

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MÉXICO

FACULTAD DE HUMANIDADES

LICENCIATURA EN ARTES TEATRALES

LA TRAYECTORIA DEL HÉROE EN LA OBRA DRAMÁTICA

***NIÑO DE OCTUBRE* DE MARIBEL CARRASCO**

TESIS

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADO EN ARTES TEATRALES

PRESENTA

SALVADOR RAMSES MARTÍNEZ MARTÍNEZ

ASESOR

MTRO. JESÚS HUMBERTO FLORENCIA ZALDÍVAR

Toluca, México 2017.

Índice

	Página
Introducción.....	3
Capítulo I.....	10
Capítulo II.....	53
Conclusiones.....	84
Glosario.....	88
Bibliografía.....	93

Temas de interés

Desde mis inicios en el programa de la Licenciatura en Artes Teatrales en la Universidad Autónoma del Estado de México, se despertó en mí el interés por profundizar sobre el análisis de la literatura dramática. En el cuarto año de la carrera, en el 2014, mis compañeros de generación se propusieron resolver sus prácticas profesionales con el montaje de la obra *Niño de Octubre* de Maribel Carrasco, bajo la dirección de la maestra Betania Paniagua. Cabe recalcar que el trabajo realizado me impactó de manera contundente y positiva para elegir dicha obra como el instrumento de estudio para comprender qué temas aborda el teatro para niños desde la literatura dramática infantil.

Al tener los primeros acercamientos con el texto, quedé fascinado por la gama de emociones a las que me conducía. Conforme continuó mi proceso con el mismo su estructura me llamaba a querer comprenderla y hacerla propia.

A lo largo de la carrera, me di cuenta que el teatro para niños es muy complejo. Sin embargo, para poder analizarlo existen muy pocos recursos de los cuales se puede obtener información y es un fenómeno que se replica en toda la República (una muestra de ello es que en las escuelas profesionales de teatro, en la línea de teatro para niños, aun no se ahonda en el plano curricular). Poco a poco en épocas recientes, las investigaciones sobre el tema han tomado mayor fuerza. La permanencia de estímulos para la creación teatral como Teatro Escolar son una muestra de dicha lucha, pero siendo objetivos, dicho apoyo está logado hacia lo escénico, dejando un poco endeble la investigación desde lo literario.

Justificación

Podría afirmarse que mediante la literatura dramática infantil el receptor puede obtener aprendizajes lúdicos y de fácil asimilación, los cuales le permiten sublimar pulsiones y abastecerse de diferentes posibilidades en su comportamiento,

direccionadas arquetípicamente al proceder de la mejor versión del hombre; el héroe. Siendo éste el ideal del comportamiento moral y ético.

Los niños tienen necesidades rituales que cumplir para saciar deseos, miedos y conflictos. Por medio de la literatura dramática infantil, el receptor canaliza de manera lúdica aprendizajes morales y éticos, además de posibilitar un primer acercamiento con temas sociales considerados “tabúes”. Temas con los cuales se confrontará el niño desde diferentes etapas y perspectivas a lo largo de su desarrollo.

Así pues, este trabajo intenta comprender los elementos que enriquecen para su totalidad un texto dramático para niños.

Debido a las exigencias actuales académicas, se nos solicita una mayor especialización en nuestra área de investigación, lo que nos requiere de un escrupuloso análisis sobre nuestro tema de estudio. Desafortunadamente en materia dramática, encontramos que el teatro para niños en México queda olvidado en el sótano de las necesidades para empolvase y cubrirse del olvido. También es cierto que, hacer teatro ahora (y supongo que también antes) es una misión casi imposible, los subsidios gubernamentales escasean más y los proyectos privados son sostenidos por la resistencia de los creadores dejando casi de lado la necesidad lucrativa. No con esto debemos caer en la marea de la desilusión y la derrota.

El fundamento por el cual consideramos relevante el estudio literario del teatro infantil es, principalmente, poder ofrecer de una manera más consciente y profesional la realización del mismo. Un principio fundamental sobre el trabajo teatral es la consciencia y el análisis que se tenga del texto, de las que muchas veces se parte y que tienen una funcionalidad propia.

El teatro para niños es fundamental, ya que al generar una especialización del tema, permite sensibilizar al receptor infantil logrando su integración al fenómeno artístico, permitiendo así un próximo adulto pleno y consciente del fenómeno. Si educamos al niño a consumir el teatro (literario o escénico), tendremos nutridos

espectadores en consciencia plena de su entorno y problemáticas propias. Esto repercute en sus acciones del día a día sobre sus decisiones, influencias y quereres.

Para los hacedores de teatro, el comprender las necesidades de una línea específica como el teatro para niños, les permitirá crecer en un mejoramiento para sus presentaciones además de hacer evolucionar el mismo fenómeno, teniendo la consciencia de cuáles fueron sus antecedentes y una visión más nítida de hacia dónde va el movimiento.

Planteamiento

La propuesta que se elabora y a la que se somete este trabajo, gira en torno a comprobar que la figura del héroe en la literatura dramática infantil es una forma universal probada y aceptada desde culturas preliterarias hasta nuestra actualidad. Además se analizarán los recursos que conforman la estructura dramática infantil, la que recaen directamente sobre la función y trayectoria del héroe, visto desde diferentes perspectivas.

Otro planteamiento del presente proyecto es mostrar que el teatro para niños cuenta con una estructura universal compleja, pero de fácil asimilación para el infante (cercano al receptor). A su vez, que este tipo de teatro busca confrontar y ayudar a resolver las necesidades de los receptores por diferentes vías, como son la identificación y los valores universales; además de permitir abordar temas “tabúes” como parte de la realidad para los niños.

La literatura dramática que se puede etiquetar como teatro para niños, cuenta con personajes complejos que van decidiendo su rumbo mediante las acciones y los pivotes que ayudan a lograr las búsquedas de los protagónicos, todos estos constituidos de diferentes matices, derivados del folklor y las necesidades de la obra. Estos personajes, cargados de simbolismos y discursos poéticos que el receptor, infantil o adulto, pueden asimilar.

El teatro para niños en nuestra actualidad además de trabajar con lo mencionado anteriormente, busca entrar en comunicación con temas que en tiempo pasado se consideraban “tabúes”, partiendo así a un nuevo horizonte donde no todo está dicho.

Metodología

Metodológicamente hablando, este análisis se fundamenta en planteamientos derivados de diversas disciplinas como: Mitocrítica y Mitoanálisis, (Gilbert Durand Josep Cambell) psicoanálisis (Sigmund Freud, Bruno Bettelheim, Josep Campbell), filosofía (Car Gustav Jung), antropología (Gustav Bally, J. Huizinga), sociología, (Hugo Salcedo) historia de las religiones, (Mircea Eliade) literatura (simbolismo Tzvetan Todorov) y lingüística (estructuralismo Vladimir Propp).

El análisis desde diferentes enfoques permite que la visión de la obra sea más amplia, ligando necesidades en común. Cuando una disciplina no nos permite vislumbrar más, las respuestas de otra completan el panorama hasta conformar un circuito de conocimiento, lo cual nos facilita tener una visión de trescientos sesenta grados.

Marco Teórico

Algunos de los principales planteamientos de los cuales se integra este análisis son:

Desde la Mitocrítica y el Mitoanálisis de Campbell la idea de que en el hombre es una constante la necesidad de seguir al prototipo del héroe. Propp, a su vez, distingue que los cuentos maravillosos mantienen una estructura de funciones específicas que cumplen los personajes. Por su parte, Bettelheim plantea que por medio del cuento de hadas el niño libera las pulsiones que le aquejan. Este argumento se ve reforzado por Freud, cuando afirma que por medio de los sueños el inconsciente se ocupa de las necesidades no resueltas del soñante. Así mismo, Huizinga y Bally, permiten replantear el ritual mediante el aprendizaje que otorga el proceso lúdico. Eliade es quien comprende que el comportamiento arquetípico,

como el del héroe, es cíclico. Y Jung explica que dicho arquetipo vive en nuestro inconsciente colectivo esperando retornar.

Estructura del trabajo

Este trabajo de investigación sigue la siguiente estructura:

Capítulo 1: El héroe y los personajes de las sagas

1.1 El héroe como arquetipo

1.2 Los personajes protagónicos Figo y Hugo

1.2.1 Las trayectorias a cumplir

1.2.2 El punto de quiebre para la sublimación o destrucción de los héroes

1.3 Los personajes auxiliares

1.4 Los viejos sabios o auxiliares

1.5 El narrador y sus funciones

En este capítulo abordamos las características....

Capítulo 2: El aprendizaje y el viaje

2.1 La iniciación para el viaje

2.2 El aprendizaje en el camino de las pruebas

2.3 Las tomas de decisión por parte de los héroes

2.4 La repercusión de los aprendizajes en el receptor

2.5 Los elementos simbólicos

2.6 El universo de la ficción

2.7 El mundo de los sueños

Conclusiones

Sinopsis de la obra

Consideramos pertinente, poder exponer de manera sinóptica de qué trata la Obra infantil *Niño de Octubre*, así como conocer quién es su autora, para posteriormente dar paso al trabajo de investigación.

Figo y Hugo se encuentran en distintas camas de hospital, ambos con diferentes destinos emprenden un viaje al mundo de los sueños mediante el cual obtendrán aprendizajes. Todo el viaje transcurre hacia sus adentros en un mundo de los sueños donde todas sus pruebas los prepararan para aceptar sobrellevar la enfermedad, ser conscientes del proceso de la muerte en la vida, comprender la amistad y aceptar como una realidad la donación de órganos.

Información de la autora

Maribel Carrasco, autora de la obra motivo de estudio, nació en Cuautla, Morelos, el 8 de julio de 1964. Sus estudios universitarios fueron sobre trabajo social en la Universidad de León, Guanajuato. En el ámbito teatral ha desempeñado distintos roles como dramaturga, actriz, titiritera, diseñadora de títeres y vestuario, imparte talleres de dramaturgia para creadores artísticos dedicados a la escena para público joven. Sus obras han sido representadas en México y España como por ejemplo *El pozo de los mil demonios* y *Morritz y el pequeño Mons*, en Canadá igualmente se representó *La legión de los enanos* en Italia, Colombia, Argentina, Suecia Estados Unidos, Bolivia y España la obra de *Lacandona o cuando las estrellas caen*, y en Middlebury, EEUU. *Kásperle o las fantasmagorías del doctor Fausto*. Esto ha generado que sus obras se lleven a otros idiomas como el

francés, alemán, e italiano. Ha publicado en diferentes revistas de investigación teatral como en Paso de gato, también para el CITRU, y muchos de sus artículos hacen una seria reflexión sobre la función del teatro para niños y jóvenes.

Cuenta con diferentes premiaciones por su trabajo. En el año de 1987 ganó el Premio Nacional de la Juventud por su obra *Cuando el tecolote canta*. Para 1997 le fue otorgado el premio FILIJ de dramaturgia infantil el mejor teatro para niños por *La verdadera venganza del Gato Boris*. En el año del 2009 gana el premio de Bellas Artes de obra teatro para niños con el texto *Niño de Octubre*. Además ganó en el periodo 2009-2010 del programa Iberescena el apoyo a la creación dramática. Ha sido becaria FONCA como dramaturga, y becaria con ejecución de títeres. Actualmente es parte de Sistema Nacional de Creadores de Arte. (García, 2016, 91-93) “Sobre la obra Niño de Octubre, ganó el Premio Bellas Artes de obra de Teatro para los niños en 2009. El estreno del montaje fue el 24 de Febrero 2011 en el teatro El granero del Centro Cultural del Bosque, como parte del festival Internacional de Teatro para Niños y Jóvenes ¡A trote!”

Capítulo 1. El héroe y los personajes de las Sagas

A lo largo de la historia la humanidad se repite. Somos culturas, grupos y sociedades cíclicas que como parte de nuestra naturaleza (así como nacemos, nos desarrollamos, reproducimos y morimos) tenemos la necesidad de seguir al “líder”, de ser motivados, influenciados, y hasta comportarnos utópicamente como la calca del héroe. A este ser completo, ataviado por decisiones difíciles, lo encontramos a lo largo de la historia en las religiones, en los movimientos sociales y por supuesto en el arte. Refiriéndonos al arte, específicamente en las obras de teatro, encontramos personajes protagónicos que en muchas ocasiones son el prototipo a seguir, del cual tenemos necesidad de comprobar, mediante sus acciones, la grandeza de su ser (lo lleve o no a la destrucción personal). Es por esta misma figura universal que pueden pasar milenios entre civilizaciones y las conexiones entre las culturas y pueblos son irrefutables y muy visibles como lo menciona Campbell (2014) en su estudio *El héroe de las mil caras*.

Brindo especial atención al héroe en turno, comprobando mediante sus acciones, cuál llega a ser su función y su fin; con esto se pretende dar una brevísima explicación de porqué en el teatro para niños, como literatura dramática, puede ser fundamental la existencia del mismo.

Sabemos que los personajes muestran de qué están hechos al confrontar los momentos difíciles, este es el punto para decidir, y depende de esa toma de decisiones que los personajes se “inmortalicen”, o mejor explicado por Campbell, se vuelvan *arquetipos* (2014). Este autor explica en su estudio “*El Héroe de las mil caras*” (2014), que en todos los tiempos y en todas las culturas existe una relación directa de la figura a seguir, el arquetipo. En este sentido, considero a Hugo y Figo

unos ejemplos de héroes en la obra analizada *Niño de Octubre* de Maribel Carrasco.

Hugo y Figo son personajes protagónicos que están en continua oposición de circunstancias, trayectorias, caracteres con la vida-muerte y los lugares fantásticos. Quizá sea como lo explica Bettelheim, por: “La manera en que un niño puede poner orden en su visión del mundo es separando las cosas por parejas de contrarios” (Bettelheim, 1999: 84) Esto no impide a los personajes y al receptor ir comprendiendo que están más ligados de lo que parecen y a pesar de estos contrapuntos, uno es parte complementaria del otro. En realidad son uno solo. Mientras que Hugo es el niño “real” dentro de la historia, el que se encuentra “vivo”, Figo es una invención de Hugo, a quien utiliza de manera inconsciente, porque su viaje sucede en un plano donde todo se resuelve en un universo del inconsciente. Es en este mundo donde el personaje tiene la oportunidad de lograr su lucha personal; es decir, de confrontarse con los demonios propios.

Se analizan estos personajes por separado, como seres únicos y autónomos, sabiendo que son uno mismo, porque tienen su propia trayectoria. Es decir que cada uno cuenta con necesidades propias a resolver, además de contar con lugares comunes que ahora los comprendemos como simbólicos y los personajes de sagas, cumplen metas dando así justificación a su existencia; son creados en torno de los héroes para satisfacer su función como oposición y auxilio, también funcionan como pivote para sus miedos o bien, retos que llegan a resolver para ser autónomos,

Es importante hacer notar que los personajes cumplen funciones; al respecto, Propp propone en su libro *Morfología del cuento* que los personajes concretos del cuento son siempre los mismos (1981). Si dejamos por entendido además que todas las sagas repiten un esquema o patrón, la diferencia de una historia a otra no radica en las funciones de los personajes, sino en los atributos; estos son, por ejemplo: la edad, los rasgos físicos, los elementos folclóricos, etc.

Propp lo sintetiza así: “Entendemos por atributos el conjunto de las cualidades externas de los personajes: su edad, sexo, situación, su apariencia exterior con sus particularidades, etc. Estos atributos proporcionan al cuento sus colores, su belleza y su encanto” (Propp, 1981: 101). Comprendiendo esto, nos puede quedar claro que los ancianos de la obra pueden ostentar muchas características, mas lo importante será conocer su rol, respondiendo a la pregunta ¿para qué existen? Para poder identificar cuáles son las funciones y cuál es el rol de un personaje en la historia, Propp menciona:

Las funciones de los personajes son los elementos constantes y repetidos de los cuentos maravillosos (su número total es de treinta y una: alejamiento, prohibición y trasgresión, interrogatorio e información, engaño y complicidad, fechoría (o carencia), mediación, comienzo de la acción contraria, partida, primera función del donante y reacción de héroe, recepción del objeto mágico, desplazamiento en el espacio, combate, marca del héroe, victoria, reparación de la carencia, regreso del héroe, persecución y socorro, llegada de incógnito, pretensiones engañosas, tarea difícil y tarea cumplida, reconocimiento y descubrimiento del engaño, transfiguración, castigo, matrimonio.) Todas estas funciones no siempre se hallan presentes (Propp, 1981: 184).

Es por esto que a los personajes arquetípicos como los héroes (Hugo y Figo) se les puede comprender por las acciones que generen, es decir, por las decisiones que toman en diferentes momentos; mientras que los demás personajes serán pivotes y ejes para el camino de los ya mencionados. Y como lo propone Durand en su libro *De la mito crítica al mito análisis* (1993) las grandes obras no hablan de un hombre, sino del hombre que proyecta los contenidos arquetípicos y el orden mítico de la heroicidad. Para esto se necesita de la labor (función) específica de cada personaje.

Siguiendo la función del anciano también conocido como el viejo sabio (donante) no puede en estructura ser el héroe, a menos que el personaje se llame viejo sabio y veamos toda su trayectoria. Se puede decir que uno existe para servirle al otro. Para comprobar esto, podemos utilizar la propuesta de Propp anteriormente citada y esquematizar las funciones de los personajes: **Alejamiento** (Hugo y Figo se van), **prohibición** (Hugo no puede volver a ser un niño normal y Figo no puede

ser un niño), **información** (el narrador nos advierte sobre los personajes y qué necesitan), **carencia** (Figo necesita un corazón para seguir viviendo y Hugo necesita aprender a dejar de existir) y **partida** (Figo y Hugo viajan en el universo de los sueños). Por otro lado, se pueden identificar la primera reacción del donante (La anciana lagartija confronta a Figo y El anciano de la maleta confronta a Hugo), **la recepción del objeto mágico** (Hugo recibe la maleta), **el desplazamiento en el espacio** (Hugo se marcha cuando el centinela le recuerda sobre su viaje), **el combate** (Figo lucha en contra de las piedras y Hugo lucha en contra de los árboles), **la victoria** (Figo y Hugo vencen a las rocas y los arboles), **la reparación de la carencia** (Figo encuentra su corazón y Hugo aprende a dejar de existir), **el regreso del héroe** (Figo regresa con su abuelo), **la persecución y el socorro** (Los árboles persiguen a Hugo por haber salvado a Figo), **las pretensiones engañosas** (Los árboles pretenden engañar a Figo), **la tarea difícil y la tarea cumplida** (Figo tiene que aprender a sentir y cumple al dejar ir a Hugo, Hugo tiene que aprender a imaginar y logra mirar cuál será su destino) y finalmente la **transfiguración** (Hugo muere y renace en Figo).

Ahora que ya comprendemos cuáles son las funciones básicas de la estructura del cuento maravilloso con los personajes de la obra dramática, vale la pena entender que los personajes fungen como: Auxiliar (el centinela), Donante (anciana lagartija y anciano de la maleta), Agresor (Arboles y piedras), Héroe (Figo-Hugo) y Narrador (Narrador).

Ahora bien, ¿Se puede pretender que exista un fin en los personajes de esta obra además de ser parte de una estructura? Considero que el verdadero fin de los mismos es que, por medio de sus acciones, cumplan su rol, para que en el trayecto los héroes se encuentren con decisiones difíciles y por el resultado de las mismas, inspiren a los receptores. Principalmente influyendo a los niños con principios y valores como: Fraternidad, bondad, amistad, solidaridad y libertad, entre otros.

Campbell dice que “los arquetipos son aquellos que han inspirado a través de la cultura humana, y que estos no deben ser confundidos” (Campbell, 2014: 34).

Para no confundirlos hay que analizar sus acciones, las cuales rebasan la línea del bien y del mal, llegando hasta una ética dentro de lo planteado. Si sólo nos quedáramos en la identificación de los mismos con una visión moral, perderíamos la esencia de estos, y su permanencia universal se limitaría a los valores de su época.

El arquetipo se ha repetido y se repetirá a lo largo de la humanidad por la misma necesidad del hombre a seguir un patrón, un ejemplo, una guía universal. Así, los personajes ya mencionados, cumplen con las características de ser ese arquetipo universal. Siguiendo esta línea, Durand nos dice:

La única garantía de que una obra es maestra es que propone una forma de experiencia universalizable, pero hay que añadir (universalizable mediante la singularidad de mi comprensión), es decir mediante la configuración de mi singularidad de crítico respecto de la singularidad de la obra (Durand, 1993: 172).

Entonces podemos deducir que la singularidad de *Niño de Octubre* se encuentra en los atributos, así como en la forma que se plantea, para que pueda ser asimilada por el receptor infantil. Además, la experiencia universal la otorga la estructura y el manejo de personajes arquetipo. Para comprender a que me refiero con “arquetipo”, Jung nos explica en su estudio sobre arquetipos e inconsciente colectivo que:

Los arquetipos son formas típicas de conducta que, cuando llegan a ser conscientes, se manifiestan como representaciones, al igual que todo lo que llega a ser contenido de conciencia. Se trata, entonces, de *modi* característicamente humanos y por eso no debe sorprendernos comprobar en el individuo la existencia de formas psíquicas que no sólo aparecen en las antípodas, sino también en otros siglos con los cuales únicamente nos liga la arqueología. (Jung, 1970: 277-278)

Ahora es más sencillo dejar en claro que el “héroe” es un “arquetipo” que bien tenemos abrazado en la cultura de la cotidianeidad y nos llega a parecer tan *a la mano* y común que muchas veces pasa de lado en la realidad sin saberlo. Puede ser en la comodidad de la fantasía como un “Batman”, en la dureza del pasado histórico como “los hermanos Flores Magón” o hasta un Dr. Mireles en la dureza de la realidad.

Con respecto del arquetipo del héroe, en definición podríamos tener arquetipos de conductas reprobables y, aunque existen, considero que éstas no merecen ser

trascendentales. Pues se llegan a éstas por caminos fáciles donde nunca existe la preocupación del otro y las conductas universalmente reprobables no merecen la glorificación o siquiera brindarles tiempo de nuestra atención.

El que sí nos importa es el arquetipo al que se refiere Campbell: “El héroe es el hombre o mujer que es capaz de combatir y triunfar sobre sus limitaciones históricas personales y locales y ha alcanzado las formas humanas generales, validadas y normales” (Campbell, 2014: 35).

Figo y Hugo ganan el título ya mencionado por sus acciones en el trayecto que los modifica, ya que la metamorfosis sucede en la totalidad de la obra. Tienen, por ejemplo, una preparación para lograr y llegar a ser; ésta no puede ser saltada, el camino es el aprendizaje y dicho camino no es para llegar al fin, más bien, por el camino se otorga ese final. Por decirlo de alguna manera, llegan sin buscarlo. Esta misma idea la expresa Eliade en su estudio de *El mito del eterno retorno* de la siguiente manera:

El camino es arduo, está sembrado de peligros, porque, de hecho, es un rito del paso de lo profano a lo sagrado; de lo efímero y lo ilusorio a la realidad y la eternidad; de la muerte a la vida; del hombre a la divinidad. El acceso al “centro” equivale a una consagración, a una iniciación; a una existencia ayer profana e ilusoria, sucede ahora una nueva existencia real (Eliade, 2001: 30).

Los protagonistas se adentrarán en una serie de pruebas que los llevarán a puntos límites, vivirán su rito que les permite la transformación, es todo ese proceso lo que los hace otros (hasta cierto punto es un descenso único), en relación con sus capacidades de contexto, edad y folclore.

Pero ¿qué caso tendría triunfar sobre limitaciones ajenas? Aseguro que ninguno, lo que permite modificar al héroe es combatir y triunfar en las pruebas complejas (difíciles) para ellos. Una prueba puede ser “fácil” o “difícil” dependiendo de las capacidades de cada persona. Por ejemplo, un escritor por medio del uso de las palabras, genera imágenes, metáforas y mundos, valiéndose de un lenguaje. Si a dicho escritor se le pidiera crear un cuento corto, sería algo que le tomaría dedicación, trabajo y en medida de su decisión esta creación sería una buena

prueba, aunque es su oficio, y sus capacidades están direccionadas a ese mundo sensible, su creación puede ser tan revolucionaria para sí que hasta le permitiría llegar a un estado de riesgo. Pero pedirle al mismo escritor que su prueba sea cambiar una llanta de motocicleta en determinado tiempo (lo logre o no) no sería una verdadera prueba, ya que no está relacionada como un reto “importante” para él. Esto mismo pasa con las pruebas a resolver de los personajes, están creadas desde sus propios miedos, desde sus sombras, desde sus adentros. Veamos pues a estos personajes arquetípicos en escenas específicas.

La historia de Figo comienza como un cuento dentro del sueño. El universo de los sueños nos permite dejar de lado la racionalidad y facilita que los acontecimientos fantásticos, así como los símbolos, adquieran un sentido que la cotidianidad no puede ofrecer, además de estar completamente nutrido por lo que nos puede generar atención.

En este transcurso es importante entender, por principio, que los sueños son los deseos no logrados del soñador, ese es el principal punto del cual se encarga este universo, Freud lo explica así:

El sueño es un acto psíquico de pleno derecho; su fuerza impulsora es, en todos los casos, un deseo por cumplir; el que sea irreconocible como deseo, así como sus múltiples extravagancias y absurdos, se deben a la influencia de la censura psíquica que debió soportar en su formación; además del constreñimiento a sustraerse de esta censura, cooperaron en su formación, un constreñimiento a la condensación del material psíquico, un miramiento por su figurabilidad en imágenes sensibles-aunque no como regla- un miramiento por dar fachada racional e inteligible al producto onírico (Freud, 1976: 527).

Volviendo a la obra, el Narrador explica que Figo se encuentra más enfermo, y sólo queda esa noche para concluir su viaje. El personaje sabe que debe de realizar por su propia cuenta el camino sin ser acompañado y se cumple el principio de “salir de la línea de confort” y aventurarse al misterio del camino. Cuando él regrese no será más el mismo.

Figo decide regresar. Está por transcurrir el lapso de cumplir los 8 años del niño y por lo mismo está dejando una etapa infantil para entrar a otra etapa. Es sabido

que en las culturas preliterarias comúnmente se hacía un ritual para simbolizar el paso de un ciclo a otro; con referencia a la edad, estamos viendo un ciclo universal que se repite constantemente en las historias donde el niño tiene que marcharse y regresar vivo, ahora convertido en hombre. Se explicita la partida del personaje en la siguiente escena.

Narrador.-... El color de las mejillas de Figo ha desaparecido casi por completo. Su pequeño corazón está más cansado que nunca, parece la luz de una pequeñísima llama...

Figo.- (Respirando con dificultad) Papá... mañana, cuando los primeros rayos del sol iluminen el cielo, ¿Será viernes?

Padre.- Sí, Figo, sí.

Figo.- Cumpliré los ocho años.

Padre.- (Triste) Así es, mi pequeño.

Figo.- Pero antes, debo hacer un largo viaje.

Padre.- ¿A dónde irás, niño mío?

Figo.- Nadie puede saberlo, es un sueño que sólo yo conozco y que debo guardar para mí.

Padre.- ¿Regresarás?

Figo.- Sí, cuando salgan los primeros rayos del sol de la mañana, regresaré (Carrasco, 2012: 50).

Esto también sucede con la historia de Hugo, que cumple toda la trayectoria de héroe a su nivel. Además, hay que subrayar que existen diferencias y similitudes entre el mito del héroe como en el cuento de hadas, al respecto nos explica Bettelheim: “Los mitos y los cuentos de hadas tienen muchas cosas en común. Pero en los mitos, mucho más que en los cuentos, el héroe cultural se presenta al oyente como una figura que éste debería emular en su propia vida” (Bettelheim, 1999: 32).

Por esta misma razón (y otras que más adelante explicaré) es viable la estructura del héroe en la dramaturgia para niños, con la forma y función de los cuentos. Para poder darle al espectador infantil un acercamiento suave, que lo llame sin imposición, sin que éste y la identificación sean abrasivos, ya que la relación de

nuestro receptor con la obra de arte será mejor aceptada y captada, cuando ellos elijan la “figura”.

Retomando el curso, ese no es el único referente de diferenciación, se sabe que otro aspecto que delimita entre estos es, como comprueba Bettelheim que el héroe al concluir su historia, logra vencer todas las pruebas que se le presentaron, y durante el proceso se mantiene en una constante victoria gracias a la fidelidad de sí mismo. Se vuelve un ser autónomo sin caer en un dictador hacia los demás. También en los cuentos de hadas la victoria es personal, aunque la maldad sea una protección propia del héroe proyectada en el antagonista. (1999)

Para el aprendizaje de los niños, el vencimiento de uno mismo es fundamental, porque el trabajo interno en esa edad determinará la manera de ver y sobrellevar la adultez. Pero ahondaremos en el tema del aprendizaje en el siguiente capítulo.

Volviendo sobre las diferenciaciones entre el mito y el cuento de hadas, Campbell, señala que: “El héroe del cuento de hadas alcanza un triunfo doméstico y microscópico, mientras que el héroe del mito tiene un triunfo macroscópico” (Campbell, 2014: 53).

Y si lo pensamos a profundidad, la grandeza de un niño permite que el triunfo, su triunfo (compartir por ejemplo), sea igual de significativo que para un adulto lograr la libertad de un pueblo. Es muy importante recalcar que en las antiguas culturas no existía una diferenciación entre el cuento de hadas y los mitos de los héroes. Se llegaba a esto porque el fin era repetir modelos del comportamiento humano, y es claro que en el estudio de los tiempos, todas las civilizaciones o culturas necesitan un patrón de conducta aprobada. Esto lo comprende Bettelheim desde los estudios de Eliade de la siguiente manera:

Mircea Eliade describe estas historias como << modelos de comportamiento humano {que}, por este mismo hecho, dan sentido y validez a la vida>>. Haciendo paralelismos antropológico, este y otros autores afirman que los mitos y los cuentos de hadas derivaron de, o dan expresión simbólica a, ritos de iniciación u otros ritos de pasaje, tales como la muerte metafórica de un yo, viejo e inadecuado, para renacer en un plano superior de existencia. Cree también que, por esta razón, dichos cuentos trataban de una

necesidad sentida intensamente, y son portadores de este profundo significado (Bettelheim, 1999: 42).

Es importante resaltar “la necesidad sentida del significado” que otorgan en la cultura, también pensemos que antes de que el hombre se preocupara por catalogar y categorizar las narraciones orales que sucesivamente se convirtieron en literatura, estas historias formaban parte de un solo cosmos. Y resulta más sencillo pensarlo así, pues son más los elementos afines que los diferenciadores. Antes el teatro era eso: teatro, ahora tenemos la categorización de la comedia y tragedia en líneas de realismo y rupturas. Bettelheim (1999:32) afirma que en la mayoría de las culturas no existe una significativa división entre el cuento maravilloso o popular con el mito, ya que los mismos conforman la literatura de los pueblos preliterarios. Las lenguas nórdicas tienen la etiqueta de saga para los mismos. (1999:32)

Si la esencia es la misma ¿Para qué diferenciar? Llega a ser necesario lograr discernir entre mito, cuento maravilloso y hasta leyenda por el mero ejercicio de clasificar lo que estamos apreciando en estructura, de otra manera, sería igual degustar un vino tinto que un rosado.

Las diferencias precisas entre los mitos, cuentos populares, cuentos maravillosos, y leyendas las podemos comprender en la obra de Carlos García Gual, en el libro *Mitos, Viajes, Héroes* (2011) en el cual no expone:

Los mitos se refieren a un pasado más lejano que el de las leyendas, mientras que los cuentos populares se refieren a un tiempo totalmente indeterminado, el de “érase una vez...” y a un espacio sin relación con la geografía real, en la que se ubican las leyendas e incluso algunos mitos. Los personajes de los cuentos no tienen una personalidad propia, sino que se agotan en su función de protagonistas de la trama, mientras que los héroes de las leyendas y los mitos tienen nombres y familias definidos y hijos. (García, 2001: 13).

Retomando el término de “saga” por considerar que se adecua perfectamente para esta obra de teatro, que en estructura cuenta con elementos del mito y del cuento popular o maravilloso, tal vez debido al origen de las creaciones del mismo. Pues

ambas nacen del hombre, y se vuelven necesidades del mismo. Sobre de esto, Bettelheim afirma:

Algunas historias populares y de hadas surgieron a partir de los mitos, mientras que otras fueron incorporadas a ellos. Ambas formas personificaban la experiencia acumulada por una sociedad, tal como los hombres deseaban la experiencia recordar la sabiduría pasada y transmitirla a futuras generaciones. (Bettelheim, 1999: 32).

Es la experiencia acumulada la que nos llama, la sabiduría lo que vuelve algo universal. Cuando muchas veces nos puede llegar a parecer lejano y ajeno, basta con cambiar los atributos para que un *Harry Potter* se convierta en un *Niño de Octubre*. Tampoco nos referimos a una fórmula matemática que aplique para todo caso. El empleo de los atributos, fantasía y contexto, juegan un papel especial en la creación, la cual dependerá del creador. Además sumarán los temas y sobre todo, la manera en que todas esas conjunciones se aborden.

De la misma forma Propp argumenta sobre cómo coinciden los mitos y los cuentos. Recalca un aspecto fundamental de ambos, la función, y es sabido que están generados, como ya se mencionaba antes, para seguir un patrón de conducta o para aleccionar a todo el pueblo.

Formalmente, el mito no puede distinguirse del relato maravilloso. El relato maravilloso y el mito (en especial los de los pueblos anteriores a las castas) pueden en ocasiones coincidir tan perfectamente que en la etnología y en el folclore tales mitos se llaman con frecuencia cuentos. Existió incluso la moda de estos <<cuentos de los primitivos>> y hay numerosas recopilaciones tanto científicas como populares. Pero quien estudie no sólo los textos, sino también la función social de estos textos, acaba por considerar a la mayor parte como mitos y no como cuentos. (Propp, 2000: 20).

Teniendo en claro que relacionaremos la estructura del cuento maravilloso con la del mito, veremos desde este instante a los personajes Figo y Hugo como los héroes que se ganan ese título mediante sus acciones y de igual manera comprenderemos cuál es la función de los demás personajes.

Sigamos nuevamente la trayectoria de Figo en la obra *Niño de Octubre* (2012). En una pareja de ancianos, él es carpintero de profesión, poseen una casa de madera en medio del bosque y desean tener un hijo. Una noche fría el hombre toma la

figura de madera que el narrador deja cerca del fogón, y a punto de ser arrojada al fuego para calentarse, la figura de madera habla con el hombre. El carpintero la comienza a tallar de manera tan real que parece que respira por sí sola. La figura toma forma de un pequeño niño delgado y pálido. Este niño que ya ha tomado vida está propenso a morir y en el trayecto que cumplirá, obtendrá su propia vida.

El personaje está cargado de atributos los cuales hacen que sea atractivo para el espectador, además está lleno de rasgos simbólicos. Él es un niño de madera, lo cual permite una identificación con los demás niños por el caso de la edad, no es humano, mas su deseo es llegar a serlo y necesita un corazón, lo que constituye su necesidad principal.

Durante su trayecto podremos comprender ya otros rasgos como su complejidad y valores. Él vivirá como héroe una muerte o ascensión, al contrario de quienes viajan al mundo de los muertos, es un muerto que viaja para ser parte del mundo de los vivos; es decir, su camino comienza al revés.

Propp apunta que todos los viajes tienen el fin de representar la peregrinación del muerto a la ultratumba, y que todas las variedades de maneras pueden considerarse formas en mayor o menor manera primitivas. (Propp, 2000: 253).

En “el sueño de Figo 2”, la Anciana Lagartija le recalca la enseñanza de la muerte a Figo (preparación para el receptor), y es también un punto en el cual Figo muestra su fraternidad al querer ayudar al otro sin siquiera saber quién es. Esta acción es parte de la complejidad del personaje, a la par que el personaje de la anciana lagartija está cumpliendo con su rol de guía.

Anciana.- Quizá encuentre su lugar. Un buen sitio donde descansar.

Figo.- Me gustaría ayudarlo.

Anciana.- Podrás.

Figo.- ¿Cómo?

Anciana.- Acompañándolo...

Figo.- ¿A dónde?

Anciana.- A encontrar su lugar.

Figo.- ¡Lo acompañaré!

Anciana.- ¿Estás seguro?

Figo.- Sí, lo acompañaré a donde quiera ir.

Anciana.- Pero primero tendrás que atravesar el bosque de los árboles amargos. (Carrasco, 2012: 44).

Figo, al querer ayudar al otro, se ayuda a sí mismo sin pretender que ese sea el fin de su acción. En este momento podemos darnos cuenta que la caída (por decirlo de alguna manera) al bosque de los árboles amargos, es un desprendimiento de la seguridad personal, con el fin de ayudar, acompañar y hasta proteger, sin importar cual fuere el riesgo, ya que se lanza a un abismo desconocido. A este proceder Campbell hace mención:

El individuo por medio de prolongadas disciplinas psicológicas, renuncia completamente a todo su apego a sus limitaciones personales, idiosincrasias, esperanzas, y temores, ya no resiste a la aniquilación de sí mismo, que es el requisito al renacimiento en la realización de la verdad, y así madura, al final, para la gran reconciliación (unificación). Después de disolver totalmente todas sus ambiciones personales, ya no trata de vivir, sino que se entrega voluntariamente a lo que haya de pasarle; o sea que se convierte en anónimo. La ley vive en él con su consentimiento sin reservas (Campbell, 2014: 267-268).

En este punto tiene un momento de miedo y duda, en el cual pareciera que preferirá abandonar la misión. Es el recordatorio de la anciana lo que impregna al personaje la fuerza para continuar, además le da el aviso de que ya no hay marcha atrás, que el trayecto ya fue comenzado y no puede regresar.

Cuando este personaje puede claudicar, es advertido que se perderá, aquí al receptor se le hace entender que su miedo se debe a su corazón débil. Esto puede tener solución, ya que la debilidad del corazón se quita conforme tome decisiones que afrontan una responsabilidad. En este punto el personaje pudo ser quebrado por sus propios miedos; pero él mismo gana un nuevo corazón y demuestra que tiene la valentía para continuar con la ayuda.

Se puede entender que él mismo es quien se hace ganar en un futuro la donación de Hugo, sin que haya sido su propósito. En la escena “El camino de los árboles”, la acotación nos ayuda a comprender que el personaje de Figo ya se encuentra cruzando su camino de prueba, por un espacio en el cual los árboles utilizan cantos fúnebres.

Si recordamos que Figo es de madera, un personaje que cruza un bosque de árboles frondosos, entonces entendemos que éste cruza por un camino de muertos. Propp propone: “Otro problema que puede surgir en relación con cuanto precede es el del carácter del héroe. ¿Quién es? ¿Una persona viva que va al reino de los muertos o un muerto que refleja la representación de las peregrinaciones del alma?” (Propp, 2000: 49).

Este es el espacio al cual Figo descendió para poder encontrar su tesoro, que en este caso será el corazón. Este descenso es lo que lo pone en riesgo y permite salir de un estado de confort y comodidad, además de no saber con lo que se va a enfrentar. Jung explica esta introspección de la siguiente manera:

En consecuencia, el descenso a la esfera de los instintos no conduce a la realización y asimilación consiente del instinto, porque la conciencia se resiste hasta con pánico a ser devorada por la primitividad e inconsciencia de esta esfera. Este miedo es el objeto del eterno mito del héroe y el motivo de innumerables tabúes. Cuando más cerca del mundo de los instintos se llega, con tanta más fuerza se manifiesta el impulso de desprenderse de él y de salvar a la luz de la conciencia de las tinieblas de los caóticos abismos. (Jung, 1970: 252).

Existen diferentes maneras con las cuales podemos encontrarnos en estados de riesgo, pero Jung habla precisamente de un descenso hacia lo interno y completamente personal; él no se refiere solamente a un estado físico, expresa sobre el retorno de los monstruos universales que se vuelven personales con lo reconocido o aprendido contextualmente.

El personaje de Figo está atravesando por un lugar particularmente simbólico, como diría Propp “El bosque del cuento maravilloso, refleja por un lado, la reminiscencia del bosque, como lugar donde se celebra el rito, y por otro lado,

como entrada al reino de los muertos. Ambas representaciones están estrechamente ligadas entre sí” (Propp, 2000: 59).

El profundo bosque cobra aún más sentido con relación al niño de madera que transita por un camino donde el material primordial es este mismo elemento. Todorov, en su libro de las *teorías del símbolo* (1991), infiere que “Un dibujo sólo tiene sentido cuando está hecho sobre un objeto particular: es a través de la relación metonímica de lugar como adquiere sentido” (Todorov, 1991: 336).

Es importante hacer notar más elementos sobre el mismo sitio, ya que si agregamos al lugar que es profundo, y dentro de lo profundo existe siempre una falta de conocimiento de que existe algo más ahí, genera una incertidumbre y nos coloca en un azar completo. Nos encontramos totalmente propensos a encontrarnos con algo nocivo o completamente destructivo, sabemos entonces que el personaje se encuentra “en su reino de muertos”.

Existe también el elemento del canto fúnebre, si teníamos alguna duda sobre la intención del espacio, ésta se clarifica con el sentido mortuorio: *“Un espacio en el interior de un profundo bosque. En medio de ese bosque vemos a Figo caminando entre un cúmulo de árboles frondosos que entonan un canto Fúnebre. Al paso de Figo, los árboles murmuran entre sí.”* (Carrasco, 2012: 58).

Figo sabe qué busca su corazón para poder ser un niño completo, su necesidad es ser un humano sensible. Aquí es donde los árboles confrontan a Figo; éste expone ir en contra de su propia naturaleza, ser un árbol, y para esto el corazón que necesita es especial, porque tiene que ser un corazón rojo. Esto lo asociamos como un corazón vivo y lo relacionamos con parte de nuestro folclore sobre la imagen de la figura religiosa, en este caso la católica. En la representación de Jesucristo, como el Sagrado Corazón, es el elemento del corazón rojo quien está representando al Dios vivo. Aquí lo simbólico toma fuerza por sí mismo, no nada más por la contundencia del color, sino por toda esa carga simbólica asociada a nuestra cultura, incluso con la aceptación de un simbolismo casi universal. Porque, si lo pensamos, Jesús muere para que su pueblo viva, de la misma manera Hugo

muere para que su nuevo amigo de la misma manera viva. Esta interpretación puede parecer aventurada, pero recordemos que dentro de nuestro inconsciente colectivo, los símbolos van sumando a nuestra cotidianeidad hasta aportar la suma de todo lo que terminamos llamando como cultura e idiosincrasia.

Por tanto Figo está buscando un corazón vivo. “Nunca le faltaron a la humanidad imágenes poderosas que le dieran protección contra la vida inquietante de las honduras del alma”. (Jung, 1970: 24). Culturalmente tenemos de manera muy “viva” la religión Católica, pero tenemos que recordar que tal vez nuestra imagen del corazón vivo viene más allá de la religión y es mejor pensar que la religión al ser gestada por hombres, replicaron sus símbolos y necesidades en este tipo de arte, que a su vez se empata con la imagen del corazón vivo. “Durante siglos, los hombres describieron sus símbolos, pero creyendo que observaban los signos de los otros”. (Todorov, 1991: 312).

Lo más probable es que continuemos mostrando esa necesidad humana de sentir, mediante la repetición cíclica de colores y formas que sabemos expresan algo, lo cual las palabras no terminan de dilucidar, por lo que se vuelve un acto simbólico y poético.

Figo.- ¿Ustedes saben dónde puedo encontrarlo?

Árbol 1.- ¡En muchas partes!

Árbol 3.- Hay corazones de manzanas...

Árbol 2.- Corazones de alcachofas...

Figo.- ¡No! Yo quiero un corazón rojo.

Árbol 3.- ¿Para qué quieres eso?

Figo.- Para ser un niño, un niño de verdad.

Árbol 1.- ¡Oye! ¿Tiene algo de malo ser un árbol?

Figo.- Nada, pero yo quiero ser un niño como todos los demás. Además, papá y mamá me esperan de regreso. (Carrasco, 2012: 59).

La lucha no queda ahí, los árboles tratan de hacerlo cambiar de opinión, desestabilizándolo con cuestionamientos, tratando de hacerlo dudar, de aferrarlo a

su origen y, sobre todo, cuestionando acciones tales como reír o llorar. Esta prueba a vencer por parte de Figo está relacionada con sus miedos internos de aprender a sentir, también va de la mano con su edad y sus capacidades.

Árbol 1.-No puedes ser un niño como los demás.

Árbol 2.- ¡Tú eres un árbol!

Árbol 3.- Aún pequeño, ¡pero árbol!

Árbol 1.- ¡Pertenece a nosotros!

Figo.- (retrocediendo.) No...

Árbol 3.- ¿Acaso sabes Tú cuál es el lenguaje del corazón?

Figo.- No...

Árbol 1.- ¿Acaso sabes lo que es reír o llorar de verdad?

Figo.- Reír es como... ¿Cómo el sonido que las hojas hacen con el viento?

Árbol 1,2 y 3.- (Sacudiendo sus ramas) ¡No, no y no!

Árbol 1.- ¿Y llorar?

Figo.- Llorar es... ¿Es como ver llover sobre las hojas?

Árbol. 1, 2 y 3.- ¡No, no y no!

Árbol 2.- ¿Lo ves? No sabes nada de nada.

Árbol 3.- ¡Nunca has reído ni llorado de verdad!

Figo.- No podría, mi corazón es tan pequeño que podría romperse con el llanto.

Árbol 1.- Entonces, ¡no eres un niño!

Árbol 2.-Uno de verdad!

Figo.- ¡Lo seré! (Carrasco, 2012: 60).

A pesar de la confrontación que parece ir perdiendo por estar enfrentándose a los tres árboles, aún existe una posibilidad de que Figo logre su objetivo. Existe también un aprendizaje sobre ser empecinado en los sueños y las creencias propias. Nuevamente los árboles tientan a Figo a estar en un punto de comodidad de no seguir y quedarse como está. Aquí aparece un aprendizaje para el lector:

Éste es precisamente el mensaje que los cuentos de hadas transmiten a los niños, de diversas maneras: que la lucha contra las serias dificultades de la vida es inevitable, es parte intrínseca de la existencia humana; pero si uno no huye, sino que se enfrenta a las privaciones inesperadas y a menudo injustas, llega a dominar todos los obstáculos alzándose, al fin, victorioso. (Bettelheim, 1999:14).

Es necesario plantear la pregunta ¿El fin del cuento de hadas es generar constantemente aprendizajes? No es el único fin, pero sí lo considero como uno de los más importantes. Es una manera de dar respuestas a conflictos personales que necesitan ser resueltos. De gran manera, es así como el receptor obtiene estímulos y aprendizajes de los conflictos.

Continuando con la trayectoria de la obra, los árboles hacen todo lo posible por convencer al personaje de Figo. Aunque el mismo Árbol 3 nos adelanta una señal de cuál puede ser el camino para lograr su fin.

Árbol 3.- Pero si un día lograra reír y llorar de verdad...

Árbol 2.- Será porque habría encontrado un corazón...

Árbol 3.- ¡Todo rojo y galopante!

Figo.- ¡Debo buscarlo!

Árbol 1.- ¡Pero ya es tarde!

¡Oh, sí! ¡El amanecer está cerca!

Árbol 3.- ¡Mejor quédate con nosotros!

Árbol 1.- ¡Es tan bello ser un árbol! (Carrasco, 2012: 61).

Los árboles, al no terminar de convencer a Figo, lo aprisionan entre sus ramas como lo explica la acotación: *“Los árboles lo aprisionan entre sus ramas. Simultáneamente, en el otro extremo vemos a Hugo que descubre a lo lejos el bosque en donde está Figo”* (Carrasco, 2012: 62).

El primer momento donde los personajes se encuentran es en el universo de los sueños. Pareciera que, Figo, al ser aprisionado, ya no tiene más esperanzas, la tensión, sensación de pérdida y vacío son necesarias para que la resolución del conflicto sea más sentida y luminosa.

Hugo también se encuentra en el bosque de los árboles frondosos, el pequeño árbol que es Figo, está siendo atrapado por los demás árboles, y además pide auxilio. La respuesta de Hugo es rescatarlo, lo cual evidencia que este personaje cumple con las características de un personaje complejo; ayudar al otro sin buscar un beneficio personal o sin importar su integridad. Se sacrifica por el otro, sin conocerlo, sin saber que él será su compañero de camino, su guía y hasta una extensión de él.

Hugo.- ¡Eh, pequeño árbol! ¡Resiste! ¡Yo te ayudaré!

De un salto baja de la maleta y se dirige rápidamente hacia el bosque donde se encuentra Figo.

Figo.- (En el área de los árboles, atrapado.) ¡Suéltanme ramas feas! ¡No puedo quedarme aquí!

Hugo.- (Acercándose) ¡Aguanta un poco! (Carrasco, 2012: 62)

Pareciera que por casualidad estos personajes se encuentran, pero sus caminos son el mismo. El personaje de Hugo lucha para llegar al bosque con gran esfuerzo, se abre paso entre el ramaje, los árboles gimen y crujen. Libera a Figo y los árboles se desploman. Figo parece estar desmayado, pero a salvo, Hugo lo sostiene y lo coloca suavemente sobre la maleta. Esta lucha de Hugo y Figo contra los árboles se puede comparar con un aprisionamiento o con ser tragado por esta oscuridad.

Y así, sucede que si alguien, en cualquier sociedad, escoge para sí el peligroso viaje a la obscuridad y desciende, intencionalmente o no, a las torcidas curvas de su propio laberinto espiritual, pronto se encuentra en un paisaje de figuras simbólicas (cualquiera de ellas puede tragarlo) (Campbell, 2014:119).

Hay que recordar que el héroe reacciona por necesidad interna y no por obligación; es decir, que el haberse puesto en riesgo, para salvar al otro, proviene de la esencia de Hugo. El protagonista no abandona a su nuevo compañero y son estas lecciones-acciones por las cuales el personaje a lo largo del trayecto logra ganarse la identificación (yo quiero ser como él) con los lectores.

Figo.- (Como despertando de una pesadilla) ¡Quiero despertar! ¡Despertar!

Hugo.- ¿Despertar? Vaya, ¿eres el guía? (Figo no reacciona. Hugo trata de reanimarlo, pero es en vano. Los árboles comienzan a acercarse nuevamente.) ¡Vamos! ¡Debemos irnos de aquí! ¡Abre los ojos!

Hugo empuja la maleta con Figo encima y poco a poco se van alejando del bosque profundo. (Carrasco, 2012: 62).

Es interesante que Hugo al haber salvado a Figo, relaciona la vivencia pasada de la lucha contra los árboles con la sensación de frío. El niño entonces asocia el miedo con el frío, que también se había entendido escenas antes (sobre la secuencia lineal de la obra) con la sensación de morir: “Hugo.- El peligro se ha ido, las ramas han quedado atrás y ya nada va a asustarte. Mira, aquí se está muy bien (Figo continua inconscientemente). Si despertaras, ¿sabrías que ya no hace frío!”. (Carrasco, 2012: 63).

En este punto cuando los dos personajes se conocen, Hugo hace evidente que conoce la historia de Figo, pues le había sido narrada por sus padres. Figo es una creación imaginaria de Hugo, que es creada en el mundo de los sueños, mundo en el cual tenemos todas las licencias creativas. Cuando Hugo sueña, bien puede estar en su mundo de montañas heladas o ser espectador de los desiertos de Figo. Aquí queda más claro de dónde proviene su recuerdo o relación de personaje.

Hugo.- ¡Figo! ¡Eres tú! ¡El niño de los árboles!

Figo.-Pero no el niño de la nariz larga.

Hugo.- (*Sonríe*) El niño de aquel cuento viejo que me contaba papá y mamá. El niño de madera que no siente nada porque su corazón es tan pequeño y tan frágil que apenas corre y ya se cansa... (Carrasco, 2012: 64).

Un elemento que no podemos dejar de lado es la maleta, este es mencionado por los personajes. Resulta una característica fundamental en el proceso del aprendizaje “premiar” con objetos para beneficio de los personajes que se encuentran en proceso de ser héroes. Hugo nos dice que la maleta es para llevar algo que valga la pena y el personaje realiza la acción llevando a Figo después del rescate, pero esto va más allá, porque el fin primordial de Hugo con este elemento es poder utilizarlo para compartir, para dar o donar.

Figo.-... ¿Qué llevas en esa maleta?

Hugo.- Está vacía, la llevo por si encuentro algo que valga la pena.

Figo.- ¿Para qué quieres algo que valga la pena?

Hugo.- Para tener algo que dar. (Carrasco, 2012: 64).

Así como existen funciones y formas en los personajes, podemos encontrar siempre en las trayectorias de los héroes, el objeto, y asumiendo la postura de Gustav Bally en *El juego como expresión de la libertad (1958)* “Todo obstáculo que obstruye el camino directo que lleva a la meta requiere cierta atención para vencerlo y no cabe duda que de este modo se enriquece la relación con los objetos del medio ambiente” (Bally, 1958: 39). La maleta sale del mundo de los sueños y un objeto que puede ser tan intrascendente se vuelve primordial en esencia por la estructura de cómo y por quién fue otorgado (el anciano de la maleta en un momento de ayuda para Hugo). Todorov dice que “Los objetos estarán determinados por un sentimiento profundo que, cuando es puro y natural, coincidirá con los objetos mejores y más elevados y los volverá en definitiva, simbólicos” (Todorov, 1991: 280). Para Figo no existe un objeto “físico”, en relación con el regalo de la anciana lagartija, sino hasta la entrega del corazón; bien podemos etiquetar dicho “regalo” como algo más que un objeto y comprenderlo como la culminación del accionar de Hugo.

Entonces ¿existe alguna otra diferencia clara entre Figo y Hugo? Sí, con el personaje de Hugo encontramos la trayectoria del héroe víctima, pues este personaje no elige estar enfermo y es llevado a recorrer su trayecto por necesidad. Esto lo identificamos en las escenas donde no se encuentra bien, él tiene un frío que va más allá de lo físico, se encuentra enfermo, su madre y padre lo saben:

Hugo.- Mamá... El frío no se va...

Madre.- Niño mío, esta noche todos sentimos frío.

Hugo.- Papá está triste, le brilla una luz triste en los ojos.

Narrador.- Él no es tan fuerte como mamá. A veces, por las noches se pasa horas sentado debajo de un roble. A veces se levanta y

camina alrededor de él con pasos tristes, como un animal herido, como una sombra que no tiene descanso. Mira el cielo y pide consuelo... busca por todas partes y parece que no lo encuentra. (Carrasco, 2012: 12).

Con textos de este estilo, la voz de Hugo nos permite comprender que logra ser consciente sobre la realidad que vive, y por esta asimilación y comprensión de lo vivenciado, el personaje vive la anagnórisis.

El narrador cuenta que el padre también sufre “con pasos tristes, como un animal herido, como una sombra que no tiene descanso...” (Carrasco, 2012: 12).

Hugo intuye que va a morir, así que desea saber si se puede permanecer físicamente con los seres queridos a pesar de la muerte. Teniendo Hugo la total verdad sobre qué pasa al morir, la decisión sobre su final se vuelve una elección asimilada. Campbell explica que el personaje protagónico tiene que comenzar con una pérdida. Aunque él es quien se “va” existe la pérdida de dejar de pertenecer.

Hugo.- ¿A dónde van los niños cuando mueren mamá?

Madre.- Al cielo, a los caminos de las estrellas y a los firmamentos.

Hugo.- ¿Y se puede estar cerca y al mismo tiempo lejos?

Madre: No, Hugo, sólo se puede estar en un lugar. ¿Para qué quieres estar lejos?. (Carrasco, 2012: 13)

Hugo está siendo consciente que va a morir y que “no estar” implica no ver más a sus seres queridos, para él comienza un descenso y despedida. “El hombre héroe, por otra parte, debería “descender” a restablecer las conexiones con lo infrahumano. Éste es el sentido, como hemos visto, de la aventura de héroe” (Campbell, 2014: 346).

En la escena *irse al mar*, después de varios días, Hugo abre los ojos para despedirse de su Madre, él sabe que no regresará. Al despedirse también pide que lo suelten, que lo deje seguir.

Cuando hay un proceso de separación o muerte, las personas que se quedan son las que más difícilmente aceptan la pérdida. Hugo antes de irse deja por sentado a su madre que tiene que superar su pérdida. La necesidad de protección de la

madre está implícita en todas sus preguntas, pero la decisión de Hugo por seguir también se encuentra explícita en todas sus respuestas. Él sabe que estará solo, que tendrá miedo, frío y ganas de llorar. Todas estas emociones son comprensibles para el receptor infantil.

Nuevamente el receptor adquiere un aprendizaje: “Cuando escucha un cuento, el niño recoge ideas sobre cómo poner orden en el caos de su vida interna” (Bettelheim, 1999: 85). Esta cita resume a lo que me refería en anteriores escenas, sobre el receptor que aprende por voluntad propia y se permite reconocerse por asimilación de las situaciones, así el lector elige inconscientemente identificarse y aprender de lo que vive su personaje “espejo”.

Uno de los aprendizajes fundamentales, consideramos, es que el personaje se responsabiliza de todas sus acciones, así como de las repercusiones de las mismas.

Hugo.-Mamá, voy a hacer un largo viaje.

Madre.- ¿Por qué tienes que irte?

Hugo.- Estoy cansado.

Madre.- ¿A dónde iría mi niño más lejos que mis brazos?

Hugo.- Al mar, mamá. Al mar.

Madre.- Pero el mar está demasiado lejos...

Hugo.- Llegaré.

Madre.- Y ancho y profundo.

Hugo.- Ya lo sé, mamá.

Madre.- ¿Qué harías en medio del mar?

Hugo.- Navegar.

Madre.- Estarías muy solo...

Hugo.- A veces se está bien estando solo.

Madre.- ¿Y si tienes miedo?

Hugo.- Todos tenemos miedo alguna vez... Además, pensaría en ti y en papá.

Madre.- ¿Y si tienes frío?

Hugo.- Pensaría en una buena taza de chocolate y en tus abrazos.

Madre.- ¿Y si tienes ganas de llorar?

Hugo.- Lloraré.

Madre.- Yo me quedaré contigo por siempre, mi pequeño. (Lo abraza).

Hugo.- No, mamá, debes dejarme ir, no puedo llevar a nadie, bueno a lo mejor querrás acompañarme un poco, pero luego he de irme solo... ¿Me dejarás ir?

Madre.- ¿Regresarás?

Hugo.- No mamá... el lugar al que voy no tiene un camino de regreso, pero yo pensaré siempre en ti y en papá y ustedes también pensarán en mí. (Carrasco, 2012: 47-48).

Este fue el punto en el cual Hugo terminó de despedirse por completo de sus seres queridos, aceptando que la marcha no tiene retorno, realizando el viaje por convicción propia.

Hugo ahora sabe que su camino es hacia el mar, a la cuna y puesta del sol. Él quiere ir acompañado, pero el Anciano de la maleta concluirá su trayecto con él hasta que obtenga los aprendizajes. No es el camino del anciano y Hugo tiene que seguir aún con los miedos y la incertidumbre de no saber qué habrá más adelante. Con referencia a esto, Eliade plantea que “En la medida en que repite el sacrificio arquetípico, el sacrificante en plena operación ceremonial abandona el mundo profano de los mortales y se incorpora al mundo divino de los inmortales” (Eliade, 2001: 47). Es el momento de que el protagonista continúe por su propia cuenta, como lo han hecho todos los arquetipos anteriores, así como lo van a hacer todos los héroes posteriores a la creación de esta obra.

Podemos decir entonces que así como existe la estructura de los personajes, existe también una “forma” universal del camino. Hugo, por ejemplo, habla sobre un camino largo, el cual parece casi interminable; por lo mismo se entiende que se está refiriendo al trayecto de su muerte física, con la cual le queda un gran trayecto por descubrir: “Hugo.-Algún día, dentro de poco tiempo, me levantaré y

caminaré por un camino muy largo. / Figo.-Algún día dentro de poco tiempo, construiré un barco muy, muy grande y me iré”. (Carrasco, 2012: 51).

Por otro lado, Figo menciona que construirá un barco con el cual podrá navegar, volar, andar sobre la tierra, etc. Esta idea muestra que su construcción es para andar por todos los rumbos posibles, como si quisiera construir su propio cuerpo con el cual puede recorrer todo el mundo. Además, Figo da valor temporal diciendo que dicho objeto “Avanzará y flotará por mucho tiempo” (Carrasco, 2012: 52). Se vuelve evidente que uno va a comenzar su viaje de vida, mientras que el otro se marcha: “Hugo.- ¿Cuándo comenzará tu gran viaje? / Figo.- Esta noche... ¿Y tú? ¿Cuándo te marcharás?” (Carrasco, 2012: 52).

Cuando los personajes hablan sobre los climas que directamente están asociados con sus vivencias del frío son una alusión a la muerte, un cuerpo muerto es un cuerpo frío, y el desierto en el cual se necesita del agua para sobrevivir, como sí ésta agua fuera esperanza. “Por más que el contenido de los sueños infantiles se complique y sutilice, es en todos los casos evidente que ha de concebírseles como cumplimientos de deseo” (Freud, 1976: 629).

Hugo.- Tendré que llevar un buen abrigo para los países fríos.

Figo.- También llevaré una cantimplora con agua para la sed del desierto. ¿Puede una gota de agua sobrevivir en el desierto?

Hugo.- Puede ser... si tú lo quieres.

Figo.- ¿Y tú? ¿Qué llevarás tú?

Hugo.- Nada más, todo lo que tengo ya lo guardé en la maleta de mis manos.

Figo.- ¿Todo? Pero todo no puede caber en una sola mano...

Hugo.- (Llevándose la mano al corazón) No, porque ya está aquí, guardado. (Carrasco, 2012: 52).

En este texto Hugo termina de explicar que se marcha para no regresar, irse a la muerte es una decisión ya tomada y no existe un ciclo de regreso. A diferencia de Figo, que se alejará como cuando el otoño se lleva las hojas de los árboles y nuevamente renacen en primavera.

La relación que existe con la muerte de Hugo sobre el héroe es parte del proceso estructural del trayecto, que lo podemos entrelazar desde sucesos naturales, como lo cuenta Eliade: “La luna es el primer muerto, pero también el primer muerto que resucita” (Eliade, 2001: 96). Si continuamos la idea sobre el ser humano cíclico, bien podemos saber que sus experiencias, vivencias y hasta sensaciones están directamente entrelazadas con el mundo en el cual adquiere sus aprendizajes. El sistema solar es cíclico, nosotros para diferenciarlo, lo dividimos en meses, estaciones, años. Bien sabemos que estos “tiempos” naturales están regidos por movimientos de rotación y translación y que así sucedido antes de las culturas preliterarias seguirá sucediendo. El proceso de muerte está ligado con el proceso del día y la noche, podríamos deducir que cada noche al dormir “morimos” y renacemos cada mañana, siempre con deseo de “renacer-despertar”, con el proceso de siembra y cosecha, ligamos las estaciones. Por tanto, no es una coincidencia el título *Niño de Octubre*.

Adorar al dios del Sol, como protector supremo y al de la lluvia, como benefactor para la siembra, es muestra de lo mismo que sucede con el proceso de muerte-renacimiento. “Las fases de la Luna- aparición, crecimiento, mengua, desaparición seguida de reaparición al cabo de tres noches de tinieblas- han desempeñado un papel importantísimo en la elaboración de las concepciones cíclicas” (Eliade, 2001: 97). El hombre al querer encontrar la explicación de su mundo utiliza el mito para darle un sentido a lo terrenal, fundiendo las cosas con lo divino, mezclando los procesos naturales de la tierra con los ciclos de las sociedades, así como para darle un sentido y tener un conocimiento sobre la muerte. Es por eso que el final del recorrido concluye con dejar de existir. Puede que está sea la liga que conecte la trayectoria con el rito. Propp en su estudio *Raíces del Cuento Histórico* (2000) explica que durante el rito, el niño moría y resucitaba como un hombre nuevo, teniendo así una muerte temporal; a pesar que dicho ritual de iniciación es poco conocido, se sabe que era una muerte y una resurrección, un nacimiento propiciado para la nueva etapa. Para la necesidad humana, el ritual de muerte rebasa cualquier forma o estructura y se arraiga en un sentido indispensable, igual de fundamental como respirar, reproducirnos, crear.

Tenemos que poner especial atención en el sentido de que el personaje vivirá un proceso que lo modificará hasta convertirse en una figura a seguir, cargada de valores y decisiones que fácilmente se podrán reconocer. Es aquí cuando el descenso del personaje exige un trabajo en el mundo personal de los sueños.

Ahora bien, dando seguimiento a la trayectoria de Hugo. Éste se encuentra en un hospital, claramente se dice en la acotación “la habitación del hospital” (Carrasco, 2012:17) y en esta escena el narrador cuenta que ya lleva varios días enfermo. El color de sus mejillas no vuelve a la normalidad, la gran espera de una mañana soleada se desvanece al paso del tiempo.

El signo de la falta de color se relacionada con el día soleado que llegará como el regreso de la salud y su contrapunto es el frío; éste se puede comprender como enfermedad y a la par es un elemento que liga la historia de Figo. Recordemos que Todorov en su estudio *Teorías del símbolo (1991)* dice que “El signo es una cosa que nos hace pensar en algo más allá de la impresión que la cosa misma produce en nuestros sentidos” (Todorov, 1991:48). El frío, tal vez, es más que una sensación física relacionada con el espacio-tiempo, también podemos relacionarlo con la lógica de que un cuerpo “muerto” está frío, mientras que uno vivo tiene y transmite calor. Un ser que lucha con la muerte se encuentra en conflicto con el frío. “Madre.- Puede ser que mañana salga un buen sol, ya verás mi pequeño, entonces no tendrás que luchar con ese frío que tanto te cansa”. (Carrasco, 2012: 18).

El deseo de Hugo es regresar a su vida de niño, añora su pasado de juegos, ir a la escuela y poder trepar a los árboles para cortar manzanas, pero sabe que sus seres queridos sufren por lo que le está pasando y muestra su preocupación por los otros, le importa la tristeza que sienten los demás. Él, poco a poco se vuelve “fuerte” en el sentido que logra tener una aceptación de la realidad en los momentos difíciles. En la siguiente escena, el deseo de Hugo por sobrevivir queda expuesto, así como el de Figo por emprender su viaje.

Hugo.- (Desde su cama) Mamá... ¿Una gota de agua puede sobrevivir en el desierto?

Madre.- Una gota de agua puede desaparecer en cualquier momento, mi pequeño”...

Figo.- Papá, tengo una sed que no quiere quitarse.

Padre.- (Acercándose un vaso con agua) Bebe un poco Figo...

Figo.- Sí, sólo un poco. (bebe)

Padre.- Ahora a descansar, mi niño

Figo.- Ya no quiero quedarme quieto. Quiero salir a caminar el mundo. (Carrasco, 2012: 22).

Hugo puede ser esa gota de agua en el desierto y Figo una pequeña llama de calor expuesta al frío que lucha por no extinguirse. Nuevamente es comprobable el juego de los opuestos, que en el fondo luchan por la misma idea de vida.

Para que todo este trayecto pueda suceder, contamos también con la participación de los demás personajes. No podemos dejar de lado a la Anciana Lagartija y al Anciano de la maleta, a quienes nuevamente los encontramos en escenarios contrarios. Aquí, es necesario poner atención en que los personajes a pesar de desarrollar la misma función, están “coloreados” con rasgos muy particulares como las calidades opuestas de movimiento: “...emerge la figura de una Anciana, su aspecto es el de una lagartija sabia, cuyo cuerpo está lleno de polvo. Sus movimientos son aletargados...” (Carrasco, 2012: 28).

En contraposición para Hugo “Vemos entrar a un extraño ser, parece un Anciano. Entra rápidamente, como si tuviera mucha prisa. Lleva una maleta vieja...” (Carrasco, 2012: 24).

Estos personajes son muy característicos en las sagas, su función es primordial y fácil de identificar, son el nuevo conocimiento que los guiará cuando se encuentren perdidos, son la ayuda del destino que les proveerá de artefactos necesarios para combatir contra sus grandes miedos. Sobre esta idea Campbell nos propone:

Para aquellos que no han rechazado la llamada, el primer encuentro de la jornada de héroe es con una figura protectora (a menudo una viejecita o un anciano) que proporcionan al aventurero amuletos

contra las fuerzas del dragón que debe aniquilar. (Campbell, 2014: 84).

Los dos personajes que llegan a conocer Figo y Hugo cumplen con la cualidad de ser ancianos, quienes enseñan con sus acciones diferentes aprendizajes para cada individuo. Por ejemplo, el anciano de la maleta nunca está quieto, siempre se encuentra en constante movimiento, sucede que es parte de lo que necesita aprender Hugo.

El movimiento lo podemos interpretar como la metáfora de avanzar en la vida, dejar de avanzar así como de luchar es permitir que el calor interno desaparezca por el frío externo. Pensemos en el frío externo como en los conflictos avasallantes que no dependen de nosotros; como el caso de la llegada de la muerte, al terminarse el calor, el cuerpo se enfría y uno muere.

El viejo sabio entrega su “amuleto”, que es el objeto para su ayuda y la maleta vacía, que se puede entender también como el cuerpo de Hugo, que debe llenarse “con cosas no palpables”. Por medio de las experiencias a lo largo del camino, su interior es el aprendizaje que va obteniendo, hasta lograr la premisa de poder compartir cuando él sienta que lo debe hacer. “Lo que representa la figura protectora es la fuerza benigna del destino” (Campbell, 2014:87) y esta ayuda Propp la señala como función. Las funciones de los personajes representan las partes fundamentales del cuento (Propp, 1981: 33). Cabe resaltar que las mismas acciones se pueden atribuir a personajes diferentes, en cuanto a lo simbólico, para Chevalier, El anciano representa lo ancestral, también lo sagrado, del mismo modo es sentido como lo persistente, lo durable y parte de lo eterno, también llega a influir como una presencia de ayuda del mundo de los muertos. (Chevalier, 1999:94).

En las antiguas civilizaciones, por ejemplo la griega (de la cual proviene nuestra raíz de conocimientos y cultura) el consejo de sabios estaba integrado por ancianos que debido a su amplia experiencia tomaban decisiones. En la universalidad de las culturas, el viejo sabio es aquel que bien puede orientar al adulto, joven o niño por su experiencia y camino recorrido. En las sagas, el

personaje del viejo sabio, o auxiliar, con el atributo de una tercera edad, llega a ser tan lógico y vivencial que pasa a menudo frente a nosotros sin percatarnos de dónde proviene su origen y cuán necesario es para la sociedad. Tal vez si replanteáramos engranajes como éste a nuestro estrato social, muchos conflictos “irreparables” tendrían soluciones inimaginables.

Anciano.-... ¡Está bien! Para que no te sientas tan solo puedes quedarte la maleta, después de todo no he encontrado nada que valga la pena, excepto a ti. Así que toma y no preguntes. (Le entrega la maleta y comienza a alejarse.)

Hugo.- Yo también quisiera darte algo, pero no tengo nada que dar...

Anciano.- (Alejándose) ¡Entonces dale algo a alguien!

Hugo.- ¿Cuándo?

Anciano.- ¡Cuando sientas que realmente tienes algo que dar! ¿Lo has comprendido?... (Carrasco, 2012: 41-42)

Si reflexionamos un poco el aprendizaje no es “forzado” ni tampoco es “evidente”, ya que ambos extremos serían reprobados para la asimilación y aceptación del lector. Si así fuera el caso, la obra perdería complejidad y hasta se le estaría insultando al receptor en el sentido de no permitirle hurgar más a fondo sobre lo que sucede, dejaría de ser de su interés.

No solamente en la estructura del cuento maravilloso existe la consciencia del personaje del viejo sabio o donante, también en la conciencia del mito. Campbell nos explica que siempre existe una irresistible fascinación sobre el personaje que aparece como un guía, mismo que marcará un nuevo periodo (2014: 71). Podemos comprender entonces que estos personajes son las nuevas fuerzas benéficas o aliados que suelen ayudar en el trayecto de los personajes y esto Campbell lo notifica como parte de la estructura universal del héroe donde este es ayudado por el consejo, los amuletos y los agentes secretos sobrenaturales (2014:115). Es el Centinela quien nos hace comprender que Hugo está a punto de entrar al umbral del cambio, apresura al niño para que éste tome su camino.

Cuando la acotación dice que “...el escenario ha quedado en penumbras...” (Carrasco, 2012: 54) y que dicho personaje utiliza un quinqué con el cual ilumina el camino, este personaje estará fungiendo en esta escena como un guía para que Hugo elija ya su sendero. Además, le hace comprender que no será corto ni fácil su trayecto, sino que está arraigado en sus propios miedos. El espacio que se encuentra en tinieblas es alumbrado por la luz del Centinela, lo que se puede entender simbólicamente como la luz, equivalente de la verdad o la razón. El anciano de la maleta ya era una representación de la fuerza benigna del destino, pero el Centinela cumple la función de ser auxiliar, mientras que el anciano cumplió con la de ser donante.

Centinela.- No hay caminos cortos. Para llegar a tocar la orilla del mar, hay que atravesar muchos caminos y vencer muchos miedos. Anda, que el amanecer está cerca.

Hugo.- (Triste) Es imposible, no llegaré.

Centinela.- Un buen caminante nunca se da por vencido. Llegarás a tu destino. (Carrasco, 2012: 54).

También este personaje le recuerda a Hugo que ya está listo para vencer las dificultades, haciéndole notar que es poseedor de la maleta. Y como se mencionó antes, es un instrumento simbólico que representa el cuerpo físico que hay que llenar con experiencias, vivencias y decisiones; además de ser un amuleto para afrontar los conflictos.

Centinela.- Espera, creo que olvidas algo.

Hugo.- No... (El Centinela alumbra debajo de la cama, Hugo se asoma.)

Hugo.- Sorprendido ¡La maleta del Anciano! (Carrasco, 2012: 55).

Los símbolos reiteradamente se hacen presentes en esta escena, como el hecho de que Hugo se dirija hacia el mar. Jean Gheerbrant, dice que el mar es el símbolo de la dinámica de la vida, porque todo sale del mar y del mismo modo todo vuelve a él. A su vez nos dice que es el lugar de los nacimientos, las transformaciones y los renacimientos. (Chevalier, 1999: 689).

En este punto también se está mencionando que su camino es hacia el oeste, esto está conectado con la idea de que su camino es precisamente por donde se oculta o muere el sol. Ambos son símbolos que retornan al significado de la muerte y el renacimiento. Sobre el simbolismo del sol, dicho autor sugiere que sale cada mañana y descende cada noche yendo así al reino de los muertos; llevando a hombres con diferentes fines como matarlos o guiar las almas al infierno, permitiendo que al siguiente día, renazcan con la luz de la mañana. "El sol aparece como símbolo de resurrección e inmortalidad" (Chevalier, 1999: 949,950).

Así, la búsqueda del mar y la despedida para nunca regresar se encuentran ligadas con la idea de trascender en la muerte, de terminar su trayecto y no regresar. El rechazo de regresar a la vida depende del personaje. Es la conciencia del niño lo que le permite elegir para salvar al otro, sin buscar estar siempre en la inmortalidad por la acción. El rechazo de regresar a la civilización, puede ser como un rechazo a la vida que ya se conoce; elegir no regresar depende del personaje y más tarde de su viaje como lo comprende como parte de su realidad. Parte de esta decisión bien puede estar tentada con los placeres o condiciones del pasado que se añoran y disfrutan, como la compañía, en este caso, de papá o mamá; pero es la conciencia de Hugo lo que le permite no aferrarse y poderse desprender en el sentido más alto.

Es Hugo quien en esta escena continua decidiendo todo y el centinela solamente le recuerda o le hace notar lo que pasa. Cuando sopla el viento, el Centinela le enseña a Hugo que no debe de luchar en contra, que debe darse tiempo para escuchar. Este símbolo del viento tiene mucho sentido si recordamos la definición de Jean Gheerbrant:

Quando el viento aparece en los sueños, anuncia que se trama un acontecimiento importante; un cambio va a surgir - Las energías espirituales están simbolizadas por una gran luz y también, lo cual no es tan sabido, por el viento. Cuando se aproxima la tempestad puede diagnosticarse un gran movimiento de espíritu. Según la experiencia religiosa, la divinidad puede aparecer en el dulce murmullo del viento o en la tormenta de la tempestad (Chevaliere, 1999: 1071- 1072).

Con el viento se está avisando que viene un cambio, son los vientos sabios los que ayudan, como la divinidad, si el personaje los sabe escuchar. Tener que pasar el camino por un bosque tan oscuro es una muestra de que el camino que debe transitar nuestro personaje está lleno de pruebas y peligros, siendo éste otro lugar común dentro de las sagas. Sin dejar de precisar que el tiempo es efímero y por tanto parte de la prueba también.

Sopla el viento

Hugo.- ¿Qué es ese viento?

Centinela.- Son vientos sabios, conocen mejor que nadie los caminos, van y vienen y si sabes escucharlos te dirán por dónde ir.

Hugo.- Pero no tengo mucho tiempo para escuchar.

Centinela.- Calma, que aquí el tiempo es algo efímero.

Hugo.- ¿Qué es efímero?

Centinela.- Es como un suspiro, apenas nace y ¡zas! Se va. (Continúa caminando. Sopla el viento, Hugo es arrastrado por el viento)

Hugo.- ¡Ayúdame!

Centinela.- (Lo sostiene y lo coloca suavemente sobre el piso). No luches contra este viento, porque entonces te vencerá. Sólo aprende a escucharlo.

Hugo.- Pero ¿Cómo?

El centinela le enseña una forma para saber escuchar el viento. (Carrasco, 2012: 56-57).

La ayuda divina, que es comprendida por el viento, le hace saber al personaje que es hora de encontrarse con el otro; su opuesto, que a la vez es el mismo, su guía; donde encontrará los caminos completamente ligados.

Ahora que Hugo sabe por medio de la ayuda de los vientos que es el momento de encontrar a su guía, el Centinela le hace ver que también será su compañero y su amigo. En cuanto a las funciones de los personajes, en los estudios de Propp, el Centinela es un auxiliar, porque resulta que su función es ser un guía y en todo momento sus acciones se han centrado sobre la misma línea (Propp, 1981: 31). En este punto, el Centinela deja ver que será su compañero quien lo despida en

su muerte, lo cual puede ayudar a pensar que su nuevo guía será quien lo acompañe en su nuevo trayecto hasta el final de la trama. Cuando se completa la canción del Centinela, Hugo sabe que debe de seguir su recorrido sin temer las próximas dificultades o miedos.

Hugo.- ¡Un buen amigo!

Centinela.- Un amigo que nos despida en nuestro despertar. (Se va alejando, canta.) Y cuando el tiempo sea ayer, / yo podré hablarle al silencio, / caminar sobre el canto de un arpa, / llevar la noche en mi bolsillo...

Hugo.- (Continúa con la canción) ¡Y caminar sin tener miedo!... (Carrasco, 2012: 57)

Así como la obra cuenta con dos trayectorias de personajes, no todo el peso de los aprendizajes caen solo en Hugo, también los obtenidos por Figo ayudan para lograr el objetivo de llegar al mar. Por el hecho de estar perdidos pudieron aterrizar y no seguir avanzando, pero las enseñanzas de la anciana Lagartija los salvaron para continuar.

Narrador.- Los ánimos habían comenzado a flaquear y a vencer también el paso de los pequeños caminantes

Hugo.- Figo... ¿Dónde estamos?

Figo.- No lo sé

Hugo.- Es imposible seguir, estamos perdidos.

Figo.- ¡Entonces veremos cosas que nunca habíamos imaginado ver!

Hugo.- ¿Cómo lo sabes?

Figo.- Me lo dijo la Señora Lagartija. (Carrasco, 2012: 67).

El transcurso de los personajes es largo, cuando están por sucumbir logran llegar al nuevo lugar de pruebas; ya que se encuentran muy cerca de la montaña y están a punto de llegar al mar. Para haber logrado esto fue necesario todo el proceso de ruptura y aprendizaje. Imaginemos por un momento la trayectoria de un héroe que no necesite ser modificado, que todo lo sepa y todo lo tenga, que nada lo perjudique o inmute. El resultado sería una descripción o narración de acontecimientos planos y podemos asegurar que hasta aburridos. Pero si existen

la pérdida, el conflicto, los descensos, la muerte, la resurrección, la obra sería todo lo contrario: un trayecto donde sólo se desciende y sufre, tendríamos un melodrama cíclico y tortuoso. En la estructura del héroe tendremos muchas necesidades, como las ayudas externas y subidas y caídas de los personajes, es por lo mismo que dentro de la estructura universal existen estos personajes como los ancianos de la obra. También en la estructura del héroe Campbell los menciona como fundamentales, argumentando que el héroe es ayudado por consejos, por amuletos y ayudantes sobrenaturales que le permiten poder sentir y descubrir la existencia del bien a lo largo de su camino. (Campbell, 2014:115).

Comprendamos que en las sagas son más los nexos entre cuentos maravillosos y trayectorias de héroe que diferencias. Tanto en los cuentos de hadas como en la trayectoria del héroe se promete que las fuerzas del bien ayudarán en momentos difíciles. Bettelheim, nos explica: “Estos cuentos prometen al niño que, si se atreve a entregarse a esta temible y abrumadora búsqueda, fuerzas benévolas acudirán en su ayuda y vencerá” (Bettelheim, 1999: 30).

Los ancianos son claramente las fuerzas benévolas, que también se pueden comprender como símbolos universales, y no sólo ellos, por ejemplo al personaje de la madre la podemos relacionar con la anciana Lagartija, ya que este personaje es un ser protector, además de fungir como una vieja-sabia. Ella es una muestra de la fuerza benévola que en el mundo de los sueños es un referente de la realidad, pues desde el principio se encuentra protegiendo o cuidando al niño. Si hacemos un símil sobre la realidad de Hugo, tendremos el personaje que lo cuida y protege como la madre, su igual en cuidado y protección en el sueño de Figo es la anciana Lagartija. Pudieran estos personajes protectores entenderse desde la perspectiva de Jung en su libro *Arquetipos e inconsciente colectivo* (1970). La madre inconscientemente nos representa un ente que protege, cuida, alimenta, teniendo su propio contrapunto a la par como lo sombrío, lo devorador y oculto. No en vano para muchas culturas “la madre tierra” está categorizada como un ser femenino. Si lo pensamos ahora en nuestro folclore, la imagen de la madre está plantada en el pedestal de lo sagrado (suceso muy parecido en diferentes

culturas) y de manera consciente o inconsciente, su imagen se traslapa a la religión católica con la “virgen María”, así como Yemaya lo es para los Yorubas. Por esta misma razón el arquetipo de la madre es universal, las características de este arquetipo son: que lo materno, es una autoridad mágica de lo femenino, siendo así la sabiduría espiritual del entendimiento, lo bondadoso, protector, sustentador, así mismo como la fertilidad y el alimento. También es lo secreto que devora, envenena y seduce, provocando miedo y evasión. (Jung, 1970: 115).

Por su parte la anciana Lagartija le otorga al personaje, además de la experiencia ya mencionada, sus lágrimas, siendo éstas la muestra tácita de poder sentir, expresar los sentimientos. Aunado a que existe una relación directa de las lágrimas de la madre en el mundo “real o del cuento” con las mismas de La Anciana Lagartija en el sueño.

Los personajes ancianos llegan a ser autoridades, que como ya lo mencionamos anteriormente, se contraponen, por ejemplo cuando el anciano de la maleta pretende demostrar que es un sabio.

Hugo.- Eres muy raro.

Anciano.- ¡Aquí tú eres el extraño! No lo olvides Eres tú el que no sabe a dónde debe ir.

Hugo.- (Mira a su alrededor) ¿Tú sabes a dónde vas?

Anciano.- ¿Yo...? ¡Es de muy mala educación preguntar eso a una persona mayor!

Hugo.- ¿Por qué?

Anciano.- Porque los mayores siempre sabemos a dónde vamos.

Hugo.- ¿Siempre?

Anciano.- ¡Auchhh! Bueno, a veces sí y otras no... ¡Ay! ¡Me confundes con tanto pregunterío! Pues bien... a veces los mayores también nos perdemos ¡para luego encontrarnos!...” (Carrasco, 2012: 36).

Mientras que la Anciana Lagartija le enseña que no es tan sabia por el hecho de ser mayor y que no lo sabe todo, da así valor a los conocimientos con los que cuentan los niños:

Figo.- ¿Dónde estamos?

Anciana.- ¡Shhhh! No lo sé, hay muchas cosas que no sé o que se me olvidaron.

Figo.- Pero dicen que los mayores saben muchas cosas.

Anciana.- Que sea una anciana no significa que tenga muchos años y que lo sepa todo....” (Carrasco, 2012: 31).

Detengamos ahora nuestra atención en la trayectoria de Figo que llega a un paraje desértico, seco, en el cual se encuentra con una Anciana Lagartija, nuestra otra “viejo sabio”, que de igual manera cumple un rol dentro de la estructura, como el anciano de la maleta. “Ya sea sueño o mito, hay en estas aventuras una atmósfera de irresistible fascinación en la figura que aparece repentinamente como un guía, para marcar un nuevo periodo, una nueva etapa en la biografía” (Campbell, 2014: 71). Y por estas mismas acciones podemos argumentar que ambos personajes (Hugo y Figo) cuentan con trayectorias autónomas que se encuentran.

Cabe resaltar que ambos guías están hechos para las necesidades del personaje que está cumpliendo su trayecto con el cual se relacionan. Figo no sabe cómo llega al lugar, sólo recuerda que tiene sed. La anciana decide ayudarlo y comprendemos que es la guía de la cual va a aprender.

Hay que recordar que los sueños son cumplimientos de deseos y que las imágenes, así como los símbolos, tienen valor universal además de su contenido asociado con el folclore. Freud en la interpretación de los sueños señala: “Hay símbolos de difusión universal que hallamos en todos los soñantes de un círculo de lengua y de cultura y otros de aparición individual, en extremo restringida, que un individuo se ha formado desde su material de representaciones” (Freud, 1976: 666). Este es el caso del personaje de la Anciana Lagartija, arquetipo universal de la madre protectora. Pese a que la figura de la madre que nos ofrece la psicología de los pueblos es, por así decirlo, universal, esa imagen sufre modificaciones “personales o propias”, además de poseer la licencia de encontrarnos en el universo del sueño. Dentro de las licencias que permite el universo de los sueños se dice que “Cuando los hijos de una madre que es exagerada en sus cuidados

sueñan regularmente con ella, viéndola bajo la forma de un animal malo o de una bruja” (Jung, 1970: 120), por ello no es azaroso que la anciana sea “una lagartija”.

Si recordamos que la madre de Hugo se exacerba en extremos cuidados por el niño, para mantenerlo con vida y que éste no muriera, podemos entonces relacionar que el soñante está representando, por su imagen protectora, con la Anciana Lagartija. Dejando de lado características como el color o la imagen y poniendo más atención en lo esencial, el trato o la función de cuidar y ser un ente protector. Durand en su estudio *De la mitocrítica al mitoanálisis* (1993) expresa que “A través de la obra, el artista creador se reúne, en su más íntima subjetividad, con todo el contenido de su cultura, de su experiencia, de su condición: son las nupcias de su deseo creador con formas.” (Durand, 1993: 174). La creación de esta obra, así como de los personajes, mezcla la subjetividad de la autora (vivencias y folclore) con las formas, símbolos y arquetipos universales (estructura de las sagas, arquetipos de personajes y funciones de los personajes), dando así como resultado sentirlos propios a nuestra cultura. Es por esto que llegamos a la conclusión de ligar al personaje de la madre (la madre en la realidad de Hugo) y la Anciana Lagartija en la “realidad de Figo”.

Ahora, podemos saber que el símbolo de la madre bien puede ser la etiqueta de la donante o la maga; pues visto desde la estructura de personaje del cuento maravilloso, éste ayuda, cuida y otorga regalos. “La maga típica es llamada simplemente ancianita, la ancianita del corral. A veces el papel de la maga es asumido por animales (por ejemplo, por un oso), o por un anciano...” (Propp, 2000:51).

Y como lo comentamos anteriormente, lo importante para la estructura no son los atributos físicos, las que importan son las acciones que generan los personajes, ya que a éstos los identificamos por sus acciones. “En esencia, el cuento maravilloso presenta tres formas distintas de maga. Está por ejemplo la maga-donante, junto a la cual llega el héroe; ella le interroga, de ella el protagonista (o la protagonista), recibe un caballo, ricos regalos, etc.” (Propp, 2000:52).

Otro elemento del cuento maravilloso que podemos ver en la obra es el peligro por perder la conciencia. "Anciana.- Si te aletargas tú, yo también lo haré ¿No lo comprendes? Y entonces ¿Quién platicará conmigo otra vez? ¿Quién volverá a despertarme? ¡Vamos Figurín! ¡Abre los ojos! ¡Sacúdete el polvo!"(Carrasco, 2012: 33).

El proceso del sueño y la relación del personaje de la anciana, son muy comunes dentro de la estructura del cuento maravilloso, porque en ese estado nos encontramos en total vulnerabilidad. Y creo que el miedo de la vulnerabilidad es universal, además sucede en todas las edades. "El héroe es amenazado por un peligro: el peligro del sueño, el peligro de quedarse dormido."(Propp, 2000: 260).

Si lo meditamos, un miedo tan recurrente que ya se encuentra planteado en la estructura o raíz del cuento, es porque el hombre necesita cíclicamente replicar "héroes a seguir", del mismo modo que replica sus más grandes miedos y angustias. Recordemos que una manera para comprender nuestros anhelos más profundos, así como nuestros miedos, es regresando al universo de los sueños. Como lo expresa Freud:

Existen los sueños de la angustia, en los cuales nos sobrecoge el más horripilante de los sentimientos de displacer hasta que despertamos; y a esos sueños de angustia son muy propensos justamente los niños, en quienes hemos hallado los sueños de deseo sin tapujos. (Freud, 1976: 154).

Regresemos ahora con Hugo y el anciano de la maleta, anecdóticamente se encuentran y el héroe queda inmóvil luchando con el viento helado que no le permite seguir adelante hasta que lo debilita y cae. Este viento helado bien se puede sentir como la enfermedad que no permite continuar. El anciano, le ayuda con sus palabras y conocimiento a continuar, a darle un sentido y seguir con su trayecto. En la estructura del héroe Hugo se encuentra en el principio del primer umbral, suceso que transita el héroe:

En suma, la criatura del destino tiene que afrontar un largo periodo de obscuridad. Éste es un momento de extremo peligro, impedimento o desgracia. Es lanzado a sus propias profundidades interiores o hacia afuera, a lo desconocido; de cualquier modo, todo

lo que toca es la oscuridad inexplorada. Ésta es una zona de presencias insospechadas, benignas o malignas: aparece un ángel, un animal auxiliar, un pescador, un cazador, una vieja, o un campesino (Campbell, 2014: 354).

Este anciano es la fuerza benigna del destino, nuevamente deja de importar para la estructura el título (atributo) y nos interesa la función dentro de la historia. Con esta lógica, Propp explica que:

Los elementos constantes, permanentes, del cuento son las funciones de los personajes, sean cuales fueren estos personajes y sea cual sea la manera en que cumplen estas funciones. Las funciones son las partes constitutivas fundamentales del cuento.

El número de funciones que incluye el cuento maravilloso es limitado (Propp, 1981: 33).

La función de este mismo personaje es orientar al niño sobre el camino sin caer en una simplicidad de resolverle sus conflictos. Normalmente sabemos que estos personajes otorgan elementos físicos que servirán al protagonista para lograr su fin, así como confrontarlo con lo que él cree como verdad única.

Ahora bien, el “amuleto” es muy importante, pero para poder recibir este objeto, que será la maleta, lo prepara para darle una intención y uso del mismo cuando sea necesario. ¿Qué caso tendría llenar de amuletos a los personajes si ellos son los mismos y no saben sacar el mejor provecho del objeto? De nada sirve un gran poder en manos de alguien que no posea un gran sentido de la responsabilidad. Campbell soporta este argumento, explicando que “Para aquellos que no han rechazado la llamada, el primer encuentro de la jornada de héroe es con una figura protectora (a menudo una viejecita o una anciano) que proporcionan al aventurero amuletos contra las fuerzas del dragón que debe aniquilar”. (Campbell, 2014: 84).

El objeto (la maleta) es como el cuerpo de Hugo, es un elemento vacío que debe llenarse con la sabiduría, las vivencias y el sentir que va captando en su trayecto. También este elemento le servirá al final de su trayecto para cruzar: “*Vemos la silueta de Hugo, que se aleja lentamente, navegando sobre la maleta, como si ésta se hubiera transformado en un pequeño velero. Figo lo despide*” (Carrasco,

2012: 75). No sólo es indispensable la maleta para Hugo, también llega a ser funcional para Figo: *Hugo empuja la maleta con Figo encima y poco a poco se van alejando del bosque profundo* (Carrasco, 2012: 63). Figo llega a utilizar el elemento para lograr el trayecto: “*Sube a Hugo a la maleta y desde allí miran*” (Carrasco, 2012: 71). Este elemento es como el amuleto que menciona Campbell:

El héroe es solapadamente ayudado por el consejo, los amuletos y los agentes secretos del ayudante sobrenatural que encontró antes de su entrada a esta región. O pudiera ser que aquí descubra por primera vez la existencia de la fuerza benigna que ha de sostener en este paso sobrehumano. (Campbell, 2014: 115).

Ahora Hugo comienza un nuevo trayecto en el cual Figo se ha permitido soltarlo para que ambos avancen. En esta ocasión el narrador permite poder enfatizar lo que pasa. De esa forma, los receptores podrán digerir de mejor manera la intención de las acciones físicas.

Vemos la silueta de Hugo, que se aleja lentamente, navegando sobre la maleta, como si ésta se hubiera transformado en un pequeño velero. Figo lo despide.

Narrador.- Figo lo miró por última vez y poco a poco lo dejó irse. Supo que por fin su amigo descansaba. En la paz de sus ojos cerrados, leyó el mensaje bueno que Hugo le había dejado en su pecho...

De pronto, de los ojos de Figo surge una lágrima y luego otra y otra. Asombrado recoge sus lágrimas con la mano, como si fuera un tesoro. (Carrasco, 2012: 75).

Retomemos la idea de que la maleta es el corazón y cuerpo de Hugo, el cual fue llenando de experiencias. Este aprendizaje está ligado en el sentido de que lo importante de la vida no es algún elemento material, sino lo que se queda en el corazón. Y son estas experiencias lo que nos conforma y da carácter. Para llegar a estos resultados y no ser literales sobre el sentido del cuerpo, el elemento de la maleta funge como una posibilidad recibida (amuleto) desde el principio. Aunado a esto, el receptor tiene la oportunidad de discernir sobre el universo en el que se encuentran los personajes, sueño o ficción. Pero no sólo los objetos, “amuletos”, son el fin en cuanto a la función de los viejos sabios; a decir verdad, consideramos

que importa más el aprendizaje transmitido que el objeto en sí, por ejemplo el siguiente:

Anciano.- ¿A dónde vas, a dónde ibas o a dónde te dirigías, muchacho?”

Hugo.- A... ninguna parte... Yo...

Anciano.- ¡Ya me doy cuenta! Con razón no puedes hacer algo contra ese viento gélido que tanto te cansa. ¡Vas a ninguna parte! Escucha, si uno va a ninguna parte, simplemente no avanza. ¡Pero tú eres muy pequeño para no avanzar! Además ninguna parte no es un buen lugar para un niño, ninguna parte es un lugar tan aburrido. Habrá que buscarte un buen lugar a dónde ir, ya que de lo contrario... ¡estarás petrificado en segundos! Y no, no creo que seas de esos que no avanzan, así que (Ahora coloca la maleta encima de los dos a modo de paraguas e incita a Hugo a caminar) ¡Vamos! ¡Vamos! (Carrasco, 2012: 24- 25).

Campbell asegura que existe una “irresistible fascinación” con el guía que marca un nuevo periodo (2014: 71). Y también podríamos pensar que este aliado es un enlace total de comunicación en el “nuevo mundo” al cual se enfrentan los héroes. Si éste no llegara a delimitar el rumbo, sería muy complicado comenzar el camino, además del objeto preciado que normalmente otorgan. No sólo en los estudios de mitoanálisis se hace la referencia del guía, también Propp lo hace en morfología del cuento, otorgando gran énfasis a la tipificación de estos personajes:

Un nuevo personaje entra en el cuento; se le puede llamar donante, o, con mayor precisión, proveedor. Habitualmente, el héroe lo encuentra por casualidad en el bosque, en el camino, etcétera. El héroe – sea buscador o víctima- recibe de él un medio (generalmente mágico) que le permite a continuación solucionar el daño sufrido. Pero antes de recibir el objeto mágico, el héroe es sometido a ciertas acciones muy diversas que, sin embargo, le llevan todas a entrar en posesión de ese objeto. (Propp, 1981:50).

Podemos concluir que así como la Anciana Lagartija y el Anciano de la maleta tienen funciones específicas a cumplir, como la preparación de los aventurados que recorrerán su trayecto, así como otorgar el medio mágico o amuleto del destino para poder lograr el fin, las estructuras y características físicas son las que dan color y adorno a los personajes, y su función en la obra nos permite identificarlos.

Es momento de hablar del Narrador, quien funge como un puente entre las historias de los personajes antes designados héroes y permite una conexión directa con el espectador para llevar la convención o “forma” del cuento dentro del teatro al permitir llevar el aspecto lúdico a otro nivel. Además, sintetiza el tiempo de la narración y ayuda a comprender el “todo” para el entendimiento específico del espectador infantil.

Bettelheim nos dice en el *Psicoanálisis del Cuento de Hadas* que “La comprensión de los diversos niveles de significado del cuento, por parte del narrador, hace posible que el niño extraiga del relato la clave para entenderse mejor a sí mismo”. (Bettelheim, 1999:172, 173).

El narrador es el eje fundamental para que se logre el proceso de la comunicación entre receptor y mensaje; permite deshebrar (explicar lo ya planteado) y sintetizar la información sin ser explícito, logrando así el entendimiento del lector sin que quede la información a la deriva.

Nuestro narrador en la obra es omnipresente y omnipotente. Es fácil darnos cuenta como éste conoce y comprende lo que va a suceder, pues nos “prepara emocionalmente” para lo que va a suceder e introducimos en el viaje. “Narrador: Hugo se quedó en silencio, su mirada se fue quedando quieta, como si estuviera ensayando un viaje. Mamá bajó la mirada como si ensayara una oración. Había caído la noche sobre el mundo. (Carrasco, 2012: 13).

Si existe una función en el narrador, lo podemos definir como quien nos facilita la información y permite la comprensión y condensación de la misma. Su influencia también encamina el sentir de los acontecimientos que están sucediendo y que sucederán. Por ejemplo, al momento en que explica que “Hugo sonreía como quien está a punto de irse para, luego, descansar” (Carrasco, 2012: 53-54).

El vocabulario del narrador se utiliza en la obra para explicar que Hugo va a morir, y que todo lo anteriormente acontecido, fue su preparación para este suceso. Este personaje cuenta con las licencias de informar al receptor de forma digerible. Siendo esta una de sus funciones dentro de la literatura dramática infantil, Propp

revela que es libre un personaje así de elegir un número de funciones para omitir o utilizar. También la elección de variantes y argumentos de nuevas historias dentro de la historia, como pasa con Figo. De igual manera es completamente libre de indicar los atributos de los personajes permitiendo por ejemplo que un árbol señale el principio de un camino o el final de un trayecto etc. (Propp, 1981: 130).

Es necesario recalcar que su participación y función no es la de resolver los conflictos, ayuda a explicar lo que sucede, si pensáramos que resuelve, no estaríamos viendo la esencia del mismo; crea el espacio, los detalles, tiene una relación directa con el receptor, y será quien tenga la libertad de brincar entre el tiempo y espacio de la ficción y el sueño además de unificar las historias entre Figo y Hugo.

Hugo Salcedo en su libro *El teatro para niños en México* concluye:

Son ellos quienes establecen las coordenadas de lugar y de tiempo, de las circunstancias anecdóticas acostumbradas que hacen referencia al aburrimiento de los personajes que imploran un cambio por venir o a las condiciones fortuitas que desequilibran el entorno común en el que se desenvuelven.... Es importante no perder de vista que su participación, ya no pasiva e ilustradora, invita a la reflexión mediante el propio rol que le interesa hacer patente en el juego de la trama. (Salcedo, 2002: 118).

Aceptando esto como verdad, nuestro personaje de la misma forma establece las diferentes coordenadas, y ayuda a la reflexión sobre lo que viven los personajes dentro de la trama. En escenas muy específicas el personaje cumple como decodificador al lector o público infantil, por ejemplo nos explica que Figo era un pedazo de madera común y corriente que llegó al taller del carpintero. Propp en su libro *Morfología del Cuento* nos explica: Así como los héroes y los guías, el narrador cuenta con atributos propios que permiten de igual manera que este sea único con sus funciones universales.

Capítulo 2. El viaje y el aprendizaje

Las obras dramáticas infantiles pueden tener fines específicos como dotar de valores y aprendizajes a los niños-receptores para resolver necesidades internas o

conflictos permanentes a los cuales debe darse solución. Salcedo (2002) asegura sobre el teatro infantil en su estudio *El teatro para niños en México* “tiene como principal meta, la inculcación de valores universales del hombre así como la intención pedagógica mediante el juego de roles o caracteres a que el teatro invita” (XII). Además asegura que el “juego” queda desvalorado sin recordar que por medio de este, la capacidad de conocimiento y esparcimiento nos es regalado para un sano y feliz desarrollo. Los diferentes fines no pueden dejar de lado al proceso lúdico; nos evolucionamos como seres humanos, conectamos energéticamente con el principio del ritual, expandimos en totalidad nuestros sentidos, estamos alertas, nos entrenamos física y emocionalmente entre muchos otros beneficios, y García (2006) en *Teatro infantil escolar* comenta sobre lo que acontece: “En las actividades lúdicas, el cerebro descansa, porque se halla sumergido en un estado de distensión o de neutralidad, en el que las excitaciones e inhibiciones del sistema nervioso están en sintonía y sincronía con el momento de creación. (García y Valencia, 2006:13). Lo que llega a ser una constante cada vez más marcada es que en dicha escritura, la esencia de la misma busca la reivindicación del accionar del ser humano, y puede que este sea un principio del juego, al final jugamos para pulir, nuestro aprendizaje está encaminado hacia la acción más elevada que es el amor por el otro. Bally (1958) dilucida:

Todo aquel que sepa que su misión es la de conservar en primer lugar la dignidad humana, renuncia a todo lo que de algún modo puede herir esta dignidad. Sabe que esta dignidad se funda en un más allá frente al que se siente responsable, en el que tiene fe, y que esta dignidad recibe su sentido de él. (Bally, 1958:117).

Recordemos que el espectador infantil se encuentra en una constante formación, requiere de líderes a seguir (de la misma manera los seguimos necesitando como adultos) y serán sus acciones y funciones de los mismos que generaran el gusto y la identificación por parte de los receptores. Muchas veces vivimos conflictos donde tenemos la necesidad de comprender lo que nos pasa (internamente) así como lo que sucede alrededor, nos frustramos, duele y no encontramos respuestas, esto nos pasa ahora como adultos, sensibilicémonos poniéndonos en

el lugar del infante, el cual no tiene aún desarrollado su carácter en totalidad y muchas de las emociones y decisiones no sabe cómo organizarlas (nos sigue aconteciendo de adultos). Bettelheim nos asegura que el niño necesita comprenderse y aprender a enfrentar los conflictos que en su vida lo desconciertan. Para eso el niño necesita poner en orden sus emociones para así restablecer el orden. También ocupa una educación moral que le haga saber de manera suave todas las ganancias tangibles de lo que puede ser correcto. (Bettelheim, 1999: 11).

Considero que este es un punto esencial en la diferenciación de qué es “el teatro para niños” y cuál puede ser “el teatro para adultos”. En muchas ocasiones, los fines del teatro “para adultos” no son buscar una educación moral y es muy común el uso de conceptos abstractos intangibles sobre lo éticos. No debemos quitar la mirada de caer en un extremo absurdo, (el “arte” descifrable solo para el creador). Es indispensable que dicho aprendizaje no sea lineal, en el sentido que su imaginación no sea cuartada con resoluciones “fáciles” y que mediante el contacto con la obra el uso de su capacidad lúdica tenga cabida. Freud propuso en *El porvenir de la ilusión* que “Es necesario llegar al niño en una medida proporcional a su nivel intelectual.” Pensarlo resulta muy lógico, pero llevarlo a la práctica es en muchas ocasiones donde surge el problema, y pasa porque olvidamos el utilizar las herramientas adecuadas, como jugar.

Es necesario hacer un pequeño espacio para comprender el juego. Normalmente atribuimos la palabra juego a niños corriendo y utilizando la imaginación, y lúdico lo atribuimos a gente que levanta la mano y participa en un aula de clases, la realidad del juego abarca ambas imágenes además de ser más que eso. Huizinga (1943) aclara que “El juego es una acción u operación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma.” (Huizinga, 1943: 53). Lo cual sucede en el teatro, la lectura de la obra es una operación libre con reglas muy claras y obligatorias, que el receptor acepta, y su sentido es para sí misma. Los receptores aprenden con el juego

como vía para la obtención del resultado, (además del contenido). Será concretamente jugar, el aceptar la ficción que se revive al momento de ser recibida, y las emociones oscilaran desde puntos muy opuestos, se pasará por estados de ánimo muy complejos y se tendrá el aprendizaje desde un plano sensible y no solo panfletario, así es como quedará grabado, sentido, asimilado. Es por todo esto que la obra llama al infante (muchas veces al adulto), pero teatro que no divierte y que no despierta la curiosidad en el receptor infantil, es un producto incompleto, Bettelheim afirma que para mantener la total atención de un niño, el producto debe de ser divertido y con matices que permitan despertar curiosidad en el infante, además para que sea algo rico en su vida, éste debe de estimular el desarrollo del intelecto así como la utilización de la imaginación, permitiendo que sus emociones las pueda comprender y clasificar, logrando abrir su consciencia a las propias ansiedades y deseos. Entran en juego rasgos como la personalidad y los conflictos que vive los cuales nunca deben de ser disminuidos así como el poder generar confianza en sí mismo y en su futuro. (Bettelheim, 1999:11).

En las siguientes escenas veremos los diferentes aprendizajes que obtiene el lector sin caer en el panfleto, y se otorgará el aprendizaje mediante las acciones y decisiones de los personajes.

Figo y Hugo obtendrán aprendizajes por separado (de igual manera en que tuvieron sus trayectorias por separado y se fueron ligando hasta concluir en una sola), y vencerán sus propias barreras que se encuentran ligadas con las necesidades del otro, por ejemplo, Hugo, se encuentra en un principio del viaje, en el sueño: “Un paraje solitario, todo está cubierto de hielo. El viento sopla con fuerza...” (Carrasco, 2012: 24). En tanto que Figo en su sueño: “Un paraje solitario, desértico. El sol incandescente cae sobre un montículo de arena...”(Carrasco, 2012: 28). Estos lugares son opuestos, y difiere el aprendizaje que deben obtener. Por un lado Hugo tiene que aprender, en esta parte del sueño, a seguir adelante, a no quedarse inmóvil y a saber cuándo detenerse para tomar nueva fuerza y continuar. A diferencia, Figo, tiene que

aprender a parar, a dejar de rodar sin rumbo y a valorar lo que ya sabe, saberse como un ser con emociones y experiencias propias. Existen aprendizajes en los personajes, al mismo tiempo el receptor elige con que trayectoria o viaje sentirse reflejado (y también puede [y lo hace] saltar de un identificarse con uno u otro). Figo, quiere ser un niño de verdad y tener una “vida completa” y Hugo, necesita aprender a desprenderse de lo que ama en este mundo. Así como en los sueños el inconsciente se encarga en general del cumplimiento de los deseos reprimidos o no cumplidos, en el cuento existe un alivio para el niño que va de la mano con aprendizajes inconscientes que le facilitan la resolución de su vida en interacción y relación con los demás, como lo comunica Bettelheim (1999):

Un niño que ha aprendido, gracias a los cuentos de hadas, que lo que al principio parecía un personaje repulsivo y amenazador puede convertirse mágicamente en un buen amigo, está preparado para suponer que un niño extraño, al que teme, puede pasar a ser un compañero deseable en vez de una amenaza. (Bettelheim, 1999: 58).

Este aprendizaje en las épocas actuales, nos viene como anillo al dedo. Podemos tener diferentes posturas sobre otras formas de pensar, sentir al otro como un “diferente” por costumbres y tradiciones, es evidente que lo desconocido y lejano nos pueda generar miedo, dependerá de nosotros romper las barreras personales y permitir la apertura y tolerancia de los otros mundos al personal, sin etiquetar todo lo “opuesto” como una posible amenaza. Para llegar a este nivel de conciencia, son los ejercicios como las obras de teatro para niños que abren brecha desde la infancia, lo cual van permitiendo de manera sensible la comprensión del yo en comunión con el otro. Todo esto nace de la necesidad de comprender (jugar-vivir) el mundo, así como resulta la necesidad de, Figo, por comprender el mundo, (sentirlo). Sucede en el viaje por los sueños: “Figo cerró sus ojos y se abandonó lentamente a un buen sueño.” (Carrasco, 2012: 23) al igual que Hugo, la vivencia vendrá desde el inconsciente. Desde aquí los valores morales quedan expuestos en este otro universo (no convencional) y esto Freud lo especifica: “Que el sueño nada sabe de las exigencias morales es lo que aseguran algunos con la misma resolución que otros ponen en afirmar que la naturaleza moral del hombre se conserva también en la vida onírica.” (Freud, 1976: 89).

Recordemos que este mundo de los sueños, no es “realmente” el de los sueños de una persona en su sentido más puro, pero ese universo permite mayores licencias para la fantasía. (Aunque el teatro ya permite muchas). No solo por las licencias se resuelve en este plano, recordemos que los personajes “luchan” con sus propios miedos, pensemos en que viajan a sus adentros.

Dentro de los aprendizajes que se exponen en la obra es permitirse sentir, llorar (la acción como tal), es el cúmulo de sentimientos llevados a un límite, y esta acción permite en cierta medida sanar al que realiza el acto, y en muchas ocasiones también quien lo llega a acompañar. Es para nuestra cultura un ejercicio de desaprender, lo que malamente escuchamos y aceptamos dentro de la cotidianeidad, “no debes llorar, porque los hombres no lloran”. “Anciana.- Soy buena curandera y un té de lágrimas siempre es buen remedio para muchas cosas, hasta para quitar la sed. Anda, cuéntame algo triste.” (Carrasco, 2012: 29). Le explica además que llorar hace bien: “Anciana.- ¿Lo ves? Siempre hace bien llorar de vez en cuando. Sobre todo cuando alguien necesita de un buen té.” (Carrasco, 2012: 30). Figo sigue sin comprender donde se encuentra, pregunta, esta es franca y responde que no lo sabe, que hay cosas que simplemente se le olvidan. Figo tiene la inocencia de pensar que los mayores saben muchas cosas. Esta es otra nueva enseñanza por parte de la anciana lagartija:

Figo.- ¿Dónde estamos?

Anciana.- ¡Shhhh! No lo sé, hay muchas cosas que no sé o que se me olvidaron.

Figo.- Pero dicen que los mayores saben muchas cosas.

Anciana.- Que sea una anciana no significa que tenga muchos años y que lo sepa todo. Aunque tú seas un pequeño Figo, también puedes saber muchas cosas ¿A dónde vas? ¿De dónde vienes? ¿Quién eres? ¿Quién has sido? ¿Quién serás? ¿Dónde estás? (Carrasco, 2012: 30).

La anciana le enseña a Figo que así como un mayor no necesariamente lo sabe todo, un menor como el no necesariamente sabe nada, su conocimiento es muy importante y es suficiente para continuar con su viaje. Figo explica que esta perdido, nuevamente le otorga otra enseñanza: al estar perdido puede elegir

distintas rutas o caminos, estar perdido es solo momentáneo hasta que él lo quiera. En este punto el personaje de la anciana está haciendo que el niño se confronte con cuestionamientos universales, pero un rasgo muy importante es que al continuar los conflictos, no existe un panorama derrotista, existe el riesgo sin caer en el pesimismo a la par que no se resuelve “mágicamente” el resultado, pues todo queda sugerido. Esto sucede por la manera en que los cuentos de hadas están estructurados, Bettelheim, (1999) esclarece:

El niño necesita más que nadie que se le den sugerencias, en forma simbólica, de cómo debe tratar con dichas historias y avanzar sin peligro hacia la madurez. Las historias <<seguras>> no mencionan ni la muerte ni el envejecimiento, límites de nuestra existencia, ni el deseo de la vida eterna. Mientras que, por el contrario, los cuentos de hadas enfrentan debidamente al niño con los conflictos humanos básicos. (Bettelheim, 1999: 14).

A pesar de que en las escenas de la obra *Niño de Octubre* los personajes están tocando problemáticas universales, todo queda en una atmosfera de esperanza. No debería ser de otra manera, pues el niño ocupa ser alentado, motivado a resolver y experimentar. Es muy diferente tener una voz externa que nos motive positivamente en momentos de incertidumbre que a enfrascarnos en el miedo del suceso.

Anciana.- Que sea una anciana no significa que tenga muchos años y que lo sepa todo. Aunque tú seas un pequeño Figo, también puedes saber muchas cosas ¿A dónde vas? ¿De dónde vienes? ¿Quién eres? ¿Quién has sido? ¿Quién serás? ¿Dónde estás?

Figo.- ¡No lo sé! No sé dónde estoy.

Anciana.- ¡entonces sabes que estás perdido!

Figo.- Sí que lo estoy...

Anciana.- ¡Eso es muy bueno! ¡Si estás perdido verás cosas que jamás imaginaste ver! ¡Mira a tu alrededor! (Carrasco, 2012: 30).

Otro aprendizaje muy importante es sobre el tema de la muerte, La Anciana Lagartija es quien nos prepara a los receptores como al personaje de Figo. Debemos hacer mención de que los aprendizajes no son forzados, finalmente es

su elección aceptar la verdad o la sabiduría del otro, utilizar la nueva información, o herramienta, para crear un fin o giro positivo.

Figo.- ¿Por qué se va la gente?

Anciana.- ¡Eso es un gran misterio! Pero así es como debe ser, figurita, la gente llega, se queda por un tiempo y luego, se va.

Figo.- (insistente) Pero ¿Por qué?

Anciana.- ¡Pues porque todo comienza y todo termina! Es la vida, a veces termina un poco antes, pero así es como tiene que ser. Nadie tiene una respuesta a ello, ni siquiera yo, que he vivido tanto. (Carrasco, 2012: 32).

Nos encontramos como parte de la sociedad inmersos en una cultura donde es muy común tratar de evadir y evitar todo lo que “no nos gusta”. Si nos encontramos lejos, “nos acercamos más con la tecnología” (aunque terminamos estando más distantes); nos enajenamos con las nuevas tendencias sobre la belleza corporal, aunque se contraponga con el sentido orgánico de un cuerpo sano. En tanto le tenemos un enorme temor a la muerte, imaginamos y estipulamos qué sigue después de ella, nos aterra la idea de dejar de existir y de perder al otro. Sin embargo, dicho miedo siempre ha existido y lo evidencia la necesidad del hombre por ser inmortal, sigue prevaleciendo en la actualidad (y así continuará). El conflicto es que nos sumergimos en el deseo y existen pocas maneras de prepararnos para la realidad de ese proceso. Los rituales consagrados por cada cultura para la comprensión de todo lo que nos significa la muerte al paso del tiempo se vuelven más endeble con el paso del mismo, o al menos poco reconocibles.

He aquí la importancia del trabajo previo a la muerte. En la obra estudiada, Figo es preparado desde este instante con una enseñanza más, la comprensión del desprendimiento y la muerte para poder aceptar la pérdida de Hugo. Recordemos que son también ganancias para el trayecto del héroe, así como para el receptor. Lo obtenido en el trayecto sirve para culminar todo el proceso del viaje.

Narrador.- Figo lo miró por última vez y poco a poco lo dejó irse. Supo que por fin su amigo descansaba. En la paz de sus

ojos cerrados, leyó el mensaje bueno que Hugo le había dejado en su pecho... (Carrasco, 2012: 75).

Es ahora el narrador quien nuevamente nos encamina a las emociones y sensaciones que llegan a envolver a Figo, y eso refuerza la imagen de todo lo que logra vivir el personaje.

Recordemos que esta obra está dirigida especialmente al receptor infantil y, por tanto, a sus necesidades, como el encontrar alivio calma para poder resolver cuestionamientos difíciles.

Con un planteamiento como el de la obra se pueden abordar problemáticas sociales por medio de cuestionamientos clave: ¿Desearía donar mis órganos para que otro exista? ¿Debemos tener miedo a la muerte? ¿Eso me puede pasar a mí? Las preguntas que seguramente viven en la mente del lector-receptor tienen respuesta y, aunque el receptor no realiza el cuestionamiento de saber si lo que está percibiendo es un sueño o una saga, está cumpliendo con necesidades que ambos universos pueden ofrecer.

Es importante recalcar que en esta obra los sucesos extraordinarios pasan al receptor como un transcurrir cotidiano, como si fuera un gran cuento, esto se hace con la finalidad de tener mayor complicidad con el niño. Suceso que difícilmente transcurre en los mitos por la manera de narración extra cotidiana, donde los personajes casi siempre son “sobrenaturales”. Como lo justifica García en *Mitos, Viajes, Héroes*, los mitos están masificados en la literatura o historia religiosa y su tradición existe para lo sagrado. Además se busca su transmisión de manera inalterada (2011:20). Caso contrario con la estructura de los cuentos de hadas:

“Las cosas que ocurren en los cuentos de hadas son a menudo algo que podría sucederte a ti, a mí o al vecino de enfrente, cuando va de paseo por el bosque. Incluso los encuentros más extraordinarios se narran de modo casual y cotidiano.” (Bettelheim, 1999: 44).

Cabe hacer notar que los personajes protagónicos siguen siendo personajes aterrizados a su realidad, es decir, la transformación que viven los “llena de

virtudes-valores”, los coloca en un sentido utópico como seres humanos. No ocurre lo que pasa comúnmente con el personaje del mito y podemos dilucidar con esto la necesidad del hombre en sus diferentes etapas (edades) por comprenderse y saberse en un mundo plasmando sus conflictos. Por medio de formas diversas de literatura (cuentos y mitos), el hombre sigue obteniendo diferentes formas para llegar a los fines planteados para las edades en las que se necesitan.

Por muy insólitos que sean los sucesos que el héroe del cuento experimenta, no lo logran convertir en ningún ser sobrenatural, como ocurre con el héroe mítico. Esta condición humana real indica al niño que, sea cual fuere el contenido de la historia, no se trata más que de elaboraciones fantásticas y exageraciones, de sus esperanzas y de sus temores, y de las tareas con las que tiene que enfrentarse. Aunque se ofrezcan imágenes simbólicas fantásticas para la solución de los problemas, los conflictos que presentan el cuento son corrientes. (Bettelheim, 1999: 47).

Otro personaje que también dota de enseñanzas es el anciano de la maleta; podemos verlo en la cita: “El anciano sujeta a Hugo de la mano y lo ayuda a caminar, se alejan” (Carrasco. 2012: 27). En este viaje el anciano continúa por medio de su sabiduría dando lecciones a Hugo. Detenerse para recapacitar es una lección sobre poder parar en cualquier instante con el propósito de ajustarse al viaje y las adversidades. Estas lecciones le sirven a Hugo para continuar con su trayecto. Como muestra tenemos:

Hugo.- Entonces, ¿Por qué nos detenemos?

Anciano.- Para pensar un poco y tomar un buen respiro. (Saca algo de la maleta y bebe.) ¿Te apetece un poco de buen respiro?

Hugo.- No...

Anciano.- Entonces sólo piensa.

Hugo.- Pero hace rato dijiste que no hay que dejar de movernos porque si no...

Anciano.- ¡Dijiste! ¡Eso fue tiempo pasado! Es de sabios cambiar de opinión.

¡No llegarás a alguna parte con una mente tan cuadrada! Mira muchacho, ése es el problema con todos ustedes, vivir en el pasado es cosa perdida...

¿Comprendes?

Hugo.- Dices puras cosas que no entiendo...

Anciano.- ¡Ese es otro de sus problemas! ¡Todo lo quieren entender! Se pierde toda una vida tratando de entender y al final ¡pues no se entiende ni se comprende nada! (Carrasco, 2012: 35-36)

El anciano está enseñando a Hugo sobre la capacidad de pensar por su propia cuenta, también tiene la oportunidad de pausar su trayecto para nuevamente tomar fuerza y continuar. Le enseña que tiene que permanecer en su presente y que no todo va a ser completamente lógico o cercano a la razón; para una elección no necesariamente se debe de comprender el todo. Existirán sucesos que simplemente son así y se tienen que vivir; su muerte en el mejor ejemplo, con aceptación y calma. Este aprendizaje se vuelve necesario para el trayecto del héroe y de igual manera está direccionado al lector/espectador. Esto llega a ser posible por la identificación con el personaje de Hugo. Podemos deducir que un verdadero fin de la literatura dramática infantil es permitir la tranquilidad ante los miedos y conflictos humanos. Al respecto Bettelheim manifiesta:

El destino de estos héroes es convencer al niño de que, como ellos, puede encontrarse perdido y abandonado en el mundo, andando a tientas en medio de la oscuridad, pero, como ellos, su vida irá siendo guiada paso a paso y recibirá ayuda en el momento oportuno. Actualmente, y más que nunca, el niño necesita la seguridad que le ofrece la imagen del hombre solitario que, sin embargo, es capaz de obtener relaciones satisfactorias y llenas de sentido con el mundo que lo rodea. (Bettelheim, 1999: 17-18).

Con esta muestra, el anciano le enseña a Hugo que debe elegir continuamente, por tanto, todo está en constante cambio y debe resolver por su propia cuenta los conflictos que se le puedan presentar. Hugo aprende que el viaje no es sencillo: “Hugo.- Todo aquí es como un laberinto... Anciano ¡Las cosas importantes son siempre difíciles de encontrar aunque las tengamos en nuestras narices!” (Carrasco, 2012: 37).

En esta parte del viaje Hugo vuelve a sentir “el viento que sopla”, lo cual lo hace atemorizarse nuevamente. Este es el punto en el cual el anciano de la maleta y

Hugo se deben separar, para que cada personaje continúe su viaje, porque el anciano de la maleta ya le ha enseñado a Hugo lo que necesitaba aprender de él.

Hugo.- (*Temeroso*) Hace frío otra vez... ¿Nos quedaremos aquí?

Anciano.- Tú te quedarás aquí

Hugo.- ¿Yo? ¿Por qué?

Anciano.- Porque yo tengo que seguir sólo y tú también ¡Ey! ¿Acaso tienes miedo?

Hugo.- Soy miedoso...

Anciano.- Pues un día tendrás que vencer ese miedo. Un viajero no logra llegar muy lejos acompañado todo el tiempo por esa clase de miedo". (Carrasco, 2012: 37).

El anciano le enseña que tiene que continuar con su trayecto a pesar de los miedos que pueda tener, que debe de continuar por su propia cuenta, nuevamente no resuelve, si ayuda:

Anciano.- ¡Pero muy encajoso! Hay miedos interesantes, esos que te empujan a avanzar y con los que mantienes lo ojos bien abiertos, pero el que tú cargas, es de los miedos que paralizan y no dejan avanzar, porque pesa más que mil maletas juntas

Hugo.- ¿Cómo podré quitármelos?

Anciano.- ¡No puedes! Sólo aprende a conocerlo y a lidiar con él. Nada más. Es lo que quiere el muy encajoso. (Carrasco, 2012: 37).

Durante este proceso hay un nivel de riesgo y aprendizaje que otorga el "juego" de ir a las profundidades del inconsciente para resolver los conflictos personales, que son los obstáculos más complejos a vencer. Comprendiendo que el término jugar no está relacionado nada más con reír, va más de la mano con llegar a un aprendizaje, como puede ser la resolución de los conflictos personales. Dejemos claro que la idea de juego sobrepasa el entendimiento primario de lo cómico y simple. Guizna nos dice:

En sí, el juego no es cómico ni para el jugador ni para el espectador. Los animales jóvenes y los niños pequeños son, en ocasiones, cómicos cuando juegan; pero ya los perros mayores, que se persiguen uno a otro, no lo son o apenas (Guizna, 1943: 18).

El aprendizaje, como se mencionó antes, se obtiene por el espectador desde los dos universos que existen en la obra, ya que en ambos, el "juego" se encuentra

presente, tanto en la ficción como en el sueño. Aclarando que el aprendizaje proviene del principio del juego y no de un plano en específico. Los planos que se llegan a utilizar son medios para el fin. El proceso y acción del juego se vive en toda la trayectoria de la obra, no importando espacios.

Pasa en la cotidianeidad, que cualquier lugar se convierte por convención el lugar sagrado o el lugar de reunión. Existe un Juego con Hugo (antes ya citado) con el anciano de la maleta, en el cual hasta un espacio inhóspito, se vuelve perfecto para tomar una buena taza de té. Huizinga en su libro *Homo Ludens* dice:

Así como por la forma no existe diferencia alguna entre un juego y una acción sagrada, es decir, que ésta se desarrolla en las mismas formas de aquél, tampoco el lugar sagrado se puede diferenciar formalmente del campo de juego. El estadio, la mesa de juego, el círculo mágico, el templo, la escena, la pantalla, el estrado judicial, son todos ellos, por la forma y función, campos o lugares de juego: es decir, terreno consagrado, dominio santo, cercado, separado, en los que rigen determinadas reglas. Son mundos temporarios dentro del mundo habitual, que sirven para la ejecución de una acción que se consume en sí misma. (Huizinga, 1943: 23).

Sí recordamos las funciones de los personajes en la estructura del cuento maravilloso, por la ejecución de su función (del anciano donante) podemos notar que las ayudas dan por resultado el aprendizaje. Hugo tiene miedo de continuar por sí solo, a la par tiene la necesidad de seguir en su viaje aunque no sepa a ciencia cierta cuál es el camino. El anciano no se separa de él hasta que se encuentra completamente listo y le otorga otro nuevo aprendizaje, parar y observar cuando se encuentra perdido.

Hugo.- No quiero quedarme solo. Si quieres, seguiré llevando tu maleta...

Anciano.- ¿De veras? Está bien, en esos casos de miedos extremos, haré otra excepción y te acompañaré, esperemos aquí, juntos. (*Le quita la maleta y la coloca en el suelo. Se sienta*). (Carrasco, 2012: 38).

El anciano de la maleta nunca resuelve las pruebas de Hugo, lo cual se entiende como que se encuentra valorando las capacidades del niño para que él pueda

crecer por sí mismo. Si este personaje que ya tenemos señalado como donante, resolviera los problemas del protagonista, perderían ambos su función y complejidad, del mismo modo no existiría aprendizaje.

Anciano.- Bueno, me gustaría poder darte una respuesta, pero el único que puede saber hacia dónde ir es uno mismo...Así que, ¡observa! Sigue observando.

Hugo.- (Coloca sus manos a manera de catalejos. Observa.) ¿Qué es aquello?

Anciano.- (Sorprendido) ¿A caso ya viste algo?

Hugo.- ¡Sí! Allá. (Señala). (Carrasco, 2012: 39).

Continuando con la línea del aprendizaje en la escena “El sueño de Figo 2”, este logra despertar por una vocecita, la de un niño, se puede comprender por la descripción de esta voz que es Hugo, quien también se encuentra en un paraje solitario y muy cercano a morir. En este instante Hugo es visto como un pequeño árbol solitario. Si se logra ver a Hugo como un árbol, de la misma manera se logra ver a Figo, que es un pedazo de madera, como un niño.

Anciana.- ¡Figurita! ¿Cómo fue que despertaste? ¿Qué fue lo que nos sacudió de ese letargo?

Figo.- Una vocecita...

Anciana.- ¿Una vocecita? ¿Qué clase de vocecilla?

Figo.- Un niño...

Anciana.- ¿Alguien más ronda por aquí?

Figo.- No lo sé, pero lo escuché, allá a lo lejos. (Señala)

Anciana.- Pero si es un pequeño árbol solitario...

Figo.- Está más pálido que yo...

Anciana.- y mucho más frágil... Esto quiere decir que pronto va a marcharse también.

Figo.- ¡No! ¡No puede irse! (Carrasco, 2012: 43).

Se salvan y acompañan, no se busca un premio, la acción se gesta sin premeditación ni ventaja, es así que se otorga al receptor de manera fluida el amor

a los valores universales. En el libro *Teatro Infantil Escolar una herramienta psicopedagógica*, se hace una especial mención sobre los valores en la literatura dramática infantil:

El desarrollo del valor se da cuando la persona es capaz de comprender de un punto de vista en relación con sí misma y con los demás; es la capacidad que se adquiere para intercambiar o asumir funciones o roles, y ponerse en el lugar del otro. (García y Valencia, 2006: 46).

En este punto Figo también es una catapulta para lograr el avance de Hugo. Sucede que cuando uno sucumbe o se empieza a dar por vencido o cae por las adversidades, es el otro quien lo reanima y salva de manera cíclica.

Hugo.- Ahora que ya estás mejor, volveré a mi camino. (Sopla el viento frío, Hugo se estremece) Debo irme antes de que este frío no me deje llegar al mar.

Figo.- (Quitándose su abrigo.) ¡Yo voy acompañarte! (Le da el abrigo a Hugo.) (Carrasco, 2012: 65).

Las acciones del personaje, no sólo se encaminan para el otro, al final todas las decisiones guiadas en la línea del amor terminan siendo abono para bien de quien realiza la acción. Resulta más evidente cuando el trabajo de la decisión es para salir del problema personal.

El receptor se identifica con el personaje de Hugo por rasgos físicos, así como por tomar decisiones; este se verá reflejado en las acciones a resolver de su día a día. Desde las emociones más complejas hasta las acciones más absurdas, sin perder de vista que la vida no se le resuelve, y que se le da un crisol amplio de acciones para que decida sobre un amplio abanico de oportunidades.

Hugo.- (enojado) ¡No quiero seguir! ¡No y no!

Anciano.- ¡Que humor tan agrio! Te cansarás más si sigues pataleando de esa forma tan desagradable. (Hugo se calma) Eso está mejor. ¡Mírate! Eres un chico muy maduro para ser tan pequeño. Por lo tanto, te daré una segunda oportunidad: ¡podrás venir conmigo a alguna parte!" (Carrasco, 2012: 26).

El Anciano dota al niño de diferentes aprendizajes del mismo modo que lo hizo la Anciana Lagartija con Figo. Ya listo el personaje es momento de que continúe por

sí solo, y solo así es posible que exista el viaje. De otra manera estaríamos limitados, en un ciclo de función sin avanzar, al patrón natural de la estructura de una saga.

Anciano.- No, ya he dicho que no cuentes conmigo.

Hugo.- ¡Ese es el camino que me llevará a mi lugar correcto!

Anciano.- Pero no el mío.

Hugo.- No podría ir solo...

Anciano.- Entonces espera aquí. Puede que algún incauto pase por aquí y te acompañe.

Hugo.- Pero por aquí no hay nadie.

Anciano.- Es que no sabes mirar bien (lo sube otra vez a la maleta) ¡Así es como debes de vigilar! Desde una buena torre como ésta. ¿Ya has visto a alguien?

Hugo.- No... ¿Cuánto tiempo debo esperar? (Carrasco, 2012: 41).

Con esto se cumple la cadena de aprendizajes que debe obtener Hugo con el Anciano de la maleta. Hugo pretende ser recíproco con el Anciano en cuanto al regalo y es en este momento donde recibe su “obsequio” (objeto mágico) además del consejo “dar cuando tenga algo que dar”. Esto se comprende cómo ayudar cuando alguien lo necesite, sin importar el apego personal, darse por completo al otro.

Anciano.-... ¡Está bien! Para que no te sientas tan solo, puedes quedarte la maleta, después de todo no he encontrado nada que valga la pena, excepto a ti. Así que toma y no preguntes. (le entrega la maleta y comienza a alejarse)

Hugo.- Yo también quisiera darte algo, pero no tengo nada que dar...

Anciano.- (Alejándose) ¡Entonces dale algo a alguien!

Hugo.- ¿Cuándo?

Anciano.- ¡Cuando sientas que realmente tienes algo que dar! ¿Lo has comprendido? (Carrasco, 2012: 41-42)

En la escena “el sabor de las lágrimas”, es el frío lo que no permite seguir a Hugo, y a pesar de que él mismo le pide que lo deje para que Figo pueda avanzar, el personaje se niega y continúa. La amistad es un eje clave para el receptor quien recibe nuevamente las acciones de los personajes.

Hugo.- debes dejarme aquí, Figo.

Figo.- ¡Pero yo mismo he visto el mar! ¡Está allí! (señala.) ¡Detrás de la montaña! ¡Te ayudaré! (Sube a Hugo a la maleta y desde allí miran.)

Hugo.- ¡El mar! (reconfortado) ¡Es tan grande como un sueño! (Carrasco, 2012: 71).

Existe, por medio de las acciones, una correlación de ayuda y cuidado, sin que se imponga como un deber o responsabilidad, en el sentido de obligación por devolver un favor. Hugo salvó a Figo y lo cargó sobre la maleta en el bosque de los árboles. Ahora el símbolo del mar se vuelve evidente. Simbólicamente esta imagen cuenta con muchos significados, pero universalmente se puede comprender, como lo explica el Diccionario de Chevalier el cual ya habíamos citado en el capítulo uno, al cual invitamos a regresar ahí para comprender toda su complejidad.

Mientras que uno decide “despertar en el mar”, el otro decide “despertar a los rayos del sol”. Esto ya se había entendido como la necesidad de Hugo por morir y la búsqueda de Figo por renacer, nuevamente existe un juego de oposiciones y complementación. Es por esto que aquí el personaje muere y renace.

Los aprendizajes de Figo, no sólo son provistos por La Anciana Lagartija, también llegan del otro (Hugo) y así sucesivamente. Enseñan que llorar es la respuesta por sentir cualquier emoción placentera o dolorosa llevada al límite. Este aprendizaje es otorgado por su amigo Hugo mientras avanzan. Mientras que Figo adquiere ese aprendizaje, Hugo comprende que es él a quien tiene algo que darle.

Figo.- (mientras caminan) Hugo... ¿Cómo es llorar?

Hugo.- Es como llover desde el corazón.

Figo.- ¿Y a qué sabe la lluvia de las lágrimas, Hugo?

Hugo.-A veces sabe a recuerdos, otras veces a despedidas, otras a encuentros ¡y otras a mar! (Carrasco, 2012: 71).

Hugo en este instante toma consciencia que es a Figo a quien le puede dar un regalo que importa. Es este el momento donde las enseñanzas del Anciano de la maleta toman mayor sentido, regalar algo que valga la pena.

Hugo.- (Feliz, como recuperando su fuerza.) Figo, un día tú también lloverás desde el corazón.

Figo.- ¿Cómo lo sabes?

Hugo.- ¡Lo sé porque lo he soñado!

Figo.- ¿Eres mi amigo, Hugo?

Hugo.- Lo soy.

Figo.- ¿Y un amigo puede ser para siempre?

Hugo.- Un amigo puede ser para siempre, Figo.

Figo.- Nunca te vayas.

Hugo.- No me iré, Figo. Me llevarás por siempre en el corazón

Figo.- ¿Por qué sabes tantas cosas?

Hugo.- Porque ahora sé que tengo algo para darte.

Figo.- ¿Qué es?

Hugo.- (Sonríe) Es un secreto... pronto lo sabrás. (Carrasco, 2012: 72).

Por todo lo que han vivido anteriormente los personajes por separado y también juntos, hasta llegar a este punto, manifiesta cómo se pusieron a prueba sus aprendizajes. Por un lado, Hugo mostró su complejidad salvando a Figo de los árboles, y no dejándolo solo, aún sin conocerlo. Por tal motivo Hugo se gana la ascensión.

Ahora bien, analicemos la figura de la montaña como un símbolo muy importante para la trayectoria del héroe. Según Jean Gheerbrant, en el *Diccionario de símbolos* éste representa:

El simbolismo de la montaña es múltiple: contiene el de la altura y el del centro. En cuanto alta, vertical, elevada y próxima al cielo,

participa del simbolismo de la trascendencia; en cuanto centro de las hierofanías atmosféricas y de numerosas teofanías, participa del simbolismo de la manifestación. Es así el encuentro del cielo y la tierra, la morada de los dioses y el término de la ascensión humana. Vista desde lo alto, aparece como la punta de una vertical; desde el horizonte, aparece como la línea de una vertical, el eje del mundo, pero también la escala pendiente a escalar (Chevalier, 1999: 722)

Para Hugo puede significar la trascendencia, porque vive en el otro (Figo) por un acto de amor que lo lleva a ser la forma a seguir, y también puede representar la ascensión porque ya terminó su trayecto. Este símbolo universalmente utilizado se repite comúnmente en los mitos. Desde la perspectiva de Eliade, la montaña es sagrada y en ella se reúne el cielo, la tierra y el infierno porque está en el centro del mundo, por ese sentido las ciudades sagradas residen en estos puntos conocidos como el centro del cosmos (2001: 27,28). Es en este punto donde los personajes terminan su ascensión, ya están a punto de llegar al mar y es Figo quien gana (sin buscarlo y saberlo) su final, que será el corazón otorgado.

A lo lejos se vislumbra la figura de la Anciana Lagartija, cuya giba crece poco a poco hasta transformarse en una montaña.

Figo.- (*Señalando la montaña.*) ¡Mira! No puedes darte por vencido. Quizá en lo alto de esa montaña podamos descubrir la orilla del mar. ¡Vamos, Hugo! ¡Subamos a la montaña! ¡Sólo un poco más! ¡Un poco más! (Carrasco, 2012: 67).

Esta escena es transformadora para Figo, ahora es él quien salva a Hugo, y rompe sus límites personales. Cuando Figo logra ver el mar y saber que han llegado al destino del trayecto de Hugo, el personaje de la piedra intenta sabotear las decisiones de, Figo, recordándole que el tiempo para su meta es contado. En este instante la lealtad, así como la complejidad, es palpable por las acciones del personaje. No abandona a su suerte al personaje en ningún momento, y sacrifica su búsqueda personal por el bienestar de su amigo. La enseñanza que otorga Figo, es nuevamente un aprendizaje no dado como orden, de igual manera llega la lección por simpatía que genera el personaje para el espectador infantil; según Bettelheim “mientras más simple y honrado es un personaje, más fácil le resulta al

niño identificarse con él y rechazar lo malo” (Bettelheim, 1999:16), porque el héroe siempre atraerá positivamente por querer parecerse a él. Esta escena es clave para comprender la manera positiva en la que se muestra Figo.

Piedra.- ¡No puede escucharte! ¡No pierdas más el tiempo!

Figo.- ¡Hugo!

(Intenta correr pero la piedra se transforma en una figura sombría, lo rodea impidiéndole avanzar.)

Piedra.- Nada puedes hacer por él...

Figo.- ¡No voy a dejarlo!

Piedra ¡Queda muy poco tiempo para el amanecer y tú debes encontrar lo que buscas!

Figo.- El tun tun rojo...

Piedra.- ¿Acaso lo olvidaste?

Figo.- No, pero primero acompañaré a Hugo... (Carrasco, 2012: 68).

Y decide luchar contra la piedra, no abandona a su compañero, esto hace que la piedra entre en conflicto contra Figo, nuevamente es cuestionado si es capaz de saber lo que es la amistad. En este instante el personaje está demostrando su lealtad y amistad al decidir no seguir sin él. Por lo tanto se comprueba por acciones que el personaje comprende vivamente lo que conlleva la amistad, y se olvida de su propia integridad para ocuparse del otro.

Figo.- ¡No seguiré sin él!

Piedra.- ¿Acaso esa pequeña y debilucha sombra es tu amigo?

Figo.- Hugo es mi amigo.

Piedra.- ¿Y cómo puede saber un pequeño pedazo de madera como tú, lo que es la amistad?

Figo.-Lo sé porque...

Piedra.- ¡No puedes saberlo! Y es que la amistad es demasiado grande para un corazón tan pequeño y tan frágil como el tuyo. (Figo va debilitándose.) ¡Olvídalo! ¡Si no sabes lo que es la amistad, puedes dejarlo atrás sin que sientas nada de nada por él!

¡No es un amigo de verdad!

(Figo lucha para liberarse de la piedra.) (Carrasco, 2012: 68, 69).

Piedra.- (Recuperando su amargura) ¡No lograrán alcanzar su sueño! ¡Lo sé! ¡El tiempo avanza! ¡Ya es muy tarde! Recuerda esto, pedazo de madera: ¡No debes correr! ¡Tienes prohibido correr! ¡Te agitaras demasiado! ¡Tú pequeño corazón no lo resistirá! ¡Recuerda que si corres tu corazón se agitara y se romperá en pedacitos!

Narrador.- Figo no quiso escuchar más las palabras de aquel ser oscuro. Si bien pensaba que no conocía lo que era la amistad, de alguna forma había aprendido lo que era el cariño y la lealtad. ¡Corre Figo! ¡Corre! (Carrasco, 2012: 70).

Figo es consciente que Hugo lo libero de los árboles, y a pesar de las palabras de la piedra, el decide no escuchar, contraponer su integridad para no abandonar a su amigo. Este personaje también antepone sus necesidades para que Hugo pueda cumplir las propias, ya que el tiempo de Figo es contado literalmente en comparación con Hugo quien nos orilla a la imagen de que él estará en el corazón de Figo, lo cual podemos deducir que es este el corazón que Figo estaba esperando. Estar en el corazón se entiende perfectamente que será un recuerdo vivo, y también nos ayudará a comprender la siguiente escena en la cual le entrega su corazón.

Hugo.- Debes dejarme ir.

Figo.- Pero si apenas te he encontrado.

Hugo.- A veces pasan cosas así, a veces los encuentros son como un suspiro, pero sabes, un suspiro puede quedarse en ti para siempre... Yo pensaré en ti y sé que tú pensarías en mí.

Figo.- Dijiste que los dos despertaríamos...

Hugo.- Tú despertarás en casa, yo despertaré en tu corazón.

Figo.- Pero mi corazón es tan...

Hugo.- Shhhh... Será tan fuerte como un roble. (Carrasco, 2012: 73).

Hasta el momento podemos decir que dentro de los aprendizajes universales el pensar en el otro antes que para uno, es el resultado más puro de amor visto de diferentes enfoques como la fraternidad, la amistad el amor al hombre etc. Cristo, Buda, Zapata, Prometeo, son una muestra para el adulto sobre el comportamiento así como Hugo para el niño. Campbell nos recuerda que el individuo que logre ser llamado héroe renuncia por completo a todos sus apegos y limitaciones personales, así como idiosincrasias, temores, esperanzas y todo lo que lo ate a ser él porque ya no puede seguir existiendo, busca su aniquilación y se entrega a todo lo que le pueda suceder y siendo así de libre, logra el anonimato y vive con un total conocimiento. (Campbell, 2014: 268)

Figo retorna con su padre quien se mantenía esperándolo. Ahora Figo por sus vivencias y aprendizajes sabe lo que es sentir. Él logró concluir su viaje de aprendizajes en el tiempo estipulado.

Figo. (*Despertando*) Papá...

Padre.- (Sorprendido, dejando de tocar el acordeón) ¡Ha despertado el sol y con él mi niño de octubre!

Figo.- (Sonriendo) Ahora sé del sabor de las lágrimas, y también sé de la inmensa carcajada de sandía... (Carrasco, 2012: 76, 77).

En este final, Figo, regresa de la muerte con toda una nueva sabiduría y él es otro. Las adquisiciones que obtuvo mediante su trayecto, lo hacen complejo y listo para vivir. Ahora los dos son uno y se dio una muerte-resurrección de Hugo por medio de Figo, como un Cristo, como un héroe.

Considero que al ser esta obra una saga, los elementos direccionados se encuentran más hacia el cuento de hadas y permiten al receptor digerir el final planteado, y no es visto de una manera pesimista, al contrario, incita pensar de manera positiva que hasta en los momentos más álgidos nuestras acciones pueden posicionarnos en la mejor versión de nosotros mismos, es decir una nueva versión "pulida" por nuestros conflictos la cual nos compone y representa a la humanidad. Bettelheim menciona que podemos encontrar el mito como un escrito pesimista, a diferencia del cuento de hadas como un texto optimista sin importar

los acontecimientos que pueden llegar a ser terribles en la historia. El resultado feliz se debe a la virtud del héroe como azar o a la interferencia de personajes sobrenaturales. (Bettelheim, 1999: 44)

Como se mencionó antes, podemos deducir que el mito está creado para el aleccionamiento del adulto, ya que con su carácter formado puede soportar una visión pesimista de la vida, mientras que el cuento de hadas está generado para el aprendizaje del niño que a la par libera necesidades psicológicas sintiendo alivio y esperanza para sus conflictos.

La función del aleccionamiento lo podemos resumir como una manera de otorgar al receptor herramientas útiles para tratar necesidades, y estas no tienen que ser estudiadas directamente, bien pueden ser trabajadas con la relación profunda del tema utilizando cualquier atributo. Podemos ver con Hugo que en su destino el ir hacia el mar, se encuentra la elección. Hugo direcciona hacia dónde ir y ahora tiene una meta para llegar, esto para transformarse, morir y renacer en Figo, poder concluir su camino en el destino final que es la muerte. Este símbolo tan fuerte, considero que los receptores lo viven desde en vínculo emocional con los personajes y permite expresar lo que comúnmente con palabras no se termina de explicar, porque si se ejemplificara así, perdería la esencia de la acción y caería en lo ilustrativo.

Lo simbólico se encuentra a lo largo de la obra, explica lo que no se puede con la convención del lenguaje y permite trastocar en diferentes niveles, se podría también pensar que lo simbólico ayuda a decir lo que normalmente no se dice porque si se dice, la magia de descubrirlo en diferentes niveles se hace escueto. Antes de continuar con lo simbólico es importante plantear ¿qué es lo simbólico?, según Jean Gheerbrant: “El símbolo es el fundamento de todo cuanto es. Es la idea en un sentido originario, el arquetipo o forma primigenia que vincula el existir con el Ser.” (Chevaliere, 1999: 9). Así como existen para el hombre los arquetipos humanos, como el héroe, del mismo modo existen los lugares simbólicos o arquetípicos que igualmente se repiten en las estructuras de las sagas. Estas imágenes llegan a ser igual de necesarias en las estructuras porque es ahí donde

se produce la acción de transformación para los personajes, además el hombre designó a lo largo de su historia dichos lugares como referente de las transformaciones del hombre. Pongamos atención en la imagen del sol que descansa en el mar. En este punto nos encontramos con un símbolo que hace referencia de cuál será el destino y hasta sentido del viaje de Hugo.

Hugo.- ¿Es allí donde el sol se va a descansar?

Anciano.- ¿Si no a dónde? ¡El mar es nada más y nada menos que la cuna del sol!

Hugo.- Entonces allí todo es calentito...

Anciano.- Allí el sol se duerme tranquilo y silencioso...

Hugo.- ¡Ése es el lugar al que yo debo ir! ¡Al mar! ¡A la cuna del sol!

Anciano.- ¿Y cómo lo sabes?

Hugo.- ¡Elemental! ¡Lo sé porque lo soñé!

Anciano.- Muy listo de tu parte...

Hugo.- ¡Vamos! (Carrasco, 2012: 40).

Él quiere ir por sus sueños y convicción propia a la cuna del sol, un lugar que bien se puede volver común en la mitología universal, y a pesar de todas las interpretaciones, la relación del elemento es resumido en el Diccionario de los símbolos de Chevalier como el espacio donde cada día llega al mundo de los muertos y renace al próximo día, pues su ciclo es salir cada mañana y descender cada noche al mundo de los muertos permitiendo matar a los hombres al ponerse y guiar almas al infierno y volverlas a llevar cíclicamente con la mañana de la luz, siento este un símbolo de resurrección, inmortalidad y esperanza. (Chevalier, 1999: 950).

Este mencionado ciclo de la naturaleza es muy habitual que se encuentre ligado con los rituales primarios del hombre, y a la fecha lo vemos reflejado en la literatura, sabiendo que partió por una necesidad de comprender y “manipular” lo que sucedía con los elementos naturales, otros animales, cambios astrológicos etc. Retomando el viaje, Figo, continua teniendo planes como hacer la acción de

“*mirando al sol*” mientras que el cuestionamiento es similar para Hugo y literalmente para este no hay respuesta por la voz perdiéndose en eco. Nuevamente se prepara al receptor para saber que Hugo no regresará.

Hugo.- Cuando me aleje, veré irse todo como un puntito de luz que se va perdiendo rumbo al sol...

Figo.- Cuando me aleje, veré irse todo cuando el otoño se lleva las hojas de los árboles.

Hugo.- ¿Y qué harás cuando termine tu viaje?

Figo.- Regresaré y pondré mis zapatos mirando al sol... Luego subiré a los árboles para cortar una manzana... ¡Y me la comeré toda! ¿Y tú? ¿Qué harás tú? (Carrasco, 2012: 53).

Sucede que ambos trayectos nacen de necesidades primordiales para los personajes, y estos caminos al estar conformados de los deseos individuales, requieren de la participación de su donante en específico, como por parte de Figo existe una necesidad de búsqueda, La Anciana lagartija le hace saber.

Anciana.- No puedes dar marcha atrás. Debes seguir. Me gustaría acompañarte, pero mi corazón es muy viejo...

Figo.- Y mi corazón pálido y muy pequeño... No podría ir a ningún lado aunque quisiera. (Comienza a caminar en dirección opuesta al bosque amargo).

Anciana.- Espera, si tomas ese sendero te perderás para siempre. Te lo digo yo, además eso del corazón pálido y pequeño... ¡puede tener un remedio!

Figo.- (Deteniéndose.) ¿Cuál?

Anciana.- Es un secreto que solo te puedo decir si te acercas.

Figo.- (Acercándose a la Anciana) ¿Puedo curarme? ¿Puede un pequeño árbol hacer algo para no marcharse todavía?

Anciana.- Así es. (En secreto) Tendrás que buscar un tun tun rojo...

Figo.- ¡Un corazón!

Anciana.- ¡Shhh! Un corazón tan rojo como...

Figo.- ¡Como el sabor de las manzanas rojas!

Anciana.- ¡Eso es! Escucha, si te aferras a ese sueño, puede que logres atravesar ese bosque amargo...

Figo.- ¿Y luego?

Anciana.- Iniciar el viaje para encontrarlo.

Figo.- ¡Buscaré ese tun tun rojo y ayudaré al pequeño árbol solitario a encontrar un buen lugar! (Carrasco, 2012: 44, 45)

Figo se debe desprender de la anciana lagartija, aprendió suficiente de ella, y su trayecto lo debe de concluir por sus propia cuenta, la anciana le ha dado suficiente sabiduría. Es el momento en el cual Figo debe comenzar a luchar contra todas las adversidades que se le pongan enfrente. Si su avanzar no fuese solo, no se cumpliría el fin del personaje de la anciana que bien sabemos ella es un “donante o maga o auxiliar, etc.

Anciana.- ¡Guarda muy bien tu sueño y no permitas que nadie te lo arranque!

Figo.- ¡Lo cuidare!

Anciana.- (Va quedándose inmóvil) ¡Ah, y recuerda algo más! ¡Tienes que encontrar el tun tun rojo antes de que salgan los primero rayos del sol! (Carrasco, 2012: 46).

Figo en este punto está listo para enfrentarse a los obstáculos como el viento helado. Es agradecido con la Anciana diciéndole que la recordará, ya que si él la recuerda ella vive, si él por otra parte se mantiene recordándola constantemente está recordando sus enseñanzas. Este es advertido de que tiene un lapso para poder concluir con su misión y sabe que debe seguir su trayecto sin olvidar su sueño para cumplirlo. Estos obstáculos que le vienen al personaje también se suman con especificaciones como el tiempo, (existe un determinado tiempo para lograr) así como el espacio y tiempo es determinado no puede ser cualquiera para ambos. Eliade (2001: 33) expone que cualquier ritual se realiza en un lugar consagrado de la mano de un “tiempo sagrado” y se llegó a esto por algún dios o antepasado que determinó dicho periodo por primera vez.

Este lapso considerado es universal y proviene desde culturas primitivas que enraízan una necesidad de ciclo, proveniente de la naturaleza misma, como el ciclo de cultivo, o la comprensión de lo que es un año regido por la idea de las

estaciones. De mismo modo existe un periodo para realizar el viaje, el ritual o el trayecto. Ahora Figo es consciente que tiene un tiempo con caducidad. Considero que de manera indirecta se puede pensar esto como un aprendizaje hacia el receptor en el sentido de ir otorgando el conocimiento de que todo camino proyecto está supeditado a un tiempo “exacto-perfecto” así como un espacio no convencional para el suceso del mismo. Los tiempos así como los lugares por tanto ya están probados, por decirlo de alguna manera, no es una coincidencia el recordar que la muerte de Hugo es tras subir una montaña y llegar hasta el mar, o que el tiempo de Figo para lograr encontrar su corazón es de tres noches. Eliade explica:

En la “perspectiva lunar”, tanto la muerte del hombre, como la muerte periódica de la humanidad, son necesarias, del mismo modo que lo son los tres días de tinieblas que preceden el “el renacimiento” de la luna. La muerte del hombre y de la humanidad son indispensables para que estos se regeneren. (Eliade, 2001: 99).

Esta fase lunar encuadra perfectamente con el tiempo de “sueño” que tiene Figo para regresar o Hugo para irse, se cumplen tres días en la fase lunar, y son los tres días que ambos personajes se mantienen en “tinieblas”. Esto hace que su trascurso corresponda al ciclo natural cosmológico, social y cíclico. Nuevamente esta fase “natural” la tenemos tan al alcance que se nos pasa inadvertida, y ligando parte de “nuestro” folclore-religión tenemos la conciencia de la religión católica en la cual se menciona que el “héroe Jesús, murió y resucitó al tercer día”, utilizándose nuevamente dicho periodo.

Existen diferentes realidades, “universos”, “planos” o “mundos” y suceden cosas muy particulares en cada una de ellas. Tenemos dos universos que llamamos desde ahora la ficción (para ponerle una etiqueta sin querer ahondar en el lexema del término) y el sueño, en el cual transcurrirán las licencias necesarias para utilizar los símbolos, etc. Se conecta la fantasía del sueño y la ficción de la obra (el cuento) con elementos como el sonido del monitor de un hospital, y el sonido de un acordeón. Este sonido persistente del monitor también será una constante puente entre las escenas de Figo y Hugo, que funciona para delimitar

perfectamente cuando entramos a un espacio y salimos al otro. Podríamos pensar que en las escenas de “ficción” se vive lo “lógicos-realista”, y en el mundo de los sueños está la mayor licencia de fantasía y en ambos se desarrollaran los aprendizajes y las trayectorias así como los deseos a cumplir de los personajes. Con estos mundos paralelos, que en realidad conforman un todo tridimensional, la variedad de los planos es entretejida por diferentes nexos. Podríamos pensar que es el inconsciente de Hugo quien utiliza en el sueño sus vivencias y conocimientos previos para crear ese mundo de fantasías; Esto según Freud es convencional con el mundo de los sueños: “todo el material que compone el contenido del sueño procede de algún modo de lo vivenciado, y por tanto es reproducido, recordado en el sueño, eso, al menos, puede considerarse un conocimiento incuestionado.” (Freud, 1976: 38). De ahí parte la relación de la Anciana Lagartija con la Madre del anciano de la maleta, con el padre, de la emoción de sentirse seguro con la relación del aroma a clavo y almendras tostadas, es así que todos los recursos de la fantasía son los elementos del sueño, pero lo que más importa del mismo es lo que verdaderamente lo perturba a uno, será la ocupación del soñar, transcurrirán las necesidades que existen en la ficción (Freud, 1976: 48). Hugo muestra en sus sueños las perturbaciones que le ocupan, por medio de la trayectoria del héroe puede afrontar sus conflictos personales que son una muestra de lo universal. Los referentes de la realidad de, Hugo retornan cuando el Anciano le proporciona una taza imaginaria. Hugo con su inconsciente recuerda el “chocolate caliente con clavo y almendras tostadas” que le daba su madre. Como lo menciona Freud, muchos símbolos representan lo que son literalmente (1976: 358). Es un hecho que en el plano de su realidad (ficción) es donde el personaje de Hugo obtiene todos los elementos para nutrir el plano del sueño.

“Narrador.- Y es que antes, cuando llegaban los días fríos, los días en que el viento helado encontraba su lugar por todas partes, lo que mamá acercaba a Hugo era una taza de chocolate caliente. Cuando tomaba el primer sorbo, sentía como si mamá lo envolviera en sus brazos y el frío se escurría como un fantasma. Hugo se sentía tranquilo...” (Carrasco, 2012: 12).

Esta sensación de protección se repite en su sueño como un salva vidas en medio de la tormenta, y pareciera que es esta fuerza lo que le permitirse avanzar.

Anciano.- Le acerca la supuesta taza

Hugo.- (respirando) Mmmmmm... Chocolate caliente con olor a... ¡cavo y almendras tostadas! (Hugo toma la supuesta taza y bebe. Después, un poco más aliviado) Tenias razón, el frío se ha ido... como cuando mamá...”

Anciano.- ¡Dejemos de filosofar! Ahora que hemos sacudido el frío, vámonos. (le da la maleta) ¡A caminar! ¡Andando! (Carrasco, 2012: 27).

También se vuelve evidente la conexión de los mundos por elementos como el sonido. “Se escucha un sonido de olas a lo lejos, luego, el sonido se funde con el sonido persistente del monitor, que se estableció desde el principio. (Carrasco, 2012: 13). Al tener por ejemplo el uso constante de este mismo “sonido”, podemos generar para el lector o para el espectador un código de cuando estamos entrando al sueño o cuando permanecemos en la ficción. “*La voz se mezcla con un tono persistente, parecido a un monitor de un cuarto de hospital...*” (Carrasco, 2012: 10). Y este mismo código permite que la apreciación del lector-espectador sea más nítida y no se pierda en alguno de los universos. “*La habitación del hospital, nuevamente se escucha el sonido del monitor...*” (Carrasco, 2012: 109). Hasta el uso de sonidos como el del monitor permiten darle cierto sentido al espacio físico. “*Figo sale. La Anciana regresa a la inmovilidad, la oscuridad envuelve el escenario por un momento. Sonido del monitor de Hospital.*” (Carrasco, 2012: 46). “Narrador.- Hugo quiso seguir hablando de su viaje por venir, pero sus palabras se quedaron guardadas en un suspiro. Volvía otra vez a ese sueño que sólo él conocía...” (Carrasco, 2012: 48). “(El sonido persistente de la primera escena vuelve a escucharse más fuerte.)” (Carrasco, 2012: 50). “La voz de Figo se pierde en un eco. La música del acordeón se pierde poco a poco al mezclarse con el sonido del monitor de hospital...” (Carrasco, 2012: 53). “El sonido persistente del

monitor se pierde poco a poco hasta mezclarse suavemente con la lejana música del acordeón, que poco a poco se hace más presente...” (Carrasco, 2012: 54). “La voz de Figo se pierde en un eco. La música del acordeón se pierde un poco al mezclarse con el sonido del monitor del hospital... (Carrasco, 2012: 53). “La voz se mezcla con un tono persistente, parecido a un monitor de un cuarto de hospital. Finalmente la habitación ha quedado iluminada por completo. Allí se encuentra la Madre y Hugo, un niño de aproximadamente ocho o nueve años.” (Carrasco, 2012: 10). Con las citas pasadas podemos darnos cuenta que el pasar de un universo al otro existe por medio de los nexos.

¿Solo los nexos mencionados generan la relación de las sagas con los sueños en la obra? Recordemos que en los sueños, es el inconsciente lo que domina este universo; este se encarga de continuar con las necesidades que van transcurriendo durante el día, (1976: 639). Así que solo las necesidades personales no resueltas (resueltas a nuestra consideración como satisfactorias) se mantienen constantes en el plano del inconsciente. La estructura de las sagas es trabajar con el conflicto humano no de un hombre, sino del hombre, así que esta “necesidad universal” por encontrar al héroe en cada uno de nosotros se relaciona directamente como una respuesta para el inconsciente y por lo tanto para el mundo de los sueños.

Es importante darle sanación a esta necesidad, desafortunadamente en nuestra sociedad solo le tratamos de dar solución a los problemas que tenemos más a la mano de identificar, (seguridad, salud, educación), la realidad es que muchas de las ocasiones dichas necesidades han rebasado nuestro sistema social, y no podemos terminar de solucionar las anteriores. Una realidad es que tenemos que terminar de suplir el mito o ritual en nuestra vida, continuamos con muchos de ellos, festejamos nacimientos, celebramos bodas, pero en lo que respecta al cambio de edades por ejemplo de niño a hombre lo dejamos muy de lado, y solo nos quedamos con las responsabilidades sociales como una identificación oficial quedando de lado la importancia primaria de saberse parte del todo (grupo).

Campbell (2014: 24) nos advierte sobre la importancia de tener la constante cercanía explicando que las imágenes del inconsciente, si no se suplen desde afuera, como el mito o el ritual, retornan a uno por medio del sueño. Es fundamental también tener la delimitación de los alcances y fines de un sueño, Bettelheim explica, (1999: 43), que el cuento de hadas permite que los deseos se expresen abiertamente, se proyecta el alivio de las pulsiones o necesidades y se ofrecen modos de solución, además el resultado culmina con un final “feliz”, y en los sueños, los deseos mayoritariamente se encuentran disfrazados.

Estamos analizando una obra de teatro, en la cual se nos plantean dos universos que “no son puros en sí mismos” y que están alterados en el sentido de satisfacer las necesidades de la obra, así que en el mundo de los sueños podemos encontrar elementos “disfrazados-simbólicos-arquetípicos”: La Anciana Lagartija como la representación de la madre por ejemplo, simbólicos, la maleta que resulta ser el cuerpo de Hugo o el corazón rojo, resulta ser el “tun tun rojo/ manzana” etc.

Por el símbolo de la manzana, se sabe que el niño uno es, Hugo, este es quien comparte su manzana, y desde el principio se expone este elemento simbólico para la interpretación “Niño 1: Una manzana puede ser muchas cosas” (Carrasco, 2012: 7).

Recordemos que los elementos simbólicos Jung los describe de la siguiente manera: “El proceso simbólico es un vivenciar en imagen y de la imagen. (Jung, 1970: 67). Normalmente trabajamos con imágenes, que al vivirlas en la cotidianeidad las vamos cargando de sentidos y sentimientos profundos que al relacionarlo con los objetos es cuando encontramos la conexión emocional con todo lo que ahora también significa, la maleta por ejemplo que es regalada para Hugo, es tan “común” pero al ser el objeto que da el donante, al servir para salvar a Figo, y posteriormente al mismo Hugo, al terminar fungiendo como un barco que se lleva a Hugo a la cuna del sol, termina por convertirse en un símbolo.

Esto lo demuestra Todorov (1991) en su libro *Teorías del símbolo*: El símbolo permite la fusión de lo que es más lo que logra significar, el uso y contenido

expresa por sí mismo lo que no se dice, en cambio la alegoría es evidente, como una expresión de la razón. (289). Se puede interpretar como símbolo la manzana/corazón, será el elemento en donación con Figo. La acción no es ilustrativa, se hace física (la acción) y el símbolo fue tratado como tal, sin llegar a la alegoría. La entrega del corazón de Hugo a Figo permite el sacrificio máximo del hombre, así se cumple la imagen del héroe que se permite entregarlo todo para el otro, y al final descansar hacia la cuna del sol que es el mar; donde muere para renacer.

Mientras se escucha el arrullo, Hugo abre los ojos, se incorpora, abre la maleta y como en un ritual, se lleva las manos a su pecho y luego las deposita en el pecho de Figo, que continúa dormido. Se escucha el latido de un corazón. Sigiloso, Hugo toma la maleta y se adentra al mar, se va alejando poco a poco hacia la luz del sol hasta irse por completo. En ese momento se escucha una parvada de pájaros que hacen despertar a Figo. (Carrasco, 2012: 74).

Conclusiones

Cuando se comenzó este proyecto de investigación, nunca se pensó que se podría abordar una obra dramática desde tantas perspectivas, que además permitieran complementar la información para tener una comprensión de lo que puede ser la literatura dramática infantil en México.

En el teatro para niños como literatura, podemos encontrar tres constantes como plantea Salcedo (2002): La reinterpretación de la historia de México, temas que apuntan hacia un cambio social y las historias de hadas, magos y hechiceros. En estas constantes existen elementos que permiten otorgar la categoría de literatura dramática infantil, como el concepto de sencillez que plantea Lía (2004). En el sentido de que cualquier texto teatral para niños necesariamente cuenta con síntesis y claridad para poder captar la atención del pequeño lector. Asimismo, la trayectoria es muy clara, aunque no debe caer en la obviedad, la estructura cuenta con una progresión legible.

En cuanto al aspecto lingüístico, es decir, en el vocabulario de los personajes y las estructuras oracionales y discursivas utilizadas en los textos, deben permanecer al alcance de los niños y pueden llegar a contener ciertos retos de aprendizaje de nuevas palabras. Pero en su mayoría el proceso de la comunicación se debe permitir de manera fácil, esto no exenta el uso de metáforas y símbolos. Otra verdad es que las obras deben ser breves para mantener la atención del niño. Con esto no se debe caer en el extremo de menospreciar al receptor, en el sentido de tratarlo inferiormente a sus capacidades intelectuales y emocionales.

Las estructuras universales, como las del cuento de hadas, han comprobado ser un buen conducto estructural para llevar las necesidades de los niños al plano de la fantasía. Como menciona Montoya (2002): la fantasía es una fuente esencial que permite reafirmar la identidad del infante de manera individual y colectiva; además es una condición fundamental para el desarrollo orgánico de la personalidad del niño, le es necesaria para que se expresen libremente sus posibilidades creadoras. Cuando el niño recibe un cuento fantástico, puede

aprender y asimilar con ayuda de sus conceptos y experiencias anteriores, así como alcanzar una comprensión sobre lo nuevo; es decir, el niño acomoda sus conocimientos nuevos y por decisión personal los confronta con los anteriores, permitiendo así una libre elección de lo que él decida oportuno para sí. Dentro de esta elección, está probado que el uso de la estructura del héroe que plantea Campbell, permite la identificación (catarsis) por elección propia del receptor siendo los valores universales los que ligen la elección del receptor a querer ser como él. La suma de las características del cuento maravilloso y la figura del héroe pueden ser un conducto de esencia y estructura para la creación del teatro para niños.

Al buscar un arquetipo universal del héroe, la lucha del bien contra el mal permite la transmisión de los valores y las enseñanzas sin caer en la fábula; siendo en su sentido más puro el cuento la evolución de la misma. Así, el eje conductor identificado como el personaje protagónico, mediante sus elecciones y acciones, generará el comportamiento utópico de la mejor versión del hombre.

En dicha conjunción, muchos matices como los aspectos psicológicos entran en juego. Un recurso utilizado en *Niño de Octubre* es el uso del universo de los sueños para resolver las necesidades que plantea Freud (1976) en donde los sueños son los cumplimientos de los deseos, muchas veces disfrazados o reprimidos. Así como en esta obra se complementan sueños/cuento, existen grandes diferencias entre los mismos (Bettelheim, 1999: 43), pues normalmente el sueño contiene la realización de los deseos de manera oculta y la libertad del cuento es que los querer se expresan abiertamente. Podemos decir que el sueño resulta de las pulsiones internas que no han encontrado resolución sobre los problemas que acosan al receptor infantil, mientras que el cuento de hadas trabaja de manera opuesta, porque proyecta el alivio de todas las pulsiones y ofrece modos de solucionarlas de manera “feliz”.

La mezcla de los recursos literarios antes mencionados, permite que la mentalidad e imaginación de los lectores sean saciadas ante sus necesidades intelectuales y emotivas. Aunque comprendemos, como adultos, que la estructura del cuento de

hadas existe, en el público infantil no existe tal. Los niños no se encuentran prejuiciados, ni se preguntan si dicha estructura ya la habían recibido en alguna otra historia o de alguna otra forma. Su juicio se basa en la identificación del personaje ética y moralmente correcto, así los valores como en este caso la amistad y los aprendizajes, (donación de órganos, conciencia de la enfermedad, aceptación del proceso de muerte etc.), se logran trastocar por la historia y funcionan como parte del aleccionamiento.

Gracias a los trabajos de investigación como los de Hugo Salcedo (2002), Isabel Tejerina (información de link) y García Yoloxóchitl (2016), entre muchos otros, sabemos que la función de aleccionamiento durante los siglos XIX y XX en el teatro infantil como literatura dramática, fueron una de las premisas fundamentales de las obras. Ahora podemos sumar, con el ejemplo de esta obra, que el tratamiento de las necesidades por parte de la autora, siendo esta una representante de la dramaturgia para niños en México, se encamina a los conflictos de un receptor al que no le resulta un mundo plano sólo de paz, alegría y felicidad. Tampoco llega a caer sobre una visión pesimista de la vida, (esto ayudado por el lenguaje poético), pero sí expresa un grito de aquello que les preocupa, existe y asusta.

Si tuviéramos que demostrar algo es, que la literatura dramática infantil en México, en el siglo XXI, está tomando y buscando un rumbo sobre temas complejos que en tiempos pasados se consideraban tabúes. La donación de órganos, la enfermedad y la muerte están siendo temas que rompen la cotidianeidad de lo que fue la literatura dramática infantil en México antes de la primera década del siglo actual.

La estética de este tipo de literatura dramática está muy enfocada hacia el juego simbólico, en todo momento existen elementos en la obra que nos están significando algo. Los cambios de temperatura en los ambientes y en los personajes, los objetos como la maleta del anciano o el quinqué del centinela nos resignifican por las intenciones y los fines a los cuales se plantean.

Niño de Octubre alcanza a cumplir las necesidades del espectador por encontrar respuestas sobre temas tan complicados que fueron mucho tiempo tabúes para las generaciones pasadas, educar a un niño con la posibilidad de que el morir es parte de la vida, y que puede ser fraterno con el otro al donar sus órganos, es toda una revolución en cuanto a los temas que normalmente se tocan. Del mismo modo, la amistad se vuelve un eje fundamental en el mensaje otorgado para los niños, así como la aceptación y comprensión que existe el proceso de muerte. No solo los temas planteados en dicha obra son los que permiten que el texto sea un referente nacional, la influencia real radica en el tratamiento con el cual son llevados.

Normalmente los textos dramáticos están generados para ser llevados al escenario, y la obra cuenta con la cualidad de que muchas de sus acotaciones tiene un doble juego de uso tanto de notas a los actores sobre acciones escénicas, así como parte de la creación de espacios y ambientes que permiten dirigir las emociones y sensaciones formando imágenes.

El lenguaje que utilizan los personajes logra ser poético dando así cabida a la conexión de las intenciones directas de la autora a llevar por distintos estímulos emocionales al receptor.

La intención de las acotaciones en el texto permite una doble función, así como para el trabajo escénico se apuntalan como indicaciones, en el proceso de lectura se refuerzan lugares comunes, estados y cambios emocionales.

De igual manera el teatro para niños como hecho escénico se encuentra en un constante proceso de metamorfosis, la literatura y la escena se encuentran ligadas a pesar de la libertad de ser autónomas. Aseguro que una desconexión sensorial y filosófica de estos mundos, puede dejar huecos insufribles en la recepción de alguna.

La función del teatro para niños, y del teatro en realidad, no termina en un aleccionamiento de conductas éticas y morales, tampoco se limita a resolver

pulsiones internas que se encuentran sin cabida, llega hasta lo sagrado permitiendo aprender la mejor versión de nosotros mismos.

Glosario

Todos los términos a continuación citados fueron tomados del *Diccionario del teatro: Dramaturgia, estética, semiología* de Patrice Pavis.

Acotaciones Escénicas

Todo texto (casi siempre escrito por dramaturgo, pero a veces añadido por los editores) no pronunciado por los actores y destinado a esclarecer al lector la comprensión o el modo de presentación de la obra.. Por ejemplo: nombres de personajes, indicaciones de entradas y salidas, descripción de los lugares, indicaciones para la interpretación, etc.

Arquetipo

En la psicología de Jung, el arquetipo es un conjunto de disposiciones adquiridas y universales del imaginario humano. Los arquetipos están contenidos en el inconsciente colectivo y se manifiestan en la conciencia de los individuos y de los pueblos por los sueños, la imaginación y los símbolos.

Catarsis

ARISTÓTELES describe en la Poética (1449b) la purga de las pasiones (esencialmente piedad y terror) en el momento mismo en que se produce en el espectador que se identifica* con el héroe trágico.

La catarsis es uno de los objetivos y una de las consecuencias de la tragedia, la cual, al suscitar piedad y temor, produce la purga propia de tales emociones. (Poética, 1449b)

Conflicto

El conflicto dramático resulta de las fuerzas antagónicas del drama. Enfrenta a dos o más personajes, dos o más visiones del mundo, o varias actitudes frente a una misma situación.

El teatro tiene como finalidad presentar acciones humanas, seguir la evolución de una crisis, la emergencia y resolución de conflictos: La acción dramática no se limita a la tranquilidad y simple realización de un objeto dado; por el contrario, se desarrolla en un hecho de conflictos y colisiones, choca con circunstancias, pasiones y caracteres que la contradicen o se oponen a ella. Tales conflictos y colisiones engendran a su vez acciones y reacciones que, en un momento dado, deben coincidir forzosamente a la calma necesaria. (Hegel, 1832 Pág. 322)

Fantasía

En el psicoanálisis, la fantasía es una representación imaginada por el sujeto en un estado de ensoñación y que traduce sus deseos inconscientes.

Ficción

Forma de discurso que hace referencia a personajes y a cosas que sólo existen en la imaginación de su autor, y luego en la del lector/espectador. El discurso ficcional es un discurso “no serio” que no compromete a nada y que es planteado como tal por el autor.

Flash Back

Término inglés para designar una escena o un motivo en una obra que remite a un episodio anterior al que acaba de ser evocado. En retórica esta figura se denomina analepsa.

Función Dramática

La función dramática

La función dramática (de un personaje, no en el sentido de representación) es el conjunto de las acciones de este personaje considerado desde el punto de vista de su papel en el desarrollo de la intriga.

Héroe

Cuando el héroe no realiza acciones extraordinarias y no fuerza la admiración del espectador provocando su catarsis, al menos es reconocido como el “personaje que recibe los tintes emocionales más vivos y los más visibles” (TOMACHEVSLI en Todorov, 1965, Pág. 295)

Identificación

Proceso de ilusión del espectador que se imagina ser el personaje representado. La identificación con el héroe es un fenómeno que tiene profundas raíces en el inconsciente. Este placer proviene, según Freud, del reconocimiento catártico del yo del otro, del deseo de apoderarse de este yo, pero también del de diferenciarse de él.

Narrador

Fran.:narrateur, Ingl.: narator, Al.: Erzähler

Excluido en principio del teatro dramático, donde el dramaturgo nunca habla en nombre propio, el narrador reaparece en determinadas formas teatrales, en particular en el teatro épico. Algunas tradiciones populares (teatros africanos y orientales) lo utilizan muy a menudo como mediador entre público y personajes (Cuentista)

Percepción

Fran.: perception; Ingl.: perception, Al.: Wahrnehmung

Concepto que debe ser distinguido del de recepción*, la cual concierne al conjunto de los procesos cognoscitivos, intelectuales y hermenéuticos que tienen lugar en la inteligencia del espectador. La percepción comprende el uso concreto de los cinco sentidos, más allá de la vista y el oído, los únicos que tendemos a asociar al espectáculo.

Personaje

Fran.: personnage, Ingl.: carácter, Al person, Figur.

3. El personaje como signo en un sistema más amplio

El personaje (rebautizado como acatante o actor) es concebido como un elemento estructural que organiza las etapas del relato, construye la fábula, conduce la materia narrativa alrededor de un esquema dinámico, concentra en sí mismo un haz de signos en oposición con los de los restantes personajes.

Para que haya acción y héroe, es necesario que sea definido un campo de acción normalmente prohibido al héroe y que éste viole la ley que le prohíbe entrar en él. A partir del momento en que el héroe “sale de las sombras”, en cuanto abandonamos su entorno no conflictivo para penetrar en un territorio extranjero, el mecanismo de la acción empieza a funcionar. La acción sólo se detendrá cuando el personaje haya recuperado su estado original o haya alcanzado un estado en el que su conflicto deje de existir.

Protagonista

Hoy hablamos de los protagonistas en tanto que personajes principales de una obra, aquellos que están en el núcleo de la acción* y de los conflictos. 360

Símbolo

Del griego symbolon, signo de reconocimiento.

Fran.:symbole; Ing.: symbol; Al.: Symbol

3.

Podemos estudiar los procesos escénicos de simbolización considerando el escenario como retórico:

-metáfora: utilización icónica del símbolo: un determinado color, una determinada música remiten a una determinada atmosfera; está ligada a la condensación, a los vectores acumuladores y de embrague;

-Metonimia: uso inicial del signo: un árbol nos remite a un bosque; corresponde al desplazamiento, a los vectores conectores o secadores;

-alegoría: la gaviota, en la obra así titulada, no remite únicamente a Nina; simbolizan además la inocencia marchita por la inacción. Forzando un poco el significante, podríamos divertirnos comprobando cómo la palabra francesa (mouette) puede dar lugar a m (o) uettes (mudas), mujeres desplazadas y consumidas en el doble sentido de la palabra.

Tema

Fran.: thème; Ingl.: theme; Al.: tema

1 idea u organización central

El tema general es el resumen de la acción o del universo dramático, su idea central o su principio organizador. Esta noción, muy utilizada en el lenguaje crítico, carece de rigor. Los temas son los elementos del contenido (las ideas fuertes, las imágenes, los leitmotives, aquello de lo que hablamos) 468

Bibliografía.

Bally, G. (1958) *El juego como expresión de libertad*. México: Fondo de Cultura Económica.

Bettelheim, B. (1999) *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*. Argentina: Crítica.

Campbell, J. (2014) *El Héroe de las Mil Caras Psicoanálisis del mito*. México: Fondo de Cultura Económica.

Carrasco, M. (2012) *Niño de Octubre*. México: Instituto Nacional de bellas Artes y Literatura.

Chevalier, J. y Gheerbrant, A. (1999) *Diccionario de los símbolos*. España: Editorial Herder.

Durand, G. (1993) *De la Mitocrítica al Mitoanálisis: Figuras míticas y aspectos de la obra*. España: Editorial Anthropos.

Eco, U. (2000) *Cómo se hace una tesis: Técnicas y procedimientos de estudio, investigación y escritura*. España: Editorial Gedisa.

Eliade, M. (2001) *El mito del eterno retorno*. Argentina: Emecé Editores.

Freud, S. (1976) *Sigmund Freud Obras completas Ordenamiento, comentarios y notas de James Strachey, con la colaboración de Anna Freud La interpretación de los sueños (Primera parte)*. Argentina: Amorrortu Editores.

Freud, S. (1976) *Sigmund Freud Obras completas Ordenamiento, comentarios y notas de James Strachey, con la colaboración de Anna Freud La interpretación de los sueños (Segunda parte)*. Argentina: Amorrortu Editores.

García Franco, C.I. (2006) *Teatro Infantil Escolar Una herramienta psicopedagógica*. México: Editorial Trillas.

García Gual, C. (2011) *Mitos, Viajes, Héroe*s. España: Fondo de Cultura Económica.

García Santamaría, Y. (2015) *Perspectiva de la dramaturgia para niños en México*. España: ASSITEJ

Huizinga, J. (1943) *Homo Ludens El Juego y la Cultura*. México: Fondo de Cultura Económica.

Jung, C.G. (1970) *Arquetipos e Inconsciente Colectivo*. España: Ediciones Paidós Ibérica.

Pavis, P. (1998) *Diccionario del teatro: Dramaturgia, estética, semiología*. España: Editorial Paidós, SAICF.

Propp, V. (1981) *Morfología del Cuento*. España: Editorial Fundamentos.

Propp, V. (2000) *Raíces Históricas del Cuento*. México: Colofón.

Salcedo, H. (2002) *El teatro para niños en México*. México: Editorial Porrúa.

Schneider, W. (2011) *Teatro para los primeros años Artes escénicas para niños del nacimiento a los tres años*. México: Arte y Escena Ediciones.

Solórzano, C. y Weisz, G. (1999) *Métodos y Técnicas de Investigación Teatral*. México: Editoriales Gaceta.

Todorov, T. (1991) *Teorías del símbolo*. Venezuela: Monte Avila Latinoamericana.

Trancón, S. (2006) *Teoría del teatro: Bases para el análisis de la Obra Dramática*. España: Editorial Fundamentos.