

Alonso Alegría

PARA ESCRIBIR ESE TEATRO QUE NO ABURRE

El teatro se aprecia dentro del  tiempo y por ello resulta indispensable  captar y retener permanentemente la atención del espectador. 

Existen 4 modos para lograrlo, siendo la expectativa el más eficaz.  La expectativa es el producto más importante de la Acción Dramática.

Definiremos Acción Dramática, desmontaremos la obra de teatro  pensando en cuándo es que pasan los

sucesivos eventos de la narrativa, y veremos cómo son 6

los elementos aristotélicos  que conforman la obra de teatro. Analizaremos el argumento y sus partes dentro de la

narrativa total de la pieza.  Luego veremos cuál es la

naturaleza de una  idea para una obra de teatro –

distinta a una idea para cualquier otra obra literaria.

Por último, comentaremos los errores favoritos 

de dramaturgos de todos los tiempos.

Bienvenidos todos,



la lectura abre el telón...

1

Escribir para el teatro es practicar una de las tres ‘artes temporales’, esas que comienzan y terminan y se aprecian durante un tiempo específico. Las otras dos son la música y la danza. La música tiene su propia forma de escribirse y la danza no se escribe. El teatro sí, aunque no es indispensable que así sea.

La dramaturgia es un arte que se escribe pero sólo eso tiene en común con las otras artes que se escriben –la narrativa, la poesía y el ensayo. Estas últimas se escriben para la lectura a solas, individual y silenciosa. El teatro se escribe para ser hablado y escuchado por una multitud.

Por otro lado, la novela o el cuento los escribimos poco a poco para ser apreciados también poco a poco, mientras que escribimos teatro poco a poco pero para que sea apreciado de un solo golpe, de corrido, de comienzo a fin y dentro del tiempo que tenga que durar la obra. Y como NO aburrir es la primera obligación del dramaturgo, y porque resulta indispensable que la obra sea apreciada

completa, es requisito crucial no solo capturar sino mantener minuto a minuto toda la atención de cada espectador, desde el comienzo hasta el final de la obra.

Para NO aburrir a nuestro público debemos:

1) Brindarle constantemente elementos que quiera y pueda gratamente elaborar mientras presencia la obra; 2) no privarlo ni por un instante del deleite de creer que aquello que está presenciando es verdadero, pese a saber que es falso. Esta ‘suspensión de la incredulidad’ es voluntaria, es el peculiar gusto que el teatro brinda y obedece a un contrato –llamado ‘convención teatral’— que espectáculo y público libremente contraen.

Nuestro motivo para ir a presenciar una ficción y para prestarle continua atención es darnos y seguir dándonos el gusto de creer que algo no es ficción a sabiendas de que sí lo es. Pero para creer que lo falso es verdadero necesitamos que la ficción sea, antes que nada, verosímil, que parezca verdadera. La verosimilitud es la base del deleite propio del teatro y sobre ella construimos ese teatro que nunca aburre.

El paso del tiempo es el enemigo principal de la atención de cualquier público. Por eso resulta oportuno anotar que existen cuatro tipos de tiempo: 1) El tiempo natural medido por nuestros relojes: ese tiempo que transcurre entre que la

función comienza a las ocho y cinco y termina a un cuarto para las diez; 2) el tiempo ficticio que transcurre dentro de la historia contada: ese tiempo que corre entre la madrugada de ese domingo de verano cuando Capuletos y Montescos batallan en la plaza, hasta la madrugada del siguiente jueves, cuando las familias se reconcilian ante sus muertos; 3) el tiempo sensible: ese tiempo natural que parece transcurrir mientras presenciamos la obra y cuya aparente duración dependerá del interés que nos cause lo presenciado; y 4) el tiempo corporal, que es ese tiempo que, ay, es percibido por nuestro cuerpo cuando la obra nos lo permite –que ante obra intensa no sentimos nuestros pies, piernas, pompis y cuello.

2

Contamos con cuatro modos de captar la atención del público: Curiosidad, Fascinación, Aprendizaje Y Expectativa. Este último modo es el más importante, ya que puede mantener la atención del espectador por un tiempo indeterminado, mientras que los tres modos anteriores no logran lo mismo.

Curiosidad es la necesidad del público de conocer y entender el ‘quién’, el ‘dónde’ y el ‘cuándo’ de la historia que está presenciando. *Fascinación* es la compulsión que tenemos los humanos por seguir presenciando aquello que inevitablemente y por su propia naturaleza nos cautiva, desde la belleza de los fuegos artificiales hasta el horror de un cruento accidente o del hundimiento del Titanic. *Aprendizaje* es el interés que todo público tiene en a) absorber la información –de absolutamente cualquier tipo— que la obra está brindando, así como en b) comprender –y comentar mentalmente— el pensamiento (filosófico, moral, ético, político) que pueden estar transmitiendo los eventos de la obra.

Expectativa es el cuarto modo. Es el más importante y útil para la dramaturgia, porque –bien manejada— nos permite sostener la atención del espectador durante cualquier tiempo. La expectativa se basa en el natural deseo del público de conocer el futuro que se les está viniendo encima a los personajes. Queremos presenciar aquello que va a pasar como consecuencia de distintos eventos ejecutados por propios y de extraños, amigos y enemigos.

Cualquier empeño, grande o pequeño, de corto o largo plazo genera expectativa por sus resultados. Todos los personajes de una obra tienen sus empeños. Pero no podemos construir una obra simplemente sumando los empeños de diversos

personajes. Hace falta darles un orden, crear una estructura.

Esta estructura se construye dándole preeminencia a un solo empeño por lograr una meta difícil y distante con la que nosotros podemos empatizar. Empatizaremos aún más con esa meta si también sentimos empatía con el personaje –aunque pueden ser varios los personajes que emprenden el mismo empeño. Cuando conocemos al empático personaje y su buen empeño nos comprometemos con ambos y –dadas ciertas condiciones argumentales– seguimos disfrutando de la obra sin distraernos para verificar –al final de la pieza– si ese buen empeño triunfa o fracasa.

3

Quedó dicho que poner en marcha voluntades no basta para construir una obra que no aburre. Una buena obra no puede constar de una sucesión de eventos inconexos entre sí, productos todos de voluntades distintas, cada una de ellas tratando de lograr su propia meta individual. Tampoco puede estar hecha la obra de eventos sucesivos, todos ellos producto de una sola voluntad pero carentes de una sola meta a largo plazo. La unidad del conjunto de eventos que aparecen en una

obra, el ordenamiento que, de comienzo a fin, le puede dar forma, cohesión y destino a una pieza, por larga y complicada que sea, es eso que llamamos Acción Dramática.

La Acción Dramática es la voluntad principal de la obra, la que organiza y ordena todas las voluntades que se ejercen dentro de ella, todas en pos (o en contra) de una meta final que es un evento concreto. Esta voluntad principal es ejercida de manera consciente por uno o más personajes, protagonistas o no, pero por lo general la ejerce el personaje principal. El público se compromete con lo que quiere lograr el personaje y, solidario con este, se interesa en saber si habrá de alcanzar su meta –vale decir si la Acción Dramática habrá de cumplirse. A causa de esto el público está siempre en la expectativa de saber qué habrá de pasar en el tramo siguiente, consciente siempre de la magnitud del camino por recorrer para llegar al cumplimiento de la Acción Dramática y consciente también del costo exacto que tendría fracasar en tal intento.

Que la Acción Dramática fracase no será producto del azar ni de los obstáculos o dificultades inherentes al empeño en cuestión. El fracaso de la Acción Dramática será siempre el triunfo de la Acción Contraria –voluntad ineludiblemente presente en toda obra de teatro. Es la lucha entre estas dos voluntades lo que comúnmente se conoce como ‘conflicto’.

En la medida, entonces, en que empaticemos con el personaje que pone en marcha y lleva sobre sus hombros la Acción Dramática... en la medida en que la meta final de tal Acción sea compartida por el público... y en la medida en que lograr esa meta tenga un alto costo, no podremos como público hacer otra cosa que seguir presenciando el progreso y retroceso de la Acción Dramática desde el inicio hasta el fin de la pieza.

Es importante señalar ahora que tanto la Acción Dramática como la Acción Contraria tienen un sinnúmero de aliados, vale decir, personajes cuyas voluntades caminan a favor de la Acción Dramática o de la Contraria. Y es más importante aún señalar que ninguna voluntad de ningún personaje podrá nunca dejar de ser concéntrica con una de las dos acciones principales –vale decir que todo empeño desplegado en escena habrá de buscar el triunfo o el fracaso de la Acción Dramática.

4

El análisis que nos lleva a comprender la escritura (y también la ejecución) de una obra teatral pasa por enumerar y describir sus seis elementos aristotélicos, que son Argumento, Personaje, Pensamiento, Dicción, Melodía y Espectáculo.

Narrativa: Pero antes de hacer esto resulta útil desmontar y reordenar los eventos de la obra, presenciados o no por el público, para así lograr una Narrativa de la pieza que nos la ponga en perspectiva. Esta Narrativa consta de eventos que provienen de tres ubicaciones: 1) provienen de la Historia Anterior (que no presenciamos), 2) provienen del Argumento (que sí presenciamos sobre el escenario) y 3) provienen de la Fábula (que tampoco presenciamos).

1) La Historia Anterior es el conjunto de eventos que no vemos porque sucedieron antes de que comenzáramos a presenciar la obra –vale decir antes de que se iniciara el Argumento. Estos eventos son, por supuesto, solamente aludidos durante el transcurso del Argumento.

2) El Argumento es aquello que vemos suceder sobre el escenario, y consta de tres partes –Principio, Mitad y Final—claramente diferenciadas entre sí. Al inicio del Principio encontraremos siempre un tramo breve que llamaremos Prólogo, y como tramo final de la Parte

Final encontraremos siempre un Epílogo.

3) La Fábula consta de eventos que –igual que los eventos de la Historia Anterior—no son vistos sobre el escenario sino solamente aludidos. La diferencia los eventos aludidos de esta Fábula y los eventos aludidos en la Historia Anterior reside en que los eventos en Fábula no sucedieron antes del inicio del Argumento sino que suceden durante su transcurso, pero no los vemos. Los eventos en Fábula suceden fuera de escena de dos maneras: contemporáneamente con los eventos que estamos presenciando –hay un incendio en el piso de abajo— o suceden durante ese Tiempo Ficticio que transcurre entre acto y acto o entre escena y escena del Argumento –una enemistad se ha convertido en cariño.

La Narrativa se conforma desmontando y reubicando cronológicamente todos los eventos que aparecen en la Historia Anterior, en el Argumento y en la Fábula. La Narrativa es –para decirlo en una sola larga frase—la enumeración ordenada de todo lo contable, desde el evento más remoto hasta eso que sucede justo antes del telón final. Construir la Narrativa es juntar todos los patitos y ponerlos en fila y con frecuencia sirve muy bien como primer paso para escribir una pieza, ya que ese cuento completo que escribimos podemos luego desagregarlo para definir la lo que será Historia Anterior, lo que será Argumento y lo que dejaremos en Fábula.

Argumento: Quedó aseverado que el Argumento es aquello que vemos sobre el escenario y que consta de tres partes –Principio, Mitad y Final—claramente diferenciadas entre sí. Falta ver cómo

se diferencian –cómo y por qué la parte del Principio se convierte en Mitad, y la Mitad en Final.

Lo que convierte una parte en la siguiente es el evento pivote. Este evento es un descubrimiento (anagnórisis) que causa una transformación (peripateia). Toda obra está llenecita de descubrimientos que causan transformaciones de mayor o menor magnitud. Los eventos pivote son descubrimientos que traen consigo transformaciones irreversibles de la situación, y por ello producen un inevitable y drástico cambio de rumbo en el empeño de lograr la Acción Dramática.

Personaje: Las entidades –pueden no ser seres humanos—que causan los eventos del Argumento son los Personajes, cuya característica principal es que tienen voluntad, albedrío y capacidad para causar eventos y decidir entre distintas opciones.

Pensamiento: La primera definición de pensamiento es que está constituido por las ideas y sentimientos de los personajes, vale decir del ‘movimiento interior’ que los lleva a causar los eventos del argumento. Sin este movimiento interior los personajes no harían ni dirían nada.

La segunda definición de ‘pensamiento’ es que está constituido por los pensamientos abstractos que el autor de la obra quiere comunicarnos y que nosotros estamos dispuestos a comprender y

apreciar –siendo también cierto que no apreciaremos nada si el autor cae en la prédica o la moraleja.

Dicción: La Dicción es aquello que los personajes dicen para lograr sus metas, es originada por su Pensamiento y tiene ciertos atributos importantes sin los cuales no resulta verosímil. La Dicción es uno de los temas más delicados de la dramaturgia y merece mucha atención.

Melodía: No es melodía la música que la obra pueda contener sino la obra percibida como música, vale decir como un conjunto organizado de valores de sonido que puede transmitir –aunque sólo en parte—la historia que una obra cuenta.

Espectáculo: Es el conjunto de elementos escénicos (desde iluminación hasta utilería, pasando por decorado y vestuario) y la coreografía que producen los personajes al aparecer y moverse; todo ello contribuye a contar la historia que el dramaturgo imagina y escribe.

5

Porque una obra dramática narra su historia de manera distinta a cómo la narran la poesía, el cuento y la novela, la idea para una obra dramática también es distinta a cualquier idea para escribir algo que cuenta una historia. La idea para una obra dramática debe contener una Acción Dramática.

Apenas aparece en la idea una Acción Dramática se perciben dos características que la obra tendrá: su duración y su género. Una Acción Dramática como ‘matar al rey asesino’ obviamente produce un argumento largo, mientras que una Acción más bien sencilla como ‘matar al gato’ produce una obra más breve. Y con ‘matar al gato’ no se construye una tragedia, pero con ‘matar al rey’ sí (es la Acción Dramática de Hamlet).

6

Hay dos cualidades que tienen todas las buenas y excelentes obras de teatro jamás escritas: no nos cuentan una historia común, nos cuentan una aventura. Esta aventura puede ser espiritual o de pistoleros, pero será aventura al fin porque la Acción será de alto riesgo –como la Acción de Hamlet, por ejemplo, que es no solamente una gran tragedia sino una gran aventura. La otra cualidad de las buenas y excelentes obras es que nos dicen algo importante, algo que nos atañe y nos ilumina, y lo hacen de forma que no nos aburre ni por un solo instante.

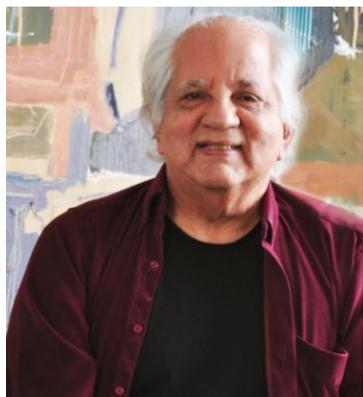
7

Porque una obra de teatro no se escribe para ser leída en silencio sino para ser representada, la escribimos respetando un formato estándar preestablecido que facilita el análisis, la lectura actoral y la interpretación de la obra. Este formato consigna el nombre o seudónimo del autor, el título de la obra, el copyright y los datos necesarios para encontrar al autor, un listado y descripción de los personajes, el tiempo y lugar de la acción y luego, como texto principal, los

nombres de los personajes seguidos de aquello que dicen (réplicas); indicaciones de cómo lo dicen (acotaciones de actuación); y qué es lo que hacen sobre el escenario (acotaciones de escena).

8

La experiencia enseña que hay ciertos errores que todos los dramaturgos cometemos en cualquier momento. Aquí enumeramos algunos de ellos, quizás los más frecuentes: Escena ausente, Transformación ausente, Anagnórisis breve, Falta de tiempo natural, Exceso de tiempo natural, Mensaje transmitido por Dicción, Personajes demasiado corteses en su dialogar, Diálogo sólo para informar al público, Dicción inapropiada, Cambios de tema explícitos, Acotaciones de acciones físicas demasiado detalladas, Acotaciones actorales imposibles, Acotaciones redundantes y Acotaciones narrativas.



ALONSO ALEGRIA. *Dramaturgo y director teatral peruano. Estudió en la Universidad de Yale, donde obtuvo los grados de Bachiller en Arte (1974) y Master of Fine Arts en Dramaturgia y Literatura Dramática (1966) con estudios especiales de Dirección de Escena (1967). Ha sido alumno de Reynaldo D'Amore, Luis Álvarez, Nikos Psacharopoulos, John Gassner y Joseph Papp. Entre sus piezas escritas más reconocidas se cuentan "Bolognesi en Arica", "Daniela Frank", "Encuentro con Fausto", "Para morir bonito" y "El Cruce sobre el Niágara", obra ganadora del premio Casa de las Américas en 1969 y que desde entonces ha sido representada en más de 50 países.*