

MANUAL DE JUEGOS Y EJERCICIOS TEATRALES

Hacia una pedagogía de lo teatral

De Jorge HOLLOWATUCK y Débora ASTROSKY

A todas aquellas personas que trabajan para construir a partir del teatro.

PRÓLOGO

Como siempre me ocurre, la palabra “Manual” que encabeza el título de este libro provocó mi desconfianza tan sólo moderada por el conocimiento que tengo de los autores. Los “manuales” son libros que, por lo general, apuntan a un pragmatismo miope, inmediato, tendiente a ocupar las brechas que deja el verdadero saber en no importa qué materia. Y los pedagogos teatrales conocemos de sobra a aquellos que nos solicitan “ejercicios” destinados a ocupar el tiempo de clases que se dictan desde el lugar de la simple empiria. ¡No importa de dónde provengan estos ejercicios, no importa el marco conceptual que los generó, no importa tampoco el estilo o la tendencia estética a la que apuntan! Tan sólo cuenta, para estos pseudo-pedagogos, el hecho de poder aplicarlos sin demasiada coherencia ni continuidad entre ellos, pero capaces, esto sí, de llenar el tiempo de clases y clases.

Por alguna razón vinculada con estos pensamientos es seguro que el propio Stanislavski eludió la forma de “manual”, aunque justo es apuntarlo, también eludió, paralelamente, la coherencia conceptual del desarrollo sistemático o metódico. Y por una de esas ironías del destino, al maestro ruso se lo conoce justamente por ser el autor de un “sistema” o de un “método” que, sin embargo, nadie o muy pocos son capaces de exponer más o menos de modo coherente.

A estas alturas de nuestro discurso alguien podría preguntarnos: ¿pero es que acaso es posible un método o un sistema destinado a crear? Y la confusión, la misma que habita muchas escuelas de teatro, se repetiría y sería total, porque:

- 1º) es necesario antes que nada distinguir entre la pedagogía teatral, por un lado, y la práctica creativa, por el otro. Esta última no es enseñable: tan sólo queda la estrategia educacional de crear ámbitos propicios al “desarrollo” de la personalidad creadora del alumno, con todas las dificultades que esto implica;
- 2º) el pragmatismo de un manual sólo es admisible cuando proviene del resultado de un corpus de doctrina pedagógica extenso, coherente y sistemático, cuando es el producto de una actitud científica y racional. Y éste es el caso de los autores del presente libro.

Es decir, en la pedagogía del arte, por un lado hay que evitar la pretensión de enseñar a crear, por imposible y porque, en el mejor de los casos, sólo produciría epígonos. Y por el otro, hay que evitar la chatura de la “repetición ciega de lo que me enseñaron a mí”. Evitar, digo, el eclecticismo resultante de cualquier lista de tareas, juegos y prácticas resultante de la mera acumulación acrítica de ejercicios que alguna vez “funcionaron” pero carente de organicidad interna y de apoyo multidisciplinario.

Es imprescindible pues, para todo buen docente teatral, el enunciado y la práctica prolongada de un enfoque pedagógico coherente, sistemático y no contradictorio en sus postulados que, por un lado enseñe al alumno el manejo de las herramientas y los procedimientos tendientes a crear un personaje en escena (“la técnica”) y que por el otro no ahogue su personalidad creadora e irrepetible

en el estrecho corset de una estética cualquiera, sea la que fuere (lo que nosotros llamamos “la poética”).

Creo que en nuestra época de tan vigoroso desarrollo de las ciencias humanas podríamos aspirar a una pedagogía teatral que no resultara contradictoria, por lo menos, con esos conocimientos conexos. Al cabo de estos requisitos surgirá, desde la práctica docente real, una serie de ejercicios y sus fundamentaciones. Y éste es el caso de Astrosky y Holovatuck. Ambos han sido alumnos míos y he seguido por años sus inquietudes tanto artísticas como pedagógicas. Han sido luego a su vez profesores. Y es por eso, porque este manual viene como culminación de una postura teórica y de una práctica prolongadas, y no como punto de partida de una actitud ciega y ecléctica, es por eso digo, que este manual se justifica y se diferencia.

En suma, los manuales sólo son buenos cuando detrás de ellos existe toda una teoría y una experiencia extensas. A todo esto hay que agregar que ambos autores son egresados de Pedagogía Teatral y durante años han trabajado en este casi inexplorado territorio, por lo que el manual se acompaña de puntos de vista y de observación, modalidades pertinentes de evaluación y de programación, que entran de lleno en la Didáctica. Y también desde estos territorios, Astrosky y Holovatuck nos abren caminos.

Tan sólo aspiro a que el presente Manual despierte la necesidad de estudio y de profundización en un tema que me ha ocupado los últimos cuarenta años de mi vida y que, cada vez, se muestra más lleno de incógnitas a resolver que de temas resueltos. Pero, en realidad, esto se llama vivir. Y uno de los más espléndidos modos de vivir la docencia es verse superado por tus propios alumnos.

Raúl Serrano, Buenos Aires, febrero de 2001.

INTRODUCCIÓN

Somos actores y pedagogos teatrales. Somos argentinos y contemporáneos. Trabajamos como docentes de teatro en diferentes instituciones. Leímos y discutimos a diferentes teóricos. Tomamos cursos con profesores nacionales y extranjeros. Amamos y disfrutamos nuestra tarea y sin embargo muchas veces sentimos una gran soledad cuando de enseñar teatro se trata. Aparecen las dudas, nuevas ideas, ejercicios que resultan operativísimos y que nos solucionan el desarrollo de un contenido, es entonces cuando sentimos la dificultad de ¿con quién compartirlo? El medio suele ser cerrado y desconfiado, asumámoslo, también nosotros solemos serlo (¿quién es acaso el que construye al medio?). Si éste que nos viene a hablar responde a otra metodología, nuestro prejuicio suele ensordecernos y no compartir su experiencia. En los congresos intentamos lucirnos sin abrir el juego y es así como la avaricia intelectual nos deja cada vez más solos.

Habría sido la necesidad o que nos conocemos hace ya muchos años o que confiamos y nos admiramos mutuamente o que conversábamos estos temas entre ensayo y ensayo, y hasta infinidad de veces antes de comenzar una función, que decidimos darle a estas conversaciones un espacio específico.

“Dadme un punto de apoyo y moveré el mundo”: así reunidos, compartiendo el mate (la infusión y el intelecto), aparecieron la didáctica, la pedagogía, la estilística y la ética en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Fue revivir el proceso de nuestra formación compartida y nuestra experiencia docente. Fue planteándonos dudas, confrontando concepciones y valorando criterios, que nació la idea de jerarquizar y ordenar este material. Negociando entre lo ideal y lo posible, tratando de ser coherentes, comenzamos a trabajar. Entonces, nos planteamos que si bien podíamos conceptualizar y valorar juntos, nunca habíamos compartido la experiencia de la clase in situ. Fue así como decidimos poner el cuerpo en acción. El espacio ideal fueron tanto los congresos como los eventos específicos en los que encontramos un nuevo marco donde ajustar y confrontar concepto y tránsito. Ahí nos dimos cuenta de lo diferentes que somos en acto. Dos modalidades completamente distintas y singulares en el abordaje de la tarea. Sin embargo, pudimos reencontrarnos y elaborar una estrategia conjunta.

“Dadme un punto de apoyo y moveré el mundo”: de este modo surgieron los primeros borradores. La idea inicial fue escribir y describir juegos y ejercicios, al hacerlo comprobamos que entre el tipo de juegos abríamos un espacio de reflexión y discusión entre nosotros, así que decidimos incorporarlo con el nombre de **Reflexiones Para el Docente**. Pero como la reflexión llama a la reflexión nos descubrimos hablando de temas que superaban la instancia de los contenidos y recursos a trabajar, fue así como surgió la necesidad de abrir otro espacio. A éste lo denominamos Apuntes, dado que no pretende ser un tratado teórico pedagógico-didáctico de teatro, sino un puñado de ideas organizadas para tener en cuenta.

“Dadme un punto de apoyo y moveré el mundo “: con este humilde aporte lo que deseamos es intercambiar con el lector puntos de apoyo. Dado que entendemos que sólo la reflexión y principalmente el compartir con nuestros pares nos permitirán movernos en el mundo, para mover el mundo, crecer personalmente y desarrollarnos profesionalmente. Si el teatro es el arte de representar la experiencia del mundo y la educación es el arte de posibilitar la transformación del mismo, sólo recorriéndolos juntos como protagonistas, descubriremos todo lo que se puede hacer, decir y pensar.

AGRADECIMIENTOS

A mi inefable compañera Carolina y a mi adorable hija Alma, quienes me hicieron el aguante y me supieron esperar.

A mi amigo Mario Jérmodi, por su afectivo acecho editorial.

A las profesoras María Ester Trozzo de Servera y María Elsa Chapato, porque cada eventual encuentro es una fiesta para mis afectos y, al descubrirme espiándolas, comparten generosamente sus fuentes del saber

Jorge Holovatuck

Queremos agradecerles a todos aquellos que con sus palabras, sus obras y sus actos nos han orientado, ayudado e incentivado para realizar este libro.

Y especialmente: al maestro Raúl Serrano a quien quiero y admiro. Que confió en mí y que con toda la generosidad que lo caracteriza comparte su saber, sus reflexiones, sus inquietudes y su espacio, al mismo tiempo que me motiva y provoca a la reflexión y a la búsqueda permanente en este maravilloso mundo que es la pedagogía teatral.

Débora Astrosky

JUEGOS Y EJERCICIOS TEATRALES

Caldeamiento

Se entiende por caldeamiento las entradas en calor, los juegos rompehielos, los entrenamientos, los trabajos de disponibilidad, todo trabajo específico que desde el inicio de la clase predispone para la tarea.

El tipo de caldeamiento se irá adecuando a las diferentes etapas de trabajo en el transcurso del proceso de aprendizaje. En un primer momento éstos serán generales y apuntarán a la disponibilidad y al registro. Éste incluye al entorno, a los otros y el registro propio. El orden no

interfiere, quizá lo único importante sea que se cumplan las tres instancias. Luego, con el caldeoamiento podemos trabajar contenidos tales como la integración, la confianza y la desinhibición. Estos contenidos son de estrecha relación entre sí; sólo a fines didácticos, los plantearemos por separado. Por lo tanto apuntar a la confianza grupal nos ayudará a encontrar el grado de desinhibición necesario para el trabajo. Se nos hace importante destacar “grado de desinhibición necesario” para que no se le exija al alumno más de lo que va a utilizar en este proceso de aprendizaje. En diferentes ejercicios leerán que proponemos involucrar zonas íntimas de la persona; en estos casos nos estaremos refiriendo a la mirada, la voz, la emoción, que por los diferentes grados de sociabilidad se encontrarán reprimidas y/o inhibidas. Éstas son quizás las únicas instancias en función de la desinhibición que debemos trabajar para facilitar la comunicación y la interacción con el otro. Puede que surja, entonces, la pregunta respecto de la operatividad del desnudo para el trabajo de la desinhibición. Al respecto queremos aclarar que el mismo no cumple ninguna función operativa respecto del aprendizaje, ya que éste invita a los exhibicionistas a realizar su número y olvidar todo otro contenido a trabajar, o bloqueará a aquellos que no lo son y anulará su proceso de aprendizaje. Es por eso que entendemos que no cumple ninguna función en el marco de nuestra tarea. Si una escena en clase lo solicita, éste se puede falsear, tomando como convención previa, por ejemplo una malla. Claro que alguien puede opinar que algunos espectáculos o algunos directores pueden proponerlo, en ese caso estamos hablando de un profesional y no de un alumno; de un espectáculo y no de una clase; de un proceso creativo y no de un proceso de aprendizaje.

Volviendo al caldeoamiento, lo importante en este sentido es que el mismo es parte de la clase, no es igual hacerlo o no. Nosotros recomendamos, por estos motivos, iniciar siempre la clase con algún ejercicio de caldeoamiento, ya que consideramos que optimiza los resultados del plan de clase. El caldeoamiento es, entre otras cosas, conseguir la temperatura ideal para un clima agradable de trabajo. ¿Por dónde comenzar un caldeoamiento?

Los desplazamientos

¿Qué es un desplazamiento? Es simplemente trasladarse de un punto a otro por el espacio. Dentro de las variantes posibles de desplazamientos podemos empezar por caminar que es una actividad psicomotriz básica, que toda persona sana puede hacer. Acontece en el aquí y ahora. Es una actividad cotidiana, concreta, simple y conocida, que se realiza en tiempo real. Existen infinitas variantes posibles.

1 - Recorriendo: se le pide al grupo que explore el espacio de trabajo a partir de diferentes formas de desplazamiento (caminar, correr, gatear, salticar, reptar, etc.) Es conveniente que este trabajo se realice, siempre que el tipo de piso lo permita, descalzos. Que previamente se hayan quitado todo elemento peligroso, como anillos, aros, colgantes con punta, llaveros, etc.

2 - Paso a paso: esta vez ponemos el acento en las calidades de los desplazamientos, como por ejemplo: caminar con pasos cortos, largos, ocupar el máximo espacio, el mínimo, etc.

Variantes: cambios de sentido y de dirección; cambios de velocidades; cambios de energías; cambios de niveles; cambios de cantidad y tipos de apoyos.

3 - Control de calidad: los desplazamientos en sí cumplen varias funciones, como ya lo expresamos anteriormente. Una tiene que ver con la predisposición psicofísica. Para facilitar la misma el coordinador, mientras el grupo camina les solicitará: que caminen por todo el espacio; que transiten las zonas vacías, buscando equilibrar entre todos el espacio; que varíen las direcciones, evitando la circularidad constante; que la mirada esté abierta, despejada y que sea panorámica; que aflojen el gesto; que se desplacen en silencio; que registren los apoyos; que registren la respiración; que registren en qué condiciones está el cuerpo y de ser necesario realizar algún otro movimiento, que lo hagan; etc.

En una segunda instancia, luego de la repetición de esta actividad durante varias clases, se les pedirá, al ser nombrados, que indiquen una de las consignas antes mencionadas. Esto lo deberán

transitar diferentes alumnos por clase. El objetivo de este trabajo es apropiarse del caldeamiento y poder autogestarlo.

4 - La banda: se le pide al grupo que inicie la recorrida por el espacio, que se conecte con él y con los compañeros (que los registre). Luego deberá encontrar su propio ritmo, cadencia. Debe focalizar su atención durante el desplazamiento en alguna zona del cuerpo. Después comenzará a jugar con sonidos, probando lo que espontáneamente salga; luego elegirá un sonido apropiado para esta cadencia y lo fijará. Cuando el coordinador ve que todo el grupo supera esta instancia, a través de un stop provoca el congelamiento. Uno a uno los irá nombrando para que comiencen su forma (desplazamiento y sonido), el resto observará. Una vez que todos se han observado, el que quiera iniciará su desplazamiento; el resto del grupo se irá sumando al recorrido del primero, acompañándolo con su movimiento y sonido. Este proceso se realiza hasta que todo el grupo se desplace en conjunto, habiendo creado una banda.

5 - Los autos locos: en colectivo y simultáneo se desplazan por todo el salón, a la orden del coordinador deben inventar y abordar un determinado medio de transporte en forma individual, desde la más simple patineta hasta el más complejo de los camiones con acoplado. La velocidad y forma de desplazamiento la van a determinar el móvil que hayan elegido. Si se chocan o se rozan, deben ambos descomponer en cámara lenta su móvil hasta llegar a la posición de acostados. Luego se levantan y componen un móvil diferente. En el caso en que no se choquen solos el coordinador debe dar como consigna que aumenten la velocidad o reducirles el espacio de tránsito, etc.

6 - La oposición permanente: este ejercicio debe realizarse avanzado el proceso de clases, ya que es importante que el grupo haya transitado diferentes tipos de desplazamientos, para que tenga mayor soltura y experiencia, para las propuestas. Luego de una caminata, o cualquier otro desplazamiento simple, se les da como consigna que deben realizar con el cuerpo lo opuesto a lo que está realizando el compañero con el que se cruzan. Las oposiciones pueden estar referidas a diferentes niveles, energías, posiciones, ritmos, etc. Dado que las posibilidades y variedades son infinitas deben seleccionar a quién se oponen, cómo se oponen y hasta cuándo. Este ejercicio resulta interesante para el docente, ya que como el grupo lo desarrolla sin consignas, le permite a aquél realizar una observación del grupo en actividad.

Reflexiones Para el docente (RPD). *Acerca de los desplazamientos:* como vemos, los desplazamientos cumplen varias funciones. Es el primer momento en el que el grupo decide ingresar a la tarea todos juntos. **Debemos valorar esta instancia y hacerla valorar, por lo que es importante que se registren.** Si el grupo está iniciando una actividad de estas características, lo más probable es que el primer registro provoque risas; una forma de superar este momento es pedir que trabajen sobre la mirada periférica, es decir que abran la mirada, que reconozcan el alcance de la misma, no sólo en proyección hacia adelante, sino en la apertura hacia los costados. Este trabajo también provocará en los más tímidos que a partir de una tarea concreta **levanten la mirada** del piso. **Mirar y mostrarse.** Otro elemento a tener en cuenta en este trabajo es el **uso del espacio.** Recorrerlo es una primera instancia de apropiación.

RPD. *Acerca del espacio de trabajo:* comenzamos a crear historia con el espacio, pero para que esta historia sea positiva debemos favorecerla con algunos detalles. Como por ejemplo: quitar el mobiliario inútil, cubrir los espejos si es que los hay, mantener el piso lo más limpio posible, lograr que el espacio esté cerrado, imposibilitando la mirada de extraños desde fuera y alejar en la medida de lo posible toda interferencia de sonido exterior. La idea es que el espacio sea propicio para **construir cierta intimidad.** En el caso de que los espacios sean reducidos los desplazamientos se pueden realizar en rondas. Con respecto al tamaño del espacio, tampoco son óptimos aquellos excesivamente grandes.

No siempre la elección del espacio de trabajo estará a disposición del docente, lo cual implica que éste no sea siempre el ideal. Ahora bien, ¿cuál sería el espacio ideal? Éste debe tener un tamaño tal que debe ser cómodo para todos, pero que al mismo tiempo permita la visualización de cada uno con los otros y que la voz del docente pueda escucharse desde cualquier punto. Para favorecer la acústica es preferible que los techos no sean excesivamente altos. El piso debe estar limpio, puede

estar plastificado o revestido en goma lisa (para evitar las astillas de la madera y la baja temperatura de otros suelos). Las paredes deben ser lisas, limpias y sin ornamentación. El espacio debe estar dividido de manera tal de crear una zona privilegiada de iluminación para la presentación de trabajos, pudiendo oscurecer el resto del espacio.

En el caso de trabajar en un espacio no ideal, es decir un espacio alternativo para desarrollar nuestra tarea, debemos adecuarlo para nuestros fines y adecuar la tarea para el espacio dado. Si no podemos modificarlo y el mismo se encuentra con materiales o elementos que de alguna manera pueden distraer la atención de los participantes, es primordial programar alguna actividad que implique un recorrido y contacto con todo el espacio, para saciar dudas, inquietudes y curiosidades.

Si bien nos puede tocar un espacio para trabajar que no responda al ideal, no existe excusa alguna para que no reúna las condiciones mínimas de higiene.

Otra posibilidad para iniciar los caldeamientos es con un juego, en lugar de una actividad. ¿A qué podemos jugar? Una opción sería jugar a la Mancha. ¿Por qué jugar a la mancha? Es conocida por todos. Es fácil. Todos la jugamos alguna vez. Permite el contacto, el registro, la integración, la desinhibición. Predispone naturalmente a que en cualquier grupo se juegue.

Existe una tendencia de los docentes a acumular recetas de juegos. Claro que si conocemos la estructura de un juego nos daremos cuenta de que podemos inventar variantes propias, que tiendan a desarrollar los contenidos que precisamos.

Estructura de la mancha

Si nos ponemos a pensar didácticamente en una mancha vemos que hay roles predeterminados: el manchador y los potenciales manchados.

¿Qué es específicamente una mancha?

Es un juego de persecución, por el cual el primero persigue a los demás para cumplir su objetivo, es decir cambiar de rol. Si de esto último se trata podemos aplicar infinitas variantes, que dependerán del encuadre del curso, momento del proceso, características del grupo (edad, cantidad, grado de desinhibición, etc.), condiciones espaciales, y así tendremos infinitas manchas.

“Mancha venenosa”: a partir de las variantes en las zonas de contacto. Al ser manchado en una determinada parte del cuerpo, ésta se inhibe y el nuevo manchador debe desempeñar su función tocándose esa zona.

“Mancha cadena”: si ponemos el acento en la colaboración podemos hacer que no haya cambio de rol sino sumatoria de roles. Donde el manchador va juntando manchadores, que deben estar unidos formando una red que sale a manchar. De acuerdo con el espacio disponible los nuevos manchadores se pueden unir: por las manos derecha de uno – izquierda del otro; ídem anterior en subgrupos; por las manos invertidas derecha con derecha, izquierda con izquierda; por los codos, por los hombros, por las cabezas, etc. (variante para espacio reducido).

“Mancha escarabajo”: si observamos las formas, vemos que existen infinitas variantes y combinaciones para incentivar rupturas en las formas cotidianas, desarrollando la adaptación inmediata. En este ejemplo: el manchado deberá acostarse de espaldas en el piso agitando las extremidades, con las que manchará. De esta forma se convertirá en aliado del manchador, también manchando.

“Mancha inodoro”: ésta es otra variante para el trabajo de las formas. Aquí el manchado debe poner cara de hacer fuerza y mantenerse como si estuviera sentado en un inodoro, con su brazo derecho extendido hacia arriba. Se libera cuando un compañero baja ese brazo simulando la cadena del depósito de agua.

“Mancha estatuas”: también trabajando las formas, al ser manchado, el alumno se debe congelar en una pose simulando una estatua. La propuesta puede ser libre u orientada por ejemplo: de animales; de próceres; de héroes de guerra; griegas.

Con respecto a la dinámica, puede proponérseles que las compongan en forma individual, por dúos, tríos, etc.

Otra posibilidad es exigir características de composición: que uno, como mínimo, esté acostado y dos parados; en equilibrio; enroscados.

Otra sería mantenerlos congelados con lo cual preparamos el terreno para iniciar improvisaciones (tema que desarrollaremos más adelante).

7 - **“Mancha canción”**: si ponemos el acento en la desinhibición, que consiste en poner en juego una zona íntima nuestra, podemos jugar a esta mancha. El manchado deberá cantar una canción hasta ser rescatado por un compañero.

Variantes: se les pide distintos géneros musicales por ejemplo: ópera, cantos gregorianos, rap, tango, etc.; que cambien el idioma (conocido o inventado); **que proponga el género el manchador**; para evitar ser manchado se deben aliar con otro y cantar juntos, etc.

8 - **“Mancha personaje”**: esta mancha es un poco más compleja que las anteriores. Al ser manchados deben construir un personaje; éste debe variar en cada ocasión. En esta variante se incentiva la imitación propiamente dicha, pudiendo imitar personajes del ámbito artístico, político o vinculados al lugar de pertenencia.

Algunas reglas a tener en cuenta.

Perrito guardián: término utilizado por los chicos. Como toda regla se debe enunciar desde el inicio del juego para habilitarlo como variante o no. El mismo consiste en la presión o el asecho que ejerce el manchador sobre un determinado manchado. Estrategia del manchador para evitar que liberen a sus manchados.

La casa a o refugio: es un lugar predeterminado donde el manchador no tiene acceso. Que se puede habilitar o no. Variante: puede haber más de un refugio. Otra posibilidad es dar una tarea a los que se instalen en el refugio (construir algo, trasladar objetos de un refugio a otro, limitar la cantidad de personas dentro del refugio, etc.). Otra es dar un tiempo máximo dentro del refugio.

Salvando al compañero: en cada mancha, de antemano debe explicitarse cómo se salva al compañero en caso de que la mancha lo requiera.

“Mancha caballito”: en este caso, se recomienda trabajarla en función de la confianza corporal. Ésta consiste en que los manchados construyen su refugio al subirse por la espalda a un compañero, como un jinete a su caballo.

“Mancha puente”: una vez manchados deben inmovilizarse en el lugar y separar las piernas. Los compañeros que pretendan salvarlos deberán pasar por la apertura de las piernas. Las manchas tienen fundamentalmente un gran desarrollo psicomotriz. Ésta es un clásico en este tema ya que provoca arrastre, apertura de piernas, equilibrio. Como hemos visto en los anteriores ejemplos, cuando pensamos en una mancha y los elementos que la componen, podemos diseñar una mancha adecuada a los contenidos que deseamos trabajar y así independizamos de la necesidad de recetas.

Otras actividades posibles de caldeamiento.

9 - **Sombras**: se dispone a todo el grupo en el salón de trabajo mirando hacia el frente, de manera tal que al moverse no se choquen con otro compañero. Al frente, al medio y separado del resto del grupo se coloca un compañero de espaldas el que realizará los movimientos que quiera pudiendo utilizar laterales o hacia atrás y adelante de manera que todos puedan imitarlo.

10 - **El arquetipo**: es una variante de sombras, sólo que en este caso el arquetipo debe desplazarse por el espacio y debe incluir en su trabajo, gesticulaciones, acciones, sonidos, imitaciones de personajes, etc. El resto debe seguirlo e imitarlo como a un verdadero arquetipo.

11 - **Articulaciones**: parados en ronda comienzan a movilizar las articulaciones de abajo hacia arriba. Siempre respetando la circularidad y sin forzar la zona muscular. Recordemos que este trabajo debe ser agradable y placentero. La zona se calienta y ablanda. Este ejercicio se realiza por sumatoria de articulaciones en movimiento, es decir, comienzo por los movimientos de los tobillos, pero cuando estoy movilizandolos aún estoy trabajando con tobillos, rodillas, cadera, vértebras, etc., sólo que focalizo la atención en esa zona determinada. Debemos prestar especial cuidado al **cuello**, donde **el movimiento debe ser lento y suave**. **Al girar para atrás es preferible abrir**

la boca sin tensión, lo que nos permitirá mayor relajación y extensión. Otro punto importante son los músculos de la cara, los cuales suelen despertar a los “graciosos” y comenzar con el desfile de morisquetas, en este caso es preferible tomar su actividad y conducirla, a reprimir su versión.

12 - Desarticulados: este ejercicio aparece como una progresión del ejercicio anterior. Consiste en enroscar y desenroscar el cuerpo en fragmentos articulatorios. Comenzamos parados, con una apertura de piernas equilibrada (buena base) y a partir de ahí aflojamos la articulación del cuello (cervicales) y dejamos caer hacia delante la cabeza. Luego aflojamos hombros y dejamos caer los brazos, relajando esa zona. Seguimos con el pecho, son las vértebras dorsales y el esternón los que se aflojan y se hunden. Seguimos con la cintura y la cadera (los brazos están colgando al igual que la cabeza). Lo último que se aflojan son las rodillas. Es a partir del propio peso de la cabeza que el cuerpo se va enrollando. Para volver a la posición de erguidos el mecanismo consiste en ir reacomodando el cuerpo desde la cintura. Es conveniente armar lentamente para evitar mareos.

13 - El autógrafo :se puede combinar con el de movimientos circulares este ejercicio es también una progresión posible de “articulaciones”, una vez reconocidas y ablandadas las diferentes zonas articulatorias, lo que se les pide es que con una determinada articulación (por ejemplo: codo) escriban su firma en aire. Se los debe estimular para que experimenten escrituras de diferentes tamaños, velocidades y espacios. Luego deben jugar con el otro codo y así sucesivamente con diferentes zonas. En una segunda etapa, realizar el mismo trabajo pero con diferentes estímulos musicales provistos por el coordinador. De esta forma irán trabajando ritmo y velocidad.

14 - La ola: todos en ronda. El coordinador propone un movimiento de un segmento de su cuerpo y a éste le agrega una determinada característica, como por ejemplo velocidad, energía, calidad (fluido o quebrado). Este movimiento se lanza hacia un lateral y debe recorrer toda la ronda hasta llegar nuevamente al coordinador. Luego pasará otro movimiento hacia el otro lado. Ahora todos los integrantes de la ronda deben estar bien atentos porque el coordinador indistintamente pasará uno o varios movimientos distintos tanto para su derecha como para su izquierda. Siempre habrá alguien que reciba de ambos lados, el cual deberá pasarlos sin distorsionar los mismos.

15 - Masajes: se le pide a la ronda que haga un cuarto de giro hacia la derecha, quedando todos mirando la espalda del compañero. Con las dos manos suavemente apoyadas a los costados de la columna del compañero, se procede a hacer fricciones en la misma, con ambas manos, hacia arriba y hacia abajo, alternándolas por toda la espalda. Transcurrido un tiempo, giran todos media vuelta y se le devuelve la gentileza al compañero que le masajeó. Lo mismo con los hombros. Luego pierna derecha hacia atrás y masajeamos la derecha del compañero de adelante, giramos media vuelta y masajeamos la pierna izquierda.

16 - Exagerada sobreactuación: todos en ronda, el coordinador propone las diferentes consignas, que todos realizarán a la vez. Por ejemplo: llanto de la novia abandonada; desmayo de la primera figura; disparo al protagonista en película de vaqueros; devorado por dinosaurio; carcajada del malo; derretido por lava hirviente; gol que define el campeonato; persecución visual de un mosquito; arcadas; asombro intergaláctico.

Luego, cualquier participante de la ronda realiza una acción exagerada que el resto copiará y seguirá incrementando la exageración.

Otra variante, que depende de las características del grupo, es que el coordinador, no sólo consigne sino que también determine el porcentaje de exageración. Por ejemplo: al 100%; al 1.000%; al 191%.

17 - Con canciones: se debe realizar una ronda interna y una ronda externa, ambas mirando hacia el centro y de igual cantidad de integrantes. Cada integrante de la ronda externa debe hacer interpretar al compañero, que le tocó de la ronda interna, una canción. Es decir lo manipulará acorde con el texto de la canción. A modo de ejemplo vamos a cantar juntos: “Muñeco de Trapo”.

*Yo soy un muñeco de trapo,
ni alto, ni bajo,
ni gordo, ni flaco.
La gente me agarra,*

*me hace cosquillas,
me agranda, me achica
y me tira al suelo.*

18 - De impulso: el coordinador realizará un impulso con alguna zona del cuerpo y le agregará sonido y se lo pasará al compañero de al lado. Éste tomará el impulso como un estímulo y lo volverá a pasar, deberá recibirlo en la zona corporal a la que le fue dirigido. Así sucesivamente en forma rápida y espontánea, hasta completar el círculo, como un efecto dominó.

19 - Ahora vas a ver: el compañero de la ronda lanza un impulso (golpe, patada, soplo, caricia, mirada, etc.) hacia la derecha, siempre sin tocarse. El receptor acusa recibo de lo que le han hecho, con todo su cuerpo y sonidos, luego lo transforma en un nuevo impulso hacia su derecha. Como variante de éste, el coordinador puede acordar que la recepción sea inmediata o demorada.

Una vez que aplicamos las variantes antedichas, fácilmente nos podemos introducir en un espacio lúdico, creativo, imaginativo, dramático, de la evocación. Al que vamos a llamar “como si”. Toda vez que solicitamos caminar y anteponemos un “como si” dispararnos las zonas antes mencionadas.

RPD. Acerca de los caldeamientos: considerarnos a los caldeamientos parte constitutiva de una clase, por ende, no es necesariamente oportuno agotar un caldeamiento de una clase a otra, sino que el conocer la rutina nos permitirá profundizar en la misma. Pero también debemos tener en cuenta que este conocimiento agilizará el trabajo, dado que bajarán los umbrales de resistencia y ansiedad hacia lo nuevo, lo desconocido. Cuando desarrollamos la tarea de enseñar se supone que estamos brindando herramientas al individuo para la independencia en su futuro desarrollo, por este motivo **deberíamos provocar la confección de su propia rutina de caldeamiento, que ésta responda a sus propias necesidades en ese momento determinado.** Si el sujeto aprende a escuchar a su cuerpo, aprenderá, sin lugar a duda, a caldearlo para el trabajo.

El “como si”

Ya el maestro Stanislavski lo enuncia en sus textos denominándolo “sí mágico”. Es un permiso de juego, es una regla tácita, es una adaptación instantánea a la propuesta del otro y viceversa. Es todo aquello que en la situación dramática no responde a lo concreto (entiéndase como concreto, al sujeto y la acción, temas que desarrollaremos más adelante). Ejemplos:

20 - Pisa-pisuela: aparece como una variante de desplazamientos, donde ponemos la atención en la creación de calidad de pisos (resbaladizo, nieve, barro, agua, brasas, etc.); camino normal, camino “como si” el piso fuera de arena; camino con pasos largos, camino “como si” cruzara un arroyo por las rocas; me desplazo con saltos, salto **64COMO si** el suelo quemara.

21 - En medio de: desplazamiento en “como si”, con variantes del medio que me rodea (sin luz, entre nubes, entre mucha gente, etc.); camino normal, camino “como si” estuviese lloviendo fuerte; corro, corro “como si” bombardearan donde estoy; me arrastro, me arrastro “como si” el terreno estuviese lleno de alambrados.

22 - Anímico: se le pide al grupo que camine normalmente. Luego que caminen “como si” estuvieran borrachos, asustados, doloridos, dormidos, apurados, etc.

Es conveniente volver a la caminata normal entre cada cambio de estado para poder registrar las variantes y empezar la búsqueda desde un lugar neutro. En esta variante debemos prestar especial atención a las consignas previas, ya que si pedimos en primera instancia estas calidades podemos estar habilitando la racionalidad y por ende reprimiendo el juego que es al fin de cuentas nuestro propósito. **La forma ideal de trabajar este tipo de variantes es graduando las consignas. Partir de la caminata normal, proponer que los impulsos de movimientos se registren en una u otra zona corporal, abrir y cerrar zonas, es decir vamos jugando para que la propuesta sea creativa y original del sujeto en ese momento y no responda a su idea preestablecida.**

No olvidar nunca que debemos explorar y agotar todas las variables posibles y combinaciones que generemos antes de llegar a la zona del “como si”. En la mayoría de los casos, exceptuando a los niños, la actitud del alumno frente a la tarea nueva, va a ser siempre racional, por tal motivo

debemos considerar que nuestra tarea es luchar contra. Trabajo que va a demandarnos tiempo y serenidad, ya que la confianza y la creatividad no van a ser espontáneas. La simpleza de esta actividad, tanto en la consigna del docente, como en la posibilidad de tránsito del alumno, nos permite desarrollar los siguientes contenidos: la integración grupal y la desinhibición social-relacional. Es fundamental que el docente tome el tiempo necesario de cada grupo en particular para favorecer estos procesos.

Puntos de apoyo

Este trabajo, si bien es una variante de los desplazamientos, es fundamental que le brindemos un espacio determinado, dado que vamos a focalizar la atención en los apoyos. Esto implica ya no solo el tránsito por el espacio, sino que el sujeto va a trabajar hacia un mayor registro propio.

Diferentes de puntos de apoyo

Piso: con la punta de los pies, en cuatro patas, de espaldas, sentados, etc.; **paredes:** máximo de cuerpo apoyado, mínimo, rebotes, etc.; **combinados piso y pared;** **con los compañeros:** espalda con espalda, unidos sutilmente, asimétricamente (codo con oreja), etc.

23 - Atraídos: este trabajo se presenta como una combinación de desplazamientos en “como si” y variantes de los puntos de apoyo. Partiendo de esta propuesta se les puede pedir que: caminen normalmente, luego caminen “como si” el piso fuese de arena caliente, después vuelvan a caminar normalmente, posteriormente camino con la condición de que el piso arde y esta vez debo desplazarme junto a un compañero espalda con espalda. De esta forma, el coordinador va cambiando las consignas para proponer el uso de diferentes puntos de apoyo, tanto con el piso, pared, como con otro compañero.

24 - Rodillo: se colocan en el piso acostados boca arriba, teniendo contacto costado con costado y con los brazos extendidos hacia arriba, por lo menos cinco compañeros. El sexto debe acostarse boca abajo sobre los abdominales de los que están acostados, apoyando desde su cabeza a la pelvis. Los acostados comienzan a girar, todos al mismo tiempo y para el mismo lado. El efecto de esta rodada trasladará al acostado encima como si estuviese sobre rodillos. Es importante que el de arriba también tenga sus brazos estirados.

25 - Una de vaquerías: por parejas uno se acuesta en el piso y el otro se acuesta encima. Se dan un abrazo de manera de prepararse para poder girar, deben entrelazar las piernas. Entonces se les pide que giren hacia un costado y el otro, simulando una pelea de cowboys. Es importante flexionar y relajar los codos para evitar que se golpeen con el piso, como también mantener las piernas estiradas y enganchadas con las del otro. Recomendamos para este ejercicio que las parejas que se formen sean de igual peso y tamaño.

26 - Las ranas: este ejercicio aparece como ejemplo de trabajo con apoyo mínimo. Se trabaja por parejas enfrentadas y en posición de cuclillas. Ambos deben dar pequeños saltos en el lugar y con las palmas de las manos hacia delante y a la altura del pecho, deberán chocarlas tratando de derribar al compañero sin perder el equilibrio.

27 - La gran pulseada: por parejas, de pie se colocan en la misma línea uno mirando hacia delante y otro hacia atrás. El lateral del pie derecho de uno debe estar en contacto con el lateral del pie derecho del otro. Una vez en esa posición se toman mano derecha con mano derecha y de a uno por vez intentarán mover al compañero de la línea sin salirse.

28 - El elevador: por parejas se sientan en el piso apoyando espalda con espalda, al máximo posible. Sin utilizar las manos deberán pararse al mismo tiempo para luego sentarse. Es importante en este ejercicio que los integrantes de la pareja tengan la misma contextura física.

29 - Esculturas: previamente el coordinador debe traer preparadas tarjetas que indiquen diferentes estructuras proponiendo calidad y cantidad de puntos de apoyo. Por ejemplo.

Un apoyo en el piso.	Un apoyo en un objeto.
Dos apoyos en la pared	Tres apoyos en el compañero.
Dos apoyos en el compañero	Dos apoyos en el piso.

Luego, el grupo se divide en parejas, a cada una se le entrega una tarjeta, con la cual deben componer una escultura, sin agregar ni sacar ningún punto de apoyo. Es decir, entre ambos deben apoyar sólo lo indicado en la tarjeta. Luego se puede volver a barajar y entregar otra tarjeta a la misma pareja, dado que con los mismos datos se pueden componer infinidad de esculturas.

30 - Esculturas en silencio: este ejercicio es una variante del anterior. Se trabaja con música, el grupo se desplaza al compás de la misma, desarticula, se despereza, respira, emite sonido si es necesario. Cuando la música se interrumpe cada uno debe buscar un compañero y escuchar atentamente la lectura que realiza el coordinador de una tarjeta. Luego deben armar la escultura. Cuando vuelve la música retoman la caminata y así en cada silencio se dará lectura a otra tarjeta. Una variante posible es que mientras está la música el coordinador anuncie el número de personas que se deben agrupar.

RPD. Acerca de la integración: entendemos por **integración** como uno de los contenidos iniciales a trabajar, sin el cual es imposible construir una red de confianza que permita soltarnos para poder jugar y aprender. La integración consiste en alejar prejuicios y temores con respecto al otro. Dado que éste, hasta transcurridos varios encuentros, se mantiene para nosotros como un desconocido o un extraño. La integración facilita por intermedio del juego, el acercamiento al otro protegido por la consigna, el bajar la barrera de las inhibiciones, de los miedos, vergüenza, las resistencias a lo nuevo, lo desconocido. Todo trabajo de integración es de alguna manera un “rompe hielos” que nos permite navegar en aguas más fluidas. Recién cuando la persona sienta la pertenencia a este grupo va a poder mostrarse sin tantos tapujos y se permitirá equivocarse. Ya que si la integración es buena, el error será tomado como una instancia más del proceso de aprendizaje compartido. Aclaremos que cuando hablamos de error, hacemos referencia a que consideramos que el proceso de aprendizaje específico, se realizará en una primera instancia por ensayo y error. Luego, podrá ser conceptual.

La integración es un contenido que se irá desarrollando en el ciclo de trabajo con este grupo. ¿Cómo se trabaja la integración? El primer objetivo es conocer los nombres de los integrantes, asociar nombre–cara, agregar datos personales, lo que en el proceso de trabajo nos permitirá conocer, para confiar y producir. Esta secuencia es muy importante, ya que se suele caer en el error de que integramos es ser todos amigos, lo cual nos distrae del objetivo. Nadie se acercó, por lo menos en primera instancia, a este grupo para sentirse menos sólo, y si lo hizo hay que aclarar que éste es un grupo de trabajo con el fin de un aprendizaje determinado. Nuestro propósito es aprender, para esto debemos confiar en quienes nos acompañan.

Comúnmente se pueden utilizar los ejercicios de confianza, los de desplazamientos, los de puntos de apoyo (que aumentan el compromiso físico) y los de integración propiamente dicho. Todo aprendizaje es doloroso y solemos imponemos resistencias inconscientes, por esto, si el clima no es propicio, el cambio de actitud que implica todo aprendizaje se dificultará o se retardará demasiado.

No debemos olvidarnos que el teatro es el arte por excelencia grupal, no existe el teatro en forma individual, por lo que el trabajo sobre la construcción del grupo será una tarea inevitable. Si bien en una primera instancia dependerá de la mirada atenta del coordinador, en el proceso de trabajo deberá ser tomada como una obligación de cada uno de los integrantes, es decir, nadie “me va a hacer” parte de un grupo, “yo lo construyo y me constituyo en él”.

Es común que quienes se acercan a la actividad provengan de otros grupos, pero al ponerse en contacto con otros, nuevos y desconocidos, pongan en juego su “yo” de una manera estereotipada y abigarrada. Lo cual es pura resistencia y/o miedo a perderse en la multitud. En el caso específico del teatro, una tendencia por lo más común, es la presentación histriónica y egocéntrica, todos tratarán de demostrar lo buenos actores que son. Recomendamos no darle mayor importancia a esto, ya que

imponer el desenmascaramiento prematuro puede inhibir demasiado o provocar el alejamiento del alumno de la actividad, por lo general es preferible “dejarlo pasar” e ir bajando ansiedades a partir de la tarea. **Poner la atención sobre algún trabajo específico siempre nos relaja.** Por este motivo notarán que los ejercicios de integración son simples, de fácil comprensión y realización.

Si bien estamos diciendo que los trabajos de integración son primordiales para el buen desarrollo de la tarea, éste no se abandona nunca, sino que debemos ir profundizándolo en todo el proceso.

Por último, podríamos decir que todo trabajo realizado en forma colectiva y simultánea donde se desarrollen los contenidos de **disponibilidad y desinhibición** colaboran profundamente para el desarrollo de la integración. Desde el punto de vista didáctico creemos que todo tránsito por medio del cuerpo y del juego, genera una aprehensión y apropiación de los diferentes conceptos y contenidos más profunda que si sólo trabajamos con la racionalidad y provocamos de este modo la reflexión. **En otras palabras, primero el tránsito (me sumerjo, me comprometo, modifico) luego reflexiono (saco la cabeza y pienso).**

Stop

Otro aspecto fundamental de la dinámica de un curso es acordar previamente los códigos y convenciones, dentro de éstas se encuentra la terminología expresada en clase, recordemos que en este espacio, vamos a utilizar palabras que en otro contexto seguramente pueden ser interpretadas de diferente manera. **Stop es una palabra que se utiliza para la detención, si bien el término stop es de origen inglés su correlación al castellano sería parar, detenerse, congelar, las cuales son mucho más largas en su pronunciación que stop.** Por este motivo ésta es de uso frecuente.

El stop sirve para desarrollar el registro y la observación sobre sí mismo, como también los cambios producidos entre una actividad y otra.

Una característica particular del stop es que si bien detiene el movimiento externo, los movimientos internos, emocionales y/o creativos generalmente siguen funcionando, o sea, posibilita el desarrollo de la creación de imágenes, sensaciones, etc.

El stop es también un recurso docente, ya que nos permite: conducir la energía grupal; pasar de una consigna a otra; profundizar la mirada; valorar los silencios, etc.

Ejemplos de trabajo con stop

Camino normal, camino como si..., stop, registro la respiración, estado del cuerpo, apoyos; continúo la caminata; camino normal, stop, golpe de karate al aire, camino normal, stop, golpe de karate y grito, continúo la caminata.

RPD. Acerca de la inhibición: la inhibición, en este tipo de trabajos se da comúnmente por el miedo a ser observado y hacer el ridículo. Si bien los integrantes suelen acercarse voluntariamente a esta actividad, el miedo a la exposición siempre aparecerá en mayor o en menor medida. Éste puede observarse tanto en los que temen pasar y mostrar, como en los que siempre quieren pasar y mostrar lo mismo, lo que por ellos ya es conocido. Si bien la inhibición en una primera instancia es sana y natural, ésta se debe ir venciendo a lo largo de la tarea. El sujeto bajará su nivel de inhibición a medida que vaya adquiriendo seguridad personal, confianza en el grupo y en el coordinador. Por ende, consideramos importante que el docente observe que en esta primera etapa es conveniente que todas las actividades se desarrollen en forma colectiva y simultánea.

Tomemos en cuenta que estas resistencias aparecen en un primer momento como resistencia al desplazamiento, al movimiento, al juego, pero avanzado el proceso, puede ocurrir que el movimiento pueda viciarse y convertirse en espacio reparador, es decir la resistencia se traslada a la imposibilidad de silencio o quietud. En este período es recomendable comenzar a profundizar sobre los ejercicios de stop y registro.

31 - Uno para a todos: el coordinador pedirá que se desplacen por el salón aplicando cualquiera de las variantes de ejercicios de desplazamiento. En un determinado momento pedirá un stop, al que todos responden congelando inmediatamente. Un compañero cualquiera reiniciará la

marcha y todos la reiniciarán con él. Al detenerse otro cualquiera todos deben hacer stop. Así sucesivamente el grupo irá deteniéndose y reiniciando el desplazamiento. Como variante de este ejercicio se les pedirá, que quien reinicie la marcha proponga diferentes dinámicas de desplazamiento (niveles, velocidades, ritmos, con sonidos, mínimo o máximo espacios, etc.).

Como progresión del mismo, en el caso de tener paridad entre varones y mujeres se les pedirá que en simultáneo y colectivo realicen el uno para todos por sexo. Lo cual permitirá un mayor y más profundo desarrollo del registro y de la adaptación. La forma de dividir en dos grupos puede ser cualquier otra.

32 - El duende: este ejercicio es una variante del ejercicio anterior. Todos juntos se desplazan por el salón y a la señal de stop deben detenerse y cerrar los ojos. Un compañero, designado por el coordinador abrirá los ojos y hará de duende. Su tarea consiste en deambular por los espacios vacíos que dejan los compañeros ya sea entre sí o a partir de la postura. Si alguno de los que están con los ojos cerrados lo detecta o percibe, ya sea por el sonido, la respiración, la temperatura, el olor, etc. deberá levantar la mano. Si es verdad se reinicia la caminata. Nuevamente stop con ojos cerrados y el descubridor hará de duende. En caso de que el grupo sea muy numeroso les recomendamos incorporar más de un duende.

Stop en como si

Sigamos combinando, ya que la creatividad es siempre una combinación sincrética de elementos conocidos. Ejemplos: camino normal, stop, camino normal (en el desarrollo de esta caminata enuncio las condiciones o modalidades del próximo stop. Al stop me detengo como si fuese una estatua), stop...

Variantes: estatuas temáticas (clásicas, de próceres, de músicos de rock nacional, de oficios, de animales, de distintas animosidades); diferentes dinámicas: en dúos, en tríos, todo el grupo; combinando niveles: alto, bajo y toda la gama de medios.

Es recomendable tener en cuenta la posibilidad de repetir la misma consigna varias veces con el propósito de agotar la idea y desarrollar nuevas imágenes.

Esta actividad finaliza con la realización de una plaza, una feria, una colección, un museo, un estante de una juguetería, etc. En este punto el stop se puede cancelar momentáneamente y dar comienzo al juego dramático.

Juego dramático

Considerarnos juego dramático. a esta primera actividad de improvisación colectiva y simultánea en la que las consignas del docente se van espaciando y el juego comienza a regirse por las propuestas de los participantes. Es conveniente aclarar que las propuestas deben ser de acción y no verbales, que no hay observadores exceptuando al docente y que todo participante debe encontrar un rol en la misma. Dentro del juego dramático observaremos que se generarán diferentes focos de situación desarrollados por dúos, tríos, etc. En este caso, el docente debe permitir este proceso e ir consignando paulatinamente el registro de la totalidad.

El juego se hace jugando, es decir en la medida en que los jugadores comienzan a apropiarse del juego, el docente debe ocuparse de acompañarlos como observador, para permitirles la libre construcción del mismo.

“Es posible distinguir el juego mismo del comportamiento del jugador, el cual forma parte como tal de toda una serie de otros comportamientos de la subjetividad. Puede decirse, por ejemplo, que para el jugador el juego no es un caso serio y que ésta es precisamente la razón por la que juega. Podríamos pues intentar determinar desde aquí el concepto del juego. Lo que no es más que juego no es cosa seria. El jugar está en una referencia esencial muy peculiar a la seriedad. No es sólo que tenga en esta relación su objetivo. Como dice Aristóteles, el juego es para distraerse. Mucho más importante es el hecho de que en el jugar se da una especie de seriedad propia, de una seriedad incluso sagrada. Y sin embargo, en el comportamiento lúdico no se produce una simple

desaparición de todas las referencias finales, que determinan a la existencia activa y preocupada, sino que ellas quedan de algún modo muy particular en suspenso. El jugador sabe bien que el juego no es más que juego, y que el mismo está en un mundo determinado por la seriedad de los objetivos. Sin embargo, no sabe esto de manera tal que como jugador mantuviera presente esta referencia a la seriedad. De hecho el juego sólo cumple el objetivo que le es propio cuando el jugador se abandona del todo al juego. Lo que hace que el juego sea enteramente juego no es una referencia a la seriedad que remita al protagonista más allá de él, sino únicamente la seriedad del juego mismo. El que no se toma en serio el juego es un aguafiestas. El modo de ser del juego no permite que el jugador se comporte respecto de él como respecto de un objeto. El jugador sabe muy bien lo que es el juego, y lo que hace no es más que juego; lo que no sabe es lo que sabe.”¹

Fotos

La foto es un congelamiento de una situación. La misma puede ser tomada como objeto o medio, es decir, puede funcionar como lugar de llegada o como punto de partida. Vamos al ejemplo, si partimos del ejercicio de la plaza o el museo, congelar la situación en uno u otro momento determinado y señalar que el mismo es una foto de situación, nos permitirá trabajar sobre: registro propio (corporal, estado anímico, situación espacial); registro del conjunto, valorización del todo; pequeños cambios que no me modifican por completo, pero suman a la totalidad.

RPD. Acerca del diagnóstico: este ejercicio es muy importante Para poder realizar rápidamente un diagnóstico del momento grupal.

Recordar siempre que estamos observando hoy en el aquí y ahora, es decir, no Podemos tomar esta observación como definitiva, pero sí debemos tener en cuenta los actos reiterados y poder señalarlos en el espacio de reflexión. Dado que nos encontramos en un proceso de formación, toda señal de reiteración, ya sea formal o de contenido, nos está hablando de clisés, estereotipos, anquilosamientos y por sobre todo de temor a romper con lo conocido. No olvidemos que la palabra experimentar significa salirse del propio perímetro. Todo proceso de aprendizaje es doloroso porque debemos abandonar lo conocido para incorporar lo nuevo que a su vez va a ser abandonado en poco tiempo, pero para que esto no nos suene desesperante recordemos que comenzar a abandonar lo conocido es una buena señal de que estamos en el proceso. Sin proceso no hay aprendizaje.

33 - El fotógrafo: una vez realizada una foto cualquiera, uno de los participantes puede salir y observarla desde afuera, como si fuese a sacar la foto. Este paso se puede realizar tantas veces como se quiera, lo importante es que cuando uno sale, la foto se modifique lo menos posible. De esta forma el fotógrafo podrá observar al grupo y su relación con el mismo, registrando el espacio que dejó vacío. Otra variante es que el espacio que él dejó sea copiado y ocupado por el coordinador.

¿Se puede construir una historia partiendo de una foto? Sí y es muy fácil. Si pensamos a una foto como la detención de una situación del aquí y ahora.

34 - Tres actos: el grupo se divide en subgrupos de entre 5 y 6 personas cada uno. Cada subgrupo recibirá una foto (ésta puede ser alguna de las creadas por el grupo en otro ejercicio o una foto traída por el coordinador, ya sea tanto una real, de revistas, de diarios, cuadros, etc.), luego, cada subgrupo intentará reproducirla. Después se mostrarán y por último se les pedirá que compongan dos fotos más para construir una historia.

A - Ésta estará relacionada con el antes, con los antecedentes, con las causas, con las circunstancias que desencadenaron los acontecimientos o son el origen de la foto que tenemos.

B - Es la foto que tenemos.

C - Es la foto de las consecuencias posibles o el resultado del acontecimiento de la foto B.

Pidámosle al grupo que: 1) realice estas tres fotos y que las muestre o que relate la primera, muestre la segunda y relate la tercera. Esto puede organizarse en todas las variantes posibles; 2)

¹ Hans George Gadamer, *Verdad y método*, Ed. Sígueme, Salamanca, 1984.

luego del relato de las tres, pueden tomar al resto del grupo y dirigirlo en el armado de las dos fotos restantes; 3) después del punto 2, cada grupo, a su vez, debe armar antecedentes y otras posibles consecuencias de esa foto que les tocó; 4) este ejercicio puede concluir acá o se puede desarrollar a partir de la acción. (Ver ejercicio “improvisación a partir de una foto”).

Como vemos A, B, y C responden respectivamente a *introducción, nudo y desenlace*, y a su vez forman una estructura, de modo que al alterar uno de estos elementos se alteran los otros dos. Desde aquí tenemos un punto de partida para trabajar, por medio del juego teatral, todo lo referente a otros contenidos, como ser: la prevención de accidentes, catástrofes, epidemias, determinadas conductas, problemáticas grupales y/o institucionales, vinculares, etc.

A partir de aquí, el docente puede implementar su creatividad para continuar acorde con su propósito.

35 - La fotonovela: se divide al grupo en tres subgrupos, formando un triángulo en el salón, de modo que todos puedan visualizarse. Se determina de antemano cuál va a ser el orden cronológico por el que cada subgrupo deberá responder. Es decir: el grupo 1 será origen de la situación, grupo 2 qué pasó después, grupo 3 el final. La dinámica del trabajo consiste en que el coordinador señala a un grupo y éste rápidamente debe armar una foto de una situación, luego el coordinador señalará a otro grupo, que según su ubicación armará la foto que corresponda, luego armará la suya el grupo restante. De esta manera con las tres fotos armadas deberemos ver la secuencia de la situación.

Una progresión de este ejercicio es dividir al grupo en siete u ocho subgrupos de no más de tres integrantes. Se ubican todos en ronda y se les asigna el orden cronológico, luego el coordinador señalará a un subgrupo cualquiera para que arme una foto y así irá designando, sin seguir ningún orden específico, a los demás, hasta que se concluya toda la secuencia.

36 - El álbum familiar: una vez divididos en subgrupos, el coordinador hará de fotógrafo y les pedirá que en pocos segundos armen una de las siguientes fotos: un nacimiento; la primera visita al zoo; visita a los parientes lejanos; la llegada de mi hermanito; el casamiento de mi hermano; las mejores vacaciones; cuando terminé la primaria, etc.

Luego el grupo elegirá una foto y la jugará dramáticamente.

RPD. Acerca del juego teatral: nos encontramos en una nueva instancia del proceso. Esta simple actividad nos permite ingresar en el juego teatral, es decir, si dividimos al grupo en subgrupos, al mostrar el trabajo tenemos ejecutantes y espectadores. Comenzamos con el juego dramático, que es siempre simultáneo y colectivo, y pasamos al trabajo en subgrupos donde se desdoblamos los roles. A medida que se sale del juego dramático se profundiza en la exposición, debido a que hay un par que nos observa. Una de las grandes diferencias entre el juego dramático y el juego teatral es que en el primero sólo hacemos, en cambio en el segundo hacemos y mostramos.

La adaptación

37 - El semejante: le pedimos al grupo que se separe en subgrupos a partir de las diferentes consignas y que se registren una vez conformados. Posibles consignas: número de calzado. El grupo se mueve y se conforman varios subgrupos; éstos pueden ser de varios, uno o ninguno. Cuando están seleccionados, el coordinador los recorre y los presenta al resto. Luego, simulando que la cantidad de grupos formados no le sirve para iniciar el juego vuelve a consignar distraídamente que se dividan por: color de ojos. Se les señala la importancia de la exactitud en la selección. Luego del recorrido y la presentación, siempre en forma distraída, vuelve a señalar que tampoco esta selección le sirve. Entonces vuelve a pedirles que se dividan por: cuadro de fútbol; comida preferida; estatura; color predominante de la ropa; barrio en el que viven; música preferida, etc.

Reflexión final del juego: se le explica al grupo que este juego llamado del semejante, lo realizamos porque de alguna manera es la base filosófica de nuestro trabajo. Dado que algunas veces estuvimos junto a otros, otras veces con los mismos o siempre con distintos y quizá en alguna ocasión estuvimos solos, así como también en la vida. Este juego nos sirve para demostrar lo que nos va a pasar haciendo y aprendiendo juntos Teatro. Uno va a aprender del otro, porque todos tenemos algo en común con todos. Si jugáramos con la humanidad toda a infinitos grupos es muy

probable que estemos unidos en diferentes situaciones. Uno es semejante al otro y el otro es semejante a mí. Todos tenemos cosas para aprender tanto de uno mismo y de los otros, como los otros tienen para aprender de mí. Esta reflexión nos sirve para que ante el desdoblamiento de roles (los que hacen y los que miran) no queden los observadores en un rol pasivo y crítico.

RPD. Acerca de la adaptación: es una conducta compleja en la que intervienen la asimilación y la acomodación, pero este tipo particular de adaptación que buscamos debe realizarse en forma inmediata, instantánea y espontánea, es decir me adapto a un estímulo externo en aquí y ahora. El docente debe promover la desracionalización de la adaptación. Este contenido se debe desarrollar y profundizar permanentemente. A cada invitación de juego que me propone un compañero yo me adapto para poder jugar. Adaptarse, por ende, es también desarrollar la escucha, la entrega, la complicidad, la interacción.

El proceso de adaptación, si bien lo utilizamos en nuestra vida cotidiana, sin valorarlo demasiado, es un proceso, como decíamos antes, por demás complejo. Ya que cuando me encuentro jugando en el aquí y ahora estoy recibiendo innumerable cantidad de estímulos. Éstos pueden provenir del otro, del entorno o de mí mismo. Lo importante en este caso es no desmerecer ningún orden de estímulos sino permitir que en el fragor de la batalla se desarrolle esa selección particular y original. Por lo tanto no puedo prever la reacción, ni como docente la debo sugerir. Ya que las posibilidades de reacción propuestas por un observador externo a la situación siempre partirán de un punto de vista absolutamente diferente del que está trabajando una situación determinada. En todo proceso de adaptación quizá lo único que debemos priorizar es la adaptación física, ya que el cuerpo responderá al estímulo con mayor rapidez y verdad que nuestro pensamiento, construcción mental o proyecto. Si hilamos fino este proceso, veremos que la ruta es: recibo, me modifico, reacciono, propongo. Es decir no entendamos la adaptación como algo pasivo, sino por el contrario es pura actividad. Es una reacción que dispone para y propone que. El objetivo último de la adaptación es entrenarla para que esta funcione en la improvisación. Es decir, de la adaptación espontánea a la adaptación creativa.

38 - Artesanos: le pedimos al grupo que se separe (según la cantidad de participantes) en 3 6 4 subgrupos, por ejemplo de acuerdo con el último número de su documento, es decir del 0 al 3, del 4 al 6 y del 7 al 9. En este ejercicio participarán todos simultáneamente. Una vez conformados los subgrupos proponemos que realicen en el menor tiempo posible, lo siguiente: (para optimizar este trabajo debemos priorizar el factor tiempo, es decir el docente debe responder a toda pregunta con el tiempo que les resta para la presentación. Deben crear formas en conjunto sin demasiada racionalización. El factor tiempo limitado, predispone al contacto, la relación y la interacción con sus Pares sin que interfieran demasiado el cuestionamiento y la autocrítica) Por ejemplo: tienen 10 segundos para construir: el número 8 (los integrantes nos miran con asombro, otros pueden preguntar cómo hacerlo y algunas otras preguntas a las que contestaremos mirando el reloj, respondiendo que lo hagan como quieran y que el tiempo corre). Finalizan el armado cuando logran la quietud. Sin modificar demasiado la estructura armada, los grupos deben observar la construcción de sus compañeros. Luego se les pide que armen: un número de dos dígitos; una letra; un triángulo; un cuchillo y un tenedor; un tubo de pasta dental con la tapita afuera; la cara interior de la puerta de una heladera. (Como sugerencia se puede agregar un reportaje a cada uno de los integrantes preguntándole qué objeto representa).

Otra variante de este ejercicio es la representación de objetos abstractos o imágenes, por ejemplo: un paisaje lunar; el fondo del mar; una nave extraterrestre; una prisionera atada al mástil de un buque corsario; el resultado de una búsqueda agotadora; la soledad en una selva tropical de altura; el primer amor en un día de eclipse solar; un almanaque de gomería, mes de octubre.

El desarrollo de esta actividad puede finalizar en la presentación de las fotos recién armadas o bien podemos continuarla pidiéndoles que esta foto se transforme en una situación, con lo cual comenzamos a trabajar la improvisación, o sea la foto como punto de partida para construir una historia. (Ver ejercicios: Tres actos o Improvisación a partir de una foto).

39 - Uno y uno: se le pide al grupo que recorra el espacio de trabajo, pudiendo agregar como consigna todas las variantes posibles para los diferentes tipos de desplazamiento. En un momento determinado, el coordinador pedirá que se agrupen por parejas y que realicen los siguientes roles. Luego de cada realización se hace un cambio de roles y luego un cambio de pareja para realizar la nueva propuesta, las parejas no se pueden repetir. Por ejemplo: uno es carretilla el otro jardinero; uno es el perro y el otro es el paseador; uno es el barrilete y el otro es el niño; uno es el ramo de flores y el otro va a ver a su novia; uno es bicicleta y el otro da un paseo; uno es pescado y el otro es pescador.

40 - La Cárcova: se disponen en parejas. Uno hará de escultor y el otro de material. Este último empezará de la posición lo más compactada posible en el piso. El escultor deberá ir trabajando el material con el mayor de los cuidados y con una dedicación especial para llegar finalmente a realizar su obra de arte más sutil.

41 - La máquina: se divide al grupo en subgrupos de igual cantidad de integrantes, entre 4 y 8 es la cantidad ideal. Luego se le pide a cada subgrupo que investigue primero, en forma individual, una secuencia de movimientos. Luego, grupalmente deben enlazarlos manteniendo la secuencia propia y creando así una del conjunto.

Si es necesario pueden agregar movimientos de empalme. También se les permitirá incorporar sonidos a estos movimientos construyendo una sinfonía industrial. Se les pide por último que elaboren un producto, por ejemplo: máquina de soñar; fabricadora de besos; envasadora de afecto. Luego presentarán la máquina al resto del grupo.

Como variante, a partir del cambio de dinámica se pueden juntar dos subgrupos y que construyan una hibridación de las máquinas anteriores. otros estímulos posibles son: cambiar su velocidad, envejecerla lubricarla, etc.

42 - El orador: se disponen en parejas, uno parado detrás del otro. El de adelante cruza sus manos en la espalda, el último pasa su manos por el hueco que deja el de adelante con los brazos. Luego el primero comienza a hablar y el segundo gesticulará con sus mano acorde o no con el discurso del primero. Ejemplo posibles de discursos: venta de un producto en el colectivo; pedido de empleo; disculpas a una novia o novio engañado; chiste; salmo de la misa del domingo; relato de una pesadilla.

Como variante de este ejercicio se le puede pedir al orador que coloque en ambas manos un calzado simulando los pies de un enano.

Es aconsejable que se arrodille o trabaje apoyado sobre una mes como también que utilice una tela o un saco grande para esconder ambos. Este ejercicio es conocido como el enano.

43 - La lucha: por parejas y bajo la consigna de que no deben tocarse se comienza un enfrentamiento de karate, donde cada contrincante debe reaccionar al estímulo del golpe o patada de su compañero desde la zona a la que supuestamente fue dirigido. La dinámica es golpe, recepción, reacción. Por lo que debe realizarse de a uno por vez. Por lo general tanto a la recepción como a la reacción se les agrega sonido.

44 - La lucha y la velocidad: el desarrollo es similar al del ejercicio anterior, pero en algún momento uno de los integrantes de la pareja cambia la velocidad (cámara lenta, cámara rápida, normal) y el otro debe adaptarse para luego, cuando él lo decida cambiar. Otra variante es provocar mayor distancia entre los luchadores e ir jugando entre la máxima y mínima distancias posibles.

45 - La lucha de película: con la misma dinámica, pero se les propone que exageren al máximo todos los movimientos, dándoles un carácter de falsa teatralidad. Luego pueden incorporarle sonidos.

46 - Hoy presentamos: dispuesto el grupo en ronda, uno entra al centro de la misma y presenta a un personaje (que debe ser un sujeto o un objeto al que le agregará una cualidad, por ejemplo: el gusano resfriado, la viuda desesperada, el ladrillo partido, etc.). En su presentación señala a un compañero de la ronda, éste a su vez deberá adaptar gesto, cuerpo y voz del personaje sugerido e ingresar al centro de la ronda, para reemplazar a su presentador. Una vez en el centro, deberá presentarse brevemente y anunciar al próximo personaje. Así sucesivamente.

RPD. Acerca de la disponibilidad: la disponibilidad es una instancia fundamental en este tipo de trabajos. Consiste en despojarse de la calle (con todo lo que eso implica: problemas, mal humor, pensamientos extrañados, ropa de trabajo, cansancio, etc.). Como vemos es una ruptura entre el afuera y el adentro de la clase, que es lo que nos permitirá entrar en la tarea propiamente dicha. Con esto no queremos decir que para realizar este trabajo debamos entrar en un estado zen o alpha o como se quiera llamar. Recordemos siempre que somos la materia prima de nuestra investigación. Con defectos y virtudes. Pero es preciso conectarse placenteramente con lo nuevo, es por eso que planteamos ejercicios, que se pueden considerar como pre-tarea para “predisponernos”. Esta predisposición es física, mental y emocional, por esto, al planificarla debemos tener en cuenta que involucre al sujeto por entero. Planificar la disponibilidad puede partir de pedirles que se cambien de ropa para trabajar más cómodos (ropa suelta, que se pueda ensuciar, pies descalzos, sin ornamentos, etc.), o esperar al grupo con música (que puede ser la misma siempre para que funcione como signo de comienzo) o que encuentren un lugar en el espacio y comiencen a estirarse, desprezarse, que aflojen articulaciones, se conecten con la respiración, etc. Si bien en un inicio esta pre-tarea debe estar conducida por el coordinador, la idea es que cada uno vaya buscando su forma y que en el transcurso del ciclo de trabajo se independice y se predisponga solo. Por estas razones es que la disponibilidad se debe comenzar a trabajar desde el inicio del caldeamiento.

47 - ¿Está tu estatua?: le pedimos al grupo que se desplace por el salón al ritmo de un pandero (ejecutado por el coordinador). Cuando éste se detiene, todos deben realizar un stop, generando una estatua. Cada integrante al congelarse debe titular su estatua; sin modificar demasiado su estatua debe observar a los compañeros que estén ubicados en el recorrido de su mirada y sólo para sí, titularlas. Esta secuencia también se repite varias veces. En un tercer momento vuelven a congelarse y titulan la estatua del otro, pero ahora, de a uno por vez, se desplazan hasta un compañero y en voz baja le cuentan el título de esa estatua.

Luego de realizar estas operaciones durante tres o cuatro veces, les pedimos que se agrupen en subgrupos. Cada subgrupo, al reunirse, debe contarse los diferentes títulos que recibió durante el trabajo anterior. Con esos datos deben armar una historia que debe ser contada por todos los integrantes.

En el momento de contar, se le pide a cada grupo que lo haga con determinada característica. Por ejemplo: conductores de programa de entretenimiento infantil a un grupo de chicos muy chiquitos; coordinadores de clase de meditación; periodistas de programa de noticias sensacionalista; generales del ejército en operación de combate, relatores de fútbol mexicanos, etc.

Como variante de este ejercicio podemos ver “variantes de stop” en stop en “como si”

¿Qué diferencia hay entre una estatua y una foto?

La foto implica un recorte de una situación, sugiere un antes y un después, mientras que la estatua no necesariamente contiene estas características.

48 - Abiertos y cerrados: se divide al grupo en dos, un grupo permanece en detención, el otro realizará una serie de movimientos abiertos (con las extremidades alejándose de la columna). A un stop del coordinador, congelan y el otro grupo debe recorrer los espacios que quedaron entre compañeros y de los compañeros. Nuevamente stop. El Primer grupo queda congelado en la postura anterior (abiertos), el segundo grupo realiza movimientos abiertos tratando de ganar espacio. Al stop congelan y el otro grupo repite la dinámica. Luego lo mismo Pero con movimientos cerrados (aquellos movimientos en donde las extremidades se acercan a la columna). En un tercer momento se les pide que creen posturas mixtas (parte del cuerpo abierta y otra cerrada). Por último se le pide al grupo que interactúe simultáneamente tratando de complementarse espacialmente.

49 - La radio: se realiza en grupos de a cuatro, donde tres se colocan en línea de frente al resto del grupo que observa y el cuarto se coloca a sus espaldas. El grupo de tres hará de estaciones y el cuarto hará de dial. Cada uno de los tres debe elegir una emisora respetando las características de la misma. A medida que se desplaza el dial, las emisoras funcionarán de acuerdo con su programación. Si el dial se desplaza hacia una cuarta emisora ésta debe ser ocupada por la primera y debe tener otras características.

50 - El hospital: dispuestos todos en ronda, el coordinador reparte a cada uno de los integrantes, roles, funciones o elementos característicos de un hospital. Luego comenzará a relatar una historia donde intervengan todos estos personajes; a medida que se los nombra, pasarán al centro de la ronda y con sólo un gesto o un movimiento lo representarán. Luego vuelven a su lugar. Cada vez que pasan deberán renovar el gesto. Así como el hospital, se puede buscar cualquier otro lugar que aglutine roles, funciones y elementos. A modo de ejemplo los personajes de la historia del hospital pueden ser los siguientes: doctores; enfermeros; camillas; sangre; medicamentos; ambulancia; estetoscopio; hepatitis; virus.

51 - El megaevento: a partir del stop temático podemos pedirle al grupo que construya un museo de.... una feria, una exposición, en el que un integrante hará de presentador, rematador o experto. Este rol debe ser rotativo.

52 - El subastador. por parejas, uno es el subastador, que a medida que define al objeto de arte que está ofreciendo, el otro debe ir componiéndolo.

53 - Sinfín de estatuas: en ronda de a uno pasan al centro. Éste hace una estatua, los demás lo imitan.

54 - La lupa que exagera: como variante del ejercicio anterior, luego de que uno mostró su estatua, la congela, pasa otro y exagera una característica de, la estatua anterior, es decir, como poniendo una lupa sobre una característica que le llamó la atención, la exagera; así sucesivamente se realiza una cadena de exageraciones. La longitud de esta cadena la evaluará el docente según el nivel de trabajo del grupo esa clase.

Creación de objetos

Una de las formas más antiguas del teatro es la imitación. En la antigüedad los hombres utilizaban la mimesis para sobrevivir, ya sea para camuflarse o para confundirse en la naturaleza, como para cazar un animal, dado que imitando sus movimientos podían construir la estrategia de la caza del mismo. Una manera de apropiarse de las cosas es imitándolas. Recordemos que Piaget en el desarrollo de su teoría propone que el aprendizaje del niño se realiza desde la génesis de la imitación.

Un caso particular y representativo es el de Grecia donde el teatro surge de la representación humana del dios Pan. Es aquí en las fiestas dionisiacas donde el culto da origen al teatro. El teatro ha sobrevivido gracias a la composición de nuevos arquetipos. Es decir, el proceso de imitación nace en el intento de copiar un elemento concreto y real o uno abstracto o imaginario como forma de apropiarse del mundo.

RPD. Acerca de la creación de objetos: por estas razones, cuando comenzamos a trabajar con la imitación, podemos recurrir a dos caminos diferentes. Uno tiene que ver con la imitación de objetos concretos, de los cuales podemos optar por objetos reales presentes u objetos reales ausentes.

Un ejemplo: podemos pedirle al alumno que se pare frente a una silla, la observe, la toque, la huelga, la mueva, reconozca todas las características posibles, “la explore” y luego involucrando todo su cuerpo la imite. Otra posibilidad es pedirle al alumno que imite un caballo. En este caso, obviamente no traemos el caballo a la clase, pero tomamos en cuenta que todos alguna vez tuvimos contacto con un caballo, ya sea directamente o a través de una imagen.

Vale aclarar que cuando el trabajo se desarrolla con el objeto presente, el alumno va a recorrer la siguiente ruta: concentra su atención en el objeto, se relaciona con el mismo, lo cual va a modificarlo. Estas impresiones se guardan en su memoria y con éstas compone. En el caso del objeto ausente el alumno recurre a su memoria esta va a brindarle imágenes sensoriales, es decir él recuerda sensaciones pasadas, lo que comúnmente se denomina memoria sensorial y con esto compone.

55 - Juego de los 7 errores: dos grupos enfrentados en dos hileras. Cada uno observa detenidamente, tratando de obtener la mayor información posible, al compañero de enfrente. Luego

la hilera que observó (pasado un tiempo acordado) se da vuelta (sin espiar al compañero antes observado). El observado debe modificar 7 cosas, que pueden ser: el lugar, objetos ornamentales, ropas, postura, etc. y congelar. El otro voltea a la señal del coordinador y en un tiempo especificado debe enunciar los 7 cambios de su compañero. Luego viceversa, pudiendo computar por grupo aciertos y errores.

56 - Cadena de acciones: para desarrollar la atención y la memoria. A la vista de todos los integrantes, frente a ellos, se colocan una serie de elementos sin necesaria relación entre sí, por ejemplo: un teléfono, anteojos, una peluca, un zapato, una olla, un revólver, una taza, una revista, etc.

La secuencia se realiza de la siguiente manera: pasa un integrante toma un elemento y acciona con él, luego el segundo repite la acción del primero, toma otro elemento y realiza una acción con éste y así sucesivamente. Si alguien se equivoca, se comienza una nueva serie. En el caso de que el grupo tenga un alto grado de concentración y se agoten todos los elementos, deberán continuar la serie otorgándole otra acción a un mismo elemento.

57 - Los arquitectos: la mitad del grupo sale de la sala, mientras el resto compone una instalación (creación de un espacio determinado). El grupo de afuera entra y la observa, luego vuelve a salir y los compañeros modifican uno o más elementos de esta estructura, los otros vuelven a ingresar y deben reconocer los cambios. Esta experiencia se puede realizar gran cantidad de veces utilizando las propuestas.

58 - Braille: observación interna o registro. El trabajo se desarrolla en parejas, de a uno por vez o en una serie de tres o cuatro ejercicios cada uno. Consiste en que uno ofrece la palma de su mano al otro, éste escribe con su dedo una letra en la palma del compañero (obviamente el que dio la mano debe mirar para otro lado) para que este adivine cuál es. El ejercicio se puede continuar con números, palabras cortas en otras zonas del cuerpo (espalda, antebrazo, frente, pierna, etc.) Se recomienda con cuidado, cariño y respeto, borrar lo antes escrito. Se puede pautar de antemano la posibilidad de uno o más intentos.

59 - Tomando medidas: dos grupos enfrentados a la mayor distancia que permita el salón de trabajo. Uno frente a otro. Uno debe extender el dedo índice y apuntar a la nariz del compañero de enfrente. Este último debe guiar al otro respecto de la altura exacta de su nariz. Recién cuando esté seguro de que la punta de su nariz y el dedo del compañero coinciden, le pide que lo fije y comienza a avanzar sin modificar su altura o la posición de su cabeza hasta hacer coincidir dedo y nariz (podemos intentarlo varias veces). otra medición que podemos hacer es la altura, también el ancho de hombros, el de cadera.

60 - Las marcas: una variante del anterior es la posibilidad de hacer las mediciones, pero esta vez con elementos, es decir observo a mi compañero de pie y luego tomo dos elementos y los dispongo en el piso de manera tal que limiten el espacio que ocuparía a lo largo, mi compañero acostado. Luego verifican.

61 - Rondas de imitación

Sonora: de a uno por vez, reproducen un ritmo que luego todo el grupo en conjunto deberá imitar. Es importante que los sonidos no sean sólo vocales, sino también percusivos involucrando diferentes partes del cuerpo, la pared, el piso, etc.

De movimiento: se realiza la misma dinámica que en el ejemplo anterior, pero esta vez poniendo el acento en el movimiento. Este trabajo se puede complejizar combinando sonido y movimiento.

De animales: misma dinámica que los anteriores, a las que se pueden agregar distintas tipologías. Por ejemplo mamíferos, insectos voladores, prehistóricos, de granja, acuáticos, etc.

De actividades: igual dinámica que los anteriores, sólo que esta vez, al pasar, realizarán una acción. Por ejemplo: pescar un pez gigante, sembrar espantando pájaros, acunar a una hormiga, hacer una tortilla de huevos de ñandú, etc.

62 - Te regalo: todos en ronda. Pasa un compañero y realiza una acción con un elemento imaginario, luego se lo regala a otro de la ronda. Éste pasa al centro y acciona con el elemento, esta

vez no imita la acción del compañero anterior, sino que propone una diferente con el mismo objeto. Para terminar su secuencia guarda su regalo y crea otro elemento a partir de la acción para luego regalárselo a otro compañero. Así sucesivamente.

La acción

Antes de comenzar a hablar de la acción, debemos tomar en cuenta que dentro del terreno teatral la palabra acción identifica diferentes conceptos. Para aclararnos vamos a definir qué es acción para nosotros en esta instancia. Acción es manifestar, poner afuera, acción es siempre reacción a... es hacer psicomotrizmente. La acción es siempre transformadora, de no serlo es un simple movimiento. Según Zajava:

La acción escénica es todo acto consciente y voluntario, tendiente a un fin.

Antiguamente cuando se planteaba el trabajo de improvisación o sobre una escena determinada, lo primero que se buscaba era cuál era el objetivo del personaje. Se entendía que este objetivo se llevaba adelante a partir de las acciones. Para este fin se utilizaban diferentes recursos didácticos. Uno de ellos y quizá el más común era “la lista de acciones”. Ahora bien, ¿por qué este recurso quedó en el pasado? Planteamos el objetivo no hacía más que anquilosamos en una idea, por lo tanto el concepto de improvisación como búsqueda, quedaba tapado por esta necesidad necia de lograr cumplir el objetivo. Algo parecido sucedía con “la lista de acciones”, dado que planificar de antemano que es lo que voy a hacer, me limitaba cuando me encontraba en la mitad de un suceso y a su vez negaba la definición de acción, que requiere claramente de un “aquí y ahora”. Según el Prof. Raúl Serrano:

“Se trata de una acción física de neto carácter transformador de la situación presente. No se trata de un plan que pueda realizarse en el futuro lejano. La acción física es la herramienta inmediata para el aquí y ahora. Todas las acciones se conjugan en presente del indicativo”.²

Cuando se hablaba de conflicto, se discriminaban tres categorías: el conflicto con uno mismo o conflicto interno, el conflicto con el otro y el conflicto con el entorno. En la actualidad y gracias al aporte reflexivo del Prof. Raúl Serrano, acordamos que sólo existe un tipo de conflicto posible. Que es el juego de oposición entre “lo que quiero” (pulsión animal) y “lo que debo” (mandato social o deber ser).

“Así mismo el conflicto, desde el punto de vista técnico, aparece como el choque o coalición entre dos o más fuerzas y no simplemente como una situación afligente o dolorosa, o aun un estado de duda o indecisión mental. No se trata para el actor de comprender o pensar en dos caminos o enfrentamientos. Se trata de la disposición corporal que prepara y aún introduce al actor en una disputa real”.³

No se debe priorizar la resolución del conflicto, sino su tránsito. Debemos siempre respetar el hecho de que en el camino teatral siempre debemos hacer para conocer y no esperar conocer para hacer.

Un contra ejemplo: “solicitamos a dos alumnos que pasen a trabajar. A éstos les planteamos una situación conflictiva. Por ejemplo: son dos hermanos, cada uno necesita imperiosamente el total de la cantidad ahorrada por ambos, que guardan bajo el colchón. Ninguno de los dos puede irse sin

² Raúl Serrano, “Tesis sobre Stanislavski”, en *U educación del actor*, Ed. Col. Escenología, México, 1996.

³ Raúl Serrano, “Tesis sobre Stanislavski”, en *La educación del actor*, Ed. Col. Escenología, México, 1996.

ese dinero. Luego de este planteo les pedimos a otros cuatro alumnos que jueguen el rol de las conciencias de uno y otro. Es decir, respectivamente cada hermano tendrá un debo y un quiero como conciencia personal. Las conciencias sólo pueden hablarles sin llegar al contacto físico. A partir de esto permitimos que se desarrolle la Improvisación. En una segunda instancia podemos pedirles a las conciencias que se retiren y volvemos a improvisar la situación. Tratando de que ambos hermanos tengan intemalizadas las voces de los quiero y los debos.”.

Este ejemplo tan común en los libros de ejercitación, tiene como inconveniente que quizá sin quererlo el docente está transmitiendo un concepto equivocado. A saber, el conflicto en su desarrollo de oposición entre el quiero y el debo es siempre físico, es decir no es racional, nunca podemos organizarlo a priori, no existe plan posible, no puedo plantear de antemano las acciones que voy a desarrollar para transitar mi objetivo. Por el contrario, la improvisación es un suceso inscripto en el aquí y ahora, todo lo que sucede debe sorprenderme. Por este motivo cuando comenzamos a hablar de acción la valoramos como reacción. Es decir es la respuesta posible y, como veremos más adelante creativa, frente a una acción inesperada en el contexto de una estructura preestablecida.

Vayamos a otro ejemplo: “convocamos a dos alumnos para trabajar. Los enfrentamos a una distancia de un metro y les planteamos que sólo uno de ellos debe quedar de pie, cuentan para este desarrollo con dos minutos.”.

Sin lugar a dudas, al escuchar el planteo los alumnos organizarán un plan de acción, pero la ventaja de este tipo de ejercicios es que al comenzar el mismo, la acción del compañero va a destruir de plano el plan del otro, éste lo olvidará frente a la indiscutible necesidad de accionar en el aquí y ahora.

Aclaremos que el hecho de trabajar en el aquí y ahora no es una actividad irracional, ya que el alumno nunca olvidará que está en clase, que se trata de un ejercicio y no de una riña callejera, que sus valores morales, éticos y de costumbres, le impedirán matar a su compañero o lastimarlo. Es decir es el encuadre el que nos protege y el que nos permite jugar el “como sí”

La atención

Podríamos pensar en una progresión para desarrollar la atención, partiendo de la mirada. Ver es la posibilidad que nos brinda, nuestro sentido ocular. Mirar es direccionar hacia algún sector de nuestro campo visual. Observar es focalizar la mirada con un fin determinado Atender es estar a la expectativa para reaccionar ante un estímulo determinado. Concentrar es centrar la atención en algo.

Podríamos agregar para estos dos últimos casos atender y concentrar, que no necesariamente involucran sólo la mirada.

63 - El aplausómetro: el coordinador le pide al grupo que realice un aplauso fuerte. El grupo lo hace y el coordinador corrige de la siguiente manera; “Un aplauso fuerte, en principio es un solo aplauso y se debe hacer mucha fuerza con la cara y con los brazos” (se realiza la imitación de cuando se va al baño o cuando se sostiene en alto una pesa en un campeonato de levantamiento de pesas). Luego repetimos todos juntos un aplauso fuerte. El coordinador establece así un código de juego y vuelve a pedir otro aplauso, como por ejemplo: un aplauso cerrado. El grupo experimenta y prueba en un aplauso, formas diversas de cerrarlo. Transcurrida la experimentación, pasamos a mostrarlos.

Otras variantes de aplausos: pescado; mariposa; bailarina; pizza; banana.

RPD. Acerca de la estimulación: ¿cuáles son los límites? Cuando encaramos esta tarea debemos considerar que nuestra prioridad es la persona. Que lo único transmisible es la técnica y que ésta, como tal, nos sirve como margen para ensanchar nuestros propios límites. Así escrito parece difícil de entender o contradictorio, pero en realidad éste es el único sentido de aprender una técnica. La misma debe siempre servir para reconocernos, desarrollamos y descubrimos, es decir sorprendemos con nuestra propia creatividad. El teatro no nos brinda modelos preestablecidos, no hay una forma correcta a priori, sino que por el contrario es siempre un descubrir la forma nueva, “ésta que construí hoy en este contexto”. Por este motivo el rol del docente frente a la estimulación

es de relevante importancia. Dado que desde nuestro rol podemos desarrollar o inhibir la creatividad de la persona. Es recomendable, entonces, que el docente respete los tiempos de los procesos de cada integrante y valore los hallazgos de cada uno.

En cuanto a consignas y criterios es importante que la ejemplificación sólo cumpla el rol de establecer el código, permitiendo de esta forma el desarrollo de la creatividad individual y desplazándonos del rol del maestro como modelo (hacedor perfecto). La creatividad individual se va a ver estimulada en el contexto grupal al compartir y mostrar la experiencia particular.

Puede suceder que ante una consigna determinada, con sólo enunciar su “formato o estructura” el grupo demande en un: “No se me ocurre nada”, “No sé que hacer”, “El otro hizo lo que Yo pensé”, “Necesito mayores sugerencias”, etc. Pero si lo que pretendemos es que nuestros alumnos adquieran independencia creativa debemos omitir toda colaboración al respecto, para que se enfrenten a la necesidad creativa.

“La tradición en el sentido que nosotros la conocemos, significa rígido. Es una forma rígida, más o menos obsoleta, reproducida por automatismo. Toda forma es mortal. No hay formas, empezando por nosotros mismos, que no esté sujeta a la ley natural del universo: la desaparición. Toda religión, toda comprensión, toda tradición y toda sabiduría aceptan el nacimiento y la muerte.

El nacimiento es adquirir forma, cuando montamos una obra de teatro, es inevitable que al comienzo no tenga forma, son sólo palabras escritas en un papel o ideas. El acontecimiento es dar forma a la forma, Lo que uno llama trabajo es la búsqueda de la forma adecuada.

La forma no es algo inventado por el director. La letra escrita por el autor no es una forma sagrada. La forma la da el trabajo conjunto, en un espacio determinado, en un momento específico en cuanto a lo político y socio-cultural, todos estos factores son los padres de la forma.”⁴

Elegimos esta reflexión de Peter Brook dado que consideramos que este libro no intenta de ningún modo ser un recetario, sino todo lo contrario. Creemos que cuando ustedes tomen contacto con el material éste les provocará nuevas ideas y formulaciones para seguir desarrollando. Este Manual intenta ser punto de partida y no de llegada, simplemente un estímulo organizado para nuevas creaciones.

64 - El saludador: como variante del anterior, pero cambiando la dinámica, podemos establecer un nuevo código, con una simple pregunta: ¿conocen el saludo cardiólogo?

Luego de la experimentación con el antiguo código individual, se procede a habilitar el nuevo código con el ejemplo siguiente.

Se le da la mano al compañero del al lado y luego al otro, mientras se presentan diciendo Dr., el nombre propio y agregándole cardiólogo. En la acción de dar la mano al compañero se aprieta dos veces seguidas “suavemente” simulando los latidos del corazón. Así sucesivamente con distintas profesiones.

65 - Saludo atentamente: en simultáneo y colectivo se desplazan todos por el espacio; a la orden de stop del coordinador, le dan la mano al compañero más cercano diciendo cada uno su nombre. Al segundo stop lo miran, pero agregando también el saludo con la mano izquierda. Al tercer stop: mano derecha, mano izquierda, hacemos contacto hombro-hombro (derecho con derecho, izquierdo con izquierdo), así sucesivamente hasta llegar a una secuencia que involucre: rodillas, cadera, cabeza-cola. A cada nuevo encuentro es conveniente sugerir que agreguen otro dato personal.

66 - Ronda de aplausos: se arma una rueda en la cual practicamos: aplauso al medio (centrado en el pecho) otro a la derecha y otro a la izquierda. Una vez que todos los integrantes del grupo reconocen el código, comenzamos con el juego. El coordinador comienza con un aplauso a la derecha pasándolo de esta forma al compañero que se encuentra en ese lado, éste a su vez lo pasará

⁴ Peter Brook, *La puerta abierta. Reflexiones sobre la interpretación y el teatro*, Ed. Alba.

al de su derecha y así sucesivamente. Luego se realiza una ronda para la izquierda. En la tercera ronda fijamos a dos compañeros que estén enfrentados, estos tendrán la opción de cambiar el sentido del aplauso. Una condición importante a partir de esta fase es que nadie puede aplaudir más de una vez por turno y no se debe repetir el mismo sentido. De esta forma evitaremos que el juego se concentre en unos pocos.

En la ronda siguiente incorporamos otros dos compañeros con la opción de modificar el sentido y así en adelante hasta que sea libre para todos la decisión de cambiar el sentido. Lo cual irá incrementando el nivel de atención.

Es fundamental destacar que quien regirá previamente la elección del compañero es la mirada. Si ésta no se fija en el compañero elegido es muy probable que respondan dos o más.

Una vez adquirida práctica en este juego, podemos incorporar el aplauso hacia delante con lo cual lo estaría mandando a un compañero que esté enfrente.

Si el grupo es muy numeroso otra opción es que al mandarlo deba decir el nombre del compañero elegido,

67 - Aplausos dirigidos: como variante del ejercicio anterior, el primero, antes de mandar el aplauso indica un rubro como por ejemplo colores, con lo cual todos deberán adaptarse a la propuesta y enunciar un color previo al aplauso. Otros ejemplos pueden ser países, equipos de fútbol, profesiones, etc.

En una primera instancia, como en el ejemplo anterior solo habrá dos elegidos que puedan proponer rubro, luego esto se irá ampliando hasta que todos puedan cambiar.

68 - A la pelotita: todos en ronda, de pie. Uno arroja una pelotita (lo ideal es trabajar con pelotas de tenis, que son de fácil manipulación) a otro compañero, a quien previamente seleccionó con la mirada. El juego consiste en pasarse la pelota. De esta forma al avanzar el juego se pueden incorporar más pelotas, dependiendo de la cantidad de integrantes del grupo. Es recomendable para el éxito del trabajo no incorporar la palabra.

La forma de medir la atención del grupo se registra por la cantidad de pelotas que se mantienen el aire, es decir que no caen al piso. Si la cantidad de integrantes es numerosa se recomienda comenzar por cuartetos, luego unir dos cuartetos y así hasta trabajar con el grupo completo.

69 - El pelotero: se colocan un número igual de participantes en dos hileras enfrentadas. A una distancia de un metro como mínimo. El coordinador se instala en una de las puntas de estas dos hileras y señala el recorrido de la pelota, que es el siguiente: del 1 de la hilera A al 1 de la hilera B, éste al 2 de la hilera A y así sucesivamente. Cuando llega al último de la hilera B se la pasa al anteúltimo de la hilera A y este al anteúltimo de la hilera B y así sucesivamente recorrerá el circuito. Una vez lograda la circulación de la pelota, el coordinador agregará de a una por vez, más pelotas desde los laterales. Éste es un juego clásico de atención y disociación

70 - Cazador, león y escopeta: todos en ronda. Cuando el coordinador dice león, hace un gesto de garras con los dos brazos extendidos y con cara de león. Todos repiten el gesto. Luego, dice escopeta y hace el gesto de sostener una escopeta. Todos repiten. Cuando dice cazador, se pone la mano en la frente simulando una visera mirando para todos lados y todos repiten el gesto.

Ahora el coordinador hace los gestos de cazador, león y escopeta. Todos deben imitarlo. Luego irá alternando los gestos de los nombres y el grupo deberá estar atento para no confundirse. Siempre se debe seguir lo que dice y no lo que hace.

Este juego lo podemos complejizar agregando otros nuevos tres gestos: Clinton, haciendo el gesto de “yo no fui” cuando le preguntaron por Lewinsky; Papa, el Papa haciendo un gesto de rezo; Tyson, haciendo en gesto de “en guardia” de boxeo; la dinámica es la misma que la anterior.

Se complejiza porque ahora hay seis opciones.

71 - El tablón: se realiza por parejas. A cada una se le pide que se paren enfrentados a una distancia de aproximadamente metro y medio. Se les sugiere que entre ellos, apoyado en el piso, hay un tablón que deben levantar a una altura de dos metros. Es importante que este ejercicio se realice en silencio y que sin ponerse previamente de acuerdo coincidan en el ancho, el peso y espesor del tablón. Cuando concretan esta etapa podemos agregar que sobre el tablón hay cuatro

copas llenas al ras con líquido y que éstas no se deben volar. Otra variante del mismo, es trabajar por tríos, entonces mientras dos lo levantan el tercero debe pasar por debajo o por arriba sin tocarlo. La pareja decidirá a que altura lo coloca.

72 - Saltando la cuerda: se colocan en dos puntos opuestos y distantes del salón dos compañeros, éstos tendrán los extremos imaginarios. De a uno por vez nos de una cuerda, que comenzarán a hacer do hasta que todo el ingresarán a saltar esta cuerda. Se irán incorporan grupo este saltando con un ritmo común.

73 - La mudanza: todo el grupo en simultáneo debe descargar, de un camión imaginario, todos los objetos (también éstos imaginarios) de una mudanza y en un ambiente. Sin superponer objetos, ni repetirlos, ni chocarse con los compañeros. Si el grupo es muy numeroso se puede hacer en dos o más subgrupos. Este ejercicio se puede desarrollar en absoluto silencio o todos juntos cantando una misma canción.

74 - El equilibrista: todos pegados contra la pared deben registrar cuál es el punto más lejano y cómo es el recorrido a realizar. Luego deben cerrar los ojos y comenzar a desplazarse hacia ese punto pegando talón de un pie con la punta del otro pie (tipo juego del pan y queso). En el caso de encontrarse con un compañero en el camino no deben desconcentrarlos del objetivo prefijado. Recién cuando llegan al objetivo deben abrir los ojos.

75 - Ojos bien cerrados: por parejas Uno tendrá el rol de ciego y el otro de lazarillo. Como su nombre lo indica el ciego deberá mantener sus ojos bien cerrados. El lazarillo lo llevará hasta otro ciego, cuando se encuentran deben tocarse hasta determinar quien es ese compañero. Cuando lo sabe debe decírselo susurrando al lazarillo, éste al final del ejercicio confirmará la cantidad de aciertos. Luego cambian de rol.

RPD. Acerca del registro: comúnmente denominamos atención a la concentración que implica como sentido a la vista. Por esta razón, cuando la concentración está dominada por otro sentido, o el conjunto de dos o más sentidos, la llamamos registro. Vale aclarar que cuando hablamos de registro podemos categorizarlo en dos instancias diferentes.

Una está relacionada con el registro interno, recorrida personal o individual de “cómo estamos” aquí y ahora. Este trabajo es importante tanto para iniciar la tarea, es decir trabajar la disponibilidad, como al finalizar la misma, para verificar los cambios producidos por el trabajo. Suele ser óptimo este trabajo para bajar el nivel de ansiedad de los alumnos frente a las nuevas propuestas.

Otra está relacionada con el registro externo, que es la manera de abarcar, conocer o descubrir lo que nos rodea más allá de nuestra mirada. Esta instancia es la herramienta esencial del actor, por lo tanto debemos prestar especial atención a su entrenamiento. Es fundamental que entendamos que hay personas que llegan a nosotros con un mayor desarrollo del registro externo, pero esto no implica que quienes no lo usen, no lo posean, ya que ésta, como otras tantas habilidades, es **entrenable**.

Hablemos un poco más del registro. **Registro es estar presente.** Tratemos de pensar en cualquier animal; este no reafirma su presencia, sólo se encuentra presente. Su cuerpo es el único intermediario con lo otro. No existe interpretación, comprensión, ni especulación en cuanto a su relación con el mundo. Es decir, es y se manifiesta en pura reacción. Se mueve a partir de un alerta instintivo, dado que todos sus sentidos están únicamente relacionados con el aquí y ahora.

Registrar es estar presente, es estar al acecho de la información que llega por un canal que no conozco. Es ser receptor y emisor con todo mi ser. Ser un cazador de toda nueva información que me llega aún por canales no racionales. Para aclarar el tema, quizá nos ayude detenemos en algún ejemplo. Tratemos de centrarnos en alguna actividad cotidiana que tenga más que ver con la pulsión animal, que con la racionalidad. Por ejemplo: hacer el amor (en los tiempos que corren, ésta es una de las únicas actividades humanas, que mantiene un alto grado de desracionalización, por este motivo preferimos tomar esta actividad y no otra, pero bien vale el ejemplo, para que usted se ponga a pensar en otras posibles).

El registro es la acción, su manifestación es la reacción, motor de toda interacción.

Con la posibilidad del registro no queremos decir que hay que dejar de pensar, sino que no debemos abandonar el animal que somos.

Registro sonoro

76 - Presas del silencio: todos al mismo tiempo deben caminar por todo el salón en diferentes direcciones y sentidos, al ritmo de una música externa; a la interrupción provocada por el coordinador deben detenerse. Luego, cuando se reinicia la música, también se reinicia el desplazamiento, pero esta vez, al detenerse la música, deben continuar reproduciendo el ritmo corporalmente. Así el coordinador irá estimulando con diferentes ritmos musicales en los sucesivos stops.

77 - Comandos acústicos: por parejas uno se para, con los brazos sueltos, piernas separadas con la distancia del ancho de los hombros, ojos abiertos y mirada distendida al frente. El otro debe observar a su compañero y comenzar a moverlo direccionando sonidos hacia diferentes partes del cuerpo. Estos sonidos lo modificarán o no. En la medida en que ambos se entreguen a la tarea comenzará el movimiento y/o desplazamiento.

Otra variante es: a la señal de stop, cambia el emisor. Debemos lograr una unidad sin rupturas en el cambio de emisor para que esto se convierta en un juego donde ninguno de los dos esté programando su acción. Uno y otro van a ser estímulo alternativamente del otro. Se provocará una primera entrada a la interacción.

78 - Historias de cieguitos: todo el grupo se acuesta en el piso con los ojos cerrados. Un compañero se para y realiza una secuencia de acciones sonoras. luego todos se sientan y uno se incorpora y reproduce a su criterio las acciones planteadas por el primer compañero. Otra opción sería que todos se incorporen y por parejas uno le muestre al otro la secuencia que él interpretó, así ambos.

Recordemos que los sonidos pueden realizarse al ser fonados, producidos con o sobre el cuerpo y/o sobre objetos.

79 - Historias para ser escuchadas: se divide al grupo en 4, a cada subgrupo se le presenta una situación, como por ejemplo: accidente de tránsito en Corrientes y 9 de Julio a las 12 del mediodía; guardia de un hospital cercano a una catástrofe; despertar de un día de trabajo; amanecer en el bosque; etc.

A partir de conocer la situación, el grupo deberá recrearla sonoramente, tomando todos los elementos que encuentra en el salón para crear o producir los sonidos. Una vez terminado este trabajo se dispondrá el aula en dos sectores tratando de dividirlos con una cortina o cualquier objeto que no facilite la mirada de quienes se encuentran detrás. El grupo oculto presentará su situación sonora, los oyentes luego de realizada la escucha deberán intentar contar la historia con la mayor cantidad de detalles. Luego el grupo emisor contará a los demás cuál fue su historia. Así pasarán todos los grupos.

Otra posibilidad de ir complejizando la tarea, es que cada grupo sea autor sonoro de su propia historia, la mecánica posterior es igual a la anteriormente planteada.

80 - El demo: el grupo se encuentra dividido en subgrupos. A cada uno se le solicita que idee una historia sonora y en sus casas la graben en un cassette, pudiendo utilizar para la composición todos los elementos que encuentren o creen en sus casas. A la clase siguiente, se repartirán los cassettes intercambiándolos por grupos. Éstos deberán llevarse el material y traer para la clase siguiente la puesta en escena de la situación sonora. Es importante destacar que el material del cassette funcionará como banda sonora de la situación planteada, es decir no se podrá agregar ni quitar en vivo ningún sonido o texto. Lo que sí podrán agregar es vestuario, escenografía y elementos que crean necesarios para la presentación de su trabajo. Luego de la presentación el grupo creador del cassette contará al resto cual fue la situación original que se plantearon.

81 - El clip: el coordinador traerá de antemano una serie de cassettes con temas musicales (lo importante de este ejercicio es programar el grado de complejidad musical, partiendo posiblemente de temas con letras en castellano, fácilmente comprensibles, y ritmos sencillos, luego se puede

trabajar con letras en otro idioma y ritmos o musicalidades más elaborados), dividirá al grupo en sub-grupos y entregará a cada uno de ellos un cassette y un reproductor para el mismo, también les otorgará un espacio determinado para trabajar la siguiente consigna.

Construir un “video clip” para ese tema musical, en el que deberán participar todos los integrantes del grupo.

El “video clip” durará el mismo tiempo que dura el tema musical.

Transcurrido un tiempo de elaboración, pasamos a mostrar por grupo las producciones.

82 - Solo en la selva: un compañero con los ojos vendados se para en el centro del salón. El resto del grupo se dispone por todo el salón; respetando el de a uno por vez, deberán emitir sonidos de animales. El del centro, deberá señalar de dónde vino el sonido, nombrar quién lo emitió y determinar qué animal reprodujo. Si el compañero es descubierto reemplaza al del centro.

83 - El radar: se dispersa todo el grupo por el salón, mirando todos para el mismo lado. Frente al grupo, contra la pared se dispondrán tres o cuatro compañeros. Los mismos tendrán los ojos vendados. Su objetivo será llegar a la pared opuesta. Los compañeros dispersos funcionarán como boyas o señales sonoras en el camino. Los más próximos a la salida deben emitir señales sonoras agudas y continuas, los más lejanos emitirán señales sonoras continuas, pero graves. Los radares deben atravesar el salón sin chocarse con los compañeros boyas. De hacerlo reemplazan a la boya y éste pasa a ser radar. Luego de la primera tanda de radares, se debe cambiar la orientación de las boyas y el lugar de salida del radar, para que todos tengan oportunidad de participar.

84 - Misión imposible: todos dispersos en el salón con ojos vendados y en cualquier posición. El coordinador esconderá en algún lugar del salón un reloj despertador a cuerda. Guiados por el tic-tac deben buscarlo. El primero que lo encuentra se descubre los ojos y lo cambia de lugar. Así continua el juego.

Integración

85 - Tren de los nudos: se le pide al grupo que forme una ronda, tomados de las manos, luego, el coordinador abrirá la misma en una parte, designando a uno de los compañeros cabeza y a otro cola. La cola será el último vagón o el vagón de cola y el primero la locomotora. Por supuesto que los vagones no se podrán mover si no son tirados por la locomotora. Esta tiene como objetivo realizar nudos en el mismo tren, esto implica que en su desplazamiento se irá enredando, “haciendo nudos” con los demás compañeros. Los vagones no se pueden soltar y deben seguir fielmente el recorrido de la locomotora. Esta formación férrea pasará por túneles, puentes, viaductos, rulos y todo recorrido diseñado por el conductor que atraviese los espacios libres entre los compañeros. Una vez que por tal madeja la locomotora ya no puede avanzar se le pide que rehaga el camino a la inversa con el objetivo de desatar los nudos.

Conformada la ronda inicial, la locomotora pasa a ser vagón de cola y el primer vagón pasa a ser locomotora.

Si el grupo es muy numeroso, se lo divide en subgrupos. El primer paso entonces será igual, pero luego se les sugiere que pueden entrelazarse también con los otros trenes. En otra instancia, como variante de la misma le podemos pedir al grupo que en ronda tomado de las manos Y sin soltarse, saluden con un beso a todos los compañeros en el menor tiempo que les sea posible y con el mayor de los cuidados.

86 - El caracol: se hace una ronda tomados de las manos, se abre la misma en algún lugar. Luego se le pide al primero que se enrosque alrededor del compañero contiguo y así sucesivamente. Una vez que el grupo todo quedó en un abrazo espiralado se le pide al primero, intentando modificar el espiral lo menos posible, que salga y observe. De esta forma deben ir saliendo todos. Como variante de este ejercicio se les pide a los que salen, que se integren al espiral por la periferia, abrazándolo lo más posible.

87 - Ronda de nombres: se distribuyen en ronda y de a uno por vez deben decir su nombre. En la segunda vuelta, el primero dice su nombre, el segundo repite el nombre del primero y agrega el

suyo, así sucesivamente hasta que el último debe decir los nombres de todos. En caso de que alguno se equivoque, se recomienza la ronda en ese punto.

88 - Paseo del nombre: este juego aparece como una variante de “ronda de nombres” o como progresión del mismo en una sesión contigua. Todos en ronda, uno debe pasarle su nombre al de al lado de las siguientes formas: como elementos naturales (agua, tierra, fuego, aire); como sustancias (oleoso, gaseoso, gomoso, espumoso, etc.); como un animal; con gestualidad sonora (a carcajadas, llorando, en un suspiro, etc.).

RPD. Acerca de las rondas: es importante considerar que todo ejercicio debe tender a una buena disponibilidad hacia la tarea. Por eso los docentes debemos estar atentos a los pequeños demonios que se infiltran disimuladamente en nuestro trabajo. Éstos, por lo general, se deben a resistencias hacia lo nuevo y, en el caso específico de la ronda, se pueden manifestar con un “estoy cansado”, lo que va a implicar que algunos alumnos tiendan a sentarse en el piso, apoyarse en las paredes, cruzarse de brazos, etc. Si no prestamos debida atención a estas manifestaciones de los demonios, estaremos entregándoles en bandeja lo que pudo haber sido desde la planificación una estupenda clase.

No olvidamos que dentro del teatro la ronda tiene un valor sagrado, quizá por eso hablamos de demonios. En ronda todos nos podemos ver, no hay nadie oculto a nuestra mirada, hay una mirada que circula y con una mirada podemos ver a todo el grupo. Lo “sino sucede con la voz y con la escucha, hay una circulación grupal y en la medida en que nos vamos conformando como grupo, entre todos nos cuidamos las espaldas. La ronda puede ser utilizada como variante en espacios poco adecuados para el trabajo, ya sea por ser reducidos o por ser extremadamente amplios. Estos últimos, si no se los delimita bien, pueden ser dispersantes. Obviamente el tamaño de los espacios va a depender también del grado de entrenamiento en el trabajo de los alumnos.

89 - Vóley: distribuimos al grupo en dos equipos con aproximadamente la disposición para un partido de vóley (la misma disposición pero con la cantidad de integrantes que el grupo tenga), creamos el “como si” hubiera una red que los dividiera. Con el saque característico inicia un compañero tirando la pelota hacia la otra cancha debiendo decir el nombre del compañero al que va dirigida. En la cancha una vez recibida la pelota, se deben hacer los tres pases, siempre enunciando el nombre del compañero que debe tocarla y luego se pasa hacia el otro lado. Cada vez que un jugador no enuncia el nombre del receptor se considera punto para el otro equipo o y se le da el saque.

Se puede trabajar con una pelota de verdad, con un globo o con una pelota imaginaria. Recomendamos respetar esta progresión acorde con las características de cada grupo.

90 - Vóley cantado: es una variante del anterior, la dinámica del juego es la misma pero se debe enunciar el nombre cantado como si fuera: ópera; tango; rap; etc.

91 - Vóley con todo el cuerpo: igual dinámica pero se le agrega que cada toque de la pelota debe realizarse con cualquier parte del cuerpo, exceptuando las manos. Otra opción es que no se repitan las mismas partes del cuerpo con las que se toca la pelota.

92 - La red: existe una infinita gama de juegos con ovillo. Aquí vamos a arrojar un ejemplo para integrar o romper el hielo. Se dispone al grupo en ronda y se provee de antemano 3 ovillos de hilo (de cualquier tipo, preferentemente gruesos y de diferentes colores, lo más común es trabajar con ovillos de lana).

Entonces el coordinador los reparte o se los entrega a un compañero de la ronda o empieza él mismo. A cada ovillo se lo designa una característica determinada, a saber: un color para el nombre de los integrantes; otro color para enunciar un deseo o una expectativa con relación a uno, al grupo o al taller-curso; un último para enunciar un temor, un desafío o un propósito.

Se debe llevar un orden para pasar los ovillos. Los compañeros que reciben el ovillo, antes de enunciar la consigna deben enroscarse el hilo en alguna parte del cuerpo y así mientras se desarrolla la actividad se va tejiendo una red. Esta red grupal tiene la característica que necesita de todos para tener una tensión uniforme, si uno afloja la red se vuelve débil.

Este concepto es primordial para iniciar una tarea grupal, que tiene como objetivo la creación del “nosotros”. Este concepto, como todos los planteados en este libro, tiene un carácter procesal, por ende, este ejercicio consideramos que es un interesante punto de partida.

93 - El reportaje: se los dispone en ronda y se le pide a cada uno que piense cinco preguntas que le haría a alguien que no conoce. Luego, se distribuyen en parejas y cada uno debe hacérselas a su compañero. Una vez terminado el reportaje, de a uno pasarán y presentarán a su reportado bajo las siguientes características: como conductor de un programa de bailanta; como presentador de programa de ópera; como conductor de un programa de documentales; como conductor de un programa deportivo, etc.

94 - El detective: variante del anterior. Por parejas en un tiempo de tres minutos deben recabar la mayor cantidad de información uno del otro, para luego pasar a presentarlo con la mayor precisión y veracidad posibles.

95 - El informante: progresión del anterior. Una vez cumplidos los tres minutos, cada uno de los integrantes de la pareja debe elegir a un tercer compañero y contarle sólo tres datos del compañero reportado. Éste a su vez, con sólo esos tres datos deberá presentarlo intentando reconstruir los datos que faltan. Su presentación no podrá ser menor de dos minutos, por lo que se verá obligado a inventar gran parte de la información.

96 - La pared: se divide el espacio de trabajo en dos partes iguales y se le pide al grupo que se aloje en una mitad. Justo en el medio, el coordinador dirá que existe una pared de aproximadamente un metro y medio de alto y que va de lado a lado impidiendo el paso del grupo. La tarea consiste en que “ayuda indispensable de por medio” el grupo sortee el obstáculo imaginario y pueda pasar del otro lado. Los primeros son los más fáciles en pasar, pero para que pasen los últimos se deberá apelar a la creatividad e imaginación, para no dejar del otro lado a ningún compañero. El coordinador se podrá colocar en un lateral de la pared a fin de avisar cuando no se está cumpliendo con la consigna, es decir, cuando se están apoyando en la misma o cuando se están pasando de los límites preestablecidos. Es un ejercicio de integración que pone en juego la solidaridad y la cooperación.

La confianza

La confianza es el resultado de un largo proceso grupal que tiene como fin crear condiciones adecuadas para que el alumno se entregue al proceso de aprendizaje. ¿Qué implica el ámbito de la confianza? Cuando hablamos de este tema, no nos estamos refiriendo a la necesidad de generar una amistad ni un romance, sino que debemos aprender a respetarnos, escucharnos, conocernos con nuestros vicios y virtudes, poder interactuar libre de prejuicios, ser permeables a los cambios que implica el aprendizaje, es decir, asumir que nos encontramos en un espacio donde “todos por igual” vinimos para aprender. La confianza se debe gestar entre pares y entre cada alumno y el docente. Por supuesto que los juegos que jerarquicen los contenidos de integración y desinhibición promueven la confianza.

RPD. Acerca de la confianza cuando nos referimos a este contenido, debemos valorar que así como cada integrante del grupo debe sentir confianza frente al grupo y ante el coordinador, también nosotros como docentes debemos priorizar la confianza frente al grupo y a cada integrante. Pecar de desconfianza nos puede llevar a subestimar la capacidad de aprendizaje, no respetar los tiempos individuales y grupales o que el prejuicio no nos permita construir un diagnóstico adecuado. Por este motivo debemos reforzar nuestra escucha, “nadie sabe más del grupo que el grupo mismo”, dejamos sorprender y aprender conjuntamente.

Hablemos un poco de la confianza corporal. Si bien vamos a dar ejemplos de juegos en una progresión que creemos adecuada para desarrollar este contenido, no necesariamente se debe realizar la misma clase a clase, sino que debe apreciarse en qué momento está el grupo para ir incorporando oportunamente dentro del proceso estos ejemplos.

La edad de los alumnos es un dato muy importante cuando hablamos de la confianza corporal, dado que en la niñez no existe un alto grado de inhibición, pero la cultura y la educación nos van creando barreras de contacto con el otro. Éste es un dato que debemos tomar en cuenta cuando realizamos la planificación. En este tipo de trabajo es fundamental poner en juego al cuerpo, por lo que debemos confiar en él. La confianza corporal, como todos los demás contenidos enunciados son desarrollables, por lo tanto comencemos a trabajar:

97 - Cuidar las espaldas: un compañero, parado de frente a una Pared, a una distancia de aproximadamente 30 cm o una baldosa, se le pide que se deje caer hacia atrás donde lo espera para recibirlo otro compañero, el que suavemente con sus manos abiertas amortigua la recepción y lo lleva hacia la posición inicial. Es importante que la posición del receptor sea con una pierna atrás y otra adelante (para lograr una base de mayor estabilidad y fuerza), que sus manos estén a la altura de los omóplatos del compañero (para que al recibirlo no provoque quiebres en su columna y le dé mayor seguridad). La distancia entre las manos y la espalda del compañero se irá aumentando a medida que se crea confianza entre la pareja. El, compañero frente a la pared tiene sus manos abiertas a la altura del pecho y al llegar a la misma se da un suave empujón hacia atrás. A medida que van rotando los roles se puede probar que el que realiza el vaivén, cierre los ojos (para perder la noción del espacio). Una variante de este ejercicio es que el que realiza el vaivén llegue a flexionar su cadera y con la ayuda del compañero, que lo sostiene desde las axilas, sentarse en el suelo.

98 - El péndulo: variante del anterior, pero reemplazamos a la pared por un compañero. El del medio relajado pero sin perder su posición de parado se deja caer hacia atrás y hacia adelante.

99 - Los cuatro puntos cardinales: cuatro compañeros colocados en los puntos cardinales mirando hacia el centro del cuadrilátero y un compañero en el centro que se deja caer hacia cualquier lado. Es importante que el compañero del centro mantenga su posición de erguido, que esté relajado y que esté con sus pies juntos bien apoyados, sin caminar. Se debe intentar que todos transiten por la experiencia de recibir. En este ejercicio, si el grupo se encuentra preparado, se puede aumentar el número de integrantes; es importante que la rueda no sea de más de ocho participantes, dado que si no la distancia entre el ejecutante y los receptores sería mucho mayor que el largo de sus brazos.

100 - Los paracaidistas: todos en ronda, tomados mano-muñeca de los compañeros contiguos y con una apertura de pies básica (igual distancia entre los pies que la existente entre hombros) se les pide que estiren sus brazos e inclinen su cuerpo hacia atrás sin quebrar la columna, sosteniéndose por el grado de tensión de la ronda. Luego vuelven al eje y se les pide que apoyen palma con palma aproximadamente a la altura de los hombros con los compañeros contiguos y que trasladen el eje hacia delante sosteniéndose por la tensión de la ronda. En una segunda fase se agrupan de a 5 ó 6 compañeros y jugarán con estas posiciones cambiando el nivel, la cantidad de puntos de apoyo, buscando nuevos equilibrios grupales, como paracaidistas en el aire.

101 - La hamaca: dos compañeros enfrentados se toman de las manos o de las muñecas (derecha con derecha e izquierda con izquierda), formando una hamaca donde van a alojar a otro compañero sentado al que llevan a pasear.

102 - El árbol: el ejercicio se realiza en parejas. Uno debe colocarse en cualquier posición respetando una buena base de apoyo, el otro debe treparse por el compañero tratando de llegar lo más alto posible. Se deben rotar los roles sin repetir las formas. En el caso de que estemos trabajando en el período de colectivo y simultáneo, este ejercicio se puede iniciar con una mancha caballito (el mancha persigue y los manchados, para salvarse, deben subirse a caballito de otro por 30 segundos, luego deben seguir corriendo o subirse arriba de otro).

103 - El bosque: empezamos con desplazamientos colectivos; cada uno en el momento en que lo desee se detiene, fijo en una postura, los deambulantes deben treparse sobre el que está detenido, intentando llegar lo más alto posible, nadie puede retomar el desplazamiento si algún compañero no se trepó sobre él. Luego, con la misma dinámica del comienzo, se les pide que cuando algún compañero se detiene, otro debe detenerse junto a él buscando como mínimo un punto de contacto, los otros deberán treparse a la estructura creada por ambos.

104 - El pulpo: se realiza con un compañero acostado en el piso y otros cuatro que toman cada uno una extremidad y la masajean conjuntamente. Se le puede pedir al que está acostado que cierre los ojos, para que disfrute del masaje y pierda el control sobre quién masajea qué.

105 - Paseo por las nubes: se le pide a un compañero que se acueste de espaldas al piso y cierre los ojos. El resto de los compañeros se va a disponer de la siguiente forma.

Cuatro de cada lado, uno en los pies y otro en la cabeza. A la orden del coordinador se empieza a amasar al compañero tratando de no hacerle cosquillas y trabajar con toda la palma de la mano (no la punta de los dedos). Una vez amasado, se le van a cruzar los brazos a la altura del pecho y entre todos, conservando una línea paralela al piso, se procede a levantarlo y a pasarlo, para luego, lentamente y con mucho cuidado, dejarlo en el piso.

106 - La pileta: es una variante de la hamaca pero se involucra todo el cuerpo. Con la misma posición de la hamaca pero por parejas una al lado de la otra de manera de hacer dos hileras enfrentadas. Los pies deben hacer tope con el de al lado, las rodillas deben estar flexionadas, Y las cabezas inclinadas hacia atrás, no se debe mirar al que va a saltar. Es importante que todos los compañeros vayan formando alternativamente la red. El o los compañeros que van a saltar, se disponen a una distancia prudencial como para tomar carrera. A la señal del coordinador, el que va a saltar (lo va a realizar de frente), viene corriendo y antes de llegar a la red salta para arriba y para adelante con los brazos extendidos y las manos juntas, simulando tirarse a la pileta. El grupo que recibe debe amortiguar con sus rodillas y brazos la caída.

Es importante la rotación de los miembros de la red como también medir la distancia para no llevarse la red por delante, saltar antes o pasarse.

107 - El salto al vacío: aparece como una variación del anterior y es uno de los ejercicios más complicados y difíciles de realizar. La posición del grupo que recibe es la misma, lo que varía es cómo se arroja el compañero hacia la red. Este lo va a realizar de espaldas y elevado sobre un practicable o mesa a la altura de las manos de los compañeros de la red. Con los talones juntos y el cuerpo erguido, a la orden del coordinador se deja caer con los brazos pegados al cuerpo hacia la red. Se puede realizar con los ojos cerrados.

108 - Sin parar: de a uno por vez deben pasar y comenzar a hablar de un determinado tema; si en el transcurso del discurso varía el tema, esto no es de mayor importancia, sino que lo que debemos tomar en cuenta es el tiempo que cada uno logra estar hablando frente a los demás. Si es necesario, se le puede sugerir que accione con uno o más elementos. El coordinador debe tomar el tiempo de cada compañero y luego decírselo. El objetivo de este juego es que logren la mayor exposición personal frente al grupo. Este trabajo, si bien implica la confianza, no es de confianza corporal como la progresión antes desarrollada.

La concentración

109 - El hipnotizador: el juego se realiza en parejas. Uno debe extender su brazo y colocar la palma de su mano a noventa grados respecto del antebrazo, el otro debe mirar la palma de la mano del compañero conservando una distancia de 10 cm que debe mantenerse durante todo el ejercicio. El hipnotizador moverá primero la mano y luego se irá desplazando por todo el salón, buscando diferentes niveles y velocidades. De esta forma obligará a su compañero a concentrarse en la consigna. Luego cambian de roles.

110 - El imán: es una variación del anterior. La estructura es la misma, pero lo que se modifica es la zona atraída, es decir el hipnotizador al abrir su mano “mágica” señala una zona del cuerpo del hipnotizado, éste generará el movimiento a partir de esa zona.

Otra variante es cambiar la zona de atracción del hipnotizador. Con una parte de su cuerpo señala otra del compañero y de esta forma se establece el lazo de vínculo. Se debe aconsejar que las zonas señaladas deben estar siempre a la vista, ya que si no es así, el ejercicio sería muy difícil de realizar. Dado que sólo con una concentración muy profunda podría seguirse a través de la sensación de calor o de descarga energética.

111 - La marioneta: por parejas, uno hará de titiritero y el otro de marioneta. El titiritero deberá ir atando hilos en las articulaciones de su compañero u otras zonas visibles (por ejemplo: nariz, párpados, orejas, etc.), para poder movilizarlas al tirar de los hilos. Por supuesto que estos hilos serán imaginarios, por lo que él deberá responder siempre a la longitud del hilo que creó. A su vez la marioneta deberá efectuar los movimientos acordes con la tensión provocada por el titiritero al movilizar los hilos., El titiritero debe enseñarle a realizar acciones humanas, como por ejemplo bailar la polca, tocar un instrumento, etc. Luego, cambian de rol.

112 - El retablo: este ejercicio es una progresión del anterior. Antes del cambio de rol, los titiriteros abandonan a sus marionetas todas juntas en un rincón y se sientan en la platea a observarlas. Cuando el coordinador coloque una música, las marionetas lentamente deberán incorporarse y recordar todos los movimientos antes aprendidos. Luego, pueden registrar a las otras marionetas y relacionarse entre sí. Transcurrido este tránsito cambian de rol. Como variante de la misma, en vez de hilos podemos jugar con títeres de varilla, es decir tomamos al compañero de unan mano y de la nuca por detrás.

113 - Mano a mano: por parejas, uno ofrece el dorso de su mano al otro, para realizarlo debe colocar su brazo junto al cuerpo y con el codo crear un ángulo de 90 grados. El otro debe apoyar la palma de su mano sobre el dorso de la del compañero, entregando cierto peso. El de abajo va a ser el guía y va ir desplazándose por el espacio llevando a su compañero. Por supuesto que el guía debe estar muy atento a que su compañero no se choque con otros, ni con otro obstáculo. Es recomendable realizar este ejercicio con música variada para que produzca diferentes estímulos y el guía genere variantes en el desplazamiento (ritmo, velocidad, planos, etc.) Luego el docente pedirá que cambien el rol para que ambos transiten por las diferentes experiencias. Una vez explorado el trabajo por ambos, el docente solicitará los cambios cada vez más rápido, para evitar que se instalen en un rol, hasta que la pareja logre trabajar con los roles alternativa y/o simultáneamente rotativos. El objetivo es que improvisen en conjunto.

114 - El espejo: por parejas, enfrentados a una distancia de aproximadamente un metro, un compañero se mira en el espejo y el otro hará de reflejo. Deberá tratarse de no hacer movimientos muy rápidos, que son difíciles de seguir, como también movimientos ocultos tras la espalda. A la orden del coordinador se realizarán cambios de roles para lograr que la pareja entre en sintonía. Una vez realizados varios cambios, la pareja irá efectuando independientemente los cambios sin hablar y sin acordarlos previamente, sino que cada uno comenzará su rol según las necesidades de cada pareja en ese momento. Lo que se intentará construir es un movimiento espontáneo hecho de a dos a la vez. Lo que recomendamos para los integrantes es no estar sordo a lo que propone el otro y no estar mudo en una actitud pasiva. El coordinador podrá incentivar el trabajo proponiendo cambios de niveles y distancias, como así también velocidades.

115 - El espejo grupal: se disponen dos hileras por parejas enfrentadas y se delimita una zona en el piso, a la que no se puede transgredir, que hará de espejo. La estructura por parejas es similar a la anterior, lo que se agrega son los desplazamientos laterales (derecha, izquierda) del espejo. Como a ambos lados hay compañeros trabajando a los que se los puede molestar (sin tocarlos) habrá que estar bien concentrados. Recomendamos especial atención a los giros que se hacen difíciles de seguir, como también a determinadas posiciones de la cabeza o ponerse de espaldas, que como ya dijimos antes dificulta sobremanera el seguimiento del trabajo.

116 - El espejo que atrasa: igual dinámica que “el espejo”, pero el compañero que hace el reflejo debe realizar los movimientos un tiempo después. Como variante de este ejercicio podemos hacer que el espejo se oponga al que se mira. Es decir, que a su criterio desarrolle la acción opuesta. Si se para, sentarse; si se aleja, acercarse; etc.

117 - El reflejo: se distribuye al grupo por todo el salón, de manera tal que cada compañero tenga a la vista dos compañeros, es decir, el primero se instala frente a ellos con una mirada panorámica (ver desarrollo de mirada panorámica en Caldeamientos).

Previamente se eligen algunos compañeros que a la orden del coordinador empezarán el movimiento. El juego comienza con un movimiento inicial que realizará un compañero, que se irá

reflejando uno a uno a lo largo de todo el circuito. Una vez concluido el circuito, se cambia de compañero iniciador del movimiento.

118 - El último gana: se dispone al grupo en filas en uno de los extremos más distantes de la sala. Si el grupo es muy numeroso, se arman varias filas, una detrás de la otra, que irán saliendo con una diferencia de unos segundos, una de la otra. El dispositivo es idéntico a una carrera deportiva, pero a diferencia de ésta el que va a ganar va a ser el último en llegar. La carrera se realiza en cámara lenta, es decir, el movimiento debe ser fluido y constante, sin cortes o detenciones, pero a la menor velocidad posible.

Caldeamiento vocal

Lo primero que debemos atender para entrenamos vocalmente es el tema de la respiración. Es decir, una buena respiración no sólo nos beneficiará para el uso y manejo de la voz, sino también para cualquier actividad física. ¿Cómo entrenar para respirar, aprovechando al máximo nuestra capacidad pulmonar?

119 - Todo a pulmón: en ronda, el docente explicará cómo es la respiración costodiafragmática de la siguiente manera: los pulmones tienen forma piramidal y se encuentran apoyados en el único músculo transversal del cuerpo que es el “diafragma”, que a su vez divide al pecho del estómago. Cuando inspiramos debemos dirigir el aire que entra, hacia la zona lateral y baja, es decir hacia las costillas flotantes. De esta manera aprovechamos al máximo la capacidad de nuestros pulmones, ya que los llenamos desde su base hacia arriba. Es importante que para largar el aire lo hagan en forma de soplo suave y constante. Luego, por parejas, reiniciamos el ejercicio, pero uno de los compañeros debe colocar sus manos sobre los hombros del otro, para evitar que mientras éste realiza el ejercicio, no eleve sus hombros. No cargue de aire la zona superior, evitando de esta manera tensiones innecesarias.

Colocará ambas manos sobre las costillas flotantes, para concientizar y sensibilizar la zona a la que debe dirigirse el aire. Realizar esta operación varias veces cambiando de roles.

120 - El globo: parados todos en ronda, pies bien apoyados, determinando entre los pies una distancia similar a la de la cadera o la existente entre los hombros, colocamos las manos frente a la boca en posición de rezo. Luego respiramos costodiafragmáticamente y largamos el aire en forma constante y fluida en soplo. Este aire deberá ir separando nuestras manos, es decir deberemos crear una sintonía perfecta entre el soplo y la apertura de las manos, simulando que inflamos un globo. El objetivo de este ejercicio es que con la práctica, logremos cada vez inflar globos más grandes. Del simple globo de cumpleaños a la piñata. Como dijimos anteriormente, este ejercicio va a ser operativo en la medida en que el ritmo sea constante y no variable porque sólo así lograremos ampliar nuestra capacidad pulmonar. Dado que este ejercicio requiere de mucha práctica es recomendable que el docente lo enseñe en clase, pero que el alumno lo incorpore a su entrenamiento cotidiano. Como variante de estos ejercicios para la práctica hogareña también podemos realizar:

la vela: colocamos una vela encendida a la distancia de nuestro brazo extendido. Con nuestro soplo debemos lograr mover la llama en forma constante, hasta que se acabe el aire, luego volver a realizar una respiración costodiafragmática y alejar la vela 10 cm. El objetivo del ejercicio es, en distancias cada vez más largas, lograr mantener la inclinación de la llama constante.

La bombilla: colocar en un vaso transparente una bombilla y llenar la mitad de su contenido con agua. El objetivo de este ejercicio consiste en soplar por la bombilla para lograr burbujas de igual tamaño durante el mayor tiempo posible.

121 - El lenguado: en círculo, el docente invitará a los integrantes a explorar las posibilidades de su lengua. Además de entrenar lo vocal, particularmente la articulación, estaremos trabajando también la desinhibición, ya que nuestra lengua se encuentra siempre íntimamente escondida y ahora la sacamos a jugar. Los ejercicios se realizan varias veces y les pedimos que saquen la lengua afuera e intenten con la punta tocarse el mentón, lo mismo para tocar la punta de la nariz; lo mismo, pero para tocarse de a una por vez las orejas; dibujen círculos con la punta de la lengua (distantes y

próximos a la boca); escriban palabras en el aire con la lengua (imprenta y cursiva); exploren con la lengua la cavidad bucal; realicen un círculo cuyo perímetro sea el espacio existente entre dientes y labios; realicen rulos con la lengua (dentro y fuera de la boca) tomando como eje la línea media, tanto horizontal como vertical; prueben máxima tensión y relajación total.

122 - Cara y ceca: por parejas. Uno acostado boca arriba y el otro sentado en su cabecera El que está acostado cierra los ojos y el sentado comenzará a masajearle la cara de la siguiente manera: primero divide la cara con una línea imaginaria en forma vertical. De esta forma la cara quedará seccionada en dos zonas iguales. Partimos del centro a la periferia, finalizando cada movimiento en la zona pre-auricular. Estos movimientos deben ser suaves, superficiales (dado que la zona muscular es muy fina) y siempre en forma circular. Se trabaja por sectores: frente, pómulos y pera. Podemos incluir también las orejas. Una vez completado e; masaje se cambia de rol. Luego procedemos a construir con mucho cuidado y respeto diferentes máscaras sobre la cara del compañero quien una vez finalizada cada máscara, deberá sostenerla durante unos instantes y después se relajará.

123 - Contracara: en círculo, cada uno irá movilizando la musculatura de su cara y masajéandola si es necesario, para entrar en calor y relajarla. Luego, en parejas, se enfrentarán y de a uno por vez construirán con su propia cara una máscara, que mostrarán durante unos segundos a su compañero para que éste la imite. Después cambian los roles y así sucesivamente.

124 - Mascarada: en círculo, todos en simultáneo realizan diferentes máscaras. Luego, se les solicitará que limiten la máscara a un sector específico de la cara, por ejemplo: mitad izquierda; mitad derecha; del labio superior hacia abajo; de la nariz para arriba; sólo ojos; sólo cejas; ángulo superior derecho; etc.

Una vez transitada esta experiencia varias veces deben elegir una de las máscaras que cada uno realizó y con esa probar: largar el aire, luego de la toma costodiafragmática; emitir sonidos (graves, agudos, diferentes velocidades y volúmenes); emitir palabras; relacionarse con los otros.

125 - Dando aliento: bien parados, con un buen apoyo, comenzamos relajando el cuello y los hombros haciendo leves rotaciones hacia un lado y el otro. Luego movilizamos la cara ablandándola (ver ejercicios específicos). Tomamos aire intentando llevarlo a la zona costodiafragmática, que largaremos lentamente colocando la boca en forma de o, bien redonda (de esta manera calentamos las cuerdas vocales). Realizamos esta operación como mínimo 5 veces. Después repetimos la operación con las otras vocales. Las inspiraciones se deben realizar Por nariz y las espiraciones por la boca. En forma lenta, pausada y consciente. Sin tensionar la zona de la garganta.

126 - La goma de mascar: Con la boca cerrada comenzamos a masticar una goma de mascar imaginaria trasladándola por todo el interior de la boca, a esta masticación se le agrega el sonido de una M, tratando de llevar la vibración a la zona alta de la cabeza y soltando lentamente el aire por la nariz. De esta manera lo que calentamos son los resonadores.

127 - Mimantra: este ejercicio siempre debe realizarse después de un caldeamiento fonológico. Masticar la M. Luego emitirla anteponiéndola a una vocal, por ejemplo: MAAAAAA, manteniendo la intensidad del aire. Continuar con todas las vocales. El trabajo de caldeamiento vocal sirve también para “ablandar” las palabras de los textos a trabajar. Es decir, luego de realizarse este ejercicio, podemos comenzar a trabajarlo con palabras sueltas y luego con un texto escrito.

128 - El traductor: se colocarán en dos hileras enfrentados en la mayor distancia que dé el espacio. El docente se colocará en el lateral de una línea intermedia y leerá un texto lentamente y en voz alta. Los de la derecha deberán traducir rápidamente el texto a su compañero de enfrente, como si éste no llegara a escuchar. Para hacerlo utilizará una articulación exagerada como así también la gesticulación con todo su cuerpo. Luego cambian los roles.

La broma: se divide al grupo en dos. Cada subgrupo debe elegir una broma a contar. Luego se enfrentarán cada uno con un compañero del otro subgrupo y a la orden del coordinador deberán contarla omitiendo el sonido. Es decir gestualidad y articulación exagerada. Luego invierten los roles. En un segundo paso cada subgrupo se reunirá y reconstruirá la broma para contarla en voz alta a los otros. De esta manera se constatará si fue comprendida.

El mensajero: igual dinámica que en el ejercicio del traductor, con la variante de que el grupo que recibe debe a su vez retransmitir este mensaje a un compañero imaginario que se encuentra a una distancia aún mayor. Por lo que deberá aumentar la visibilidad del gesto.

129 - Sonomandos: este ejercicio es una variante del imán, en el que por parejas, enfrentados a una distancia que se irá modificando a través del ejercicio, uno debe movilizar al otro por intermedio del sonido emitido por la boca. Con el sonido se deben ir probando diferentes volúmenes y duraciones. Es importante que el sonido siempre esté emitido hacia un punto determinado y que no sea general. Luego se deben rotar los roles.

130 - Trabalenguas: el coordinador previamente debe repartir el material, donde cada uno reciba por lo menos un trabalenguas. Luego, reunidos por parejas los deben practicar. Para mostrarlo existen dos posibilidades de acuerdo con el grado de desinhibición del grupo: en ronda; en forma individual; a modo de ejemplo:

Al arzobispo de Constantinopla,
lo quieren desarzobisconstantinopolizar.
El que lo desarzobisconstantinopolizara,
buen desarzobisconstantinoplizador será.

El cielo está engarambintintangulado.
¿Quién lo engarambintintanguló?
¡Quién lo desengarambintintangulara!
Un cielo desenganrambintintangulado nos mostrará.
Alda ata la lata alta,
la lata alta Alda la ata
Como Alda ata la lata alta
La lata alta está atada.

Toto trota y tropa trata;
Trata tropa y trota Toto.

131 - Mini trabalenguas: como variante del ejercicio anterior, les podemos pedir a los integrantes del grupo que memoricen una pequeña oración y que la repitan lo más rápidamente posible exagerando la articulación. A modo de ejemplo: caruhé cuarenta; compré pocas copas; tres tristes tigres.

Como progresión del mismo podemos solicitarles que mientras dicen ininterrumpidamente esta frase, desarrollen alguna actividad simple. Como por ejemplo: acomodar cajas; doblar ropa; armar estatuas con un grupo de compañeros; etc.

132 - Relato gráfico: El docente entregará a cada alumno una tarjeta. Estas tarjetas las confeccionará utilizando la técnica del collage, es decir recortando de revistas y periódicos palabras en diferente formato, tamaño y color. Con las mismas creará frases. Cada alumno deberá leer el texto de la tarjeta para interpretarlo de la siguiente manera: interpretación libre; interpretación por contraste de tamaños; interpretación por contraste de colores; interpretación por tipología de letra; interpretación por ubicación en el espacio.

133 - Director personal: por parejas, uno coloca a pocos centímetros de la boca del otro el dedo índice en forma vertical. El primero debe decir un texto ya aprendido de memoria siguiendo el dedo del compañero, sin desplazarse por el espacio. El director jugará alejando y acercando el dedo lentamente en un comienzo; cuando su compañero ya estableció el código, éste podrá subir y bajar su dedo, cambiar las velocidades y los ritmos, como así también realizar dibujos en el aire con el dedo para que el compañero lo acompañe con el texto. Luego cambian los roles.

134 - Diseño sonoro: en colectivo y simultáneo cada uno creará para sí un diseño espacial que incluya: diferentes tipos de desplazamientos (correr, saltar, salticar, caminar, arrastrarse, etc.); diferentes direcciones y sentidos; diferentes velocidades; diferentes niveles.

Una vez realizado el diseño, lo deben repetir hasta memorizarlo. Concluida esta etapa, se le agrega una canción o poesía que debe iniciarse junto con el movimiento y concluir al finalizar el recorrido. En la tercera etapa del ejercicio se les pedirá que seleccionen del diseño algún trayecto que lo realizarán creando un personaje o la formalización de un estado anímico.

Luego se reúnen de a 4, aproximadamente, y cada uno mostrará a su grupo su secuencia. Una vez reconocidas las 4 secuencias, se comenzará a diseñar un colectivo. Para esto deben elegir: cómo disponerse en el espacio; cómo intercalar o superponer fragmentos de cada secuencia; crear silencios y/o diálogos; ajustar las velocidades, ritmos o energías (sólo si es necesario).

Una vez armado deben mostrar al resto las nuevas estructuras creadas a partir de los diferentes diseños personales. Lo importante en este caso es que el resultado nos muestre una unidad, un todo.

135 - Más allá del horizonte: en colectivo y simultáneo, se dividen por parejas, cada uno de los miembros de la pareja debe instalarse en el opuesto más lejano de su compañero y mantener una conversación, sin gritar, ni utilizar la mímica. Es importante destacar que este ejercicio tiene como objeto desarrollar volumen, cuerpo de la voz y proyección.

136 - El juglar: se les pide a los alumnos que para esta clase traigan una poesía cada uno. En grupos de tres o cuatro personas, cada uno deberá leer su poema, luego juntos tendrán que destacar cuál es el tema, de qué se está hablando, cuál es la rítmica que utiliza el autor, cuáles les parecen que son las palabras más importantes y dónde están los silencios. Con respecto a los silencios, deben señalar la duración de los mismos, dado que una coma, un punto y coma o un punto y aparte no responden a silencios iguales cuando leemos. Luego de intentar rehacer la lectura, con estos datos deben explorar la expresividad de la misma (texturas, imágenes, color, ritmo, etc.). Después pasarán de a uno por vez a leerla para todo el grupo. Como variante de este ejercicio se les puede proponer que realicen el mismo procedimiento con textos narrativos e informativos. Es recomendable que los textos sean en castellano, ya que en las traducciones suele perderse la rítmica propuesta por el autor.

RPD. Acerca del caldeamiento vocal: es importante tener en cuenta que como todos los contenidos anteriores el trabajo vocal debe ser progresivo. En el caso de este manual proponemos caldeamientos vocales, dado que consideramos que ante dificultades específicas, tanto anatómicas como fisiológicas, es atinente que el caso sea derivado a un especialista. La falta de conocimiento específico puede traer graves consecuencias para el alumno. Dentro del tema de caldeamiento vocal, como en todas las otras áreas de trabajo teatral, coexisten dos instancias: La técnica y la creativa. Nosotros consideramos priorizar didácticamente lo técnico por sobre lo expresivo dado que sí es posible brindar herramientas técnicas y desarrollar aptitudes para luego con éstas estimular la creatividad grupal e individual. Consideramos importante iniciar esta tarea con el trabajo sobre la respiración, ya que el aire es la materia prima y medio del sonido. Luego, los temas siguientes de trabajo pueden ser: articulación (gestual, labial, de la lengua), fonación, pronunciación, proyección (volumen y potencia), texturas, resonadores, etc. El docente evaluará qué priorizar acorde con el diagnóstico grupal.

La relajación

Cuando hablamos de relajación nos estamos refiriendo a una tonicidad muscular adecuada para el trabajo que pretendemos realizar.

Existen dos clasificaciones diferentes para la relajación.

La activa: ésta responde a lo que ya hemos mencionado como los caldeamientos, ejercicios de disponibilidad, desplazamientos, etc.

La pasiva: esta responde al cuerpo en quietud o en mínimos movimientos, donde los ejercicios van a focalizar la atención en la profundización de la respiración, del peso, del volumen, del tacto,

de las imágenes introspectivas, como así también de la imaginación. Este tipo de ejercicios puede ser conducido por el docente, autoconducidos en forma individual, guiados entre compañeros u orientados con temas musicales.

RPD. Acerca de la relajación: en la relajación activa, como venimos viendo, el sujeto encuentra la relajación justa y necesaria para el trabajo en la acción. Es su cuerpo en conflicto el que va a encontrar el equilibrio tensional necesario para desarrollar el trabajo. A su vez, el trabajo y la interacción conflictiva con el entorno y con el otro lo modificarán. Como podemos apreciar el “estado” óptimo no puede ser definido de antemano, sino que el sujeto lo descubrirá en la acción. Ahora bien, es importante destacar que para nosotros no existe conocimiento previo del estado o emoción de una situación dramática determinada, por lo que insistimos en que ésta se descubrirá en el proceso de trabajo. La experiencia nos ha demostrado que cuando se aborda una situación dramática pretendiendo conocer de antemano el estado al que debe llegar determinado rol o personaje en una escena dada, coincidentemente se “buscará” el grado de tensión necesario a priori.

Esta variable puede darse a través de ejercicios de relajación pasiva o, en el peor de los casos, por pura racionalidad, lo que en la jerga teatral denominamos “darse manija” (esto es autoestimularse a través de conceptos, analogías o mimesis física del estado buscado). La resultante en estos casos suele aparecer como actores laxos, voz baja y poco articulada, distanciamiento del otro, etc. para el primer caso. En el segundo vemos que por lo general los actores están excesivamente tensos, voz estrangulada, rígidos corporalmente y sobre todo muy distantes de su compañero y de la posibilidad de improvisar, dado que están muy ocupados por mantener el estado.

Lo importante para el tratamiento de este tema es conocer y confiar en la sabiduría del cuerpo. Entonces, en el caso de los procesos de enseñanza aprendizaje debemos focalizar nuestra atención en el entrenamiento del alumno en la acción-reacción, en la adaptación, lo cual los estimulará para las respuestas creativas, que al fin de cuentas es nuestro objetivo.

El teatro es un juego reglado, no es teoría del juego.

Del objeto real al objeto imaginario

137 - Así se usa: dispuestos en ronda, sentados, se coloca en el centro una cantidad mayor que el número de participantes, de objetos varios. De a uno por vez pasarán al centro, tomarán un elemento y lo utilizarán con su uso específico. Otra variante es que luego de que todos utilizaron una vez cada objeto, se reinicia la ronda dándole otra utilidad posible. Otra variante más es que cada participante deberá combinar la utilización de dos o más objetos.

138 - Así lo hago yo: se le solicita a cada alumno que traiga de su casa una secuencia de acciones cotidianas y los objetos respectivos. En la clase, cada alumno pasará y mostrará su secuencia intentando respetar los tiempos reales. Las secuencias más comunes son: el desayuno; el viaje en colectivo; la llegada al trabajo; irse a dormir, cepillado de dientes.

139 - Del otro lado: una vez desarrolladas las secuencias anteriores, deberán repetir la secuencia pero esta vez no como sujetos de la misma sino como objetos. Es decir, a modo de ejemplo, si en el desayuno utilizaron: una radio, un diario y un café. Deberán realizar y respetar el orden y el funcionamiento de la radio (hacer y funcionar radiofónicamente), el diario (denotando qué se leyó y el orden de importancia y tamaño de la noticia, chiste o publicidad), el café (su temperatura, origen, color, aroma, etc.).

140 - A diario: dispuestos en ronda, se le entrega una hoja de diario a cada integrante del grupo y sin romper el papel, comienzan la construcción del objeto para luego mostrarlo y/o usarlo. Se le pide al grupo que construya lo siguiente: vestuario: cualquier objeto de ornamentación o prenda de vestir; utilería: cualquier objeto que sirva para usar como accesorio de una acción; cualquier otro objeto o familias de objetos que se les ocurran.

141 - Transformación de objeto: dividimos la sala en dos zonas. En la zona 1 colocaremos diferentes objetos, es importante que sean de diferente tamaño, peso, color y cualquier otra característica. En la zona 2 se sienta el grupo. De a uno deberán pasar, recorrer los objetos, darse

tiempo para observarlos y realizar la elección de uno. A partir de este momento de cómo se acerca, lo toma, se contacta, es decir de cómo se relaciona con el objeto lo transformará en otro. Dándole de esta forma otra utilidad que la que comúnmente tiene. Por ejemplo: veo un zapato, lo levanto, llevándomelo a la oreja digo “hola” Con lo cual lo estaría convirtiendo en un teléfono.

RPD. Acerca del objeto imaginario: existen dos metodologías diferentes que plantean el trabajo con el objeto imaginario. Una nos habla de las imágenes sensoriales, las mismas son composiciones a priori, es decir me concentro en un objeto conocido, lo evalúo hasta el último detalle, a partir de mi memoria sensorial, memoria que proviene de los sentidos (peso, tamaño, olor, color, textura, etc.). Cuando logré esta composición, entonces comienzo a utilizarlo. Un error común que suele suceder con los ejercicios de sensorialidad es que tanto me conecto con mi memoria, que me alejo del presente y cuando en el aquí y ahora debo hacer uso del objeto lo pierdo. Por el contrario la otra metodología conocida como el Método de las acciones físicas, investigada por el maestro Raúl Serrano, nos propone que el objeto se creará a partir del accionar del sujeto con el mismo, en ese momento y lugar determinados. Es decir, que el objeto imaginario aparece a partir de esa relación activa entre sujeto y objeto, ambos van a ser modificados y por ende, creados.

La improvisación

Cuando nos referimos a la improvisación en cualquiera de las otras áreas del arte estamos hablando de un proceso superador de la formación, es decir un músico puede improvisar luego de haber adquirido los suficientes conocimientos de la música, pero en el caso del teatro, esto suele ser a la inversa, ya que tomamos a la improvisación no sólo como instancia para la creación, sino por el contrario, como instancia didáctica dentro del proceso de aprendizaje. Improvisar es explorar en acción.

Suele ocurrir que el alumno pleno de ansiedad tome a la improvisación como resultado, se cargue de tensiones cual noche de estreno y quiera tener con su ojo dominador todo bajo control. Pues bien, este ejemplo nos sirve como contraejemplo, la improvisación es “siempre” búsqueda. Si bien existen dos formas para la improvisación, una, la que comúnmente se denomina ensayo, que es improvisar en una estructura mucho más acotada, que tiende por un lado a la repetición y por el otro a una búsqueda permanente, que será lo que permita que el espectáculo se mantenga vivo. Y otra que es la que implementaremos en este libro, que tiene como función conocer, dominar y valorar el arte de la actuación.

JUGUEMOS A ACTUAR

Improvisación grupal

Este tipo de ejercicios suele ser muy útil en la primera etapa de este proceso, ya que al estar todos en escena la sensación de exhibición es baja, por lo tanto el alumno se expresará con mayor libertad. Esta etapa se denomina dramática, dado que no hay público por este motivo esta ejercitación se realizará en colectivo y simultáneo.

142 - El viaje en barco: en esta clase de improvisaciones el coordinador narrará desde afuera una situación determinada. Ésta debe incluir un espacio, momento del día y una serie de acontecimientos o circunstancias que irán complejizando la situación. Un dato importante es que cada alumno optará con libertad y sin premeditación el rol que vaya a cumplir. No es necesario que el coordinador narre todas las circunstancias de antemano, sino que las irá agregando a medida que la improvisación evolucione. En el caso en que el trabajo se neutralice a Sí mismo o que por algún motivo se esté boicoteando el ejercicio, el Coordinador, que ha estado despierto durante todo el desarrollo, irá creciendo propuestas que reaviven el trabajo y lo tomen o mantengan dramático. A estas consignas las denominaremos “de ajuste”.

Ejemplo de narración.

Luego de un caldeamiento muy activo que finaliza con todos en el piso, el coordinador comienza a contarles que: "... Es de noche, se encuentran en un barco, por algún motivo están todos durmiendo en el piso. Se comienzan a escuchar los sonidos del amanecer, la frescura de las gotas de mar nos salpica la cara, se humedecen los pies. El cuerpo está cada vez más mojado. Está entrando agua en el barco, si no la sacan se hunde..." (cada uno se pondrá en acción desde el rol que le surja en ese momento).

Ejemplos de circunstancias: no hay botes salvavidas; toda la tripulación se fue en un bote; se aproxima otro barco; una embarazada comienza a parir; tormenta con olas gigantes; en el agua hay tiburones; etc.

Otras temáticas a dramatizar pueden ser: el altillo de los abuelos; la fábrica abandonada; perdidos en la isla; aterrizaje forzoso; la feria de antigüedades persa; encerrados en un museo de arte egipcio.

143 - Improvisación muda: también se encuentra dentro de las de colectivo y simultáneo, pero en este caso no se puede emitir ni palabra ni sonido alguno. La comunicación se realiza solamente a través de gestos. Esto desencadenará en la investigación de las posibilidades expresivas del propio cuerpo, como también hacer todo lo posible para ser claro con los mensajes que enviamos y saber comprender los mensajes que recibimos. Se debe evitar el "dígalos con mímica", se debe desarrollar la escucha, la paciencia, la observación. Ejemplos posibles: sala de espera de la guardia de un hospital; escape de gas en la oficina; turbulencias en vuelo; toma de rehenes en un aeropuerto; inexperto conductor de colectivo.

144 - Lupa situacional: ésta es una etapa intermedia entre las improvisaciones grupales y las subgrupales. La misma consiste en que el coordinador que va siguiendo atentamente el desarrollo de la situación dramática propone un stop de la situación general y focaliza una situación determinada entre dos o más compañeros a los que consignará que sigan desarrollando la situación que venían jugando. El resto queda detenido en stop. Luego mediante un nuevo stop congelará la situación recortada anteriormente para después continuar en forma conjunta y volver a recortar. La idea de este juego es que todos pasen por una situación recortada de interacción con otros.

145 - Juego de roles: para empezar, le pedimos al grupo que piense en un lugar donde se encuentra mucha gente interactuando a la vez, por ejemplo: una fábrica; la escuela; una feria; un barco; un hotel; un supermercado; un hospital; un barrio.

Una vez sugeridos los lugares se selecciona uno por votación. Supongamos que se elija la escuela, vamos a pensar y a anotar los roles que se juegan en la escuela: director/a; vice; secretaria/o; maestros de grado; maestros especiales; profesor/a de teatro; portero/a; miembros de la Cooperadora; alumnos; otros.

Entonces se procede al reparto de los roles y funciones. Una vez hecho el reparto, se arma el lugar elegido. Realizado el armado, se comienza a interactuar, dejando que surjan situaciones de juego espontáneo. Por supuesto que el juego de roles se puede ir complejizando, pero para empezar, ésta es la manera más sintética y fácil de acceder.

Improvisación subgrupal

De acuerdo con la cantidad de participantes del grupo podemos dividir al mismo en pequeñas agrupaciones de 4 a 6 integrantes. Proponemos esta cantidad para que no queden demasiado expuestos y para que puedan relacionarse e interactuar todos. Es importante destacar que en estos ejercicios cobra real importancia el público.

RPD. Acerca del público: el público es el que sostiene con la mirada y la atención lo que están haciendo el resto de los compañeros. Esta función de sostén no sólo convierte a la situación en teatral, sino que también da seguridad y contiene. Por eso en esta primera etapa, si bien pretendemos un público activo, éste no debe ser crítico, es decir, no debe señalar errores o aciertos, ni alternativas que en nombre propio se hubiese tomado. Ser público es también parte del período de aprendizaje. Mirando se aprende. Es conveniente que el coordinador otorgue al público tareas técnicas para el desarrollo del trabajo de los compañeros, como acomodar la escena, manejo de la

luz y el sonido, vestuario, utilería, etc. Es importante que los roles técnicos no sean fijos y que todos los transiten todos. De esta forma estaremos trabajando también contenidos actitudinales como la solidaridad y la cooperación, permitiendo también que conozcan las diferentes áreas del arte teatral. Muchas veces nos encontramos con alumnos a los que les seduce el teatro, pero llegado el momento de actuar no se animan, por timidez, inseguridad, etc. Es por eso que permitirles la participación activa desde otra área puede abrirles una puerta para desarrollar su propio deseo.

146 - Teatro de la espontaneidad: es una instancia muy fácil y muy antigua de hacer teatro, de alguna manera dio origen al psicodrama, pero no nos vamos a detener en la aplicación de lo teatral en lo terapéutico. Aunque si tomamos la palabra terapéutico desde su etimología, donde la reconocemos como “ayuda”, comprendemos que todo trabajo teatral es terapéutico. Dado que facilita el autoconocimiento, la desinhibición de nuestros bloqueos, nos posibilita la interacción con los otros, el conocimiento y desarrollo de nuestra expresión y creatividad, etc. Con este trabajo jugamos con la posibilidad de construir memorias, de contar historias, de conocer un poco más.

Es recomendable recurrir a un ritual de apertura, como por ejemplo encender velas (según la calidad tardan entre una hora y media o dos en consumirse, también la relación del consumo varía si están o no cerca de una ventana). Otra posibilidad es cantar una canción que todos aprendan para iniciar el ritual y/o delimitar el espacio con una tela, arena, o cercarlo con los elementos que dispongamos. Lo importante en este caso, es que todos los participantes se desempeñen en ese rol, el de participante. Este trabajo no cumple su cometido si tenemos espectadores o críticos, todos y cada uno debe sentir desde el inicio que su rol es fundamental para que se desarrolle la tarea, por lo cual debe iniciarla e iniciarse en la misma.

Luego de armado el espacio nos disponemos a: realizar una ronda cantada y bailada por todos simultáneamente; sugerir un caldeamiento específico para desinhibirse (mover un poco el esqueleto, sacudirse un o la calle de encima, etc.); calentar el aparato fonal con una ronda de ecos y su repercusión en el cuerpo.

La disposición del grupo se realiza generalmente en forma circular y sentados. Los roles que se desempeñan son: uno hace de director o coordinador de escena, que generalmente es fijo; otro hace de autor (el 1 cuenta la historia), es rotativo; otros cumplirán la función de actor, éstos serán seleccionados por el autor.

Si contamos con elementos de vestuario, escenografía, luz y sonidos desempeñarán estos roles técnicos, que a su vez también serán seleccionados por el autor.

Entonces sucede que alguien cuenta una historia inventada, algo le pasó, un sueño, algo que leyó, algo que le contaron...

A partir de la historia contada siempre podemos deducir los elementos de la estructura narrativa. Para facilitar la tarea, al director-coordinador de escena le ofrecemos este listado de preguntas, las cuales funcionarán como guía para la estructuración del relato y que éste pueda desarrollarse lo más fielmente posible al original para su posterior representación.

¿Dónde pasa?	El Lugar.
¿Qué pasa?	El argumento.
¿A quién le pasa?	El protagonista.
¿Quiénes intervienen?	Otros roles y funciones.
¿Cuándo pasa?	Lo referido al tiempo.
¿Qué cosas había?	Lo referido a la escenografía.

Una vez que se contó la historia, se le pregunta al autor qué compañero de la ronda puede desempeñar cada rol, tanto los personajes se nombraron u objetos que aparecían en la historia. Armado el reparto y sabiendo el argumento recontado por el director-coordinador, procede a su armado, para su posterior representación. En una sesión de trabajo se puede contar más de una historia. Para concluir se pide a todos que construyan un ritual de cierre.

147 - Tema libre: se le pide a cada subgrupo que en un tiempo no mayor que 5 minutos, organice una situación, distribuya los roles y organice los elementos de utilería que va a utilizar como también de vestuario. Luego cada grupo pasará a improvisar.

148 - Por tarjetas: previamente el coordinador organiza una serie de tarjetas por tamaño o color a las que les asignan un valor para el juego, a saber: amarillas: espacios posibles (plaza, el correo, un ascensor, la playa, etc.); rojas: 4 roles posibles (una bruja, un comisario, un perro y un vendedor), estos 4 roles deben estar sí o sí, no pueden faltar. Esto no quita que si son más de cuatro en el grupo, se agreguen otros roles por cuenta de ellos; verdes: un acontecimiento (robo, incendio, declaración de amor, sordera repentina, hechizo, lluvia de barro, herencia, etc.); azules: una frase, que debe decir en diferentes momentos cada integrante del grupo (“Lo que mata es la humedad”, “Yo no soy de Escorpio”, “Y vos me lo decís”, “Los patacones nunca fueron moneda fuerte”, etc.).

Cada subgrupo debe elegir una tarjeta de cada color y organizar en no más de 5 minutos, con esos datos, la situación a improvisar.

149 - Por oficios: a cada subgrupo se le otorga un oficio determinado (panaderos, albañiles, porteros, peluqueros, carteros, paseadores de perros, modistas, etc.). En este caso debemos prestar especial atención a no proponer roles que estén excesivamente caricaturizados por la televisión, ya que los remitirán a situaciones estancas y de poca creatividad, como por ejemplo policías, ladrones, detectives, etc. Luego, en no más de 5 minutos, deben organizar lo necesario e improvisar una situación.

150 - Rompiendo verbalidades: se le pide a cada grupo que organice una situación en un tiempo determinado con tema libre. Cuando ya están listos para improvisar se les pide que la desarrollen hablando únicamente en lituano antiguo. Aclarando que las palabras que desconocen en lituano antiguo las pueden inventar.

151 - Actores u objetos: se le pide a cada grupo que organice una situación a improvisar en un tiempo determinado, pero en este caso sólo dos del grupo pueden actuar, los restantes deben ocupar un lugar específico en la escena como objeto que se debe usar en algún momento (silla, lámpara de pie, teléfono, secador de pelo, máquina de boletos, parquímetro, buzón, etc.).

A medida que transcurre la improvisación y en el momento en que los actuantes quieran, deben colocarse al lado de los compañeros que hacen de objeto e imitarlos de igual manera; una vez hecha la fiel copia, reemplazan al compañero y éste sigue la situación que venía desarrollándose. Los cambios se pueden realizar cuantas veces se quiera, pero se debe respetar el desarrollo de la situación. Es importante que todos transiten por todos los roles.

152 - Cambio de rol: organizan la situación y la improvisan, durante el desarrollo de la misma el coordinador da un golpe de palmas, en ese momento cada uno continúa con el rol que venía ocupando el compañero de su derecha. Se debe respetar el sexo del compañero al que le tocó reemplazar.

153 - Improvisación a partir de una foto: (ver en Fotos “¿se puede construir una historia a partir de una foto?”) Se puede tomar como inicio el desarrollo del ejercicio citado. En este caso las fotos son sólo puntos de partida con el objetivo de promocionar la acción. El origen de las fotos puede ser: de diarios, revistas, del grupo, familiares, antiguas, etc., que las puede proporcionar el grupo o el docente. A diferencia del ejercicio con fotos a las que se llega a partir del stop, en este caso se les reparte a cada subgrupo una foto. La misma la deben construir intentando ser lo más fiel posible. En primera instancia deben improvisar toda la situación previa que culminó en esa foto. Luego se les pide que improvisen qué sucedió después. Este ejercicio se puede desarrollar de la siguiente manera, se le indica al curso que para la próxima clase deberán presentar estas tres instancias como una ...sola improvisación integrada, para lo cual podrán traer nuevos elementos, tanto de vestuario, música o utilería, que favorezcan el nuevo desarrollo del trabajo.

El baúl mágico: este baúl puede ser reemplazado por un armario, cajas, bolsas, ropero, etc. Lo importante en este caso es que exista. Ahora que estamos trabajando en el contenido de improvisación nos trabajamos dando cuenta de la necesidad del vestuario y la utilería para recrear la tarea y desarrollar las posibilidades creativas de los participantes. Por lo tanto este baúl debe contener todo elemento que pueda ser utilizado en el trabajo, preferentemente evitar vidrio, porcelana u otros materiales que puedan romperse con facilidad o sean peligrosos a la hora de trabajar con ellos. ¿Cómo se llena el baúl? El docente debe incentivar al grupo para que traiga de su

casa todos estos elementos. Éstos pueden ser de descarte o en desuso, no hace falta comprar nada para el baúl. Otro dato importante es que el baúl es una herramienta de trabajo y no un juntadero de basura, el grupo debe valorizar este elemento y así cuidarlo, mantenerlo limpio y evitar la rotura de los elementos. Dado que la experiencia nos ha demostrado que cuando alguien trae un elemento y éste a la clase siguiente desapareció, está roto o tirado en un rincón, ese individuo no volverá a traer nada más.

Estos pequeños detalles son en muchos casos alertas de la decadencia de un grupo, por esto el docente debe estar alerta, cuidar lo que nos rodea es también cuidarnos. También es importante fortalecer a partir del baúl los lazos solidarios entre los integrantes, es decir, todo lo que hay en el baúl es para ser usado por cualquiera con la única responsabilidad de guardarlo en las mismas condiciones en que lo encontró, la prioridad en el uso tiene que ver con el orden en que lo necesitarán. En algunas ocasiones se puede designar como rol rotativo al encargado del cuidado de la utilería

154 - Sin moverse: una vez divididos en subgrupos se le pide que con tema libre armen una improvisación. Al momento de pasarla, el coordinador les pedirá que adopten una actitud corporal para no modificarla a lo largo de la misma (es decir congelados sin expresión en el rostro y sin gestos), que desarrollen sólo con la voz el trabajo que se propusieron.

155 - Lentamente: el coordinador pide al grupo que arme una improvisación con tema libre. Al momento de pasar pedirá a cada subgrupo que la realicen en forma lenta, tratando de sintonizarse entre todos para que tengan la misma lentitud de realización de la acción. Es decir, el mismo ritmo.

156 - Rápidamente: el mecanismo es similar al ejercicio anterior, pero esta vez lo que cambia es la velocidad. El ritmo debe ser veloz, rápido y este tiempo en el que se desarrolla la acción no debe impedir una correcta dicción o justificar caídas o choques.

Exdra: la “Expresión Dramática” es conocida y aplicada en muchos países europeos, principalmente en España. Su metodología es muy compleja y merece más espacio del que le vamos a brindar aquí, dónde sólo haremos referencia a ella como la incentivación para crear por medio de diferentes estímulos situaciones dramáticas.

157 - Titulares: se divide al grupo en sub-grupos y se le entrega a cada uno de ellos una cantidad de títulos previamente seleccionados por el coordinador (títulos de noticias, publicidades, etc., de diarios y revistas recortados y pegados sobre una hoja en blanco para evitar la distracción con lo escrito del otro lado). La cantidad de títulos no debe exceder a la totalidad de, integrantes de cada subgrupo. Se le pide que a esos titulares les den un orden y armen una historia. Transcurrido el tiempo del armado de la historia, se procede a contarla. Una vez contadas las historias se da un tiempo para armar la dramatización, en la que deben participar todos y respetar la historia que se contó. Luego se presentan todas las dramatizaciones.

158 - Imágenes: la metodología es similar a la anterior, pero en vez de titulares se les da a cada subgrupo una cantidad de imágenes, de cualquier tipo, tamaño y color. Cada subgrupo deberá encontrar una relación con éstas a través de una historia, para luego contarla. Una vez contadas las historias de todos, se procede a dramatizar. Una variante de este ejercicio es que se elija una historia entre todos y se la represente, para ver las distintas posibilidades dramáticas de un texto narrativo. Otra variante es que podemos proveerlos de estímulos mixtos: imágenes y títulos.

159 - Formas: una variante más sofisticada es la de dar como estímulo figuras de distintas formas y colores, no necesariamente geométricas. La metodología es la misma que en los ejercicios anteriores: A) armar la historia y contarla; B) dramatizarla.

160 - Sonoras: tomando como disparador el ejercicio de las historias para ser escuchadas luego se le pide al grupo escucha que la represente.

161 - Música de fondo: se le da a cada subgrupo un cassette con un tema musical sin letra, que preferentemente ponga imágenes. Lo deben escuchar y luego imaginarse el guión de una película que tendrá este tema como música de fondo. Cuentan la historia y la dramatizan.

162 - La poesía: se le da a cada subgrupo un papel con una serie de preguntas a las que debe responder y anotar de manera tal de ir construyendo una poesía, para luego dramatizarla. Las preguntas son:

- ¿Quién es?** Responder en singular o plural, en forma realista, fantástica o sobrenatural, de manera que podamos identificar uno o más protagonistas de la historia.
- ¿Cómo es?** Responder de manera tal que nos aporte datos para componer el o los personajes, dando información sobre aspectos físicos, psíquicos y/o sociales.
- ¿Qué hace?** Responder ligado a la acción, es decir, si está pensando, que en su accionar de pensar nos cuente en acciones de qué se trata.
- ¿En dónde?** Responder no necesariamente con un lugar real, no olvidamos de que es poesía.

Frase loca: también llamada frase en contra sentido a lo que se viene desarrollando, que rompa con la lógica del discurso.

A modo de ejemplo: una vieja sin un diente barre hormigas en lo alto de una higuera; las ratas caminan por la luna.

Por supuesto que es muy probable que los resultados de las construcciones en forma de poesía, requieran de una representación no realista.

Como variante al mismo se pueden agregar otras preguntas.

RPD. Acerca de las convenciones: las convenciones son pautas preestablecidas que todos acordamos dar como verdad para poder desarrollar la tarea. Debemos tener en cuenta que el teatro es “pura convención”. La actriz que personifica a Julieta, en la obra de Shakespeare, no muere en todas las funciones, sin embargo si ella desarrolla bien su papel sufriremos en esa escena y es bastante probable que también lloremos, “como si” en realidad hubiese muerto. Como así tampoco las heridas de Trephev en La Gaviota son verdaderas, ni Arkadina es su madre real, pero si esta convención tácita no se hubiera instalado entre actores y público, el teatro no existiría. Por esto mismo en nuestro trabajo debemos acordar determinadas convenciones.

El espacio escénico: para poder crear con mayor facilidad este espacio es recomendable que lo circunscribamos desde un primer momento. Si contamos con un escenario, éste puede ser el espacio, pero si el trabajo se desarrolla en un aula o salón sería conveniente delimitarlo con una raya en el piso o con una luz que focalice únicamente esa zona o de cualquier otra forma.

Las entradas a escena: éstas deben realizarse por los laterales, en el caso en que se pueda, es preferible colocar un biombo, pata o arlequín que sugiera el espacio exterior. Éstos también pueden recortar el espacio y crear diferentes ambientes.

La cuarta pared: el uso de la cuarta pared se viene desarrollando en el teatro desde hace más de un siglo. Éste determina un espacio cerrado, como si los actores estuvieran actuando encerrados en un ambiente, sólo que por alguna mágica razón la pared que limita con el público es transparente. Hecho que los personajes desconocen. Cuando un personaje se comunica directamente con el público se dice que “rompió la cuarta pared”. Este acto es común en las comedias o en los dramas que incorporan alguna escena de humor, donde por lo común aparece el “aparte”, que es la desviación de la atención de un actor hacia el público. Este acto da una participación diferente al público. Por esta razón éste es un recurso común en lo que se denomina teatro participativo. Por ejemplo el actor entra a escena empuñando un arma y dice “arriba las manos”, luego de que sus compañeros de escena lo hacen, mira al público y les hace algún gesto o comentario respecto de que ellos también son asaltados.

Las espaldas: con respecto al uso de la cuarta pared habíamos dicho que los personajes la desconocen, pero no los actores, por ende en el desarrollo de la escena éstos cuidarán de no dar la espalda al público, ya que si no lo hacen, los espectadores se perderán gran parte de los acontecimientos que allí ocurren y la voz del actor corre grandes riesgos de perderse entre los tramoyistas y jamás llegar a oídos de quienes gentilmente se acercaron al teatro. Para fomentar este

trabajo todos los objetos de la escena se dispondrán de manera tal que el actor, al utilizarlos, no se vea obligado a dar la espalda. Un ejemplo pictórico como “La última cena” nos enseña gráficamente como disponer una mesa para que lo que suceda este al alcance de la vista de todos.

Uso de objetos: como estuvimos viendo en todos los ejercicios enunciados anteriormente, los objetos que se utilizan en escena no siempre son reales, ni haría falta que lo sean. Por lo tanto el actor a partir de su trabajo los creará, no sólo como existencia sino que les dará cualidades. Por ejemplo: un personaje entra a escena luego de un largo viaje portando su valija cargada de recuerdos, no debemos herniar al actor en cada función sino que él a partir de su cuerpo simulará el peso de esta valija. Otro ejemplo de convención importante es el uso de muebles que simulan ser pesados y macizos cuando en realidad están contruidos con cartón o cualquier otro elemento liviano, pero si el actor olvida esta convención y se apoya con fuerza sobre una mesa en esas condiciones lo más probable es que termine en el piso y el público aburrido se retire de la sala. También suele ocurrir con el uso de las puertas imaginarias, que parecen cobrar vida a lo largo de la escena y sin que los actores lo adviertan se desplazan, de esta forma un actor entra por una puerta y cuando decide salir resulta que esta se encuentra a 20 cm. Todos estos elementos parecen nimios, pero en el desarrollo de un trabajo comprobaremos que la atención del público, vaya a saberse por qué desgraciado motivo, se centrará en estos elementos y no en otros, por eso “respetemos las convenciones y ayudémoslos a entrar en la ficción”.

163 - Con rima: se le pide a los grupos que armen una improvisación en forma libre y antes de pasar a presentarlas por subgrupos, se les pide que tengan en cuenta que dichas improvisaciones deben tener rima, es decir que la última parte de su parlamento debe rimar.

164 - De estilos: cada grupo arma por separado una improvisación con tema libre, el coordinador pedirá a cada subgrupo que antes de realizarla le impriman un estilo, que debe teñir todo el trabajo. Por ejemplo: cómica; de terror; mal doblada; melodramática; dibujos animados; de suspenso; ópera; película muda.

165 - Con elementos: el coordinador entregará a cada subgrupo uno o varios elementos a los que el grupo deberá:

Explorar y buscar una o más funciones posibles, ya sean propias de él o de los objetos o ajenos a su uso “normal”.

Con tema libre armar una improvisación. Pasar a mostrar el trabajo.

166 - El noticiero: la estructura de este ejercicio es la siguiente: en primer plano dos periodistas sentados mirando al público; detrás de ellos y a sus laterales se encuentran dos sub grupos, uno a la derecha y el otro a la izquierda. Los periodistas, de a uno por vez, irán relatando noticias de cualquier tipo. No pueden informar más de tres por turno. Al concluir cada noticia el periodista dirá “vamos a exteriores”, de esta forma habilitará al grupo de la derecha, que entonces representará el suceso. Ahora cuando al finalizar la noticia diga “vamos al lugar del hecho”, entonces estará habilitando al grupo de la izquierda.

Una variante de este ejercicio es que el periodista diga “vamos a la tanda” y relate las publicidades. Entonces, ambos grupos se juntarán y las dramatizarán.

Éste es un ejercicio de pura adaptación, por lo que no es necesario que las noticias o las publicidades estén escritas o previamente pensadas. En el caso en que el coordinador registre como muy interesante algunas de las dramatizaciones las puede recortar para profundizar en otro momento. Un dato importante es que no se le debe dar tiempo previo a los grupos para que verbalicen la organización de la dramatización.

Improvisaciones por parejas

167 - Sin fin “clásico”: un integrante del grupo queda en el espacio escénico y el resto se retira. A partir de ahora, cualquier compañero que lo desee ingresa al mismo, proponiendo desde su accionar una situación, espacio determinado y vínculo. El primero debe adaptarse a la propuesta que trae el segundo e improvisan. En cualquier momento entra un tercer compañero con una propuesta

nueva, entonces el primero, debe resolver su salida y el segundo adaptarse a la nueva propuesta. Dentro de esta mecánica, siempre habrá dos en escena.

168 - Sin fin con objetos: la misma mecánica que el anterior, pero esta vez cada compañero deberá entrar a escena con un objeto que utilizará en la misma.

169 - Sin fin con transformación de objeto: la misma mecánica del anterior, pero en escena siempre habrá un mismo objeto que quien entre debe transformar desde su accionar en otro elemento. Por ejemplo: una silla que se puede transformar en un trono, un trineo, una casilla telefónica, un bebé, etc.

170 - Sin fin con idioma inventado: igual mecánica que el anterior, pero esta vez el que entra propone un idioma inventado. Por las tonalidades, por la musicalidad, las pausas y silencios, la articulación, la fonética, etc., el que ya estaba se debe adaptar al idioma propuesto.

171 - Sin fin con status: mecánica similar a los anteriores, pero el que entra debe proponer un status determinado. Cuando hablamos de status, significamos tres categorías diferentes a saber: superior, inferior o igual con respecto a las relaciones de poder. Éstas pueden ser entre padres e hijos, jefes y empleados, ladrones y policías, etc. Es importante que estas relaciones se manifiesten siempre a partir de la acción, la cual no es discutible, sino por el contrario, es modificadora. Es importante que en las improvisaciones con trabajo de status no se queden fijados en un solo status, sino que por el contrario todos puedan transitar los tres niveles.

172 - El danzado: pasa una pareja, y el coordinador pone una música determinada que ellos deben bailar juntos. La música se corta de golpe y a partir de ese momento comienzan a desarrollar una situación.

173 - Cambio de épocas: se les pide a las parejas que inventen una improvisación con tema libre y que la representen. Una vez concluida la ronda de presentaciones se les pide que vuelvan a realizar la improvisación pero el coordinador les cambiará de época, por ejemplo: época de las cavernas; en la colonia; gauchesca de dos siglos pasados; egipcia; del futuro, en el 3005; tanguada; lejano oeste texano; campiña inglesa.

174 - Con circunstancias: a cada pareja se le pide que arme una improvisación y luego que pase a representarla. En el desarrollo de la misma el coordinador propondrá algunas circunstancias determinadas que modifiquen la situación. Es importante que estas circunstancias que introduce el coordinador modifiquen la situación sin que esta cambie radicalmente. Por ejemplo: alguien puede estar escuchándolos; se precipita un terremoto; uno huele mal; urgente necesidad de ir al baño; empieza a haber goteras; se siente olor a quemado; alguien pide auxilio en algún lugar cercano.

175 - Por espacio: se le da a cada pareja una tarjeta que determina el espacio en el que se debe desarrollar la situación, se acuerda un tiempo igual para todas las parejas para que armen la improvisación y transcurrido el mismo se pasa a representar.

176 - A oscuras: cada pareja deberá armar una improvisación, que cuando deba representar se realizará a oscuras. Solo tendrán valor las palabras, los sonidos y los tonos o volumen en que lo representen.

177 - Tres espacios: se le pide a la pareja que organice una improvisación con tema libre, mientras el resto del grupo diseñará y delimitará tres espacios diferentes. Por ejemplo: el dormitorio, el baño, el balcón. Luego la pareja deberá jugar la situación planteada adaptándose a cada espacio y justificando desde la acción la necesidad del tránsito de un espacio al otro.

178 - Secuencias desordenadas: se le pide a cada pareja que organice una situación con tres secuencias que respondan a introducción, nudo y desenlace. La muestran, luego deberán reorganizarla modificando el orden de las secuencias, pero sin perder coherencia.

179 - Personajes: se reparte a cada integrante del grupo una tarjeta en la cual figura un personaje determinado. Los personajes pueden ser de historieta, históricos, prototipos, etc. Luego, sin saber el personaje asignado a cada uno se arman las parejas. Una vez distribuidos deben, conociendo el personaje del compañero organizar una improvisación y mostrarla.

180 - Turismo: cada pareja trae planteada su improvisación, llegado el momento de pasarla, se le indica el lugar en el que se desarrollará. Por ejemplo: en la selva; en el desierto; en el medio del mar; en una manifestación; en un recital de Ricky Martin; en un sótano; en un ascensor; etc.

RPD. Acerca de improvisar la improvisación: de alguna manera queremos poner de manifiesto que si bien el inicio de la improvisación requiere de determinadas pautas (para facilitar el trabajo), esto no quiere decir que cualquier pauta o un mayor número de pautas optimicen los resultados. ¿Qué elegir? Como dijimos anteriormente no todos los datos van a ser útiles al improvisar, dado que en el momento de la acción el suceder inmediato nos supera y prevalece por sobre la información adquirida. Aquí y ahora versus información previa. Para, improvisar la improvisación ésta debe siempre suceder en el aquí y ahora. Soy Yo en esta situación determinada, en este momento, con estas circunstancias dadas, con los siguientes datos.

¿Quién soy? Para determinar el sujeto de la acción, qué papel juego o qué rol desempeño en el inicio de esta situación determinada. **¿Dónde estoy?** Para determinar el entorno, como lugar conflictivo donde se desarrolla la acción. **¿Qué quiero?** Que implica el para qué entro a escena, qué busco.

Por esta razón consideramos que el exceso de datos nos obligará a: proyectar y planificar la acción; prejuizar mi rol, el del otro, la situación; buscar la resolución y no el tránsito; olvidamos de que estamos improvisando.

Lo interesante del Teatro es que éste siempre es un hecho vivo, que se desarrolla con actores vivos en constante situación de improvisación, de búsqueda.

Estos datos son importantes tanto para el alumno en el momento de plantear una improvisación, como para el docente en el momento de evaluarla.

Improvisaciones pautadas

181 - Con entorno dado: a cada pareja se le determina un entorno en el que se desarrollará la acción. Ellos deberán plantearse el resto de los datos.

Algunos entornos posibles: al borde de un precipicio; en un colectivo; en la piscina de una fiesta; en un refugio antiaéreo.

182 - Con circunstancias dadas: (ver ejercicios: El viaje en Barco y Con Circunstancias). Se le pide a cada pareja que construya una improvisación de algunas de las siguientes circunstancias: dado que los persigue la policía; dado que están atados por las manos; dado que han bebido demasiado; dado que llueve torrencialmente; dado que me mordió una serpiente; dado que afuera esta inundado; dado que amanece; dado que llevo la herencia en mi bolsillo; dado que soy renco; dado que mi hermano no llega.

183 - A partir de una relación: el único dato que tiene la pareja para plantear la improvisación es el vínculo que los relaciona. Por ejemplo: gemelos; amantes; íntimos amigos; padrino y ahijado; jefe-empleado; capo mafia-novato; maestro-alumno; detective-fugitivo; estrella de TV-personal trainer; modelo-peluquera; cuñados.

184 - Familias de objetos: el coordinador determina quién traerá para la próxima clase cada uno de los siguientes objetos: fósforos, encendedores, tres velas, una linterna y tres sahumeros; delantal de cocina, dos cucharas, un cucharón, dos vasos, un colador; dos pelucas, tres ruleros, un peine, un cepillo, una gorra de pelo; un delantal blanco, una jeringa, un estetoscopio, dos frascos de medicinas; un sobre de semillas, una palita, dos macetas, una regadera, un par de botas de agua.

Estos objetos están ordenados por familias, es decir, el coordinador, por supuesto que puede proponer otros grupos de objetos. Con todos los objetos en clase, se agruparán por familias tanto los objetos como los sujetos que los trajeron. Cada subgrupo deberá plantear una improvisación en la que intervengan todos y cada uno de los objetos. Luego se muestran los trabajos.

En una segunda etapa se construirá una nueva improvisación con un representante de cada familia y su correspondiente objeto. Luego muestran.

Improvisación con texto

185 - Breviario: cada pareja recibe una tarjeta con un texto de cuatro frases. Ellos deben estructurar una improvisación en la que en algún momento se incluya ese texto. El resto de los compañeros que observen la escena deben descubrir cual es el texto. Es importante que estos textos no signifiquen demasiado como para programar el trabajo. Es decir que puedan ser incluidos fácilmente dentro de la estructura de cualquier situación. Por ejemplo:

Texto N° 1	Texto N° 2
- ¿A qué hora dijo que venía?	- Pero, ¿vos me querés a mí?
- A es de las siete	- Claro que te quiero
- ¿Qué le habrá pasado?	- Y, ¿por qué no me lo decís?
- ¿Querés que lo llame por teléfono?	- ¿Cómo querés que te lo diga?

Texto N° 3	Texto N° 4
- ¿Dónde lo pusiste?	- Es la última vez que vengo
- Entre las medias	- No te quejes. Si te gusta.
- No está	- Pero nadie me avisa de nada
- Buscalo bien	- Leé el diario y callate

186 - Minimalista: es una variante del ejercicio anterior, con la diferencia que el texto que recibió cada pareja a través de la tarjeta, deberá ser repetido por lo menos 4 veces dentro de la escena. Nunca en forma continua.

187 - El tarjetón: es una variante del ejercicio “el breviario”, pero a la tarjeta recibida, la pareja que la utilizó debe agregarle 4 textos más, que hayan aparecido en el propio trabajo. Con estos 8 textos en el tarjetón, otra pareja deberá improvisar una situación nueva. Así sucesivamente, el tarjetón irá incrementando de a 4 líneas el texto y pasando por diferentes parejas.

188 - El inconcluso: se le da a cada pareja una tarjeta con 4 textos inconclusos que ellos deberán introducir en la escena correlativamente completándolos. Por ejemplo:

Texto N° 1	Texto N° 2
- No te dije que...	- Ya me cansaste con...
- Sí, pero yo pensé...	- Siempre...
- A vos nunca...	- Ahora resulta...
- No será que...	- Mejor...

Texto N° 3	Texto N° 4
- Vamos...	- Tengo todo...
- Con...	- Estás...
- Vos...	- No...
- Confía...	- Dios...

189 - Tarjeta secreta: cada uno de los integrantes de la pareja recibe una tarjeta con dos textos. Ninguno debe mostrar su tarjeta al compañero. Durante la improvisación deberán usar esas frases en cualquier orden, la cantidad de veces que quieran. Es importante que las improvisaciones nunca arranquen con esos textos. Por ejemplo: salga de aquí; váyase; vuelva; ordene todo; dame el dinero que me debés; ¿por qué me traicionaste?; ¿qué sabés de ese asunto?; ¿cuántos vienen?; ¡no abras!; callate; hoy me duele la cabeza; olés a ajo.

190 - Desgrabadas: se le pide a la pareja que con cualquiera de los ejemplos anteriores mientras realiza la improvisación la grabe. Luego deberán desgrabarla (como tarea para el hogar) y aprenderse el texto de memoria, para después re-trabajarla. Es importante que cuando se transcriba el texto se le realice una limpieza quitando los textos que se repiten o las situaciones sin sentido.

RPD. Acerca de la dinámica: queremos explicitar que hay una dinámica de trabajo grupal que va desde el trabajo en grandes grupos, pasando por los grupos medianos hasta llegar al trabajo en

parejas. Esto no quita que en la primera parte de la clase el caldeamiento se realice en colectivo y simultáneo. A medida que avanzamos en el campo de lo dramático necesitamos ir ajustando el instrumento, como también por parte del coordinador afinar la mirada sobre el que trabaja. Por eso ponemos como punto de llegada el trabajo en parejas, dado que no es recomendable el trabajo individual en esta instancia. ¿Qué pasa con las parejas? Es aconsejable promover a la rotación de parejas. Es decir: que no trabajen siempre los mismos, que prueben trabajar con distintos compañeros. No debemos perder de vista y planteamos qué sucede cuando nadie quiere trabajar con un compañero o cuando todos quieren trabajar con el mismo.

191 - El absurdo: comenzamos este trabajo en ronda donde cada uno tiene una hoja y algo para escribir. El primer juego que hacemos se llama “cadáver exquisito”, que era una de las dinámicas que utilizaban los escritores surrealistas para producir escritura. El juego consiste en que cada uno responda en el papel con una frase de no más de dos renglones a cada pregunta realizada por el coordinador y que doble el Papel de manera tal de que no se vea lo escrito. A una señal del coordinador (todos juntos) pasan el papel recientemente escrito hacia su derecha, el que lo recibe vuelve a realizar el mismo procedimiento y así, sucesivamente hasta agotar las preguntas o la ronda. Una vez que todos escribieron alguna frase “cualquiera” en las hojas, se procede a lo siguiente: desarrollarlo y leerlo para sí; corregirlo (es decir pasarlo todo al genero masculino o femenino según corresponda y agregarle lo necesario que pudiera faltar como enlace entre frase y frase); lectura final de las producciones.

Luego se forman parejas, cada una elige uno de los textos o decide trabajar con los dos y realiza una improvisación, en la cual deberán aparecer sí o sí los textos seleccionados.

Este tipo de ejercicio si bien es un poco complicado lo podemos usar como introductorio al lenguaje del absurdo o para romper las clásicas formas de representación realista-naturalista. Vamos a ver ahora algunas de las preguntas posibles que puede usar el coordinador: ¿por qué te despertaste tan temprano?; ¿para qué querías verme?; ¿qué haces ahí escondido?; por favor contáme la verdad; ¿qué tenés ahí?; ¿qué te gustaría que me ponga?

192 - Textualmente hablando: cada pareja recibe un texto, ya sea éste narrativo o poético (poesía, canción, cuento, etc.) con este material deberá: leerlo; extraer la situación dramática posible, que no incluya más de dos sujetos en escena; elaboración de los textos posibles para esa situación determinada; realizar la improvisación.

Lo más probable es que estos textos no sean los definitivos, es decir, luego de la primera pasada, la pareja tendrá que ajustarlos a las necesidades textuales que surgieron en el trabajo mismo. Este proceso se realizará entre cuatro a cinco veces, pero una vez determinado el texto, los participantes deberán respetarlo, sin modificarlo durante la escena. Es importante que esta construcción textual nunca sea explicativa del suceso, dado que esto sólo impedirá la búsqueda creativa por parte de los actantes y los obligará a desaparecer tras los textos. Recordemos siempre que el texto es “sólo” un elemento más y no la primera figura.

193 - A continuación: cada pareja recibe un pasaje de una escena de autor dramático, ellos no conocen el origen de este texto, es decir éste se encuentra descontextuado. Ellos deben improvisarla e ir completándola, para luego fijar los textos producidos en la improvisación. Una vez concluida la escena se les da el texto origen para que lo lean y se encuentren con las similitudes y diferencias en cuanto a la resolución de la escena.

194 - El texto dramático: se le señala a cada pareja una escena predeterminada de un texto dramático, el cual deberá leer completo previamente, para comprender el contexto de la escena. Ellos deberán organizar los roles, producir la escenografía y utilería, aprenderse el texto de memoria. Luego podrán utilizar las preguntas planteadas en RPD Acerca de improvisar la improvisación, para favorecer la comprensión estructural de la escena. Con todos estos elementos están listos para iniciar la búsqueda “in situ” y a disfrutar de la improvisación.

RPD. Acerca del trabajo con texto dramático: dadas las características de nuestro trabajo, en esta producción la propuesta será jugar. Jugamos con todo el cuerpo, con todo nuestro ser. Con lo voluntario y lo involuntario, pero como la única posible objetivación y organización se nos presenta

sólo en el terreno de lo voluntario, nos moveremos dentro de este circuito. El texto, por ende, será siempre una información proveniente del exterior. Va a modificar, sin lugar a duda nuestro trabajo, pero como ya dijimos anteriormente, no lo va a dominar. No es el texto el que juega, somos nosotros, en la interacción con los compañeros, los que jugamos, creamos y recreamos una situación dramática que entre otros elementos tiene al texto. El texto siempre es un pretexto para el subtexto. Son las reglas del juego y los límites de la cancha. Como venimos viendo en el desarrollo del tema de la improvisación cuanto más clara sea la estructura que contiene a la escena, más fácil nos resultará investigarla. Es decir, al contrario de lo que se supone comúnmente, en el caso de la actuación, la estructura nos da libertad de acción. Sólo somos creativos en un contexto limitado, la falta de límite nos conduce a una búsqueda infinita que no se puede transgredir.

Aproximación al personaje

195 - Hibridando: vamos a construir un híbrido (para más, información ver “Binomio fantástico en Gramática de la Fantasía” de Gianni Rodari o Procesos de Hibridación para generar textos en libros sobre dramaturgia). Un híbrido consiste en la unión de dos elementos, que generan un tercero que tiene como resultado características de los dos generadores. Esta elección se hace a voluntad del creador y se debe sustentar la creación en un discurso coherente y racional. De estas uniones pueden aparecer cosas maravillosas para jugar, por ejemplo:

Una gallina y un elefante dan igual a un gallifante que tiene cuerpo de gallina, dos patas cortitas y pequeñas de elefante, como también la cola. No lleva alas y tiene una cabecita de elefante sin trompa con pico y cresta de gallina.

Un balde y un diario dan igual a un baldeario que es diario transparente y cilíndrico con hojas de agua, que a medida que se agitan las hojas se puede cambiar de sección. Es un contenedor de noticias. En la zona de la base se encuentran los chistes y el horóscopo.

La idea de hibridar, en el caso de este ejercicio, nos sirve para estimular la creatividad en cuanto a la creación de personajes, los cuales siempre parten de mí, los produzco con mi cuerpo, pero me permiten jugar posturas, actitudes, tonos de voz, energías, ritmos alejados de los habituales en mí. El ejercicio en sí sería:

Se le reparte a cada uno de los integrantes una tarjeta en blanco, en la cual deberán anotar un objeto y depositar la tarjeta en una bolsa en común. Luego, de a uno por vez, extraen una tarjeta. Distribuidos por todo el salón y en forma individual cada uno trabajará la composición de este híbrido que estará compuesto del objeto de la tarjeta más él con sus propias características. Tras un tiempo previamente estipulado, se formará una ronda de presentación de los híbridos, donde cada uno a su vez mostrará su creación. El resto de los compañeros adivinará con que objeto trabajó. Una variante posible, si el grupo no es numeroso, consiste en que luego de conocer todos los personajes, el grupo le determine a cada uno: oficio o profesión; nacionalidad; edad; alguna característica de personalidad (pegajoso, roñoso, torpe, gentil, histérico, grosero, etc.).

Cada uno en forma individual organizará una situación dramática en la que su personaje estará en acción, tomando en cuenta todas estas nuevas características. Luego se mostrarán los trabajos.

196 - Zoomorfosis: comenzamos la tarea con un caldeamiento que incluya articulaciones, tensión y distensión. Focalizamos la atención en la columna, sus posibilidades de movimiento, los ritmos posibles. La trabajamos apoyada en el piso, en la pared, en el otro. Zonas de apoyo, zonas libres. A partir de este caldeamiento vamos buscando a un animal; como vemos la elección no es puramente racional, ya que debe ser el movimiento, el ritmo, la tensión las que sugieran al animal que irán trabajando. Una vez que cada uno investigó durante un tiempo no menor de 15 minutos a su animal (sus desplazamientos, su ritmo, su actitud frente a los demás) el coordinador, que será quien conduzca esta investigación, podrá sugerir que: cacen para comen; busquen refugio donde dormir; se relacionen con animales de la misma especie pero de sexo opuesto; estén alertas frente a un posible ataque; etc.

Esta guía debe contribuir al desarrollo de la búsqueda para que la misma no se acote en lo formalmente definitorio de una especie, sino que sea el cuerpo el que la investigue. Luego,

lentamente irán buscando la posición bípeda de cada animal; el mismo deberá humanizarse, sin perder sus características animales. Se les sugerirá que se saluden, se persigan, etc. Una vez personalizados, comenzaremos a improvisar con los mismos. Un ejemplo posible es: por grupos, o todo el grupo según la cantidad de integrantes, se instalarán en la sala de espera de un aeropuerto, que por motivos climáticos no tiene salidas de aviones. Cada uno deberá encontrar una urgencia por la cual debe tomar ese avión. Hace horas que esperan cuando se les anuncia que sólo hay tres plazas disponibles para el único vuelo que saldrá esta semana.

197 - El objeto influyente: se coloca en el centro de la ronda el baúl mágico. Cada uno debe pasar, observar los elementos y elegir uno. Una vez finalizada esta operación por todos, deberán investigarlo, si es vestuario vestirse, si es un elemento de utilería encontrar cómo portarlo, de esta manera comienza un desplazamiento en el que lo más importante será llamar la atención de los otros a partir del objeto y su uso. “Gracias a él soy quien soy”. En este caso el objeto funcionará como modificador de la conducta. Deben registrar la actitud de: cómo usarlo; cómo lucirlo; cómo seducir a partir del objeto; lo importante que es para cada uno.

Luego y a partir del trabajo buscarán un rol para desarrollar, es decir: ¿quién soy?; ¿qué relación tengo con los demás?; ¿qué sonidos o palabras emito?; ¿cómo me muevo?, ¿con qué cadencia, ritmo, tono?

A partir de estas características se eligen por parejas para comenzar a improvisar.

198 - El personaje oculto: el coordinador, de antemano, traerá una cantidad de tarjetas donde cada una indica un personaje determinado, las series de tarjetas se puede clasificar como: personajes de historietas; dibujos animados; personajes públicos; personajes históricos; personajes a partir de características físicas.

Una vez seleccionada la serie, el coordinador procede a pegar en la espalda de cada integrante una tarjeta-personaje sin que éste sepa cuál es. El juego consiste en transitar el espacio, buscando información acerca de mi personaje oculto. La forma de adquirir la información es realizando a mis compañeros preguntas que puedan responder por sí o por no (una pregunta por compañero).

Cuando la respuesta es sí, debe componer esa característica. De esta manera a medida que avance el juego se irán relacionando con los compañeros desde la composición.

199 - El acontecimiento: el coordinador pedirá al grupo que de una clase a otra elija y componga a un personaje. La elección es libre. A la otra clase deberá traerlo compuesto, con todo lo que requiera de vestuario y accesorios a utilizar. Una vez que están todos listos, el coordinador los hace salir del salón de clase y les plantea un entorno determinado. El juego consiste en mantener el personaje que cada alumno se planteó en este entorno. Todos deben progresivamente ir relacionándose entre sí. Una vez concluido el juego, cada participante deberá contar que características seleccionó para componer su personaje y entre todos chequear qué cosas se mantuvieron o desviaron en la acción. A modo de ejemplos de entornos determinados van los siguientes: cumpleaños de la abuela; exposición de cuadros de nuevas tendencias; antesala del infierno; ruta desértica; basurero; megadisco.

200 - El ciclo: el coordinador pedirá al grupo que en forma-libre elija y componga un personaje, tomando como base las ejercitaciones anteriores y las preguntas para estructurar su composición. Transcurrido un tiempo el coordinador pedirá que al personaje lo contextualicen en: la niñez; la adolescencia; la adultez; el momento actual; la vejez.

201 - Personaje colectivo: todos juntos desplazándose por el salón caminando normalmente. El coordinador les pide que:

Compongan, por ejemplo, una renguera. Luego que todos lo hacen, el coordinador elige una, que los demás imitarán.

Sumen a la renguera una mirada soñadora. Lo hacen. Se elige una, todos la imitan.

Con la misma metodología se puede sumar: una risa siniestra más una panza prominente más un tic con las manos más una velocidad al andar más una cadencia al hablar.

202 - Sostenidos y apretados: se le pide al grupo que realice la mayor cantidad posible de bollitos de papel de diario en distintas medidas. Luego por parejas acumularán gran cantidad de

bollitos, una vez instalados en el espacio se les pide que a la consigna de sostenidos, uno deberá colocar sobre su compañero, de a uno, bollitos de papel. Éste deberá desplazarse sin que se le caigan. A medida que demuestre que puede sostenerlo, el compañero le agregará otros en diferentes zonas del cuerpo. Una vez logrado este proceso el andante deberá reproducir la última caminata, pero ya sin los bollitos. Luego cambian los roles. Apretados: repite la misma estructura, pero esta vez colocará los bollitos en las inflexiones de las articulaciones. Luego los quitará y el compañero reproducirá el desplazamiento. Luego cambian los roles. Mixto: el compañero colocará los bollitos, algunos para ser sostenidos, otros para ser apretados. Luego los quitará y el compañero reproducirá el último desplazamiento al que le podrá agregar sonido. Cambio de los roles.

Cuando ambos hayan concluido estas tres secuencias deberán elegir un personaje de los compuestos por cada uno. Con los mismos organizarán una improvisación.

203 - De remate: cada uno deberá traer compuesto de su casa un personaje partiendo de alguna de las ejercitaciones antes señaladas. Comenzamos la clase paseando los personajes por el salón. En un momento determinado el coordinador les pide que armen una fila. Mientras el coordinador define un circuito que deberán transitar, en un extremo del mismo hay una pila de objetos (es muy importante variar los tamaños, debe haber objetos muy pequeños y otros muy grandes o muy pesados), cada uno al llegar a la pila deberá tomar un objeto al azar y pasarlo por el circuito mostrándolo y ofertándolo para el remate. En la segunda pasada, recién pueden incorporar la voz, que no podrá ser más de dos palabras, que las repetirá cuantas veces quiera y como quiera. El objeto del texto es favorecer la oferta del producto. En este sin fin de personajes lo que buscamos es que se sostenga o se enriquezca el personaje en diferentes situaciones.

204 - Formateados: dentro de las posibilidades de construir un personaje a partir de las formas, si nos remitimos al ejemplo: “Abiertos y cerrados”, podemos pedirle al grupo que con esta dinámica de abrir y cerrar zonas componga de la siguiente manera: a) que abra una zona del sector alto del cuerpo (de la cintura para arriba) y que cierre una zona del sector bajo. Que se desplace; b) que abra una zona del sector derecho (tomar a la columna como límite) y que cierre una zona del sector izquierdo. Desplazarse; combinar a) y b). Que se desplace.

Una vez probado varias veces cada punto, cada uno debe elegir uno de los personajes, comenzar a transitar el espacio relacionándose con los otros.

Incorporarle sonido, forma de hablar y de expresarse. Luego, por parejas deben armar una improvisación.

205 - Los siameses: por parejas deben buscar una zona de unión común a ambos. Por ejemplo: hombro con hombro y cadera con cadera, abrazados por la espalda y pegada pierna derecha de uno con pierna izquierda del otro. De esta manera construirán un personaje que tendrá un solo lado izquierdo y un solo lado derecho. También deben sintonizar los movimientos, ritmos, discurso, tonicidad muscular, etc., ya que son uno solo, un siamés. Una vez contruidos los siameses se agruparán de a cuatro (dos siameses) y construirán una improvisación para luego mostrarla.

RPD. Acerca de la construcción del personaje: para empezar podemos diferenciar entre rol que significa una conducta en relación con una función (soy Yo en una determinada situación), y personaje que requiere de composición, es aún más complejo. Como coordinadores debemos observar las conductas cristalizadas o clisés que se repiten una y otra vez, tanto en los roles como en los personajes (ritmos, tonos de voz, composiciones físicas, etc.). Por esta razón proponemos diferentes variantes de abordaje para la construcción de un personaje. Porque cada persona tendrá una tendencia particular, tanto sea para el proceso de construcción, como en las características del resultado. El coordinador deberá ayudar a superar los anquilosamientos para permitir el crecimiento. Nuestra tarea es permitir que reconozcan el abanico de posibilidades, acompañarlos en la sorpresa de encontrarse haciendo algo nuevo y ayudarlos a que valoren la importancia del cambio de conducta. Nunca violentar el cambio porque de esta forma no le permitiremos la apropiación del aprendizaje. Cuanto menos conductas fijas tengamos como respuesta a un estímulo, tendremos mayor posibilidad de adaptación a las circunstancias.

APUNTES

El encuadre

Como su nombre lo indica es el marco de contención de la especificidad. En todo proceso sistemático de enseñanza-aprendizaje, el encuadre adquiere un lugar preeminente, ya que sin éste, los contenidos, los objetivos y las actividades no encontrarían un orden y una dirección. ¿De qué hablamos cuando hablamos de encuadre?; ¿quiénes son mis alumnos?; ¿qué vienen a aprender?; ¿qué quiero enseñar?; ¿dónde se va a producir este proceso?; ¿con cuánto tiempo contamos?; etc.

Éstas son algunas de las preguntas que debemos hacer para reconocer el encuadre. Por eso, como ya dijimos, el encuadre es lo que nos da seguridad de estar trabajando en nuestro campo y no en otro. Por este motivo el encuadre es siempre un acuerdo entre ambas partes; todos debemos conocerlo y consensuarlo.

En el caso de la Educación Estatal, a modo de ejemplo, podríamos decir que un posible recorrido sería: el primer encuadre lo dictará el Poder Ejecutivo, éste lo trasladará al Ministerio de Educación, éste, a su vez a las respectivas Gobernaciones, que a su vez lo pasarán a las Direcciones Educativas (Provinciales y Municipales), éstas a las Instituciones de Formación, éstas a los maestros del área y éstos, a su vez, a sus alumnos. Cabe aclarar que en cada instancia por la que va pasando el encuadre, se re-trabaja y ajusta de acuerdo con las necesidades, características y posibilidades específicas.

Ahora, cuando nos planteamos un proceso de enseñanza-aprendizaje que no dependa de las instancias gubernamentales, el encuadre estará fijado por la dirección de la Institución o por el conjunto de los docentes que en ella participan.

Supongamos que la actividad que desarrollo la realizo en forma totalmente independiente, el encuadre también debe existir. Por lo general trabajamos acorde con un encuadre, sólo que en muchas oportunidades no somos conscientes del mismo, por lo que se nos dificulta la tarea de operar con él. Como vemos, el encuadre lo que en definitiva nos da, es una cosmovisión.

En el caso específico de la relación Arte-Educación, podemos hablar de tres tipos de encuadre, los mismos son: *educación por el arte, educación mediante o a través del arte y educación para el arte.*

Educación por el arte: se trata de utilizar las actividades artísticas para desarrollar las cualidades personales, sin tratar de formar profesionales de un área. La Educación por el arte enriquece a la persona tanto en su conocimiento como en su desarrollo, teniendo como recurso a las actividades artísticas, no sólo en cuanto a la especificidad de los contenidos, sino también a socialización de lo grupal y el trabajo sobre cierto tipo de valores (cooperación, compañerismo, solidaridad, etc.). Éste es un elemento esencial para el desarrollo de la educación personalizada, es decir, utilizar las potencialidades artísticas del sujeto para la incorporación o aprendizaje de contenidos de otra área.

Educación mediante o a través del arte: esta forma consiste en utilizar una obra de arte, que de por sí educa (de cualquier tipo: pictórica, ballet, música, teatro, etc.), para que a través del análisis de su contexto podamos confrontar con nuestra tabla de valores.

Educación para el arte: es la formación de artistas de una especificidad determinada.

Entendamos que la elección de un encuadre determinado, va a depender de la relación entre necesidades y posibilidades. Esta aclaración se debe a que nos encontramos con innumerables trabajos, que responden al encuadre de educación por el arte dirigidos a la etapa de la niñez y la adolescencia y donde la omisión de la adultez parece hablar de una innecesariedad al respecto. Disertar sobre la necesidad de la recreación, el aprendizaje del trabajo en grupo y el poner en práctica el uso de valores tales como la solidaridad y la cooperación, como el desarrollo y la confianza en sí mismo en los aspectos creativos en la adultez, nos llevaría aun desarrollo mayor y nos alejaría del punto que estamos tratando. Pero, tomemos el dato de que las grandes empresas contratan hoy a especialistas que capacitan a sus empleados, con las técnicas y dentro del encuadre

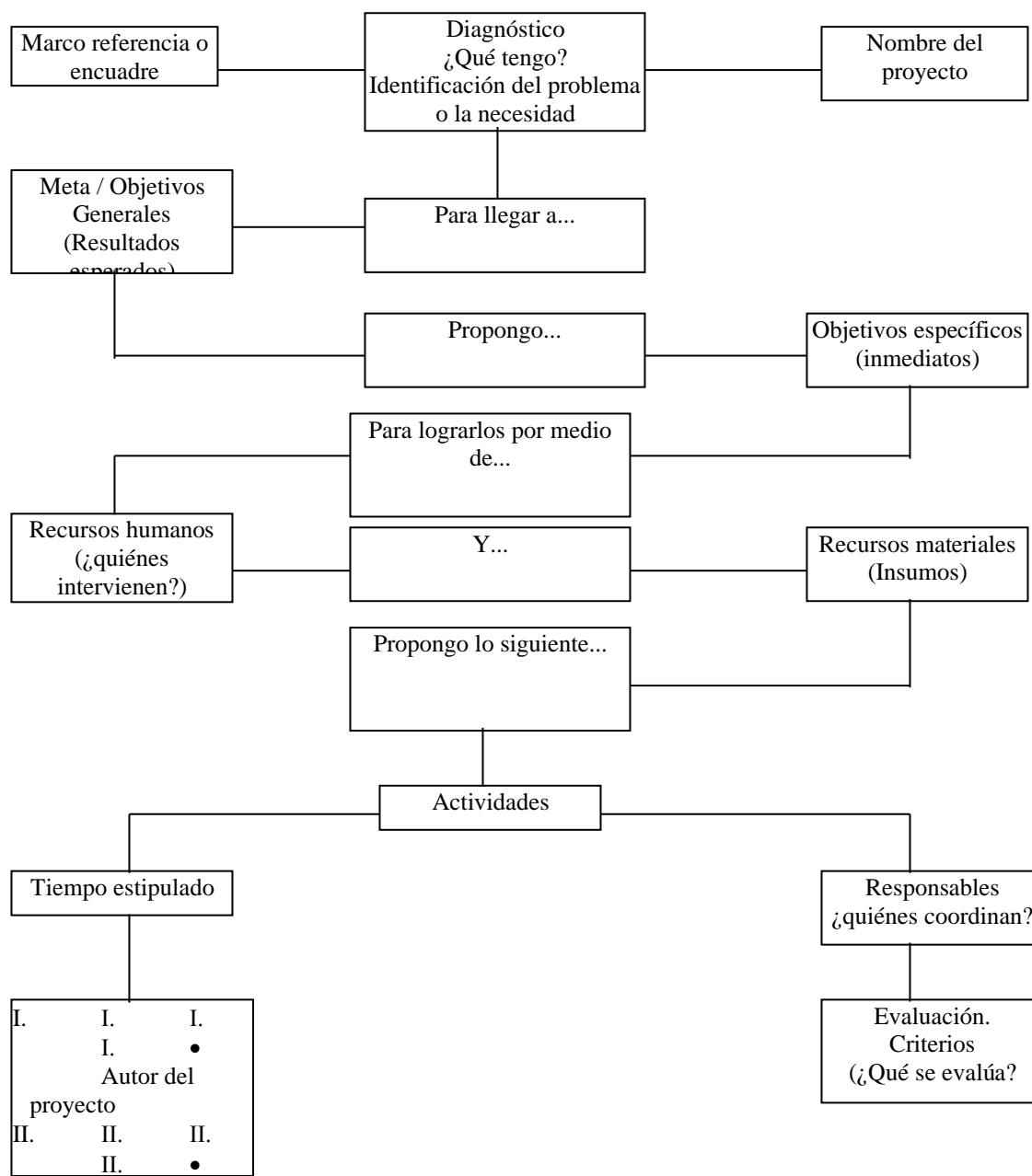
de educación por el arte, bajo el nombre de: training, capacitación empresarial, especialización en ventas, atención al cliente, etc.

Una actividad no hace al encuadre, el encuadre hace a la actividad. De esta manera un mismo ejercicio o juego, se puede practicar en cualquiera de los tres encuadres; lo que sí se va a modificar es: la finalidad, la profundización y la evaluación.

Proyecto

El proyecto es un plan de acción. Es lo primero que se nos solicita cuando vamos al encuentro de un trabajo, por lo que es recomendable conocer previamente la institución, con sus características y finalidades, para tener a priori un proyecto en mano. El proyecto es siempre una estructura que responderá al propio encuadre de trabajo, el cual se verá modificado en el intercambio con el encuadre propuesto por la Institución. Es decir, el primer proyecto es el que presento, es lo que yo oferto. Las formas de presentación pueden ser como un desarrollo teórico, en el que se debe fundamentar lo presentado o como un gráfico.

Ejemplo de desarrollo teórico: nombre de la Institución; nombre del curso, taller o asignatura; nombre del profesor; régimen temporal (duración: cuatrimestral, anual, etc.); periodicidad (clases por semana); carga horaria; marco teórico o fundamentación (el para qué); objetivos generales; planificación: (plan general de trabajo y/o clase tentativa); requerimientos técnicos: (tipo de espacio, equipo de audio, etc.); criterios de evaluación; fecha; observaciones; firma del autor del proyecto.



Recordemos que por lo general los proyectos se reciben en una misma fecha, en gran cantidad y todos destinados a una sola persona, por lo cual debemos tener en cuenta no sólo la coherencia y lógica de los contenidos, sino también valorar la forma del mismo, ya que como veremos más adelante, la forma también habla de nosotros.

Todo proyecto es una carta de presentación, por lo cual la prolijidad y los detalles atractivos deben ser tenidos muy en cuenta. Consideremos que cuando estamos presentando un proyecto, lo que estamos realizando es una inversión, dado que los resultados esperados pueden cosecharse años más tarde. Por este motivo insistimos en la forma de la presentación, dado que el mismo debe lograr que quede en el lugar al que fue dirigido y sobretodo que ocupe un espacio en la memoria de quien lo recibió. Quizá no le sea necesario hoy, pero nunca sabemos cuándo requerirá del mismo. Por estos motivos, no debemos dejarnos ganar por la ansiedad, ya que desconocemos el grado de urgencia o necesidad o presupuesto con que cuenta el lugar donde lo presentamos.

Cuando nos planteamos dónde presentar nuestro proyecto, bien podemos dirigirnos a los espacios ya creados para el mismo. Por ejemplo: dentro de la escuela un taller curricular. Pero también como docentes y artistas que somos podemos sembrar la necesidad, es decir generar en el otro la necesidad, el interés y la inquietud de disponer o crear un nuevo espacio. Esta creatividad nos va a ser fundamental especialmente en épocas de saturación del mercado convencional y donde la oferta de talleres es mayor a la demanda de los mismos.

Una ayudita para los amigos: las escuelas disponen de espacios alternativos que suelen quedar vacantes por lo general por falta de propuesta. Por ejemplo: comúnmente los días sábados la escuela no tiene actividad y las cooperadoras siempre están escasas de recursos; si asociamos estos dos planteos estamos creando un nuevo “nicho” de trabajo, ya que podemos dar talleres para los alumnos o para los padres o diseñar una propuesta para la actividad compartida de padres e hijos. De esta forma estamos creando una actividad para el espacio no formal, que puede existir o no dentro de la institución.

Otra posibilidad son los centros barriales. Seguramente el barrio dispone de talleres privados que ofrecen clases de teatro con diferentes características y precios, pero qué pasa si convocamos a los vecinos para trabajar juntos sobre alguna problemática barrial o para organizar un evento conjunto en un espacio común o si decidimos contar entre todos la historia del barrio y tantas otras ideas que a vos se te van a ocurrir. Lo importante en este caso es informarte y documentarte, es decir, la creatividad en la propuesta no debe restar valor a las características de tu trabajo.

Como última ayudita te sugerimos que recorras clubes, countries, centros de jubilados, sindicatos, ligas, etc. Todo espacio en el que las personas se reúnen es apto para que presentes tu propuesta.

Generalmente el proyecto se presenta en mano y debemos intentar que llegue a las manos indicadas. No está mal confirmar telefónicamente si el indicado lo recibió. En el caso de que seamos nosotros quienes entregamos personalmente un proyecto, consideremos que debemos acompañarlo de una buena presentación personal, que nuestra actitud debe ser siempre abierta y positiva. Debemos dar seguridad a quien nos recibe, de nuestra capacidad, pero cuidándonos de la soberbia o la altanería. El proyecto como ya dijimos anteriormente es para compartir y está abierto a modificaciones razonables.

Otra presentación posible de un proyecto, en el que el docente recurre a la creatividad, al uso de la imagen y a la síntesis, es el siguiente modelo.

¿Quiénes somos?: donde contaremos nuestra historia, experiencia y capacitación. Ésta debe ser breve y concisa. Debe estar ordenada cronológicamente de la actualidad hacia el pasado. En este espacio podemos agregar fotos del o de las personas que presentan el proyecto.

¿Qué hacemos?: aquí desarrollaremos la especificidad y características de nuestra tarea. Se pueden incluir fotos de experiencias anteriores, donde aparezcan los docentes en actividad con el grupo etario para el que se presente el proyecto.

¿Qué ofrecemos?: espacio para la formulación de nuestro servicio. Planes de clase, distribución horaria, organización por edades, elementos, y/o recursos materiales con los que operamos, formas de evaluación, etc. Aquí podemos incorporar gráficos y tablas que faciliten la lectura y comprensión.

El docente debe poseer conocimientos científicos que sirvan de fundamento a su tarea y le permitan una adecuada selección y aplicación de técnicas de enseñanza y evaluación, coherentes con la escala de valores asumida. Susana Avolio de Col.⁵

Pedagogía

La pedagogía es la ciencia que estudia a la educación, por ende es el encuadre teórico de toda didáctica. Ahora, quién se atrevería a decir que la pedagogía no es también un arte. Es el mágico encuentro entre “el querer saber” y “saber algo más”. Entre el que desea saber y el que se supone que sabe. Es, “un delirio compartido y pautado”, parafraseando a la Prof. Beatriz Mosquera⁶

La pedagogía se encuentra en permanente desarrollo, cada época la ha tocado y modificado y cada época se ha visto tocada y modificada por la nueva pedagogía. Es el resabio de una cultura, es “el cómo” se debe transmitir para permanecer. Si bien este tema merece otro nivel de profundización, no es éste atinente dentro del campo en el que se desarrolla nuestro trabajo. Sólo a fin de acordar algunos puntos, es importante destacar que la pedagogía atiende las diferentes especificidades de la educación. Dentro del campo del teatro esta se denomina Pedagogía Teatral, la cual se encuentra en un estado de pre-ciencia dado que no hay un amplio desarrollo teórico con aval científico.

Muchos de los trabajos que encontramos Sobre teatro, suelen referirse en su mayoría a obras de literatura dramática o a biografías o relatos de experiencias vividas, ya sea en el plano artístico o pedagógico. Recién en el siglo pasado el maestro Stanislavski comenzó a reflexionar sobre la actividad en la formación del actor. No podemos negar que en cualquier librería especializada vamos a encontrar trabajos teóricos de diferentes maestros, sólo que por lo general ninguno de ellos se ha dedicado a elaborar conceptos respecto de una pedagogía, pero a su vez tampoco la han ignorado. Esto implica que toda didáctica nos referencia a la pedagogía que la enmarca, por esa razón luego de una lectura exhaustiva, lograremos, en el mejor de los casos, inferir conceptos al respecto. En la actualidad contamos en la Argentina con “Tesis sobre Stanislavski” del maestro Raúl Serrano, el cual desarrolla con profundidad y con criterio científico el tema de la Pedagogía Teatral.

Quizá, en el marco de este libro, sólo nos sea importante reconocerla y diferenciarla de la didáctica, que es la herramienta del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Didáctica

Como dijimos anteriormente, la didáctica es una herramienta con la cual se construye el soporte técnico del aprendizaje. Es decir, es una serie de principios, normas y técnicas con lo cual podríamos también definirla como la metodología del aprendizaje. Tomemos en cuenta que para que una metodología resulte eficaz es necesario saber quién la aplica, para qué la aplica, por qué la aplica y qué transmite con este método.

⁵ Planeamiento del proceso de enseñanza-aprendizaje, Ediciones Marymar, 11 ed., 1976.

⁶ Profesora de la cátedra de Pedagogía General Didáctica Especial en la carrera de Pedagogía Teatral perteneciente a la ENAD, dependiente del IUNA.

La didáctica requiere de precisión conceptual, es técnica, no valora ni califica los conceptos que transmite, quien requiere de una referencia implícita o explícita a una tabla de valores es la pedagogía.

Ahora bien, los elementos de la didáctica son: planeamiento; conducción (tema que desarrollaremos en el siguiente capítulo); evaluación.

PLANEAMIENTO

Todo plan debe ser hipótesis de trabajo, flexible y orientador de la acción.

El planeamiento debe ser coherente, estar encuadrado y ajustado a la realidad donde se va a operar (ver Encuadre). Es decir, es la posibilidad de proyectar una acción futura, conectando las necesidades con los recursos con los que se cuenta.

Planificación didáctica: es la que elabora el docente en función de la tarea, para un espacio-tiempo determinado. Existen diferentes tipos de planificación: programa (centrado en los contenidos); planificación anual; planificación por unidad didáctica; plan de clase; elementos de la planificación; objetivos; contenidos: actividades; recursos; evaluación.

Objetivos

Son las metas a alcanzar por parte de los alumnos, son los cambios de conducta esperados; siempre deben estar formulados en términos de conducta fácilmente observable. No debemos confundirnos con los resultados, que éstos son los cambios de conducta logrados. No siempre objetivos y resultados de aprendizaje coinciden; puede que planifiquemos varios objetivos y obtengamos sólo algunos resultados. También puede darse a la inversa, es decir, que obtengamos resultados no planificados.

Como dijimos anteriormente los objetivos de aprendizaje son el cambio de conducta que se espera del alumno, el propósito del docente es la actividad que éste realiza para que el alumno logre el objetivo.

Los objetivos se clasifican en: generales (deben operar por lo menos durante un año); específicos (operan dentro de una unidad didáctica); operacionales (dentro de una clase).

Para que el proceso de enseñanza aprendizaje sea completo y eficaz, debe involucrar las tres áreas de la conducta. De este modo, los clasificamos en objetivos: cognoscitivos o intelectuales (obtener, interpretar, analizar y sintetizar información); psicomotrices o procedimentales (habilidades, destrezas, y hábitos). afectivo-volitivos o actitudinales (actitud, valoración, voluntad).

Contenidos

Es el medio por el cual se van a nutrir los objetivos para poder realizarse. Dicha realización se cumple a través de las actividades.

Nunca debemos omitir, a la hora de planificar, la enunciación de los contenidos que vamos a trabajar, ya que éstos van a determinar la o las actividades atinentes a fin de cumplir con la meta propuesta. Podemos determinar los contenidos con la pregunta: ¿qué enseñar?

No debemos confundir el concepto de contenido con el de actividades, que de por sí se encuentran interrelacionados, pero son conceptos diferentes. Un contenido puede incluir varias actividades para su desarrollo. Vale decir, un contenido son los datos, conceptos y principios que el alumno manejará en el transcurso de la actividad; son en definitiva el objeto de apropiación. Los contenidos son parte de un todo que es la unidad didáctica, por lo tanto deben estar graduados, jerarquizados y organizados de manera tal que permitan la optimización del proceso de enseñanza aprendizaje. A modo de ejemplo, una forma posible de graduarlos sería: de lo simple a lo complejo; de lo cercano a lo lejano; de lo conocido a lo desconocido.

Si tomamos en cuenta el concepto de “lo conocido a lo desconocido”, éste nos pautará una clase de vínculo particular con el alumno. Si planteo esta relación, tomando al alumno, como un poseedor de saber previo, y planifico la actividad valorando e involucrando su saber, es muy

probable que: se logre una mayor y más rápida apropiación del aprendizaje; se logre autonomía de recursos; se desarrolle la creatividad personal.

El docente se instale en el rol de acompañante del proceso y no en el rol de único poseedor del saben

Por todos estos motivos, se nos hace fundamental que, al momento de planificar, el docente no se instale sólo en el dominio de los contenidos a trabajar, sino que planifique para este grupo determinado (*ver Diagnóstico*).

Actividades

Existen dos tipos de actividades, por un lado las que desarrolla el docente, éstas son las previas, durante y posteriores a la clase (*ver capítulo siguiente*) y las que realizan los alumnos.

Actividades del alumno: las actividades son los juegos, ejercicios y tareas que el docente consignará para que realicen los alumnos a fin de lograr los objetivos propuestos y correspondientes a los contenidos planteados. Dado que la denominación de actividad parece remitirse exclusivamente al ámbito psicomotriz, no debemos olvidar que las actividades deben responder a las tres instancias de la conducta.

Recursos

Son todos los medios con los cuales el docente cuenta o debe procurar contar para el desarrollo de las actividades; éstos pueden ser provistos por él, los alumnos y/o la institución. Los mismos pueden ser elementos o materiales. Por ejemplo: espacio físico de trabajo; escenario o espacio escénico; baúl mágico; iluminación; mobiliarios para utilería (cubos, sillas, etc.); equipo de sonido; materiales de la plástica en general, etc.; poemas, canciones, trabalenguas, etc.; materiales generados por el propio docente (el tarjetón, etc.).

Evaluación

La evaluación es un corte transversal y arbitrario del proceso de enseñanza-aprendizaje, en el que se determina la relación entre los cambios de conducta logrados, respecto de los cambios de conducta esperados. Evaluar es, entonces, apreciar la totalidad del sujeto, no es clasificar, ni calificar. No es una etapa más, porque el educador evalúa constantemente los resultados obtenidos, ni tampoco es la última acción educadora, porque aunque aparezca al final de la labor, es la que permite *ajustar* toda la tarea futura.

Tomemos en cuenta que cuando estamos hablando del proceso de enseñanza-aprendizaje, nos podemos estar refiriendo a: una clase; una unidad didáctica; la planificación anual.

En cada una de ellas estaremos siempre evaluando el proceso de los alumnos en la misma, por lo que concluimos que lo que se evalúa son los procesos, las conductas y los comportamientos y no a las personas.

Un dato importante a tener en cuenta, es que la evaluación debe ser siempre cooperativa, dado que cuando permitimos:

La autoevaluación, lo que estamos abriendo es el paso a la apropiación del aprendizaje.

La evaluación de los compañeros, ésta nos permite ejercitar la precisión y la valoración del trabajo ajeno. Muchas veces resulta para el alumno más fácil escuchar a un par, que registrar el mismo concepto por parte del docente.

La evaluación de otros docentes tiene como fin alentar la objetividad en el docente a cargo del grupo. También nosotros debemos ejercitar la apertura en la escucha, respecto de la opinión de un colega, para no caer en la atracción y el rechazo entre el docente y el alumno.

Es fundamental que cuando realizamos la evaluación nos encontremos abiertos, para no evaluar bajo la influencia de prejuicios. Como dijimos anteriormente en "*RPD. Acerca del público*", es conveniente que en una primera etapa las evaluaciones las realice el docente, porque si bien se pretende un público activo y participativo, debemos entender que aún no domina el lenguaje técnico

y probablemente no haya incorporado el procedimiento objetivo de evaluación. Dado que el público, en este caso, no debe ser crítico, es decir no debe señalar errores ni aciertos, ni alternativas que en nombre propio se hubiese tomado. Por lo general cuando no dominamos el sistema de evaluación recurrimos a una valoración ética o estética. Definiendo con un “lindo o feo”, “bueno o malo”. En el transcurso del proceso, los alumnos, emulando la forma de evaluación del docente y el trabajo desarrollado en forma individual, irán construyendo criterios acertados de evaluar los trabajos de los compañeros. Un concepto que debemos transmitir, desarrollar y profundizar con nuestros alumnos es que la observación es parte fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje, dado que les permite crear un espacio de reflexión y elaboración a partir de la experiencia práctica del otro. Mirando también aprendo.

Anteriormente hablamos de la evaluación como una actividad constante, vale la aclaración, dado que en nuestras observaciones detectamos ésta como un problema habitual. Es decir, si tomamos el ejemplo negativo y vemos que el docente hace el último día de clase una excelente evaluación, profunda y exhaustiva respecto del proceso de cada alumno, ésta, por más brillante que sea, dejará al alumno en un confuso abandono, ya que sus posibilidades de probar, investigar y modificar se han agotado, sólo se queda con el fracaso, es decir lo que no pudo ser. Por este motivo la evaluación debe servir para que el alumno tenga la oportunidad real y material de probar la modificación de conducta durante el proceso. Ahora bien, no pensemos que un proceso va a lograr todas las modificaciones de conducta, recordemos que sólo nos referimos a los objetivos planteados y que no todos los alumnos realizarán el mismo proceso.

Concluamos: la evaluación es constante para brindarle al alumno la capacidad de modificación de aptitudes y actitudes y para el docente te para modificar las actividades en función de este grupo trabajando para este objetivo.

Ojo de buen cubero: es necesario que el docente tenga una mirada ajustada, que pueda puntualizar en cada alumno y detectar cuál es la dificultad precisa de cada uno. Para eso debe agudizar su mirada. La mejor forma de hacerlo es la práctica, la cual no se desarrolla casualmente, sino que en los comienzos es conveniente llevar un registro escrito para que, con tranquilidad y fuera del ámbito de la clase, leerlo, repasarlo y relacionarlo. Esta racionalización de la evaluación es necesaria para generar el hábito y la habilidad. Otra actividad que el docente puede realizar para agudizar su mirada es detenerse en la observación de docentes con mayor experiencia.

La información nos llega a los docentes por tres vías: *conducida:* éstos son los datos que solicitamos. Puede ser por medio de cuestionarios, charlas, ejercicios (por ejemplo: El reportaje), etc.; *espontánea:* son los datos que nos transmiten los alumnos, sin que éstos hayan sido requeridos. Puede ser por medio de explicaciones, comentarios, preguntas, opiniones de temas diversos. Otros datos los podemos llegar a leer a través del uso del lenguaje, formas de vestir, relación con los pares, actitud física, etc. La información por vía espontánea debe ser usada para orientar la observación y no para emitir un juicio definitivo; *mixta:* cuando el docente hace una pregunta amplia, vaga y que se presta para contestarla con el criterio propio de cada alumno. Un ejemplo de ésta es el autoinforme o la narración de un hecho o trabajo.

Herramientas para recabar información: autoinforme; la observación; pruebas.

El autoinforme se pide al comienzo del ciclo, ya sea para obtener información objetiva: datos personales, experiencia de formación anteriores, dificultades físicas que impidan el desarrollo de una actividad específica, uso de medicamentos crónicos, etc. Así también nos sirve para obtener información de ésta que no se ve durante el desarrollo de, una clase, los hábitos no detectables (por ejemplo: lecturas, inquietudes, hobbies, etc.). Datos que nos sirven para realizar un test proyectivo, el cual permite la realización de un pronóstico.

También podemos solicitarles una fotografía, para poder asociar más rápidamente cara y nombre e historia personal.

La observación es el instrumento por excelencia del docente, debe referirse siempre a los objetivos propuestos, involucrando las tres áreas de la conducta.

La misma debe ser tanto grupal como individual y en el transcurso del proceso ir afinando la mirada individual.

Los alumnos, a lo largo de las observaciones del docente, aprenden a jerarquizar la mirada sobre los puntos trabajados y a neutralizar lo no atinente.

La prueba se puede dividir en tres tipos, a saber: escrita, oral o de actuación.

Tanto la escrita como la oral, si bien no son las más convenientes, se pueden utilizar en un ámbito de educación sistemática que así nos exija.

La prueba de actuación consiste en poner un determinado conocimiento en acto, en movimiento. Es decir, operar con él a través de un juego, un ejercicio, una dramatización, una improvisación, una escena, etc.

¿Cómo llega al alumno la información evaluativa?

Evaluación (de etapa, de unidad didáctica, de ciclo completo): el docente debe determinar y acordar con los alumnos una fecha designada para realizar la evaluación correspondiente. En ésta se trabajaran los procesos individuales con respecto a los objetivos propuestos para ese bloque específico. También se puede incluir en este corte una evaluación del proceso grupal. Si bien las modalidades son diversas por lo general se organiza de la siguiente manera: autoevaluación; evaluación de los compañeros; evaluación del docente.

Devolución: la misma tiene como característica el ser in situ, es decir, se realiza al finalizar un ejercicio, dramatización, improvisación o escena. En la misma se evalúan los objetivos operacionales. Recordemos que los mismos son los alcances propuestos para un ejercicio determinado respecto de los contenidos que estamos trabajando. No nos olvidemos que las evaluaciones deben responder a las tres áreas de la conducta, por lo que una devolución debe incluir tanto valores como conceptos.

La autoevaluación: es una herramienta que posee el alumno para capitalizar y analizar su proceso. Existen por los menos dos tipos distintos.

En la evaluación de unidad didáctica: en este espacio se debe permitir que el alumno repase su proceso, donde pueda incluir preguntas con respecto del mismo, examinar su relación con los otros y con el docente, hablar de sus temores y deseos. Que pueda describir lo que lo sorprendió y lo que lo aburrió. Que se permita expresar sus dudas.

En la devolución in situ: en este caso es fundamental orientar al alumno para que sea específico respecto del acto realizado.

El espacio de la autoevaluación no debe ser uniforme para todos, ya que es importante que el docente estimule a la reflexión a aquellos que presentan mayores dificultades al respecto y que oriente a aquellos que por excesiva racionalidad encuentran en el espacio de reflexión un lugar de extrema comodidad y refugio para no hacer. Suele ocurrir que la autoevaluación abandone sus objetivos y se transforme en un espacio de justificación; como bien sabemos, esta modalidad inhibe cualquier tipo de proceso de aprendizaje, por lo tanto debemos estar alerta para que esto no ocurra.

Lo que debemos lograr con la autoevaluación es que el alumno se apropie del proceso y sea protagonista de su aprendizaje.

PRONÓSTICO Y DIAGNÓSTICO

El pronóstico, como su nombre lo indica, es una tesis de posibilidades, un anteproyecto, es decir es la posibilidad de proyectar acciones bajo variables determinadas (el factor tiempo, tipo y características grupales, cualidades espaciales, etc.). Por esto, el pronóstico se realiza en diferentes etapas, que nos dará la posibilidad de generar diferentes planes.

Realizamos un pronóstico: previo a la realización del proyecto a presentar; luego del intercambio con el representante institucional. Diseño de planificación del período de trabajo; luego del diagnóstico. Ajuste. Pronóstico final o diseño de la planificación.

El diagnóstico es la primera evaluación que realizamos ya en conocimiento y en contacto con el grupo. Éste tiene como objeto ajustar el plan de trabajo a la realidad de este grupo determinado. Si bien el docente evalúa constantemente, el período que le dedicará a esta evaluación específica no debe exceder las primeras clases. No existe un tiempo exacto dado que dependerá de la carga horaria y de la cantidad de integrantes de cada grupo.

Ahora bien, considerando que este trabajo no es particular, ni personal, sino que tiene por objeto lo grupal o las características generales, lo que debemos observar para evaluar en el diagnóstico es: características generales; cantidad de participantes; sexo; edad; experiencia previa; referencias personales; grados de relación; cómo interactúan; cómo se relacionan; aparición de liderazgos; cómo se relacionan con la autoridad; competencia.

Grados de comprensión: registro; escucha; aceptación de consignas; atención-dispersión; desarrollo de consignas.

Grados de compromiso: cooperación; solidaridad; expectativas; disponibilidad; respeto.

Modalidades

Para realizar un diagnóstico podemos operar con un diálogo participativo, donde permitiremos que cada uno al presentarse hable de sí o inducir su participación por medio de preguntas, lo cual nos favorecerá el registro del grado de atención, escucha y respeto al otro; el grado de esinhibición y escuchar sus expectativas. Otra actividad son los ejercicios específicos, es decir, es el espacio en que los observamos en acto (ver en el manual, juegos a tal efecto). También nos es muy útil la lectura detenida, comparativa y asociativa del autoinforme (ver evaluación).

No olvidamos que el diagnóstico es una fase de la evaluación, por ende es muy importante llevar un riguroso registro escrito, para trabajar con él fuera del ámbito de la clase. No nos podemos dar el lujo de confiar en nuestra memoria. Como profesionales que somos o que pretendemos ser, recordemos que el diagnóstico es de suma utilidad para el docente. Un buen diagnóstico nos agilizará y optimizará nuestra tarea futura.

MODELOS DE PLANEAMIENTO

A continuación daremos una serie de ejemplos de planeamiento. Los mismos cumplen un rol de modelo, es decir, conociendo los elementos que intervienen, podemos diseñar la misma de diferentes formas. En ocasiones la institución en la que emprenderemos nuestro trabajo nos propondrá un modelo específico, en ese caso sólo debemos traducir nuestra elaboración a la modalidad propuesta.

Veamos algunos modelos: programa; estructura; encabezamiento; fundamentación o marco teórico; expectativas de logro u objetivos generales; unidades didácticas; contenidos de cada unidad didáctica; pautas generales de evaluación; bibliografía obligatoria y recomendada o general y específica.

Modelo de programa

Encabezado

Institución: (nombre de la institución); materia o asignatura: (nombre de la misma); curso, división, turno; horario: (días y horas cátedra asignadas); cantidad de clases: (aproximación del número de clases programadas para el desarrollo de este programa); docente: (nombre y apellido del docente a cargo); período de cursada: (especificar, si es anual, en qué año se dicta, si es cuatrimestral, a qué cuatrimestre nos estamos refiriendo)

Fundamento o marco teórico

A partir de la respuesta a la pregunta “¿qué le aporta esta materia al alumno?”, desarrollaremos la fundamentación de nuestra tarea. También podemos hacer referencia al aporte conceptual de nuestra materia. En algunos casos sugerimos agregar, si nuestro trabajo lo requiere, métodos,

modos, técnicas y medios para el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje. Es fundamental en este espacio ser sintético y claro, no hace falta explicar la materia, ni todo su desarrollo.

Objetivos generales

En este espacio incluiremos los fines últimos de nuestra labor, los cuales deben abarcar las tres áreas de la conducta. No debemos olvidarnos que estos objetivos, como su nombre lo indica, tienen un mayor nivel de generalización y deben operar durante todo el ciclo. La forma de enunciación debe ser que el alumno logre: conocer, reconocer, focalizar, comprender, analizar, implementar, distinguir, etc. (objetivos cognoscitivos o intelectuales); desarrollar, producir, transitar, transformar, reconocer, vivenciar, ejercitar, entrenar, construir, etc. (objetivos psicomotrices o procedimentales); valorar, respetar, cuidar, apreciar, integrar, tomar conciencia, aceptar, cooperar, etc. (objetivos afectivovolitivos o actitudinales).

En todos los casos los verbos deben ser presentados en infinitivo.

Unidades didácticas

Cada una de ellas posee un eje unificador y un conjunto de elementos estructurados entorno del mismo. Son el esqueleto de la planificación. Éstas siempre deben ser correlativas y de complejidad creciente. Cada una de ellas posee objetivos específicos, siempre incluyendo las tres áreas de la conducta, y el conjunto progresivo de contenidos a trabajar. Las mismas se pueden señalar con un número o un nombre. Por ejemplo: Unidad 1 y/o Integración.

Contenidos de cada unidad didáctica

En el planteo de los contenidos de cada unidad didáctica debemos respetar dos conceptos fundamentales, a saber: deben ser “lógicos” y “funcionales”. Cuando hablamos de lógicos, lo que queremos enunciar es que deben tener coherencia procesal. Si nuestro objetivo es que el alumno logre conocer las operaciones matemáticas, comenzaremos con el contenido de la suma, luego con la resta, después la multiplicación, para concluir con la división. En el caso específico del aprendizaje teatral si queremos desarrollar la unidad didáctica “Integración” el planteo de contenidos será: disponibilidad (psicofísica); registro (grupal, del otro, de uno mismo, de la modalidad de la clase, etc.); confianza (consigo mismo, con el otro, con el docente); desinhibición (de la expresión).

Ahora, el aspecto funcional de los contenidos se refiere a que los mismos se planteen en función de ese grupo, tanto desde su perfil, como de su etapa evolutiva. Estos datos los extraeremos del diagnóstico grupal.

Pautas generales de evaluación

Debemos definir cómo y cuándo evaluaremos.

Bibliografía

Existen dos tipos de bibliografía, una es la que utiliza el docente y la otra la que debe leer el alumno durante el ciclo lectivo. Ambas deben estar especificadas.

PLANIFICACIÓN ANUAL

Estructura: encabezamiento; tabla.

Modelo de planificación anual

Encabezamiento

Éste es similar al del programa, sólo que le agregamos al mismo los objetivos generales. Algunos datos como el nombre del docente, el período del ciclo o la materia pueden incluirse al pie de página a modo de cierre de la presentación. También es recomendable firmar las planificaciones.

Tabla

Ésta tiene como característica que debe ser de doble entrada. Una tabla de doble entrada implica que puede ser leída y/o completada tanto en forma vertical como horizontal.

En forma vertical se colocarán progresivamente las unidades didácticas. Con número y su nombre correspondiente. Al cierre de cada unidad se trazará una línea separadora entre unidades de manera horizontal.

En forma horizontal se colocarán: unidades; objetivos específicos; contenidos; actividades del alumno; actividades del docente; recursos; tiempo (número de clases presupuestadas para cada unidad).

Ejemplo de tabla a escala:

Unidades	Objetivos específicos	Contenidos	Actividades del alumno	Actividades del docente	Recursos	Tiempo
1						
2						
3						

Los elementos que se enuncian en la tabla a escala en forma horizontal deben incluirse siempre, por el contrario el ejemplo nos presenta, en forma vertical, tres unidades, éstas sólo se exponen como modelo, dado que la cantidad de unidades didácticas propuestas en la planificación dependerá del criterio de cada docente.

No se asusten, para completar esta tabla no es necesario especificar todos los contenidos y todas las actividades que desarrollaremos en el curso, sólo propondremos algunos a modo de ejemplo o guía. Éstos se profundizarán aún más en la planificación por unidad didáctica y recién debemos ser exactos en su descripción en el plan de clase, que veremos a continuación.

PLAN DE CLASE

Estructura: nombre de la unidad en la que se encuentra esta clase; número de clase; objetivos operacionales (es decir operarán sólo para esta clase); contenidos específicos; actividades del alumno; recursos (incorporar los recursos no es obligatorio, pero hacerlo nos facilitará la organización de la clase. En ocasiones, determinado ejercicio puede precisar de materiales que no son de uso frecuente, por ende, tenerlo planificado nos recordará solicitarlo al alumno o llevarlo o nosotros).

Como vemos, la planificación de clase es una especie de diario de trabajo, donde nuestra labor será detallar y enfatizar la tarea específica que desarrollaremos ese día.

Cómo armar una clase y no morir en el intento

Existe un formato clásico para armar una clase, que consta de tres partes, a saber: pretarea; tarea; cierre.

La pretarea: esta instancia es la introducción al encuentro. Ésta, a su vez, consta de dos etapas.

Primer momento del encuentro: ingreso a la sala, cierre de conversaciones no atinentes, predisponer la vestimenta para el trabajo, formular inquietudes de una clase anterior, chequear la asistencia, etc.

Segundo momento del encuentro: es el **caldeamiento** propiamente dicho. Recordemos que éste, si bien tiene como objetivo predisponemos psicofísicamente a la tarea, en una buena planificación debe ser coherente con las actividades (desarrollo del contenido) que se trabajarán luego. (Ver caldeamientos).

La tarea: ésta se desarrolla por medio de actividades que realizan los alumnos, tendientes a experimentar, desarrollar y profundizar un contenido determinado. Éste es el espacio para la apropiación de los mismos a través de la vivencia y el tránsito. Recordemos que los contenidos, didácticamente se elaborarán gradualmente. Por ende, estas tres fases se pueden dar a lo largo de varios encuentros. Si dividimos la clase en tres partes, el tiempo designado a la tarea de ser superior a la mitad del tiempo restante.

El cierre: éste es el espacio de síntesis de la clase. En el mismo, que debe estar planificado con anterioridad, se evalúa el proceso de los alumnos y el proceso de la clase. Es el ámbito para la reflexión, el cuestionamiento y el debate. Éste es terreno fértil para propiciar la adquisición de los contenidos de manera intelectual. Dadas las características de aprendizaje, ya planteadas para esta actividad, el tiempo estipulado para el cierre, no debe exceder al pautado para el caldeamiento.

Veamos ahora las que pertenecen a la instancia del docente: presentación de: sí mismo, del proyecto, del grupo, del encuadre, de las formas de evaluar, de la institución, etc; realizar un diagnóstico del grupo a fin de poder tener la mayor cantidad de datos posibles para que a la hora de planificar ésta esté lo más ajustada a la realidad grupal; planificar, para la duración del taller, por unidades y por clases; conducir el aprendizaje creando un clima adecuado de trabajo. El mismo requerirá de respeto por cada uno; respeto de los procesos individuales; confianza en el trabajo, consigo mismo y con el grupo; etc.; incentivar al aprendizaje y al compromiso con el mismo; consignar las actividades; evaluar (grupo, trabajo y proceso).

La actividad del docente se realiza siempre más allá de sus objetivos. Él actúa constantemente desde su presencia.

No debemos olvidarnos, que la función del maestro es ponerse al servicio del alumno, es decir debe detectar sus necesidades para estimularlo y orientarlo, nunca debe instalarse en el rol del transmisor de datos. Debemos recordar que en el proceso de enseñanza-aprendizaje, los protagonistas del mismo son los alumnos y no el docente.

Extraído de

Colección: El País Teatral

Serie: Estudio

Instituto Nacional del Teatro

Santa Fe 1235 – Buenos Aires - Argentina

ISBN 987-9433-16-5