

“TENGAAMOS EL DRAMA EN PAZ”

**Juego dramático para desaprender la violencia.
Selección de juegos de dramatización con el objetivo de
reflexionar sobre los conflictos y nuestra forma de
comportarnos con los demás, aprendiendo a cooperar a
través del juego.**

Realizado por Marisa Aznar Pina,
maestra de Educación primaria de Zaragoza

Ideas sobre juego, teatro, arte y paz

La Paz comienza con la transformación de las personas a través de la reflexión y de la comunicación. El teatro aporta dinámicas lúdicas que nos ayudan a practicar una educación en valores, a profundizar en la idea de Paz a través del conocimiento mutuo, de la solidaridad y del respeto.

Asimismo, nuestra sociedad compleja, cambiante y tendente a la homogeneización, conlleva dificultades en las relaciones con uno mismo, con el otro y con el mundo en su globalidad, por ello se necesitan técnicas compensadoras de estas carencias.

Urgen planteamientos globalizadores que nos ayuden a conocernos a nosotros mismos, a practicar el trabajo en grupo de forma cooperativa, a desarrollar nuestra autoestima, a expresarnos creativamente a través de un proyecto común. Todo ello engloba el taller de Dramatización: aprender a ser, no sólo a estar, creando y creyendo en lo que hacemos.

Nos planteamos el teatro como una forma de juego, ya que la raíz del teatro está en el juego, pues lo teatral, en su sentido más amplio, surge de modo natural en la actividad lúdica del niño: el juego de la simulación, del «como si...». El teatro, en su esencia, es una clase de juego, el que consiste en detener el tiempo y volver a plantear situaciones en un espacio mágico. El teatro como juego ofrece conocimiento por la vía de la emoción. El juego dramático es, además, un medio de liberación de la agresividad y canalización de conflictos. Es también un instrumento de conocimiento de una realidad múltiple y compleja, a su vez es un medio para conocer al niño.

Cuando jugamos, las reglas son una expresión clara de la necesidad de acuerdos, por lo que, el niño descubre el valor de la cooperación y de la negociación. Hay que permitir que se manifiesten actitudes de inseguridad, la agresividad, desconfianza, miedos, etc. para poder observarlos, analizarlos y canalizarlos, para poder liberarnos de ellos volviendo los ojos hacia adentro y re-aprendiendo a sentir. A través del juego dramático y la ruptura con los estereotipos fomentamos la sensibilidad, el sentido crítico, la solidaridad, el respeto, la empatía y la conciencia social: la «educación en la convivencia», sin olvidar que los juegos de drama son juegos y los niños los juegan porque les divierte. El teatro despierta la fantasía, la imaginación y el pensamiento creativo.

El teatro es una forma de arte en su dimensión más humana, ya que el sujeto y el objeto del arte es uno mismo, a través de la dramatización nos conocemos a nosotros mismos en relación con los demás y con el mundo.

El TEATRO como JUEGO, como ARTE y como una forma de practicar la PAZ

Practicando el arte desde el compromiso, caminando desde el arte hacia la justicia social y sólo desde la justicia social plantearnos la paz.

Juegos

La mayoría de los juegos se pueden utilizar para objetivos muy diversos y proponer a grupos de niños, adolescentes o adultos, dependiendo del momento, de las características del grupo y la intención de la educadora, maestro, animadora, profesora, etc., por ello he seleccionado algunos, aunque hay muchos más. Espero que os gusten y os divirtáis con ellos.

1. Juegos para jugar sin pensar, (después de haberlos jugado charlamos sobre lo qué ha pasado)

- **tiza:** «En el centro del corro hay un trozo de tiza, es de Ramona. Ahora le pedís la tiza a Ramona por turno. Ella puede, cuando todos lo hayan hecho, regalársela al que la haya solicitado más amablemente»

No es necesario que sea tiza pero da buenos resultados realizar este ejercicio con objetos pequeños que los niños no consideren demasiado importantes.

Variación, “Negar la tiza”: En lugar de que el poseedor de la tiza tenga que entregarla a uno de los niños del grupo, esta vez tienen que pedírsela y él negarse, “Ya sé que quieres la tiza, pero yo quiero quedármela”. El que es objeto de la petición la niega, el que pide tiene la experiencia de la negativa. En este caso, las negativas no son dolorosas, ya que la regla del juego descarga el sentimiento de frustración. Es una buena oportunidad para que los niños que se han sentido ofendidos alguna vez en su vida, puedan hablar de lo que han sufrido.

El que da tiene la sensación de ejercer una parcela de poder en la decisión. Podemos ofrecer el papel principal (poseedor de la tiza) a niños inhibidos, con problemas de lenguaje, que disfrutaban mucho con él.

A los niños (y a muchos adultos) nos cuesta mucho formular peticiones y, además, fundamentarlas, nos gusta vincularlas con condiciones, incluso con chantajes. La entonación que utilizamos es muy importante si queremos convencer al otro. Por otra parte, pedir es tan difícil para muchas personas porque con frecuencia el que es objeto de la petición se encuentra desvalido ante ella. “Saber decir que no” se encuentra ligado para los adultos al miedo y al sentimiento de culpabilidad. Se excusan en lugar de negarse abiertamente.

- **movimientos con globos:** Se le da al grupo gran cantidad de globos. “Probad a ver todo lo que podéis hacer con los globos”, pasároslos unos a otros, tirarlos, apretarlos para que estallen. Todos los niños participan. Si algunos no vienen a jugar enseguida, se les entrega más globos.

Los niños experimentan libremente con el material. Les está permitido coger los globos, quedarse con ellos, destruirlos, jugar solos o juntos. Como cada vez estallan más globos, son cada vez más escasos. Algunos grupos tratan al final su último globo con mucho cuidado y entonces es cuando se llega a un verdadero juego en común.

La tarea debe realizarse sin ningún comentario. Se trata de que los niños experimenten con toda libertad. Algunos grupos hacían estallar sus globos demasiado pronto, se comportaban agresivamente y molestaban a los niños que tenían deseos de jugar. Después de una conversación, en la que se les hizo conscientes de este comportamiento, poco a poco, se fueron mostrando dispuestos a condescender con los demás niños

- **abrazados:** En un espacio todos los chavales corren libremente excepto uno que la “paga”, éste persigue a los demás que, para salvarse del perseguidor, se abrazan y gritan "PAZ"... Y otra

vez a correr. Al que pille sin abrazar la paga. En lugar de abrazarse se pueden subir a caballo, se cogen en brazos, se dan un beso, etc. Es una actividad que sirve para observar las relaciones entre los jugadores a través del lenguaje corporal. Es importante que él que la paga lleve un pañuelo atado, por ejem. para que todos le identifiquen. También puede llevar un sombrero y al que pilla se lo pone.

- **fusión corporal:** Al son de la música, los participantes se mueven ocupando todo el espacio de la sala, cuando cesa la música, el animador con voz potente dice: "juntar codo con codo con el compañero más cercano". Inmediatamente, el animador vuelve a poner la música de nuevo por lo que los participantes comienzan a moverse por la sala sin seguir un recorrido fijo. El animador para la música dando una nueva consigna: "ahora, juntar nariz con nariz... (o cualquier parte del cuerpo), y así sucesivamente. Se pueden sumar partes del cuerpo a las anteriores, por ejem. juntar codo con codo, nariz con nariz y pierna izda. con pierna dcha. Cuando ya están los participantes inmersos en el juego se pueden juntar por tríos, cuartetos y... ¡al final todo el grupo!.
- **firmar con nuestro cuerpo,** con partes de nuestro cuerpo, escribir palabras en el aire: nuestro nombre, palabras relacionadas con: la paz con el miedo las peleas el amor los enfados la risa rechazos (tú no juegas) lloros y enfados besos amenazas regalos líos y engaños gritos caricias envidia rabia ternura las guerras compartir ayudarnos pobreza TODO ELLO ES HUMANO... ¿Y? (música suave de fondo)
- **la máquina de escribir:** sentados todos en dos o tres filas, cada chaval representa una tecla de una máquina de escribir. Por tanto, cada uno representa una letra o dos, dependiendo del número de alumnos, para poder completar el abecedario. Inventan entre todos una frase. El animador o un participante, comienza a teclear imaginariamente dicha frase, los alumnos se levantan, cada uno en el momento que se corresponde con su o sus letras, y se vuelven a sentar. Cuando acaba de escribirse una palabra todos han de levantarse y sentarse. Para que pueda salir bien, todos deben ir diciendo y siguiendo mentalmente la frase. El animador puede ayudar mirando al que le corresponda levantarse en cada momento. El juego se puede complicar, introduciendo alumnos que representen acentos, las comas o los puntos, y sin la ayuda de la mirada del animador. Con los más pequeños podemos teclear palabras.
- **cruzamos el río:** Imaginamos en el espacio un río con ambas riberas (lo podemos dibujar en el suelo o figurar con cinta, cuerda, etc.). Mediante unos círculos de cartulina simularemos las piedras que forman un "arriesgado" camino para cruzarlo. Los niños se reparten en dos grupos. Un grupo inicia el juego atravesando el río en un sentido y el otro desde el otro lado. Uno detrás de otro, los niños cruzan el río utilizando para ello las piedras que se les antoje sin perder el equilibrio y ayudándose unos a otros.
- **desplumar al pájaro:** Todos los participantes se colocan pinzas en la ropa como ellos quieran. Cuando la música comienza tratarán de quitárselas unos a otros evitando que les quiten las suyas y se las colocan en su ropa. En lugar de ponerse las pinzas, las tiran a una caja. El juego acaba cuando ya nadie lleva pinzas. Otra variación es que cada uno se llene de pinzas de un solo color. También en lugar de quitarse todos las pinzas, sólo las quita uno, que es el que la paga, e intenta conseguir una "pluma" de cada "pájaro" Es un juego divertido y aunque puede derivar hacia la agresividad, es una buena ocasión para tratar este tema con los chavales
- **golpes y carantoñas:** los jugadores caminan por el espacio. A la palmada, todos se dirigen al centro, donde se producirá una de dos situaciones, según lo que diga el animador. O

bien, habrá que golpear a cámara lenta a los demás, buscando golpes «originales» , nada de violencia barata, o bien habrá que realizar todo tipo de «mimos y cariñitos» a cámara rápida. A la palmada, hay que volver a caminar, y vuelta a empezar

- **calzar las sillas:** Previamente se colocan dos sillas por cada grupo de cuatro personas, se vendan los ojos con los pañuelos y se descalzan, el animador mezcla los zapatos de cada grupo en un montón y a una señal comienzan a calzar las sillas colocando los pares correctamente en cada una de las patas, sin hablar. El grupo no ha acabado el juego hasta que todas las patas estén con los zapatos colocados, para ello es necesario colaborar, no puede uno acabar solo. En lugar de dos sillas por grupo de chavales, puede haber una e incluso cuatro. Es un juego cooperativo, el grupo no acaba hasta que sus sillas estén correctamente calzadas, es necesario trabajar en equipo y sin hablar
- **coches de choque:** Los participantes ocupan el espacio. En un primer momento, estando de pie, imitan un coche con su cuerpo y su voz. A una indicación del monitor los coches comienzan a desplazarse por la sala. Cuando dos se encuentran, llegan lo más cerca posible, pero se esquivan. Hay que tratar de evitar el contacto corporal. En una segunda fase los coches chocan. Ir proponiendo variaciones en el ritmo, de rápido a lento, hasta llegar al movimiento ralentizado
- **CFTL (cosquillas, frotación, transporte y lucha):** Los miembros del grupo van paseando por el espacio, a una orden del animador se juntan por parejas (tiene que ser la persona más cercana, sin elegir previamente) y si la orden es "cosquillas" pues se hacen cosquillas, vuelven a pasear por el espacio, a una palmada del animador y cuando escuchen otra consigna, la realizan pero siempre sin elegir pareja, al azar.
A la orden de "frotación" se masajean, a la orden de "transporte" uno carga con el otro y viceversa (idear distintas formas de transportar al compañero), a la orden "lucha" la pareja comienza a luchar. Pueden inventarse nuevas consignas y propuestas, por ejemplo : peinarnos con los dedos, etc
- **sogatira**
- **las sillas (tradicional) y las sillas cooperativas (jugar a los dos juegos y comprobar cómo nos sentimos): las sillas cooperativas**
Se trata de una variante del juego de las sillas tradicionales pero en lugar de eliminar a la persona que no consigue sentarse, ésta se sienta encima de un compañero. Para comenzar se colocan en un círculo las sillas. Al reducir el nº de sillas en cada parada de la música, es necesario que los que se sienten ayuden a los demás. Una vez que el nº de sillas disminuye tanto que no caben todos los participantes, se pueden ir añadiendo sillas en cada parada hasta que cada participante tenga una. En lugar de sillas pueden utilizarse aros. Es muy divertido y al no eliminar a nadie favorece la cooperación y la unión entre el grupo. Tiene muchas posibilidades ya que, dependiendo de la música que se utilice, la edad, el nº de jugadores y la forma de hacer los desplazamientos (marcha, carrera, hacia atrás, a la pata coja...), se puede utilizar para lograr objetivos diversos sin perder la cooperación
- **el escondite solidario (o sardinas en lata):** Al contrario que en el tradicional juego del escondite, en éste, el que la paga se esconde. Los demás jugadores cuentan y luego van en busca del escondido. Lo hacen individualmente o en pequeños grupos y cuando encuentran al escondido se quedan con él escondidos también. El juego termina cuando el último encuentra a todo el grupo escondido. Este juego también se conoce como “Las sardinas en lata”. Variación: que el que se esconde deje alguna pista. Este juego favorece la colaboración, la complicidad y el contacto corporal, es muy divertido

2. Juegos para jugar y pensar :

- **esto no es... esto es... (partir de objetos bélicos, los transformamos de forma divertida y creativa):** Sentados en un círculo el animador muestra el objeto (ejem. Una pistola) y lo presenta diciendo: “esto no es una pistola, es un teléfono” y gesticula imitando un teléfono. Se pasa a la persona de al lado y ésta a su vez inventa: “esto no es un teléfono, es una aspiradora” y gesticula, así hasta que todos hayamos participado. Hacer otra ronda con un objeto distinto, por ejem. Un pañuelo. También podemos inventar situaciones, ejem: “esto no es una habitación, es un barco y vamos de crucero”. Es un juego que sirve para favorecer la creación de ambientes y situaciones dramáticas partiendo de materiales al alcance de cualquiera. Es muy interesante utilizarlo como actividad para crear a partir de lo que ya existe y no nos gusta, por ejem. Transformar las armas de guerra en objetos no bélicos y divertidos
- **yo llevo una maleta cargada con... (objetos, sentimientos, ideas, propuestas de paz, etc.).** Trabajar primero por parejas con un tiempo límite
- **rueda con las cabezas hacia adentro: imitando a las ovejas en el campo alrededor de un árbol cuando hace mucho calor,** nos tumbamos en el suelo en círculo con las cabezas hacia dentro - y si el grupo no es muy grande juntando cabeza con cabeza como si fuéramos los radios de una rueda de carro – en esta posición nos ponemos a pensar y charramos
- **la máquina:** El animador explica que cada participante es la pieza de una máquina para cambiar cosas que no nos gustan, puede existir o inventarla los chavales que han de irse colocando uno a uno de tal manera que una pieza encaje con otra hasta que todos los participantes estén colocados y formen la máquina. Cuando la máquina está construida, comienza a funcionar. Después cada uno dice qué pieza es y cuál es su función. Este juego sirve para trabajar la capacidad imaginativa y de adaptación
- **la escultura (o el hombrecito-masa o de plastilina):** Por parejas: uno es el que modela y el otro plastilina. El modelador coloca al jugador de plastilina en las posiciones que desee teniendo en cuenta su flexibilidad y el equilibrio postural. Todo esto poco a poco. Antes de este ejercicio es conveniente hacer alguno de relajación
- **estatuas por tríos:** Se colocan por tríos. Primero uno del trío se pone el antifaz, después otro se coloca en una posición estática, en forma de estatua, por ejem. imitando a un personaje, el tercero debe ser colocado en la misma posición que “la estatua” por el que lleva el antifaz, esto debe hacerlo palpándole y sin hablar. Se cambian los papeles y comienzan de nuevo. La mitad del grupo observa al resto. Al final del juego pueden dibujar las estatuas, buscar personajes de la actualidad que les evoque cada estatua, escribir un cuento, etc. Otra variación es el juego "Estatuas" en el que se colocan por parejas, uno se tapa los ojos y el otro es la estatua y se coloca en una posición estática. Su pareja, con la venda en los ojos, debe imitar la misma postura que su compañero ha puesto mediante el conocimiento de su posición a través del tacto. Es un juego interesante para aquellos chavales que les resulta difícil tocar y ser tocados. Realizar los tríos aleatoriamente pues tienden a agruparse con sus amigos.
- **improvisación dirigida (preparando una secuencia de acciones relacionadas con el tema de la paz):** Proponemos como ejemplo un texto basado en el cuento de «Elmer, el elefante de colores», de David Mckee para trabajar la

actividad que el animador contará a la vez que puede ir dramatizando con los chavales. Le corresponderá crear por medio de silencios, subidas o bajadas de voz el clima más favorable para la expresión del grupo.

“Había una vez un grupo de elefantes grises que andaban con sus fuertes patas por la selva... ¡PUM! ¡pum!. Todos eran grises menos Elmer que era diferente. Elmer tenía la piel llena de colores, con su trompa se tocaba los colores: amarillo, naranja, rojo, rosa, morado, azul, verde, negro y blanco...

Una noche Elmer se acostó sobre la hierba a dormir y cuando se levantó pensó que no quería ser diferente, estaba muy cansado y se fue caminando por la selva, muy triste. Caminó, caminó hasta que encontró un gran charco de barro donde se rebozó bien hasta que consiguió tener la piel gris como los demás elefantes. Volvió a su pradera muy contento pero todos se habían ido, ahora estaba solo de verdad. Sintió hambre y fue a comer hojas a los árboles cercanos y... ¡allí estaban sus amigos!.

Gritó: ¡eh! ¡eh! y nadie le reconocía. Empezó a llorar y después le dió por reír, no sabía qué hacer... entonces los demás elefantes le llamaron “¡Elmer!, ¡Elmer!” le habían descubierto al oír su risa. Después empezó a llover muy fuerte: ¡pis-pas! ¡pis-pas! ¡flops! ¡flops! Y se mojaron tanto, tanto que a Elmer se le fue todo el barro y se volvió de colores otra vez. Todos se pusieron muy contentos ¡yuhuuuuuu!, y también Elmer que empezó a bailar como un loco al ver que sus amigos le querían tal y como era”

Este ejercicio agrada mucho a niños y mayores. Es conveniente realizar el ejercicio a la vez que los participantes, sobre todo si son pequeños, pues favorecemos la desinhibición y la capacidad de sugestión.

- **tambor mágico (Dramatización dirigida, por la Paz):** El animador presenta el instrumento de percusión al grupo diciendo que es un tambor mágico, pues solamente la gente se puede mover mientras que oigan su sonido, cuando cese quedarán inmobilizados. Golpea el tambor para comprobar la reacción del grupo. A continuación golpea el tambor con diferentes intensidades y ritmos, el grupo responde con movimientos espontáneos al estímulo sonoro. Seguidamente, el animador va dando consignas para el movimiento: moveos como... si estuviéseis muy tristes, como si tuviéseis mucha hambre, como si fuéseis ricos y famosos... como si fuéseis de piedra, como si fuerais juncos, etc. rápidamente, lentamente... separando lo más posible todas las partes del cuerpo y viceversa, en líneas rectas, quebradas, espirales, curvas... como si estuviéseis enfadados, como si os hicieran cosquillas
- **cinco lugares, con espacios sobre estar en Paz o no, emociones, sentimientos...** Se delimita el espacio en cinco lugares con la tiza o la cinta adhesiva de esta manera: cuatro rectángulos equivalentes con un círculo central en medio. A cada uno de estos lugares corresponde una consigna: en el primero se abrazan, en el segundo están enfadados, en el tercero cantan y en el cuarto lloran, ; en cuanto al círculo central, es el lugar de silencio absoluto. El juego consiste en desplazarse continuamente entre estos cinco lugares respetando las consignas. El interés del círculo central, como lugar de silencio, reside en el hecho de que permite una comunicación con todos los demás espacios: puede ser punto de partida y llegada, también etapa de transición. Al principio con los más pequeños se dividirá el espacio en dos lugares: risas y lloros, besos y lucha , grito y canto, etc.
- **mensaje mímico:** Los participantes se colocan en fila de uno bien ordenada, de manera que les sea imposible ver al compañero que tienen a su espalda. El último de la fila percute en la espalda del niño que tiene delante, éste se gira y lo observa. El primero realiza entonces dos o tres movimientos o, simplemente, adopta una posición corporal improvisada. Cuando termina, el que observa percute en la espalda del compañero de delante y le transmite los gestos o las acciones que ha visto. el juego se desarrolla así sucesivamente hasta llegar al primero de la fila quién ejecutará, a su vez, los gestos delante del último, o sea, quién los ha improvisado. Acto

seguido el último jugador se coloca en el primer puesto de la fila. Se recomienda que la fila no exceda de 10 niños. Este juego es divertido tanto para quién lo ejecuta como para quien lo observa; por lo tanto es aconsejable formar dos o más grupos, uno lo realiza y los otros son espectadores. A los niños más pequeños se les pedirán gestos muy simples, una o dos posturas serán suficientes.

- **mimo en cadena – el relevo (sobre la Paz, situaciones de la vida cotidiana, ejem. enfados en el deporte):** donde un niño hace mimo sobre una acción y otro que le observa le imita, y el siguiente lo mismo encadenando las intervenciones, en el espacio se encuentran los dos primeros, el resto fuera sin poder observar la escena, de esta forma los observadores pueden apreciar la variación del mimo
- **palabras para hacer mimo:** metemos en una bolsa palabras relacionadas con la paz, el conflicto, la pobreza, situaciones cotidianas que vivimos... alguien hace mimo de la acción, los demás tienen que adivinar la palabra
- **fotos de noticias (a partir de noticias de los periódicos, revistas...):** por grupos, y con nuestros cuerpos, reconstruimos las escenas de lo que hemos leído. Desarrollamos la acción en el tiempo futuro y en el pasado
- **escenas a partir de sucesos (reales o imaginados)**
- **cámara lenta (desarrollo de acciones a partir de fotos o escenas)**
- **álbum de fotos y pinturas:** entre todos realizamos un álbum con fotos de las situaciones representadas

3. Y más actividades:

- **hoja de los círculos (creatividad):** dibujamos muchos círculos en un folio, en papel de embalar o... ¡en el suelo con tizas!. Partiendo de los círculos crear lo que se nos ocurra, cosas relacionadas con el buen y el mal rollo

- **dibujo absurdo:** a partir de un dibujo de un objeto bélico, o un trozo de él, transformarlo

- **teatro-forum:** creado por Boal (1980) basado en la creación colectiva. Se desarrolla en Sudamérica bajo los regímenes dictatoriales de los 70.

Las obras representan las inquietudes, problemas y aspiraciones de la comunidad a la que van dirigidas. Para hacer este análisis primero se entrevista a los futuros espectadores. Esta metodología está relacionada con la del autor, director y actor italiano Darío Fo. Una vez creado el espectáculo los espectadores pueden participar aportando sus ideas al conflicto que se plantea en la obra. Se utiliza el teatro para concienciar social y políticamente a las personas de la comunidad..

El teatro-forum en la escuela ofrece un acceso fácil y lúdico al diálogo, permite a los alumnos participar sobre los temas que les conciernen y motivan. Durante la adolescencia, el alumno con frecuencia está en desacuerdo consigo mismo y con su entorno. La práctica del teatro-forum le ofrece la posibilidad de hablar de sus problemas y sus relaciones conflictivas con el mundo, a fin de aprender a resolverlos por sí mismo y con su grupo. El teatro del oprimido ofrece un proceso de exploración completo y rico en enseñanza, recurriendo a múltiples medios de expresión tales como la imagen, los diarios, las fotonovelas, el canto, la danza, la expresión corporal. Tantos elementos motivadores van a permitir interpretar la realidad con el fin de comenzar una discusión real entre los participantes y de hacer que nazca una reflexión crítica.

- **teatro periodístico:** el material del que se parte es la prensa, aunque también se suelen utilizar revistas, folletos, grabaciones de televisión, etc. Boal es su creador.

Este tipo de teatro es uno de los procedimientos más adecuados para tratar las **cuestiones locales, nacionales e internacionales:** desde el análisis de un conflicto en laboral a un escándalo financiero pasando por toda la gama de situaciones conflictivas que afectan a una comunidad

- **teatro-imagen.** Es otra de las modalidades desarrolladas en el teatro del oprimido de Augusto Boal. Llamado al principio “teatro estatua”.

Hay un animador cuyo papel es motivar y dirigir la representación, se ocupa de la forma a representar a través de los jugadores. Esta primera escultura ofrece una visión psicológica de la opresión y el animador da la señal para iniciar el debate. Después, en silencio, cada participante puede modificar parcial o completamente las estatuas hasta que el conjunto sea aceptado por todos, representando así la imagen colectiva real. Esta representación ofrece una visión social de la opresión.

El animador vigilará que la imagen no muestre sólo los efectos de la opresión sino también, y sobre todo, las causas. La imagen debe mostrar ambos polos del conflicto a fin de que los participantes puedan entender bien cuál es el origen para, de este modo, proponer soluciones. Otro escultor realiza otro conjunto de estatuas, que ofrecen su solución ideal al problema planteado. La fase de la dinamización va a mostrar cómo es posible pasar de la imagen real colectiva (opresiva) a la imagen ideal. Cada participante tiene la posibilidad de proponer su imagen de transición, sin utilizar indicaciones verbales.

El método Boal es universal y operativo en cualquier contexto y con cualquier tema, sin importar el lugar, en tanto que haya opresión o necesidad de cambio.

En el medio escolar o en el de la intervención sociocultural, una sesión de teatro-imagen necesita sólo un espacio vacío. Al proponer un enfoque globalizador, su estructura ofrece a los

participantes una puesta en escena fácil. Al reconocerse mediante las ilustraciones de personajes, los asistentes participan espontáneamente. Utilizado al principio de un proceso teatral, el teatro imagen permite una apropiación progresiva del lenguaje dramático.

- **teatro-invisible:** es otra de las formas teatrales desarrolladas por Boal. En esencia consiste en una improvisación realizada por parte de unos actores ante un grupo de personas, que deben ignorar hasta el final que forman parte de un juego teatral para evitar que se conviertan en “espectadores”. Es otra de las propuestas de concienciación ante la represión de los regímenes dictatoriales en Sudamérica, en 1971 comienzan a ponerlo en práctica en Argentina en los trenes y en la puerta de los grandes almacenes.

Practicado en el recinto de la escuela, es apto para provocar el diálogo que desbloquea en ocasiones las situaciones conflictivas

- **match de improvisación:** sobre temas de Paz y Guerra, sobre el conflicto, situaciones cotidianas.

- **conversaciones con teatro de objetos bélicos (o no):**

«En el juego dirigido se pueden reconstruir conflictos de dentro y fuera del grupo infantil. Los jugadores realizan la experiencia de la actuación del conflicto y se ven obligados a tomar decisiones. La “casi realidad” del juego hace más fácil la decisión. Las situaciones de conflicto pueden modificarse. ¿Qué habría pasado si te hubieras comportado de este o de este otro modo? ¿Probamos una vez esta solución? ¿Cómo ha sido la experiencia del juego? Los jugadores se trasladan mentalmente al “papel” de sus compañeros. Los observadores se identifican con los intérpretes y proponen soluciones a los conflictos».

Si tenéis alguna sugerencia o queréis compartir experiencias, material, dudas, anécdotas... no dudéis en escribirme a la dirección de correo: mluisa.aznar@terra.es, me encantaría saber que somos más.

Una bonita historia

Un científico, que vivía preocupado con los problemas del mundo, estaba resuelto a encontrar los medios para aminorarlos. Pasaba días en su laboratorio en busca de respuestas para sus dudas.

Cierto día, su hijo de 7 años invadió su santuario decidido a ayudarlo a trabajar. El científico, nervioso por la interrupción, le pidió al niño que fuese a jugar a otro lado. Viendo que era imposible sacarlo, el padre pensó en algo que pudiese darle con el objetivo de distraer su atención.

De repente se encontró con una revista, en donde había un mapa con el mundo, justo lo que precisaba. Con unas tijeras recortó el mapa en varios pedazos y junto con un rollo de cinta se lo entregó a su hijo diciendo:

"Como te gustan los rompecabezas, te voy a dar el mundo todo roto para que lo repares sin ayuda de nadie".

Entonces calculó que al pequeño le llevaría 10 días componer el mapa, pero no fue así.

Pasadas algunas horas, escuchó la voz del niño que lo llamaba "Papa, papa, ya hice todo, conseguí terminarlo".

Al principio el padre no creyó en el niño. Pensó que sería imposible que, a su edad hubiera conseguido recomponer un mapa que jamás había visto antes.

Desconfiado, el científico levantó la vista de sus anotaciones con la certeza de que vería el trabajo digno de un niño. Para su sorpresa, el mapa estaba completo. Todos los pedazos habían sido colocados en sus debidos lugares.

¿Cómo era posible? ¿Cómo el niño había sido capaz? De esta manera, el padre preguntó con asombro a su hijo:

- *"Hijito, tu no sabías como era el mundo, ¿Cómo lo lograste?"*

- "Papa, respondió el niño; yo no sabía como era el mundo, pero cuando sacaste el mapa de la revista para recortarlo, vi que del otro lado estaba la figura de un hombre. Así que di vuelta a los recortes y comencé a recomponer al hombre, que sí sabía como era. Cuando conseguí arreglar al hombre, di vuelta la hoja y vi que había arreglado al mundo".

Bibliografía recomendada:

- **«Juegos de actuación dramática»** de Freudreich y otros (presentación de experiencias de diversos juegos de actuación, expresión teatral o expresión dramática en general, juegos de roles) Editorial Interduc/Schroedel, 1979
- **«El clown, un navegante de las emociones»** de Jesús Jara. Colección «Temas de Educación Artística». (comprando este libro colaboras con la ONG Payasos sin fronteras), año 2000
- **«El juego dramático en la escuela»** de Gerard Faure y Serge Lascar (fichas de ejercicios), editorial Cincel-Kapelusz, 1981
- **«Palabras para la acción»** de George Laferrière y Tomás Motos (Términos de teatro en la Educación y en la Intervención Sociocultural) Editorial Ñaque, 2003
- **«Prácticas de dramatización»** de Tomás Motos y Francisco Tejedó (300 ejercicios, 20 textos para dramatizar y unas 200 propuestas de trabajo improvisado sobre los mismos) Editorial Humanitas, 1987
- **«Juegos y deportes cooperativos»** de Terry Orlick (desafíos divertidos sin competición) Editorial Popular, 1978
- **«Dramatización y teatro infantil»** de Isabel Tejerina (dimensiones psicopedagógicas y expresivas) Editorial siglo veintiuno, 1994
- **«Jugar al juego»** de Christine Poulter (100 ejercicios y juegos de dramatización con orientaciones para animadores, profesores de drama) editorial Ñaque
- **«Explorando el Match de improvisación»** de Koldovika Vío (invitación a entrar y disfrutar del mundo del Match, juego teatral colectivo basado en la improvisación) Editorial Ñaque, 1996