustada y preocupada por su padre lo defiende ante las acusaciones de los demás pero se ve sola, ya que los soldados se han tomado el poder y la represión total. Los soldados se precipitan sobre Juan Lanas, quien indefenso se ve doblegado ante su abuso y muere al instante. El soldado manda cerrar las salidas. La sala queda a oscuras por un corto eléctrico.

Tercera Escena

Lansquenete ordena a que arreglen el daño eléctrico, pero ningún muñeco puede ya que el corto ocasionó un incendio que poco a poco va en aumento por el salón. Lisardo sale detrás de la cortina llamando a Blondinette y a Blondel para poder escapar. Blondinette asombrada de verlo sale a su encuentro. Lansquenette rápidamente se percata de la presencia del muñeco de palo e inmediatamente ordena su captura y su destrucción. Lisardo levanta en brazos a Blondinette y seguido de Blondel va a la ventana y saltan huyendo hacia el bosque.

Cuadro 4

Al pie de la ventana la luz del amanecer comienza a desteñir las estrellas, desde arriba llegan lumbradas del incendio. Blondel y Lisardo se encuentran al lado del cuerpo de Blondinette que yace en el suelo rota hecha pedazos. Lisardo en negación le habla al cuerpo inerte de la muñeca como si esta le estuviera escuchando, ofreciéndole un viaje a París para su reconstrucción. Blondel el payaso resignado a la muerte de su amiga se despide de ella con ternura y admiración, esto le molesta al muñeco de palo, pues él cree que aun está viva y tiene arreglo. El payaso lo confronta para que entre en razón, pero Lisardo no entiende la magnitud del asunto y jura vengar la muerte de Blondinette. Blondel sin más remedio se hace a un lado, se desgonza suavemente y cae al suelo sin vida dejando un silencio sepulcral y a su amigo Lisardo solo y triste.

2.7 Descripción del Montaje Blondinette.

El proceso de montaje Blondinette, con sus etapas y categorías estuvo bajo la supervisión de la dirección general. Esta fue la encargada de dirigir, coordinar, y supervisar los principales objetivos del montaje teatral desde su inicio del equipo de trabajo o de las distintas dependencias que estuvieron representadas bajo dependencias como: producción, escenografía, vestuario, maquillaje, iluminación, utilería, sonido, etc. La articulación de todas estas partes en función a la co-creación como principal método teórico-practico, permitió una clase de unión objetiva entre todos los símbolos, que sirvieron como fin a la creación de un punto de vista y de una ilusión para su representación teatral. En el proceso investigativo del montaje, el actor-estudiante tomó paso a paso la metodología aplicada o propuesta en el curso. Teniendo en cuenta los puntos claves para la investigación, exploración, e interpretación de este, obteniendo como resultado una puesta en escena colectiva con fines académicos.

2.8 De la metodología de trabajo.

“El método es la condición necesaria del trabajo colectivo”

Enrique Buenaventura.

Para dar inicio al proceso de montaje, el profesor-director convocó una mesa redonda en la que se presentó el programa académico de la asignatura, en este caso Montaje IV, desarrollado bajo su propia dirección. En este se vieron expuestos los puntos a tratar en el semestre académico y los objetivos a alcanzar al finalizar la etapa de montaje, esperando como resultado una puesta en escena en representación a la obra del dramaturgo y pedagogo colombiano del siglo XX Oswaldo Díaz *Blondinette*.

El argumento se expuso, basándose en los distintos temas teóricos y referenciales sobre el contenido del programa académico, tratando de llevarlo con la información precisa y posible para su investigación y desarrollo total, bajo el acompañamiento del profesor-director. Esta metodología se llevó a cabo bajo la forma teórica de la creación colectiva propuesta por Enrique Buenaventura. Allí las figuras del autor y el director quedan sometidas a la creatividad improvisada, reconstruida y adaptada por cada una de las partes que hacen la obra posible. Un proceso en el que a través de esta metodología se llega a la noción de colectividad, donde la forma de abordar la creación teatral se dirige desde una visión grupal de mayor inclusión y participación.

Citemos a Buenaventura: “Fundamentalmente, el método habla de la improvisación. Se trata de establecer el lugar de la misma, su función dentro del discurso del montaje. Lo primero que resulta de eso es que la improvisación es una forma de participación en todos los aspectos de la creación. Pero el método no podía consistir ya solamente en la improvisación y su conversión en imágenes teatrales. Debía llenar el vacío de la concepción del director. Así nació la etapa analítica del método y se fue conjurando, en trabajos sucesivos, como una manera lo más objetiva posible, lo más colectiva posible de analizar el texto” (Quiroz, 1986).

Con este método se genera una ruptura en la forma tradicional de este trabajo, en la que el director-docente propone el montaje y los actores-estudiantes lo desarrollan en su investigación para formular una nueva relación entre todos los implicados, desde el director hasta el público, resaltando el trabajo en equipo desde sus puntos de vista creativos y autónomos en función de una obra final objetiva y auténtica. Este método presentó la puesta en escena en situación de un ambiente de aprendizaje, a partir de la elección de la forma de trabajo llamada anteriormente creación colectiva.

Este método fue con el que se llevó a cabo el proceso de montaje de la obra *Blondinette* de Oswaldo Díaz Díaz como montaje académico.

En referencia con la metodología, Buenaventura (1985) nos dice que la creación colectiva se basa en la improvisación a condición de que ésta no sea utilizada para comprobar, corroborar, mejorar o adornar la concepción, las ideas o el plan de montaje del director. A condición de que se la reconozca -de hecho y de derecho- como el campo creador de los actores y de que se la acepte como antítesis de los planes de la dirección en el juego dialéctico del montaje. Ello supone, sin embargo, actores entrenados en la improvisación y un grupo relativamente estable. Parece necesario aclarar que la creación colectiva tiene por objeto reivindicar lo colectivo en contra de lo individual en nombre de cualquier ideología política o concepción filosófica o sociológica.

Con estas directrices metodológicas se planteó un plan de trabajo, condicionado por el tiempo estipulado del semestre académico. Con esto, se formuló un cronograma de actividades donde se planeó las actividades de los objetivos a desarrollar, y dando inicio al programa de montaje.

2.9 Plan metodológico de Montaje

El profesor, en este caso profesor-director, propuso como primer paso la introducción al texto dramático de *Blondinette*. En el inicio del curso se hace una lectura rápida del texto con los estudiantes-actores para introducirlos a la obra y al autor. Esta lectura se hace en grupo como ejercicio de comprensión, dicción y análisis del argumento. Esta forma de trabajo desarrolla brevemente la actividad, permitiendo que en el tiempo de clase todos hayan debatido sobre el tema. Las siguientes clases se programan para trabajar bajo compromisos básicos de trabajo profesional, que los estudiantes-actores y el docente-director en pro de un trabajo productivo y de calidad definen en el plan metodológico de montaje; a partir de esta iniciación, este se ordena o se clasifica en el periodo de la siguiente manera:

- Etapa de Análisis de Texto dramático (trabajo de mesa).
 - Etapa de improvisación y caracterización.
 - Etapa de Montaje y adaptación del texto dramático.

Estos puntos sirvieron de guía y herramientas de trabajo. Los referentes teóricos, el texto dramático, y las bitácoras académicas personales de los estudiantes-actores tienen un valor importante dentro del proceso y la sistematización, puesto que contiene la información diaria obtenida en el camino del montaje. Los análisis, ejercicios de improvisación, apuntes personales, grupales y conclusiones

desde el inicio hasta el final de dicho proceso escénico. Bajo la objetividad de la investigación están sujetos de la coherencia y análisis grupal, con disciplina investigativa y de análisis para resolver los problemas que se encontraron al respecto. Una vez establecidos estos puntos metodológicos, se organizaron las participaciones en clase. Se propuso que cada estudiante-actor se encargue de un ejercicio de improvisación diario, donde se le dará la oportunidad a cada uno de desarrollar dicho ejercicio y que esté relacionado con los temas o las peticiones que el montaje exija en el proceso. El profesor-director parte de esta base metodológica de la creación colectiva, sin embargo, su papel en el montaje tiene mayor voz dentro de este, puesto que su condición de guía también está ligado al de espectador y crítico por ser aquella figura que está detrás de la cuarta pared direccionando y articulando la puesta en escena del texto con todas sus partes. “No es otro que el de crear las condiciones propicias a esa creación, condiciones objetivas, es decir metodológicas y subjetivas, es decir estimulantes e incitadoras y el de estar atento a la totalidad, a la organicidad de la estructura, la cual escapa al actor por razón de su inmersión en la continuidad” (Buenaventura, 1980).

2.10 Metodología Análisis de Texto dramático

Como metodología, se estableció el análisis del texto en primer paso, en el periodo de montaje escénico con su respectiva lectura en la etapa de trabajo de mesa, a propósito de este concepto dice Buenaventura (1975) “Lo primero es leer cuidadosamente el texto en grupo tratando de entenderlo cabalmente a nivel lexicográfico. Lo segundo es analizar la forma específica de narrar del autor, su tratamiento del tiempo y del espacio, de los personajes, etcétera. Esto con el fin de elaborar la fábula, tomando distancia, separándose del estilo de la pieza”.

En el caso del montaje de *Blondinette*, el análisis teórico fue posible gracias a dos directrices de investigación: hermenéutica y semiótica. Estos enfoques permitieron un profundo análisis en las etapas de lectura generando el desglose del texto, categorizándolo en escenas, situaciones, circunstancias dadas, puntos de giro, contexto social, histórico y simbólico para la adaptación de la obra teatral y su puesta.

El análisis hermenéutico permitió examinar los parámetros del contexto histórico en el que se desarrolla la acción, sus personajes, su contexto, el autor, su universo y los fenómenos socioculturales alusivos, buscando la verdad del texto. Y el análisis semiótico del texto partió bajo la indagación y la búsqueda de los elementos simbólicos que se hayan dentro, su representación y significado.

Dicha lectura de carácter grupal se lleva a cabo varias veces y de forma aleatoria en sus

caracterizaciones, para poder ver distintos puntos de vistas de los personajes y las conclusiones que se obtiene de la lectura. Esto permitió identificar, ordenar y analizar las primeras opiniones que estaban relacionadas con: el argumento, los personajes, los conflictos, sus motivaciones, contexto histórico, tiempo y espacio. Del método, se podría decir que, aunque contiene una estructura en común, cada obra montada reclama un método particular, demandando estudio a profundidad, investigación, diálogos de saberes, experimentación y riesgo, en tanto es posible que un proyecto no alcance a ver luz del escenario y sea desechado durante su preparación (Cardona, 2009) Estas primeras impresiones sirvieron de apoyo inicial para el acercamiento al texto y su universo. La etapa de análisis textual representa la base de toda la pieza, sus bases metodológicas de investigación se basa en la teoría: los referentes literarios, audiovisuales, y por supuesto la practica con su improvisación.

2.11 Metodología Etapa de Improvisación. Blondinette

Esta etapa metodológica se inicia con la finalización de la etapa del análisis de texto. El grupo enfrenta las conclusiones y reflexiones halladas anteriormente, reformulándolas en improvisaciones teatrales por medio de juegos, situaciones y acciones referentes a las del texto dramático para su formulación de imágenes y acercamiento al tema. En el transcurso de las primeras semanas los calentamientos o ejercicios de preparación actoral se establecen grupalmente bajo su propia dirección, desarrollando los ejercicios en similitud con los personajes o situaciones de la obra. De dichos ejercicios de improvisación se busca como objetivo final la creación de las escenas a montar y la resolución del argumento y el punto de vista. Al finalizar dicha etapa se pretende desarrollar el texto dramático de la adaptación colectiva. “El texto se escribe a partir de las situaciones creadas por los actores buscando coherencia en la trama y cumplir con el objetivo de transformar la realidad mediante la búsqueda de la estética” (Acevedo, 2012)

(Ver Anexo 2).

2.12 Metodología de Creación Colectiva para la etapa de improvisación

Esta etapa metodológica está compuesta por la analogía, la improvisación, acercamiento al texto. a) análisis, b) improvisación y c) elaboración, artificio y montaje. Boceto interno. Boceto externo.

2.13 Propuesta Sonora / Guion sonoro.

La propuesta sonora del montaje de la obra *Blondinette* presentada a continuación es un aporte personal del estudiante escritor de esta sistematización para el ajuste de las propuestas estéticas del montaje y sus futuras representaciones. Dicha tabla describe los referentes, componentes y acciones sonoras de la obra, ubicados en los diferentes escenas, actos.

(Ver Anexo 3).



3.

Metodología adaptación del texto dramático

Con la etapa de improvisación se obtiene las imágenes establecidas de las escenas de la obra, el grupo con cada experiencia desarrollada en esta etapa va construyendo de igual manera, colectivamente y con debates argumentativos el nuevo texto dramático adaptado. El profesor director organiza esta nueva etapa estableciendo los nuevos roles en la producción (Reparto, escenografía, sonido, utilería, producción, etc.). Todas estas partes comienzan con la producción del montaje general, articulándolas para su puesta en escena y representación final. El hecho pedagógico así planteado requiere de una comunión propia con la pedagogía social, en donde el maestro no se reafirma en su autoridad sino que empieza a estar atento a las solicitudes de sus ya compañeros-alumnos. De otro lado, este grupo como colectivo se enfrenta a un conjunto de textos narrativos y dramáticos, los cuales fueron analizados, contextualizados, seleccionados y experimentados para finalmente ser adaptados. El método encara el texto no como concepto o como literatura, lo hace como conflicto y al ser problematizado busca la historia, la anécdota, el tema, para, de este modo, enfrentarlo con el análisis, tanto práctico como teórico. Se podría concluir que el teatro, sin un método de puesta en escena, se encuentra subordinado a la voluntad de la genialidad del director o a los embates de la moda y el artificio; sólo con procedimientos estables para la creación, es decir, con un método, es posible recorrer un camino fructífero que ofrezca resultados interesantes.

3.1 Etapa de Análisis de Texto dramático (trabajo de mesa).

Las lecturas del texto dramático dentro del proceso del montaje académico de la obra *Blondinette*, se realizaron teniendo en cuenta la metodología propuesta anteriormente. Esta etapa de lectura se llevó a cabo paralelamente con los ejercicios actorales diarios de calentamiento e improvisación, durante un tiempo aproximado de cuatro semanas del programa. El grupo en general realizó y analizó las lecturas respectivas en los espacios establecidos siempre bajo la mediación del profesor-director.

Al inicio de cada sesión de clase los estudiantes-actores y el profesor-director se encontraron con varios problemas relacionados al texto de la obra *Blondinette*, ya que de este texto se tiene muy pocas referencias. La producción y vida de Oswaldo Díaz Díaz en la actualidad es poco reconocida o referenciada; ya sea por sus pocas representaciones, o su poca difusión. Este fue uno de las primeras dudas o obstáculos de los estudiantes para poder entender al autor y su obra. Los datos históricos relacionados con el autor serían los principales puntos a tomar en el inicio de este análisis. Para toda la etapa de análisis de texto se tuvo en cuenta cada uno de los elementos que contribuyeron en el imaginario del escritor; su contexto y los elementos dirigidos en la investigación del texto

realizada por el grupo. Dichos elementos se organizaron para su comprensión, particularmente se hallaron directrices que ayudaron a la formación de la investigación; como es el contexto histórico, el contexto social, el contexto cultural, político, religioso y demás, esto ayudó a comprender el punto de vista del autor y contribuyó a la adaptación del texto. Se encontraron datos relacionados con la vida de Oswaldo Díaz Díaz como su labor pedagógica, junto con la producción radio teatral y el tiempo de posguerra que el mundo vivía. Este último se relacionó con el conflicto de la obra *Blondinette*, ya que se trata el tema de la xenofobia, dictadura y de guerra similares al de la época. La hermenéutica resuelve el problema que deja abierto la fenomenología mediante la concepción del círculo hermenéutico, es decir, mediante la confrontación constante, en un proceso de diálogo, en el cual los dialogantes están abiertos siempre al ser del otro, y que tiene como resultado un saber que es punto de vista en el cual ya nadie puede reclamar su cuota, su porción, porque el resultado es nuevo y es histórico.

Una vez llegando a este punto, se contextualizaron los personajes y sus características en la lectura de los diálogos textuales. Esta práctica se estableció como lecturas dramáticas hechas por los estudiantes, exponiendo matices o particularidades del personaje leído o interpretado en la obra *Blondinette*. Estos personajes cuyas características son particularmente caricaturescas salían a través del juego desarrollado en las lecturas. La exploración de voces, de posturas y de intención en el diálogo permitieron que esto se manifestara sacando a flote el objetivo principal, para el análisis de los personajes: su símbolo. El mundo expuesto en el argumento de la pieza analizada, contiene elementos simbólicos significativos que condujeron la investigación hacia la teoría del psicoanálisis los cuentos de hadas y su simbología. Mediante una comprensión socio-psicoanalítica de la creación artística, se analiza la forma literaria como espacio intermedio entre la simbolización y la de simbolización de conflictos inconscientes en la interpretación de textos.

Gracias a esta metodología, se relacionó a los personajes y su pasado: sus características, sus colores, sus comportamientos, sus conflictos, sus propósitos y demás. Esta función determinó el acercamiento a la psicología y simbología del personaje, del autor y del texto. Las acotaciones hechas por este, particularmente expusieron puntos precisos de la espacialidad del texto.

En esta fase de análisis de texto dramático o trabajo de mesa, los estudiantes programaron el lapso de este, organizando la estructura de investigación e iniciando su proceso de investigación paralelamente con la materia de pedagogía, cuyo contenido se relacionaba al contexto pedagógico infantil del que participaban. Eso permitió que la investigación se basara en teorías de pedagogía

infantil para acercarse al tema de farsa de muñecos propuesto por el autor y también el punto de vista de teatro infantil propuesto en el transcurso del montaje como conclusión al final de éste. Basándose en el autor y sus ideales pedagógicos, se propuso en el montaje de *Blondinette* ver la obra desde una visión de género infantil, por su contenido de imágenes y símbolos.

Se analizaron las etapas de crecimiento de los niños, se formularon preguntas a través de a qué público debía dirigirse la obra. Estas preguntas directrices del género permitieron entrar en los temas pedagógicos de primera infancia y del psicoanálisis infantil. Por este lado se analizaron los cuentos de hadas, fábulas e historias fantásticas cuyo contenido está lleno de símbolos y características similares a la de la pieza estudiada. Esa estructura teórica logro comprender las características de los personajes y sus conflictos; llevando como fin el orden y la línea de sucesos de las escenas, personajes y situaciones en general, direccionadas y guiadas grupalmente al final de cada clase y la etapa. Se analizó objetivamente el trabajo realizado generando conclusiones y tareas para el próximo paso: la improvisación.

3.2 Etapa de improvisación del montaje

La etapa de improvisación del texto dramático se complementó con algunos elementos claves que no se vieron en el proceso de análisis del texto dramático. Al representar la escena bajo el diálogo establecido y la interpretación del actor, la acción se manifiesta para revelar datos o sub textos establecidos en la pieza, ocultos dentro de su imaginario.

En este paso los estudiantes-actores tomaron las herramientas analizadas y recogidas en el transcurso de la etapa anterior; allí bajo teorías de interpretación actoral y ejercicios teatrales relacionados por medio del juego, los estudiantes tomaron el texto de *Blondinette* iniciando su exploración e improvisación de las escenas. Se organizaron por grupos según la escena o la acción en el texto de *Blondinette*. El contenido gráfico de personajes tipo, en convención de muñecos, permitieron que los juegos teatrales propuestos en la improvisación de cada decena se formularán de manera mágica y objetiva. Estos juegos permitieron su exploración al máximo por su contenido pedagógico infantil al que se enfocó el grupo. Los primeros ejercicios de improvisación y/o de técnica actoral se desarrollaron a través del análisis de los personajes una vez establecidos y en situación. Se inició desde el momento en que se vivenció el texto, su convención teatral, y los puntos de giros en los que se desenvuelve, generó hipótesis en la búsqueda de una estética original e ilusión artística para su acercamiento en la improvisación. El método ejecutado en esta etapa, fue conducida por la teoría de la Creación Colectiva empleado en el montaje de *Blondinette*, tomando en cuenta algunos pasos

para su exploración.

La analogía dice que se trata de crear una situación semejante a aquella planteada en el texto, su materia constitutiva es la acción y se desarrolla por medio de la improvisación. El segundo, la improvisación, propone que después del análisis teórico de un texto viene su análisis práctico en el periodo de improvisaciones. El tercer elemento, acercamiento al texto, se divide en tres partes: a) análisis, b) improvisación y c) elaboración, artificio y montaje; de tal manera que la resultante de trabajar dialécticamente estos tres aspectos hace del montaje una síntesis. En el cuarto, boceto interno y boceto externo, se aclara que el boceto interno es la ordenación y concatenación de los símbolos e imágenes encontrados en las improvisaciones, y el boceto externo sería, pues, una construcción desde afuera (Cardona, 2009)

Los actores, ya cercanos a la obra y la situación, continuaron en la búsqueda de preguntas que condujeron al cuestionamiento profundo del argumento, de la psicología de sus personajes y sus relaciones generales para continuar en su proceso hacia el montaje del texto con los resultados de esta etapa. Importante, también, anotar que la improvisación establece una dinámica en el juego, en donde es pertinente una cierta estabilidad y conocimiento entre sí del equipo ejecutante, en tanto se establece un conjunto de percepciones únicas para ese equipo. “Así, a partir de gestos, miradas, actitudes, ritmos, movimientos corporales o silencios, es posible desarrollar un juego altamente creativo, que siempre terminará convirtiéndose en insumo para el discurso de la puesta en escena y se moverá por caminos diferentes, una y otra vez sea reiniciado” (Cardona, 2009)

3.3 Etapa de Montaje y adaptación del texto dramático

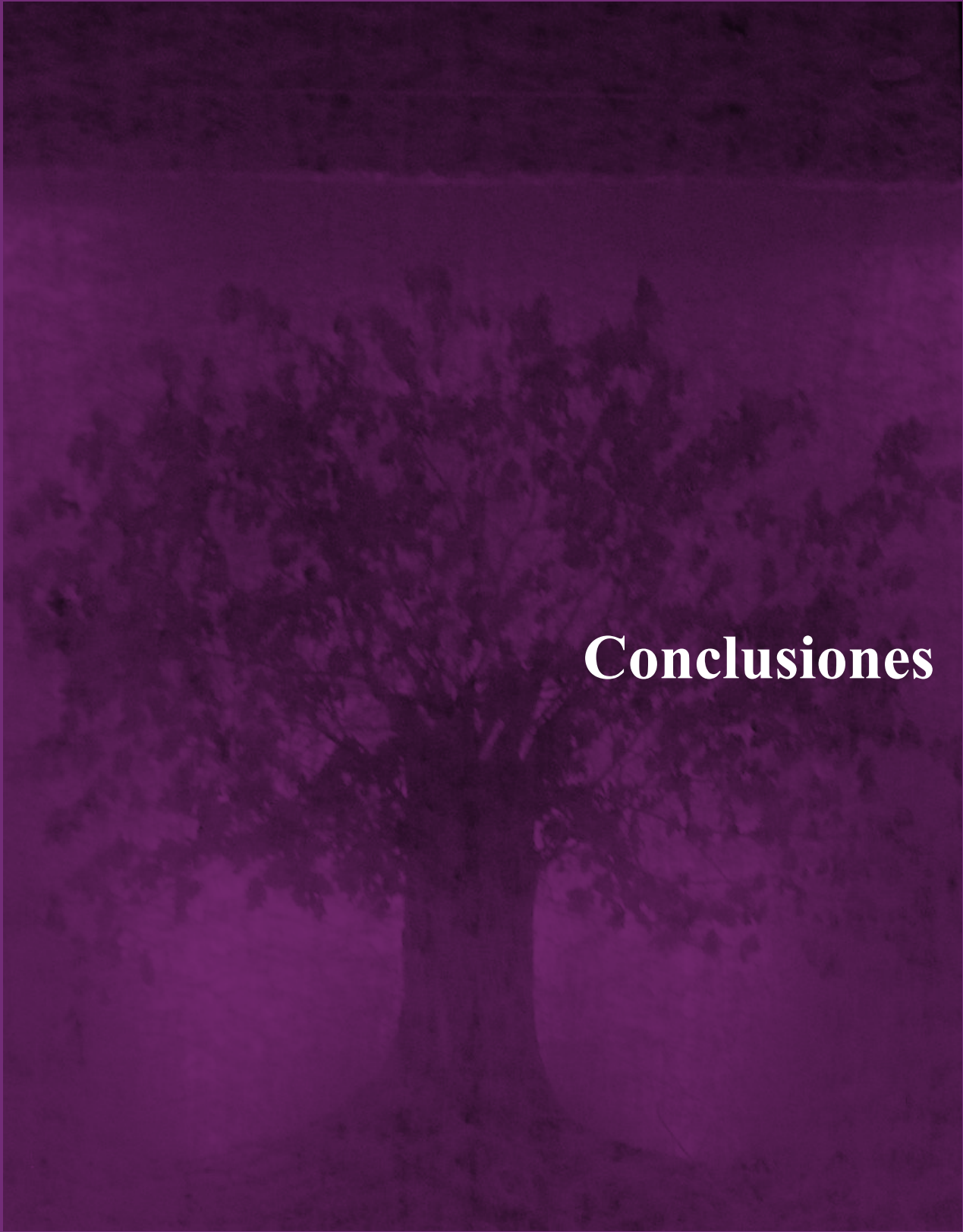
Al finalizar la etapa de las improvisaciones, el grupo tomó dos directrices en el desarrollo de su montaje. Por un lado, al desarrollo de los elementos importantes que resaltaron en esta etapa anterior y que permitieron la configuración del nuevo texto y su adaptación. Para ello se retomó el texto bajo el estudio de la edición, se tomaron lecturas con el fin de analizar el diálogo y su importancia en el texto. Algunos diálogos del texto original de *Blondinette* fueron considerados por el grupo de menor importancia. Ya sea por la necesidad dentro de la obra, o la falta de actores para desarrollar dicha acción. Algunos textos fueron eliminados (como los diálogos de los soldados en el salón de gobierno de Juan Lanús del tercer cuadro) y otros adaptados o remplazados, para darle más ritmo a la obra en su representación teatral. El profesor-director tomó el texto dramático de Oswaldo Díaz Díaz, *Blondinette* y lo adaptó según sus observaciones en el marco de la improvisación.

Tomando los demás elementos, las acciones, movimientos y partituras corporales expuestas se establecieron dentro de la partitura como parte del guión o del boceto interno. El paso a seguir fue la delegación de tareas y de reparto actoral por parte del director. Se escogieron los roles de acuerdo al casting establecido en el proceso de montaje, según el punto de vista del director, guiado por sus observaciones de improvisación y diagnóstico grupal. En este punto se delegaron las dependencias de la producción a cada estudiante generando trabajo en equipo y responsabilidades en el montaje. Una vez establecidas las tareas, el grupo toma el texto y procede a continuar con su adaptación; las imágenes establecidas en la etapa de improvisación bajo la exploración de los personajes, generaron imágenes, texturas y colores, que fueron plasmados y organizados por cada una de estas dependencias en el proceso en esta etapa generando lo que Buenaventura denomina la primera vuelta de montaje, lograda a partir de identificar los núcleos constitutivos de cada una de las improvisaciones y que van adquiriendo una construcción de imágenes teatrales para el discurso del espectáculo (Cardona, 2009)

Esto sirvió para ensamblar la obra en su totalidad, resaltando partes no expuestas en las demás etapas como por ejemplo: la imagen o la dirección de arte. Esta estética general se compuso a través de los referentes estéticos investigados o analizados en la etapa de análisis. Se tomó como referencia el teatro infantil, los cuentos de hadas, las fábulas infantiles, y las películas animadas, estos referentes fueron de gran ayuda en esta construcción, ya que el argumento de *Blondinette* y la dirección de su montaje fue considerado y evaluado estéticamente con características tipo de las películas animadas infantiles. Los espacios se implantaron con las escenas ya definidas. Se llegó a la conclusión de ser espacios libres y minimalistas, sin categoría alguna. Los actores estudiantes jugaron la acción con el fin de actuar bajo la intención de sus entradas y salidas, el texto y los objetos representativos de los personajes. Para el apoyo de imágenes se utilizó la ayuda de un proyector de video con imágenes animadas como apoyo a las escenas, o entreactos. Esos videos apoyados de su música reforzaron la escena y generaban mayor carga convirtiéndolo en un actor más; para eso se tuvo en cuenta la música especial infantil o sonidos similares que luego fueron articulados en la partitura del montaje. Al finalizar la etapa de montaje adaptación de texto se hizo un ensayo general donde el director y todo el grupo observó la obra a puerta cerrada para analizar y terminar de darle sus últimos vistos antes de su estreno. (ver texto editado en anexo 3)

El proceso de montaje IV de la obra de *Blondinette*, dirigido por el profesor Gabriel Uribe en el año 2014 tuvo complicaciones para la representación de su montaje ante el público académico. Sin embargo, la obra fue presentada al público al cual se había montado, se presentó en la fundación

Fundamor para niños enfermos de sida, terminando así el proceso de montaje de la obra de *Blondinette*.



Conclusiones

Concluyo a continuación que la sistematización de experiencias es necesaria y pertinente en la documentación de procesos artísticos o académicos de creación escénica, porque comprende la necesidad de este tipo de documentos como herramienta de registro, materialización y archivo con fines informativos. La sistematización sirve como guía y ayuda acelerar procesos de creación dentro del montaje y permite la facilidad de acceso entre el proceso o el tema a desarrollar, ayudando con información, facilitando la comprensión y las entre líneas de la estructura. Este tipo de sistematización también ayuda a resaltar la importancia del análisis literario para un montaje escénico, evidencia la metodología para la puesta en escena y facilita la categorización. Este tipo de orden sistemático sirve como elemento de memoria, guarda procesos o experiencia profesionales de forma organizada para su conocimiento y sentido en la investigación.

Se considera necesario que los procesos de sistematización inicien paralelamente al comenzar todo proyecto y de forma detallada, analizando y registrando cada momento en las etapas del montaje (Fotos, videos, bitácoras, bibliografía, etc) evitando la pérdida de información valiosa y necesaria que pueda ser utilizada o necesitada, pues la compilación de la información en una sistematización de experiencias es el eje principal de su documentación; también se concluye sobre el reconocimiento y la importancia de la teoría e investigaciones alternas que ayuden a reforzar las bases de los proyectos de sistematización para contrastar puntos de vista y adjuntarlos a los procesos, pues esto enriquece dicha información.



Bibliografía.

AGUIRRE, Imanol. *Teorías y prácticas en educación artística: Ideas para una revisión pragmatista de la experiencia estética*. Buenos Aires, 2005.

ALCAIDE, Carmen. *Expresión plástica y visual para educadores, educación infantil y primaria*. Publicaciones ICCE, Madrid, 2003.

BAREA, Pedro. *Bertolt Brecht y la Radio*. Departamento de Comunicación Audiovisual. Universidad del País Vasco, Euskal Herriko Unibertsitatea, Lejona, 2002.

BAUDELAIRE, Charles. *La moral del juguete*. En <http://losninosdejapon.blogspot.com/2011/12/la-moral-del-juguete-por-charles.html>, 2012.

BAUDRILLARD, Jean. *El sistema de los objetos*. Traducido por Francisco González Aramburu, Éditions Gallimard, París, 1968.

BRECHT, Bertolt. *Teoría de la radio*. (1927-1932). Edición de Jaime Goded. Facultad de Ciencias Políticas y Sociales, Universidad Autónoma de México, 1976.

BUENAVENTURA, Enrique y VIDAL, J. *Apuntes para un método de trabajo colectivo del TEC*, En: Trabajo Teatral, Cali, No. 1-2, pp, 44-95, 1975.

_____ *La dramaturgia del actor*, 2010. En <http://www.teatrodelpueblo.org.ar/dramaturgia/buenaventura001.htm>.

CARDONA, Mario. *El método de creación colectiva en la propuesta didáctica del maestro Enrique Buenaventura: anotaciones históricas sobre su desarrollo*. Universidad de Antioquia, Medellín, 2009.

CASTRO LEE, Cecilia. “Blondinette en el teatro y universalista de Oswaldo Díaz Díaz”. *Antología latinoamericana de teatro para niños*. Ed. María Mercedes Jaramillo, Universidad de Antioquia,

Medellín, 2002.

COSENTINO, Gastón. Arlt con Baudelaire: “La moral del juguete rabioso” [En línea]. *VIII Congreso Internacional de Teoría y Crítica Literaria Orbis Tertius*, 7 al 9 de mayo de 2012, La Plata. En Memoria Académica. Disponible en: http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab_eventos/ev.1644/ev.1644.pf

DÍAZ DÍAZ, Oswaldo. *Blondinette*. Editor Instituto Colombiano de Cultura, Bogotá, 2009.

ECO, Humberto. *Didáctica de la escritura dramática*. Planeta. Madrid, 1968.

ESCOBAR, Mario. *Grandes Hombres de las Américas*. En: Comité de coordinación de asuntos interamericanos, No. 4, pp, 18-20, Bogotá. 1944.

GAGNETEN, María Mercedes. *Hacia una metodología de sistematización práctica*. Humanitas. Buenos Aires, 1990.

GÓMEZ Yuly Milena. *Recuperación del arte perdido. Radio Teatro: de Colombia para América Latina*. En: <http://base.d-p-h.info/es/fiches/dph/fiche-dph-7125.html>, 2005.

GARVIZO, Claudio. *Brecht. Historia de la radio en Colombia y sus dardos hacia la radio de los años '30*. En <https://revistaterminal.cl/web/2013/02/brecht-y-sus-dardos-hacia-la-radio-de-los-anos-'30>, 2013.

HOYOS, Consuelo. *Un modelo para investigación documental. Guía teórico práctica para la construcción de estados del arte*. Señal Editora, Medellín, 2000.

IBAÑEZ, Pedro María. *Boletín de Historia y Antigüedades. Volumen LV. No. 641. Artículo: Oswaldo Díaz Díaz, Vida y obra*. Editorial Kelly. Bogotá, 1968.

IMBERNON, Francisco. *La Investigación Educativa como Herramienta de Formación del Profesorado*. Grao. Barcelona, 2002

JARA, Óscar. *Para Sistematizar Experiencias, Una propuesta Teórica y Práctica*. Centro

- Internacional de Educación y Desarrollo Humano - CINDE, Bogotá, 2018.
- KELLOGG, Rodha. *Análisis de la Expresión Plástica del Preescolar*. Cincel, Madrid, 1979.
- LAMUS OBREGÓN, Marina y RIZK, Beatriz. *Creación colectiva. El legado de Enrique Buenaventura*. Atuel, Buenos Aires, 2008.
- LÓPEZ, Nelson. *La deconstrucción curricular*. Editorial Magisterio, Bogotá, 2002.
- LOWENFELD, Viktor. *Maestros creativos, alumnos creativos*. Editorial Kapelusz. Buenos Aires, 1972.
- _____ *Desarrollo de la capacidad creadora*. Editorial Kapelusz. Buenos Aires, 1973.
- _____ *El niño y su arte*. Editorial Kapelusz. Buenos Aires, 1982.
- MÁTALLANA, Andrea. *Locos por la radio: Una historia social de la radiofonía en la Argentina: 1923-1947*. 1a ed. Burgos Editores. Buenos Aires, 2006.
- MONTOYA Jairo. La propaganda estadounidense en la radio barranquillera durante la Segunda Guerra Mundial 1942-1945. *Revista Digital de Historia y Arqueología desde el Caribe*, núm. 11, pp. 233-261, Universidad del Norte, Barranquilla, 2009.
- OSORIO. Betty. *La Gaitana, de Oswaldo Díaz Díaz: del mito colonial a la historia del siglo XX*. Universidad de los Andes. Bogotá, 2010
- PALADINO, Cecilia. Reseña: Bruno Bettelheim, Psicoanálisis de los cuentos de hadas. *Revista de Psicología - 1983 - Vol. 9*, p,p 24-30, Grupo Editorial Grijalbo, Barcelona, 1983.
- PAREJA, Reynaldo. *Historia de la Radio en Colombia*. Servicio Colombiano de Comunicación Social, Bogotá, 1984.
- PIAGET, Jean. *La formación del símbolo en el niño*. Editorial Fondo de Cultura económica, México D.F, 1982.
- PUERTA ZAPATA, Antonio. *Evaluación y sistematización de proyectos sociales. Una metodología*

de investigación. p.p 118 – 133. Facultad de ciencias sociales y humanas, Universidad de Antioquia, Medellín, 1996.

SACRISTÁN, José G y PÉREZ, Ángel. *Comprender y transformar la enseñanza*. Ediciones Morata, S.L. Madrid, 1999.

SANDOVAL, Carlos. *Especialización en teoría, métodos y técnicas de investigación social. Investigación cualitativa*. Instituto colombiano para el fomento de la educación superior, ICFES: Bogotá, 1996.

STANISLAVSKI, Constantine. *Un actor se prepara*. Editorial Diana. México, 1990.

_____. *Creación de un personaje*. Editorial Diana. México, 1999.

STRAUSS, Anselm y CORBIN Juliet. *Bases de la investigación cualitativa. Técnicas y procedimientos para desarrollar la teoría fundamentada*. Facultad de ciencias sociales y humanas, Universidad de Antioquia, Medellín, 1998.

SEÑAL MEMORIA. *Recordando a Oswaldo Díaz Díaz*. En <https://www.senalmemoria.co/articulos/oswaldo-d%C3%ADaz-d%C3%ADaz>, acerca de Boletín de Historia y Antigüedades No. 850, 2010.

ANEXOS

Anexo 1. Referencias Bitácora de trabajo

Agosto 27 / 2014.

Montaje.

Ejercicio con el objeto: observar el objeto y realizar un montaje que surja de la observación.

Inicio observando el objeto en una postura que evolucione hasta el momento que luce inicialmente. Desarrollo una postura, un recorrido de 40 segundos (seg) y debo volver al lugar inicial. Lo repeto hasta internalizarlo. El trabajo se hace por escenas y la digo en un momento que surja de manera espontánea.

Blondinette.

- Dar un nombre o título a cada escena. Título operativo o descriptivo.
- título emocional: la evocación, el sentimiento, nivel simbólico.
- Debemos estar atentos para analizar la obra en su género que tenga un alto contenido pragmático. (que los cosas poseen en el escenario).
- **Carácter**: **Disfórico** = la conciencia de las acciones son negativas. Lo pieza, la tragedia.
- Carácter eufórico**: Costura al villano. (La comedia). Su género que permiten hacer una reconfiguración del carácter social.

Como el objeto. hace parte de mi vida.

- El texto debe tener vida propia. No solo Representar. Por que alli se vive en el cliché. en los codigos acorales que. Se Roban verdad. a la accion.

Tarea: Conclusion: traer para la proxima clase. un objeto que signifique. algo para nuestra vida.

- Un fragmento. un poema, una frase. una caucion. Algo que sea sig. para nuestra vida.

Jose Uribe @ correo univalle.edu.co.

→ **Solamente se encuentra claridad.**
Atravez de la Acumulacion
de usendumbre. ←

- Lea los poemas de Garcia Lorca. Para encontrar similitudes con. Cavaldo Diaz

Analisis. de la obra.

Blauinetle.

Tarea: **Referencias:** Garcia Lorca. → Escena del Teniente. Coronel. de la guardia civil. → Amores de Don perlimpin con. Beliza en su jardin. →

Libro: La formacion del simbolo en el vino.

Tarea: Dividir lo dado por unidades (recuerdos) por un nombre que los identifique.

Blondel: jugar. payaso sabro.



Ordeñamiento

Objetivo: Reestablecer
energía grupal. y
trabajo en equipo:
- Capacidad Acc/Reacci.

5. Juego con objeto: Cada persona trae un objeto diferente. Se ponen en el medio y todos deben dar un uso $\neq$ a dicho objeto. (Ej. al que sea original mente. hace el: un bastón: se convierte en pala, palo de golf, etc.) La persona no debe demorarse + de 3 segundos en iniciar su propuesta. ni + de 10 Realizándola.

1. Saludo: mirándonos a los ojos. Saludamos al compañero. diciendo su nombre. y dándole la mano, un abrazo, un pico etc. Según nos vaya.

3. Transición: cuando ya hayamos saludado a todos nos detendremos. Sin decir nada. (quedarse quieto fijo en el tipo donde. Saludamos al último).

4. Establecemos contacto visual. con un compañero. una vez todo el grupo se haya detenido no avies. El juego inicia. Cuando todos estau deteni- dos una sola persona te empieza una Relación juego. (propuesta de situación). y las otras parejas se van uniendo. hasta que todo el grupo este integrado. El grupo mismo debe poner punto final a la situación.

2. Caminar. establecer velocidad. 6. grupal. y alguien se desmaya el grupo debe Rescatarlo. Cuando el grupo lo determine. la velocidad aumenta. y así mismo el # de desmayos. hasta llegar a 10. vel. 10) El grupo se detiene en stop.

Correcciones del Calentamiento.

- Esperaba un Calentamiento mas general.
+ físico.
- Hubo muchos que tienen una asepección antigua del teatro
- Eje: del Desarrollo muy bueno, muy completo
- El ej. de los objetos debio ser primero que el de las situaciones.
- El de los objetos funciona mucho para la iniciación en el teatro. Es muy bueno para el proc. creativo pero no para la curarize.
- El ej. de la situación grupal. Es muy complejo. y se debiera hacer muchas veces porq. establece una dinamica teatral grupal.
- La voluntad individual se crea con el ej. de los objetos.
- La voluntad grupal. Se crea con el ej. de la situación. Desarrollo lenguaje grupal. y da lenguaje comun. Area grupal.
- El. de los objetos. Es relativamente facil. Representar. ~~pero es + complejo presentar.~~
El juego debe estar apoyado en una realidad de los objetos. No simplemente en la imposición de mi imaginación.
- **Actuación Representacional:** la que para es Real. $\neq$ **Act. Representacional:** = Representa. algo o supone. con imaginación pero no +
- Ej. ejercitade objetos: no solo de te otro gu. sino las q. que sig. tienen los objetos el valor simbolico.
- Juego de objetos: Después de tocarlo sentirlo identificarlo etc. Se debe profundizar las relaciones con el objeto.

Anexo 2. Ejercicios de calentamiento

Estos ejercicios fueron escritos y desarrollados dentro de la experiencia de montaje de la Obra *Blondinette*; Dentro de dicho proceso se tomaron los apuntes de los calentamiento y ejercicios de improvisación propuestos en las clase bajo la dirección del docente. Ejercicios explorados por los estudiantes y documentados en sus notas personales. A esto le siguieron las correcciones del Director profesor, para ser analizados y trabajados en el transcurso del semestre y llegar así a una serie de información pedagógica personal de apoyo para la sistematización. Este registro es una edición de la bitácora original, hecha para la clase de Montaje III. Aquí se exponen, de manera cronológica, dicho proceso dentro del programa de curso. Ejercicios realizados en clase: sus propósitos, objetivos y las conclusiones o reflexiones hechas dentro del marco propuesto y explorado son expuestos a continuación.

Sesión 1.

1. Desplazamiento espacial.

Caminatas.

Las decisiones de la partida se deben tomar todas en grupo y en una sola energía. Deciden mutuamente el momento de detenerse.

Objetivos.

- Controlar la energía personal y grupal.
- Mantener la relación y el contacto con los demás integrantes del grupo.
- Concentración.

Espacialidad.

- Mantener la presencia escénica.
- Identificar los límites del espacio.
- Visualizar y explorar la fantasía espacial.

2. Ejercicios de comunicación.

Después de la caminata, se ubican libremente por el espacio y se hace contacto visual con alguien en particular. Se hace un acuerdo energético y se cambia de lugar al mismo tiempo, seguido de otra pareja y así sucesivamente. Las parejas deben tener en cuenta la unión grupal para que no salgan varias al mismo tiempo.

Objetivos.

- Controlar la energía personal y grupal.
- Mantener la relación y el contacto con los demás integrantes del grupo.
- Concentración.

Espacialidad.

- Mantener la presencia escénica.
- Identificar los límites del espacio.

3. Ejercicio de improvisación.

En pareja se plantean una improvisación cambiando de lugar. Uno de los dos domina al otro hasta que llegan a la mitad de los dos. A partir de allí cambian de rol. De dominar a dominado.

Objetivos.

- Explorar por medio del juego, improvisaciones actorales en pareja.
- Identificar roles por medio de la acción .
- Mantener la relación y el contacto con los demás integrantes del grupo.
- Concentración.

4. Ejercicios de tempo ritmo.

Tomando el ejercicio de improvisación en parejas anteriores, el juego se lleva a la situación de velocidades. De rápido a lento.

Objetivos.

- Explorar por medio del juego, improvisaciones actorales en pareja.
- Identificar roles por medio de la acción .
- Mantener la relación y el contacto con los demás integrantes del grupo.
- Concentración.
- Entender y controlar la energía y el ritmo.
- Diferenciar y regular las distintas velocidades en el juego.
- Sentir el proceso de la acción para un fin determinado.
- Construir una relación entre los personajes.
- Motivación de la imaginación.

Espacialidad.

- Mantener la presencia escénica.
- Identificar los límites del espacio.
- Conciencia espacial.

Conclusiones personales.

- Determinación artística.
- Análisis componentes estéticos.

Contraste.

Luz.

Gusto.

Carácter del artista.

Sesión 2

Ejercicios de Calentamiento.

1. Desplazamientos espaciales. Caminata en parejas y en tríos. Las decisiones de la partida se deben tomar todas en grupo y en una sola energía. Deciden mutuamente el momento de detenerse.
2. Juego de payasos.
3. Juegos de espías y detectives.
4. Uno en hombro de otros (caballitos). Disparo, cae, deja caer cuerpo atrás lentamente, caminando manos.

Conclusiones personales.

- Percepción del cuadro. Resaltar su naturaleza.
- Alegría del hombre cuando hay cosecha.
- Utopía.
- Observar las vivencias de vida.
- Comportamientos
- Buscar la Armonía.
- Ver estrategias del personaje. No conquista - no seducción.
- Sentido de Perspectiva de vida
- Entender los Procesos.
- Aprovechar la situación.

- Ajustar las Relaciones.
- Hallar la transformación a través del juego.
- Precisar el manejo de objetos.
- Perfeccionar la precisión en el cuadro.

Sesion 3

Ejercicios de Calentamiento.

1. Desplazamiento espacial.

Las decisiones de la partida se deben tomar todas en grupo y en una sola energía. Deciden mutuamente el momento de detenerse. Exploración en parejas, tríos, cuartetos y quintetos.

Objetivos.

- Controlar la energía personal y grupal.
- Mantener la relación y el contacto con los demás integrantes del grupo.
- Concentración.

Espacialidad.

- Mantener la presencia escénica.
- Identificar los límites del espacio.
- Visualizar y explorar la fantasía espacial.

2. Ejercicio de comunicación.

Después del desplazamiento y de las respectivas ubicaciones espaciales, se escoge un compañero y un punto de referencia entre ambos. se conectan manteniendo el contacto: Dedos, cabeza, cadera, frente. Luego se separan medio metro de distancia, Justificando sus movimientos. Luego de un tiempo de proceso en el juego, se establece una postura y se mantiene el contacto con la pareja. Después se desarrollan movimientos de postura justificados. Crear oficio.

Objetivos.

- Motivar la exploración corporal.
- Ejercitar y despertar el cuerpo desde posturas extra cotidianas.
- Hacer conciencia de la respiración y el cuerpo ante posibles problemas de hiperventilación.
- Cuidar y proteger al compañero.

- Reforzar la confianza y el trabajo en equipo.
- Explorar por medio del juego, improvisaciones actorales en pareja.
- Identificar roles por medio de la acción .

Espacialidad.

- Identificación del espacio.
- Desarrollo de la conciencia espacial.

3. Ejercicio de improvisación.

Juego del objeto invisible. Uno de los dos manipula el objeto (otro compañero) a larga distancia. Manipulación del objeto, rebeldía del objeto, castigo objeto.

Objetivos.

- Motivar la exploración corporal.
- Ejercitar y despertar el cuerpo desde posturas extra cotidianas.
- Hacer conciencia de la respiración y el cuerpo ante posibles problemas de hiperventilación.
- Mantener el contacto y la relación de pareja.
- Reforzar la confianza y el trabajo en equipo.
- Explorar por medio del juego, improvisaciones actorales en pareja.
- Identificar roles por medio de la acción .
- Concentración.

4. Ejercicio de improvisación.

Fotografías: Tres sillas en el espacio. Tríos. Se propone un juego desarrollándolo entre los tres, llegando a las sillas y adoptando posturas fotográficas (estado fotográfico). Se rompe la imagen en energía conjunta.

Objetivos.

- Explorar por medio del juego, improvisaciones actorales en grupo.
- Identificar roles por medio de la acción .
- Concentración.
- Planeación de estrategias en el juego.

Espacialidad.

- Conciencia espacial.
- Identificación del espacio.

Sesion 4

Ejercicios de calentamiento.

1. Desplazamientos espaciales.

Caminatas en puntas de pies, con variación de altura en el centro pélvico.

- Partes abajo. Derecha – izquierda. Manos, rodillas, frente, cadera, espalda. En el desplazamiento se da la guía desprevénida de poner cualquiera de estas partes rápidamente en el suelo. Se debe reaccionar al nombramiento de dicha parte y actuar al respecto. Cada movimiento debe ser natural y continuado desde los impulsos corporales del movimiento.

Objetivos.

- Motivar la exploración corporal.
- Ejercitar y despertar el cuerpo desde posturas extra cotidianas.
- Hacer conciencia de la respiración y el cuerpo ante posibles problemas de hiperventilación.

Espacialidad.

La Lleva. Juego de persecución. El juego consiste en jugar con mucha habilidad. Hay una persona que lleva la “lleva”, y esa persona debe coger a uno de los integrantes del juego; si lo agarra, ese queda con la lleva hasta que este integrante busque a otro compañero y así sucesivamente.

Objetivos.

- Disminuir el déficit de atención. Concentración.
- Planeación de estrategias en el juego.
- Establecer las relaciones sociales del grupo.
- Estimular la actividad física y la concentración.
- Fortalecer las relaciones con los pares.

3. Ejercicio de comunicación.

Hacer un círculo grupal cogidos de manos. Se juega a enredar y desenredar el círculo. 1 líder, 2 y 3.

Objetivos.

- Concentración.
- Planeación de estrategias en el juego.
- Establecer las relaciones sociales del grupo.
- Estimular la actividad física y la concentración.
- Fortalecer las relaciones con los pares.

Espacialidad.

- Conciencia espacial.
- Identificación del espacio.
- Exploración espacial grupal.

5. Juego de sillas.

Cada uno de los integrantes coge una silla y caminan por el espacio libremente con ella. En un contacto grupal deciden ubicar las sillas distribuidas en el espacio y en círculo.

Objetivos.

- Establecer las relaciones sociales del grupo.
- Estimular la actividad física y a concentración.
- Fortalecer la relaciones con los pares.

Espacialidad.

- Conciencia espacial.
- Identificación del espacio.
- Exploración espacial grupal.

6. Ejercicio de improvisación.

Sillas frente a la pared y tres de frente. Las tres personas de frente tienen un líder que hace el papel de profesor, este enseña mientras los alumnos de los lados hacen muecas sin que el maestro los descubra.

Objetivos.

- Explorar por medio del juego, improvisaciones actorales en grupo.
- Identificar roles por medio de la acción .
- Concentración.

- Planeación de estrategias en el juego.
- Establecer las relaciones sociales del grupo.

Espacialidad.

- Conciencia espacial.
- Identificación del espacio.
- Exploración espacial grupal.

7. Juego de policías y prisioneros.

Policías se paran de espaldas sin ver, mientras los prisioneros escapan por huecos. Policías evitan la escapatoria.

Objetivos.

- Concentración.
- Planeación de estrategias en el juego.
- Establecer las relaciones sociales del grupo.
- Hacer conciencia de la respiración y el cuerpo ante posibles problemas de hiperventilación.
- Reforzamiento del trabajo en equipo.

Espacialidad.

- Conciencia espacial.
- Identificación del espacio.
- Exploración espacial grupal.

Sesion 5

Ejercicios de calentamiento.

Desplazamientos con sillas.

1. El grupo se pone de acuerdo en poner las sillas en distinto lugar sin hacer ruido alguno y luego se sientan.
2. Desplazamiento sin sillas. El grupo decide la parada en conjunto y luego cada uno regresa a su respectiva silla.
3. Tomando sus sillas, el grupo se desplaza y toma decisión de parada. Se repite el proceso y se

juega formando figuras con las sillas. (circulo, rectángulo, diagonal).

Objetivos

- Controlar la energía personal y grupal.
- Mantener la relación y el contacto con los demás integrantes del grupo.
- Concentración.
- Establecer las relaciones sociales del grupo.
- Reforzamiento del trabajo en equipo.

Espacialidad.

- Conciencia espacial.
- Identificación del espacio.
- Exploración espacial grupal.

Ejercicios de improvisación.

4. Sillas contra la pared y solo una de frente. Pasan dos personas a transformar y a jugar con la silla, proponiendo función del objeto.

5. La silla se ubica de distinta forma en el espacio, mientras las dos personas juegan a sentarse sin ningún problema, sin violencia, ni fuerza, deben hacerlo inteligentemente, quedando al final uno de ellos sentado.

6. Tres sillas y tres personas juegan a la clase. Mientras el maestro enseña alguna tarea, los demás alumnos hacen muecas, el sorprendido sale de la clase expulsado. A medida que el juego avanza, se integran nuevos alumnos con la misma función y juegan entre ellos.

Objetivos.

- Explorar por medio del juego, improvisaciones actorales en pareja.
- Identificar roles por medio de la acción .
- Mantener la relación y el contacto con los demás integrantes del grupo.
- Concentración.
- Entender y controlar la energía y el ritmo.
- Diferenciar y regular las distintas velocidades en el juego.

- Sentir el proceso de la acción para un fin determinado.
- Construir relación entre los personajes.
- Motivación de la imaginación.
- Explorar por medio del juego, improvisaciones actorales en grupo.
- Identificar roles por medio de la acción .
- Concentración.
- Planeación de estrategias en el juego.
- Establecer las relaciones sociales del grupo.

Espacialidad.

- conciencia espacial.
- Identificación del espacio.
- Exploración espacial grupal.

Sesion 6

Ejercicios de calentamiento.

Desplazamientos espaciales.

1. Marcha en parejas.
2. Marcha en tríos.
3. Marcha en quintetos.

Objetivos.

- Controlar la energía personal y grupal.
- Mantener la relación y el contacto con los demás integrantes del grupo.
- Concentración.
- presencia escénica.

Espacialidad.

- Conciencia espacial.
- Identificación del espacio.
- Exploración espacial grupal.

Ejercicios de improvisación.

4. Posturas. De una postura inicial, desarrollar juego a partir de la postura, acelerando y desacelerando.
5. De la misma postura, adoptar la del compañero.
6. Una pareja parte de una postura y desarrollan juego a partir de la postura inicial. Al congelar, entra otro compañero, adopta la posición de uno y propone un nuevo juego.

Objetivos.

- Explorar por medio del juego, improvisaciones actorales en grupo.
- Identificar roles por medio de la acción .
- Concentración.
- Planeación de estrategias en el juego.
- Establecer las relaciones sociales del grupo.