

PROCESO DRAMATÚRGICO

(elección del género, la temática y creación de la historia)

En primer lugar se debe **seleccionar la temática de la historia, así como el género**. Se pueden utilizar múltiples dinámicas y juegos como las que aparecen más adelante, para fomentar la creatividad e imaginación del alumnado.

En segundo lugar, *creación de la historia*. Es esencial que conozcan las tres partes que componen una narración para poder elaborar la historia, elegir el género y, por supuesto, la temática)

1. PLANTEAMIENTO Y PRESENTACIÓN DE LA HISTORIA

-¿Quiénes? (personajes)

-¿Dónde? (dónde va a suceder la historia)

-¿Cuándo?

-Punto de partida (situación/conflicto inicial que se plantea como problemática y que se desarrollará posteriormente en el nudo de la historia (Ej: una comunidad de vecinos donde llega un vecino inquietante y empiezan a desaparecer las plantas de la terraza).

-¿Quién va a contar la historia? (¿se va a contar desde una perspectiva neutra, de alguien que desde fuera habla y cuenta lo que ha sucedido?, ¿se va a contar desde la perspectiva de uno de esos personajes, principal o secundario?...).

2. NUDO

3. DESENLACE

DINÁMICAS Y JUEGOS para fomentar el desarrollo de la creatividad e imaginación literaria, y poder llevar a cabo todo el proceso dramaturgico.

1. “PIES EN POLVOROSA”.

A partir de una imagen motivadora, escribir un pie de foto expresando lo que nos sugiere, la temática.

2. “CAPERUCITA ROJA EN HELICÓPTERO”

Partiendo del cuento clásico, por ejemplo, de Caperucita Roja, se identifican algunas palabras clave: “bosque”, “lobo”, “flores”, “abuela”, “niña” y la sexta palabra es la que rompe la serie: “helicóptero”. Se puede hacer lo mismo con diferentes cuentos. ¿Qué pasa si se añade una nueva palabra a la historia?

3. “LOS CUENTOS AL REVÉS”

Invertir los cuentos tal y como se conocen. Por ejemplo: Blancanieves no se encuentra a 7 enanitos sino a 7 gigantes. ¿Cómo sigue la historia? Es aplicar la técnica de la inversión a un cuento.

4. “QUÉ OCURRE DESPUÉS”

Una vez terminado el cuento se pueden inventar muchos finales distintos o bien cambiar el que ya existe y añadir más alternativas o una continuación.

5. “ENSALADA DE CUENTOS”

Se combinan unos cuentos con otros, mezclando personajes, lugares, acontecimientos...Por ejemplo: Caperucita se encuentra a Pulgarcito y a sus hermanos...

6. “LAS CARTAS DE PROPP”

Elementos que aparecen en los cuentos y que tienen funciones distintas. Un cuento puede empezar por la primera función, la séptima o la duodécima. Éstas son:

Alejamiento	Partida	Persecución
Prohibición	Primera función del donante	Socorro
Transgresión	Reacción de héroe	Llegada de incógnito
Interrogatorio	Recepción del objeto mágico	Pretensiones engañosas
Información	Desplazamiento	Tarea difícil
Engaño	Combate	Tarea cumplida
Complicidad	Marca	Reconocimiento
Fechoría (o carencia)	Victoria	Descubrimiento
Mediación	Reparación	Transfiguración
Principio de la acción contraria	La vuelta	Castigo
		Matrimonio

7. “EL HOMBRECILLO DE VIDRIO”

Teniendo en cuenta un personaje (real: una ballena, una persona, de cuentos ya existentes (Cenicienta, Pulgarcito...) o imaginario, de cuentos inventados) se le atribuyen unas características o un material. Un ejemplo: un hombre de vidrio. Deberá actuar conforme a eso. Se podría analizar la materia así, el vidrio es:

- Transparente: el hombre puede leer los pensamientos, no dice mentiras...
- Frágil: su casa es acolchada, se transporta con camas elásticas...
- Puede colorearse: es lavable...
- Etc.

Otros materiales posibles: hielo, helado, mantequilla, celofán, mármol, paja, chocolate, plástico, humo, pasta de almendras...

8. “¿QUÉ PASARÍA SÍ?”

Mirar

Hubo un tiempo en que yo pensaba mucho en los axolotl. Iba a verlos al acuario del Jardín des Plantes y me quedaba horas mirándolos, observando su inmovilidad, sus oscuros movimientos. Ahora soy un axolotl.

Pensar

La literatura también tiene cabida para la transgresión. Y cuando hablamos de transgresión, nos referimos a algo que va más allá de la inclusión de un vocabulario o unas acciones políticamente incorrectas. Se trata más bien de una transgresión que puede permitir sacar a la luz aquello que permanece oculto, cuestionar y redefinir los modelos que nos rodean, cuestionar la realidad tal y como la conocemos e incitar a cambiarla...

Hacer

Se trata construir una historia a partir de la ruptura con el mundo cotidiano. Podemos partir de la lectura de los relatos propuestos y apoyarnos también en imágenes de la historia del arte, Archimboldo o los pintores surrealistas, para proponer al alumnado alguna pregunta a partir de la cual construir el relato, por ejemplo: ¿Qué pasaría si tus padres se convirtieran en hijos y tú en padre o madre? ¿Qué pasaría si la maestra se convirtiera en alumna? ¿Qué pasaría si tus amigos envejecieran de pronto 50 años? También podemos dejar abierta la propuesta planteando simplemente que piensen en aquello que no les gusta y creen una propuesta contraria. Una aplicación más sería responder de forma creativa a cuestiones: ¿Qué pasaría si todos los chinos saltaran a la vez?

9. “CUENTAME UN CUENTO”

OBJETIVOS:

Mirar

El castillo en el cual mi criado se le había ocurrido penetrar a la fuerza en vez de permitirme, malhadadamente herido como estaba, de pasar una noche al ras, era uno de esos edificios mezcla de grandeza y de melancolía que durante tanto tiempo levantaron sus altivas frentes en medio de los Apeninos, tanto en la realidad como en la imaginación de Mistress Radcliffe.

Pensar

Los cuentos, las leyendas, los mitos, las noticias, las novelas, las crónicas, las biografías, etc, son narraciones.

Esta actividad pretende ofrecer estrategias para estimular el acercamiento del alumnado a la narración, descubriéndola, transformándola, recreándola, destrozándola, poniéndola patas arribas, volteándola y finalmente, creándola.

Hacer

Podemos comenzar solicitando al alumnado que traigan al aula los cuentos tradicionales, o actuales que conocen sus padres, tíos y abuelos para leerlos. Podemos continuar proponiendo al alumnado que introduzca pequeñas variaciones en el texto de un cuento elegido, cambiar el final del cuento, las características del personaje principal, el conflicto o la acción, el tiempo o el lugar en el que se desarrolla la acción, y seguir aumentando la dificultad de la actividad proponiendo retos más complejos donde la intervención de la creatividad sea mayor como mezclar cuentos o inventar una parte del mismo, por ejemplo incluyendo un nuevo personaje en el cuento, la amiga invisible de cenicienta, el padre de caperucita roja, etc. Podemos finalmente atrevernos a crear un texto propio. Para crear un cuento puedes guiar a tus alumnos siguiendo unos sencillos pasos.

10. “CUENTALO OTRA VEZ”

Mirar

He aquí dos maneras de narrar la misma historia. La primera un titular periodístico. La segunda lo que podría ser la crónica completa de los hechos contada de una forma original.

Absuelto el letrado argentino que mató a su amante.

Abelardo, Arsaín, astuto, abogado, argentino, asesor agudo, apuesto, ágil, aerobista acicalado. Atento. Amable. Amigo asiduo, afectuoso, acechante. Ambicioso. Amante ardiente, arrecho. Autoritario. Abrazos asfixiantes. Asaltos amorosos, arduos, anhelantes, ansiosos, asustados. Aluvión apagado, artefacto ablandado, apocado. Agravado. Altamente agresivo, al acecho. Abelardo Arsaín. Arma al alcance, arremete artero, ataca arrabiado, asesina. Atrapado. Absuelto: autodefensa. ¡Ay!

Pensar

Hay infinitas maneras de contar una historia. Es posible narrar un mismo hecho recurriendo a variaciones de estilo. Las estrategias para lograrlo son ilimitadas. Podemos resumir o ampliar una historia. Podemos dar a un relato la forma de telegrama, WhatsApp o carta. Es posible contar el mismo argumento en el orden inverso o modificar el punto de vista desde el que se narra. Podemos imponernos una restricción, como en el ejemplo que hemos visto, para contar el mismo incidente de una forma original.

Un texto puede ser sustituido por otro que preserve una información análoga.

El único límite es el de nuestra imaginación.

Hacer

Necesitamos un texto de partida. Pediremos al alumnado que medite sobre su estructura. Podemos resumir el argumento en una frase. ¿Qué cuenta exactamente nuestra historia? Una vez aclarado esto podemos incitarles a descubrir en qué orden se cuentan los acontecimientos.

Animemos a los alumnos a pensar en los detalles del texto. ¿Qué información es imprescindible para comprenderlo? ¿Qué otra podemos eliminar o reemplazar sin que pierda su sentido? ¿Aportan algo todos los personajes o es posible comprender la historia sin alguno de ellos? ¿Qué ocurriría si contamos la historia desde otro punto de vista?

Una vez desmenuzada la estructura del texto se propondrá una consigna para escribirlo de otra forma.