

Enseñar retórica a través de la farsa La cabeza del dragón, de Valle-Inclán

Sergio Suárez Ramírezⁱ (Universidad de Valladolid)

Resumen: En un mundo donde las posibilidades comunicativas han aumentado, se hace necesario enseñar técnicas de persuasión y retórica para hacer más exitosa y efectiva la comunicación y la expresión oral de nuestros alumnos. Mediante el análisis de recursos retóricos y crítica literaria de la farsa infantil de *La Cabeza del Dragón*, de Valle-Inclán, se ofrece una propuesta dirigida al alumnado de los Grados de Magisterios de Infantil y Primaria (o futuros docentes en estas etapas educativas) para que fomenten la creatividad lingüística y literaria en sus aulas. Una propuesta didáctica para tratar un contenido, las figuras retóricas, que nunca han despertado el interés y la curiosidad en el alumnado, pero que son claves para una comunicación efectiva y de éxito.

Palabras clave: figuras retóricas, creatividad lingüística, competencia comunicativa, literatura, Valle-Inclán, la cabeza del dragón.

Abstract: In a world where the communicative chances have been increased, it is necessary to teach techniques of persuasion and rhetoric to make more succesful and effective the communication and oral expression of our students. Through the analysis of rhetorical resources about "La farsa infantil de la Cabeza del Dragón", by Valle-Inclán. This article offers a didactic proposal to students in Preschool and Primary Education Degrees (future teachers in these educational stages), to work linguistic and literary creativity in their classrooms. The linguistic content that is shown, rhetorical figures, often have been a content so difficult to learn but figures are one of the most important phenomenon to improve their oral expression to get an effective and succesful communication.

Key words: rhetorical figures, linguistic creativity, communicative competence, literature, Valle-Inclán, La Cabeza del Dragón.

1 La Cabeza del dragón como producción literaria de Valle-Inclán

Ramón del Valle-Inclán publicó en 1914 *La cabeza del dragón*, una obra de teatro escrita para niños, que después se reeditó en 1926 en una trilogía

Eutomia, Recife, 22(1): 158-177, Dez. 2018

titulada *Tablado de marionetas para la educación de príncipes*. Con el título originario de *La cabeza del dragón* se estrenó en Madrid el 5 de marzo de 1909 en el *Teatro de los Niños* fundado por Jacinto Benavente. Como ha señalado Schiavo (1999), no es aventurado pensar que Valle-Inclán recibiera este encargo para ese proyecto, que fracasó unos meses después de iniciado por falta de público. El propio Benavente aludió a ese empeño/proyecto el 26 de octubre de 1908 en la sección `De sobremesa' de *El Imparcial*:

[...] ¡Un teatro para niños! Sí es preciso, tan preciso como un teatro para el pueblo. ¡Ese otro niño grande, tan poco amado también y tan mal entendido! Y en este teatro, nada de ironías; la ironía, tan a propósito para endulzar verdades agrias o amargas a los poderosos de la tierra, que de otro modo no consentirían en escucharlas, es criminal con los niños y con el pueblo. Para ellos, entusiasmo y fe y cantos de esperanza, llenos de poesía... (Benavente, 1942, p. 498-499).

Se trata de una obra con diálogos muy sugerentes y de fácil comprensión para lectores jóvenes. Es un texto clásico que conserva su modernidad y que pertenece a uno de los dramaturgos más indiscutible, importante e influyente de la literatura castellana y universal. Tras la apariencia de un cuento de hadas se esconden muchas referencias históricas de la época de Valle-Inclán. De hecho, en *La Cabeza del dragón* están reflejados dos grandes temas: por un lado, la aventura heroica para alcanzar el triunfo y el amor, elementos típicos de los cuentos maravillosos infantiles; por otro lado, una crítica y sátira de la España de principios de siglo XX. En definitiva, una burla crítica para público de edades variadas.

La obra se divide en seis escenas y reúne todos los ingredientes propios de los cuentos de príncipes y princesas, adecuados para un público infantil y juvenil: una infantina cuyo destino es morir, devorada por un dragón para salvar su reino, al menos que un apuesto caballero logre derrotar al monstruo. Cómo un príncipe desterrado y una princesa condenada a morir se encuentran gracias a las travesuras de un duende que les ayudará a cambiar sus destinos. Como muy acertadamente señaló Tejerina Lobo:

No es una pieza específicamente infantil, porque Valle Inclán la dedicó a los niños espectadores y a los padres que, como debiera ser habitual (valga el inciso), les acompañarían a ver la función. De ahí

nace su acertada simbiosis de cuento maravilloso tradicional y de farsa crítica demoledora contra la sociedad de la época. Para atraer a los niños, los escenarios fantásticos y los personajes conocidos, castillos y bosques, aventuras y peripecias, el triunfo del héroe, la conquista del amor; para los padres, cómplices o no de su comprometida visión social y política, la ironía mordaz, la caricatura feroz y la aguda denuncia de los males de su tiempo. Tiene, pues, interés y vigencia para todas las edades y, precisamente, esta sabia mezcla de distintas lecturas es una de las mayores riquezas de esta obra y lo que la hace muy idónea para un trabajo textual con los niños (TEJERINA LOBO, 1999, p. 706).

La Cabeza del dragón, tanto en el diálogo dramático como en las acotaciones, presenta un léxico preciso y escogido, en el que tampoco faltan los cultismos y los arcaísmos. Solo en las acotaciones escénicas -el texto espectacular- esa peculiaridad del texto dramático cuya función es orientar al virtual director de escena sobre los signos fundamentales no explícitos en el diálogo para su eventual puesta en escena, lo que junto con el diálogo entre los personajes -el texto literario- forma la unidad indisoluble de la obra dramática, como estudia Bobes Naves (1997), ya es posible apreciar la riqueza léxica y expresiva, suficiente para resaltar con su análisis o comentario el valor de los recursos retóricos y cómo contribuyen al embellecimiento de la comunicación. Ya en la primera de estas acotaciones escénicas vemos reflejados muchos de los rasgos estilísticos del autor: la intencionalidad crítica, las descripciones físicas con gran carga psicológica o la presencia de animales, tan difícil de escenificar, la belleza del código literario unido a la burla crítica: Tres príncipes donceles juegan α la pelota en el patio de armas de un castillo muy torreado, como aquellos de las aventuras de Orlando: Puede ser de diamante, de bronce o de niebla. Es un castillo de fantasía, como lo saben soñar los niños. Tiene grandes muros cubiertos de hiedra, y todavía no ha sido restaurado por los arquitectos del Rey. ¡Alabemos a Dios!

Adscrita al género de la farsa, presenta los rasgos que Milner Davis (1978), citada por Sánchez Laílla (2004), considera identificativos del género: obra dramática corta con un objetivo prioritario consistente en provocar la risa mediante recursos escénicos (trucos, magias, transformaciones, burlas de toda índole) donde la expresión corporal de los personajes tienen un valor importantísimo.

2. La Cabeza del dragón como pretexto educativo

Para la crítica literaria siempre ha habido dudas acerca del género, y los destinatarios, de esta obra de Valle-Inclán. Se ha discutido si las numerosa connotaciones políticas y literarias presentes en la obra se adecúan al público infantil, a pesar, como hemos dicho, de que la obra fue un encargo de Benavente para su *Teatro de los Niños*, como así ha resaltado Lavaud (1992).

Esta argumentación ha sido contestada por quienes han destacado que, desde el último tercio del siglo XIX, varios autores escriben intencionadamente para niños (Andersen, De Amicis, por ejemplo), resaltando que no puede olvidarse la verdadera intención de Valle-Inclán, al menos si respondió, como se supone, al encargo recibido. Igualmente, Sánchez Laílla menciona el estudio ya clásico llevado a cabo por Speratti-Piñero (1968) sobre la figura del dramaturgo Strindberg, que escribió *El viaje de Pedro el Afortunado* en 1882, obra compuesta para una representación navideña de carácter infantil, pero con una temática algo alejada de lo infantil (al menos para la mentalidad actual) cuando aborda la mentira en el mundo o la figura del salvaje bondadoso. El hecho de presentar similitudes con *La cabeza del dragón* (presencia de hadas, duendes, monstruos, anillo mágico) se justifica, a juicio de esta investigadora, por corresponderse con una tradición folclórica o de cuentos de hadas, asuntos o tramas propias del público infantil.

Sea como fuere, este texto puede resultar muy adecuado para ser abordado por el alumnado de Infantil y Primaria (también en otras etapas o niveles educativos), con diferentes exigencias, naturalmente. En las etapas de educación básica puede servir de pretexto suficiente para trabajar recursos expresivos del lenguaje de manera, digamos, 'menos formal', pero útil para contribuir a la mejora de la competencia comunicativa del alumnado, el desarrollo de su creatividad lingüística y la invención imaginativa, aspectos todos ellos claves en la educación de niños y jóvenes en estas edades. Permite, también, introducir 'nuevos' textos de literatura infantil y juvenil, acercando al mismo tiempo los autores clásicos de la literatura a estos contextos educativos.

En el texto, siguiendo los enfoques estructuralistas de Propp, podemos observar cómo los principales personajes se asimilan a los siete tipos de personajes

arquetipos de los cuentos maravillosos: Verdemar (el Héroe), Espandián (el Falso héroe), el Dragón (el Agresor), el Duende (Donante del objeto mágico), la Infantina (Víctima), Rey Micomicón (el Padre de la víctima) y el bufón (Auxiliar del héroe).

El contexto de la obra, siguiendo a Tejerina Lobo (1999) es imaginario, inventado y contradictorio. Recuerda el de los cuentos maravillosos, que tienen un lugar y época imprecisos, con referencias vagas a la Edad Media, pero también aparecen, intencionadamente introducidos por el autor, numerosos anacronismos antiguos y modernos. Valle-Inclán no quiere localizar un espacio ni un tiempo determinados. Pero también puede interpretarse que muchos datos apuntan a un país y a un tiempo concreto: la España de principios del siglo XX, coincidiendo así los contextos del autor y de la obra.

Otra de las potencialidades didácticas de este texto viene dado por el hecho de que se plasma el mundo propio de los cuentos maravillosos y de las novelas de caballerías; también el mundo popular de la novela picaresca. Todos estos mundos se diferencian, sobre todo, por el lenguaje. De este modo, se observa la mezcla del lenguaje exquisito y modernista junto al chispeante y desgarrado lenguaje popular. Además se puede constatar la particularidad de que la separación entre estos mundos y lenguajes no es rotunda, porque, en ocasiones los personajes de palacio usan el lenguaje coloquial, mientras que los personajes plebeyos imitan las refinadas formas de hablar de la Corte, en una muestra anticipada de la visión esperpéntica de la realidad de Valle-Inclán.

De hecho, Álvarez Sánchez (1976) comentó que en Valle-Inclán el esperpento comienza a surgir ya en sus primeras obras y se va consolidando a lo largo de un proceso amplio hasta quedar establecido como teoría estética en *Luces de bo*hemia. En *La cabeza del dragón* se aprecia que la concepción esperpéntica está ya muy avanzada y, por eso, aparecen muchos de sus rasgos característicos que, siguiendo a este autor, nos limitamos a enumerar y ejemplificar:

a) Alteración deformada de la realidad, como la acotación quinta que aparece en la última escena: Los dos Reyes se miran airados. El Rey Mangucián ha puesto mano a la espada y se ha sujetado la corona en la cabeza. El Rey Micomicón hace lo mismo. Los cortesanos dan un grito y quedan espantados: las bocas abiertas, el bocado en el aire y la copa en la mano. Esta alteración deformada de la realidad también puede constatarse

en el nombre de los personajes, que sirve para caracterizarlos (Verdemar, Pompón, Infantina, etc).

- b) Contraste de situaciones opuestas o muy diferentes que suelen desembocar en lo absurdo, como la acotación novena de la primera escena: ¡La rica faltriquera cosida con hilo de oro, hecha con el raso de un jubón que en treinta batallas sudó Señor Rey!.
- c) Presentación de lo extraordinario como algo normal, como la intervención del Maestro de Ceremonias en la escena cuarta, cuando dice: ¡Imposible, señora Infantina! ¡La etiqueta establece que seáis entregada al Dragón en la Fuente de los Enanos! ¡Es el uso desde hace dos mil años!. También puede observarse esta naturalización de lo extraordinario en la presencia del duende o del dragón, vitales para el acontecer del relato.
- d) Creación de un mundo inexistente con rasgos extraídos de diferentes épocas y mezclados aleatoriamente, presentándolo como creíble. Eso ocurre en la escena última cuando el ciego dice Yo tampoco pude embarcar, pero no fue por falta de vestido. Había tomado pasaje para mí solo y no me admitían al perro. Querían que pagase como si fuese una persona a lo que responde el Bufón Las personas son las que debían pagar como perros, porque de tales reciben el trato en esos barcos de emigrantes.
- e) Protagonismo para la muerte, aunque de manera indirecta y no tan evidente como en otras obras. Así, el príncipe Verdemar confiesa en al final de la primera escena que *Mis hermanos me delatarán y mi padre se comerá mi corazón crudo y sin sal*. Este protagonismo de la muerte también está presente en los diálogos de la Infantina.
- f) Uso de la ironía y la burla sobre cuestiones o comportamientos públicos. Así, en la escena segunda el Bufón comenta que *Si corriste mundo, habrás visto cómo en España, donde nadie come, es la cosa más difícil el ser gracioso. Solo en el Congreso hacen gracia allí las payasadas. Sin duda porque los padres de la patria comen en todas partes, hasta en España.*
- g) Personificaciones, animalización y animación de objetos, recursos característicos del esperpento. En la segunda acotación de la escena primera se personifica a las cigüeñas: Los ecos del castillo arrastran la canción y en lo alto de las torres las cigüeñas escuchan con una pata en el aire. Un ejemplo de animalización es cuando en la escena segunda el Bufón, refiriéndose al perro del ciego, comenta ¡O será

que todos los hombres primero han sido perros!. La animación la encontramos en la escena primera cuando el príncipe Verdemar, refiriéndose a la pelota que hace movimientos extraños, dice que ¡Parece que llevase dentro a un diablo enredador!

h) La deformación humana como proceso de degradación, como se aprecia en la segunda acotación de la escena cuarta: La Infantina queda sola en el bosque...

Damas y chambelanes, meninas y pajes se retiran lentamente. Con sus ojos de porcelana y sus bocas pueriles tienen un aire galante y hueco de maniquíes.

i) Intención crítico-satírica que salpica todo el texto con reiteradas alusiones a la Monarquía, la Corte, el Parlamento, los políticos, el gobierno, etc. Así, en la escena segunda el Ciego comenta que: Los reyes no pagan nunca a quien les sirve. Encomiendan a los cortesanos esas miserias, y los cortesanos las encomiendan a los lacayos, y los lacayos, cuando llegas a cobrar, salen con un palo levantado.

3 La cabeza del dragón y los juegos con el lenguaje

En la actualidad existe cada día mayor conciencia sobre el papel del juego en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los niños. Tanto padres, docentes y comunidad reconocen en el juego una actividad irremplazable para desarrollar la capacidad de aprendizaje de los niños, un medio de expresión tanto en el plano físico, como en el cognitivo, psicológico y social:

Los juegos son tan viejos como el hombre, jugar ha sido una técnica de aprendizaje habitual a través de los tiempos, pero el reconocimiento de su valor educativo todavía tiene mucho camino por recorrer (LABRADOR Y MOROTE, 2008, p. 71).

El sentido lúdico es una propiedad de la personalidad creativa; forma parte del pensamiento creativo. Muchas personas han puesto de relieve su actitud lúdica frente a los problemas de los que se ocuparon. Jugaban con el significado de hechos conocidos y por ahí encontraron soluciones inesperadas. Jugaban con los objetos, y así descubrieron propiedades y dimensiones de los mismos desconocidas. Jugaban con elementos totalmente inconexos y hallaron nuevas relaciones entre ellos. Por tanto, es importante resaltar el sentido lúdico de la vida, pues jugar físicamente con los

objetos y jugar mentalmente con las ideas lleva al alumnado a ir adquiriendo una actitud creativa en educación.

Estas mismas investigadoras destacan la importancia de los juegos de lenguaje al afirmar que todo hablante posee una actividad metalingüística inconsciente. Esta actividad se revela del todo en el juego: juegos de palabras, juegos con las palabras, juegos verbales bajo todas sus formas (retruécanos, jeroglíficos, charadas, lapsus burlescos de contraposición de letras, canciones infantiles para señalar a quién le toca hacer algo, adivinanzas, palabras compuestas, etc.); en resumen, todas esas manifestaciones de la palabra que testimonian entre los hablantes una lingüística innata, intuitiva, pues el jugar supone que se conocen las reglas y el medio de interpretarlas aprovechando la ambigüedad que caracteriza las lenguas naturales, así como la creatividad que permiten.

Hidalgo (2007) asocia la enseñanza de la creatividad con el pensamiento inventivo y utiliza el diseño como concepto y como herramienta para lograr sus objetivos. Sugiere el uso de estrategias que orienten rigurosamente al docente y al estudiante en el trabajo y propone un enfoque que integra diseño, secuencia de contenidos y procesos apropiados para desarrollar conductas y actitudes basadas en los principios de la creatividad.

Por su parte Fueguel y Montolíu (2005) opinan que la creatividad no debe reducirse sólo a las materias artísticas, ni ser patrimonio de unos pocos privilegiados, sino que tiene que ser un proceso habitual y abierto a todos. El uso creativo es una de las características esenciales del lenguaje (Chomsky, 1972). Rouquette (2002) sugiere el uso de herramientas de pensamiento que permitan sacar al individuo de los extremos polarizados para explorar nuevos caminos; utilizar la información de otra manera y, además, considera que la percepción es muy importante en las primeras etapas de todo proceso de pensamiento al favorecer la posibilidad de generar ideas que, aun cuando parezcan ilógicas, contribuyen a desarrollar la creatividad.

Referido a *La cabeza del dragón*, Zavala (1989, p. 258) considera que Valle-Inclán da libertad al lenguaje porque lo ubica "entre dos limitaciones (o libertades): el de las extravagancias exquisitas y el de las cultura de la risa". Se produce una evidente desviación de la norma lingüística, a pesar de que el autor aún no ha alcanzado el nivel que logrará en sus esperpentos cuando mezcle discursos y combine lenguajes,

aparentemente imposibles. Además, consigue un conglomerado de subtextos, una intertextualidad muy frecuente en el ámbito de la literatura cuando se combinan géneros diversos, lo que López Martínez (1988, p. 261) definió como "una literatura hecha a base de literatura".

En este sentido *La cabeza del Dragón* es un texto donde se presentan algunos personajes fantásticos (el duende, el bufón o el dragón) que transportan a los alumnos a otros mundos imaginarios. La intertextualidad con otras obras de la literatura fantástica servirá para trabajar con alumnos de distintas nacionalidades y culturas. Los nombres de los personajes son suficientemente creativos para estimular la imaginación de los alumnos (los príncipes Verdemar, Ajonjolí o Pompón, la infantina, el dragón, el duende, el bufón, el rey micomicón o el rey mangucián). Toda una suerte de personajes maravillosos que activan la imaginación y se presentan como oportunidades didácticas para fomentar la creatividad lingüística de los alumnos. Por ejemplo, mediante la descomposición de estos nombres los alumnos reflexionarán sobre la identificación de verde con mar para poder entender mejor la positiva y esperanzadora trayectoria del personaje principal en el relato. Podría hacer lo mismo con el príncipe Ajonjolí (una posible caracterización del personaje se obtendría de la relación de la planta con su aspecto físico, espigado y ovalado, por ejemplo). En cuanto a su hermano, el príncipe *Pompón*, el sufijo -ón (característico del recurso retórico de la hipérbole) invita a imaginar un príncipe robusto y redondo. Algo similar ocurre con la *Infantina* cuyo sufijo –ina nos remite a una niña muy pequeña o muy joven. Este tipo de asociaciones y reflexiones metalingüísticas deben abordarse en las etapas educativas tempranas para estimular la creatividad e imaginación del alumnado.

Este artículo propone aprovechar el fascinante juego de las figuras retóricas como recurso didáctico. Para fomentar la creatividad lingüística y literaria de los alumnos, así como su imaginación. Es importante su abordaje en etapas tempranas para incidir en la importancia que tienen estos adornos en los discursos y mensajes. Así los alumnos tomarán conciencia de cómo hacer más efectiva y exitosa su comunicación, a la vez que explorarán las infinitas posibilidades y entresijos del lenguaje.

4 Método

La investigación ha consistido en el análisis descriptivo de recursos retóricos de la obra *La Cabeza del Dragón*, de Valle-Inclán. Se han analizado el texto completo para identificar las distintas figuras retóricas que aparecen. Más adelante, en el anexo, se aporta el corpus de la investigación en el que se relacionan los fragmentos del texto que incluyen algún recurso retórico y se especifica cuál, con ejemplos concretos.

El análisis del texto se ha basado en un estudio cuantitativo (número de figuras retóricas encontradas —un total de 164-) y cualitativo (tipo de figura retórica encontrada) para saber cuáles son las más frecuentes. Las figuras retóricas que aparecen son: metáfora (38), hipérbole (32), personificación (27), metonimia (21), epíteto (17), aliteración (9), símil (7), hipérbaton (5), paradoja (5) y onomatopeya (3).

La cantidad y variedad de figuras retóricas encontradas en esta obra justifican que se elabore una propuesta didáctica para la enseñanza de estos recursos retóricos en Educación Infantil y Educación Primaria, etapas clave para el desarrollo de la expresión oral y la competencia comunicativa. Así, con la aproximación a un texto literario clásico se fomenta la comprensión de estos recursos expresivos y estilísticos.

Como el destinatario de nuestra propuesta es el alumnado de las etapas educativas más tempranas conviene abordar figuras retóricas sencillas y que no requieran demasiada complejidad en su comprensión. Por eso la propuesta didáctica que se presenta a continuación se basa en la hipérbole, la personificación, el epíteto, la aliteración y el símil, por tratarse de figuras retóricas frecuentes en el texto analizado. Tanto la metáfora y la metonimia deben abordarse en etapas educativas superiores.

5 Aprovechamiento didáctico

El objetivo de la propuesta didáctica que se presenta a continuación es tomar conciencia de la importancia de las figuras retóricas en la comunicación diaria. La enseñanza de estos recursos retóricos permite al alumnado comprender cómo exagerar su discurso (hipérbole), cómo ser más expresivo y directo repitiendo conceptos que se desean remarcar (aliteración) o cómo fomentar la imaginación, y por ende, cómo sorprender al lector/oyente por medio del uso de verbos que personifican

acciones de seres en teoría inanimados (personificación), por citar tres ejemplos distintos. Otros objetivos didácticos son:

- -Favorecer la imaginación a partir de personajes fantásticos.
- -Comprender y diferenciar distintos recursos retóricos.
- -Saber utilizar estos recursos como elementos clave de la expresión oral.
- -Aproximarse a la literatura clásica a través de los juegos lingüístico-creativos.

Las actividades se presentan en forma de cinco juegos. De esta forma se motivará a los alumnos en su realización. Estarán estructuradas en tres fases de aplicación (previa, desarrollo y ampliación). El tiempo estimado para la realización de cada fase dependerá del ritmo de cada alumno y su motivación e interés en la realización de las mismas. No obstante se recomienda que su dedicación sea progresiva (fase 1: 5-10 min; fase 2: 15-30 min; fase 3: 15-30 min). Cada juego está diseñado para aplicarse en una sesión de una hora.

Juego 1 (individual). **La hipérbole**. Recurso retórico muy característico del esperpento. La actividad consiste en formar nombres de personajes que sean originales e informen de su aspecto físico y personalidad.

Fase 1. Actividad previa (iniciación): Observación de distintos ejemplos de hipérbole que podemos encontrar en el texto (ver anexo para ejemplos específicos). Explicación sobre la formación del recurso retórico (prefijación y sufijación).

Fase 2. Actividad de desarrollo. Lista de palabras (tormenta de ideas en la clase) para después imitar la escrita por el docente en la pizarra, escribiendo la palabra exagerada. En el caso de los sufijos que indican hipérbole se trabajará con -ón, -in, -azo, -ote,-illo, -ito, -ino, -án). Los alumnos redactarán nuevos nombres con estos sufijos utilizando los nombres apuntados en la pizarra. A través de la escritura se familiarizarán con este recurso para su posterior uso en el discurso.

Fase 3. Actividad de refuerzo o ampliación. Se debe asistir y ayudar en la redacción a aquellos alumnos con más dificultades en la escrita. Se ofrecerá una actividad adicional (dibujar el concepto exagerado) para estimular la imaginación de los alumnos. Posteriormente se compartirá con el resto de la clase pudiéndose publicar como *collage* o mural de creaciones.

Juego 2 (individual o parejas). **El epíteto**, para la caracterización del personaje inventado. Al mismo tiempo se reforzará contenido específico sobre las partes del cuerpo.

Fase 1. Observación de algunos ejemplos de epítetos en el texto para favorecer sus comprensión e identificación (ver anexo para ejemplos).

Fase 2. Se pedirá a los alumnos que caractericen no solo a personajes sino también los paisajes (se optará por aquellos que aparezcan en la obra aunque pueden utilizarse cualquier referente). A partir de una lista de adjetivos dada por el docente se puede hacer una puesta en común con todos los alumnos de la clase. Después se dará un tiempo para que los alumnos, de forma individual asocien diez adjetivos a los nombres de personajes y lugares. Se buscará epítetos cuanto más originales y creativos mejor, siempre priorizando las formaciones que tengan las menos palabras posibles, y que los adjetivos transmitan la mayor expresividad y emotividad posible.

Fase 3. Se pedirá a aquellos alumnos más rápidos que busquen otros adjetivos más creativos y originales, incluso se puede pedir sinónimos o para que aumenten su vocabulario (se podrá usar el diccionario). En el caso de los alumnos con más dificultades, se puede reducir el número total de asociaciones (menos de diez) o se pueden agrupar para que se ayuden unos a los otros fomentando el trabajo colaborativo y cooperativo.

Juego 3 (gran grupo o asamblea). **El símil**. Para introducir al alumnado en los mecanismos de la comparación. La puesta en común y la opinión del resto de compañeros de la clase. Una actividad evaluativa, basada en la comparación.

Fase 1. Observación de ejemplos de símil en el texto (ver ejemplos concretos en el anexo). Se pretende la identificación y utilización de símiles y comparaciones.

Fase 2. En asamblea se solicitará que los alumnos formen estructuras de símiles en forma de cadena con el compañero. Para ello puede optarse por la construcción sintáctica de la frase a partir de palabras sueltas o formar frases consecutivas (niveles superiores). Se partirá de la estructura: "tan... como...".

Fase 3. Comparación hiperbólica. Como refuerzo del juego de la hipérbole y del símil, se pedirá en grupos de tres que elaboren símiles o comparaciones para exagerar, buscando la ironía, la burla o el chiste. Por ejemplo: *La abuela es tan vieja como el hilo negro*.

Juego 4 (individual, de ampliación o refuerzo). **La aliteración**, como mecanismo para reforzar una idea. Se puede mezclar con la rima.

Fase 1. Observación ejemplos de aliteración en el texto. Se insistirá en las distintas formas para conseguir el efecto de la repetición o aliteración (letras sueltas, palabras u oraciones y frases).

Fase 2. Se pedirá a los alumnos que experimenten con las letras, las palabras y las oraciones. En el caso de las letras se pedirá que añadan letras a una palabra dada. Por ejemplo: *Verdemar* por *Verdemmar*. En el caso de las palabras se buscará que el alumno comprenda que la repetición de palabras sirve para reforzar la idea. Ejemplo: *mira*, *mira*, *piensa*, *piensa*. En el caso de las oraciones se busca que alguna parte de las mimas sea repetitiva para conseguir un efecto óptico para llamar la atención. En este sentido el texto de Valle-Inclán incluye algunos curiosos ejemplos que pueden localizarse en el anexo.

Fase 3. Como refuerzo o ampliación puede trabajarse la rima como aliteración de algunas letras o repetición de sílabas. En los niveles iniciales se trabajará con la rima consonante, y en los niveles superiores con la rima asonante.

Juego 5 (extra escolar o para realizar en familia). La metáfora, para aproximar al alumnado en la función estética del lenguaje, a la más abstracta para cifrar los mensajes y hacerlos más bellos. Se puede mezclar con otros recursos retóricos como la sinestesia, la metonimia o los juegos de palabras (paranomasia). En cualquiera de los casos, este juego estará destinado a alumnos de cursos superiores.

En todos los juegos-actividades es conveniente establecer un diálogo-debate para favorecer las habilidades comunicativas de los alumnos.

6 Conclusiones y discusiones

Muchos son los estudios existentes sobre la producción literaria de Valle-Inclán o en particular sobre la farsa infantil *La cabeza del dragón* (Dougherty, 1984; Greenfield, 1990; Iglesias Santos, 1999; Oliva, 1993; Rubio, 1987; Ruiz de Galarreta, 1966; Sánchez-Laílla, 2004 o Tejerina Lobo, 2001). Pero ninguno aboga por el análisis de sus recursos retóricos para fomentar la competencia comunicativa de los alumnos.

Salvo el estudio desarrollado por Tejerina Lobo (1999), no hemos encontrado otros que ofrezcan un enfoque didáctico relacionado con esta obra de Valle-Inclán. En el caso de Tejerina, su propuesta está dirigida a alumnado de 3º de Magisterio de la Universidad de Cantabria, y orientado hacia la lectura y comentario de una obra teatral. La propuesta que se incluye en este artículo también va dirigida al alumnado de los Grados de Magisterio de Educación Infantil y Primaria (futuros docentes en estas etapas educativas), y se centra en resaltar la creatividad del lenguaje, mediante el análisis y uso de recursos retóricos y expresivos.

Fruto del análisis descriptivo de recursos retóricos en el texto de la *Farsa Infantil de la Cabeza del Dragón* de Valle-Inclán, se ha mostrado una propuesta didáctica que se ajusta a las figuras retóricas encontradas. Con ello hemos querido poner de manifiesto:

- el texto de Valle-Inclán contiene recursos retóricos imprescindibles para fomentar la competencia comunicativa.
- 2. se deben trabajar textos clásicos, aunque no sean tan conocidos, siempre que incluyan elementos que favorezcan la imaginación y creatividad lingüística.
- 3. las figuras retóricas son un contenido inexplorado en las etapas educativas más tempranas y, por ello, deben abordarse cuanto antes para lograr mayor expresividad y emotividad en los mensajes y discursos del alumnado.
- 4. es necesario concienciar al profesorado para que diseñe procesos de enseñanza-aprendizaje que fomenten por un lado la aproximación del alumnado más joven a la literatura y, por otro, la utilización de recursos que mejoren sus habilidades comunicativas.
- 5. la inclusión de elementos fantásticos o de folclore tradicional puede ser un criterio para seleccionar obras clásicas en estas etapas educativas.
- 6. la hipérbole, el símil, el epíteto y la personificación son recursos retóricos sencillos, y están entre los más utilizados por este autor en esta obra –como hemos demostrado-. Su frecuencia de uso los convierten en recursos retóricos que deben ser enseñados para que nuestros alumnos mejoren la expresividad y emotividad de sus mensajes y discursos.

En definitiva, la identificación de esta obra como farsa infantil permite una mezcla entre lo maravilloso, lo caballeresco y lo picaresco. Si a esto añadimos la

brevedad y sencillez del texto (a pesar de algunos cultismos al más puro estilo modernista), o la posibilidad de ser representado escénicamente de diferentes maneras (marionetas, sombras, guiñol, mimos e, incluso, con actuantes reales), podemos asegurar que esta obra es apropiada en las etapas de educación infantil y primaria. La presencia de figuras retóricas, y su riqueza y variedad léxica (anticipando lo esperpéntico), invitan a utilizarla en estas etapas educativas para trabajar los distintos recursos retóricos y expresivos que adornan el lenguaje y hacen más efectiva y exitosa la comunicación.

7 Referencias bibliográficas

ÁLVAREZ SÁNCHEZ, C. Sondeo de Luces de Bohemia, primer esperpento de Valle-Inclán. Sevilla: Universidad de Sevilla. 1976.

BENAVENTE, J. Obras completas. Madrid: Aguilar. 1942.

BOBES NAVES, M. C. Semiología de la obra dramática. Madrid: Arco Libros. 1997.

CHOMSKY, N. **Studies on semantic in generative grammar**. La Haya: Mouton Publishers. 1972.

DOUGHERTY, D. Teoría y práctica de la farsa: La marquesa Rosalinda. **Palimpsestos al cubo: prácticas discursivas de Valle-Inclán.** Madrid: Espiral Hispanoamericana, p. 119-148. 2003.

FUEGUEL, C. Y MONTOLÍU, M. R. El malestar docente, propuestas creativas para reducir el estrés del profesorado. Barcelona: Octaedro. 2005.

GREENFIELD, SUMNER M. Ramón M. del Valle-Inclán: anatomía de un teatro problemático. Madrid: Taurus. 1990.

HIDALGO CABRERA, M. Expresión de la palabra. Lima: San Marcos. 2007

IGLESIAS SANTOS, M. La farsa en el teatro de vanguardia europeo. In: VILLANUEVA, D. MONEGAL, A. Y BOU, E. (Org.). Sin fronteras. Ensayos de literatura comparada en homenaje a Claudio Guillen. Madrid: Castalia, 1999, p. 163-174.

LABRADOR PIQUER, Mª. J. y MOROTE MAGÁN, P. El juego en la enseñanza de ELE. **Glosas Didácticas**, 17, p. 71-84. 2008.

LAVAUD, J. M. El teatro en prosa de Valle-Inclán. Barcelona: PPU. 1992.

MILNER DAVIS, J. Farce. London: Methuen & Co. Ltd. (The Critical Idiom). 1978. OLIVA, C. Teatro y carnaval. In ROMERA, J. LORENTE, A. Y FREIRÉ, A. M. (Org.). Homenaje al Profesor José Fradejas Lebrero. Madrid: UNED, 1993, p. 879-887.

ROUQUETTE, M. L. Representaciones, historia y discurso. **Revista internacional de Psicología Social**, 1 (1), p. 73-78, 2002.

RUBIO, J. La cabeza del dragón: el final del ensueño modernista. **Hispanística XX**. 5, p. 37-51, 1987.

RUIZ DE GALARRETA, J. L. El humorismo de Valle-Inclán. **Cuadernos Hispanoamericanos** (homenaje a Valle-Inclán), núm. 199-200, p. 65-99, 1966.

SÁNCHEZ LAÍLLA, L. La cabeza del dragón, farsa infantil de Valle-Inclán. **Revista de Humanidades: Tecnológico de Monterrey**, núm. 16, p. 119-145, 2004.

SCHIAVO, L. El camino del grotesco en Valle-Inclán. In CUEVAS GARCÍA, C. Y BAENA, E. (Org.) Valle-Inclán universal. La otra teatralidad. Congreso de Literatura Española Contemporánea: Publicaciones. 1999.

SPERATTI-PIÑERO, S. La farsa de La cabeza del dragón: pre-esperpento. In ZAHAREAS, A. CARDONA, R. Y GREENFIELD, S. M. (Ed.). **Ramón del Valle-Inclán: An Appraisal ofhis Life and Works**. New York: Las Américas Publishing Co, 1968, p. 374-385.

TEJERINA LOBO, I. Didáctica del texto dramático y La cabeza del dragón de Valle-Inclán. In MENÉNDEZ AYUSO, E.; DELGADO CABRERA, A. (Org.). **Lengua y Cultura. Enfoques didácticos**. Universidad de Las Palmas de Gran Canaria: Servicio de Publicaciones, 2001, p. 703-714.

ZAVALA, I. M. Transgresiones e infracciones literarias y procesos intertextuales en Valle-Inclán. In BARBEITO, C.L. (Org.). **Valle-Inclán: Nueva valoración de su obra**. Barcelona: Promoción y Publicaciones Literarias, 1988, p. 153-167.

ANEXO

FIGURAS RETÓRICAS ENCONTRADAS (CORPUS DE LA INVESTIGACIÓN)

ESCENA PRIMERA

"pelota bota y rebota" → aliteración

<u>"Diablo enredador"</u> → epíteto

"[la pelota] se ha vuelto loca" > personificación

"bola llena de aire" → metonimia

<u>"los sabios</u>" → metonimia

<u>"cabeza llena de humo"</u> → metáfora

- <u>"otros</u> de aire" → metáfora
- <u>"otros</u> de aire" + <u>"otros</u> vacía" → aliteración
- "Una casa requiere <u>mucha cabeza</u>" → metonimia
- <u>"está de remate</u> ¡mirad qué tumbos!" → metáfora + hipérbole
- "canta con un <u>ritmo sin edad"</u> → personificación + hipérbole
- "como las fuentes y los pájaros, como el sapo y la rana" → aliteración
- "Los <u>ecos del castillo arrastran</u> la canción" > personificación + metáfora
- "Las ciqueñas escuchan con una pata en el aire" -> personificación
- <u>"Mucho engañan los ojos"</u> → personificación + hipérbaton
- "Antes de caer en <u>el éxtasis musical</u>" -> hipérbole + metáfora
- "Le hace dar un bote tan alto que <u>casi toca el pico de las torres</u>" → hipérbole
- <u>"Príncipe de la sangre</u>" → metáfora
- <u>"Sangre azul</u>" → metáfora
- "Es <u>el imán de las conjunciones grotescas</u>" → metáfora
- "la <u>cara bermeja como si acabase</u> de abandonar los manteles" → epíteto + simil
- "haciendo <u>bailar la corona</u>" → personificación + metáfora
- "no resiste encima <u>el peso de una mosca</u>"→ hipérbole
- "cambian <u>una mirada a hurto</u> de su hermano" -> metáfora

ESCENA SEGUNDA

- "Arde en el vasto lar la lumbrada de urces y tojos" → onomatopeya, hiperbaton
- "Una gallina que cacarea" -> onomatopeya
- "El mastín <u>roe</u> un hueso" → onomatopeya
- <u>"Toda la corte</u> se viste por ella de luto" → metonimia + hipérbole
- "[el dragón]... <u>pidiendo</u> que le sea entregada" → personificación
- "El dragón <u>es animal invencible</u>" → hipérbole
- "en <u>las Indias</u>" (se repite en páginas anteriores) → metonimia
- "Los bufones <u>somos como</u> los poetas" > simil
- "La mayor locura sutil y lacrimosa" -> epíteto
- "Si corriste mundo, habrás visto como en España, donde nadie come" → hipérbole
- "porque <u>los padres de la Patria</u>" → metonimia
- "El noble Rey Micomicón" → epíteto
- "Ciego, de los que la gente vieja aún llama evangelistas" -> metonimia
- "Tu perro ha sido hombre [..] todos los hombres han sido perros" → paradoja + hipérbole
- "hallar tan buena mesa" → epíteto + metonimia

- "De qué sirve…de qué sirve" → aliteración
- "Solo con verla nació en mi el deseo..." → hipérbole
- <u>"Veras</u> y muy de <u>veras</u>" → aliteración
- "Ese <u>plato es mío</u>, ese vaso <u>es mío</u>" → metonimia + aliteración
- "esa silla, mía también" → aliteración + hipérbole
- "Cara de arcángel" -> metáfora
- "¿Veis mis <u>carnes tan blancas</u>? Serán de <u>negro terciopelo mañana</u>" → metáfora
- "Abrid con mil diablos" → metáfora + hipérbole
- "sale a la <u>noche quimérica y azul</u>"→ epíteto
- "¿dónde está ese tocino del cielo?" -> metáfora
- "se sienta en <u>la boca del pote</u>" → personificación + metáfora

ESCENA TERCERA

- "El laberinto de mirlos" → metáfora
- "Al pie de la fuente" → personificación
- "Mi sayo a voces lo está diciendo" -> personificación
- "Me cegaban las lágrimas" → hipérbole
- "Un mensaje de las rosas de tu jardín real" → personificación + epíteto
- "Solicitan de tu gracia que <u>no les niegues el sol</u>" → hipérbaton + hipérbole
- "El sol de tus ojos" → metáfora
- "De un rosal todo florido y fragante que mece sus ramas al viento" -> personificación
- "para tu bufón, que te saludará con la más alegre música de sus cascabeles de oro

tortuosos senderos" → epíteto

"un <u>viejo</u> roble" → epíteto

ESCENA CUARTA

- "<u>Un bosque de mil años</u>" → hipérbole
- "redondos y brillantes como las cuentas de un collar" → símil
- "Sois en el reino de mi padre el más sabio de los tontos" > hipérbole + paradoja
- "Si el Cielo alarga tanto vuestra vida" → metonimia + metáfora
- "Llevo el discurso de <u>la Corona</u>" → metonimia
- "Si <u>la noche me cogiese</u> sola en el bosque" -> personificación
- "Os daré la mano" → hipérbole + metáfora
- "Con sus ojos de porcelana y sus bocas pueriles" → metáfora
- "Blancas princesas" → epíteto + metáfora

- "que puedan ver el miedo de mi rostro ni aun los pájaros del cielo" → personificación + hipérbole
- "[El rey Micomicón] Es un gigante de cien años" → hipérbole
- "Renuncio a <u>mi corona</u>" -> metonimia
- "Y vuestro reino todo <u>será abrasado por los ojos</u> del Dragón" → hipérbole
- "Nunca pensé que pudiese recorrer un camino tan lleno de espinas siendo Rey" -> metáfora
- "aquel <u>bosque antiquo</u>, <u>lleno de ecos como un sepulcro</u>" → epíteto + símil
- "sacudida la espada por los sollozos" → personificación
- "Son hermanos <u>tu destino y mi destino</u>" → personificación + metáfora + aliteración
- "La estrella de la tarde, que ahora <u>nace en el cielo</u>, <u>vea nuestra desgracia</u>..."→ metáfora + personificación + personificación
- "La espada, que <u>parece un rayo de sol</u>" → metáfora
- "¿me dejas <u>encerrar</u> en ellos <u>los lirios de tus pies</u>?" > metáfora + metáfora
- "<u>busca el camino</u> el uno <u>en los ojos</u> del otro" → metáfora
- "el bosque, que empieza a llenarse de sombras" -> metáfora

ESCENA QUINTA

- "El pavón, siempre con la cola abierta en abanico de fabulosos iris" → hipérbole + metáfora
- "Y los cisnes duales en la prora bogando, musicales en su lirada curva" → epíteto + metáfora
- "¿Era un bello paladín?" → epíteto
- "Bello <u>más que el sol</u>" → hipérbole
- "Al vencedor le será otorgada vuestra mano" -> metonimia
- "Desembarcan en la escalinata de mármol" -> metáfora
- "¿Se olvida al beber sus aquas? Se olvida sin beberlas" → paradoja
- "Es el tiempo quien hace el milagro" → hipérbaton + personificación
- "encendió mi corazón con una esperanza" → metáfora
- "Se lo pregunté a una margarita deshojándola" → hipérbole
- "¿Oyes el son de esa trompa? Su <u>poderoso aliento</u> la hace sonar"→ epíteto
- "Qué pronto aprendiste <u>la ciencia del olvido</u>" → metáfora
- "Su espadón, de siete cuartas, da temblores" → hipérbole + personificación
- "Uno de sus ojos <u>asesta terribles miradas</u>" → personificación + epíteto
- "Las lágrimas que te cegaban en aquellos momentos y no te permitían ver bien" > hipérbole
- "Era como si tuvieses telarañas en los ojos" → metáfora
- "Ya he dicho que <u>lloraba hilo a hilo"</u> \rightarrow metáfora + aliteración
- "con tan potente aliento que los pájaros caen de los árboles" → hipérbole
- "[la cabeza del dragón] es pesada como un tesis doctoral" -> símil

- "Mi descanso es pelear" → paradoja
- "Tiene una <u>hueste aquerrida y numerosa"</u> \rightarrow epítetos
- "¿Imaginas que es otro el origen de mis Pares y mis Duques?" → hipérbaton + metonimia
- <u>"El corazón me dice</u> que es un impostor" → personificación
- "Me pareció que <u>tus palabras me traían</u> como un aire lejano, la música de aquella voz" > personificación
- "El <u>pecho cubierto de cruces</u> y la cabeza monda" → hipérbole
- "La <u>punta de la nariz le gotea sin consideración</u>, <u>como una gárgola</u>" \rightarrow hipérbole + símil
- "<u>Tu voz encantaba mi oído</u> y <u>tu mirada hacía latir mi corazón</u>" \rightarrow personificación + hipérbole
- "Un bandolero <u>puede ser tronco de un noble linaje</u>, como <u>nos enseña la Historia</u>" → metonimia + personificación
- "<u>Te ha cegado la ambición</u>. No conviene querer subir tan alto" → personificación + hipérbole "<u>mísero Estado</u> de Micomicón" → epíteto
- "Se puede ambicionar [..] se puede ambicionar [..] se puede ambicionar" → aliteración
- "Brazo de fierro" → hipérbole + metáfora

ESCENA ÚLTIMA

"Antes de poner el pie a bordo ya parecía un náufrago" -> metonimia + personificación

"No admitían al perro. Querían que pagase como si fuese una persona. Las personas son las que debían pagar como perros..." -> símil + paradoja

"Me quedé en tierra" -> metáfora

Está vestido de oro y seda > hipérbole + metonimía

<u>Fuentes gigantescas</u>, llenas de perniles → hipérbole

Los dos reyes <u>se miran airados</u> → metáfora

El bocado en el aire -> metáfora

"¡A quién se lo cuentan, ... ¡A quién se lo cuentan..." → aliteración

"Sus voces se levantan hermanadas" → personificación

"Que <u>los altos cielos</u> igualmente <u>os bendigan</u>" → epíteto + personificación

sergio.suarez@uva.es

Eutomia, Recife, 22(1): 158-177, Dez. 2018

¹ Universidad de Valladolid. Departamento Didáctica de la Lengua y la Literatura. Facultad de Educación. Campus "Duques de Soria".