

MANUAL BÁSICO DE JUEGOS TEATRALES PARA *AMATEURS*

ANGI YULIER CARDONA SUÁREZ

CÓDIGO: 201252540

KELLY JOHANNA CORREA MONTAÑO

CÓDIGO: 201252152

UNIVERSIDAD DEL VALLE

FACULTAD DE ARTES INTEGRADAS

LICENCIATURA EN ARTE DRAMÁTICO

BUENAVENTURA- VALLE

2017

MANUAL BÁSICO DE JUEGO TEATRALES PARA AMATEURS

**ANGI YULIER CARDONA SUÁREZ
KELLY JOHANNA CORREA MONTAÑO**

**Trabajo presentado como requisito para optar al título de:
LICENCIADO EN ARTE DRAMÁTICO**

**UNIVERSIDAD DEL VALLE
FACULTAD DE ARTES INTEGRADAS
LICENCIATURA EN ARTE DRAMÁTICO
BUENAVENTURA. VALLE**

2017

NOTA DE ACEPTACIÓN.

EN AGRADECIMIENTO:

A Dios por la vida y la oportunidad de concluir esta carrera.

A nuestras madres Ady Rocio Suarez Valencia y Ernestina Montaña Hinestroza por sus desvelos y confianza para con nosotras, que gracias a su terquedad y empeño en que no desistiremos, nos lleva a ser cada día a ser mejor ser humano y profesional. Las amamos.

A nuestros profesores, por su entrega y dedicación.

A nuestro tutor Juan Carlos Osorio Molano por el tiempo extra dedicado y su profesionalismo en el mismo.

Y a la Universidad del Valle sede Pacífico por ser faro de conocimiento.

DEDICADO A:

A Dios por prestarnos la vida y la fuerza para hacer este trabajo, también a todas las personas que confiaron en nuestras capacidades para la realización de esta monografía y en especial a nuestras madres Ernestina Montaña Hinestroza y Ady Rocio Suárez Valencia.

TABLA DE CONTENIDO

	Pág.
INTRODUCCIÓN.....	1
JUSTIFICACIÓN.....	6
1. EL JUEGO.....	9
1.1 ¿Qué es y para qué sirve?	9
1.2 Juegos y teatro.....	11
1.2.1 Juegos activos.....	11
1.2.2 Juegos pasivos.....	11
1.2.3 Juegos cooperativos.....	12
1.2.4 Juegos competitivos.....	13
1.2.5 Juegos populares y tradicionales.....	13
1.3 El juego dramático	18
1.3.1 Juego creativo.....	20
1.3.2 Juego didáctico.....	20
1.3.3 Juego de rol.....	22
2. LA FORMACIÓN ACTORAL.....	23
2.1 El Cuerpo.....	24
2.2 La Voz.....	25
2.3 La Actuación.....	26
3. MANUAL BÁSICO	28
3.1 Cuerpo.....	29
3.1.1 Calentamientos corporales.....	29
3.1.2 Juegos teatrales para el cuerpo.....	33
3.2 Voz.....	36
3.2.1 Calentamientos vocales.....	36

3.2.2 Juegos teatrales para la voz.....	39
3.3 Actuación	43
3.3.1 Calentamientos para la actuación.....	43
3.3.2 Juegos teatrales para la actuación.....	46
3.4 Propuesta de clase	50
3.4.1 Objetivos de la clase.....	50
3.4.2 Escena para jugar.....	51
3.4.3 Pre-calentamiento.....	53
3.4.4 Calentamiento y juegos de Cuerpo.....	53
3.4.5 Calentamiento y juegos de Voz.....	54
3.4.6 Juegos de Actuación para la escena.....	54
4. GLOSARIO.....	57
5. CONCLUSION.....	59
6. BIBLIOGRAFÍA.....	60
7. WEBGRAFIA.....	61

RESUMEN

Esta monografía contiene un manual básico de juegos teatrales, divididos en tres fases: voz, cuerpo y actuación, donde se encontrarán herramientas de creación teatral para todas aquellas personas que estén haciendo teatro aficionado.

ABSTRACT

This monograph has a basic manual of theatral games, divided in three pieces, Voice, Body and Acting, where tools will be found of theatrical creations for all of those people who are making Theatre Amateur.

Palabras Claves

Amateurs, Juego, Teatro, Buenaventura, Manual, voz, cuerpo, actuación, guía, participante.

Keywords

Amateurs, play, Theater, Buenaventura, Manual, Voice, Body, acting, guía, competitor.

INTRODUCCIÓN

Buenaventura, primer puerto sobre el pacífico colombiano, vive un proceso de dinamización económica y social importante; proyectos de gran envergadura como la ampliación del corredor vial Buga-Buenaventura, el Puerto de Agua Dulce y la reconstrucción del Malecón están ya en etapa de ejecución. Todo esto, sumado al crecimiento de la ciudad, la construcción de Edificios y Centros Comerciales convierte al Distrito en polo de desarrollo del Litoral.

El arte y la cultura no han sido ajenos a estos avances, el teatro ha buscado durante años un espacio para su consagración en Buenaventura. En la entrevista realizada a la Licenciada *Ernestina Montaña*¹, nos relata que: “en 1997 existió el grupo de teatro ***Producciones Strong*** compuesto por estudiantes de la Universidad del Quindío y personas externas a la Universidad donde sus participantes se dedicaban a hacer teatro comunitario. Ahora el grupo ya mencionado se transformó y se convirtió en el año 2000 en ***Golpe de Candela*** grupo formado desde sus principios por estudiantes de español y literatura, lo cuales comenzaron con un grupo de teatro y en la actualidad desarrollan productos cinematográficos; siendo pioneros en la temática comunal, pues sus obras y películas son todas a base de historias de barrio y de los mitos de la ciudad”. (Montaña, E, entrevista 28 de octubre del 2016)

Después surge un proyecto educativo llamado ***Clubes***. La Licenciada *Merling Montaña*² dijo “que era un espacio donde los estudiantes de las instituciones educativas ubicadas en la zona rural tienen clubes de teatro que además de enfrentar a los educandos con este tipo de arte, les ayudan con sus diferentes materias dentro del club”. (Montaña, M, 29 de octubre del 2016)

¹ Coordinadora Académica de la Institución Educativa las Américas sede la Dignidad, desde el año 2012.

² Profesora en jefe del área de Humanidades (Español y Literatura) en la Institución Educativa Atanasio Girardot sede Zabaletas, desde el año 1996.

Luego en el 2004 nació el proceso de *Jóvenes Creadores* un proyecto dirigido a Buenaventura por la Universidad del Valle y el Ministerio de Cultura, el objetivo era estudiar a través de diferentes módulos los aspectos técnicos y estéticos primordiales del arte dramático, con fin de mostrar permanentemente el resultado de su aprendizaje en los espacios educativos, culturales y recreacionales de Buenaventura y el litoral, y a la vez conformar un colectivo teatral que se convierta en un proyecto de vida; como resultado de los talleres de formación en el año 2010 se hace una extensión a la sede Pacífico del programa profesional *Licenciatura En Arte Dramático* que funciona en Cali desde hace treinta y seis años.

Actualmente el programa tiene siete años en el Distrito de Buenaventura, está coordinado por el Licenciado Juan Carlos Osorio Molano, cuenta con treinta y cuatro estudiantes y tiene previsto para el año 2017 sacar su primera promoción de egresados. Además, la Temporada de Teatro que realiza el programa para la ciudad, dio muestra de una asistencia masiva en la séptima versión realizada en el presente año a comparación con las anteriores versiones. Esto solo es reflejo de que el Distrito está empezando a entrar en la dinámica teatral.

El programa Licenciatura en Arte Dramático tiene como objetivo *“fomentar las artes escénicas en el país mediante la profesionalización de artistas teatrales conscientes de su función social como promotores culturales y educadores, conocedores de su contexto socio-cultural, aptos para el análisis y la reflexión pedagógica, y capaces de contribuir a desarrollar las potencialidades del ser humano en tanto persona y ciudadano”*³

Dentro de su pensum los estudiantes contemplan una formación integral basada en el trabajo del Cuerpo, la Voz, la Actuación y Teoría teatral en las áreas de Historia del Teatro, Seminarios y Pedagogía.

³ <http://escenicas.univalle.edu.co/index.php/mision-y-vision/>

La formación actoral tiene como eje el modelo de actuación que creó Constantin Stanislavski⁴ conocido como uno de los más grandes directores del teatro de principios del siglo XX.

De primero a cuarto semestre se desarrolla el ciclo de fundamentación, donde se dan las bases esenciales para la composición y escenificación de una obra de teatro por medio de diferentes tareas, que ayudan a fortalecer la teoría y la práctica, entendiendo este ciclo como una unidad de desarrollo artístico y pedagógico.

De quinto a décimo semestre se desarrolla el ciclo profesional, que pretende hacer de la práctica escénica la actividad central del conocimiento disciplinario y del saber pedagógico, proporcionando una visión y una práctica integral sobre la diversidad de los códigos artísticos, donde las herramientas adquiridas en semestres anteriores se complementan para dar vida en la representación de una obra.

Durante estos ciclos se ejercita en el estudiante la capacidad de observación y juego escénico, así como el reconocimiento de su cuerpo en el espacio y el tiempo, y el reconocimiento de sus habilidades y debilidades vocales, así como la adquisición de herramientas teóricas del arte escénico.

⁴ Stanislavski, Constantin (ruso, 1863 - 1938) Actor y Director. Creador, en 1888, de la Sociedad de Arte y Literatura, en la que fue - como actor y director- el elemento dinamizador. En 1897 fundó el Teatro de Arte de Moscú; encargado de los montajes y de la formación de actores, Stanislavski puso en escena a Ibsen y a Chejov (La gaviota, 1898; Tío Vania, 1899; Tres Hermanas, 1901; El jardín de los cerezos, 1904). En ellas creó un nuevo estilo, cuyas claves eran la naturalidad, la fidelidad histórica, el afán de verdad y de vida. A partir de 1905, consciente de las limitaciones naturalistas, se abrió a las corrientes simbolistas, donde conjugó música, danza y favoreció los experimentos simbolistas. Creó los llamados Estudios Experimentales y desarrolló sus teorías sobre la interpretación (Un actor se prepara, 1926; Construyendo un personaje, Stanislavski ensaya Otelo). Superando el simbolismo, volvió al naturalismo psicológico con: El tren blindado (Ivanov, 1927); Otelo (Shakespeare, 1932); Las almas muertas (Gogol, 1932)

Las representaciones teatrales siempre han existido; al principio de forma simbólica con cada una de las manifestaciones artísticas que el ser humano hizo para dar a conocer sus emociones, hasta que pudieron muchos siglos después tipificarla como teatro.

El actor imagina con su cuerpo. No puede evitar hacer gestos o moverse sin responder a sus propias imágenes internas. Cuando más desarrolladas y más intensa sea la imagen más estimulado se sentirá él actor a incorporarla físicamente a su cuerpo y a su voz. Chejov, 2011, P 191.

Es por eso que a partir de nuestra experiencia como estudiantes de la Licenciatura en Arte Dramático de la Universidad del Valle Sede Pacífico y reconociendo la importancia del juego como motor de aprendizaje nos suscita la siguiente pregunta ¿Cómo aportar desde la academia herramientas artísticas para los procesos de creación teatral de los grupos *Amateurs*?

Construyendo un manual básico de juegos que brinde herramientas y diferentes formas de acercarse a las técnicas teatrales por medio del mismo; que permita desarrollar una clase o actividad teatral de manera práctica y significativa. Para esto hemos realizado una recopilación y selección de juegos implementados durante nuestro proceso de formación de los cuatro primeros semestres de la Licenciatura en Arte Dramático, en las áreas de cuerpo, voz y actuación, considerado la necesidad de ofrecer una guía digerible y eficaz para ellos.

Esta monografía pretende acercar a los grupos *Amateurs* la posibilidad de conocer herramientas básicas por medio del juego en las que ellos puedan desarrollar o iniciar a despertar capacidades para un área en específico dentro de su creación, en este caso la voz, el cuerpo y la actuación, que son los tres ejes prácticos del programa Licenciatura en Arte Dramático.

Durante la formación profesional se va ejercitando una conciencia de la importancia del juego y su funcionalidad mediante la escritura de cada experiencia en bitácoras en las tres áreas

anteriormente mencionadas, las cuales se convierten en una vivencia personal esencial para la ejecución de este escrito.

Apoyándose en libros de autores reconocidos como *Manual de juegos y ejercicios teatrales* de Holovatuk J, Astrosky D, *Un actor se prepara* de Constantin Stanislavski, *Sobre la técnica de la actuación* de Michael Chejov, *El enfoque constructivista* de Piaget, *Teorías del aprendizaje* de Bruner, *Al Actor* de Chejov y sitios web adjuntos al final del documento, donde el juego se convierte en la herramienta principal que ayuda a entender la voz como emisor del personaje, el cuerpo como esencia y personalidad física del mismo y la actuación como ejecutor de la acción que genera un comportamiento o actitud o determinado dentro de una creación artística.

Este trabajo de monografía consta de tres partes: en el primer capítulo se tiene un acercamiento al juego, responde a los interrogantes ¿qué es y para qué sirve? , indagamos en las clases de juego y su relación con el teatro, para luego hablar del elemento activo del teatro que es el juego dramático y clasificarlo en tres tipos de juego. En el segundo capítulo abordamos la formación actoral vinculada a tres áreas: cuerpo, voz y actuación. En el tercer capítulo proponemos, a partir de los capítulos anteriores, el manual básico dentro de las tres áreas establecidas, para finalmente realizar una propuesta de clase, donde recae todo el trabajo realizado anteriormente.

JUSTIFICACIÓN

Buenaventura como ciudad puerto siempre estado llena de expresiones culturales que están arraigadas en las creencias ancestrales: narración oral, medicina tradicional, poesía, danza, música folclórica, entre otros. Por su estancia dentro del Pacífico colombiano cada una de estas categorías artísticas tiene una esencia auténtica sin embargo todas están impregnadas del arte de la representación.

La forma en que se hace cada expresión artística, la hace particular por ejemplo en las danzas: los gestos, la riqueza oral, la sensualidad, el coqueteo, la corporalidad, los vestuarios, los recursos musicales autóctonos, los peinados, lo hacen único. Es por eso que sus danzas y demás representaciones artísticas dentro folclor son tan demostrativas y teatrales, ya que cuentan una historia a partir de situaciones, vivencias o tradiciones por medio de la representación.

Las personas del Distrito de Buenaventura conocen en gran medida las artes y su forma teatral en las danzas, y se podría decir que fue su primer contacto con el teatro. Los bonaverenses por el hecho de vivir en una zona tan cultural como el pacífico colombiano y que además está en un momento de dinamización socioeconómica; están viviendo un acercamiento específico con cada una de las artes: música, danza, pintura y teatro, entre otras disciplinas, ya que sienten la necesidad de explorar de manera única la que más le interese y sientan más afinidad; es por eso que se pone en consideración la creación de grupos de cada una de estas disciplinas.

Muchos de los representantes de las artes en el Distrito son grupos *Amateur*⁵ o alianzas temporales que hacen representaciones en colegios, iglesias, barrios, empresas, entre otros,

⁵ Aficionado, que tienen un gusto marcado por algo o que ejerce un arte o deporte sin actuar como profesional sin tener beneficios materiales. El término no guarda relación con el nivel de capacitación o idoneidad en la actividad, sino con la motivación por la cual se realiza.

utilizando el teatro como medio de transformación social bien sea con una crítica, denuncia o simplemente para crear conciencia, de esta forma inició la semilla teatral en la ciudad.

Muchos de los participantes de estos grupos son en gran medida *Amateur* ya que no han tenido la oportunidad de tener una formación formal en la arte escogida, en el caso del teatro puede suceder que muchas personas del Distrito de Buenaventura no conozcan que existe una carrera profesional en las instalaciones de la Universidad del Valle sede Pacífico, tampoco hayan estado en cursos dictados por la Casa de la Cultura, o que no hayan podido asistir a los diferentes talleres en instituto, pero aun así quieren ser actores y por el momento están formando productos teatrales.

Se han detectado tres tipos de grupos *Amateurs*: Primero, los grupos integrados por jóvenes y niños de educación básica primaria, básica secundaria y educación media para ingresar a la universidad. Segundo, los grupos integrados por jóvenes que ya son bachilleres, pero no tienen recursos para entrar a la universidad o es más indispensable trabajar. Tercero, los grupos conformados por adultos a los que hacer teatro solo lo consideraron un pasatiempo y escogieron hacer una carrera administrativa, por mencionar una, y el teatro pasó a ser un momento de recreación.

Ahora que la Universidad del Valle cuenta con un programa de Licenciatura en Arte Dramático se está asistiendo a un renacer del teatro, pero que a futuro promete ser un semillero de jóvenes artistas con habilidades para desenvolverse en los campos de la actuación, la pedagogía teatral y la gestión cultural; a raíz de estos avances en la profesionalización del arte teatral, los grupos *Amateurs* han despertado un interés por conocer, formarse y actualizarse en técnicas y métodos de creación teatral, pues a medida que pasa el tiempo, las formas y herramientas para hacer teatro también se transforman.

Como estudiantes de Licenciatura en Arte Dramático es de suma importancia la creación y producción de espectáculos públicos dentro de nuestra formación actoral, pues debemos ser entes críticos a la hora de ver y crear los espectáculos teatrales que generen cultura artística y den satisfacción a sus participantes en el momento de la presentación, por eso el principio base de esta monografía *MANUAL BÁSICO DE JUEGOS TEATRALES PARA AMATEURS* es convertirse en una herramienta de fácil alcance y discernimiento para todas esas personas que promueven la cultura teatral de forma empírica.

1. EL JUEGO

1.1 ¿Qué es y para qué sirve?

El juego es comprendido como una actividad de recreación alternativa para niños, jóvenes y adultos; que ayuda a la ampliación de la imaginación mediante acciones que producen divertimento y de las cuales se debe llevar acorde a unas reglas claras para su correcta funcionalidad.

Podría decirse que el juego se originó a través de la necesidad de romper con lo rutinario y es ofrecido para salir de la monotonía; además de eso, el juego es una herramienta que potencializa la imaginación a partir de la liberación de energía que involucra el desarrollo de la mente y el cuerpo. Por esta razón cuando los seres humanos se entregan a tal actividad se sienten liberados y entregan porcentajes de energía que no lo podrían hacer en su vida cotidiana.

Los juegos representan una parte crucial en la vida de las personas, ya que no discrimina raza, religión o cultura, por el contrario, ayuda a incentivar, expandir y fortalecer estas diferentes áreas inmersas dentro del juego. Físicamente ayuda a la adecuada coordinación de las distintas partes del cuerpo, a descubrir nuevas sensaciones, a expandir las capacidades motoras. A nivel intelectual estimula la capacidad de razonamiento, desarrolla en gran manera el lenguaje, se incentiva la imaginación y la creatividad. En el ámbito social enseña al niño a seguir normas existentes que desarrollan en ellos la responsabilidad y el autocontrol además de fomentar la participación y la cooperación con los demás. El juego es un canal de acceso que permite enseñar, formar y educar a una persona.

El juego es considerado una de las herramientas de enseñanza más eficaces para el aprendizaje de diferentes conocimientos temáticos que se le imparten a los estudiantes, ya que a medida que aprenden se divierten y permite la interacción entre los participantes, además fomenta el desarrollo psicomotor generando aprendizaje, es una herramienta efectiva de enseñanza, por eso algunos pedagogos lo han asumido en sus diferentes metodologías, por ejemplo:

“El juego es una acción que se desarrolla dentro de ciertos límites de lugar, de tiempo, y de voluntad, siguiendo ciertas reglas libremente consentidas, y por fuera de lo que podría considerarse como de una utilidad o necesidad inmediata. Durante el juego reina el entusiasmo y la emotividad, ya sea que se trate de una simple fiesta, de un momento de diversión, o de una instancia más orientada a la competencia. La acción por momentos se acompaña de tensión, aunque también conlleva alegría y distensión” (Huizinga, 2004).

También Bruner dice sobre el juego que *“en el juego se pueden aprender diferentes cosas que pueden influir en la vida madura del niño, ya que es una forma de desarrollo intelectual”*. (Bruner, 1991).

Piaget, asume que: *“el juego forma parte de la función cognitiva general del sujeto que se centra en la permanente búsqueda exploratoria, simbólica y manipulativa”*. (Piaget, 1998).

Por lo anteriormente mencionado se reafirma el juego como una herramienta para la educación que mejora la comprensión de los contenidos temáticos, a su vez es utilizado dentro del ámbito social, ya que el juego es reconocido como un ente generador de cultura debido al aporte que hace desde el concepto lúdico en su promoción del divertimento en el pensamiento de sus participantes.

1.2 Juegos y teatro

Existen varias clases de juego que por su dinámica se pueden aplicar a la actividad teatral, se nombrarán algunos.

1.2.1 Juegos activos: los juegos activos son aquellos en donde dos personas o más comparten tiempo, interactuando entre sí, física y mentalmente, lo que significa que se conjuga la mente y las habilidades corporales permitiendo una perfecta complicidad entre ambos. *Definición de Juego.* Recuperado de: <http://conceptodefinicion.de/juego>

La lleva, este juego consiste en elegir a una persona dentro del grupo de participantes quién será el que pegará la lleva, después de elegir a la persona, todos deben iniciar a desplazarse por todo el espacio evitando que la persona elegida lo toque porque si lo hace pasará a ser él quien pegue la lleva. Se repite la secuencia hasta donde el guía lo crea conveniente y se puede variar la forma de pegar la lleva: imitando el movimiento de animales, o saltando en una pierna, o con los pies juntos; también se puede variar dónde pegar la lleva, en una parte del cuerpo como tobillo, espalda, rodilla, hombro. Este juego desarrolla la creatividad.

1.2.2 Juegos pasivos: son aquellos juego donde el acto físico no es necesario en el cual una o varias personas realizan actividades donde se aplica más el razonamiento y la creatividad que la fuerza bruta, este tipo de juegos en su mayoría son de observación, de mesa, juegos de tableros, de cartas, con dados, de escritura o lectura... son los que donde el intelecto y la imaginación son el principal elemento. *Definición de Juego.* Recuperado de: <http://conceptodefinicion.de/juego>

Stop, este juego consiste en la formulación de un cuadro con los encabezados de

Nombre, Apellido, Ciudad, Fruta, Color, Cosa y Total en una hoja tamaño carta, se designa una letra del alfabeto y se da inicio al juego, tendrán que llenar cada una de las casillas y esta debe iniciar con la letra escogida y quien lo haga primero, debe decir stop, para que los demás se detengan y gana está ronda.

En el teatro este juego se lo puede hacer con personajes y el objetivo es crear una breve historia que luego se la podrá representar, el guía dará únicamente el nombre del personaje y los participantes desarrollarán la historia teniendo en cuenta los siguientes conceptos a completar:

Personaje	Actividad Cotidiana	Inicio	Desarrollo	Punto de Giro	Conflicto	Desenlace
Gato	Pasea en las noches	Encuentra una gata en celo	Acecha a la gata	Llega otro gato	Pelea con el gato y gana	El gato va en busca de la gata

Este juego desarrolla la creatividad y la imaginación, a su vez, la composición de historias con inicio, desarrollo y desenlace.

1.2.3 Juegos cooperativos: Los participantes que lo componen no compiten entre sí, sino que se apoyan ya sea que ganen o pierdan lo hacen como grupo o equipo. En este tipo de juego la finalidad es el logro grupal. *Definición de Juego.* Recuperado de: <http://conceptodefinicion.de/juego>

Nudo humano, este juego consiste en hacer un nudo de personas, los participantes se ubican en un círculo, inicia uno de los jugadores ofreciendo su mano derecha al jugador que tiene enfrente, éste toma la mano derecha de su compañero con su mano izquierda, luego éste segundo jugador ofrece su mano derecha a un tercer jugador que se encuentre también en el lado opuesto y así sucesivamente hasta que el último jugador une su mano derecha con la mano

izquierda del primer jugador. Luego de formar el nudo, el grupo debe deshacerlo sin soltarse de las manos. Este juego desarrolla el trabajo en equipo, la cooperación y la atención.

1.2.4 Juegos competitivos: son aquellos en donde varias personas participan de manera individual y cuya finalidad es alcanzar una determinada meta o un logro, en este tipo de juegos se impone el objetivo personal e individual por encima del colectivo, midiendo el esfuerzo y las capacidades entre los competidores. *Definición de Juego.* Recuperado de: <http://conceptodefinicion.de/juego>

Atravesemos la selva, este juego es una carrera competitiva que se realiza en equipos, se prepara con un recorrido lleno de obstáculos: troncos, piedras, charcos, puentes, que deben de recorrer los jugadores, si pierden el equilibrio y ponen un pie en tierra, vuelven a comenzar el recorrido hasta que uno de ellos llegue de primero a la meta. En el teatro los obstáculos son los mismos actores, de esta manera interviene la creatividad y la imaginación.

1.2.5 Juegos populares y tradicionales: estos juegos van pasando de generación en generación y forman parte de la cultura de los pueblos o las poblaciones en donde se realizan, estos suelen reflejar las necesidades y experiencias de dichas localidades e inclusive ayudan a educar a las nuevas generaciones. Normalmente son juegos espontáneos, creativos y motivadores que se pueden identificar en cualquier sector por su popularidad. *Definición de Juego.* Recuperado de: <http://conceptodefinicion.de/juego>

Pico pico ya! es uno de los juegos tradicionales más conocidos en los barrios de Buenaventura, en este juego la mayoría de sus participantes se esconden y uno canta en una pared sin ver tres veces Pico pico ya! y en cada una los demás dirán si ya se escondieron o no diciendo sí o no, en la tercera cantada del pico, sale a buscar a los demás; cuando encuentra a cada uno de los escondidos grita por..., y dice el nombre de quien encontró, y quien queda de

último tiene la responsabilidad de salvar a todos sus amigos si llega a donde estaban picando, bien sea una pared o un poste, gritando UN, DOS, TRES por mí y por todos mis amigos, si esto no pasa el último en ser encontrado es quien picará.

Por lo general estos juegos son llevados a cabo sin la necesidad de utilizar juguetes o algún tipo de tecnología, solo se necesita emplear el propio cuerpo o de herramientas que se pueden obtener fácilmente de la naturaleza como piedras, ramas, tierra, flores o también objetos de uso domésticos como botones, hilos, cuerdas, tablas. Por ejemplo, los juegos a base de ritmos que se hacen en los ríos, veredas, zonas rurales que pueden ser conocidos a nivel popular, pero con un estilo exclusivo de la zona. *Definición de Juego*. Recuperado de: <http://conceptodefinicion.de/juego>

La Brujería del Bun, esta danza es un juego donde los participantes se convierten en personajes, al ritmo del canto y de la música construyen una historia, desarrollan el ritmo corporal, la creatividad, la atención y el trabajo en equipo. A continuación explicaremos detalladamente en qué consiste. Personajes: la bruja, la muerte, el diablo, los enfermos, los músicos.

Canción:

I

Es la brujería del bun
es la brujería del bun
quién me la puede curar
que le duele la cabeza
que le duele la cabeza
por delante y por detrás

Coro:

Bate que bate la hechicería / tiene que curar la brujería (bis 4)

II

Miren hay esta la bruja
 para curar a la gente
 y si se muere la muerte
 qué haremos con tanta gente (bis 4)

Coro:

Bate que bate la hechicería / tiene que curar la brujería (bis 4)

III

Miren ha llegado el diablo que le duele el corazón
 digan que se vaya el diablo
 ay señor que tentación

Coro:

Bate que bate la hechicería / tiene que curar la brujería (bis 4)

IV

Miren ya llego la muerte para acabar con la gente
 y si se muere la muerte qué haremos con tanta gente

Coro:

Bate que bate la hechicería / tiene que curar la brujería (bis 4)

V

Entre la muerte y el diablo
 entre la muerte y el diablo
 van a acabar con la gente
 van acabar con la gente
 y si se muere la muerte
 y si se muere la muerte
 qué haremos con tanta gente

qué haremos con tanta gente

Coro:

Bate que bate la hechicería / tiene que curar la brujería (bis 4)

Ubicación Espacial

Al extremo derecho en la parte de adelante se encuentra la bruja, atrás al extremo izquierdo están los músicos y los enfermos que salen uno por uno.

Danza

La bruja está batiendo su batea en la parte de adelante del escenario y sale el primer enfermo con dolor de cabeza y da un gran grito, la bruja lo ve comienza la música y la bruja intenta curarlo, luego salen uno a uno los otros enfermos, cada uno tiene un dolor diferente en él cuerpo:

Cabeza por delante y por detrás.

Estómago - espalda.

Piernas - pantorrillas.

La bruja intenta curarlos a todos, luego los enfermos van hacia la mitad del escenario y hacen una hilera bailando; de repente, llega el diablo a burlarse de ellos y uno de los enfermos lo toca y lo contagia, el diablo va donde la bruja para que lo cure pero ella no le presta atención y el diablo se va a bailar con su dolor como los otros enfermos, luego llega la muerte a matarlos a todos pero la bruja se da cuenta, cada que la muerte toma un enfermo para matarlo ella lo cruza con sus hierbas y lo salva así hasta que llega el diablo que lo hace rogar pero lo salva, cuando lo salva lucha con la muerte hasta que mata el diablo a la muerte, todos lo ven y se quedan inmóviles y grita la bruja:

- ¡ay se murió la muerte se murió la muerte!

los enfermos curados contestan - ¡que! y piden que no la salven

la bruja: no ven que si se muere la muerte que hacemos con tanta gente
enfermos: - cúrela pero un poquitico no más

La bruja reza un hechizo y la levanta, pero solo cura la mitad de su cuerpo, la muerte comienza a rogar por sus piernas y esta acepta hacerlo, pero la muerte cuando se ve sana la persigue por él escenario a la bruja hasta que se pierden. Sigue la música.

La boca del dragón es un juego decembrino de los barrios populares en la ciudad de Buenaventura que se realiza principalmente en los días 7 y 8 (días de las velitas). Consiste en recoger la mayor cantidad de esperma de vela hasta construir una bola con ella, luego conseguir conchas metálicas de gaseosa, después hacer un hueco en la tierra donde se pondrá una pedazo de vela encendida dentro de él y encima del hueco dos palillos de madera que serán la base para sostener la concha, se agrega una pequeña parte de la esperma recolectada en la concha y cuando esta esté totalmente derretida desde una distancia prudente se le echa saliva procurando que caiga dentro de la concha, y así se forma la famosa boca del dragón, que hace referencia a cuando el dragón escupe fuego.

¿Cuántos calzones tiene la niña?, consiste en saltar la cuerda, dos participantes del grupo serán los encargados de batir la cuerda y el resto pasarán uno a uno a saltar la cuerda, mientras saltan, se canta la canción: vamos a ver cuántos calzones tiene la niña (se pronuncia el nombre de quién está saltando) que UNO, que DOS, que TRES, que CUATRO..., lo anterior depende de la resistencia del saltador. Se repite la secuencia. A medida que la resistencia de los participantes aumenta, se batirá más rápido la cuerda.

1.3 El juego dramático

En el teatro el juego es todo, es la regla madre para la exploración del descubrimiento de un artista. El juego en el teatro ubica al actor en el reconocimiento de su cuerpo en el espacio y tiempo (el aquí y ahora), a fomentar y fortalecer el trabajo en equipo, a estar a atentos en una situación (acción – reacción), a encontrar una energía que le permita seguir, transformar y expandir una regla establecida, a observar, a explotar la creatividad y así conduce a conectar habilidades propias que se irán potencializando con la práctica para cumplir con el objetivo final de la creación.

El juego dramático es la antesala a la representación teatral; pues a través de los juegos teatrales, los participantes podrán desarrollar una capacidad de acción / reacción, además de potenciar la creatividad, la imaginación y la atención, herramientas fundamentales para obtener habilidades en el campo de la improvisación, para ser aplicadas en la composición de escenas de manera libre y eficaz.

Patrice Pavis define el juego dramático como: *“la práctica colectiva que reúne a un grupo de jugadores (y no de actores) que improvisan colectivamente según el tema elegido de antemano o precisado por la situación”* (Pavis, 1998).

El juego teatral es comprender, además, de qué se trata la escena y que cuenta para poder improvisar de manera concreta en ella y poder tener control de la misma, entender los objetivos de cada personaje, saber cuáles son las relaciones que tienen los personajes, y de esta manera el actor podrá conectar acción, emoción y texto.

El juego dramático es un juego en el que se combinan dos sistemas de comunicación: la

expresión oral y corporal. Sus principales objetivos son ejecutar la expresión lúdica, desarrollar la facultad de imitación, experimentar las posibilidades básicas del propio juego: movimiento, sonido, sensaciones, para afianzar el dominio personal y desarrollar la memoria y está se puede desarrollar a través de varias posibilidades a saber:

La improvisación es la que permite la exploración libre dentro de una escena, es una forma de acercar a los participantes a descubrir sus facetas o capacidades internas con las que puede llevar una situación en específico o modificarla por medio de su intuición, sentimientos, interés personal o su experiencia. Por ejemplo, si un participante se le ponen tres reglas:

Uno: saludar a todo el que se encuentre.

Dos: solo puede responder “sí” a cualquier pregunta que le hagan.

Tres: dar un abrazo.

Para hacer su improvisación él debe dejarse llevar por lo que suceda y no imponer de entrada un hilo conductor, es dar y recibir para poder estar atento a lo que está sucediendo y reaccionar ya que debe resolver la situación con las tres reglas impartidas, y ahí es donde experimenta lo antes mencionado, porque pone en conexión las reglas del juego con el jugar y aprender por medio de creatividad.

Este juego nace o se origina por medio de la improvisación, esta última es la línea transversal de la actuación, bien se dice que la base de la actuación es la improvisación, ya que todo montaje o creación artística se da por la activa participación de sus integrantes, y por medio de ella es que se generan los tipos de relaciones en una situación o la salvación de una escena por olvido del texto o adelanto del mismo y la improvisación es un juego.

Finalmente, los juegos de relajación son los que permiten que el cuerpo del participante o

actor se reincorpore después de un arduo calentamiento o juego, que provocó cansancio físico, mental o emocional, o para activarse, con el fin de obtener una mayor concentración.

Un ejemplo de este tipo de juego podría ser El péndulo, grupos de cinco participantes hacen un círculo, uno de ellos se ubica en la mitad y cierra los ojos, se deja caer en diferentes direcciones, los otros cuatro jugadores deben estar atentos a recibirlo sin dejarlo caer. Este juego desarrolla la confianza y el trabajo en equipo.

El juego también es una estrategia pedagógica, mezcla la enseñanza y metodología que forja una comunicación directa entre participante y guía, y es ahí donde el trabajo de quien dirige es relevante, pues él dará el camino para la comprensión de los conceptos en los participantes. El juego enriquece las relaciones dentro de su entorno, la exploración y experimentación de conocimientos, así los participantes a partir de lo aprendido podrán crear el aprendizaje propio. Dentro del juego dramático proponemos tres tipos de juego a saber:

1.3.1 Juego Creativo. Este tipo de juego despierta la imaginación y es la constructora de conocimiento propio de cada participante dando así aprendizaje significativo a partir de su propia experiencia; por ejemplo:

El cuento, los participantes se sentarán en forma de círculo en el espacio y él guía empezará a narrar una historia de tema libre, el compañero de al lado, deberá esperar que el finalice la breve historia o podrá interrumpir la narración, e iniciar una nueva utilizando la última palabra pronunciada como inicio de la suya, pero cambiando por completo el rumbo del cuento, esto será repetitivo hasta que todos participen y llegue nuevamente al guía quien finalizará.

1.3.2 Juegos Didácticos. Este tipo de juego permite la fácil comprensión de los conocimientos

impartidos por el guía, ya que convierten su metodología de enseñanza en lúdica que genera aprendizaje significativo para los participantes.

La pausa, los participantes se dividirán en dos grupos y tendrán que crear una historia a partir de partituras corporales, es decir; movimientos, gestos ejercidos con el cuerpo dentro de la escena, donde el guía tendrá la libertad de generar la pausa, ese pequeño momento de silencio donde el participante debe improvisar, en el momento que el guía genere la pausa el grupo quedará en stop en la posición que queden y el grupo que no esté haciendo la partitura deberá relevarlos en la misma posición y crear una historia totalmente diferente a partir de ahí; por ejemplo:

Cuadro de la suegra, los participantes se dividen en dos grupos, el grupo 1 pasa al escenario y toman diferentes posiciones en el escenario, y a la señal del guía deberán desarrollar una escena sugerida por sus posiciones físicas, el resultado de esta experiencia puede ser: Una mujer arregla su casa para recibir la visita de la familia de su novio, pero no sabe qué hacer para que su casa se vea impresionante para la suegra. Llega la familia del novio y ella los recibe con mucha alegría, pero su suegra al llegar se desmaya y todo se convierte en un caos, la llevan de un lado a otro y no encuentran donde ponerla para brindarle los primeros auxilios y desorganizan la casa en esa búsqueda. Cuando la suegra despierta y ve la casa desordenada.

A la señal del guía se hará la **Pausa** (cambio a grupo 2, asumiendo las posiciones en que quedaron) Inician una nueva improvisación, a partir de las posiciones que dejaron los participantes del equipo 1: amordazan a la que se está despertando, mientras roban todas las pertenencias de la casa. Y así hasta que el guía decida.

1.3.3 Juego de rol. Este tipo de juego se desarrolla entre un grupo donde los participantes bien pueden tener un guión, es decir un texto dramático que contiene diálogos y las indicaciones necesarias para que el participante o actor pueda crear su personaje a partir del universo dado entre las líneas del texto escrito, puede ser ya existente o inventan uno, crean una historia donde cada participante tiene un personaje relevante y este debe cumplir una función específica explorando el escenario, en una aventura fuera de los límites de la vida diaria; por ejemplo:

Adivina quién es, el guía le dará a cada participante un personaje dentro de una historia que él creará y que podrá tener una duración de 5 minutos, cuando el tiempo acabe los participantes dirán que papel hizo cada compañero y la finalidad de este es que deben ser todos correctamente adivinado.

Cuadro el asesino de Tonny

Personajes: asesino, muerto, viuda, hijos, suegra, madre del muerto, vecino, amigos del muerto, asistentes.

Situación: es un velorio y todos están muy tristes por la muerte de su gran amigo Tonny que era un gran hombre.

Inicio: llega el asesino a visitarlo acompañado de diferentes personas y se ubica cerca del ataúd camuflándose con los demás de la casa.

Desarrollo: cada uno va ir interpretando su personaje en medio de la improvisación asesino, muerto, viuda, hijos, suegra, madre del muerto, vecino, amigos del muerto, asistentes.

Desenlace: entre todos deberán identificar y decir qué participante hacía que personaje.

2. LA FORMACIÓN ACTORAL

La formación de un actor debe ser un proceso día a día; proviene de la palabra latina *formatio* que significa otorgar forma a alguna cosa, concertar un todo a partir de la integración de sus partes. La formación también se refiere a la forma como aspecto o características externas. Por ende, todo aprendizaje es significativo ya que se formarán para la vida.

Se necesita un gran artista para transmitir grandes sentimientos y pasiones..., un actor de gran poder y técnica... sin esto último, un actor es incapaz de comunicar las esperanzas y tribulaciones universales de un hombre. La falta de comprensión y educación señala nuestro arte como aficionado. Sin un dominio completo y profundo de su arte, un actor no puede transmitir al espectador ni la idea, ni el contenido viviente de una obra. Un actor crece mientras trabaja. (Peralta, 2000, p. 147) Por consiguiente la formación en un actor es indispensable para su evolución artística.

De esta forma y partiendo de lo anteriormente mencionado, el actor y licenciado se forma de manera integral, ya que *el programa pretende preparar profesionales que puedan comprender y practicar su disciplina en relación con las otras artes, las ciencias humanas y las ciencias sociales; y formar licenciados con capacidad de diseñar y promover estrategias pedagógicas que incorporen el arte en los procesos de formación integral, en el contexto social colombiano*⁶. Es decir que es actor y está en capacidad de interactuar con las otras artes, la literatura, las ciencias humanas y las ciencias sociales, enseñar Arte Dramático y ser promotores culturales.

En este caso se tomarán las tres áreas del programa Licenciatura en Arte Dramático: voz,

⁶ <http://escenicas.univalle.edu.co/index.php/mision-y-vision/>

cuerpo y actuación para la ejecución del *Manual Básico de Juegos Teatrales para Amateurs*.

2.1 El Cuerpo

El actor debe interpretar todas las emociones humanas, pues cada una tiene una proyección física diferente, por tanto, es importante conocer cómo proyectar estas emociones o más bien descubrir sus habilidades corporales y llevarlas cada día el siguiente nivel, donde podrá conocer y emplear una técnica para transmitir por medio de su cuerpo.

El cuerpo es la expresión de sentimientos, aunque cada cuerpo es diferente, todos están tratando de llegar a ciertas cosas que son difíciles de poner en palabras. Por eso en esta fase los participantes iniciaran a entender su cuerpo como herramienta escénica para luego poder desarrollar todas las capacidades del mismo; entendidos desde el control corporal, posturas, elongaciones⁷, impulsos, cuerpo en el espacio, pues esto hará que el participante tenga la capacidad de expresar con su cuerpo ideas, sentimientos y emociones creadas por las situaciones que se viven a diario.

Del mismo modo Jerzy Grotowsky señala “el training⁸ del actor es una labor diaria durante la cual se entrenan los signos,⁹ se perfecciona la habilidad natural del cuerpo para poder reproducir dichos signos sin que él oponga resistencia, y se buscan las maneras de eliminar los bloqueos físicos del actor en el sentido de la pesadez, de la entropía¹⁰ energética, se ejecutan una serie de ejercicios llamados acrobáticos, para liberarse de las limitaciones naturales creadas por el espacio, por la gravedad, etc” (Máscara, 1993.).

El entrenamiento es la base del crecimiento de la capacidad del actor, sin está él solo

⁷ Alargamiento, resultado de dar más longitud a una cosa.

⁸ Entrenamiento.

⁹ Trabajo corporal sistemático, donde la agilidad representa la habilidad y capacidad física o corporal de un individuo para realizar un o una secuencia de gestos que tengan un significado.

¹⁰ La entropía es una noción que procede de un vocablo griego que puede traducirse como vuelta o transformación.

tendrá bases, pero no podrá evolucionarlas.

2.2 La Voz

La voz es la emisión sonora del ser humano desde que nace hasta que muere, a excepción de aquellas con problemas en órganos destinados o implicados en la fonación. En el manual, los participantes iniciaran a entender la importancia de la voz dentro de la creación de escénica, comprendiendo que no es solo hablar sino vocalizar, es decir que se le entienda cada palabra que dice, proyectarla de tal manera que el último en el recinto escuche, y no es precisamente gritar sino apoyar la voz, y esto último se aprende con ejercicios para controlar la respiración, siendo consciente a dónde va el aire y a qué ritmo se expulsa (exhalar); al tiempo, permitiéndose pasar por un proceso de interiorización donde descubrirán sus capacidades y posibilidades vocales.

La respiración y el apoyo del diafragma¹¹ lo son todo para la voz, la primera porque es la que permite controlar y oxigenar las palabras para su mayor duración en el habla, y la segunda es el lugar donde llega el aire inhalado (diafragma) donde esté se expande permitiendo crear una reserva de aire, la cual se irá exhalando a medida que se habla.

La finalidad de todo entrenamiento vocal es que el espectador no solo escuche, sino que se sienta rodeado, envuelto en la voz del actor. Lo importante además es que el actor produzca sonidos y entonaciones que el espectador –persona no entrenada– sea incapaz de imitar. Para que la voz esté perfectamente entrenada, se ejercita la amplificación del sonido por medio de resonadores fisiológicos, la columna de aire tiene que salir con fuerza sin ningún obstáculo, para lo cual la laringe tiene que estar abierta y las mandíbulas relajadas y suficientemente abiertas. Para lograr esto es necesaria una respiración correcta. Si sólo se respira con el pecho

¹¹ Músculo ancho situado entre las cavidades pectoral y abdominal y que tiene un importante papel en la respiración de los mamíferos. Cuando se inhala, el diafragma se contrae y agranda el espacio disponible en la cavidad torácica. Los músculos externos intercostales también ayudan a agrandar la cavidad torácica, permitiendo que el aire entre dentro de los pulmones.

o con el abdomen, no se puede; la columna de aire tiene que salir con fuerza y tener el aire suficiente y el actor se ve obligado a economizar, con lo que la laringe se cierra y distorsiona la voz, es necesaria una respiración total¹².

De esta manera cuando el actor asume el reto de descubrir, entrenar, expandir, madurar su capacidad vocal, cuando estos aspectos fisiológicos y morfológicos están resueltos, el actor se debe preocupar por la calidad, el tono y la veracidad de lo dicho, una voz entrenada, pero que transmite emociones y conmueve al espectador.

2.3 La Actuación

Esta técnica combina el trabajo sobre el papel, con énfasis en la investigación y experimentación de la vida del personaje, el contexto que lo rodea, y el trabajo sobre uno mismo, haciendo hincapié en la implicación personal del actor y su responsabilidad respecto a la memoria, experiencia y visión del mundo.

La actuación inicia a partir de la realidad, de la observación del entorno, investigación personal y la combinación de lo aprendido en voz y cuerpo, por eso en esta fase los participantes comenzarán un proceso de interiorización de lo ya aprendido, para posteriormente llevarlo a la representación teatral. Antes de cualquier práctica teatral se debe calentar el cuerpo y la voz, es decir ponerlo en disposición para recibir o dar cualquier enseñanza de enfoque al trabajo actoral. La formación en un actor debe ser constante, ya que con la práctica se aprenden nuevas técnicas de encontrarse.

El método de la actuación realista proveniente del estudio que hizo Stanislavski al

¹² <http://iesbinef.educa.aragon.es/departam/webinsti/bach/anat/nut04.pdf>

trabajo del actor durante años, fue el primero en articular de manera sistemática dicho método. Desarrolló su técnica con el fin de hacer que los actores interpretaran sus personajes se vieran vivos en el escenario.

Stanislavski (1990) afirma: “Un actor debe trabajar toda su vida, cultivar su mente, desarrollar su talento sistemáticamente, ampliar su personalidad; nunca debe desesperar, ni olvidar este propósito fundamental: amar su arte con todas sus fuerzas y amarlo sin egoísmo” (p. 66)

De esta forma se entiende que el oficio del actor va más allá de actuar o crear un personaje, es crear una vida, una historia, un momento, un tiempo, un espacio, una voz, una estética, acciones concretas, música, sentimientos, emociones, contexto, entre otras cosas que vuelven significativa una representación teatral y esto es posible gracias a lo que hace el actor detrás del personaje. *No hay papel pequeño, hay actores pequeños.*

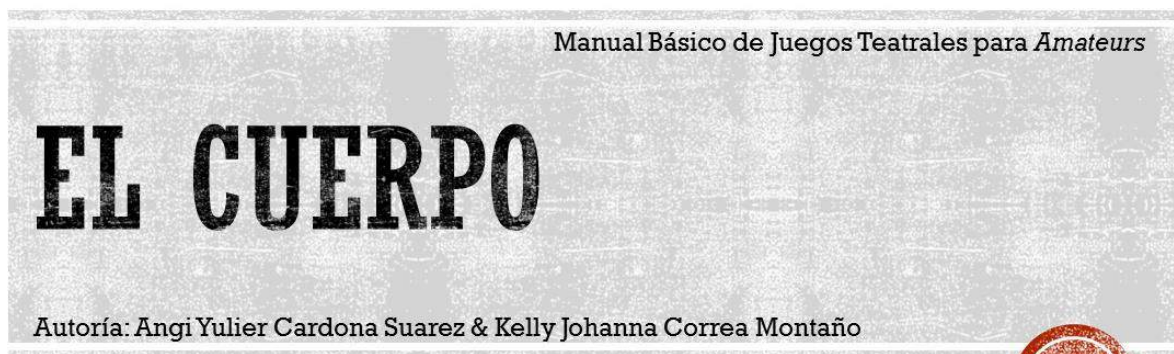
La unión de estos tres elementos son un todo, la voz no puede estar sin el cuerpo y el cuerpo no puede estar sin la actuación o representación de una emoción o situación de la vida cotidiana, así que se podría decir que son una triada que se complementan, que se pueden trabajar individualmente, peor que necesitan un componente del otro.

3. MANUAL BÁSICO

Esta es una guía básica de juegos teatrales para *Amateur* clasificados de modo digerible al lector. La intención de este documento es convertirse en una fórmula sencilla de aprender juegos que ayuden a la práctica teatral, enfocado hacia herramientas que fortalezcan la Voz, Cuerpo y Actuación, como parte de un aprendizaje significativo que puede ser aplicado en cualquier momento de la enseñanza teatral o práctica del mismo.

El actor siempre ha estado en búsqueda de diferentes formas de explicar las emociones y sentimientos de sus personajes pues de ahí parte la comunicación con los demás en el entorno a la creación de una historia a representar. Se podría decir que la más reconocida es la voz, utilizada básicamente para decir lo que se quiere, pero el cuerpo al igual que ésta ha dejado ver lo interesante que puede ser explorar nuevas maneras de comunicarse y qué mejor que la actuación para mostrar los imaginarios; es por eso que con este manual básico se pretende que sus lectores puedan comprender de fácil manera algunas herramientas que le permitan entrar en la comprensión de la creación de una historia.

El calentamiento es la fase inicial de cualquier entrenamiento, formación o capacitación teatral, ya que permite que el cuerpo, voz y los sentidos sensoriales estén en disposición para cualquier práctica. Esta función evita lesiones y fortalece los músculos del cuerpo, permitiendo a su vez que esté en un estado de atención total; además de ayudar a reconocer habilidades y destrezas de quién lo está ejecutando, enfocado a la directriz del guía del calentamiento.



Este es el estudio de todas las capacidades del cuerpo del actor, pues él además de tener la capacidad de transformar todas las ideas en acciones tiene la posibilidad de expresar sentimientos y emociones creadas por las situaciones que se viven a diario y son representados en un escenario.

3.1.1 Calentamientos Corporales

Numero 1

Nombre: CAMINATA

Duración: Máximo 10 minutos

Participantes: Todos

Objetivo: Despertar el cuerpo, integración grupal, concentración etc.

Para iniciar a despertar el cuerpo, ponga a todos los participantes caminar por el espacio en diferentes velocidades, 0, 1, 2, 3, 4, 5 el guía escogerá en cual deben estar pronunciando el número.

0 posición inicial (estática) en el lugar que está.

- 1 caminata en cámara lenta
- 2 caminar con un poco más de velocidad
- 3 caminar normal
- 4 trotar
- 5 correr

Una vez culminada esta caminata los participantes se desplazarán por el espacio para recuperar la respiración inhalando por la nariz y exhalando con consonantes como M, S, N, Ñ, B y P por la boca, repetir la secuencia hasta que lo considere necesario.

Recomendación: Asegurarse de que todos estén realizando el ejercicio y que las caminatas que están haciendo todos tengan diferentes direcciones para que el espacio sea equilibrado o totalmente ocupado.

Numero 2

Nombre: CULEBRITAS.

Duración: 5 minutos

Participantes: Todos

Objetivo: Comprender la importancia del cuerpo en el espacio y del compañero dentro del mismo.

Todos los participantes tomarán una ubicación en el espacio y luego se acostarán en el lugar escogido y empezará a rodar por todo el espacio en diferentes direcciones sin chocar con ningún compañero, cuando hayan pasado 2 minutos se le sumará una variante al juego que es jugar lleva en esa posición sin levantarse del piso para tocar al compañero, como una especie de culebrita.

Recomendación: la adrenalina del juego puede hacer que intenten levantarse así que debe estar pendiente de que ninguno lo haga puesto que deben seguir siempre las reglas, estar pendiente de que ninguno de los participantes se maree si esto sucede ponerlos a caminar durante 1 minuto.

Numero 3

Nombre: CODIGOS

Duración: 5 minutos

Participantes: Todos

Objetivo: Concentración, agilidad, imaginación.

Todos los participantes caminan por el espacio y deben atender las siguientes indicaciones que guía dará mientras ellos caminan.

Cuando el guía diga el número uno todos deben saltar con las rodillas al pecho.

Cuando el guía diga el número dos todos deben correr en cámara lenta.

Cuando el guía diga el número tres todos deben caminar con las manos y pies.

Cuando el guía diga el número cinco todos deben ir al piso y levantarse dando un salto con la pelvis tocando el techo.

Recomendación: se puede disponer la misma dinámica, pero con directrices que se le ocurra al guía en el momento, como nariz toca piso, ombligo toca piso, ojos tocan techo etc.

Numero 4

Nombre: LLEVA BOMBA

Duración: 15 minutos

Participantes: Todos

Objetivo: Concentración, agilidad, integración grupal.

Los participantes jugarán tocando a su compañero para pasarle la lleva como comúnmente se hace, lo que hace diferencia de todas las demás lleva y es el tiempo; el participante que la lleva tiene un tiempo de cinco segundos para tocar al otro compañero quien en este tiempo no lo haga saldrá del juego, la secuencia se repite hasta que todos hayan pasado por ella.

Recomendación: En este tipo de lleva los participantes estarán en riesgo de sufrir lesiones, por eso antes de empezar se debe recomendar el cuidado del partener ya que por la adrenalina que manejan pueden chocar en algún momento y esto es lo que menos se espera.

Numero 5

Nombre: TÍTERES.

Duración: 3 minutos

Participantes: Todos

Objetivo: Concentración, disposición actoral.

Los participantes tomarán un lugar en el espacio, cada uno debe tener la sensación de que hay un hilo que los hala desde arriba y comenzaran a saltar y mover su cuerpo como si fueran uno títeres.

Recomendación: Se le recomienda al guía que se asegure de que ninguno de los participantes cierre los ojos, pues esto puede hacerles perder el equilibrio y podrían caer.

3.1.2 Juegos teatrales para el cuerpo

En este momento los participantes ya deben tener una conciencia más profunda del movimiento, debido a lo ya aprendido con los calentamientos anteriormente mencionados, por eso en este nivel será de medida conductual para que puedan entender e interiorizar las habilidades propias. A continuación, se encuentran cinco pasos básicos, para que con autonomía se pueda iniciar un acercamiento a esta conexión.

Nivel 1

Nombre: SALUDOS CORPORALES

Duración: 5 minutos

Objetivo: Que los participantes exploren la imaginación y creen a partir de ella.

Consiste en inventar otras maneras de saludar: ¿Cómo sería un saludo con los hombros, con los ojos, con la espalda, con las rodillas, con la cadera, con la boca? todos los participantes se desplazan por el espacio e inicia el juego, después de esta primera fase harán lo mismo, pero exagerando cada saludo, llevando así el cuerpo al límite.

Nivel 2

Nombre: INICIACIÓN AL MOVIMIENTO

Duración: 15 minutos

Objetivo: Que los participantes exploren la imaginación a partir de una directriz y lleven su cuerpo al límite.

Se forman cuatro filas uno detrás del otro. El primero camina de una manera natural, el

segundo lo imita, exagerando un poquito, el tercero es más exagerado, así hasta el último, que se convierte en una caricatura del primero, con la finalidad de encontrar un animal como resultado. Luego intercambian de puesto hasta que todos participen.

Nivel 3

Nombre: ENERGÍA

Duración: 20 minutos

Objetivo: Encontrar las diferentes energías corporales y trabajo en equipo, imaginación, ritmo, tiempo, espacio.

La música puede generar diferentes energías dependiendo el ritmo que tenga la pista del momento, teniendo en cuenta esta premisa haga que los participantes escuchen el tipo de música escogido para la clase. Todos los participantes caminan por el espacio mientras suena la música e inician a explorar movimientos generados por lo que están escuchando, dándole originalidad a cada uno de ellos, llevando su energía personal a otro nivel, ya que hará movimientos que no haría en la vida cotidiana, pasado 5 minutos de exploración grupal, se hará en parejas y luego individual, procurando que no se repita las secuencias de los movimientos.

Nivel 4

Nombre: PARTITURAS CORPORALES.

Duración: 20 minutos

Objetivo: Fomentar la imaginación, concentración, trabajo en equipo.

Ubicar a los participantes uno detrás del otro, el que está al inicio de la fila iniciará a componer una secuencia de movimientos extra cotidianos, es decir movimientos que no sean

comunes, en ese momento el que continúa en la fila lo repetirá, cuando el que está atrás del que acaba de repetir el movimiento lo coja, el que está al inicio de la fila debe cambiar el movimiento, y así se repetirá y se cambiará la secuencia por un buen momento. Cada intervalo de movimiento tendrá 1 minuto de duración.

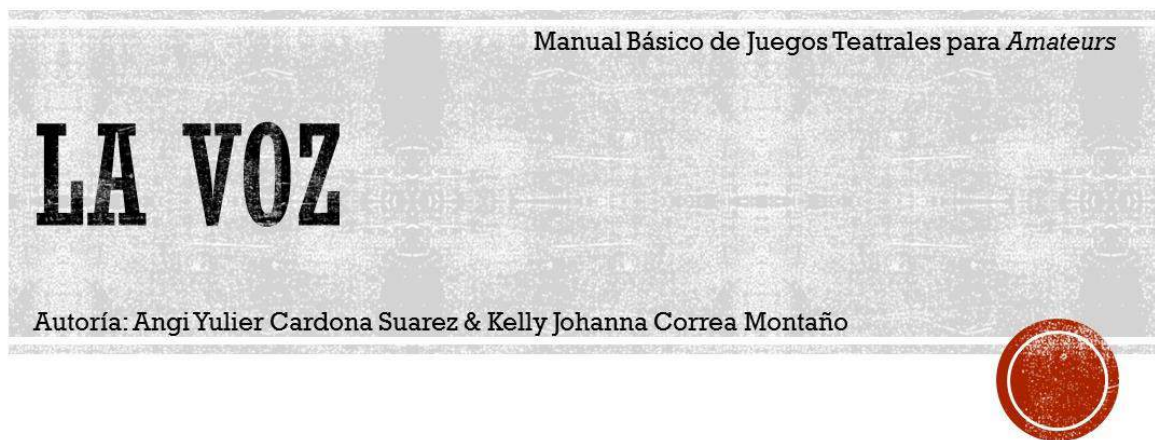
Nivel 5

Nombre: OBJETOS

Duración: 25 minutos

Objetivo: Definir el cuerpo en el espacio, composición corporal, imaginación, observación, creatividad.

Cada participante se tomará un tiempo para observar a su alrededor algún objeto dentro del espacio que le llame la atención e iniciará a mirarlo con otros ojos, cuando ya tenga un objeto escogido, se iniciará a preguntar ¿Cómo piensa? ¿Cómo siente? ¿Cómo mira?, con el fin de darle vida a este objeto desde una composición corporal, es decir tomar la forma del objeto con el cuerpo, poniéndole en una situación específica dentro del uso común que tiene el objeto en la vida cotidiana.



Estudia todas las capacidades y posibilidades que puede tener el intérprete vocalmente, como la dicción, la proyección, la respiración, iniciando a combinar su voz y el texto; convirtiendo la voz no solo en un instrumento sino en una herramienta del juego actoral.

3.2.1 Calentamientos Vocales

Numero 1

Nombre: RESPIRACIÓN

Duración: Puede empezar con 1 minuto, pero cada día pueden aumentarle 1 minuto más.

Participantes: Todos

Objetivo: Fortalecimiento abdominal

Los participantes iniciaran caminado por el espacio e irán van aumentando la velocidad al ritmo que el guía se lo indique, luego tomarán un lugar en el espacio del recinto escogido para practicar, inhalaran por la nariz tratando obtener la mayor cantidad de aire y sosteniéndolo no en el pecho, sino en el diafragma, exhalaran contando hasta 5, se repite la secuencia 3 veces.

Posteriormente se pondrán en posición de tabla, esta posición consiste en sostener el cuerpo boca abajo con los antebrazos y la punta de los pies, formando al levantarse una tabla contrayendo el abdomen a la vez para generar equilibrio corporal, estado en esta posición dirán los números del 1 al 5 en voz alta y luego se descompone la posición para descansar y se repite 5 veces la secuencia con descansos intermedios.

Recomendación: el guía debe recordarle que el abdomen siempre debe estar contraído mientras estén en esta posición. Tratar de cada día aumentar los números a proyectar, puede ser de 5 en 5 para afianzar su fuerza vocal.

Numero 2

Nombre: PROYECCIÓN

Duración: 5 minutos

Participantes: Todos

Objetivo: proyección, apoyo abdominal, concentración.

Todos los participantes forman una fila horizontal mirando al guía, con los brazos extendidos hacia el frente a la altura de los hombros y una leve inclinación de las rodillas, los participantes saltarán con los dos pies a la vez impulsados con la pelvis y pronunciando las letras del abecedario haciendo una presión en el abdomen cada vez que dice una letra.

Recomendaciones: Se puede hacer con trabalenguas o versos.

Numero 3

Nombre: BATALLA FONÉTICA

Duración: 10 minutos

Participantes: Todos en parejas

Objetivo: Fortalecer la proyección, dicción y vocalización.

Los participantes forman parejas que se ubicaran frente a frente quedando en cada extremo del salón, el ejercicio consiste en enfrentamientos fonéticos con los sonidos de las consonantes del abecedario deben apretar su abdomen en cada pronunciación. Consiste en un diálogo, es decir uno dice una letra y el otro contesta con la letra que continúa, hasta pasar por todas la consonantes que son B, C, D, F, G, J, K, M, N, Ñ, P, Q, R, S , T, V, X, Z.

Recomendación: este ejercicio consiste en no es gritar sino proyectar con claridad la letra, pues al gritar puede lastimar sus cuerdas vocales y no es lo que se espera con los ejercicios de calentamiento vocal.

Numero 4

Nombre: A CIEGAS

Duración: 10 minutos

Participantes: en parejas

Objetivo: confianza, exploración vocal, escucha, concentración.

Los participantes forman parejas a una de ella se le cubren los y el que queda descubierto va a guiar a su pareja sin tocarlo, solo debe guiarlo con sonidos dando un recorrido por todo el espacio evitando que se choque con las otras parejas hasta llegar a un punto puesto por el guía, una vez llevado al punto cambiarán y se repetirá con el otro compañero.

Numero 5

Nombre: LA HORMIGUITA

Duración: 15 minutos

Participantes: Todos

Objetivo: Calentar la voz y el cuerpo, integración grupal y agilidad mental.

Todos ubicados en círculo por el espacio, mientras 2 participantes jugarán a una especie de “gato y al ratón” ya que mientras corren para atraparlo o salvarse, cantarán: Tengo una hormiguita en la tripita que me está haciendo cosquillitas y no me deja dormir. y la pasaran por todas las vocales.

Tanga ana amargata an la trapata qua ma asta hasansa cascallatas a na ma daja darmar.
 Tengue enermeguate en el trepete que me este hecende cosquilletes e ne me deje dermer.
 Tingui hinirmiguiti in li tripiti qui mi isti hiciindi cisquillitis y ni mi diji dirmir.
 Tongo hormogoto on lo tropoto quo mo osto hocondo coscollotos o no mo dojo dormor.
 Tungu unu hurmugutu un ul truputu quu mu ustu husundu cuscullutus u nu mu duju durmur.

Quien está siendo perseguido debe cantar la canción completamente y si al finalizar la canción no lo han atrapado se parará detrás de un compañero y éste será quién persigue a quién perseguía al anterior compañero.

Recomendación: Cuando esta canción empiece por la vocal A quien persigue debe encontrar la forma de atrapar al partener, pero como los demás compañeros están parados en el espacio inmóviles los dos que corren deben procurar no chocar con ninguno. Recordar que siempre el que es perseguido debe cantar la canción.

3.2.2 Juegos teatrales para la voz

La voz es un emisario de los pensamientos producidos por el ser. A continuación, se encuentran cinco pasos básicos, para que con autonomía se pueda iniciar un acercamiento a

habilidades vocales.

Nivel 1

Nombre: EL FONEMA¹³

Duración: 8 minutos

Objetivo: Conciencia vocal, pronunciación, respiración, ritmo.

Todos los participantes se dividen por el espacio, pero mirando al guía, el guía impondrá uno movimiento sencillo y mientras están haciendo el movimiento irán pronunciando después del guía lo siguiente:

acta ecta icta octa ucta

afta efta ifta ofa ufta

apta epta ipta opta upta

atta etta itta otta utta

así hasta pasar por las cuatro consonantes C, F, P, T haciendo conciencia del cambio del sonido y la pronunciación para que los participantes comprendan la pronunciación de cada una de ellas.

Nivel 2

Nombre: TOMA DE CONCIENCIA DEL ACTO RESPIRATORIO

Duración: 5 minutos

Objetivo: respiración, concentración, trabajo en equipo.

Por parejas los participantes deben ir golpeando un globo, con diversas partes del cuerpo, intentando que no caiga al suelo. Cada vez que se golpea el globo deben nombrar la parte del cuerpo con la que lo han realizado. Por parejas tienen que evitar que el globo toque al suelo y a

¹³ Unidad fonológica mínima que resulta de la abstracción o descripción teórica de los sonidos de la lengua.

su vez ir respirando como un acto de conciencia, cogiendo aire por la nariz INHALAR y expulsando por la boca EXHALAR en el cambio de cada parte.

Nivel 3

Nombre: LA SELVA

Duración: 5 minutos

Objetivo: Proyección, articulación de los sonidos.

Saludo según el animal. Imaginar saludos con distintos animales incorporando su forma corporal y sonidos ejemplo: ¿Cómo se saludan los gatos? ¿Cómo se saludan los perros? ¿Cómo se saludan los alacranes? ¿Cómo se saludan los pajaritos? ¿Cómo se saludan los elefantes? ¿Cómo se saludan los monos? Todos están dispersos por el espacio uno inicia y los otros los imitan y así hasta que todos participen.

Nivel 4

Nombre: EL CONCURSO

Duración: 10 a 15 minutos

Objetivo: Mejorar la dicción de los participantes, concentración, pronunciación.

El guía dividirá a los participantes en 2 grupos iguales para formar “2 familias” el guía hará las veces de presentador, el juego consiste en que cada una de las palabras que el “presentador” tiene en un recipiente ellos deben leerlas y quien no lo haga bien le dará a su equipo una penitencia y en ese momento el otro equipo podrá robar el punto y pronunciar bien la palabra y si no lo hacen será punto perdido. Palabras como ESTERNOCLEIDOMASTOIDEO, SUPERCALIFRAGILISTICOESPIALIDOSO o trabalenguas.

Nivel 5**Nombre:** PASAMELA.**Duración:** 8 minutos**Objetivo:** Combinar lo aprendido

El guía dirá a los participantes que formen un círculo, luego el comienza con un movimiento y se lo entregará al participante que está a su lado y este a su compañero hasta que el movimiento regrese al guía; luego el guía acompañará su movimiento con un sonido que tiene que terminar en una palabra al participante que está a su lado y este a su compañero hasta que el movimiento regrese al guía, luego el guía dará un movimiento con sonido y al que se lo pasa lo repetirá y lo cambiará y el compañero repetirá el que le entregan y lo cambiará, y así hasta que la secuencia regrese al guía.



Esta técnica combina el trabajo sobre el papel, con énfasis en la investigación y experimentación de la vida del personaje, y el trabajo sobre uno mismo, haciendo hincapié en la implicación personal del actor y su responsabilidad respecto a la memoria, experiencia y visión del mundo.

3.3.1 Calentamiento para Actuación

Numero 1

Nombre: DISPARO

Duración: 10 minutos

Participantes: todos

Objetivo: concentración

Consiste en formar un círculo con todos los participantes y comienza el guía a enviar la energía por medio de un aplauso a una persona específica esta debe tomar la energía y dirigirla a otro compañero a quien debe estar viendo a los ojos, se repite la secuencia hasta que todos participen. De manera más avanzada quien recibe la energía se agacha para que quienes están a su lado derecho e izquierdo reaccionen con un disparo uno al otro y quien primero lo haga

elimina a su partner. Quién está agachado es quien devuelve la energía a otro participante y esta acción se repite hasta que todos participen.

Numero 2

Nombre: ESCUCHA

Duración: 10 minutos

Participantes: todos

Objetivo: imaginación, concentración.

Todos caminando por el espacio en diferentes direcciones deben hacer lo que el guía diga en la situación que lo diga, por ejemplo, están en una playa y empieza hacer mucho calor, mucho calor, mucho calor, pero mucho calor, luego está frío muy frío, todos los participantes deben reaccionar a los que se les designe.

Número 3

Nombre: ADIVINA

Duración: 10 minutos

Participantes: todos

Objetivo: imaginación, concentración, creatividad.

Todos los participantes se sientan en el espacio, el guía escoge a uno de ellos y le da el nombre de una película y el participante con acciones y sin hablar debe hacer que todo el grupo diga el nombre de la película, luego se repite la secuencia.

Recomendación: ponerle límite de tiempo

Número 4**Nombre:** LLEVA ANIMAL**Duración:** 5 minutos**Participantes:** todos**Objetivo:** imaginación, improvisación.

Cada participante pensará en un animal y tomará la postura, apariencia física, acciones y mientras juegan lleva el que lleva la lleva debe ir haciendo el animal y todos deben imitarlo, cuando el coja alguien, él escogido debe hacer el animal que había pensado y todos deben hacer lo mismo.

Número 5**Nombre:** FRUTAS**Duración:** 20 minutos**Participantes:** todos**Objetivo:** imaginación, improvisación, escucha.

Los participantes forman dos filas frente a frente, se numeran de manera que haya dos jugadores con el mismo número, el guía dará el número y la pareja que tenga el número, a manera de competencia, se enfrenta con insultos, solo se puede insultar con frutas o verduras, quién se equivoque o repita la misma fruta o verdura por tres ocasiones el punto es para el grupo contrario.

3.3.2 Juegos teatrales para la actuación

La actuación permite expresar lo que sucede por dentro. A continuación, se encuentran cinco pasos básicos, para que con autonomía se pueda iniciar un acercamiento a un ser interior.

Nivel 1

Nombre: IMAGEN E HISTORIA

Duración: 15 minutos

Objetivo: imaginación, juego.

Dos participantes en medio del salón componen una imagen corporal, luego el guía permite que otro participante tome la postura de uno de los que están en la imagen y cree una situación a partir de la postura en que está y el que acompaña la situación debe jugarla, luego el guía dice stop y deben quedar en la posición que están y otro participante pasa y toma la posición y cambia la situación nuevamente y así hasta que todos participen.

Nivel 2

Nombre: BÚSQUEDA

Duración: 10 minutos

Objetivo: imaginación

Se utilizará la expresión corporal para aprender a moverse en el espacio, con el fin de ir buscando el personaje; es un ejercicio que ayuda mucho a integrarse con los demás. La idea hacer una fila con todos los participantes y desplazarse por el espacio y a su vez imitar al compañero al ritmo de la música. Al bailar sueltan el cuerpo y la imaginación. Al principio tienden a los recursos conocidos, pero poco a poco su imaginación se desborda e inunda el

espacio con sus propuestas.

Nivel 3

Nombre: PERSONAJE

Duración: 10 minutos

Objetivo: creación, imaginación, exploración, conciencia, imagen.

Trabajo en silencio durante el ejercicio. Todos inician caminando lentamente por el espacio y se va variando las consignas para los desplazamientos; es decir, quien dirige tiene la libertad de escoger la forma en que el grupo se desplaza (arriba, abajo, en puntas, como un animal) cuando escuchen la palabra “**STOP**”, deben parar; la finalidad crear desde la posición en la que se encuentra e iniciar desde esa postura a hacerse preguntas: ¿Quién eres? ¿Dónde va? ¿Qué piensa? ¿Qué siente? Esto poco a poco ayudará a la creación de un personaje vaya teniendo vida desde la forma de caminar hasta la manera de hablar y ello confiere un nuevo tono, un nuevo gesto. Se va dejando de ser la persona perdiendo nuestra piel y adquiriendo poco a poco la identidad del personaje que se haya elegido.

Nivel 4

Nombre: SITUACIÓN

Duración: 20 minutos

Objetivo: imaginación, improvisación, juego escénico, escucha.

El guía escogerá a dos participantes y a cada uno le dará una situación diferente en una escena corta que ellos deben improvisar, pero en la escena hay un maletín que no pueden abrir y deben jugar con eso. Por ejemplo, a uno le dice que se debe ir del espacio y al otro que trate que el otro no se vaya, pese a esta situación debe jugar al maletín que no pueden abrir. Luego se cambia de pareja y situaciones.

Nivel 5

Nombre: REFRÁN

Duración: 30 minutos

Objetivo: imaginación, improvisación, juego escénico, escucha.

Todos en pareja, el guía entregará un refrán a cada una y en pareja deben crear una escena y el refrán debe ser la moraleja de la historia, tendrán 5 minutos para crear tal situación con la consigna.

Nivel 6

Nombre: HISTORIA

Duración: 15 minutos

Objetivo: crear una historia con coherencia a través de la palabra del otro

Todos los participantes forman un círculo, el guía iniciará diciendo una palabra y el que él tiene a su derecha dirá otra palabra y así sucesivamente hasta construir una historia, ejemplo:

Participante 1: Un

Participante 2: Día

Participante 3: Mi

Participante 4: Mamá

Participante 5: Me

Participante 6: Pegó etc...

Nivel 7**Nombre:** CREACIÓN**Duración:** 30 minutos**Objetivo:** creación colectiva de una historia, imaginación.

El guía entregará a cada participante una imagen y le dará un minuto para que la vea, se la quite y le dará una hoja de block y le dará un minuto para escribir lo primero que pensó de la imagen, luego se la quite y la intercambiará entre los compañeros por tres ocasiones y el que recibe la nueva historia deberá completarla con lo primero que se le ocurra de lo que alcance a leer, al final se leerán los resultados de la secuencia.

Nivel 8**Nombre:** PALABRAS DESCONOCIDAS**Duración:** 30 minutos**Objetivo:** imaginación.

El guía entregará 20 palabras a cada uno de los participantes, procurando que ninguno conozca su significado, con ellas cada uno creará una historia asumiendo que conocen el significado de cada palabra, procurando que la historia no sea mayor a 10 líneas, cuando esté listo el escrito el guía le dirá el significado de cada una de ellas, después se leerán ambos escritos ante el grupo.

3.4 Propuesta de clase

INICIANDO A ACTUAR

En esta parte encontraremos una propuesta de clase que pueda ser aplicada y nutrida a preferencia de quién dirigirá la clase con la finalidad de detallar de manera más amplia lo planteado en el Manual, mostrando formas de aplicabilidad de los juegos con un objetivo y una finalidad clara. Esta última varía conforme al área a trabajar, puede ser de la combinación de los tres temas propuestos por el Manual como está planteado aquí o un tema en específico.

En esta clase lo primordial será mostrar a los participantes las diversidad posibilidades para construir una historia, esta inicia a través del trabajo con el cuerpo, la imaginación, voz, el juego y la creatividad; para que de esta manera se ponga en contexto y pueda hacer una aproximación a lo que se va a trabajar en el transcurso de la clase; procurando que se puedan adquirir herramientas que permitan desarrollar habilidades y destrezas de una forma dinámica acorde a las situaciones establecidas para la clase.

3.4.1 Objetivos de aprendizaje

- Lograr que el participante utilice su cuerpo como herramienta de creación escénica, para que sea capaz de crear a partir de ahí.
- Estimular en el participante la capacidad de juego con el cual pueda despertar la imaginación, juego y creatividad.
- Guiar al participante para que pueda reconocer las habilidades y destrezas que le proporciona su cuerpo.
- Realizar ejercicios de observación, concentración, improvisaciones entre otros, descubrir a través de la improvisación momentos y juegos que le permitan interpretar y crear desde sus propios recursos.

- Implementar juegos de improvisación como método de creación y teniendo en cuenta las imágenes que cada texto le puede dar y la composición corporal.
- Fomentar la composición y exploración de imágenes implícitas en el texto.

3.4.2 Escena a jugar

La ejecución de la clase estará apoyada en una escena de la obra *Sancho Panza en la ínsula Barataria* de Miguel de Cervantes. A cada participante se le entregará una hoja impresa con la escena.

Sala de justicia en el palacio de Sancho. Tarima y sillón con dosel rojo en el que se lee:
 “hoy tomó posesión de esta ínsula Barataria el señor don Sancho Panza, que muchos años la disfrute”.

(EL CRONISTA, asomado a un ventanal, contempla la plaza/ sala del SUM/, donde se oye de lo lejos un grupo de música, interpretar una canción popular, con acompañamiento de flauta, tambor, crócalos, campanas... Al terminar alguien lanza sucesivamente tres vivas al señor gobernador, coreado por el grupo)

(ENTRA EL MAYORDOMO)

MAYORDOMO: ¿Viene ya el señor gobernador?

CRONISTA: Está entrando en la plaza, rodeado de pajes y escuderos. El pueblo le aclama, la guardia le rinde armas y el alcaide le besa las manos.

(Cesa la música)

MAYORDOMO: ¡Qué graciosa figura hace nuestro gobernador en su burro!

- CRONISTA: ¿Qué significa esto? ¿Es posible que los duques hayan elegido a ese villano de bota y alforjas, con pinta de labrador y barba de dos semanas?
- MAYORDOMO: Los duques nos lo envían. Pero es una burla. En realidad, es el gran Sancho Panza, rústico simple y sin sal en la mollera.
- CRONISTA: ¿El escudero de ese extraordinario loco don Quijote de la Mancha?
- MAYORDOMO: El mismo que viste y calza. Don Quijote le tenía prometido el gobierno de una ínsula; no está mucho más cuerdo que su amo. Y nuestros señores los duques han hecho creer a Sancho que este lugar es la ínsula prometida, y que la gobierne unos días para ver hasta dónde llega su simpleza.
- CRONISTA: Y todos esos que le hacen reverencias ¿saben el secreto?
- MAYORDOMO: Unos sí y otros no; tratadle con toda cortesía y escribid los hechos y dichos memorables de Sancho Panza para comunicarlos a la duquesa, que espera mondarse de risa.
- CRONISTA: Silencio. Aquí llega nuestro gobernador.

(Se oyen de nuevo vítores y música, entre bastidores. Entra SANCHO, vestido de rústico, seguido por el DOCTOR, PAJE y PUEBLO DE BARATARIA. El MAYORDOMO se adelanta y, rodilla en tierra, le ofrece las llaves en un cojín.)

- MAYORDOMO: Estas son las llaves de nuestra ciudad, señor. Se las entregamos, poniendo en vos nuestra esperanza.

Después de leer la escena con el grupo, el guía realizará una breve inducción al texto dramático que se va a jugar.

- Personajes:** Cronista, Mayordomo, Sancho Panza, Doctor, Paje, Pueblo de Barataria.
- Situación:** El pueblo aguarda la llegada de su nuevo gobernador. El cronista y el mayordomo hablan de quién se trata.
- Acción:** El cronista y el mayordomo deben dar la bienvenida a Sancho Panza y entregarle las llaves.

Alguno de los participantes tendrá alguna duda respecto a ella y el guía debe haber analizado con antelación la obra para estar preparado ante esta situación.

3.4.3 Pre – calentamiento

Caminar por todo el espacio, procurando llenar cada rincón del salón, haciendo alusión a que se está en una plataforma flotante y un movimiento en falso de cualquiera los podría hacer caer al mar. Este ejercicio puede durar alrededor de 10 minutos.

3.4.4 Calentamiento del Cuerpo

Nombre: CODIGOS ¹⁴

Duración: 5 minutos

Participantes: Todos

Objetivo: Concentración, agilidad, imaginación.

¹⁴ Tomado del capítulo 3 Manual Básico, p 31.

Nombre: LLEVA BOMBA¹⁵

Duración: 15 minutos

Participantes: Todos

Objetivo: Concentración, agilidad, integración grupal.

3.4.5 Calentamiento de la voz

Nombre: TOMA DE CONCIENCIA DEL ACTO RESPIRATORIO¹⁶

Duración: 5 minutos

Objetivo: respiración, concentración, trabajo en equipo.

Nombre: BATALLA FONÉTICA¹⁷

Duración: 10 minutos

Participantes: Todos en parejas

Objetivo: Fortalecer la proyección, dicción y vocalización.

3.4.6 Juegos de actuación para la escena.

Nombre: ESCUCHA¹⁸

Duración: 10 minutos.

Participantes: todos

Objetivo: imaginación, concentración.

Todos en grupo están arreglando el salón para recibir a alguien muy importante y que no

¹⁵ Ibid, p. 31.

¹⁶ Ibid, p. 41.

¹⁷ Ibid, p.37.

¹⁸ Ibid, p. 47.

conocen, pero saben que deben causar una buena impresión (hace referencia a la espera del Mayordomo y Cronista a la espera de Sancho) y todos los participantes deben reaccionar a lo que se les designe.

Nombre: INICIACIÓN AL MOVIMIENTO ¹⁹

Duración: 15 minutos

Objetivo: Que los participantes exploren la imaginación a partir de una directriz y lleven su cuerpo al límite.

Para comenzar por la parte imaginativa y creación de la atmosfera²⁰ de bienvenida que tiene la escena, los participantes tomaran la escena y en tríos deberán tratar de crear imágenes corporales que signifique lo escrito a través del cuerpo, es decir acciones concretas como por ejemplo: uno de los personajes limpia la sala con un plumero, le ocasiona un estornudo y al buscar su pañuelo se le cae al suelo mientras Sancho entra a la escena y pisa el pañuelo. Luego con cada imagen lograda por cada uno de los participantes se unirán y se armara una partitura corporal que dará como resultado la escena de la obra, sin habla y a través del cuerpo.

Nombre: SITUACIÓN ²¹

Duración: 20 minutos

Objetivo: imaginación, improvisación, juego escénico, escucha.

El guía escogerá a dos grupos y a cada uno le dará una situación diferente a esta corta escena, por ejemplo: un grupo le dará la bienvenida a Sancho en un cumpleaños, otro grupo le dará la bienvenida a Sancho en un velorio. Cada grupo deberá improvisar y tratar de crear un mundo escénico: la atmósfera, las acciones de los personajes y sus relaciones.

¹⁹ Ibid, p. 33.

²⁰ Ambiente o energía en el que se encuentra una situación.

²¹ Ibid, p. 44.

Adicionalmente habrá un objeto que no está en la escena: las llaves de la ciudad que están escondidas, los grupos deben jugar con esto, luego se incorporará este juego al trabajo de la escena de la obra. Para terminar se dividirá el grupo en tríos, asignando a cada uno su personaje, deberán plantear diferentes bienvenidas para Sancho Panza en el Palacio. Cada grupo presentara el resultado ante los demás.

Al finalizar la clase los participantes habrán aprendido a no limitar su creatividad porque se tiene un texto escrito, sino a jugar con la situación y acciones concretas dentro de ella para poder iniciar a prender a jugar con la escena. Lo importante que es crear partituras corporales, ya que te permite explorar con cada parte de tu cuerpo dentro de un espacio y siendo consiente del compañero, la situación y a lo que se quiere jugar o el juego que resulta por medio de la improvisación, ser consiente del acto respiratorio como forma de recuperación del cansancio físico, a no quedarse con una idea de posible solución de una escena, sino que la creatividad y la consciencia del a que juego son cruciales para concluir la idea de creación.

7. GLOSARIO

Escenario: Espacio destinado a la representación.

Trabajo sobre el papel: Toda la investigación que se le hace al documento (obra) a montar como como son los personajes, como es el entorno de la obra, y alrededor de sus orígenes como: escritor y el tiempo en que este vivía.

Representar: Mostrar lo que para él actor y director significa la obra.

Personaje: Es un ser ficticio creado por él autor representado por el actor.

Conflicto: disputa entre dos personajes por un objetivo, o encuentro entre dos puntos de vista diferentes.

Punto de giro: suceso que cambia el curso de la historia

Espacio: Lugar a practicar o a representar la obra.

Partener: Compañero de escena dentro de una obra de teatro.

Amateur: Referirse a un aficionado en cualquier área del conocimiento o actividad.

Digerible: Algo que es de fácil entendimiento bien sea un documento por leer o una historia por ver.

Aprendizaje significativo: Todo aquello que se puede aprender e interiorizar y que además servirá y durará toda la vida

Guía básica: Documento digerible para cualquier tipo de lector que le servirá para orientarse hacia un trabajo específico.

Modelo: Sirve como pauta para ser imitada, reproducida o copiada.

Motivación: Animar a una persona a actuar o realizar algo.

Espacio equilibrado: Llenar todas las partes del recinto que se escogió para practicar

Consonantes: Letras del abecedario que no son vocales.

Diafragma: Músculo ancho situado entre las cavidades pectoral y abdominal y que tiene un importante papel en la respiración

Inhalar: Tomar aire bien sea por la boca o la nariz.

Exhalar: Soltar el aire bien sea por la boca o la nariz.

Aparato fonador: Órganos del cuerpo humano encargado de generar y ampliar el sonido que se produce al hablar.

Progresivo: Algo que aumenta, o se adelanta.

Empeine: Parte superior del pie, entre los dedos y la unión con la pierna.

8. CONCLUSIÓN

Podemos concluir que la elaboración de éste manual, es una guía que comprende de las tres áreas básicas en la formación del actor: voz, cuerpo y actuación y será de gran ayuda para todas aquellas personas que quieran aprender la bases iniciales del teatro y no tengan acceso a la educación formal; y por medio de este documento puedan conocer y adentrarse en diferentes técnicas y formas de concebir el teatro por medio del juego a parte de lo que ellos estén realizando.

Es necesario recordar que este documento no solo le servirá a los *Amateurs* sino también a personas que estén iniciando su carrera teatral y necesiten ejercicios para la comprensión de diferentes temas, o a quienes estén enseñando teatro y necesiten ejercicios para la mejor comprensión del tema, o a los educandos que tenga a su cargo, lo que convierte la guía en multifuncional. También este documento servirá a los estudiantes de la Licenciatura en Arte Dramático de la Sede Pacífico que se encuentren realizando su práctica docente en algunas de las Instituciones Educativas de la ciudad, ya que ha tenido gran acogida la presencia de estas prácticas en las instalaciones de las Instituciones.

La Licenciatura en Arte Dramático en el Distrito de Buenaventura aún no tiene el reconocimiento como carrera por parte de algunos ciudadanos, ya que cuando un estudiante dice que inició sus estudios en ella, surgen las siguientes preguntas: ¿Eso para qué sirve? ¿Eso da plata? ¿Para actuar se necesita estudiar? ¿Aquí en Buenaventura enseñan eso? ¿Eso cuánto dura? Independiente a estas dudas de la ciudadanía y entendiendo que la ciudad necesita que nosotros como futuros profesionales asumamos la responsabilidad de este oficio y su importancia a través de manifestaciones artísticas, eventos, talleres o cualquier propuesta como la elaboración de este Manual, que permita a la comunidad comprender el significado de la formación en el Arte Dramático y la importancia de este arte para transformar la sociedad.

9. BIBLIOGRAFÍA

- Holovatuk J, Astrosky D. (2009) *Manual de juegos y ejercicios teatrales*. Buenos Aires: Colección Atuel Teatro.
- Stanislavski, C (1990) *Un actor se prepara*. México: Editorial Diana.
- Chejov, M (2011) *Sobre la técnica de la actuación*. Barcelona: Alba editorial s.l.u.
- Huazinga, J (2004) *El homoludens*. España: Alianza editorial.
- Piaget, J (1998) *El enfoque constructivista*. México: editorial Mc Graw hill.
- Bruner, J (1991) *Teorías del aprendizaje*. Madrid: Alianza Editorial.
- Chejov, M (1897) *Al Actor*. Mexico D.F: Editorial Constancia S.A
- Pavis, Patrice (1998) *Diccionario de teatro*. Barcelona: Editorial Paidós.
- Cardona Suárez, Angi Yulier, *Bitácora*, Universidad del Valle Sede Pacifico, 2012 - 2013.
- Bitácora, Kelly Johanna Correa Montaña, Universidad del Valle Sede Pacifico, 2012 – 2013.
- Cervantes, M (2005) *Sancho Panza en la Ínsula Barataria*. Madrid: Editorial Zorro Rojo.

10. WEBGRAFIA

- Perez, C (2011) El razonamiento del ser humano. <http://loqueteinteresasaber2.blogspot.com/2011/12/el-razonamiento-en-el-ser-humano.html>.
- Política de privacidad (2011) Concepto del juego. <http://concepto.de/juego/#ixzz4eSEZtdqY>.
- Pacheco, I (1999) El trabajo corporal en la formación actoral. <http://repositorio.uchile.cl/bitstream/handle/2250/118444/el-trabajo-corporal-en-la-formacion-del-actor.pdf?sequence=1>
- Chuuquitarco, J & Culqui, C. (2009). *Definición de Juego*. <http://conceptodefinicion.de/juego>