

# Arte en espacios educativos: conocimiento e inclusión de adolescentes

Liberia Neves y Bárbara Oliveira Batista

El presente texto pretende abordar el papel del Arte, en especial del teatro, a partir de juegos teatrales, como construcción simbólica articulada por elementos del repertorio imaginario, como recurso frente a lo imposible de decir de la adolescencia por parte de sujetos que la viven, especialmente en el ámbito escolar. Para ello, se busca una comprensión de la adolescencia como tiempo lógico del psiquismo, teniendo como referencia la teoría psicoanalítica y, luego, ¿se parte a la descripción de una experiencia registrada en el Programa de Extensión Universitaria «¡BROTA!– juventud, educación y cultura», especialmente en un taller denominado Juegos teatrales y conversaciones escénicas. En la experiencia, se destaca, las dimensiones cognitiva y subjetiva tocadas por el Arte, buscando visualizar los desafíos de la educación, los desafíos adolescentes y algunos posibles efectos de la experiencia artística cuando el lenguaje se muestra insuficiente.

## Introducción

La adolescencia es un concepto de origen impreciso, que designa un fenómeno variable en relación con el momento histórico y el espacio geográfico en el que se vive. Según Pereira (2022) fue solo en 1904, con los estudios del psicólogo norteamericano Stanley Hall, que la adolescencia fue considerada como una etapa psicológica del desarrollo humano.

Actualmente, la Organización Mundial de la Salud (Brasil, 2007) ubica la adolescencia como un fenómeno biopsicosocial circunscrito en la segunda década de la vida, entre los diez y los diecinueve años, precedida por la niñez (en lugar de "seguida por la niñez"), que comprende parte del período de la juventud (de los quince a los veinticuatro años) y precedente a la vida adulta. De acuerdo con la legislación brasileña, se considera adolescente a quien tiene entre doce y dieciocho años, orientando a la sociedad en términos jurídicos, económicos y políticos.

En la cultura occidental contemporánea, en cierto modo, existe el consenso de que los primeros signos de maduración sexual, surgidos a partir de la

pubertad —un fenómeno biológico universal— marcan, específicamente, el inicio de la adolescencia; sin embargo, el fin de esta fase no está directamente relacionado con el fin del surgimiento hormonal responsable de tales signos. De esta forma, la adolescencia, tal como la concebimos hoy, es un fenómeno único que, impulsado por cambios biológicos e influenciado por cuestiones socioeconómicas y culturales, culmina en experiencias psíquicas únicas que conducen a cada sujeto en la construcción de su posición como sujeto adulto frente al otro.

Es en esta perspectiva que la teoría psicoanalítica permite pensar la adolescencia como un tiempo lógico del sujeto, es decir, sin principio ni fin determinados *a priori*, experimentado de manera única a partir del despertar de cada uno (Freud, 1905/2016) para aquello que viene a modificar la imagen que uno tiene de sí mismo y del entorno, muchas veces provocada por las transformaciones de la pubertad. Se constituye, por tanto, como un tiempo de construcciones inéditas como respuesta a las demandas del mundo externo —aquello que el sujeto ve y lo que capta a partir de la mirada del otro.

En otros términos, la pérdida de la imagen de la infancia hace que el sujeto se vea interrogado en relación con su lugar en el mundo: *¿Quién es? ¿Qué es lo que quiere? ¿Cuáles son sus elecciones (su género, sus objetos de amor, sus posiciones...)? y, ¿sobre el futuro? ¿Qué camino tomará para llegar «allí»?*

Las respuestas a tales interrogantes se traducen en un acto —elegir, nombrar, buscar, esconder, experimentar, mostrar, renunciar, romper, rehusar... inventar— e incentivar al sujeto hacia un desafío inédito: el encuentro con el otro, considerando que este encuentro resulta imposible, en la medida en que se revela, allí, la inexistencia del espacio para la satisfacción de las pulsiones. Es decir, es el encuentro con lo incompleto que constituye cualquier encuentro.

Esta concepción nos permite dialogar con la afirmación del psicoanalista Philippe Lacadée (2011) cuando trata la adolescencia como la más delicada de las transiciones, tiempo del despertar y del exilio, ya que el sujeto siempre se encuentra solo en la invención de sus soluciones. En la actualidad, donde los ideales son escasos, los adolescentes se valen de lo que les sobra —objetos e imágenes— tomándolos como recursos, en un intento de colmar el vacío que abre y quiebra la aparente consistencia vigente en el tiempo de la infancia. En este movimiento, los sujetos a menudo se avergüenzan o pierden la medida.

Algunos encuentran apoyo en los estudios (en todo lo que quieran saber), en los deportes, en las disputas que ofrecen los videojuegos, en las religiones; otros se arriesgan poniendo a prueba las fronteras del límite y de la autonomía; otros todavía no encuentran una salida, paralizando en la alienación, en el abandono, culminando a veces en actos de autoagresión o incluso en el auto exterminio.

Esto se puede ver en los diferentes espacios disponibles para los adolescentes, según sus realidades socioeconómicas y culturales. Hoy percibimos las redes sociales digitales como un gran campo de convivencia de estos sujetos (Lima *et al.*, 2015). Sin embargo, la escuela aún parece ser el mayor espacio de encuentro cotidiano.

En Brasil, especialmente desde el siglo xx, los movimientos sociales impulsaron políticas de Estado para garantizar la escolarización pública y gratuita de todos, entre cuatro y diecisiete años de edad (Brasil, 1996). Así, a pesar de las numerosas dificultades para lograr el acceso universal al aprendizaje,<sup>1</sup> los datos censales muestran que, en 2020, el 99 % de los niños y jóvenes de seis a catorce años y el 95,5 % de los jóvenes de quince a diecisiete años estaban matriculados en escuelas brasileñas. En cuanto a las cifras absolutas de matrículas en los últimos años de la enseñanza primaria (6vo a 9no) y en la enseñanza secundaria, etapas que corresponden al tramo de edad entre los once y los diecisiete años, las cifras apuntan a unos 19,7 millones de estudiantes.

Ante esto, podemos inferir que la adolescencia pasa por la escuela y, de esa forma, se convierte en un espacio de encuentro de los sujetos, de vivencia de vergüenzas, de descubrimientos e invenciones de posibilidades. En este sentido, se observan en los espacios escolares respuestas adolescentes en relación con el saber (dificultades de aprendizaje) y al comportamiento (dificultades en la relación con las reglas y con la autoridad) configurando el conjunto de desafíos cotidianos. Y en la vergüenza de la falta de palabras para elaborar las dificultades y construir las salidas, los adolescentes a menudo solo gritan o se callan haciendo inviable el diálogo en ambas situaciones. Algunos de estos casos terminan culminando en la deserción —la ruptura del vínculo con la escuela a través del abandono y la evasión escolar (Matiassi, 2022).<sup>2</sup>

---

1 En 2020, el 82,4 % de los jóvenes de 16 años terminó la escuela primaria; y solo el 75,4 % de los jóvenes de 15 a 17 años estaban matriculados en la escuela secundaria. Dentro de estos datos, se destacan las desigualdades basadas en las categorías Raza/color, Renta y Localidad. Fuente: Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua (PNAD Contínua) del Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE).

2 Según el Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (Inep), el concepto técnico de deserción es diferente de evasión. La deserción significa que el alumno deja la escuela un año, pero regresa al año siguiente. La evasión significa que el alumno sale de la escuela y no regresa al sistema. Para el Observatório de Educação Instituto Unibanco, hay una edad crítica para la evasión escolar en Brasil. En la escuela primaria, con más o menos trece años, la proporción de jóvenes en la escuela alcanza el

Para intervenir en este malestar, tanto la escuela como otras instituciones con iniciativas enfocadas en estos adolescentes, buscan alternativas de oferta cultural que permitan a estos sujetos elaborar sus dificultades. No son raras las iniciativas de trabajos con Arte, como una oferta simbólica que opera a través de los recursos del imaginario para decir algo que muchas veces con el lenguaje no alcanza.

Esta es la premisa del Programa de Extensión Universitaria «¡BROTA!–juventud, educación y cultura» –«despertar en los jóvenes el deseo del saber, a través de las artes, la cultura y la palabra» (Grillo *et al.*, 2020:69). El ¡BROTA! nace de una asociación directa entre la Universidad Federal de Minas Gerais (UFMG) y la Secretaría Municipal de Educación de la ciudad de Belo Horizonte (SMED BH), ante la demanda de intervenir en el fenómeno de la deserción escolar en los últimos años de la enseñanza primaria, verificado principalmente en escuelas ubicadas en regiones vulnerables. El presente texto pretende presentar el trabajo de dicho programa y abordar puntos de posibilidades en la comprensión de los obstáculos de los sujetos adolescentes presentados en la escuela.

### **¡BROTA!– Juventud, Educación y Cultura**

El Programa ¡BROTA!, ideado y coordinado por profesores investigadores de varias unidades académicas<sup>3</sup> de la UFMG, está dirigido a estudiantes del último año de la enseñanza primaria —entre 14 y 16 años de edad— matriculados en escuelas públicas municipales de la ciudad de Belo Horizonte. Sus actividades se realizan una vez por semana, en las instalaciones del Centro de Referencia de las Juventudes de Minas Gerais (CRJ.), con una duración de dos horas y media, a partir de la oferta de talleres de Arte —escénicas, visuales y literarias— realizados por estudiantes universitarios de las respectivas áreas, además de ruedas de conversación sobre adolescencia, sexualidad, familia, territorio, violencia y política, realizadas por estudiantes de Psicología/Psicoanálisis (Grillo y Lima, 2020).

Por decisión de la Secretaría Municipal de Educación, se da prioridad para la participación en el programa a las escuelas ubicadas en las periferias, espe-

---

97 %. Esta proporción desciende cuando se trata de jóvenes de 16, 17 y 18 años. Después de los 18 años, la caída vuelve a ser suave.

3 Facultad de Medicina; Facultad de Filosofía y Ciencias Humanas; Facultad de Educación; Facultad de Letras; Escuela de Bellas Artes; Escuela de Arquitectura y Diseño.

cíficamente en las regiones con mayor Índice de Vulnerabilidad Juvenil (IVJ).<sup>4</sup> Este índice opera con el concepto de vulnerabilidad a partir de la combinación «de la idea de riesgos, activos y de la capacidad de respuesta de los individuos/familias/comunidades para enfrentarlos, aliada a las condiciones del contexto, o estructuras de oportunidades, entendidas como condicionantes de la acción» (Bronzo, 2015:8).

Se trata, por tanto, de jóvenes en su mayoría negros, pobres, que experimentan formas frágiles e insuficientes de inclusión en un contexto de desigualdad social, lo que implica el agotamiento de las posibilidades de movilidad social. En este sentido, experimentan modos de vida específicos y prácticas cotidianas que expresan significados y valores no tanto en el ámbito de las instituciones, sino en el ámbito de la propia vida cotidiana (Dayrell, 2005).

Es en este sentido que la escuela muchas veces interpreta el desinterés de los jóvenes hacia lo que ofrece como efecto de esta «pobreza» y entiende a estos sujetos desde sus condiciones de vulnerabilidad, y no tanto por sus condiciones de adolescentes —sujetos singulares que se interrogan e interrogan al mundo en relación con sus propias existencias—. De esta manera, las escuelas asociadas reconocen la oportunidad de participación en programas como ¡BROTA! como posibilidad de fomentar el vínculo, considerando, sobre todo, que es en esta etapa escolar que los jóvenes de esta región evaden, abandonan o incluso mueren violentamente.

En este contexto, el programa, vigente desde 2018, ya contó con la participación de cerca de 180 estudiantes provenientes de cuatro escuelas, ubicadas en el Territorio de Gestión Compartida L4, donde se encuentra la mayor tasa de deserción escolar y la mayor tasa de homicidios por cada 100 000 habitantes entre 15 y 19 años, y la mayor tasa de fecundidad en el mismo grupo de edad.

---

4 Según el Informe de Prevención de Mortalidad de Jóvenes y Adolescentes de Bello Horizonte (2018), el IVJ es un número que muestra la situación de los jóvenes mineros con respecto a la exclusión social y a las situaciones de riesgo que tienen más probabilidad que experimenten en algún momento. El IVJ-BH consideró el municipio y sus cuarenta Territorios de Gestión Compartida para efectos de agregación de datos y difusión de resultados, considerando que se tratan de áreas homogéneas, según criterios socioeconómicos y de infraestructura. Para el cálculo se seleccionaron siete indicadores del Censo Demográfico de 2010: porcentaje de población joven de 15 a 29 años; porcentaje de niños de 10 a 14 años que trabajaron; ingreso promedio del hogar; tasa de abandono escolar en la enseñanza secundaria; tasa de distorsión edad/grado; tasa promedio de homicidio de la población masculina con edad entre 15 y 29 años; y tasa de fecundidad en el grupo de edad de 15 a 19 años.

Si bien cuenta con un importante número de equipamientos públicos, estos se encuentran desproporcionadamente distribuidos entre los barrios/aglomerados de este territorio. Las escuelas asociadas del programa están ubicadas en estos vecindarios más áridos y desatendidos. Estas son responsables de proporcionar el transporte de ida y vuelta del territorio hasta el CRJ., en el centro de Belo Horizonte, y una merienda para todos los estudiantes.

Brota es una jerga muy utilizada por los jóvenes que asisten al CRJ., que significa «aparece», «ve allá», «ven acá». La propuesta es que estos sujetos se muevan del territorio y experimenten procesos creativos organizados en tiempos y espacios distintos a los de la escuela; así como promover el encuentro con la ciudad a través del encuentro con lo que sucede en el CRJ.

Se busca tratar los talleres como experiencias del hacer —con el cuerpo, la voz, las palabras, la escritura, la huella, las imágenes, algunos materiales y soportes— para incentivar la producción de nuevos signos y significados y su expresión. Lo que no excluye el aprendizaje de técnicas e incluso el encuentro con un camino de convertirse en artista.

¡BROTA! busca investigar qué es lo que puede despertar el deseo de saber en los jóvenes, sustentando la ética del deseo como punto de articulación entre los diferentes proyectos que conforman el programa. Así, en cada encuentro salen de escena jóvenes en situación de vulnerabilidad y entran los sujetos invitados a hacer uso de la palabra y la invención, a través de seis proyectos/talleres<sup>5</sup> que se desarrollan de manera simultánea, entre ellos:

El taller *Arte s/cem palavras* (Arte s/cien palabras)<sup>6</sup> apuesta por la escritura como medio de expresión y utiliza diversos recursos virtuales digitales (*chats* en WhatsApp, blogs y redes sociales) y tradicionales, como el papel, buscando ocupar espacios al margen del tradicionalismo contenido en las salas de clase, provocando una escritura más orgánica y natural.

El taller *Diseño para la Juventud* busca instigar y estimular la curiosidad y la creatividad de los adolescentes a través de actividades relacionadas con la producción de material digital, audiovisual y gráfico, incentivándolos a elaborar proyectos de intervención dentro y fuera del espacio escolar.

---

5 Las informaciones resumidas sobre los talleres se construyeron y compilaron a partir del libro Grillo (2020).

6 El nombre del taller en portugués es Arte s/cem Palavras, porque la palabra «sem» (ausencia de algo) tiene la misma fonética que la palabra «cem» (número 100), dando así dos sentidos que constituyen la propuesta del taller.

El taller *Cuerpo en movimiento* se incluye en el universo del adolescente a través de un lenguaje que los jóvenes conocen y reconocen como propio, el de las danzas urbanas, buscando introducir lo que no saben, para despertar el interés por nuevas posibilidades.

El taller *Articidades*<sup>7</sup> a través de materiales que componen el trabajo en las artes plásticas, propone el debate, la reflexión, el análisis crítico, acogiendo el deseo de los jóvenes de explorar los espacios de la ciudad, promoviendo la experimentación de la intervención urbana y de una cartografía afectiva.

El taller *Juegos teatrales y conversaciones escénicas* invita a los sujetos a hacer uso de sus potencias creativas frente a lo insólito que se produce a partir de los juegos simbólicos de improvisación. Entre lo lúdico —que rescata el juego como elemento teatral— y el desafío se abre un espacio no solo para la puesta en escena, sino también para hablar de la puesta en escena cotidiana en sus vidas.

Cabe mencionar que algunos jóvenes participan con mayor intensidad en las actividades; otros no tanto; otros son autorizados a entrar y salir de los talleres, a veces de forma disruptiva, dejando algunas marcas a través de actuaciones.

Además de los talleres, los adolescentes son invitados a participar en grupos de *Rueda de conversación* con orientación psicoanalítica, desde la perspectiva de un dispositivo que busca sostener las condiciones para que el sujeto hable y sea escuchado. Como posición ética, la oferta de escucha tiene como objetivo invocar al sujeto, creando el tiempo y el espacio en el que pueda llegar. En la rueda, el sujeto puede mirar preliminarmente lo que está sucediendo y buscar comprender, sin apresurarse a concluir.

Vale la pena destacar que, la dignidad del acto que Lacan atribuye a la palabra tiene que ver con su función creadora, con el valor fundador de la dimensión de la verdad y con la función de la enunciación, que la sitúa (a la palabra) como algo más allá del simple dicho (Gallo, 2021). En este sentido, los elementos traducidos por los jóvenes en palabra, en el contexto de las ruedas de conversación, fueron previamente tangenciales por gestos, movimientos, trazos, escenas de improvisación, imágenes o colores, en los talleres antes mencionados que se realizan a través de la experiencia artística.

---

7 El nombre del taller está compuesto por la unión de la palabra Arte con la palabra «ciudad» (ciudad).

## **El Arte como producción de la cognición y de la subjetividad**

A lo largo de la historia se ha registrado la coexistencia de teorías sobre la creación artística referentes a lo sublime y a lo epistémico; como producción del inconsciente, efecto de la sublimación de las pulsiones sexuales,<sup>8</sup> y como producción de la conciencia, fruto de un trabajo cognitivo basado en el descubrimiento y la invención. En este último caso, configurando una actividad sistémica que integra recursos intelectuales como la percepción, la memoria, la atención, el pensamiento, la resolución de problemas, la expresión, la comunicación, la creación, la imaginación, entre otros, que resultan de la transmisión cultural entre generaciones, así como de las interacciones sociales e interculturales.

En esta perspectiva, se quiere aquí destacar a Lev Vigotski como autor en el campo de la psicología y la educación, quien, dentro de su vasta contribución a ambos campos, presenta una idea sobre la imaginación y la creación en la infancia y la adolescencia. El autor llama de actividad creadora a aquella en la que se crea algo nuevo, independientemente de «si lo que se crea sea algún objeto del mundo externo o una construcción de la mente o del sentimiento, conocida solo por la persona en que esa construcción habita y se manifiesta» (Vigotski, 2018:13). En este sentido, el autor destaca que la imaginación significa una función importante para el desarrollo y el comportamiento humano, constituyendo, por tanto, una condición absolutamente necesaria para casi toda función cognitiva del ser humano, ya que tal función permite la ampliación de las posibilidades del pensamiento, para llegar a instancias y proposiciones no siempre directamente relacionadas con la experiencia.

Además, para Vigotski (2018) la percepción, la emoción, la creatividad y la imaginación son tratados como procesos psicológicos en estrecha relación con el Arte y, en este sentido, la experiencia artística promovería nuevas organizaciones psíquicas, posibilitando que cada uno se eleve a la condición de individuo singular. Proceso este que provoca la organización de la conciencia a partir de leyes extraídas de las experiencias, con el fin de cambiar la relación del sujeto con el mundo ya que eleva las representaciones de las cosas y sus relaciones a niveles más complejos, ampliando el significado y el dominio del sujeto sobre los objetos, sobre las relaciones sociales y sobre sí mismo.

---

8 Nos referimos aquí a la concepción psicoanalítica, vigente en la obra de Sigmund Freud en las primeras décadas del siglo XX.

A partir del psicoanálisis, teoría que incluye la dimensión del inconsciente pulsional en la constitución subjetiva, el Arte puede ser pensado como una producción del sujeto, utilizando recursos imaginarios para organizar simbólicamente parte de lo que escapa al lenguaje; y, en esta perspectiva, al tocar algo fuera de sentido, alcanza puntos solo visitados por la palabra *a posteriori*.

La imagen no es solo visual, se parte de la idea que configuran imágenes en el mismo sentido también, gestos, sonidos, colores, y elementos que se perciben con el gusto y el olfato. De esta forma, la danza, por ejemplo, ofrece experiencias con el movimiento; la música con recursos rítmicos, melódicos, armónicos y poéticos; el teatro, a su vez, permite una gama de experiencias, ya que se compone de texto dramático, sonido, voz (en volúmenes, timbres e intenciones variadas), movimiento corporal basado en la intención, escenografía, interpretación, entre otros. Además, según Neves (2022), el teatro se refiere a un espacio vacío rodeado de cosas; y que habita seres y cosas, proporciona sensaciones y percepciones —similares o singulares— a quien observa. Por lo tanto, tiene dimensiones objetivas y subjetivas. Incluso si no existe concretamente (físicamente), está delimitado por la intención y la connivencia de lo que es la escena y lo que está fuera de la escena: público y escena oculta.

Ante esta perspectiva, se quiere destacar el taller *Juegos teatrales y conversaciones escénicas*, que conforma la lista de ofertas del Programa ¡BROTA!, dirigido a adolescentes que tienen problemas en el vínculo con la escuela.

## **Juegos teatrales y conversaciones escénicas**

El taller *Juegos teatrales y conversaciones escénicas* es uno de los ofertados por ¡BROTA! a los adolescentes participantes. Se configura como un proyecto de extensión e investigación vinculado a la Facultad de Educación de la UFMG y al Programa de Posgrado Maestría Profesional Educación y Docencia (PROMESTRE FaE UFMG).

Inspirado en los estudios de Neves (2022) sobre el Teatro–Conversación, consiste en la vivencia de los Juegos teatrales como provocación del decir, a través del hacer —con el cuerpo, el gesto, la representación, la interpretación— y, sobre todo, la improvisación escénica. Es decir, además de configurarse como una experiencia estética, el taller invita a los participantes a hacer uso de los Juegos teatrales como posibilidad de expresar la subjetividad a través de los recursos lúdicos y artísticos inherentes a la propuesta.

Los juegos que se desarrollan en el taller, en general, se inspiran en las producciones de autores como el brasileño Augusto Boal (2015) y la norteamericana Viola Spolin (2010), sin embargo, se priorizan las construcciones colectivas con los adolescentes, tomando como referencia sus propias vivencias, intereses y repertorios simbólicos, buscando trabajar la expresión corporal y la improvisación escénica para abordar sus desafíos frente al pasaje de la adolescencia, especialmente en lo que se refiere al vínculo con la escuela.

La investigadora Ingrid Koudela, en sus estudios sobre pedagogía teatral, a partir de los planteamientos de Viola Spolin y Berthold Brecht, destaca el Juego teatral como un juego de construcción a través del lenguaje artístico, el cual «pasa necesariamente por el establecimiento del acuerdo de grupo, por reglas libremente acordadas entre los socios» (Koudela y Almeida 2015:110). En otras palabras: «En la práctica con el juego teatral, el juego de reglas es el principio organizador del grupo de jugadores para la actividad teatral. El trabajo con el lenguaje desempeña la función de construcción de contenidos, a través de la forma estética».

Además de la conciencia de las reglas acordadas entre los participantes —en la posición de actores o audiencia—, la estructura de los juegos, en general, está determinada por los aspectos que señalan el ambiente en el que se desarrolla la acción, quiénes son los personajes y cuáles son las acciones de los personajes. Esto se hace a través de varios recursos que involucran el arte teatral —construcción dramaturgica, construcción de personajes, improvisación, interpretación y narración de la historia, entre otros— culminando en la creación de algo muy específico para cada grupo, involucrando sus repertorios simbólicos, desde la imagen y sus realidades subjetivas. Según Neves:

La creación escénica, se puede decir, consiste en la construcción de una nueva estructura concreta, un nuevo cuadro de la realidad o incluso la materialización creativa de una idea. Por tanto, un proceso único de apropiación, generalización y objetivación, en la posibilidad de nuevas organizaciones psíquicas y, en consecuencia, en la alteración de la posición del sujeto ante las representaciones de las cosas y sus relaciones, ampliando el significado y el dominio del sujeto sobre los objetos, sobre las relaciones sociales y sobre sí mismo. (2019:95)

Desde la implantación del programa ¡BROTA! en 2018, salvo el período de suspensión de las actividades presenciales, debido a la pandemia del COVID 19, la actividad más explorada por los alumnos participantes del taller aquí

destacado fue el juego de improvisación. En la improvisación escénica, los papeles desempeñados por los jugadores no son elaborados previamente, sino que se establecen a partir de las interacciones que surgen durante el juego en torno a un conflicto escénico. La escena improvisada, por tanto, es el fruto de las interacciones creativas espontáneas entre los actores en el momento de la acción. Es decir, ante la apertura de un espacio vacío para la creación, los jugadores buscan introducir una representación de vida movilizadora por la expresión creativa (Neves y Santiago, 2017).

En el juego de la improvisación, el espacio vacío que se abre para el que no está preparado para hacer puede brindar a los sujetos de la experiencia una invitación a deshacerse de los lazos de la coherencia y a crear modos y formas de representación de vida, distintos de la lógica de la realidad. De esta forma, al dejarse llevar por el desarrollo de una escena improvisada, no pensada previamente, se abre un intervalo proveniente de una (des)preparación, lo que permite al sujeto emerger del inconsciente, dejando escapar el pensar para ser el que habla y experimenta los efectos de la palabra no pensada.

Desde esta perspectiva, a partir de los recursos lúdicos y artísticos que constituyen los Juegos teatrales, el taller se presenta como una oportunidad de interrogar los significantes de la vulnerabilidad con los que, muchas veces, los adolescentes participantes de ¡BROTA! se muestran identificados. En escena, aparece muchas veces el sujeto adolescente, con su saber singular, en lugar del alumno vulnerable, que habla del malestar constatado en la escuela, presentando otros componentes en la historia contada y para la historia que se quiere contar.

Cabe mencionar que los espacios vacíos que se abren no siempre son ocupados por los jóvenes con la invención o con la resolución del conflicto constituido durante la improvisación. A veces, ante lo inesperado, por tocar algún punto de angustia y de difícil trato, la posible solución acaba siendo salir de la escena —mediante un cierre, aunque sea sin desenlace, o renunciando al juego—. Sin embargo, muchas veces, las dificultades para construir una escena se despliegan en discusiones colectivas, preguntas y reflexiones.

En las experiencias vividas con adolescentes, por momentos, el juego de improvisación provocó el acto, seguido de la demanda de interpretación; en otros, permitió traducir el acto en palabras, abriendo brechas para encontrar elementos simbólicos posibles de contornear el conflicto escénico.

## Una experiencia en el taller con los adolescentes

La experiencia del lenguaje teatral da lugar a la expresión de la subjetividad, la articulación entre los diversos saberes, la invención de personajes y la reinención de sí mismo, la producción de palabras circulantes en la conversación. Se muestran frecuentes en el taller de *Juegos teatrales y conversaciones escénicas*, especialmente en los juegos de improvisación, escenas que tratan los desafíos frente a la adolescencia, las relaciones familiares, machismo, feminismo, homofobia y, sobre todo, «situaciones problemas» en la escuela, las cuales se ubican en las fronteras entre la diversidad y el respeto. Estas a menudo escenificadas y construidas desde nuevas perspectivas que surgen en las situaciones de juego. Es decir, en algunos casos, en los espacios «vacíos», ante la falta de preparación y la sorpresa provocada por el juego de improvisación, estos «escenifican» algo nuevo, diferente de lo que «repiten» en la escuela, o de cómo son reconocidos por los docentes —los que no saben, no quieren saber, vulnerables.

El taller apuesta por el poder del juego de improvisación por su perspectiva lúdica y desafiante, capaz de provocar la construcción de conocimientos y la producción del saber —elementos de la dimensión de la razón y de la pulsión.

Por un lado, los adolescentes hacen uso de sus recursos cognitivos y sus repertorios simbólicos, son convocados a practicar la concentración, la escucha y a establecer con sus pares (los jugadores) una relación de trabajo colectivo, necesaria para resolver el problema escénico, establecido en aquella experiencia estética.

Por otro lado, aunque el taller convoque al trabajo del grupo, provoca la posibilidad de efectos singulares, especialmente cuando opera como dispositivo que invita al sujeto a producir un saber propio sobre sus asuntos reales y subjetivos. En este sentido, es posible percibir que la experiencia del lenguaje teatral toca elementos de la subjetividad de los adolescentes participantes, muchas veces envueltos en los síntomas escolares y en las respuestas vergonzosas de la adolescencia.

Estos dos aspectos —de la construcción cognitiva y de la producción de un saber de la subjetividad— se pueden observar a partir de la experiencia con uno de los grupos, que, a través de los juegos de improvisación construyó una escena de la sala de clase, que decidió presentarla a los demás compañeros participantes de los otros talleres que se ofrecen en ¡BROTA!, así como para los docentes y responsables de los talleres; y, posteriormente, en el auditorio de la escuela, en su territorio.

## La escena

Durante los últimos tres encuentros programados para el periodo cuatrimestral del taller, después de experimentar juegos de expresión corporal, vocal y de atención, los adolescentes improvisaron la escena, la cual fue ganando elementos a cada encuentro. Sin embargo, el proceso no se configuró como ensayos de un trabajo a ser mostrado para un público. La decisión de mostrarlo surgió en el último encuentro, programado para la socialización de los procesos de todos los talleres ofrecidos, aún sin ninguna depuración técnica relacionada con la disposición de los actores, el escenario, la proyección de voz y otros elementos trabajados en el montaje intencional de un sketch teatral. No hubo tiempo para esto en el proceso, pero los participantes no estaban preocupados ya que simplemente deseaban mostrar la escena.

La idea surgió en una improvisación en la que tres participantes crearon una situación en la sala de clase donde un profesor, muy autoritario, intentaba dar clase a unos alumnos que no estaban interesados en lo que el profesor intentaba exponer. Posteriormente, otros participantes se unieron a la escena, ayudando a constituir una sala de clase diversa, ocupada y llena de conflictos entre los alumnos.

Mientras improvisaban, en la escena, el profesor se volvía cada vez más violento, irrespetuoso, incluso llegando a humillar a los alumnos que presentaban resultados y calificaciones insatisfactorias.

En una de las improvisaciones, una alumna salió del aula y, cuando sus compañeros notaron su ausencia, estos también salieron a buscarla por la escuela. Hasta que la encontraron en el baño, tirada en el suelo, desmayada, tras un intento de suicidio. A partir de este punto de la escena, la participante decidió entonces incluir una carta (que escribiría en su casa y la llevaría a la próxima y última reunión) justificando su acto, la cual debería ser leída en voz alta por uno de los alumnos que la encontró tirada en el suelo del baño.

En el último encuentro, durante una nueva improvisación, después de leer la carta (escrita por la participante), los demás alumnos intentaban animarla, presentando argumentos para que luchase por vivir. Después de que cada uno expusiera su argumento —motivos para vivir— ella se recuperaba y todos volvían a la sala de clase, donde el profesor permanecía solo. Este, asustado, perdía el lugar de protagonista, que en algún momento había alcanzado, y terminó sin palabras y sin importancia en la escena.

En la sala de clase escenificada en las improvisaciones, se destacaron las relaciones entre los estudiantes, enfocadas en los temas de género, orientación sexual, conflictos en las relaciones amorosas y de amistad. También se destacó

un profesor que se mostró muy distante de los problemas de los alumnos, molesto por la falta de interés en la clase, tratando de dominar la situación con recursos que lo distanciaron aún más, culminando en la reducción progresiva de su presencia en la escena.

La carta de la alumna que atentó contra su propia vida hablaba de sus dificultades para encontrar sentido a su existencia, a las cosas que hacía en su día a día, su baja autoestima principalmente relacionada con su cuerpo, sentimiento de soledad e incompreensión hacia ella misma y a la sociedad.

En cuanto a los motivos de vivir, propuestos por sus compañeros, se incluían a la familia, la religión, las amistades y las posibilidades de ayudarse unos a otros.

En la presentación realizada en un gran auditorio del CRJ., (institución donde se realizan los talleres de ¡BROTA!) poco se pudo entender de lo que pasaba en el escenario, ante la falta de inversión en temas que involucran técnicas escénicas. En la presentación realizada en la escuela, también en un auditorio, pero más pequeño, hubo mucha agitación por parte de los alumnos del público, interviniendo en la escena, distrayendo a los actores, quienes respondían a las provocaciones con insultos y gestos obscenos. Los profesores, en cambio, se mantuvieron atentos y parecían haber acogido lo que estos adolescentes parecían querer transmitir a través de la escena.

Fue posible percibir una construcción colectiva para decir lo que muchas veces sucede en la sala de clase, especialmente con relación a la distancia entre alumnos, profesores y el objeto de conocimiento. Pero también fue posible percibir el deseo de cada estudiante de hablar sobre sus problemas de adolescentes, experimentando la relación con la vida y la muerte, eligiendo el espacio escolar como escenario.

A partir de la escena, los alumnos pudieron decir lo que les aquejaba —vergüenzas de la adolescencia—, así como la incompatibilidad entre profesores y alumnos. Estos elementos pueden constituir lo que configura el malestar en la escuela, lo que se traduce en la inminencia de la ruptura del vínculo. En este sentido, la experiencia artística favoreció el decir, permitiendo percibir que ahí viven sujetos, más allá del significante de la vulnerabilidad.

## Consideraciones finales

El psicoanalista Philippe Lacadée (2011) nos invita a pensar en la adolescencia como la más delicada de las transiciones, tiempo del despertar y del exilio, dado que el sujeto es siempre solitario en la invención de sus soluciones frente a los enigmas que se abren en este tiempo de la vida. En este movimiento, a veces, los sujetos se avergüenzan o pierden la medida.

La escuela, uno de los mayores espacios de encuentro cotidiano de los adolescentes, termina siendo testigo de parte de las posibles respuestas a lo imposible —en relación con el saber (dificultades de aprendizaje) y al comportamiento (dificultades en la relación con las reglas y con la autoridad)— configurando un conjunto de desafíos que muchas veces son interpretados por la escuela como fruto de determinadas realidades sociales y económicas.

Para intervenir en este malestar, tanto la escuela como otras instituciones con iniciativas enfocadas en estos sujetos, buscan alternativas de oferta cultural para minimizar estas dificultades. A menudo, tales iniciativas están relacionadas con experiencias con el Arte, en vista de su poder relacionado con la cognición, pero también relacionado con la posibilidad de decir algo que el lenguaje muchas veces no alcanza.

El presente texto presentó el trabajo desarrollado por el Programa «¡BROTA!—Juventud, Educación y Cultura», en especial un taller denominado Juegos teatrales y conversaciones escénicas, el cual, a través de recursos teatrales ofreció a un grupo de adolescentes la oportunidad de decir lo que les aquejaba —vergüenzas de la adolescencia—, así como la incompatibilidad entre profesores y alumnos.

## Referencias bibliográficas

**Belo Horizonte. Prefeitura de Belo Horizonte (2016).** Índice de Vulnerabilidade Juvenil de Belo Horizonte. [t.ly/Tq9T](https://t.ly/Tq9T)

**Boal, Augusto (2015).** *200 exercícios e jogos para o ator e o não ator com vontade de dizer algo através do teatro.* Edições Sesc São Paulo e Cosac Naify.

**Brasil. Lei nº 8069, de 13 de julho de 1990.** Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente —ECA, que regulamenta o art. 227 da Constituição Federal. [t.ly/PKNk](https://t.ly/PKNk)

**Brasil. Lei nº 9394, de 20 de dezembro de 1996.** Estabelece as diretrizes e bases para a educação nacional. [t.ly/Wjov](https://t.ly/Wjov)

**Brasil. Ministério da Educação.** Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira—INEP. [t.ly/BBpO](https://t.ly/BBpO)

- Brasil. Ministério da Saúde. Secretaria de Atenção à Saúde. Área de Saúde do Adolescente e do Jovem. Marco legal: saúde, um direito de adolescentes (2007).** Série A. Normas e Manuais Técnicos, 1(1). t.ly/M2Vt
- Bronzo, Carla (2015).** Concepções importam? Enfoques e medidas de pobreza. *Revista do Observatório do Milênio de Belo Horizonte*, 6(4), 12–25. t.ly/94hp
- Dayrell, Juarez (2005).** *A música entra em cena: o rap e o funk na socialização da juventude*. Editora UFMG.
- Freud, Sigmund (2016).** *Obras completas, volume 6: três ensaios sobre a teoria da sexualidade, análise fragmentária de uma histeria (“O caso Dora”) e outros textos (1901–1905)* (Trad. Paulo César Lima de Souza). Companhia das Letras (edição original 1901–1905).
- Gallo, Héctor (2021).** ¿Por qué se suicida un adolescente? Pasaje al acto, urgencia y acto. Grama Ediciones.
- Grillo, Cristiane y Lima, Nádia (Dir.) (2020).** *BROTA: juventude, educação, cultura*. Suprema Gráfica e Editora.
- Grillo, Cristiane; Lima, Nádia (...) Gomes, Patrícia (2020).** Conversação e o lugar da palavra. En Grillo, Cristiane y Lima, Nádia (Dir.). *BROTA: juventude, educação, cultura* (pp. 69–71). Suprema Gráfica e Editora.
- Koudela, Ingrid y Almeida Junior, José (2015).** *Léxico de pedagogia do teatro*. Editora Perspectiva.
- Lacadée, Philippe (2011).** *O despertar e o exílio: ensinamentos psicanalíticos da mais delicada das transições, a adolescência*. Contra Capa Livraria.
- Lima, Nádia; Barcelos, Nayara (...) Otoni, Marina (2015).** Psicanálise, educação e redes sociais virtuais: escurando os adolescentes na escola. *Estilos Da Clínica*, 20(3), 421–440. t.ly/SVU9
- Matiassi, Andrea C. T (2022).** Evasão escolar: o que os adolescentes nos ensinam (tese de doutoramento não publicada). Universidad Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte.
- Neves, Libéria (2019).** Arte e conhecimento: uma abordagem para o teatro na educação. *Revista Educação, Artes e Inclusão*, 15(2), 78–98. t.ly/Qej9
- Neves, Libéria (2022).** *Teatro–Conversação*. Editora UFMG.
- Neves, Libéria; Santiago, Ana Lydia (2017).** Arte e psicanálise —o teatro e o ator. *Revista aSEPHallus de Orientação Lacaniana*, 12(24), 31–50. t.ly/5Km\_
- Spolin, Viola (2010).** *Improvisação para o teatro*. Perspectiva.
- Vigotski, Lev (2018).** *Imaginação e criação na infância*. Expressão Popular.