



Liberarteatral

RUTA DE VIAJE

**PROPUESTA PEDAGÓGICA TEATRAL
ENFOCADA EN PROYECTOS DE
RESOCIALIZACIÓN CON MUJERES
PRIVADAS DE LA LIBERTAD.**



Liberarteatral
**Propuesta pedagógica teatral como apoyo al proceso
de resocialización de las mujeres privadas de la libertad
en el centro penitenciario El Pedregal de Medellín**

Realizado por:
Claudia Patricia Betancur Lopera
Catherine González Mira
Julia María Marín Garcés
Lina María Morales Rojas

**Trabajo de grado presentado
para optar al título de Licenciadas en Artes Escénicas**

Asesora:
Astrid Yohana Parra Ospina
Magíster (MSc) en Educación y Desarrollo Humano.

Universidad de Antioquia
Facultad de Artes
Licenciatura en Artes Escénicas
Medellín, Antioquia, Colombia
2022



¿QUIENES SOMOS?

Liberarteatral es una propuesta pedagógica que surge de la intención de, a través del teatro, hacer aportes que puedan ser significativos a los procesos de resocialización de Mujeres Privadas de la Libertad (MPL). Con la certeza de que, a través de la práctica del teatro, se puede propiciar la exploración de las posibilidades humanas sensoriales, conceptuales y existenciales que estimulan sin duda alguna todas las inteligencias de quienes lo practican, y teniendo en cuenta las dificultades y precariedades que puede tener la vida en un centro penitenciario, proponemos una sencilla ruta dentro de la que cualquier docente de teatro, o incluso alguien con poca experiencia, puede organizar diferentes secuencias didácticas según el enfoque que prefiera para trabajar con MPL y en general con Personas Privadas de la Libertad (PPL). Lo que se espera es que Liberarteatral se convierta en una herramienta pedagógica por medio de la cual, quienes decidan usarla en su trabajo teatral en centros penitenciarios (sean personas externas o MPL que funjan de monitoras en los procesos teatrales, como efectivamente sucede), puedan explorar maneras variadas y creativas de abordar diferentes aspectos de la emocionalidad individual de las MPL, además de las problemáticas sociales y de convivencia que se presenten en el contexto carcelario, aportando así a los procesos de resocialización.

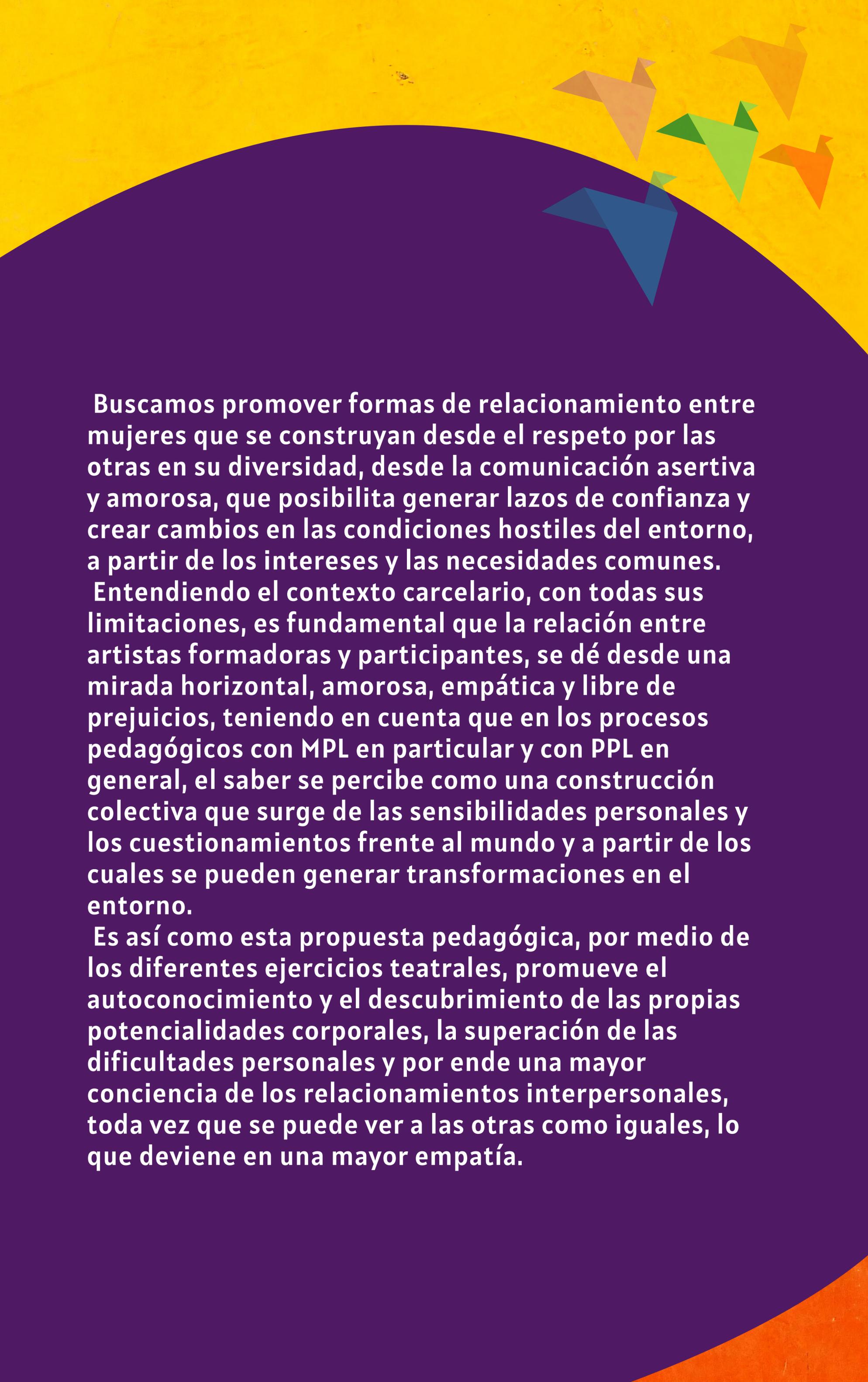


Enfoque pedagógico crítico:

De acuerdo con las experiencias que nos dejó el proceso que tuvimos con las MPL del pabellón femenino del centro penitenciario El Pedregal de la ciudad de Medellín, podemos concluir que para estructurar una propuesta pedagógica teatral con MPL es pertinente acercarnos a las pedagogías eclécticas que sintetizan la suma de varios enfoques, como la pedagogía crítica, la pedagogía de las alteridades, las pedagogías de la afectividad y la sororidad.

La pedagogía crítica es un enfoque pedagógico, desarrollado principalmente por Paulo Freire y Peter McLaren, que invita a las personas y los colectivos a cuestionarse y cuestionar permanentemente el medio en el que viven y, a partir de esos cuestionamientos, involucrarse en transformaciones beneficiosas para la sociedad. Así pues, nuestro enfoque retoma esta necesidad de cuestionarse constantemente la realidad en la que se está inmersa, los conocimientos que se han adquirido y la forma de ver y verse en el mundo, pues solo a través de este constante cuestionamiento es posible crear nuevas realidades, generar cambios individuales y sociales.

En concordancia con lo anterior, las pedagogías de la alteridad, la afectividad y la sororidad nos permiten posicionarnos frente a las MPL como iguales, desde un lugar empático que nos mueve a mirarnos, compartir, comprendernos y crecer juntas durante todo el proceso.



Buscamos promover formas de relacionamiento entre mujeres que se construyan desde el respeto por las otras en su diversidad, desde la comunicación asertiva y amorosa, que posibilita generar lazos de confianza y crear cambios en las condiciones hostiles del entorno, a partir de los intereses y las necesidades comunes.

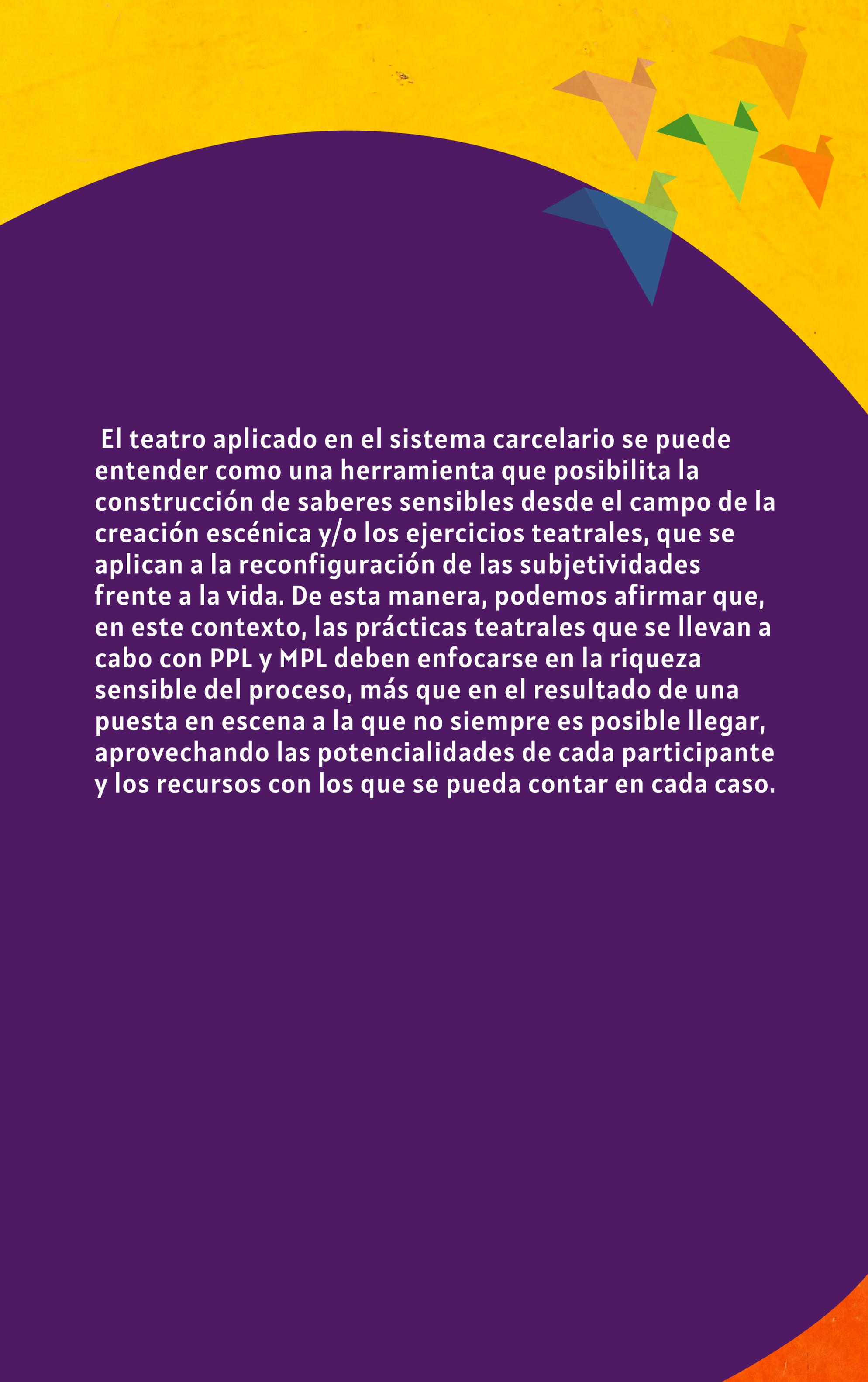
Entendiendo el contexto carcelario, con todas sus limitaciones, es fundamental que la relación entre artistas formadoras y participantes, se dé desde una mirada horizontal, amorosa, empática y libre de prejuicios, teniendo en cuenta que en los procesos pedagógicos con MPL en particular y con PPL en general, el saber se percibe como una construcción colectiva que surge de las sensibilidades personales y los cuestionamientos frente al mundo y a partir de los cuales se pueden generar transformaciones en el entorno.

Es así como esta propuesta pedagógica, por medio de los diferentes ejercicios teatrales, promueve el autoconocimiento y el descubrimiento de las propias potencialidades corporales, la superación de las dificultades personales y por ende una mayor conciencia de los relacionamientos interpersonales, toda vez que se puede ver a las otras como iguales, lo que deviene en una mayor empatía.

Didáctica teatral desde el Teatro Aplicado (TA):

El Teatro Aplicado (TA) es un campo de conocimiento que se ha ido construyendo de manera interdisciplinaria, en el que convergen diferentes disciplinas como el teatro, la psicología, la educación, el derecho, entre otras, y que se vale de diversos tipos de prácticas, actividades y/o herramientas teatrales, utilizadas en contextos específicos y espacios no teatrales, enfocándose en el trabajo con personas y colectivos con carencias personales o sociales. Mediante las estrategias de las artes escénicas se trabaja con el propósito de generar transformaciones en los participantes, a partir de la generación de conciencia, individual y/o colectiva, sobre la necesidad de cambio y la búsqueda de posibles alternativas de mejora. (Motos Teruel & Fos Ferrandis, 2015)

Nos apoyamos en la teoría del Teatro Aplicado (TA), que según Motos y Ferrandis (2015), se debe enfocar en los procesos y no en los resultados, ya que busca, a partir del teatro, la raíz de los conflictos, para que se pueda encontrar alguna verdad en el drama tanto escénico como de la vida y sirva como experimentación creativa en la búsqueda de nuevas alternativas para la transformación o la mejora. Es por esto que generalmente se practica en lugares no teatrales que sean específicos de la comunidad con la que se trabaja.



El teatro aplicado en el sistema carcelario se puede entender como una herramienta que posibilita la construcción de saberes sensibles desde el campo de la creación escénica y/o los ejercicios teatrales, que se aplican a la reconfiguración de las subjetividades frente a la vida. De esta manera, podemos afirmar que, en este contexto, las prácticas teatrales que se llevan a cabo con PPL y MPL deben enfocarse en la riqueza sensible del proceso, más que en el resultado de una puesta en escena a la que no siempre es posible llegar, aprovechando las potencialidades de cada participante y los recursos con los que se pueda contar en cada caso.



ÍNDICE

¿COMO EMPRENDER TU VIAJE?	→	1.
1. CALENTANDO MOTORES	→	2.
2. PUNTOS DE PARTIDA	→	7.
3. DESTINO DE VIAJE	→	14.
4. PUNTOS DE LLEGADA	→	21.
5. CONSEJOS PARA VIAJEROS	→	24.
GLOSARIO	→	25



¿COMO EMPRENDER TU VIAJE?



Querida guía, aquí encontrarás una manera sencilla y didáctica de viajar a través de la imaginación mediante la práctica teatral, llevando a tus excursionistas a buen puerto. En esta ruta de viaje encontrarás diferentes ejercicios teatrales que puedes escoger para armar una ruta de viaje teatral que se adapte a las necesidades de tu tripulación. Los ejercicios están enfocados en temas como el trabajo en equipo, la imaginación como medio de liberación personal, el juego como experiencia de disfrute y conocimiento, la sororidad y la tranquilidad mental, entre otros. Están distribuidos en 4 momentos de viaje, así:

1. **Calentando motores:** Este es el momento en que se preparan para iniciar el viaje, por eso, aquí encontrarás ejercicios de calentamiento corporal y vocal para activar los cuerpos de las tripulantes y que se dispongan para emprender la aventura.
2. **Puntos de partida:** Ejercicios para romper el hielo entre las tripulantes, generar confianza, ayudan a desbloquear sus cuerpos y liberar tensiones. Estos ejercicios tienen como objetivo desinhibirse y crear complicidad entre las integrantes de la tripulación.
3. **Destinos de viaje:** En este momento del viaje es cuando llegarán a explorar el tema central del viaje. En este lugar es donde se encuentran los objetivos principales de cada jornada.
4. **Puntos de llegada:** Son ejercicios de cierre y relajación en donde se abre un espacio al final para la escucha con toda la tripulación, donde pueden hablar sobre las emociones, sensaciones y reflexiones que vivieron en cada momento del viaje.

Puedes armar la ruta que prefieras escogiendo un ejercicio de cada momento y así tener diferentes opciones de rutas en las que se embarcarán en un viaje teatral a través de la imaginación. Y debes tener presente que es muy importante que tanto antes de emprender el viaje como al finalizarlo, cada una de las tripulantes dé y reciba un abrazo fuerte y amoroso a cada una de sus compañeras y a la guía.

¡BIENVENIDAS!



1. CALENTANDO MOTORES



Opción 1: Ubica a la tripulación de pie, puede ser en círculo o en diferentes lugares del espacio, cada participante con los ojos cerrados en silencio hace un recorrido mental por cada parte de su cuerpo sintiendo cómo está su postura, si existen tensiones, incomodidades o dolores, deben ir respirando tranquilamente mientras se reconoce y se siente cada parte del cuerpo. Luego, de manera consciente busca soltar las tensiones y adoptar una postura erguida, conectando, por un hilo imaginario su coronilla al cielo y su coxis al centro de la tierra, con los pies paralelos al ancho de los hombros y en esa posición se hace consciencia de la respiración. Se mantiene esta atención por unos minutos y se termina con un gran suspiro al abrir los ojos.

Opción 2: Cada tripulante se ubica de pie en un lugar del espacio. La guía debe indicarles que busquen una posición neutra y a partir de allí comiencen a mover suavemente las articulaciones, haciendo conciencia sobre el movimiento y aumentando la amplitud de este paulatinamente. Comienzan por los dedos de los pies, subiendo por los tobillos, luego a las rodillas, la cadera, la cintura, las vértebras de la columna, cuello, hombros, codos, muñecas y dedos de las manos. Se comienza suavemente y se va aumentando poco a poco la amplitud y velocidad de los movimientos, por esto es importante que haya tiempo suficiente para sentir con calma cada parte del cuerpo. Puede hacerse con los ojos cerrados para mayor concentración.

Opción 3: Toda la tripulación debe estar acostada en el piso. El cuerpo está relajado. Se percibe de manera consciente la respiración. Se trata de ir profundizando cada vez más expandiendo el aire hasta el vientre y hasta cada parte del cuerpo en la que pueda sentir alguna tensión. Mientras ellas están allí, se les lee un pequeño cuento con una bonita enseñanza. Luego se les pide que se pongan de pie para hacer unos cortos ejercicios de estiramiento de brazos, columna, piernas y cabeza.

CALENTANDO MOTORES



Opción 4: Se le pide a la tripulación que caminen por todo el espacio, equilibrándolo, sin dejar lugares vacíos. La guía encargada de la actividad comenzará a proponer una frase de cómo se siente en ese momento, sucesivamente cada una dice su frase, luego, sin dejar de caminar por el espacio, se dicen todas las frases al mismo tiempo. Finalmente, la guía propone un cántico muy corto y muy sencillo que las demás puedan repetir y aprender fácilmente; y así sucesivamente, las que quieran proponen un coro o frase de una canción y lo comparten con las demás, quienes lo aprenden y repiten también.

Opción 5: La tripulación se saluda con un fuerte abrazo, conversamos un poco sobre cómo han pasado esos días y sobre cómo se sienten para participar en el taller. Hacemos un saludo, mediante el ejercicio de la Radiografía, donde se hace un círculo entre todas y la guía comienza el ciclo parándose en frente de una de sus compañeras mirándola solo a los ojos, por un lapso de 2 minutos aproximadamente, luego esta misma integrante que comenzó pasa a la siguiente compañera para también mirarla a los ojos, y la otra que sigue en la fila se coloca también en frente de la otra y la mira a los ojos, y luego la otra y la otra, y así sucesivamente hasta que todas hayan pasado y se hayan mirado a los ojos. La que vaya terminando se va acostando en el piso con los ojos cerrados, para relajar su cuerpo y sentir la respiración.

Opción 6: Por parejas, una tendrá el rol de ciega y la otra de lazarillo. Como su nombre lo indica, la ciega deberá mantener sus ojos bien cerrados. El lazarillo la llevará hasta otra ciega, cuando se encuentran deben tocarse hasta determinar quién es esa compañera. Cuando lo sabe debe decírselo susurrando a la que hace de lazarillo, esta al final del ejercicio confirmará la cantidad de aciertos. Luego cambian de rol.



CALENTANDO MOTORES



Opción 7: Caminar por todo el espacio, relajados, a una velocidad normal, y hacer escucha de grupo para ir todos a la misma velocidad.

- **Deben caminar por todo el espacio, que lo ocupen todo de forma que el suelo sea como una balanza: si hay muchos a un lado, la balanza se vence.**
- **Mientras andan, sin que dejen de hacerlo, se les van diciendo distintas situaciones: andar sobre agua, hielo, fuego, arenas movedizas, sigilosamente, pinchos, etc.**

Se les dice que caminen todas a velocidad media, velocidad 5 (de 10), siendo la velocidad 10 la más rápida y 0 la más lenta. La tripulación debe hacer uso de la "escucha de grupo" para que todas caminen a la misma velocidad. Va cambiando la velocidad quien dirija el juego. Se alterna con palmadas que significa "STOP". Después, cada una de ellas hará de "conductora" pero no dirá "velocidad 2" sino que, sin hablar, deberán ir a la misma velocidad que ella vaya.

Opción 8: Calentamiento vocal

Ejercicios de estiramiento: Se pide a la tripulación que estire el rostro haciendo gestos exagerados de abrir del todo la boca, los ojos, después cerrar y apretar todo el rostro como haciendo una mueca. Se alterna este ejercicio varias veces. Después se suelta el rostro haciendo un movimiento como si estuviera masticando exageradamente como lo hacen las vacas.

- **Pararnos, estirar como si nos acabáramos de levantar, abrir los brazos, estirados hacia arriba y a los lados.**
- **Bostezar, abrir mucho la boca.**
- **Rumiar como vaca.**
- **Abrir mucho la boca, estirar la mandíbula y cerrar todo el gesto con cara de pasa (varias veces).**
- **Estirar la lengua, masticarla, sacarla, moverla a los lados.**
- **Mover los hombros, contraerlos hacia arriba y abajo, movimientos circulares.**
- **Soltar el tronco y la cintura.**
- **Estimular el diafragma. Juntando palmas, acercarlas al pecho, contraer y soltar varias veces.**
- **Péndulo, soltar el cuerpo.**

CALENTANDO MOTORES



Cómo respirar con el diafragma: Primero, póngase en una posición cómoda, puede ser de pie, sentado o acostado boca arriba. Segundo, póngase una mano en el pecho y la otra en el estómago. La mano en su pecho no debe moverse. La mano encima de su estómago permitirá que sienta su estómago subir y bajar al respirar. Tercero, inhale por la nariz si puede, por 3 a 5 segundos o tanto como se sienta cómoda. Permita que el estómago suba conforme el aire entra a sus pulmones. Cuarto, exhale por la boca si puede por 3 a 5 segundos o tanto como se sienta cómoda. Permita que su estómago baje conforme el aire sale de sus pulmones. Quinto, repita cada paso hasta que su cuerpo se sienta relajado.

8. CALENTAMIENTO VOCAL

- **EJERCICIOS DE ESTIRAMIENTO:** Se pide a la tripulación que estire el rostro haciendo gestos exagerados de abrir del todo la boca y los ojos y después cerrar y apretar todo el rostro como haciendo una mueca. Se alterna este ejercicio varias veces. Después se suelta el rostro haciendo un movimiento como si estuviese masticando exageradamente como lo hacen las vacas.

- Pararnos, estirar como si nos acabáramos de levantar, abrir los brazos, estirados hacia arriba y a los lados.
- Bostezar, abrir mucho la boca
- Rumiar como vaca
- Abrir mucho la boca y estirar la mandíbula y cerrar todo el gesto cara de pasa. (varias veces)
- Estirar la lengua, masticarla, sacarla, moverla a los lados.
- Mover los hombros, contraerlos hacia arriba y abajo, movimientos circulares.
- Soltar el tronco y la cintura.
- Estimular el diafragma. Juntando palmas, acercarlas al pecho, contraer y soltar varias veces,
- Péndulo, soltar el cuerpo.

CALENTANDO MOTORES



Consejos útiles:

- Concéntrese en la exhalación para mayor relajación.
- Use un reloj con segundero para llevar cuenta de su respiración.
- Nunca aguante la respiración ni jadee buscando aire. Cero presiones.
- Si se siente mareado o se va a desmayar, regrese a su patrón normal de respiración. Moverse lentamente hacia los lados.
- Al soltar el aire ponerse la mano en la boca y sentir como sale el aire, frío está bien, caliente la respiración sigue siendo de pecho. De esta manera nos damos cuenta si lo estamos haciendo bien o no.
- La idea es extender el conteo del ejercicio y así fortalecer el diafragma y mejorar la capacidad de resistencia del aire.

De la misma manera que en el canto, aquí también se necesita una óptima utilización de todos los recursos de proyección vocal. El actor/actriz de teatro ha de dominar la respiración costo-diafragmática y el apoyo de la voz para poder dar todos los matices que pide el texto y el personaje. Ha de trabajar para mantener una presión de aire que asegure el volumen de voz y sobre todo la transmisión del sonido a través de su tracto vocal.

Ejercicio VOCAL:

PRONUNCIAR SÓLO LAS VOCALES DEL NOMBRE: En círculo cada una dice su nombre (y apellidos) pronunciando sólo las vocales.

PRONUNCIAR SÓLO LAS CONSONANTES DEL NOMBRE: En círculo cada una dice su nombre (y apellidos) pronunciando sólo las consonantes.

DECIR SÓLO LA PRIMERA SÍLABA DEL NOMBRE Y DE LOS APELLIDOS: En círculo cada una dice sólo la primera sílaba de su nombre y de sus apellidos obteniendo de esta manera un "nombre" particular.

DECIR NOMBRE SIN MOSTRAR LOS DIENTES: En círculo cada una dice su nombre tapando los dientes con los labios.

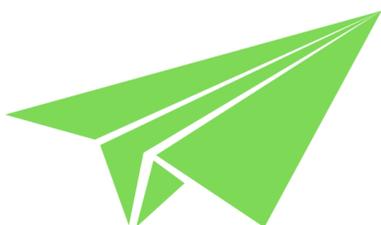
CALENTANDO MOTORES



DECIR NOMBRE CANTANDO: En círculo cada una dice su nombre cantándolo en tono de ópera, rock o cualquier otra entonación que dé juego.
PINGÜINO QUEMA SUELO.

DECIR NOMBRE MÁS ESTORNUDO: En círculo cada una dice su nombre y tras ello hace como si estornudara. Otra variante es decir el nombre ya estornudando.

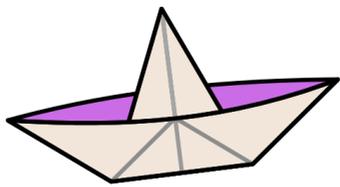
DECIR NOMBRE MÁS "KI": En círculo cada una dice su nombre y tras ello grita un ki.



2. PUNTOS DE PARTIDA

Opción 1: Ubicadas en círculo. Se le indica a una de las participantes que comience diciendo fuerte su nombre y acompañándolo con un movimiento corporal. Luego, la persona que está al lado de la primera debe repetir el movimiento y el nombre de esta y seguidamente decir el suyo con otro movimiento. Después la tercera repite en orden los dos primeros (nombre y movimiento) y dice el suyo con su propio movimiento. Así sucesivamente se van sumando nombres y movimientos hasta que la última persona debe repetirlos todos en el orden que fueron dichos y hechos antes de hacer y decir el suyo. Esta actividad ayuda a ejercitar la memoria, al tiempo que se reconoce a las compañeras y ofrece algo de diversión y risas.





PUNTOS DE PARTIDA

Opción 2: El grupo se divide en dos. Se juega con una pelota pequeña o mediana. Comienza uno de los dos grupos con la pelota en su poder, la persona que tiene la pelota en sus manos no puede desplazarse en el espacio y debe lanzarla a una de las integrantes de su grupo, quienes no tienen la pelota en las manos sí pueden desplazarse por el espacio. El objetivo de cada grupo es lanzarse la pelota entre sí, evitando que caiga al piso o en manos de las integrantes del grupo opuesto. Cada lanzamiento se cuenta en voz alta y la meta es llegar a hacer 20 lanzamientos dentro del mismo grupo.

El grupo que no tiene la pelota tiene como objetivo apoderarse de ella y debe buscar la manera de tenerla. Cada vez que la pelota cae al suelo o es interceptada por el grupo opuesto, la cuenta de lanzamientos vuelve a empezar. Cuando alguno de los dos grupos logra llegar a 20 lanzamientos seguidos, las integrantes del grupo opuesto deben hacer algo a manera de "penitencia", por ejemplo 15 abdominales, 10 flexiones y 10 sentadillas o algo por el estilo. Esta actividad permite calentar el cuerpo a través del juego y activa la atención y el trabajo en equipo, además es muy divertido, lo que propicia una mayor disposición por parte de las participantes.

Opción 3: En círculo, cada una de las tripulantes propone una forma de saludar a las demás con una acción concreta. Las demás imitan esta acción, y así, hasta que participen todas.

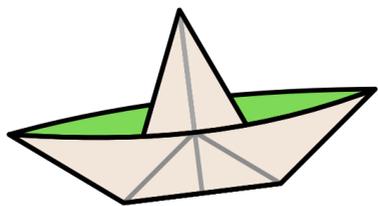
- Las participantes se hacen en parejas y cada pareja escoge una profesión, deben representarla de manera muy concreta sin palabras, solo con acciones, y las demás deben adivinar de qué profesión se trata. La pareja que adivine pasa adelante y muestra a las demás su profesión y así hasta pasar todas las parejas.
- Ejercicio sobre las emociones. Cada participante camina por el espacio en cualquier dirección pensando en una emoción, alegría, enojo, etc. y al encontrarse con alguna compañera debe mostrarle una acción que simbolice esa emoción, y así con cada compañera que encuentre en su camino.



- **El autógrafo.** Se les pide que con una determinada articulación (Codo, muñeca, etc) escriban su firma en el aire. Se les debe estimular para que experimenten escrituras de diferentes tamaños, velocidades y espacios. Luego deben jugar con el otro codo y así sucesivamente con diferentes zonas. En una segunda etapa, realizar el mismo trabajo, pero con diferentes estímulos musicales provistos por la guía.

Opción 4: De impulso: La guía realizará un impulso con alguna zona del cuerpo y le agregará sonido y se lo pasará a la compañera de al lado. Esta tomará el impulso como un estímulo y lo volverá a pasar, deberá recibirlo en la zona corporal a la que le fue dirigido. Así sucesivamente, cada una propone un impulso en forma rápida y espontánea, hasta completar el círculo, como un efecto dominó.

- **Todo el grupo se desplaza por el salón al ritmo de las palmas por parte de la guía, cuando esta se detiene, todas deben realizar un stop, generando una estatua. Cada integrante al congelar debe titular su estatua. Sin modificar demasiado su estatua debe observar a las compañeras que estén ubicadas en el recorrido de su mirada y sólo para sí, titularles. Esta secuencia también se repite varias veces. En un tercer momento vuelven a congelar y titulan la estatua de la otra, pero ahora, de a una por vez, se desplazan hasta una compañera y en voz baja le cuentan el título de esa estatua. Luego de realizar estas operaciones durante tres o cuatro veces, les pedimos que se junten en subgrupos. Cada subgrupo, al reunirse, debe contarse los diferentes títulos que recibió durante el trabajo anterior, y con esos datos armar una historia que debe ser contada por todas las integrantes. En el momento de contar, se le pide a cada grupo que lo haga con una determinada característica. Por ejemplo: conductoras de programa de tv, chicas de recreación infantil a un grupo de chicos muy chiquitos, generales del ejército en operación de combate, relatores de fútbol, etc.**



PUNTOS DE PARTIDA

Opción 5: Saludos:

- **EL SALUDO SIN CONTACTO Y SIN SONIDO:** Los tripulantes caminan lentamente y cuando pasan entre sí comienzan a saludar en el siguiente orden:
 - Se paran frente a la compañera, se dan una mirada sin gestualización en forma neutra y continúan a la compañera siguiente.
 - Se paran frente a la compañera, se miran gestualizando alegría y siguen a la compañera siguiente.
 - Se paran frente a la compañera, se miran gestualizando odio y continúan a la compañera siguiente.
 - Se paran frente a la compañera, se miran gestualizando sin decir hola (asentando la cabeza) y continúan a la compañera siguiente.
 - Se paran frente a la compañera, se miran, se saludan tipo militar y continúan a la compañera siguiente.
 - Se paran frente a la compañera, se miran, se saludan con un solo brazo hacia arriba y continúan a la compañera siguiente.
 - Se paran frente a la compañera, se miran, se saludan con los dos brazos hacia arriba y continúan a la compañera siguiente.
 - Se paran frente a la compañera, se miran, se saludan con los dos brazos hacia arriba, saltan de alegría y continúan a la compañera siguiente.
- **EL SALUDO CON CONTACTO CORPORAL Y SIN SONIDOS:** Las tripulantes caminan lentamente y cuando pasan entre sí comienzan a saludar en el siguiente orden:
 - Se paran frente a la compañera, se miran y se dan la mano y continúan a la compañera siguiente.
 - Se paran frente a la compañera, se miran, se dan un beso en su propia mano y lo trasladan al pómulos de la compañera y continúan a la compañera siguiente.
 - Se paran frente a la compañera, se dan una mirada y con ambos brazos toman la cara de la compañera, continúan a la compañera siguiente.
 - Se paran frente a la compañera, se dan una mirada y se toman de los hombros sacudiéndose suavemente, continúan a la compañera siguiente.
 - Como se saludan papá y el vecino.
 - Como una niña y un niño.
 - Como nosotras saludamos a mamá.
 - Como saludamos a gente que no conocemos.
 - Como saludamos a un viejo amigo.



PUNTOS DE PARTIDA

- Cómo se saludan papá y el vecino,
- Cómo una niña y un niño,
- Cómo nosotros saludamos a mamá,
- Cómo saludamos una gente que no conocemos,
- Cómo saludamos a un viejo amigo.

EL SALUDO CON SONIDOS SEGÚN LAS ZONAS DEL MUNDO

Imaginar saludos en distintas zonas del mundo

- ¿Cómo se saludan en Alaska?
- ¿Cómo se saludan en Rusia?
- ¿Cómo se saludan en Arabia?
- ¿Cómo se saludan en Argentina?
- ¿Cómo se saludan en Alemania?
- ¿Cómo se saludan en el Vaticano?
- ¿Cómo se saludan en China?
- ¿Cómo se saludan en África?
- ¿Cómo se saludan en India?

- **EL SALUDO INVENTADO**

Ahora vamos a inventar otras maneras de saludarnos.

¿Cómo sería un saludo con?

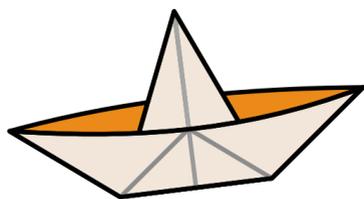
- Los hombros
- Con los ojos
- Con la espalda
- Con las rodillas
- Con la cadera
- Con la boca

- **EL SALUDO CON SONIDOS SEGÚN LOS ANIMALES**

Imaginar saludos como distintos animales incorporando sus sonidos

- ¿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?

Ampliar la lista con otros animales.



Opción 6: FORMAS DE CAMINAR CON DIFICULTADES

Los actores caminan lentamente y varían según la consigna

- Caminan con zapatos apretados
- Caminar aplomado
- Sigilosamente en punta de pie
- Rengueando en un pie
- Pasos muy cortos
- Pasos muy largos

FORMAS DE CAMINAR CON ACTITUDES

- Caminar triste
- Caminar feliz
- Caminar saliendo de la cancha
- Caminar bailando
- Caminar sollozando
- Caminar llorando
- Caminar riendo

FORMAS DE CAMINAR SEGÚN LA PROFESIÓN

- Curas
- Modelos de pasarela
- Bailarines
- Karatekas
- Robots
- Embarazadas
- Chaplin
- Borrachos
- Payasos

FORMAS DE CAMINAR SEGÚN LOS PISOS (incluir sonidos si es necesario)

- Sobre hielo
- Sobre rocas espaciadas por agua
- Sobre agua
- Sobre nubes
- Sobre aire
- Sobre fuego
- Sobre jabón
- Sobre bolillas esparcidas en el piso
- Sobre un hilo

FORMAS DE CAMINAR CON ELEMENTOS IMAGINADOS

- Como Viejo con bastón
- Pateando piedras
- En patines
- En bicicleta
- En auto
- En avión
- Como bebé que se hizo caca
- Como ciegos en bastón
- Como ciegos en una habitación oscura
- Cargando un saco de papas
- Cruzando el desierto sin agua
- Cruzando arenas movedizas
- Entrando y saliendo por puertas
- Entrando y saliendo por ventanas
- Entrando y saliendo por cuevas muy bajas

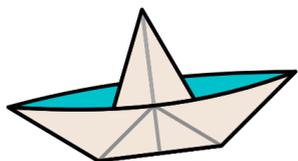
Opción 7: CAMINAR EN ESPEJO: Toda la tripulación camina en fila india, pero es la de adelante la que marcará la forma de caminar, todas las de atrás la imitarán. Luego de la imitación, la de adelante pasa para atrás a la última fila y continuará quien quede adelante generando otra forma de caminar.

Opción 8: ENFRENTAR LA FILA CON EXPRESIONES CON PALABRAS: Este es un juego altamente inhibitor. Todas las participantes están en fila. La primera de adelante se da vuelta y genera una palabra a la participante de atrás luego de hacerlo pasa a ser última de la fila y quien sigue repite la acción. Cada una improvisa con una misma temática y palabras distintas. En todos los casos es importante incentivar a que improvisen cada vez más palabras diferentes. Las variables de las temáticas pueden ser:

Palabras de amor

- Te amo
- Te adoro
- Te quiero
- Te idolatro
- Eres mi vida

Incentivar a la improvisación de palabras.



PUNTOS DE PARTIDA

Palabras de alegría:

- Soy feliz
- Viva la vida
- Que bello aroma
- Que bien estoy
- Hoy ríe
- Me gusta cantar

Incentivar a la improvisación de palabras.

Se puede variar el juego interpretando una palabra expresando con el cuerpo y el rostro lo contrario. Por ejemplo :

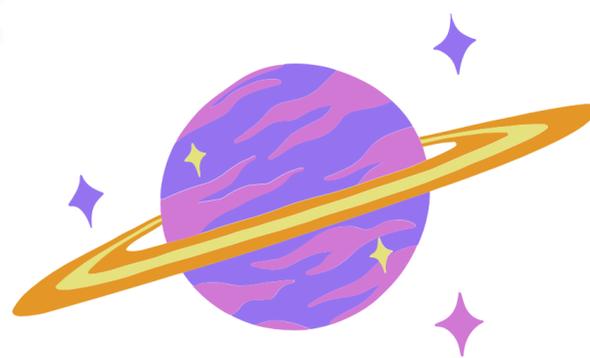
- Decir palabras de felicidad de la manera más triste posible
- Decir palabras de odio de la manera más amorosa posible
- Decir palabras de bondad de la manera más malevolente posible

Variar las posibilidades consultando con el grupo.



3. DESTINOS DE VIAJE

Opción I: VUELTA POR EL UNIVERSO



Armonía de las esferas: Ubicadas de pie, en círculo, cada participante tiene una esfera (pelota o balón, los tamaños pueden variar) a sus pies. La guía indica el nombre de quién inicia lanzando su esfera a una compañera, al recibirla esta se la lanza a otra y así se establece orgánicamente (sin hablar) la ruta que debe seguir la esfera, un orden en el que la pelota recorre el círculo, pasando por todas las participantes y se cierra la secuencia cuando regrese a la primera persona que lanzó para volver a comenzar. Poco a poco, la guía indica otro nombre para que esta persona lance la esfera que tiene a sus pies (siguiendo la misma ruta ya establecida), y luego otro nombre y otro y así se van integrando más esferas, hasta lograr que todas estén en el aire al mismo tiempo. Esta es una actividad de armonía y escucha grupal, por eso es importante el silencio y la concentración. Brinda confianza y ayuda a consolidar la energía de grupo.



DESTINOS DE VIAJE



Opción 2: A NAVEGAR...

La Balsa: La guía pide al grupo que imaginen que el espacio de trabajo es una balsa que viaja sobre el agua y que todas las participantes están sobre esta balsa. Entre todas deben mantener la balsa equilibrada para evitar que se hunda, además deben desplazarse constantemente sobre la balsa. Para lograrlo, la guía debe explicarles que deben desplazarse por todo el espacio, observándose entre ellas y buscando no dejar espacios vacíos. La balsa se hunde, por ejemplo, si la mayoría de las participantes están en un solo lado de esta y al lado contrario solo hay unas pocas. Los desplazamientos se hacen inicialmente caminando y pueden ir aumentando la velocidad con la indicación de la guía (puede usar sus palmas o algún instrumento para marcar un ritmo, por ejemplo).

Luego, la guía puede introducir variaciones en la forma o la intención del desplazamiento, por ejemplo, se les puede indicar que se desplacen con pequeños saltos o dando pasos largos o muy cortos, en puntas de pie o talones. También se puede involucrar la voz dando la indicación, por ejemplo, de que cada vez que pase por el centro de la balsa dé un salto y diga su nombre, todo esto sin perder el equilibrio de la balsa. La creatividad de la guía puede generar múltiples variaciones de esta actividad, sirve para estimular la mirada periférica y la conexión grupal.



Opción 3: VIAJAR CON EL CUERPO

Cuerpo en movimiento: Las participantes se dividen en equipos. En cada equipo, una persona debe "dirigir" a sus compañeras, acomodándolas para componer una imagen estática. Se da una señal para que cada equipo ponga en movimiento la imagen que compuso su compañera. Este ejercicio se repite hasta que cada una de las integrantes del equipo haya dirigido y presentado su propia composición.



DESTINOS DE VIAJE



Luego, con la misma dinámica del ejercicio anterior, pero esta vez la participante que haga de directora debe construir una máquina de lo que quiera, puede inventársela, ya sea de galletas, del tiempo, de estrellas, etc., y las otras integrantes del equipo tendrán que cumplir una función específica dentro de la máquina, con movimientos de empalme. También se debe incorporar sonidos a estos movimientos construyendo una sinfonía industrial.

Por último, a cada uno de los equipos se les pide escoger la escena corta de una película, la cual deben representar ante las demás compañeras en tres ritmos diferentes, lento, medio y rápido. Así mismo, se les pide que representen la misma escena pero con una emoción específica, ya sea alegría o preocupación, etc.

Opción 4: VIAJAR CON EL CUERPO II

Se le pide al grupo que recorra el espacio de trabajo, pudiendo agregar como consigna todas las variantes posibles para los diferentes tipos de desplazamiento. En un momento determinado, la guía pedirá que se agrupen por parejas y que realicen los siguientes roles: Por ejemplo, una es carretilla, la otra jardinera, una es el perro y la otra es la paseadora, una lleva el ramo de flores y la otra es su novia, una es pescado y la otra es pescadora, etc. Luego de cada presentación se hace un cambio de roles y luego un cambio de pareja para realizar la nueva propuesta, las parejas no se pueden repetir.

El grupo se divide en subgrupos de entre 4 y 5 personas cada uno. Cada subgrupo recibirá una foto (esta puede ser alguna de las creadas por el grupo en otro ejercicio o una foto traída por la guía, ya sea tanto una real, de revistas, de diarios, cuadros, etc.), luego, cada subgrupo intentará reproducirla. Después, se mostrarán y por último se les pedirá que compongan dos fotos más para construir una historia.



DESTINOS DE VIAJE

A - Esta estará relacionada con el antes, con los antecedentes, con las causas, con las circunstancias que desencadenaron los acontecimientos o son el origen de la foto que tenemos.

B - Es la foto que tenemos.

C - Es la foto de las consecuencias posibles o el resultado del acontecimiento de la foto B.

Se le pide al grupo que realice estas tres fotos y que las muestre, o que relate la primera, muestre la segunda y relate la tercera. Esto puede organizarse en todas las variantes posibles. Finalizamos con una conversación breve sobre lo que sintieron las participantes durante la realización de las actividades, y escuchar los comentarios de las que solo observaron.



Opción 5: EL MUNDO DE LOS MUÑECOS

- **MARIONETISTA IMAGINARIA:** El objetivo de este juego es estar atenta a la otra y adaptarse a su ritmo y posibilidad de movimiento. Este juego se hace entre dos personas. Una es la marioneta, la otra la marionetista. La que hace de marioneta se queda parada con los brazos colgando. La marionetista toca con un dedo el lugar de donde está atado el hilo imaginario y luego, al halarlo, la marioneta se mueve en la dirección correspondiente.

Cuando la marionetista suelta los hilos la marioneta vuelve a quedar en su posición inicial. Luego de varios intentos se les pide que cambien: la que era marioneta hace de marionetista y al revés. Se les recomienda hacer movimientos lentos, que la otra pueda realizar.

- **MARIONETISTA CON HILOS:** Igual que en el juego anterior, el objetivo de este es estar atento a la otra y adaptarse a su ritmo y posibilidad de movimiento, pero en este caso habrá hilos reales y la posibilidad de que cada hilo lo mueva una marionetista distinta. Se utilizarán 4 hilos fuertes o una soga de nylon que se atarán a la tripulante que tomará el rol de marioneta, en cada muñeca y en cada rodilla. La marioneta estará sentada y las marionetistas deberán mover sus extremidades de acuerdo con una temática que la guía o el grupo les indicará.



Con los movimientos exagerados de los hilos se tratará de llevar las manos y los pies para tratar de dar la expresión a la marioneta. La idea es que los movimientos estén relacionados con el tema propuesto. La marioneta deberá ejercer una pequeña presión contrarrestando el hilo flojo, para determinar el movimiento. Luego, se alternarán los roles de marionetistas y marionetas.

- **MARIONETISTAS CON HILOS**

También igual que el juego anterior, el objetivo de este 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 soga 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 tratará 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:

Tengo dolor de cabeza

Los zapatos nuevos me aprietan

Siento frío

Siento calor.

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

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 tirara el hilo.



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

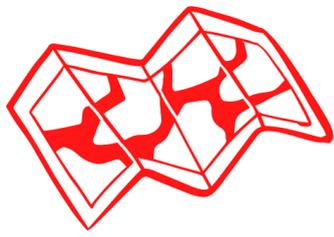
- Las orejas
- La nariz
- La boca
- De un hombro
- De una rodilla.
- De un pie.
- Improvisar con diferentes posturas y partes del cuerpo. Alternando uno y uno las partes antes mencionadas...

En este juego se deben alternar los que son marionetas y los que manipulan.



Opción 6: EL VIAJE DE LAS PALABRAS

- **DISTENSIÓN Y DESBLOQUEO:** En rueda, sentadas, ir atribuyendo a cada participante una vocal empezando por la a hasta la u, repitiendo las veces que haga falta hasta que todas tengan su vocal, empezando por ejemplo con la primera persona de la derecha, decirle que explique lo que ha desayunado utilizando como única vocal la que le ha tocado. Ejemplo: "Ha dasayanada ana tastada can marmalada y mantacalla a an café can lacha". Continúa la siguiente persona con la e, y así hasta hablar cada una.
- **HACER LO QUE DIGO, NO LO QUE HAGO:** En rueda, la guía dice a las participantes que hagan algo mientras ella hace algo distinto, por ejemplo, dice "tocarse la barriga" mientras se toca la cabeza. Quien haga lo mismo que el facilitador en lugar de hacer lo que ha dicho, sale al centro y sigue el juego.
- **HACER LO QUE HAGO, NO LO QUE DIGO** es la siguiente parte: trata de la misma dinámica que la anterior, siguiendo esta nueva consigna. Es un buen juego de atención y sirve para constatar la dificultad de seguir un modelo que dice o hace algo diferente de lo que se pide.



Opción 7: UN VIAJE A GRECIA Y ROMA CON MÁSCARAS

Ejercicio con máscaras: Se hace una pequeña charla contándoles a las MPL un poco sobre la historia y de dónde procede el uso de la máscara en el teatro. Entre los griegos y romanos, las máscaras eran una especie de casco que cubría enteramente la cabeza y además de las facciones del rostro, tenía pelo, orejas y barba, habiendo sido los griegos los primeros en usarlas en sus teatros a fin de que los actores pudieran asemejarse físicamente al personaje que representaban. Se les pide recrear ciertas situaciones cotidianas y extra cotidianas con las máscaras puestas interpretando un personaje. Ejemplo: Bañarse, salir de compras, comer, etc. Luego se propone a las tripulantes que salgan una por una al centro de un círculo e interpreten diferentes emociones propuestas por el resto de sus compañeras. Las máscaras pueden ser hechas de papel o cartón reutilizado por las tripulantes.



Opción 8: DE VUELTA POR LA SELVA

Ejercicio de los animales: Este ejercicio parte de que toda la tripulación se encuentre en absoluta concentración, pasando por una relajación, invitar a las participantes a sentir el cuerpo y empezar a imaginar un animal, desplazarse. Poco a poco las tripulantes deben imaginar cómo el animal se desplaza teniendo en cuenta las velocidades y los niveles replicando los sonidos, imaginando a partir de estos seres, un despertar más agudo de los sentidos. De repente el animal empieza a pasar por diferentes situaciones como hambre, sed, sueño, miedo, etc.

Además, la guía debe ir dirigiendo al grupo para que cada vez haya más interacción entre todos los animales y empiecen a ver situaciones de relación entre ellos. Para finalizar la guía, debe llevar a la tripulación a la calma y a que el animal vuelva a dormir. En este momento se pide hacer una reflexión individual mientras se encuentran acostadas con los ojos cerrados. Poco a poco ir despertando y conversar en grupo sobre las sensaciones con las que se encontraron.

4. PUNTOS DE LLEGADA



Opción 1: Encuentro de voces: Tomadas de la mano en un círculo, las participantes cantan una ronda infantil que ellas mismas proponen orgánicamente y que todas conozcan o sea fácil de aprender. En caso de no tener una propuesta por parte de las participantes, la guía debe tener preparada una o dos opciones de canción. Se propone una pequeña danza relacionada con la canción y se mantiene durante unos minutos. Finalmente va menguando la intensidad del canto y la danza hasta terminar cerrando el círculo en un abrazo grupal.

En parejas. Primero una de las participantes da un pequeño masaje a su compañera, recorriendo con cuidado y respeto el cuerpo de la otra, puede ser con pequeñas percusiones con las palmas de las manos y/o suaves presiones con los dedos sobre los músculos. Luego de un tiempo, suficiente para dar una buena relajación, cambian y la que antes recibió el masaje pasa a ser quien da el masaje a su compañera. La guía en esta actividad debe ir indicando de manera simple los movimientos, mencionando las partes del cuerpo que deben estar masajeando en cada momento. Esta actividad brinda un momento agradable de relajación al final y genera una conexión entre las participantes. Es importante escuchar atentamente para detectar si alguien no se siente cómoda participando en este tipo de actividad. Se finaliza con un abrazo.

Opción 2: Ejercicio en parejas. Se les pide que cada una de las integrantes de la pareja piense en alguna historia divertida que le haya ocurrido en la infancia. Una participante está de pie con los brazos tras la espalda, una segunda participante se esconde detrás de la primera, pasando los brazos por debajo de las axilas de su compañera. Ahora le corresponde a la primera participante contar su historia y a la segunda mover los brazos para enfatizar la acción con ayuda de gestos. Luego las integrantes de cada pareja se intercambian.



Opción 3: Las participantes se sientan en círculo, la guía les pregunta a tres personas del grupo que digan: Una un sujeto, la otra una acción o un verbo y la otra un lugar. Ejemplo: Pato, volar, desierto. Luego escogerá a otra persona del grupo para que con esas tres palabras componga una fábula, o historia muy corta y se invente una moraleja. Se levantan, caminan por el espacio y cantan juntas una breve canción de despedida, puede ser inventada con alguna frase que haya surgido del ejercicio anterior. Conversación breve sobre lo que sintieron las participantes durante la realización de las actividades y se escuchan los comentarios de las que solo observaron. Abrazo de despedida.

Opción 4: Sentadas en círculo, se le va pasando a cada una de las participantes un mismo objeto, cualquier objeto, puede ser un lapicero por ejemplo y con este cada una deberá realizar una acción utilizándolo como si fuera otro objeto y no un lapicero, es decir puede imaginar que es un peine y peinarse, o una cuchara para comer, etc.

Opción 5: Una compañera con los ojos vendados se para en el centro del salón. El resto del grupo se dispone por todo el salón, respetando el de a uno por vez, o la guía le indicará el momento y deberán emitir sonidos de animales. La compañera del centro deberá señalar de dónde vino el sonido, nombrar quién lo emitió y determinar qué animal reprodujo. Si la compañera es descubierta reemplaza a la del centro.

Opción 6: Ejercicio de masajes: Se le pide a la ronda que haga un cuarto de giro hacia la derecha, quedando todos mirando la espalda de la compañera. Con las dos manos suavemente apoyadas a los costados de la columna de la compañera, se procede a hacer fricciones en la misma, con ambas manos, hacia arriba y hacia abajo, alternándose por toda la espalda. Transcurrido un tiempo, giran todas media vuelta y se le devuelve la gentileza a la compañera que le dio el masaje. Lo mismo con los hombros. Luego pierna derecha hacia atrás y masajeamos la derecha de la compañera de adelante, giramos media vuelta y se masajea la pierna izquierda. Conversación breve sobre lo que sintieron las participantes durante la realización de las actividades, y escuchar los comentarios de las que solo observaron.



Opción 7: Escribir un cuento: A partir del ejercicio propuesto de los animales se pide a la tripulación que realice un cuento corto sobre el animal con el que se relacionó. Se pide que describan el lugar, lo que hacen a partir de estas experiencias es crear una pequeña historia en la que se involucren otros animales que observaron en sus ejercicios. Compartir el escrito a las demás tripulantes. La guía hace un pequeño conversatorio para que el grupo analice cómo se puede aplicar lo aprendido en los ejercicios en su vida diaria.

Opción 8: Tus cualidades: Sentadas en un círculo, cada una tendrá dos hojas (ojalá de colores) y un lapicero, y escribirán una nota de las cualidades físicas que vean en su compañera del lado derecho y las cualidades interiores que vean en su compañera del lado izquierdo, al terminar entregan las notas a ambas y podemos socializar lo escrito en las hojas. Es importante que todas realicen la actividad y darles un tiempo prudente para la escritura, al final que lean las que quieran compartirlo, si alguna manifiesta que no sabe que escribir, puede hacerlo por medio de dibujos.

Recomendaciones para guías:

- Es fundamental llevar un diario de viaje o bitácora, registrar las vivencias de cada jornada, para no perder el norte.
- Mantenga siempre a la mano su imaginación. Puede sorprenderse de los lugares a los que esta le puede llevar.
- Esté dispuesta a cambiar de rumbo en cualquier momento, nunca se sabe lo que se pueda encontrar en el camino ya que no se cuenta con suficientes insumos y materiales.
- Resaltar el poder de los abrazos, porque estos rompen barreras, detienen el tiempo, ahuyentan los malos pensamientos, reconfortan el alma y sintonizan los sueños.
- Conversar siempre sobre lo que sintieron las participantes durante la realización de las actividades y escuchar los comentarios de las espectadoras que solo observaron.
- Mantener la práctica de diversos juegos para buscar la diversión y volver a la infancia, para así recuperar la risa franca y sincera.
- Estar abierta a que la tripulación no siempre esté en la mejor disposición física o emocional para desarrollar las actividades.

5. CONSEJOS PARA VIAJEROS



- Es fundamental llevar un diario de viaje o bitácora, registrar las vivencias de cada jornada, para no perder el norte.
- Mantenga siempre a la mano su imaginación. Puede sorprenderse de los lugares a los que esta le puede llevar.
- Esté dispuesta a cambiar de rumbo en cualquier momento, nunca se sabe lo que se pueda encontrar en el camino ya que no se cuenta con suficientes insumos y materiales.
- Resaltar el poder de los abrazos, porque estos rompen barreras, detienen el tiempo, ahuyentan los malos pensamientos, reconfortan el alma y sintonizan los sueños.
- Conversar siempre sobre lo que sintieron las participantes durante la realización de las actividades y escuchar los comentarios de las espectadoras que solo observaron.
- Mantener la práctica de diversos juegos para buscar la diversión y volver a la infancia, para así recuperar la risa franca y sincera.
- Estar abierta a que la tripulación no siempre esté en la mejor disposición física o emocional para desarrollar las actividades.



GLOSARIO



- **PPL: Personas Privadas de la Libertad**
- **MPL: Mujeres Privadas de la Libertad**
- **TEATRO:** El teatro es un género literario compuesto por obras dramáticas concebidas para su representación. Es una de las artes escénicas, que son las que se llevan a cabo sobre un escenario
- **TA: Teatro Aplicado.** Se refiere a las múltiples maneras prácticas en la que se puede aplicar el teatro, fuera de los escenarios. Principalmente busca plantear temas y conflictos que una comunidad necesita resolver y se interesa más por los procesos que por los resultados.
- **RESOCIALIZACIÓN:** Es el proceso por el cual las personas que han sido excluidas de la sociedad, como las PPL y MPL, se preparan para integrarse de nuevo a la sociedad y desenvolverse adecuadamente en ella.
- **ALTERIDAD:** Habla del interés por ponerse en el papel del otro o la otra, para entender su perspectiva. Facilita los diálogos, los acuerdos y la resolución de conflictos.
- **AFECTIVIDAD:** Es el conjunto de las emociones y sentimientos de cada persona, que se viven internamente en el individuo y son potenciados por el entorno y expresados hacia el entorno.
- **SORORIDAD:** Se refiere al apoyo, coexistencia y solidaridad entre las mujeres frente a las vivencias y situaciones que las afectan. La sororidad es también un valor, como la fraternidad, pero vinculada a la unión, respeto y amor entre el género femenino.



**QUERIDAS EXCURSIONISTAS
ESPERAMOS QUE ESTE SEA UN VIAJE
PLACENTERO LLENO DE BUENAS
EXPERIENCIAS QUE PERMITAN VOLAR
POR MEDIO DEL TEATRO A TODOS LOS
LUGARES QUE LA IMAGINACIÓN LAS
PUEDA LLEVAR.**

CON AMOR:

Liberarteatral



Liberarteatral