



### **JEFE DE GOBIERNO**

Horacio Rodríguez Larreta

### **MINISTRA DE EDUCACIÓN E INNOVACIÓN**

María Soledad Acuña

### **SUBSECRETARIO DE PLANEAMIENTO E INNOVACIÓN EDUCATIVA**

Diego Javier Meiriño

### **DIRECTORA GENERAL DE PLANEAMIENTO EDUCATIVO**

María Constanza Ortiz

### **GERENTE OPERATIVO DE CURRÍCULUM**

Javier Simón

### **SUBSECRETARIA DE COORDINACIÓN PEDAGÓGICA Y EQUIDAD EDUCATIVA**

Andrea Fernanda Bruzos Bouchet

### **SUBSECRETARIO DE CARRERA DOCENTE Y FORMACIÓN TÉCNICA PROFESIONAL**

Jorge Javier Tarulla

### **SUBSECRETARIO DE GESTIÓN ECONÓMICO FINANCIERA Y ADMINISTRACIÓN DE RECURSOS**

Sebastián Tomaghelli

### SUBSECRETARÍA DE PLANEAMIENTO E INNOVACIÓN EDUCATIVA (SSPLINED)

**DIRECCIÓN GENERAL DE PLANEAMIENTO EDUCATIVO (DGPLEDU)**

**GERENCIA OPERATIVA DE CURRÍCULUM (GOC)**

Javier Simón

**EQUIPO DE GENERALISTAS DE NIVEL SECUNDARIO:** Isabel Malamud (coordinación), Cecilia Bernardi, Bettina Bregman, Ana Campelo, Marta Libedinsky, Carolina Lifschitz, Julieta Santos

**ESPECIALISTA:** Ariel Gurevich

**COORDINACIÓN DE MATERIALES Y CONTENIDOS DIGITALES (DGPLEDU):** Mariana Rodríguez

**COLABORACIÓN Y GESTIÓN:** Manuela Luzzani Ovide

#### EQUIPO EDITORIAL EXTERNO

**COORDINACIÓN EDITORIAL:** Alexis B. Tellechea

**DISEÑO GRÁFICO:** Estudio Cerúleo

**EDICIÓN:** Fabiana Blanco, Natalia Ribas

**CORRECCIÓN DE ESTILO:** Lupe Deveza

#### IDEA ORIGINAL DE PROYECTO DE EDICIÓN Y DISEÑO (GOC)

**EDICIÓN:** Gabriela Berajá, María Laura Cianciolo, Andrea Finocchiaro, Bárbara Gomila, Marta Lacour, Sebastián Vargas

**DISEÑO GRÁFICO:** Octavio Bally, Silvana Carretero, Ignacio Cismondi, Alejandra Mosconi, Patricia Peralta

**ACTUALIZACIÓN WEB:** Leticia Lobato

Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires

Taller de teatro : el juego de la ficción : cinco propuestas para crear escenas en el aula. - 1a edición para el profesor - Ciudad Autónoma de Buenos Aires : Ministerio de Educación del Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Dirección General de Planeamiento e Innovación Educativa, 2018.

Libro digital, PDF - (Profundización NES)

Archivo Digital: descarga y online  
ISBN 978-987-549-775-7

1. Teatro . 2. Artes Escénicas.  
CDD 792.07

ISBN 978-987-549-775-7

Se autoriza la reproducción y difusión de este material para fines educativos u otros fines no comerciales, siempre que se especifique claramente la fuente. Se prohíbe la reproducción de este material para reventa u otros fines comerciales.

Las denominaciones empleadas en este material y la forma en que aparecen presentados los datos que contiene no implica, de parte del Ministerio de Educación e Innovación del Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, juicio alguno sobre la condición jurídica o nivel de desarrollo de los países, territorios, ciudades o zonas, o de sus autoridades, ni respecto de la delimitación de sus fronteras o límites.

En este material se evitó el uso explícito del género femenino y masculino en simultáneo y se ha optado por emplear el género masculino, a efectos de facilitar la lectura y evitar las duplicaciones. No obstante, se entiende que todas las menciones en el género masculino representan siempre a varones y mujeres, salvo cuando se especifique lo contrario.

Fecha de consulta de imágenes, videos, textos y otros recursos digitales disponibles en internet: 1 de junio de 2018.

© Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires / Ministerio de Educación e Innovación / Subsecretaría de Planeamiento e Innovación Educativa. Dirección General de Planeamiento Educativo / Gerencia Operativa de Currículum, 2018.

Subsecretaría de Planeamiento e Innovación Educativa / Dirección General de Planeamiento Educativo / Gerencia Operativa de Currículum.

Av. Paseo Colón 275, 14° piso - C1063ACC - Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

Teléfono/Fax: 4340-8032/8030

© Copyright © 2018 Adobe Systems Software. Todos los derechos reservados.

Adobe, el logo de Adobe, Acrobat y el logo de Acrobat son marcas registradas de Adobe Systems Incorporated.

### Presentación

La serie de materiales Profundización de la NES presenta distintas propuestas de enseñanza en las que se ponen en juego tanto los contenidos – conceptos, habilidades, capacidades, prácticas, valores y actitudes – definidos en el *Diseño Curricular de la Nueva Escuela Secundaria* de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Resolución N.º 321/MEGC/2015, como nuevas formas de organizar los espacios, los tiempos y las modalidades de enseñanza.

El tipo de propuestas que se presentan en esta serie se corresponde con las características y las modalidades de trabajo pedagógico señaladas en la Resolución CFE N.º 93/09 para fortalecer la organización y la propuesta educativa de las escuelas de nivel secundario de todo el país. Esta norma – actualmente vigente y retomada a nivel federal por la propuesta “Secundaria 2030”, Resolución CFE N.º 330/17 – plantea la necesidad de instalar “distintos modos de apropiación de los saberes que den lugar a: nuevas formas de enseñanza, de organización del trabajo de los profesores y del uso de los recursos y los ambientes de aprendizaje”. Se promueven también nuevas formas de agrupamiento de los estudiantes, diversas modalidades de organización institucional y un uso flexible de los espacios y los tiempos que se traduzcan en propuestas de talleres, proyectos, articulación entre materias, debates y organización de actividades en las que participen estudiantes de diferentes años. En el ámbito de la Ciudad, el *Diseño Curricular de la Nueva Escuela Secundaria* incorpora temáticas nuevas y emergentes y abre la puerta para que en la escuela se traten problemáticas actuales de significatividad social y personal para los estudiantes.

Existe acuerdo sobre la magnitud de los cambios que demanda la escuela secundaria para lograr convocar e incluir a todos los estudiantes y promover efectivamente los aprendizajes necesarios para el ejercicio de una ciudadanía responsable y la participación activa en ámbitos laborales y de formación. Es importante resaltar que, en la coyuntura actual, tanto los marcos normativos como el *Diseño Curricular* jurisdiccional en vigencia habilitan e invitan a motorizar innovaciones imprescindibles.

Si bien ya se ha recorrido un importante camino en este sentido, es necesario profundizar, extender e instalar propuestas que efectivamente hagan de la escuela un lugar convocante para los estudiantes y que, además, ofrezcan reales oportunidades de aprendizaje. Por lo tanto, sigue siendo un desafío:

- El trabajo entre docentes de una o diferentes áreas que promueva la integración de contenidos.
- Planificar y ofrecer experiencias de aprendizaje en formatos diversos.
- Elaborar propuestas que incorporen oportunidades para el aprendizaje y el ejercicio de capacidades.

Los materiales elaborados están destinados a los docentes y presentan sugerencias, criterios y aportes para la planificación y el despliegue de las tareas de enseñanza, desde estos lineamientos. Se incluyen también propuestas de actividades y experiencias de aprendizaje para los estudiantes y orientaciones para su evaluación. Las secuencias han sido diseñadas para admitir un uso flexible y versátil de acuerdo con las diferentes realidades y situaciones institucionales.

La serie reúne dos líneas de materiales: una se basa en una lógica disciplinar y otra presenta distintos niveles de articulación entre disciplinas (ya sean areales o interareales). Se introducen también materiales que aportan a la tarea docente desde un marco didáctico con distintos enfoques de planificación y de evaluación para acompañar las diferentes propuestas.

El lugar otorgado al abordaje de problemas interdisciplinarios y complejos procura contribuir al desarrollo del pensamiento crítico y de la argumentación desde perspectivas provenientes de distintas disciplinas. Se trata de propuestas alineadas con la formación de actores sociales conscientes de que las conductas individuales y colectivas tienen efectos en un mundo interdependiente.

El énfasis puesto en el aprendizaje de capacidades responde a la necesidad de brindar a los estudiantes experiencias y herramientas que permitan comprender, dar sentido y hacer uso de la gran cantidad de información que, a diferencia de otras épocas, está disponible y fácilmente accesible para todos. Las capacidades son un tipo de contenidos que debe ser objeto de enseñanza sistemática. Para ello, la escuela tiene que ofrecer múltiples y variadas oportunidades para que los estudiantes las desarrollen y consoliden.

Las propuestas para los estudiantes combinan instancias de investigación y de producción, de resolución individual y grupal, que exigen resoluciones divergentes o convergentes, centradas en el uso de distintos recursos. También, convocan a la participación activa de los estudiantes en la apropiación y el uso del conocimiento, integrando la cultura digital. Las secuencias involucran diversos niveles de acompañamiento y autonomía e instancias de reflexión sobre el propio aprendizaje, a fin de habilitar y favorecer distintas modalidades de acceso a los saberes y los conocimientos y una mayor inclusión de los estudiantes.

En este marco, los materiales pueden asumir distintas funciones dentro de una propuesta de enseñanza: explicar, narrar, ilustrar, desarrollar, interrogar, ampliar y sistematizar los contenidos. Pueden ofrecer una primera aproximación a una temática formulando dudas e interrogantes, plantear un esquema conceptual a partir del cual profundizar, proponer

actividades de exploración e indagación, facilitar oportunidades de revisión, contribuir a la integración y a la comprensión, habilitar oportunidades de aplicación en contextos novedosos e invitar a imaginar nuevos escenarios y desafíos. Esto supone que en algunos casos se podrá adoptar la secuencia completa o seleccionar las partes que se consideren más convenientes; también se podrá plantear un trabajo de mayor articulación entre docentes o un trabajo que exija acuerdos entre los mismos. Serán los equipos docentes quienes elaborarán propuestas didácticas en las que el uso de estos materiales cobre sentido.

Iniciamos el recorrido confiando en que constituirá un aporte para el trabajo cotidiano. Como toda serie en construcción, seguirá incorporando y poniendo a disposición de las escuelas de la Ciudad nuevas propuestas, dando lugar a nuevas experiencias y aprendizajes.

**Diego Javier Meiriño**  
Subsecretario de Planeamiento  
e Innovación Educativa

**Gabriela Laura Gürtner**  
Jefa de Gabinete de la Subsecretaría de  
Planeamiento e Innovación Educativa

En proceso de revisión y edición y diagramación.

### ¿Cómo se navegan los textos de esta serie?

Los materiales de Profundización de la NES cuentan con elementos interactivos que permiten la lectura hipertextual y optimizan la navegación.

Para visualizar correctamente la interactividad se sugiere bajar el programa [Adobe Acrobat Reader](#) que constituye el estándar gratuito para ver e imprimir documentos PDF.



#### Portada



Flecha interactiva que lleva a la página posterior.

#### Índice interactivo

Introducción

Plaquetas que indican los apartados principales de la propuesta.

#### Actividades

Detrás de mis cosas

Actividad 1

Antes de empezar

Para realizar esta actividad es necesario que cada estudiante lleve cinco objetos personales que por alguna razón elija (les recuerda una historia, una anécdota, porque le gustan o quiere

Actividad anterior

Actividad siguiente

#### Pie de página



Volver a vista anterior

Al clicar regresa a la última página vista.



Ícono que permite imprimir.



Folio, con flechas interactivas que llevan a la página anterior y a la página posterior.

#### Itinerario de actividades

Actividad 1

Detrás de mis cosas

Presentarse utilizando objetos personales organizados en el espacio. Partir de materiales personales para la producción de

Organizador interactivo que presenta la secuencia completa de actividades.



Actividad anterior

Botón que lleva a la actividad anterior.



Actividad siguiente

Botón que lleva a la actividad siguiente.



Sistema que señala la posición de la actividad en la secuencia.

#### Íconos y enlaces

1 Símbolo que indica una cita o nota aclaratoria. Al clicar se abre un *pop-up* con el texto:

Ovidescim repti ipita voluptis audi iducit ut qui adis moluptur? Quia poria dusam serspero voloris quas quid moluptur?Luptat. Upti cumAgnimustrum est ut

Los números indican las referencias de notas al final del documento.

El color azul y el subrayado indican un [vínculo](#) a la Web o a un documento externo.



Indica enlace a un texto, una actividad o un anexo.

“Título del texto, de la actividad o del anexo”



Indica apartados con orientaciones para la evaluación.

## Índice interactivo

 **Introducción**

 **Contenidos y objetivos de aprendizaje**

 **Itinerario de actividades**

 **Orientaciones didácticas y actividades**

 **Orientaciones para la evaluación**

 **Bibliografía**

En proceso de revisión,  
edición y diagramación.

### Introducción

Esta propuesta didáctica está destinada a docentes de primer año del taller de Teatro y tiene como objetivo brindar herramientas y estímulos para que los estudiantes creen sus propias escenas a partir de materiales sugeridos por ellos mismos: objetos personales, apuntes de viaje, fotos, poemas, cuentos, canciones, películas y series de televisión. Está estructurada en cinco actividades, que pueden abarcar entre seis y ocho clases de ochenta minutos, ya que cada escena en proceso puede ser profundizada y repetida, para incorporar así dinámicas de ensayo.

En el caso de la actividad dramática, en muchos idiomas se hace explícita la relación entre el juego y la actuación —en inglés o francés, “jugar” y “actuar” se nombran igual (*to play* y *jouer*)—. Se hace referencia, entonces, al “juego de la ficción”, porque no existiría posibilidad de creación sin un estado “espiritual” de juego, de exploración en libertad. Los juegos dramáticos sugeridos invitan a los estudiantes a improvisar a partir de materiales que ellos aportan y al mismo tiempo tratan de evitar dos tendencias. Por un lado, las improvisaciones donde predomina la palabra, en las que los estudiantes tienden a resolver los conflictos a través del discurso verbal, descuidando otros aspectos (el cuerpo, la mirada, la voz, los silencios, el espacio, las acciones físicas). La corporalidad en estos casos es típicamente social y presenta menos desafíos expresivos. Por otro lado, las dramatizaciones de escenas ya escritas, que los estudiantes diseñan previamente o surgen como adaptaciones de textos no teatrales (cuentos, por ejemplo). En este caso, la actuación “representa” un relato ya dado, y este sentido clausurado ofrece menos posibilidades a los cuerpos de descubrirse creando.

Por eso, el recorrido propuesto privilegia los bocetos, el azar, el accidente, la prueba y el error, necesarios en cualquier proceso de creación. Hace énfasis en distintos aspectos del hacer dramático para trabajarlos de forma gradual: exponerse frente a la mirada de un otro, investigar las posibilidades motoras del cuerpo en el espacio, desarrollar una secuencia de acciones que involucren el esquema corporal, crear historias con principio, nudo y desenlace, trabajar con un género como actividad de integración y cierre. Si bien se ofrece una secuencia en progresión, cada docente podrá establecer sus propios recorridos y formas de trabajo según la experiencia previa con el grupo.

Además de crear narrativas teatrales según las posibilidades de los estudiantes, las actividades promueven la reflexión sobre el proceso y las producciones del taller. Cada una trabaja contenidos tanto del eje Producción como del eje Apreciación, para acompañarlos en la tarea de aprender a mirar y construirse como espectadores críticos. El marco del taller

estimula un espacio donde el aprendizaje de teatro revela su carácter social y colaborativo, para que puedan dividirse tareas, articular consensos en grupos y registrar al otro como compañero, en un clima de solidaridad, cooperación y respeto.

## Contenidos y objetivos de aprendizaje

En esta propuesta se seleccionaron los siguientes contenidos y objetivos de aprendizaje del espacio curricular de *Artes. Taller de Teatro* para primer año de la NES:

Ejes/Contenidos	Objetivos de aprendizaje	Capacidades
<p><b>Producción</b> <i>El cuerpo, movimiento y voz</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La actitud corporal.</li> <li>• La gestualidad en situaciones variadas.</li> <li>• Variaciones de la energía en las situaciones expresivas.</li> <li>• La proyección de la mirada y el gesto.</li> <li>• El movimiento y la quietud.</li> <li>• La voz como proyección del gesto.</li> </ul> <p><i>El juego de ficción</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La improvisación: lo pautado y lo imprevisto.</li> <li>• Improvisaciones grupales, en parejas e individuales.</li> <li>• La estructuración de escenas a partir de situaciones improvisadas.</li> <li>• La revisión y el ensayo como estrategias de trabajo en el proceso de producción.</li> </ul> <p><b>Apreciación</b> <i>Observación y análisis de las producciones propias y las de los pares</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Criterios para apreciar las producciones: relaciones entre consignas de trabajo y la representación observada; relaciones entre intenciones expresadas por los alumnos y los resultados obtenidos en el momento de la representación; elaboración de propuestas para mejorar las producciones.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Expresar ideas y sentimientos a través de los gestos, la voz y el movimiento en diferentes situaciones que incluyan el trabajo con objetos.</li> <li>• Poner en juego estrategias de la improvisación, reconociendo las características de esta técnica para la elaboración de situaciones de ficción.</li> <li>• Expresar opiniones fundadas acerca del propio trabajo y el de los compañeros a partir de los contenidos abordados en el taller.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pensamiento crítico, iniciativa y creatividad.</li> <li>• Resolución de problemas y conflictos.</li> <li>• Interacción social, trabajo colaborativo.</li> <li>• Valoración del arte.</li> <li>• Cuidado de sí mismo, aprendizaje autónomo y desarrollo personal.</li> </ul>

### Itinerario de actividades

#### Actividad 1

##### Detrás de mis cosas

Presentarse utilizando objetos personales organizados en el espacio. Partir de materiales personales para la producción de ficción. Acordar criterios para la observación y reflexión de los trabajos propios y de los compañeros.

1

#### Actividad 2

##### Turistas y viajeros

Investigar formas físicas y corporales en espacios imaginados. Explorar diferentes formas de desplazamiento (caminar, rodar, saltar). Imaginar situaciones en distintos espacios y reaccionar a estímulos sensoriales. Generar improvisaciones grupales en un espacio dramático.

2

#### Actividad 3

##### Las fotos, el álbum, el museo

Explorar en grupos y en parejas imágenes corporales fijas y en movimiento, abiertas y cerradas, que propongan una progresión. Elaborar secuencias de acciones corporales a partir de improvisaciones. Ejercitar la complementariedad y la adaptación en el trabajo de a dos. Partir de fotografías y esculturas para inventar historias.

3



### Actividad 4

#### Cuentos, poemas y canciones

Crear nuevas historias en pequeños grupos para ser actuadas, a partir de textos preexistentes. Elegir y compartir textos no teatrales. Descubrir imágenes poéticas: visuales, olfativas, táctiles, sonoras. Crear colaborativamente historias nuevas que tengan principio, nudo y desenlace. Escribir las historias y actuarlas.

4



### Actividad 5

#### Luz, cámara, acción

Crear escenas en pequeños grupos a partir de un género televisivo o cinematográfico. Introducir la noción de géneros audiovisuales de ficción y no ficción, investigando sus posibilidades en el teatro (saltos temporales, niveles de ficción) y sus elementos (la banda sonora, la tanda publicitaria, el verosímil). Establecer principios de ensayo y puesta en escena en una actividad de integración y cierre de la secuencia didáctica.

5

En proceso de revisión,  
edición y diagramación.

### Orientaciones didácticas y actividades

A continuación, se presentan las actividades sugeridas para los estudiantes, acompañadas de orientaciones para los docentes.

#### Actividad 1. Detrás de mis cosas

Esta actividad propone que los estudiantes produzcan pequeñas presentaciones de sí mismos utilizando objetos personales organizados en el espacio a la manera de “postas” o puestos de una feria. El objetivo es que puedan utilizar el mundo propio y ponerlo a disposición para producir ficciones. Por otra parte, a partir de la observación del trabajo de los otros, se busca que puedan construirse como espectadores críticos y hacer aportes significativos a sus compañeros, evitando la mera opinión evaluativa (bueno o malo) o el gusto estético personal (“Me gustó”, “No me gustó”). El ejercicio los entrena para empezar a pensar los objetos dramáticos (escenas) que se les presentan como construcciones, “artefactos”. La duración de esta actividad, dependiendo de la cantidad de estudiantes, podrá ser de una o dos clases.

#### Detrás de mis cosas

#### Actividad 1

##### Antes de empezar

Para realizar esta actividad es necesario que cada estudiante lleve cinco objetos personales que por alguna razón elija (le recuerdan una historia, una anécdota, le gustan o quiere deshacerse de ellos). Cada uno de los objetos tiene que involucrar al menos uno de los cinco sentidos: gusto, olfato, vista, oído, tacto. Es posible que un objeto remita a más uno. Por ejemplo, un pañuelo de seda es visual, tiene una textura, seguramente posee un aroma. Los estudiantes tienen que privilegiar uno de los sentidos al elegir cada objeto. Se sugiere utilizar objetos pequeños, que puedan traer y llevar en sus mochilas, que no se rompan o puedan lastimar (por ejemplo, vidrios). Y, sobre todo, es importante que no se los olviden.

##### El día de la clase: organizar el propio espacio

Los estudiantes eligen en el aula un rincón, un sector, un apoyo (un banco, una mesa, un lugar en el piso, el perchero, el pizarrón) y organizan los objetos para producir allí una pequeña presentación individual de tres minutos. El ejercicio es libre. Cada uno puede elegir hablar o no hablar, involucrar o no la participación de los espectadores, proponer una pequeña pieza de actuación, cantar una canción. El único requisito es que todos los objetos sean utilizados y que los cinco sentidos estén en juego: tacto, vista, gusto, oído, olfato.

### Apuntes sobre el espacio y recorrido de presentaciones

A medida que van terminando sus espacios, los estudiantes deben formar parejas. Cada uno tomará apuntes sobre el espacio del otro: qué impresiones les genera, qué les llama la atención. Al final, se habrán producido pequeños puestos como en una especie de feria dentro del aula, que irán recorriendo entre todos. Cada estudiante deberá presentarse a sí mismo usando el espacio construido y los objetos. Podrán indicar a los compañeros desde dónde mirar y qué se puede hacer (entrar o no en el espacio, tocar los objetos, hacer un pequeño ritual). Una vez finalizada cada presentación, el grupo hace preguntas y el compañero encargado de tomar apuntes lee sus notas.

Actividad  
siguiente



El primer obstáculo es que el estudiante se haya olvidado de traer sus objetos. En este caso, se le puede pedir que elija algunos de los que tenga en su mochila. También es posible sustituir el objeto que les hubiera gustado traer por otro (por ejemplo, una cajita de madera por una de sus zapatillas) o escribir el nombre del objeto ausente en un papel en letra grande. En todo caso, es importante que el docente establezca las bases del juego. Los estudiantes deben comprometerse y eso implica asumir su responsabilidad como jugadores.

El docente aportará diferentes elementos que los estudiantes pueden usar en la construcción de sus espacios (alambre dulce, hilo sisal, tanza, sogas, cintas de papel, afiches, papel crepé, etc.) y alentará el uso de distintas zonas del aula y diversas alturas (los percheros, los bancos, etc.). Se puede utilizar otro espacio que no sea el aula de teatro, por ejemplo, el patio de la escuela, siempre que no circulen otras personas durante la actividad. El docente estimulará a los estudiantes a ser libres en sus formulaciones espaciales y de presentación, indicando que no hay un modo “correcto”.

Durante la actividad, la primera tendencia suele ser que los estudiantes, en sus presentaciones, expliquen qué relación tiene el objeto con el sentido involucrado (tacto, gusto, vista, olfato, oído). Si eso ocurre, el docente puede intervenir aclarando que no es necesaria esa explicación; se trata de hacer actuar los sentidos que los objetos proponen. El espacio construido, junto con la manera en que los estudiantes se involucran e involucran a los compañeros como espectadores, ya dirá algo. Por ejemplo, alguien dispone un pañuelo como si fuera un telón y organiza una pequeña representación con los objetos; otro estudiante propone a los compañeros que cierren los ojos para escuchar un sonido u oler un perfume, o los hace vendarse los ojos para tocar la textura de un objeto, convidarles galletitas, oler una crema. Algunos trabajos serán más narrativos y otros más visuales; otros privilegiarán lo sonoro y algunos propondrán

ficciones. Es importante que el docente insista en que todas estas distintas propuestas son válidas y aliente esta heterogeneidad.

Al establecer las bases del trabajo, se insiste en la atención, la concentración y el respeto por el otro. Es una buena actividad de diagnóstico del grupo para conocer intereses personales y grupales. A los más tímidos, se los hará sentir cómodos dándoles tiempo para desplegar el universo personal, que siempre será valorado. Después de cada presentación, es necesario dejar espacio para que el grupo pueda hacer observaciones y preguntas. Es recomendable que el docente oriente la reflexión grupal con algunas preguntas, por ejemplo: ¿qué les llamó la atención? ¿Hay algunos colores que se repiten? ¿Usó diferentes alturas y distancias entre los objetos? ¿Cómo nos pidió que participáramos? ¿Desde qué lugar nos hizo ver? Estos interrogantes tienen como fin precisar la observación sobre estas pequeñas piezas y distinguir dicha observación de la opinión sobre el compañero. Las observaciones están fundamentadas en lo que se ve, se percibe, se oye. Como si la escena fuera un juguete, un motor o una máquina, que se desarma para ver cómo está hecha.

Habrà en todos los casos una mínima devolución a su protagonista, a través de preguntas, impresiones o de la lectura de las notas que tomó el compañero, haciendo hincapié en valorar los aspectos positivos de cada trabajo. Si fuera necesario partir la actividad, los estudiantes que no llegaron a pasar pueden sacar fotos de sus espacios con el celular. Los compañeros podrán fotografiar sus notas para no perderlas o grabar un audio. En el encuentro siguiente, volverán a armar sus espacios y la actividad comenzará con ellos.

En ningún caso interesa el resultado de las presentaciones individuales, sino el proceso de trabajo colectivo. Su propósito es favorecer la participación igualitaria de todos y desalentar actitudes discriminatorias. Es una actividad que conforma al grupo, crea un “nosotros” de trabajo. Se debe generar un clima positivo en el que todos se puedan expresar y sentir escuchados. Las presentaciones deben ponerse en común atendiendo a este objetivo, en un entorno que genere apertura, integración, confianza, y donde desplegar lo propio sea valorado: pilares del trabajo en conjunto.



## Actividad 2. Turistas y viajeros

La actividad propone improvisaciones de todo el grupo en simultáneo a partir de diferentes formas de desplazamientos y detenciones: rodar, agacharse, arrastrarse, saltar. Con estas

maneras corporales, los estudiantes exploran formas de estar en espacios dramáticos. Por último, deben resolver en forma colectiva algún obstáculo: cruzar un río, sobrevivir a un naufragio, entre otros. La duración estipulada para esta actividad es de una clase completa.

### Turistas y viajeros

### Actividad 2

#### Caminar en el espacio

Los estudiantes caminan por el espacio, usando toda el aula, evitando dejar lugares vacíos, amontonarse o caminar en círculo. Tienen que explorar el espacio, caminar en distintas direcciones, registrar la respiración, aflojar si hay alguna zona del cuerpo que experimenta tensiones, abrir la mirada para no chocarse.

#### Detenciones

La voz del docente indica consignas y los estudiantes integran esa escucha sin mirarlo. El docente dice “stop” para detener la marcha. Cuando se detienen, les solicita que registren cómo entra y sale el aire, los apoyos del cuerpo, que se miren con los compañeros sin modificar el cuerpo físico. El contacto con la mirada es clave durante las detenciones. Puede provocar risas, inhibiciones y resistencias. Cuando el docente aplaude, los estudiantes continúan caminando.

#### Distintas maneras de caminar como si...

El docente indica avances (mediante aplausos) y detenciones (cuando dice “stop”), y estimula a los estudiantes a usar distintos apoyos: caminar gateando, caminar en zigzag, usar diferentes alturas, en puntas de pie, como si el piso quemara, como si se fuera llenando de agua, como si se hundieran en un pantano, apoyándose en las paredes, saltando en una pierna, como rinocerontes o canguros, como si estuvieran mareados o heridos, paseando un perro, mirando vidrieras o aviones despegando.

#### El guía

En este momento, el docente ya no indica más cuándo avanzar y detenerse, sino que alguien decide hacer una detención y todos congelan. Esto intensifica la concentración y el registro del grupo como un todo. Habrá más integración grupal cuanto menor sea el tiempo entre el primero y el último que se detiene. Cuando todos estén detenidos, otro estudiante deberá proponer una manera particular de desplazarse y el resto deberá imitarla extremadamente y proyectando ese gesto. Es importante que el papel de guía sea rotativo, que no sea asumido siempre por el mismo estudiante, de modo que todos lo experimenten.

### ¿Dónde estamos?

El docente pregunta “¿Dónde estamos?”, y a partir de esa forma particular de desplazarse, un estudiante espontáneamente responde: “Escapando de una tormenta en la ciudad”, “En una playa con mucha gente”, “En una selva”, “Viajando en barco”, “En un campo con mucho sol”. Es importante que el espacio elegido no sea una ocurrencia, sino que derive imaginativamente de las formas del cuerpo. A partir de nombrar ese entorno, los estudiantes pueden proponer sonidos con el cuerpo y la voz.

### Consignas de ajustes y lupa situacional

Una vez que alguien establece el espacio imaginario, todos lo habitan. El docente propone estímulos crecientes. Por ejemplo: si están en la selva, de pronto todos atraviesan plantas altas, cruzan un pantano con mucho barro, se cruzan con un cocodrilo muy peligroso, el cocodrilo en realidad es bueno y manso, buscan un refugio, o quedan vencidos por el sueño, se despiertan con las primeras luces del día, cae una lluvia tropical, ven un arcoíris. Es importante que entre los estímulos haya un tiempo de exploración. El docente estará atento a lo que los estudiantes proponen para sugerir imágenes. Otra herramienta que tiene es la lupa situacional: recortar algo interesante que esté pasando en un grupo de dos o tres para pedir que profundicen. El resto del grupo, sin abandonar su estado, congela y los mira. Es una forma de producir pequeñas improvisaciones.

El docente puede establecer “reveses” (giros de 180°) cuando la situación dramática se agota, para mantenerla en tensión. Por ejemplo, si están viajando en barco, pueden imaginar que es un crucero de lujo, que están tomando sol en la cubierta, al lado de una pileta; después todos se preparan para una fiesta de gala en el casino, cuando de pronto ven tiburones o están por chocar contra un iceberg. También puede sugerir cambios de época: ahora el barco es la primera carabela yendo a América. Hace mucho que no comen y están cansados o descompuestos por el agua que tomaron. Discuten si la Tierra es redonda o plana. El barco se está por llenar de agua y tienen que sacarla. Discuten si tirar al agua unos cofres con tesoros o a algunos de los marineros. Cuando la situación se agota, el docente pide que caminen para retomar la marcha y volver a una nueva improvisación desde un lugar neutro. Alguien se detiene, todos se detienen, alguien propone un andar, todos lo imitan. El docente vuelve a preguntar: “¿Dónde estamos?”, y así la actividad continúa.

Por último, y como cierre de la tarea, el docente alienta a los estudiantes a resolver una tarea conjunta en el espacio dramático, por ejemplo, cruzar al otro lado de un río por un camino de piedras, entrar todos juntos en una habitación muy pequeña, formar una escultura humana hecha por todos. Esta integración para atravesar un obstáculo en común puede tener una traducción física, como terminar todos juntos tomados de las manos.

Es recomendable que la actividad dure al menos 40 minutos sin interrupciones. El cansancio físico y la actividad continuada favorecen la desinhibición, las resistencias de los estudiantes después de un tiempo bajan. Al estar todos involucrados, todavía no existe la distinción actor/espectador. Se imitan unos a otros y esto ampara, evita el miedo al ridículo. Se puede utilizar música durante las caminatas que proponga distintos climas, por ejemplo, la canción “Yumeji’s Theme”, de Shigeru Umebayashi, que pertenece a la banda de sonido de la película *Deseando amar*, de Wong Kar-wai. También se sugiere alentar a que usen el discurso verbal lo menos posible. Se debe favorecer la acumulación: la sensación al final es la de haber atravesado un gran viaje.

### Actividad de cierre. Especie de espacios

### Actividad 2

Los estudiantes se reúnen en grupos de cuatro o cinco y tienen que armar una lista con lugares que conozcan, donde hayan estado de viaje o les gustaría estar. Todos los lugares son posibles: el cielo, el fondo del océano, la luna, una plaza, el patio de la escuela, un cine, la antigua Grecia, una fábrica abandonada, la casa del abuelo, una caverna prehistórica. Luego, eligen uno de esos espacios y toman apuntes, a modo de indagación: cómo es su temperatura, si es de día o de noche, etc. No es lo mismo una playa de la costa atlántica en invierno o en verano, si es en el Caribe, o si llueve y todos están refugiados en el balneario. Tienen que escribir qué otros objetos y personas imaginan, y finalmente elegir para cada uno de ellos un rol en ese espacio. Hay que tener en cuenta que también podrían escoger ser un objeto.



El espacio también actúa, ya que es el lugar donde la imaginación trabaja.

Ahora los estudiantes, por grupos, pasan a ese lugar que eligieron. Están allí. Tienen que tomarse el tiempo para empezar a improvisar, sin apurarse. No es necesario que cuenten una historia que se resuelva. Pueden utilizar todas las herramientas que probaron en la primera parte de la clase, en las caminatas y detenciones. El cuerpo ya está narrando algo incluso antes de que haya una historia para representar.

← Actividad anterior

Actividad siguiente →

En esta actividad, la primera tendencia suele ser narrativa, es decir, los estudiantes se apoyan solamente en la palabra. De esta forma, privilegian las resoluciones más sencillas por sobre el tránsito. En este caso, el docente puede proponer detenciones, silencios, que se miren. Puede invitar a uno de los participantes a modificar su esquema corporal, acostarse para tomar sol, saludar de espaldas, o dar una consigna al oído de un estudiante para que entre a escena con una propuesta y que el resto reaccione frente a eso. Las posibilidades expresivas aumentan cuando los estudiantes no están preocupados todo el tiempo en hacer, sino que están abiertos y permeables a las propuestas del otro.

Al principio de la actividad, suele ocurrir que los estudiantes ilustren los diferentes estados de manera estereotipada (si el piso quema, si hace frío o llueve), con signos convencionales para que desde afuera se “lea” la situación. El docente pedirá que se ocupen de estar imaginativamente, con el cuerpo. No es necesario “explicar”, o que “se entienda”, no es un “Dígalo con mímica”. Hay que pasar el estímulo por el cuerpo físico. Por ejemplo, el piso quema pero debo llegar al otro lado; o estoy en la playa, alguien que me gusta me está mirando y tengo que disimular. Lo mismo sucede con los sonidos; por ejemplo, en la playa primero sonorizarán convencionalmente el mar, de a poco propondrán aves imaginarias. Se evaluará positivamente la disponibilidad, la concentración y el compromiso con el juego. No se requiere la presencia de un conflicto dramático ni de una resolución: el objetivo es que los estudiantes vivencien un espacio dramático desarrollando las destrezas motoras del cuerpo.



### Actividad 3. Las fotos, el álbum, el museo

Esta actividad propone que los estudiantes armen figuras a la manera de “fotografías”, utilizando sus cuerpos, probando formas cerradas y abiertas. Tiene como objetivo que registren el cuerpo como soporte expresivo, sus posibilidades de narrar y las emociones asociadas al esquema corporal. Por último, a partir de una fotografía elegida, desarrollan una mínima situación dramática. La duración prevista para esta actividad es de una o dos clases completas.

#### Las fotos, el álbum, el museo

#### Actividad 3

##### Los parecidos

Los estudiantes caminan por el espacio, tratando de ocupar toda el aula, evitando caminar en círculo o amontonarse. Cada uno elige a un compañero y empieza a seguirlo, sin que este se dé cuenta. Deben acercarse lo máximo posible sin delatarse. Más tarde, eligen mentalmente a otro compañero. Mientras caminan, tienen que ubicarse a igual distancia entre el nuevo compañero que eligieron y el anterior. Es difícil, porque los dos están en movimiento. Para ayudarlos, se les puede sugerir que imaginen que entre los tres tienen que formar los vértices de un triángulo equilátero. El docente indica, de a una, distintas consignas para que se agrupen entre ellos: “Los que tengan ojos claros y los que tengan ojos oscuros”; “Los que tengan rulos y los que tengan pelo lacio”; “Aquellos cuyo número de documento termine en impar y aquellos cuyo número termine en par”; “Los que prefieran el mar y los que prefieran la montaña”.

##### Llegaron los fotógrafos

Cuando se encuentran con sus “semejantes”, cada grupo tiene que hallar un modo de andar y seguir el mismo ritmo entre todos. Luego, el docente solicita tres o cuatro voluntarios, que van a ser los “fotógrafos”. Todos seguirán caminando hasta que los fotógrafos decidan detenerse. Cuando esto ocurra, sus cuerpos harán de “trípode” de una cámara imaginaria ubicada en la cabeza de cada fotógrafo, que saca la foto abriendo y cerrando los ojos. Cada estudiante tiene que buscar al fotógrafo más cercano y salir en la fotografía, entrar en el campo de visión. Los fotógrafos van cambiando las posturas corporales para tomar la imagen: acostados boca arriba, agachados, en puntas de pie, mirando el suelo, de modo que desafíen a sus compañeros.

##### La galería, los cuadros, el museo

Todo el curso se divide en dos grupos: A y B. El grupo A tiene que sacar una consigna de una bolsa con papelitos, y a partir de ella armar una fotografía disponiendo los cuerpos en el espacio sin moverse. El grupo B camina mirando la foto que armó el grupo A, como si recorrieran

una exposición o galería de arte. Luego, el grupo B saca otro papel con una consigna y arma una nueva foto, y ahora es el grupo A quien visita la exposición. Así, van a ir recorriendo esta galería formada por diferentes “fotos” o “cuadros”, algunas veces como objetos artísticos para ser contemplados y otras como espectadores que recorren esa exposición.

Algunas consignas para los papelititos pueden ser:

- Revista de moda.
- Próceres.
- La visita al zoológico.
- Después de la batalla.
- Los superhéroes.
- Campeones olímpicos.
- Las vacaciones.
- El viaje de egresados.
- Amanecer en el campo.
- Fin de año en familia.
- La despedida en el aeropuerto.
- Los fisicoculturistas.
- El casamiento del año.
- Los monstruos del pantano.

### La forma que se despliega

Luego, se repite la actividad, solo que cuando el grupo A arma la foto, cada integrante del grupo B elige a un compañero del A, con quien va a oficiar de “escultor”. Es decir, va a “esculpir” ese cuerpo de dos maneras distintas. Primero, proponiéndole al compañero una forma mínima, comprimida, en la que su cuerpo ocupe el menor espacio posible. A continuación, deberá proponerle una forma máxima, expandida, que ocupe todo el espacio que pueda. Tienen que ser cuidadosos, trabajar a favor del compañero, “escuchar” a ese cuerpo: lo modifican porque primero lo observan. El objetivo siempre es potenciarlo. Una vez que hayan pasado por la forma mínima y la máxima, los escultores se retiran y el grupo de esculpidos deberá construir una nueva secuencia. Para esto, deben partir de la forma mínima que investigaron y llegar paulatinamente a la forma máxima, de manera suave, sin apuro. Ahora esta nueva foto tendrá movimiento y pueden proponer sonidos o palabras. Al finalizar, cada uno sugiere en voz alta un título para esa figura que acaba de desarrollar.

### Actividad de cierre. El álbum de fotografías

Para esta actividad, cada estudiante elige una foto en su teléfono celular: puede ser propia o no, actual o de la infancia. Incluso puede buscar una en internet, también entrar a su cuenta de Facebook o Instagram. En el caso de que los estudiantes no tengan celulares o conectividad en el aula, el docente solicita, la clase anterior, que lleven una fotografía impresa. Tiene que ser una imagen que por alguna razón les guste y quieran compartir. Luego, escriben en sus teléfonos o cuadernos una breve descripción de la imagen y, si es propia, tal vez cosas que recuerden y no están: lo que está fuera de la imagen, algunos detalles de ese día, lo que pasó antes o después. Si es una foto de otro, tratarán de imaginar dichas circunstancias. Pueden escribir estas breves líneas o grabar un audio. Después de esta preparación, forman

grupos de a cuatro. Uno de los integrantes envía al resto la foto y la descripción por mensaje de texto o audio, o les entrega una hoja impresa. Los otros tres, una vez que reciben estos materiales, deben armar una “foto” con sus cuerpos. El primer integrante puede officiar de escultor o fotógrafo y modificar algunas formas corporales, pero sin hablar. Luego, pasan y muestran esa foto al resto de los grupos. El fotógrafo será el narrador de la situación: cuenta la imagen que eligió, la muestra, lee su descripción. Los fotografiados, a partir de estar congelados, improvisan una situación de tres minutos. No es necesario usar la palabra, pero sí que incorporen las formas abiertas y cerradas que investigaron en la actividad anterior.



Las fotografías atrapan un presente y contienen posibles situaciones dramáticas.

Las caminatas, durante la primera parte, son un ejercicio de entrada en calor que tiene como fin generar *disponibilidad* para el trabajo. Cuando se agrupan en diferentes conjuntos, importa tanto la capacidad de reacción frente a un estímulo (“Júntense los que tengan ojos claros”) como la decisión del estudiante de inscribirse en un grupo con su accionar. El docente irá proponiendo agruparse a partir de elementos más “objetivos” si se quiere (“Aquellos cuyo nombre contenga una letra E y aquellos que no”) hasta llegar a otros que generen comicidad o duda sobre si esa categoría los incluye (“Los que siempre se olvidan cosas en los campamentos”; “Los que preferirían no estar en este taller”). Pasar por diferentes conjuntos expresa que todo agrupamiento es en definitiva arbitrario y entrena para el trabajo en equipo con distintos compañeros.

Los fotógrafos, por otro lado, se vuelven guías. A partir de la confianza con el grupo, es deseable que no sea solo el docente quien proponga, sino que se desplace esa tarea a los propios estudiantes. Guiar el trabajo de los compañeros los vuelve responsables. También, a partir de los fotógrafos y los fotografiados, se establece una primera distinción entre mirar y ser mirado. Cuando pasan a la galería o museo, el énfasis está puesto en *extremar* la forma corporal a partir de las estatuas, como elemento plástico y soporte narrativo. Las propuestas de diferentes “fotos” (“Después de la batalla”, “Amanecer en el campo”) son maneras de “empujar” al cuerpo a narrar sin que intervenga la palabra.

Cuando los estudiantes trabajan en parejas, el foco está puesto en el respeto y la complementariedad, en la “escucha” del cuerpo del otro. El trabajo siempre es a favor del compañero, aun cuando las formas que se les propongan los vayan desafiando poco a poco. Por eso, las risas iniciales (desconcentraciones, resistencias) suelen dar paso a otras formas en la mirada, la voz y el cuerpo, que la vida social tiende a inhibir. Las formas cerradas, los brazos contraídos, las cabezas gachas, la mirada al piso comunican introversión, inseguridad, duda, tristeza. Las formas abiertas, por el contrario, comunican apertura, dominio, seguridad. Al producir el pasaje de una forma cerrada a otra abierta, habrán encontrado un camino donde el cuerpo narra una secuencia que tiene un punto de partida (principio) y un punto de llegada (desenlace). La idea de titular las estatuas en movimiento (por ejemplo, “Un globo que se infla”, “El águila levanta vuelo”, “La vida del sauce”, “La explosión del chicle”, “El nacimiento del helecho”) tiene como finalidad introducir cierto humor (nunca burla), que favorezca el trabajo expresivo, en un clima de relajación.

Por último, en el ejercicio a través de fotografías elegidas, el propósito es emplear las herramientas exploradas en una nueva situación. El estudiante que narra su fotografía experimenta contar algo a un público (lo cual ya es dramático). Los estudiantes que “actúan” la foto no tienen que ilustrarla, sino proponer formas “a partir de”. Pueden distorsionar, editar, traicionar el “original”. Se privilegia la “mancha” (el borrador de la improvisación) por sobre la “ilustración” o “representación” de una situación narrativa previa.

### Actividad 4. Cuentos, poemas y canciones

Esta actividad tiene como finalidad que los estudiantes creen escenas nuevas partiendo de textos no teatrales (cuentos, poemas, canciones). A diferencia de un enfoque que propone “dramatizar” el cuento, el poema o la canción, aquí son puntos de partida para armar nuevas tramas escénicas con principio, nudo y desenlace. La duración de esta actividad es de una clase completa, con posibilidad de retomar los trabajos en la clase siguiente, agregando objetos y vestuario, en una dinámica de ensayo.

### Cuentos, poemas y canciones

### Actividad 4

#### Preparación

Los estudiantes tienen que traer impreso o fotocopiado un cuento breve, un poema o la letra de una canción que les guste y quieran compartir con sus compañeros. El día de la clase se reúnen en pequeños grupos de entre tres y cinco integrantes. Cada uno presenta a sus compañeros el cuento, poema o canción que eligió: de qué se trata, por qué se les ocurrió traerlo, si conocen más acerca del autor, el libro completo o el disco. Después, leen el poema o la canción en voz alta, en los grupos. Si el cuento es muy largo, lo resumen para sus compañeros y leen solo un fragmento.

#### En busca de imágenes

Cada estudiante elige a un compañero de su grupo y le entrega la copia del cuento, el poema o la letra de la canción. En el texto que reciben, cada uno marca o subraya aquellas imágenes que le gustan o llaman la atención. No es necesario que elijan un fragmento de la historia, sino que encuentren imágenes que les interesen. Por ejemplo, las imágenes pueden ser: un garaje con puertas cerradas en una esquina donde cada vez que alguien pasa se escuchan canarios; un peluquero que todas las tardes se sienta en una plaza a esperar a alguien que no llega; un río donde las mujeres del pueblo se juntan a lavar la ropa; una calle perfumada de tilos; una viuda enamorada, a quien sus hijos no le permiten casarse. Es importante que las imágenes propongan mundos, que estén “cargadas”. Una pelota será una imagen débil. Una pelota de básquet abandonada en el vestuario de un club, que nadie quiere agarrar, es una imagen más potente. Los estudiantes podrán ayudarse completando estos dos cuadros:

Cuadro 1. Imágenes

Imágenes				
Visuales	Auditivas	Olfativas	Táctiles	Gustativas

Cuadro 2. Personajes, lugares y objetos

Personajes	Lugares	Objetos

### Las historias

Los estudiantes eligen, entre las imágenes propuestas en su grupo, con cuáles quedarse, cuáles les interesan más. A partir de ellas, tienen que construir una historia nueva con principio, nudo y desenlace. Para eso, los textos que dieron origen a esas imágenes deben ser olvidados. Una vez que se pongan de acuerdo, escriben la nueva historia en una hoja. El docente debe indicarles que tengan en cuenta cómo empieza (inicio), qué pasa después (desarrollo) y cómo termina (desenlace). Si eligieron imágenes por demás, algunas pueden quedar afuera, no hace falta usarlas todas. En la nueva historia, tendrán que usar al menos tantas imágenes como integrantes tenga el grupo.

### Actividad de cierre. En escena

A partir de la historia que crearon, los grupos tienen que pasar al frente y actuarla. Deben establecer un personaje para cada uno y se les da unos minutos para ponerse de acuerdo sobre el lugar, las circunstancias y los elementos que necesitan en el espacio antes de empezar.

← Actividad anterior

Actividad siguiente →

Es recomendable que el docente asista a los grupos en el armado de la historia, pero que sea el grupo mismo el que elija y decida: solo se debe intervenir si el proceso se traba o les cuesta llegar a un consenso. Durante la actuación, puede suceder que la situación no avance o se produzca una especie de “chicle”, de estancamiento dramático, en el cual muchas imágenes proliferan sin encauzarse. Probablemente falte un conflicto eje, lo cual detiene la progresión. En ese caso, después de un tiempo, y mientras están actuando, la voz del docente puede proponer: “Vayan encontrando un final”. Una vez hallado un final (el desenlace) es más fácil ver aquello que estaba anudado (el conflicto). El trabajo ahora será construir un desarrollo entre el inicio (planteamiento) y el desenlace (final), pero ya hay una dirección, un lugar a donde ir.

Después de que cada grupo pase, se abre un intercambio donde el resto de los equipos devuelve a los participantes lo que observaron. Las escenas se pueden repetir la clase siguiente incorporando vestuario, objetos y profundizando aquello que funcionó mejor. Incluso pueden transcribir algunos textos y aprenderlos. El uso de vestuario y objetos estimula el juego dramático y el salto expresivo.



El foco de la actividad debe estar puesto en la construcción de una nueva trama teatral recomblando imágenes. Esta creación por asociación de imágenes se opone al diseño de una escena que surge de una estrategia intelectual. Las imágenes son el combustible que alimenta la construcción del relato, son la materia sobre la cual trabaja la imaginación, tal como un alfarero necesita arcilla para modelar. El docente no evaluará calidades de actuación en las escenas, sino que se hayan cumplido las tres etapas del proceso creativo:

- 1. Selección:** elegir un elemento entre varios, por gusto, por intuición, por atracción o polaridad.
- 2. Asociación:** hacer crecer esa imagen a partir de asociaciones, recuerdos, impresiones, deseos, en el juego espontáneo de la fantasía.
- 3. Combinación:** agrupar las nuevas imágenes y disponerlas en una estructura narrativa que empiece, se desarrolle y termine.

La nueva historia no debe ser una sumatoria de imágenes, sino un todo orgánico nuevo, generado a partir de las posibilidades que abren las imágenes al asociarse, expandirse y recombinarse. Como en todo relato, pasan a establecer relaciones lógicas de antecedente y consecuente.

A diferencia de las actividades anteriores, se requiere que las escenas desarrollen un conflicto, es decir, que empiecen y terminen. Se alentará y se dejará espacio para la construcción de escenas no realistas, que propongan sus propias coordenadas o sentidos más abiertos. El hecho de que las escenas empiecen, se desarrollen y terminen no excluye que estos mundos puedan desplegar su propia lógica interna.

### Actividad 5. Luz, cámara, acción

La actividad propone a los estudiantes partir de géneros televisivos y cinematográficos para crear escenas que transcurren en espacios ficticiales del cine y la televisión (telenovelas, comedia musical romántica, noticiero televisivo, programa de cocina). El espacio de filmación o set permite entrar y salir de la ficción, jugar con el tiempo en la escena (elipsis) y distintos niveles de ficción (los exteriores, la tanda publicitaria, el equipo técnico). Se presenta como actividad final de integración de las herramientas trabajadas a lo largo de la secuencia didáctica: el cuerpo, el movimiento y la voz, distintas formas motoras en el espacio, el esquema corporal y la emoción, historias con principio, nudo y desenlace, el trabajo con imágenes y objetos. La duración de la actividad es de dos clases. La primera para descubrir el material improvisándolo; la segunda para retrabajarlo con posibilidad de agregar objetos y vestuario. Como cierre de la segunda clase, se sugiere una actividad de puesta en escena.

### Luz, cámara, acción

### Actividad 5

#### Preparación, entre todos

El docente pregunta a los estudiantes qué tipo de programas de televisión o películas miran, cuáles les gustan, cuáles no, por qué, y va apuntando en el pizarrón. Si dicen *Cocineros argentinos* o *Indiana Jones*, el docente no escribirá nada hasta que entre todos hayan detectado el tipo genérico (programa de cocina, película de aventuras). Podrá ayudar mediante preguntas: “¿Y si en una película de pronto cantan?” (musical); “¿Y si hay vaqueros?” (*western*). Una vez que la lista haya crecido, se pide a los estudiantes que propongan conjuntos: géneros televisivos/cinematográficos; géneros de ficción/no ficción; infantiles/adultos. El docente debe asegurarse de que surja mucha variedad genérica: telenovelas, deportes, dibujos animados, películas de suspenso, musicales, terror, policial. Los estudiantes pueden proponer géneros nuevos, propios de los teléfonos móviles y las plataformas sociales (“historias” de Instagram o Facebook, tutoriales, videos de *youtubers*).

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación e Innovación | Subsecretaría de Planeamiento e Innovación Educativa.



Los géneros televisivos y audiovisuales pueden ser reapropiados por las artes escénicas.

Luego, eligen cuatro de estos géneros o subgéneros y borran de la lista los que quedaron afuera. Entre todos, se ponen de acuerdo sobre algunas características: personajes típicos, épocas, vestuario, conflictos, tópicos. Por ejemplo, en un noticiero televisivo suele haber una pareja de presentadores detrás de un escritorio, el set da paso a noticias en vivo en exteriores e informes grabados, hay tandas publicitarias, muchas veces se ven los artefactos técnicos (cámaras, luces, micrófonos), hay un momento para el pronóstico del tiempo, etc.

### En pequeños grupos

En grupos de cinco, los estudiantes reciben un género y deben particularizarlo. Cada grupo se pueden ayudar con este cuadro a modo de ejemplo, llenando los casilleros con diferentes opciones y eligiendo un elemento de cada columna para formar una frase.

Género	Origen	Emisora	Horario	Público
Telenovela	Brasileña	Canal de cable	Madrugada	Adulto
	Puertorriqueña	Canal de aire	Tarde	Adolescente
	Argentina		Horario central	Toda la familia

Si es noticiero televisivo, podrá ser de la televisión nacional, latinoamericana, del canal local de un pueblo, del mediodía o de la noche. También pueden usar los siguientes adjetivos y frases escritos en tarjetas para “afectar” el género que recibieron.

APOCALÍPTICO

ABSURDO

DE UN PLANETA  
EXTRAÑO

QUE SIEMPRE  
FRACASE

Por ejemplo: “Un musical de Hollywood para adolescentes que siempre fracase”.

Cuando el docente asigne un género a cada grupo, debe asegurarse de que entre ellos haya cierta variedad y equilibrio “coral”: géneros ficcionales y no ficcionales, televisivos y cinematográficos, y que alguno incluya música.

### En escena

Una vez que los estudiantes se hayan puesto de acuerdo en las características particulares del género, el grupo tiene que crear una escena a partir de él. Pueden decidir dónde transcurre la acción, qué personajes intervienen, cuál es la historia. Deben establecer roles para cada uno y pactar algunos acuerdos, sin decidir todo de antemano, así también pueden improvisar.

El docente alienta a que organicen algunos elementos de la escena (dividir roles, pactar un espacio, algunas circunstancias), pero que dejen un margen para lo imprevisto. Durante la escena, podrá intervenir indicando posiciones de cámara (uno, dos y tres), solicitando miradas a cámara, primeros planos, detenciones. Propondrá cortes: “Ahora están en un alto en el rodaje”, y hará que entre un personaje como maquillador, vestuarista, productor. Esto genera distintos niveles de representación y cambios de situaciones. Si es un noticiero, por ejemplo, de pronto pueden ir a exteriores, donde alguien hace de notero en vivo en el lugar de los hechos, o pueden ir a la tanda publicitaria, donde alguien hace un comercial utilizando

un objeto. El trabajo docente es abrir estas posibilidades de juego, habilitarlas, promover saltos en el tiempo. En una película, se pueden generar altos en el rodaje, repeticiones excesivas de una misma toma o acción, hacer la banda de sonido, generar conflictos entre los actores y el equipo técnico (productores, camarógrafos, asistentes, apuntadores) y entre los actores entre sí. De pronto, se produce “luz, cámara, acción” y en medio del conflicto tienen que disimular y continuar la acción, pero los actores abandonan la escena y tiene que seguir el equipo técnico actuando, entre otras posibilidades.

El juego con los géneros siempre produce mucho entusiasmo, ya que descansar sobre el tipo genérico como horizonte de expectativas permite crear a partir de sus elementos: personajes, espacios, conflictos, situaciones típicas, su verosímil. Asimismo, organiza, ampara y catapulta el juego expresivo. Es una especie de paraguas que habilita a tomarse otros permisos: cantar, hablar en otro idioma, etc. Suelen aparecer elementos de comicidad y parodia, aun cuando hayan sido elegidos géneros “serios” o “dramáticos” (melodrama, película de guerra, drama histórico). Después de cada trabajo grupal, se hace una ronda de devoluciones donde es recomendable que intervengan primero los compañeros y después el docente, ya que esa voz autorizada, en caso de pronunciarse primero, limitaría el resto de las observaciones. El docente alienta a que los estudiantes reciban retroalimentación de sus propios pares.

### Actividad de cierre. Hacia una puesta en escena

### Actividad 5

Para la clase siguiente, cada grupo vuelve a pasar. El docente sugiere llevar objetos, vestuario y los elementos que necesiten. Pueden expandir la situación, editarla, elegir lo que funcionó mejor. También pueden juntarse a ensayar en la semana o aprender algunos textos para la escena. Se trata de un ejercicio de cierre.

Ese día, se privilegiará el carácter ritual del teatro. La clase tendrá algo de excepcional, de momento sagrado. Se tiene que valorizar la situación en que los estudiantes muestran sus producciones. Se puede iluminar el espacio donde transcurren los trabajos, disponer sillas o almohadones en semicírculo, darles un tiempo a los grupos de preparación, para cambiarse, preguntarles qué necesitan para armar el espacio, si tienen algunas necesidades técnicas (apagones o que suene música), si la escena empieza con la luz prendida o apagada. Se sugiere hacer esto no para ponerlos nerviosos o privilegiar la ansiedad de un resultado, sino para destacar que es un momento especial. Si bien los materiales están aún en proceso, aquí deben mostrarse sin interrupciones. Hay que tener en cuenta que la presencia de un punto de vista (las personas en situación de expectación) organiza las energías del trabajo de actuación, las potencia y las direcciona.

### Orientaciones para la evaluación



A lo largo de las actividades de este material, se han incluido algunas orientaciones para la evaluación en cada caso. En este apartado, se presentan también ciertas consideraciones de carácter general.

En primer lugar, se considera que la evaluación en el taller es constante. Si el hacer no siempre necesita un saber previo, la reflexión genera orientaciones para volver sobre él de forma renovada. En principio, se sugiere balancear los tiempos de la producción y la reflexión. Es decir, no se debería hablar media hora sobre una escena de cinco minutos. También, considerar que ninguna producción es definitiva, sino que son materiales de prueba, en proceso. En segundo lugar, el docente debe alentar a que los estudiantes reciban retroalimentación de sus pares. Por ejemplo, si trabajan en parejas, las duplas pueden intercambiar impresiones luego de la actividad. Cuando el grupo establece confianza y principios de trabajo, el docente no necesita monitorear todo lo que pasa, y así los estudiantes ganan autonomía.

Por último, en las rondas de devolución, el docente cede la voz para que los estudiantes expresen impresiones sobre su propio trabajo y el de los otros, ya que en caso de hablar primero orientaría todo lo que se diga después. Su habilidad debe consistir en retomar esas impresiones, encauzarlas, ya que muchas veces los estudiantes reciben mejor lo que proviene de un par y aprenden a escucharse, a “observarse observando”. Al valorar el hacer, es necesario resaltar los aspectos positivos y alentar a seguir trabajando. Nunca debe ser señalado algo en términos de error; incluso los accidentes o “equivocaciones” pueden ser reutilizados creativamente. Además, la finalidad de todo *feedback* es que luego se ponga en obra, que el otro pueda hacer algo con aquello que recibe.

En el caso de la actividad de cierre, si bien el grupo trabaja en forma conjunta sobre la observación de las escenas, es recomendable hacer una evaluación global del recorrido. Podría empezar con una actividad de autoevaluación, en la que cada estudiante responda en una hoja algunas preguntas:

- ¿Qué actividades te gustaron más?
- ¿Recordás alguna escena propia o de algún compañero que te haya interesado especialmente? ¿Por qué?
- ¿Qué actividades te gustaron menos?
- ¿Qué te generó más dificultad?
- ¿Qué te parece que tendrías que seguir trabajando?
- ¿Hay alguna escena que te gustaría volver a hacer o ver? ¿Cuál y por qué?

Luego, cada estudiante puede leer en voz alta sus respuestas, los demás dan *feedback* y el docente finaliza con unas palabras, siempre haciendo énfasis en el proceso de aprendizaje y no en los resultados. El arte, más que ninguna otra disciplina, revela que el proceso de la obra es también la obra. Asimismo, más allá del proceso individual, el docente deja espacio para una evolución conjunta del grupo, de un “nosotros” como equipo de trabajo.

En proceso de revisión,  
edición y diagramación.

### Bibliografía

Chéjov, Mijaíl. *Sobre la técnica de la actuación*. Madrid, Alba Editorial, 1999.

Daulte, Javier. [“Juego y Compromiso. El procedimiento”](#).

Duras, Marguerite. [“Entrevista a Francis Bacon”](#). *Zona Erógena*, núm. 12, 1992. Ed. orig. en *La Quinzaine Littéraire*, París, 1971.

Holovatuck, Jorge y Astrosky, Débora. *Manual de juegos y ejercicios teatrales*. Buenos Aires, Instituto Nacional del Teatro, col. El País Teatral, 2005.

Kartun, Mauricio. ["Apuntes de dramaturgia creativa"](#), en *Escritos. 1975-2005*. Buenos Aires, Colihue, 1995.

Nachmanovitch, Stephen. *Free Play. La improvisación en la vida y en el arte*. Buenos Aires, Paidós, 2004.

En proceso de revisión,  
edición y diagramación

#### Imágenes

Página 18. Escenario, Michael Schwarzenberger, Pixabay, <https://goo.gl/iyiCMN>.

Página 22. Galería de imágenes, Alexandra / München, Pixabay, <https://goo.gl/vjiDpM>.

Página 27. Discos, televisión y video antiguos, Free-Photos, Pixabay, <https://goo.gl/YZnXHt>.



# Vamos Buenos Aires

En proceso de edición y diagramación, de revisión, edición y diagramación.



/educacionba

Ministerio de Educación del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires  
03-08-2020

buenosaires.gob.ar/educacion