

Guía básica

Introducción al teatro
con juegos teatrales

Índice

3	Teatro
4	Géneros teatrales
8	Teatro en el Paraguay
10	¿Por qué hacer teatro?

Teatro

La palabra teatro viene del griego "theatron" que, a su vez, viene del verbo "theamai" (soy espectador). El teatro es uno de los medios más antiguos que el hombre ha utilizado (y sigue utilizando) para comunicarse con los demás. Con la representación se expresan pensamientos, se comunican emociones, se representa la vida en todos sus aspectos.

Antiguamente los hombres (actores) utilizaban mascarar por imitar animales fantásticos, para improvisar acciones escénicas al aire libre con danzas y sonidos, para pedir a los dioses ser benévolos, para alejar el peligro... rituales, sí, rituales de verdad.

Hoy el teatro quiere representar una verdad a través de la ficción y ofrecerla a los espectadores. Con el teatro (con el arte) el hombre satisface la necesidad de "expresar" y la de "representar".

“El teatro es uno de los medios más antiguos que el hombre ha utilizado (y sigue utilizando) para comunicarse con los demás.”



Géneros teatrales

- **Formas mayores:** Tragedia y Comedia, como los principales; además: drama, tragicomedia, y auto sacramental.

- **Formas menores:** Entremés, paso, monólogo y farsa, entre otros.

- **Teatro musical:** Ópera, zarzuela y sainete, principalmente.



Tragedia:

Género dramático tradicional, contrapuesto a la comedia. Es una obra de asunto terrible y desenlace funesto, en la que intervienen personajes ilustres o heroicos. La gran época de la tragedia corresponde a la Grecia y la Roma clásicas (Esquilo, Sófocles, Eurípides, Séneca...), renaciendo luego en Inglaterra (Shakespeare) y en la Francia del Renacimiento (Corneille, Racine).

Comedia:

Género dramático tradicional, contrapuesto a la tragedia. Su desenlace siempre es placentero y optimista y su fin es conseguir a través de la risa del público, el reconocimiento de ciertos vicios y defectos, la crítica a determinadas personas e instituciones; el enredo y equívoco de las situaciones, son característicos de este género teatral cómico. Su plenitud la alcanzó en Grecia en el siglo V a.c. y sus autores más característicos fueron Aristófanes y Menandro.

Drama:

Género teatral, en que se representa una acción de la vida, mediante el diálogo de los personajes, que tratan cuestiones serias y profundas. Su origen remoto se encuentra en las fiestas de la vendimia, celebradas en honor de Dionisias, con bailes y danzas córicas ejecutadas durante las bacanales. Evoluciona progresivamente hacia el diálogo, al tiempo que se van articulando y diferenciando los géneros de la tragedia, la comedia y la sátira; alcanzando su madurez en el siglo V a.c. Los primeros teatros griegos, son erigidos con un espacio circular, destinado a los desplazamientos de los coros y grupos de danzantes; en el centro del cual se sitúa el altar con la estatua de Dionisos. Tras la orquesta queda situada la escena y los espectadores son ubicados en un amplio hemiciclo dotado de gradas, para cuya construcción en muchas ocasiones es aprovechada la vertiente de una colina. En cuanto a los contenidos de los dramas, Esquilo comenzará a representar historias de héroes, en tanto que el teatro que lo precedió, tan sólo se ocupaba de las figuras de los dioses; los principales son:

1. Drama histórico: el que tiene por asunto de su discurso a figuras, episodios o procesos históricos.
2. Drama isabelino: se desarrolla en Gran Bretaña, bajo el poder de Isabel I Tudor.
3. Drama Lírico: aquel en que la poesía y profundidad del texto, tienen preeminencia sobre la acción.
4. Drama litúrgico: gestado a lo largo de la Edad Media en España y Francia; su materialización está en los autos sacramentales.
5. Drama de la pasión: comúnmente se representa el día de viernes Santo, al aire libre.
6. Drama social: Se preocupa por la dignidad del hombre y ensalza la lucha del proletariado.
7. Drama satírico: En el teatro griego, género bufo, en el cual los personajes principales son sátiros y faunos.
8. Drama escolar: actividades teatrales realizadas en las universidades europeas, durante los siglos XVI XVII.
9. Drama abstracto: El que en su desarrollo, no se atiene a la lógica de las acciones humanas convencionales; así el teatro del absurdo.

Tragicomedia:

Obra que participa de los géneros trágico y cómico. Tal es el caso de Anfitrión de Plauto, primer autor en utilizar esta denominación. Su desarrollo a partir del Renacimiento, alcanzó gran relieve en los siglos XVIII y XIX; como el melodrama y el drama romántico. El género se caracteriza por la indiferenciación de la clase social a la que pertenecen los personajes - aristocracia y pueblo y por la utilización de distintos lenguajes.

Auto sacramental:

Representaciones de episodios bíblicos, misterios de la religión o conflictos de carácter moral y teológico. Inicialmente representados en los templos o pórticos de las iglesias; el más antiguo es el denominado Auto de los Reyes Magos. Después del Concilio de Trento, numerosos autores, especialmente del Siglo de Oro español, escribieron autos destinados a consolidar el ideario de la Contrarreforma, se destacan: Calderón de la Barca, Tirso de Molina, Lope de Vega, etc.

Entremés:

Pieza teatral cómica, en un solo acto y de trama jocosa, surgido en España, en el siglo XVI; los entremeses eran representados en los intermedios de las jornadas de una obra. En el siglo XV, el término "entremés" se aplicaba en los festejos de cortes y palacios, a distintos torneos y danzas que se ejecutaban acompañadas de coros líricos.

Paso:

Pieza dramática de breve duración, asunto sencillo y tratamiento cómico, que antiguamente se intercalaba entre las partes de las comedias. El paso, denominado así por Lope de Rueda en el siglo XVI, está considerado como el precursor del entremés y se caracteriza por su lenguaje realista.

Monólogo:

Mono drama - pieza dramática interpretada por un solo actor, aún cuando en ella intervengan varios personajes; es un parlamento de extensión superior a lo habitual en los diálogos, pronunciado en solitario o en presencia de otros personajes.

Farsa:

Pieza cómica destinada a hacer reír. La diferencia entre la farsa y la comedia reside en el asunto; que en la primera al contrario que en la segunda, no necesariamente tiene que ser convincente o cercano a la realidad.

Vodevil:

Comedia aligerada con canciones y bailes, de carácter marcadamente frívolo, alegre y de asunto amoroso, con marcada intriga y enredo; muy popular en Francia en los siglos XVIII y XIX.

Ópera:

Representación teatral a lo largo de cuyo desarrollo, cantan los distintos personajes; en ella la acción dramática se conjuga con la intervención de la orquesta, danza, palabra, decorado y otros elementos. Conforme a su estilo y contenido, se puede hablar de ópera seria, bufa, idílica romántica, legendaria, etc. El origen de la ópera se sitúa en la Italia de finales del siglo XVI, cuando el músico

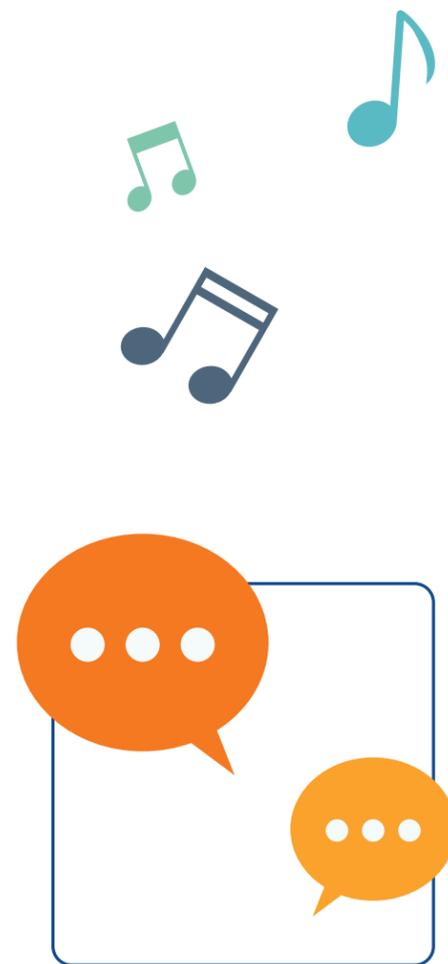
Emilio Cavaleri y el libretista Laura Guidiccioni, estrenan El Sátiro, La desesperación de Fileno y El juego de la ciega, consideradas como las primeras piezas de este género.

Zarzuela:

Obra dramática y musical, en la que alternativamente se declama y se canta. Como género específicamente español, tiene sus orígenes remotos en la musicalización de distintos misterios y dramas. El creador fue Calderón de la Barca, con su pieza El jardín de Farelina, estrenada en 1648 y otros dicen que fue Lope de Vega con La selva sin amor de 1629; el hecho de que muchas piezas de este género fueran representadas en la casa de recreo denominada La Zarzuela que la familia real poseía en el Pardo, acabó por conferirle su nombre.

Sainete:

Pieza jocosa de corta duración - inferior a un acto - de carácter y argumento popular, en la que se ridiculizan los vicios y convenciones sociales; derivado del entremés y con o sin canciones.



Los 10 dramaturgos más famosos de la historia

- Eurípides (Griego)
- William Shakespeare (Inglés)
- Jean Baptiste de Poquelin "Moliere" (Francés)
- Lope de Vega (Español)
- Anton Chejov (Ruso)
- Federico García Lorca (Español)
- Bertolt Brecht (Alemán)
- Arthur Miller (Norteamericano)
- Eugene O'Neil (Norteamericano)
- Samuel Beckett (Irlandés)

Las 10 obras teatrales más celebres

- Las Troyanas (Eurípides)
- Hamlet (William Shakespeare)
- El Burgués Gentilhombre (Moliere)
- Fuenteovejuna (Lope De Vega)
- El jardín de los Cerezos (Anton Chejov)
- La casa de Bernarda Alba (Federico García Lorca)
- Largo viaje de un día hacia la noche (Eugene O'Neil)
- Madre coraje (Bertolt Brecht)
- La muerte de un viajante (Arthur Miller)
- Esperando a Godot (Samuel Beckett)

Estas son las más destacadas obras y los dramaturgos más importantes del teatro universal, no debemos olvidar que el espectro de autores importantes es enorme, y en la lista podríamos incluir todas las obras de Shakespeare, de Moliere, de García Lorca, de Bertolt Brecht, y de algunos latinoamericanos como Carlos Gorostiza (Argentino), Roberto Cossa (Argentino), Héctor Manuel Vidal (Uruguayo), Oduvaldo Viana Filho (Brasileño), Marco Antonio de la Parra (Chileno).

Teatro en el Paraguay

Hablar de teatro en Paraguay es remontarse a los años de la colonia, época en que los curas franciscanos, especialmente, utilizaron los "Autos sacramentales" como medio de catequizar a los indígenas. En los años del gobierno de Don Carlos Antonio López llega, contratado por él, para formar la Academia de Filosofía el español Ildefonso Bermejo, que también era dramaturgo. A pedido de Don Carlos, Bermejo escribe la que está considerada la primera obra teatral paraguaya: **"Un paraguayo leal"**

A partir de entonces aparecen otros nombres fundamentales en la historia de nuestro teatro, como:



- **Alejandro Guanes**
autor de "La cámara oscura", obra que se ha perdido.
- **Luis Rufinelli**
"Sorprendidos y desconocidos"- "La conciencia jurídica del barrio"
- **Arturo Alsina**
"La marca de fuego"- "El derecho de nacer"
- **Roque Centurión Miranda**
"Aquí no ha pasado nada" (en colaboración con Josefina Plá)- "Tuyú" (en guaraní)
- **Julio Correa**
Considerado el creador del teatro en guaraní: "Karái ulogio"- "Sandía yvygui" y muchas más.
- **Josefina Plá**
"Historia de un número"- "El pretendiente inesperado"
- **Ezequiel González Alsina**
"La quijotesca rubia", "Bolí"- "Lejos de las casas altas"
- **Mario Halley Mora**
"La madama"- Interrogante"- "Un rostro para Ana".
- **Antonio Escobar Cantero**
"Tekojojá"- "Ñorairó opá riré" ambas en guaraní
- **Néstor Romero Valdovinos**
"Mbokajá haeñó"- "Un paraguayo en Buenos Aires".
- **Moncho Azuaga**
"Los niños de la calle"- "Salven a Matilde"- "Prohibido en la plaza lo niño y lo perro"
- **Alcibiades González Delvalle**
"El grito del luisón"- "San Fernando"- "Procesados del 70".
- **Gloria Muñoz**
"La prohibición de la Niña Francia"- "Cenizas desholladas"- la versión teatral de Yo el Supremo", novela de Roa Bastos.

Para que este teatro paraguayo sea una realidad se necesitó siempre del concurso de actores, actrices y directores. Entre los muchos de la historia y de la actualidad citaremos apenas unos pocos nombres por razones de espacio:

Mario Prono - Ernesto Báez - Emigdia Reisofer - Sara Giménez - Matías Ferreira Díaz - Nelly Prono - Mercedes Jané - Héctor de los Ríos- Edda de los Ríos- Víctor Prandi - Carlos Gómez - Celia María Benítez - Perlita Fernández - Ana Recalde - César Álvarez Blanco - Rubén Visokolán - Gustavo Calderini - Humberto Gulino - Beto Ayala... son algunos que ya no están.

María Elena Sachero - Margarita Irún - Myriam Sienra - Julio Saldaña - Clotilde Cabral - Lourdes García - José Luis Ardissonne - Jesús Pérez - Ana María Imizcoz - Raquel Rojas - Juan Carlos Cañete - Jorge Ramos - Héctor Silva - Patricia Reyna - Graciela Pastor - Agustín Núñez - Alicia Guerra - Pablo Ardissonne - Tito Jara Román - Roger Bernalve - Emilio Barreto - Rafael Rojas Doria - Líber Fernández - Alejandra Ardissonne - Silvio Rodas - Gustavo Ilutovich, son algunos de los que siguen brindándonos su arte y su talento.

De las compañías teatrales que se destacaron y se destacan en nuestro teatro, debemos mencionar a:

- **Compañía de Comedias del Ateneo Paraguayo**, fundada en 1941 por Don Fernando Oca del Valle.
- **Compañía "Báez- Reisofer- Gómez"**, creada por los actores Ernesto Báez, Carlos Gómez y la actriz Emigdia Reisofer.
- **Grupo "Aty Ñeé"**, creado por la actriz y directora Raquel Rojas.
- **"Teatro Estudio Libre" TEL**, fundado por Rudy Torga.
- **Grupo "Tiemповillo"**, creación de Ricardo Migliorisi y Agustín Núñez.
- **Centro de Investigación y Divulgación Teatral**, fundado por Agustín Núñez y Ricardo Migliorisi.
- **"Pirí Teatro"**, fundado por Erenia López y Ñeco Rabito (teatro infantil).
- **"Teatro Experimental Asunceno" TEA**, fundado por Tito Jara Román.
- **"Teatro popular de Vanguardia" TPV**, creación de Óscar Wespel y Humberto Gulino.
- **"Compañía Sánchez-Pastor"**, creada por Roque Sánchez y Graciela Pastor.
- **"Arlequín Teatro"**, fundado en 1982 por José Luis Ardissonne.
- **"Equipo Teatro"**, fundado por Juan Carlos Cañete y Patricia Reyna.
- **"Ni Mhu Teatro"**, creado por Patricia Masera.
- **"Grupo Real de Teatro"**, fundado por Roger Bernalve.

En los últimos años han surgido otros grupos creados por jóvenes actores y actrices egresados de las distintas escuelas y talleres de teatro.

¿Por qué hacer teatro?

Porque el teatro es un arte en el que se pueden fusionar todas las artes. Permite analizar desde nuestra propia experiencia interior, el mundo exterior, a través de nuestros complejos, inquietudes y temores. Porque es un instrumento para plasmar ideales, un instrumento de lucha para encontrar objetivos además de que puede ser un método de aprendizaje, y no de enseñanza, tanto para el que lo realiza como para el espectador.

Porque el teatro nos enfrenta a la realidad, nos permite desarrollar nuestra creatividad, nos compromete.

“El teatro es un arte en el que se pueden fusionar todas las artes.”

Juegos teatrales:

Los juegos teatrales no son competencia para ver quien mejor actúa.

Los juegos en realidad son ejercicios para entrenarnos y en donde todos ganamos cuando nos divertimos y logramos aprender algo nuevo, y todos perdemos cuando nos burlamos de alguien a quien le cuesta más trabajo hacer las cosas.

Intensiones de los juegos

En los juegos se debe estimular el protagonismo. Se debe ir aprendiendo,

1. A través del método de ensayo y error,
2. A comunicar ideas,
3. A discutir las,
4. A compartir decisiones,
5. Asumir responsabilidades,
6. Accionar creativamente para solucionar de manera individual o en grupo los obstáculos con los que se encuentren.
7. Conocer las actitudes y reacciones de los compañeros
8. A aprender a construir personajes.
9. A aprender a ser receptores y emisores de las situaciones que nos rodean.

Compartir

Se deben descubrir nuevas capacidades o rescatar capacidades perdidas, como la de jugar y la de expresarnos gestual y corporalmente, expresión que nos permite no limitarnos sólo a las palabras como medio de comunicación.

Jugar con improvisaciones

Cuando se jueguen con improvisaciones los alumnos de teatro o los actores deben experimentar todo para luego escoger, llegado el caso, la manera de participación que prefieran: actuando, dirigiendo, o colaborando con el vestuario, la escenografía, la sonorización, la escritura de la historia, etcétera.

Se debe tener en cuenta los temas tratados en las escenas y el material que salga de las improvisaciones para abordar situaciones conflictivas y cotidianas que pueden enriquecer lo formativo y que a veces no sabemos cómo manejar.

El juego teatral y juego dramático en la improvisación

Ambos deben contener conflicto.

La diferencia radica en que en el juego dramático no es imprescindible la presencia de observadores o espectadores y en el juego teatral, sí.

En el juego teatral y en el espectáculo teatral el teatro espectáculo tiene como finalidad la representación.

Cosas que se deben evitar en los juegos y las improvisaciones

1. De personajes: Cuando el participante elige o lo eligen siempre como el mismo personaje para jugar. Ejemplo: “Jorge siempre juega de ladrón”.
2. De conducta: Si frente a distintos estímulos se mantienen iguales respuestas de acción. Ejemplo: “El gordo siempre es enojón, no importa el personaje que realice”.

3. De palabras

La vida no es solo palabras y palabras, traten en las improvisaciones hacer silencios Es costumbre en los juegos y en las improvisaciones hablar hablar y hablar, sin utilizar los tiempos que tiene el silencio para expresar en algunos casos mucho más que la palabra

4. De Rítmica.

a) Las respuestas son verbales, sin variaciones rítmicas. Esto es, sólo notamos un cambio a través del texto, no por la actitud del cuerpo que tiene que ver con la acción en la historia.

La intención de la palabra es importante a la hora de decir un texto si ha estado escrito o sea una improvisación, Aplicar niveles distintos a las frases le imprime más ritmo a la escena

b) Todos los personajes tienen el mismo ritmo de actuación que el del actor que los representa. Ejemplo: el actor es el mismo cuando hace un payaso, un médico, un campesino, etc., y todos los personajes hablan, caminan y se mueven igual que el actor.

5. De Intensiones.

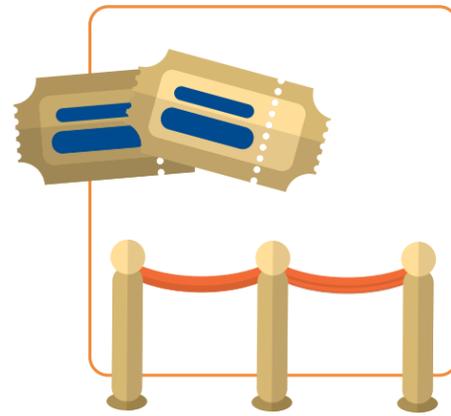
Cuando se realizan las devoluciones terminados los juegos muchos suelen decir, que hubieran hecho tal o cual cosa, pero se inhibieron.

Recordamos que le es más fácil al coordinador pedir que bajen la sobre actuación a exigir que sobre actúen más.

Como jugadores deben hacer en las improvisaciones todo lo que se les ocurra, será función del coordinador decir si está bien o mal, que lo sigan haciendo o no.

Es importante estar atentos a los distintos estereotipos que se dan cotidianamente en todos nosotros e intentar superarlos mediante la ayuda del grupo.





Variaciones:

Todos los juegos tienen la particularidad de permitir trabajar varios objetivos al mismo tiempo y de imprimir variaciones que le den mayor o menos complejidad a la acción

debemos tener cuidado con la actitud que tengamos sobre la expresión creativa: no debemos abrir juicios de valor porque en el jugar no hay cosas que estén bien y otras que estén mal.

El profesor nunca debe resolver en lugar del alumno, debe ayudarlo, favoreciendo el diálogo y su reflexión sobre lo que hizo. La manera como tendrá que resolver los obstáculos con los cuales se enfrente será personal.

Lo importante es que sus resoluciones vayan en el sentido del juego.

El jugar no es sinónimo de indisciplina ni de falta de límites, pero sí requiere de un orden diferente que a veces nos parecerá desorden. Aquí es muy importante que contengamos nuestro impulso de cortar la actividad, para dar y darnos la oportunidad de experimentar.

estimulemos el clima cálido de trabajo, el riesgo, la originalidad y la propuesta de nuevas ideas.

Devoluciones

Debe tomarse un tiempo después de los juegos para que los participantes hagan sus devoluciones sobre:

1. Lo que sintieron y como se sintieron,
2. Sobre las cosas que fueron más fáciles o más difíciles de lograr,
3. Sobre lo que más lo ha divertido,
4. Sobre lo que vieron de sus compañeros,
5. Que les sucedió con sus cuerpos,
6. Que sucedió con su improvisación.

• El saludo sin contacto y sin sonido

Los actores caminan lentamente y cuando pasan entre si comienzan a saludar en el siguiente orden:

1. Simplemente se paran frente al compañero se dan una mirada sin gestualización en forma neutra y siguen al compañero siguiente,
2. Se paran frente al compañero se miran gestualizando alegría y siguen al compañero siguiente,
3. Se paran frente al compañero se miran gestualizando odio y siguen al compañero siguiente,

4. Se paran frente al compañero se miran gestualizando sin decirlo un hola (asentando la cabeza) y siguen al compañero siguiente,

5. Se paran frente al compañero se miran, se saludan tipo militar y siguen al compañero siguiente,

6. Se paran frente al compañero se miran, se saludan con un solo brazo hacia arriba y siguen al compañero siguiente,

7. Se paran frente al compañero se miran, se saludan con los dos brazos hacia arriba y siguen al compañero siguiente,

9. Se paran frente al compañero se miran, se saludan con los dos brazos hacia arriba, saltando de alegría y siguen al compañero siguiente.

• El saludo con contacto corporal y sin sonidos

Los actores caminan lentamente y cuando pasan entre si comienzan a saludar en el siguiente orden:

1. Se paran frente al compañero se miran y se dan la mano y siguen al compañero siguiente,
2. Se paran frente al compañero se miran y se dan un beso en su propia mano y lo traslada al pómulo del compañero y siguen al compañero siguiente,

3. Se paran frente al compañero se dan una mirada y con ambos brazos toman la cara del compañero y siguen al compañero siguiente,

4. Se paran frente al compañero, se dan una mirada y se toman de los hombros sacudiéndose suavemente, luego siguen al compañero siguiente,

5. Se paran frente al compañero se dan una mirada y se abrazan sencillamente, luego siguen al compañero siguiente,

6. Se paran frente al compañero, se dan una mirada y se abrazan efusivamente, luego siguen al compañero siguiente.

• El saludo con sonidos en improvisación

Los actores caminan lentamente y cuando pasan entre si comienzan a saludar en el siguiente orden:

1. Saludando intercaladamente deberán decir: "buenos días... buenas tardes y buenas noches mientras,
 - Saludan como si se sacaran el sombrero.
 - Haciendo una reverencia.

2. Se paran frente al compañero, se dan una mirada y se abrazan efusivamente bajo un texto sobre el tiempo que dejaron de verse y siguen al compañero siguiente,

3. Se paran frente al compañero se dan una mirada y se abrazan dando su profundo pésame bajo un texto sobre el fallecido y siguen al compañero siguiente,

4. Se paran frente al compañero se dan una mirada y se abrazan emotivamente bajo un texto sobre su despedida del lugar y siguen al compañero siguiente.

• El saludo con sonidos en improvisación de representación

Los actores caminan lentamente y cuando pasan entre si comienzan a saludar en el siguiente orden imaginando como lo harían generando textos cortos improvisados.

1. Como se saludan papá y el vecino,
2. Una niña y un niño,
3. Como nosotros saludamos a mamá,
4. Como saludamos una gente que no conocemos,
5. Como saludamos a un viejo amigo,
6. Como saludamos a la novia,
7. Como saludamos a quien nos debe plata.

• El saludo con sonidos según las zonas del mundo

Imaginar saludos en distintas zonas del mundo.

1. ¿Cómo se saludarían en Alaska?
2. ¿Cómo se saludarían en Rusia?

3. ¿Cómo se saludarían en Arabia?
4. ¿Cómo se saludarían en Argentina?
5. ¿Cómo se saludarían en Alemania?
6. ¿Cómo se saludarían en el Vaticano?
7. ¿Cómo se saludarían en China?
8. ¿Cómo se saludarían en África?
9. ¿Cómo se saludarían en India?

• El saludo con sonidos según los animales

Imaginar saludos como distintos animales incorporando sus sonidos.

1. ¿Cómo se saludan los gatos?
2. ¿Cómo se saludan los perros?
3. ¿Cómo se saludan los alacranes?
4. ¿Cómo se saludan los pajaritos?
5. ¿Cómo se saludan los elefantes?
6. ¿Cómo se saludan los monos?
7. ampliar la lista con otros animales.

• Formas de caminar con dificultades

Los actores caminan lentamente y varían según la consigna

1. Caminan con zapatos apretados.
2. Caminar aplomado.
3. Sigilosamente en punta de pie.
4. Rengueando en un pie.
5. Pasos muy cortos.
6. Pasos muy largos.

• **Formas de caminar con actitudes**

1. Caminar triste.
2. Caminar feliz.
3. Caminar saliendo de la cancha.
4. Caminar bailando.
5. Caminar sollozando.
6. Caminar llorando.
7. Caminar riendo.

• **Formas de caminar según la profesión**

1. Caminar como soldados.
2. Como curas.
3. Como ladrones.
4. Como presos.
5. Como modelos de pasarela.
6. Como compadritos.
7. Como karatekas.
8. Como robots.
9. Como embarazadas.
10. Como Chaplin.
11. Como borrachos.
12. Como payasos.

• **Formas de caminar según los pisos (incluir sonidos si es necesario)**

1. Sobre hielo.
2. Sobre rocas espaciadas por agua.
3. Sobre agua.
4. Sobre nubes.
5. Sobre aire.
6. Sobre fuego.
7. Sobre jabón.
8. Sobre bolillas esparcidas en el piso.

9. Sobre un hilo.
10. Agarrado de una sogá.

• **Formas de caminar con elementos imaginados**

1. Como viejo con bastón.
2. Pateando piedras.
3. En patines.
4. En bicicleta.
5. En auto.
6. En avión.
7. Como bebé que se hizo caca.
8. Como ciegos en bastón.
9. Como ciegos en una habitación oscura.
10. Cargando un saco de papas.
11. Llevando un herido.
12. Cruzando el desierto sin agua.
13. Cruzando arenas movedizas.
14. Entrando y saliendo por puertas.
15. Entrando y saliendo por ventanas.
16. Entrando y saliendo por cuevas muy bajas.

• **Formas de caminar ondulante**

1. Caminamos en forma derecha como si el cuerpo estuviera agarrado a una tabla.
2. Caminamos con el cuerpo inclinado hacia adelante lo más adelante posible.
3. Caminamos con el cuerpo hacia atrás, lo más atrás posible.
4. Caminamos con el cuerpo inclinado hacia la derecha, lo más inclinado posible.

5. Caminamos con el cuerpo inclinado hacia la izquierda, lo más inclinado posible.
6. Caminamos con el cuerpo agachado, lo más pegado al posible.
7. Caminamos con los brazos en alto meciendo cuerpo y brazos al viento.
8. Caminamos con los brazos hacia adelante y el cuerpo en posición de empujar un objeto.
9. Caminamos con los brazos hacia atrás y el cuerpo en posición de arrastrar un objeto.

• **Caminar en espejo**

Todos los participantes caminan en fila india pero es el de adelante el que marcara la forma de caminar todos los de atrás lo imitarán.

Luego de la imitación, el de adelante pasara atrás a la última fila y continuará quien quede adelante generando otra forma de caminar.

Para copiar las imitaciones se pueden utilizar cualquiera de los ejercicios de caminar anteriores a éste.

• **Caminar secuenciado**

Todos los participantes caminan en fila india pero con los pasos izquierda y derecha marcados y contados.

1. comienzan a caminar en fila sincronizando los pasos todos juntos izquierda y derecha, paran y avanzan 5 veces en la forma más sincronizada posible, todos tienen que arrancar y parar simultáneamente.

Si bien parece fácil es difícil de lograr una sincronización total.

2. Dan 3 pasos adelante y el cuarto se para, luego continúan 5 veces.

3. Dan 3 pasos adelante y el cuarto paso se realizara un paso atrás, repite 5 veces.

4. Dan 4 pasos adelante y el 5 paso son dos pasos hacia atrás, repite 5 veces.

• **Marionetista imaginario**

El objetivo de este juego es estar atento al otro y adaptarse a su ritmo y posibilidad de movimiento.

Este juego se hace entre dos.

Uno es la marioneta y el otro el marionetista.

El que hace de marioneta se queda parado con los brazos colgando.

El marionetista toca con un dedo el lugar de donde está atado el hilo imaginario y luego, al jalarlo, la marioneta se mueve en la dirección correspondiente.

Cuando el marionetista suelta los hilos la marioneta vuelve a quedar en su posición inicial.

Luego de varios intentos cambien: el que era marioneta haga de marionetista y al revés.

Traten de hacer movimientos lentos, que el otro pueda realizar.

• **Marionetistas con hilos**

El objetivo de este juego es estar atento al otro y adaptarse a su ritmo y posibilidad de movimiento pero en este caso está la posibilidad de que cada hilo lo mueva un marionetista distinto.

Se utilizaran 4 hilos fuertes o una sogá de nylon que se ataran al actor en cada muñeca y en cada rodilla.

El actor marioneta estará sentado, haciendo una improvisación y los marionetistas deberán mover sus extremidades de acuerdo a la temática.

Con los movimientos exagerados de los hilos se tratara de llevar las manos y los pies para tratar de dar la expresión, relacionada con el texto.

La marioneta deberá ejercer una pequeña presión contrarrestando el hilo flojo, para determinar el movimiento.

Las temáticas pueden ser.

1. Tengo dolor de cabeza.
2. Los zapatos nuevos me aprietan.
3. Siento frío.
4. Siento calor.

Si con los movimientos se logran una buena sincronización probar con la marioneta-actor de pie.

• **Marionetas de un solo hilo imaginario**

Todos son marionetas, y a la vez sus propios marionetistas, el coordinador indica el lugar donde estará el hilo imaginario y desde donde se le tirará el hilo.

Imaginemos que tenemos un hilo atado en alguna parte de nuestro cuerpo:

1. Las orejas.
2. La nariz.
3. La boca.
4. De un hombro.
5. De una rodilla.
6. De un pie.
7. Alternando uno y uno las partes antes mencionadas.

y nos lleva de un lado al otro...

1. Hacia un costado.
2. Hacia el lado contrario.
3. Hacia arriba.
4. Hacia abajo.

Este juego se puede combinar para lograr una coordinación que cuando jala el primero el resto solo mueve en fila india como si estuvieran los hilos colocados en tandem.

• **Expresión con sonido gutural**

De principio se realiza el juego en grupos de a dos, improvisando una temática donde la única forma de expresarse sea con un sonido gutural.

Deberá ser siempre el mismo pero con distintos matices de expresión.

Se pueden improvisar con las siguientes situaciones:

1. Vi un extraterrestre.
2. Un vendedor y una compradora.
3. El ladrón y su víctima.
4. Un novio y una novia.
5. Un policía y un borracho.

Hay muchas temáticas que pueden improvisarse con este juego.

Cada grupo se puede darle a la temática una tonalidad:

1. Dramáticas.
2. Cómicas.
3. Violenta.
4. Romántica.
5. Neutra.

Se puede con la misma temática repetirla luego con distinta tonalidad.

• **Expresión con una sola palabra**

Consiste en que grupos de a dos improvisen una temática donde la única forma de expresarse sea con una palabra que deberá ser siempre el mismo pero con distintos matices de expresión.

Imaginen una situación, por ejemplo, un vendedor que atiende a una compradora.

Pero ellos no saben hablar con toda la gama de palabras que tenemos en nuestra vida real, el vendedor solamente deberá decir “corpiño” y la compradora “bombacha”.

De modo que cada vez que habla el comprador, dice lo que quiere repitiendo de varias maneras la palabra “corpiño”, aunque trata de dar a entender su preocupación por vender a la compradora; la misma, puede contestarle únicamente “bombacha” aunque trata de explicar no necesite el elemento que el vendedor quiere ofrecer.

Se pueden improvisar con las siguientes situaciones:

1. Vi un extraterrestre.
2. Un vendedor y una compradora.
3. El ladrón y su víctima.
4. Un novio y una novia.
5. Un policía y un borracho.

Hay muchas temáticas que pueden improvisarse con este juego.

Cada grupo se puede darle a la temática una tonalidad:

1. Dramáticas.
2. Cómicas.
3. Violenta.
- 4- Romántica.
- 5- Neutra.

Se puede con la misma temática repetirla luego con distinta tonalidad.

• **Enfrentar la fila con expresiones con palabras**

Este es un juego altamente inhibitorio.

Todos los participantes están en fila.

El primero de adelante se da vuelta y genera una palabra al participante de atrás luego de hacerlo pasa a ser último de la fila y quien sigue repite la acción.

Cada uno improvisa con una misma temática palabras distintas.

Las variables de las temáticas pueden ser:

1. Palabras de amor,
 - a. Te amo.
 - b. Te adoro.
 - c. Te quiero.
 - d. Te idolatro.
 - e. Sos mi vida.
 - f. Sos mi ser.
 - g. Incentivar a la improvisación de palabras.

2. Palabras de odio,
 - a. Te odio.
 - b. No puedo verte.
 - c. Infeliz.
 - d. Te repudio.
 - e. Me das asco.
 - f. Basura.
 - g. Incentivar a la improvisación de palabras

- 2- Palabras de alegría,
 - a. Soy feliz.
 - b. Viva la vida.
 - c. Que bello aroma.
 - d. Que bien estoy.
 - e. Hoy ríe.
 - f. Me gusta cantar.
 - g. Incentivar a la improvisación de palabras.

3. Malas palabras dichas en diminutivo,
 - a. Estupidito.
 - b. Tontito.
 - c. Taradito.
 - d. Basurita.
 - e. Infelicito.
 - f. Incentivar a la improvisación de palabras.

Se pueden variar el juego interpretando una palabra expresando con el cuerpo y el rostro lo contrario, por ejemplo:

1. Decir palabras de felicidad de la manera más triste posible.
2. Decir palabras de odio de la manera más amorosa posible.
3. Decir palabras de bondad de la manera más malevolente posible.
4. Variar las posibilidades consultándolas con el grupo.

• **Enfrentar la fila con contacto corporal**

Este es un juego altamente inhibitorio.

Todos los participantes están en fila. El primero de adelante se da vuelta y genera una expresión **con contacto** al participante de atrás.

Luego de hacerlo pasa a ser último de la fila y quien sigue repite la acción.

Cada uno improvisa una consigna distinta.

- a. En silencio
1. Tocar el rostro del compañero y generarle distintas expresiones

2. Abrazarlo de distintas formas
3. Tocar otra parte del cuerpo
4. Incentivar a la improvisación de contactos

- a. Repetir de la misma forma pero con palabra.
- b. con sonidos onomatopéyicos o guturales.

1. Tocar el rostro del compañero y generarle distintas expresiones.
2. Abrazarlo de distintas formas.
3. Abrazos con palabras.
4. Incentivar a la improvisación de contactos.

• **Improvisación telefónica**

Se forma un grupo y se utiliza como elemento una bocina de teléfono o un teléfono celular o cualquier elemento que simule un teléfono.

El primer participante improvisará una temática sin anunciar cual es y deberá informar al resto de los participantes de que se trata la temática, pero solamente respondiendo como contraparte de quien imaginariamente este en el otro lado de la línea dándonos esa información.

El participante no podrá informar en forma directa la temática, solo deberá responder dando datos básicos.

A la orden del coordinador se pasará el teléfono al siguiente participante que deberá, por lo menos adivinar que temática es la tratada por el primer interlocutor.

¿Con quién?

Cada uno tiene que imaginarse con quién habla y qué le dice... pero solamente sin dar la información concreta.

Los demás que estén mirando tienen que adivinar de qué trata la conversación.

Bibliografía:

- 200 ejercicios y juegos para el actor y para el no actor con ganas de decir algo a través del teatro – Augusto Boal – Ediciones de Crisis.
- Creatividad teatral – Longman de México Editores S.A. de C.V. / Alhambra Mexicana.
- <http://www.alternativateatral.com>
- <http://www.porqueteatro.com/html/home.html>
- <http://www.taringa.net/post/humor/5279829/26-Juegos-de-improvisacion-para-actores-u-o-principiantes.html>
- <http://teatro.blogia.com>
- Teatro a pesar de todo, José Luis Ardisson; recopilación para el Bicentenario, Centro Cultural de la República El Cabildo, 2011.

