

TALLER DE TEATRO METAMORFOSIS DE PINTURAS EN HISTORIAS

Taller de Teatro Metamorfosis de Pinturas en Historias - Descripción de la Experiencia en
FUNDESCODES 2017

Karen Melissa Durango Góngora

Enero 2017.

Tutora: Carol Hurtado

Universidad del Valle sede Pacífico

Departamento de Artes escénicas

Licenciatura en Arte Dramático

Agradecimientos

Infinitas gracias a John Erick Caicedo y al grupo Teatro por la Vida de FUNDESCODES, por abrirme las puertas y permitir un gran intercambio de conocimientos y experiencias; a la universidad por ser el trampolín de inquietudes para seguir formándome como artista y pedagoga; y a mi mamá Yadira Góngora por ser la base de mi formación humana y profesional; sin lo anterior el Taller de Teatro Metamorfosis de Pinturas en Historias no hubiera sido posible.

¡Gracias a la Vida que me ha Dado Tanto!

Contenido

Introducción	1
Grupo de Teatro por la Vida de la Fundación de Espacios de Convivencia y Desarrollo Social (FUNDESCODES).	1
Metodología	5
Encuentros.....	6
Primer Momento: Entrenamiento Físico y Actoral.	6
Segundo Momento: Creación de Historias.	18
Etapas.	19
Primera Etapa: Juegos Previos para la Construcción de Historias.....	19
Segunda Etapa: Primer Acercamiento a las Obras Pictóricas.	23
Tercera Etapa: Construcción y Montaje de la Historia para la Muestra.	26
Montaje	30
Historia <i>La Muerte del Cununero</i>	31
Letra de la Adaptación de la Canción <i>La Cruz de Madera</i>	31
Mise-en-scène de la Historia <i>La Muerte del Cununero</i>	32
Evaluación.....	36
Conclusiones	38
Bibliografía	39
Anexos.....	40

Ilustraciones

Contenido	Pag.
Ilustración 1. Ejercicio Para Fortalecer el Diafragma.	6
Ilustración 2. Ejercicio de Concentración.....	11
Ilustración 3. Zapato en el Aire.	12
Ilustración 4. Nudo Corporal.	13
Ilustración 5. Juego el Asesino.	13
Ilustración 6. Juego Dramático El Profesor.....	15
Ilustración 7. Exploración de los Sentidos.	16
Ilustración 8. Máquina de Odio.	16
Ilustración 9. El Grupo es un Barco.	17
Ilustración 10. Lectura.	19
Ilustración 11. Improvisación.	22
Ilustración 12. Acercamiento a los Cuadros de Guerra.	23
Ilustración 13. Observación de un Cuadro de Paul Nash.	24
Ilustración 14. Observación de un Cuadro de Otto Dix.	24
Ilustración 15. Observación de un Cuadro de Picasso.....	24
Ilustración 16. Historia Acerca del Cuadro de Édouard Manet.....	25
Ilustración 17. Historias Acerca del Cuadro The Harvest of Battle 2, CRW Nevinson.....	25
Ilustración 18. Historia Acerca del Cuadro Maternidad, Oswaldo Guayasamín.....	25
Ilustración 19. Cuadro Pictórico Hecho Humano No 1.....	27
Ilustración 20. Cuadro Pictórico Hecho Humano No 2.....	27
Ilustración 21. Cuadro Pictórico Hecho Humano No 3.....	27
Ilustración 22. Cuadro Pictórico Hecho Humano No 4.....	27
Ilustración 23. Cuadro Pictórico Hecho Humano No 5.....	28
Ilustración 24. Cuadro Pictórico Hecho Humano No 6.....	28
Ilustración 25. Cuadro Pictórico Hecho Humano No 7.....	28
Ilustración 26. Organización de los Cuadros en una Sola Historia.	29
Ilustración 27. La Historia de la Muestra en Cuadros.	30
Ilustración 28. Fotografía Uno de la Historia la Muerte del Cununero.	33

TALLER DE TEATRO METAMORFOSIS DE PINTURAS EN HISTORIAS

Ilustración 29. Fotografía Dos de la Historia la Muerte del Cununero.	33
Ilustración 30. Fotografía Tres de la Historia la Muerte del Cununero.....	34
Ilustración 31. Fotografía Cuatro de la Historia la Muerte del Cununero.	34
Ilustración 32. Fotografía Cinco de la Historia la Muerte del Cununero.	35
Ilustración 33. Fotografía Seis de la Historia la Muerte del Cununero.	35
Ilustración 34. El Grupo y la Profesora al Finalizar La Presentación de la Historia.....	36
Ilustración 35. Evidencia de la Evaluación Escrita por Parte de los Participantes.....	37

Anexos

Contenido	Pag.
Anexo A. Programa de curso Taller de Teatro Metamorfosis de Pinturas en Historias	40
Anexo B Cronograma del Taller de Teatro.....	42
Anexo C Recuento día a día del Taller de Teatro.....	43
Anexo D Retroalimentación del Taller de Teatro.....	51

Introducción

Grupo de Teatro por la Vida de la Fundación de Espacios de Convivencia y Desarrollo Social (FUNDESCODES)

FUNDESCODES, Fundación de espacios de convivencia y desarrollo social, de la iglesia San pedro Apóstol, del barrio Lleras, de Buenaventura, liderada por el padre Adriel Ruiz Galbán, nace como un proyecto para generar espacios de sana convivencia; y en 2006, se consolida como organización social de base comunitaria; su misión es impulsar la construcción de una nueva sociedad, promoviendo y acompañando la concienciación ciudadana, la formación y organización de los procesos colectivos, con los valores étnico-culturales, en pro de defender los derechos humanos y el territorio ancestral.

Las iniciativas de **FUNDESCODES**, emergen como respuesta al ciclo de violencia progresivo que vivió Buenaventura desde 1980 a 2013, el cual inició con la guerrilla de las **FARC-EP** (Fuerzas Armadas Revolucionarias de Colombia - Ejército del Pueblo), luego con el bloque paramilitar del Bajo Calima que, pese a su supuesta desmovilización en 2004, continuó operando en Buenaventura y fue mutando y aumentando en grupos armados ilegales, incluso, desde el 2005 la ola de violencia alcanzó los índices más elevados donde, la sevicia y la tortura eran prácticas regulares de la confrontación. Y la peor parte de éste conflicto es que muchas de las masacres y las prácticas de terror ocurridas, cuentan con el Estado colombiano como cómplice o promotor, pues una de sus principales causas es sacar a la población del territorio (desterritorializar) e invisibilizarlos, para llevar a cabo megaproyectos que buscan el desarrollo portuario de la ciudad y no el de su población; y en medio de éste degradante panorama aparecen las organizaciones étnicas, eclesiásticas y sociales de Buenaventura, entre ellas **FUNDESCODES**, como apoyo a la resistencia territorial de las comunidades, utilizando herramientas pedagógicas como el teatro para exorcizar el dolor, reconstruir la memoria para entender y explicar los hechos, y darle una voz a las víctimas.

Por tanto desde el 2009, hace parte de las apuestas culturales de **FUNDESCODES**, el grupo de *Teatro Por La Vida*, con el acompañamiento de John Erick Caicedo como director; el grupo inició con niños entre los 7 y 11 años, algunos de los cuales han crecido en el grupo y siguen

haciendo parte del proceso hasta hoy; han realizado obras como: *Romeo y Julieta* en 2009, adaptada desde el contexto del territorio; ente 2010 y 2011, realizaron pequeñas presentaciones de escenas de expresión corporal, personificación de animales y concursos de improvisación; en 2012, adaptaron el cuento de la Cenicienta para reivindicar los derechos de los niños; en 2013, montaron escenas de clown sobre la identidad, la familia y el ahorro en asociación con el banco de la república y en 2014, crearon *Memoria En Escena*, una obra en imágenes que habla sobre los recuerdos que se quieren olvidar, los que no se quieren olvidar y los que se quisieran tener; en éste mismo año el grupo se unió a las iniciativas de la memoria, que llevan a cabo el Centro Nacional de Memoria Histórica¹ y la Fundación, en el marco del informe *Buenaventura: Un puerto sin comunidad*, donde el grupo abre una convocatoria para construir colectivamente una obra teatral, acerca de dicho informe, en la cual, participan más de 30 organizaciones y se unen las señoras de la Capilla de la Memoria y las del grupo folclórico de la Iglesia San Pedro apóstol, proceso que da como resultado en 2015, la obra *Tocando La Marea*, y además, convierte al grupo de teatro de jóvenes entre los 16 y los 23 años, en un grupo intergeneracional de personas entre los 16 y los 75 años; las adultas mayores nutren el grupo con su experiencia y sus historias de vida, reflejo de la violencia y la resistencia en el territorio, fortaleciendo la labor del grupo desde sus inicios, que es, contribuir a la defensa del territorio y a la lucha por el respeto a los derechos humanos, desde lo artístico.

Como estudiante de licenciatura en arte dramático de la Universidad del Valle sede Pacífico, oriunda de Tuluá , residente en Buenaventura desde el año 2013, me he relacionado de una forma más directa con el conflicto de la violencia en Buenaventura y aunque no he sido parte de él, me he enterado por parte de algunos de mis compañeros que sí les ha tocado vivirlo, de modo que me he sensibilizado frente a éste y entendido que es mucho más complejo que lo que presentan los medios de comunicación y que los comentarios del resto del país de: “*eso allá está muy caliente, mucho cuidado*”, “*¿Usted por qué se fue para allá? Allá pican*”. Además, teniendo en cuenta que mi percepción de la ciudad no ha sido de violenta y peligrosa, porque la violencia se ha concentrado en puntos específicos y estratégicos para los actores del conflicto, sitios de los cuales yo he estado alejada; sin embargo, me permeé de lo que estaba ocurriendo, de porqué ocurría, pero sin hacer nada frente a eso, me refiero a que el teatro puede ser una herramienta

¹ <http://www.centrodememoriahistorica.gov.co/micrositios/buenaventura/>

para buscar alternativas de paz para el conflicto, pero mis obligaciones académicas, mi poco conocimiento de la ciudad y sus dinámicas sociales y culturales, no me permitían intervenir de ninguna manera.

Precisamente conocí al grupo a mediados de 2016 cuando estuve en una de las presentaciones de *Tocando La Marea*, obra que ocurre en los barrios de Bajamar y va del discurso de testimonios de la violencia, el desalojo y la resistencia, al baile; cuenta con música del Pacífico en vivo, que se encarga de crear la atmósfera mientras los actores van transformando unas tablas en casas, puentes, refugios, etc. Y mostrando como la violencia y el desarrollo portuario quieren eliminarlos, pero ellos se resisten a pesar del miedo. Esa obra movió todas mis fibras, realmente tiene mucha fuerza, la fuerza de la gente negra, y logra conmover y hacer reflexionar sobre el conflicto a su público, no solo desde la crueldad y el dolor que significa vivirlo, sino desde la posibilidad de sobreponerse a él, tanto así, que la obra termina en fiesta.

Lo aquí relatado da cuenta de lo que expresa Xavier Ucar: “el teatro es una metodología de trabajo especialmente adecuada para desarrollar procesos de animación sociocultural. Desde el punto de vista etimológico se afirma que el término *animación* proviene de *ánima* (aliento vital alma) y *animus* (dynamismo, movimiento). La propia historia con múltiples ejemplos, nos muestra las veces que el teatro ha jugado o desarrollado ambos papeles, concienciando a las personas de las realidades que estaban viviendo e incitándolas a la acción. El teatro puede situarse en la línea de los objetivos que persigue la animación sociocultural; básicamente que las personas salgan de su pasividad, que se pongan en acción y que asuman o recobren su autonomía. El teatro desde esta perspectiva está íntimamente vinculado a la educación y se constituye esencialmente en un tipo de aprendizaje individual y colectivo, base y fundamento sobre el cual construir las nuevas interrelaciones de la comunidad con su propio medio sociocultural” (Caride & Vieties, 2006, p. 125.)

Por lo tanto, dicha presentación fue un gran hallazgo para mí, además ya había compartido otros espacios culturales con el director John Erick, sabía que hizo parte de los inicios de la Licenciatura en Arte Dramático con el *Taller de Jóvenes Creadores del Litoral Pacífico del Ministerio de Cultura*, como estudiante, lo cual facilitó mi acercamiento a él, para indagar sobre su apuesta por construir ciudad desde el teatro, apuesta que considero sólida y por ello decidí orientar mi investigación para el trabajo de grado con el grupo de *Teatro Por La Vida*, uno de los principales grupos de teatro representativos de la ciudad, es de origen comunitario y brinda

una posibilidad diferente para el uso del tiempo libre, además abre un espacio para la reflexión de los problemas de la ciudad y busca que sus participantes desarrollen un lenguaje artístico para denunciar y generar conciencia en el resto de la comunidad, son un gran ejemplo de la animación sociocultural a partir del teatro, aunque no denominen su trabajo en estos términos. Actualmente, el grupo base son los músicos y actores de la obra *Tocando la Marea*, que se reúnen días previos a presentaciones; son más de 20 personas, pero a los ensayos regularmente asisten 13 personas, son muy inconstantes, incluso asisten jóvenes o niños que pasan por el lugar mientras se está ensayando y se entusiasman, sin embargo, van unos días y no vuelven; todo ello, debido a que hacen teatro como un pasatiempo y a veces se les cruza con sus obligaciones personales y no pueden asistir.

Esta fue, la oportunidad para aportar a una alternativa de paz desde los conocimientos como licenciada en Arte Dramático, compartir lo que aprendí y así, brindarles herramientas para que se fortalecieran como grupo y potenciaran su labor de animación sociocultural; la propuesta buscó estimular su creatividad, activar su conciencia corporal y espacial, potenciar sus capacidades expresivas y narrativas, a través de la creación de historias a partir de obras pictóricas, donde el aprendizaje fue mutuo, ellos exploraron y explotaron sus capacidades creativas y yo confronté las herramientas metodológicas con la realidad y logré consolidar estrategias propias.

Metodología

El juego como entrenamiento corporal y actoral es la herramienta base para el trabajo en el Taller de Teatro Metamorfosis de Pinturas en Historias, debido a que el juego es un elemento versátil que permite la diversión, la desinhibición, fomenta la imaginación, desarrolla las capacidades físicas y motrices, la concentración y la interacción con el propio cuerpo y con el de los demás, es decir, con el juego se logra la utilización plena de los recursos físicos y mentales de cada participante, lo cual es indispensable porque el individuo es la materia prima del teatro.

Todos los juegos están direccionados hacia la creación de historias a partir de obras pictóricas, adelantándose al hecho de que en los grupos de teatro muchas veces se encuentra participantes tímidos que dicen “- no tener nada para contar”; y es aquí donde la pintura juega un rol protagónico derribando esta barrera, pues sus colores y figuras transmiten emociones y hacen que la imaginación se active y cree posibles situaciones alrededor de: ¿dónde ocurrió la pintura?, ¿qué ocurrió?, ¿A quién le ocurrió? ¿Quiénes son los personajes de la pintura?, preguntas que son el punto de partida para la construcción de una historia dentro de la estructura, inicio, nudo y desenlace; en otras palabras, las pinturas permiten deducir las circunstancias dadas, que “significan la historia de la obra, sus hechos, consecuencias, época, tiempo y lugar de la acción, [...], los decorados, los trajes, los objetos necesarios para la representación, iluminación y efectos de sonido” (Stanislavski, 1954, p. 56.)

El taller estuvo planteado de manera progresiva, brindándole a los participantes juegos y ejercicios que fueron despertando su espíritu creativo y les permitieron reconocer los lazos entre el teatro y su cotidiano, generando un vínculo entre ellos y las actividades del taller, lo cual les facilitó volcar sus capacidades cognitivas y emocionales en pro de la creación de historias a partir de obras pictóricas, aquí “el discurso del profesor no es pues central, y sobre todo no es discriminatorio, ya que, el trabajo en taller cuenta con el potencial del alumno, valorando y desarrollando el talento de cada uno y, sus habilidades personales” (Motos Teruel & Laferrière, 2003, p. 204.)

El Taller de Teatro Metamorfosis de Pinturas en Historias constó de 12 encuentros y estuvo dividido en tres etapas. (Anexos A y B.)

Encuentros

Primer Momento: Entrenamiento Físico y Actoral

Esto fue una constante en todas las etapas del Taller de Teatro Metamorfosis de Pinturas en Historias, pues permitía acondicionar a los participantes para la escena, se realizaron juegos de calentamiento, interacción grupal, concentración, exploración de los sentidos y juegos dramáticos, en los cuales el rol del profesor fue:

“proponer consignas diversas con el fin de conducir al participante hacia una percepción cada vez más reflexiva de los códigos teatrales, hacia un aprendizaje del lenguaje dramático como medio de expresión y de comunicación, susceptible de desarrollar la flexibilidad de pensamiento, la capacidad de adaptación y creatividad, así, como a una liberación corporal, intelectual y emotiva para un mejor conocimiento de sí mismo y del grupo al que pertenece.” (Motos Teruel & Laferrière, 2003, p. 132.)



Ilustración 1. Ejercicio Para Fortalecer el Diafragma.

Aplicación:**Estiramiento**

El grupo se organiza en círculo y observa a la profesora con el fin de seguir sus movimientos, el estiramiento se realiza de abajo hacia arriba, iniciando con los pies y terminando con los músculos faciales. Son ejercicios para preparar los músculos, aumentar el rango de movimiento de las articulaciones y reducir la probabilidad de lesiones.

Caminatas por el Espacio

Se le pide al grupo que explore y reconozca el espacio de trabajo, a través de su cuerpo y las distintas formas de desplazamiento, correr, caminar, trotar; las cuales están sujetas a la velocidad que pida la profesora, que son de uno a cinco, siendo uno lo más lento y cinco lo más rápido; además éste momento del calentamiento permite que los participantes entiendan y descubran su cuerpo en relación al de los compañeros, mirándose a los ojos, procurando no chocarse; aquí, se les pide saludarse entre ellos, pasar uno por debajo del otro, que toquen con determinada parte del cuerpo el suelo; y el objetivo constante del grupo es mantener el espacio equilibrado, ir donde hay un espacio vacío.

El Número

El grupo se ubica en círculo y realiza los siguientes movimientos al mismo tiempo; cada participante: levanta el brazo derecho a la altura del pecho y lo estira hacia adelante, contando diez movimientos de forma rápida; luego hace lo mismo, pero con el brazo izquierdo; después levanta la pierna derecha y la estira hacia adelante, contando diez movimientos de forma rápida, y por último la pierna izquierda. Los anteriores movimientos deben repetirse disminuyendo la cantidad, es decir, se inicia realizando diez movimientos, luego nueve, después ocho, siete, seis, cinco, hasta llegar a uno. Al mismo tiempo los participantes deben contar los movimientos en voz alta de manera regresiva (10, 9, 8, 7, ... 2,1.)

Tocarle la Espalda al Compañero

Todos los participantes se desplazan por el espacio y el objetivo de cada uno es tocarle la espalda al compañero, agarrándolo desprevenido, y mantenerse atento para que no se la toquen, ya que, si logra ver la intención o el movimiento de su compañero antes de que le logre tocar la espalda, éste no podrá tocársela.

Cola de Conejo

Los participantes se ponen una media o un trapo colgando de la parte de atrás del pantalón (no deben amarrarla), simulando una cola; hacen un círculo con los brazos dentro de él y cierran los ojos, cuando la profesora diga ya, deben empezar a robar colas y proteger la propia, pues el que pierde la cola, sale del juego y gana el que logra llegar hasta el final con cola.

Samurái

Se elige a un participante para que haga el rol de Samurái, este estará enfrente del grupo, al que va a dirigir sus movimientos con un sable imaginario, los movimientos son tres: 1. El samurái hará un movimiento horizontal, arriba, como si fuera a decapitar, en el cual el grupo debe agacharse para esquivarlo; 2. El samurái hará un movimiento al medio, como si fuera a enterrar el sable en el estómago, en el cual el grupo debe hacerse a un lado; 3. El samurái hará un movimiento horizontal, abajo, como si fuera a cortar los tobillos, en el cual el grupo debe saltar. Si alguno de los participantes no esquivo los movimientos, muere y sale; el objetivo del samurái es exterminar el grupo.

Balón Mano

El grupo se divide en dos equipos iguales, se ubican dos sillas como porterías, una en el extremo de la otra. Hay un balón, el cual se pasa con las manos; cada equipo debe hacer más de tres pases antes de poder hacer gol, cada que el equipo pierda la pelota y la coja de nuevo, la cuenta de los pases se reinicia, el participante que tiene la pelota no se puede mover, los equipos pueden robar la pelota en el aire, pero no pueden arrebatársela al compañero, el participante que tiene la pelota es intocable. Se pone un margen de goles: 5 o 10, gana el equipo que primero llegue al margen.

Lleva

Es el típico juego de pasarle la lleva al otro, alguien la tiene y debe pegársela a otro, los demás huyen corriendo para que no se las peguen. Aquí aparecen algunas variaciones para agregarle dificultad al juego:

Lleva Partes

Esta variación consiste en que solo se puede pasar la lleva en o con determinada parte del cuerpo, depende de la directriz del encargado: *hay que pegarla en el tobillo o péguela con la cabeza.*

Lleva Congelada

El participante que la lleva, debe congelar a todos, pero los demás participantes pueden descongelar pasando por debajo de las piernas de los compañeros congelados, cuando el que la lleve logre congelar a todos, cambia su rol con otro participante, así, hasta que todos hayan sido la lleva.

Lleva Stop

Aquí se agregan algunos grados de dificultad: el participante que la lleva, debe pegársela a todos, al que se la peguen debe congelar en una postura inusual, hasta el final del juego, además deben estar pendientes a la orden de la profesora: que puede ser una palmada y al escucharla todos deben detenerse, y no se reanuda el juego hasta que la profesora diga YA.

Lleva de Dos

Los participantes se hacen en parejas, uno delante del otro, mirando hacia el frente, las parejas se distribuyen por el espacio, y una de las parejas se disuelve en perseguidor y perseguido, si el perseguido quiere salvarse, debe pararse delante de una de las parejas e inmediatamente el que quede de tercero pasará a ser el perseguidor y el que estaba persiguiendo será perseguido.

Lleva Bultico

Los participantes se hacen en el suelo en bultico (Sentados sobre sus piernas e inclinados hacia adelante, tocando el suelo con la cabeza), dos se quedan de pie, uno es el perseguidor y el otro el perseguido que para salvarse debe saltar uno de los bulticos, el cual pasaría a ser el perseguidor hasta saltar un nuevo bulto.

Lleva Bomba

El participante que la lleva, tiene cinco segundos para pegarla, si no la pega se explota, cuando el participante se explota debe expresarlo corporalmente, puede ser saltando con las extremidades extendidas y gritando o como el considere que se pueda explotar.

La Vida en la Media

Los participantes deben alzar uno de sus brazos a la altura de los hombros y doblarlo, y justo en el dobléz, poner una media o un trapo hecho bolita, el cual será su vida; los participantes caminarán por el espacio con el objetivo de robar vidas y cuidar la propia, si a un participante le roban la vida (media o trapo hecho bolita) o se le cae y no tiene más, sale del juego; si en cambio ha robado y tiene, puede reemplazar la que perdió poniéndola en el dobléz de su brazo y seguir jugando; ganará el participante que más vidas acumule.

Mandar la Energía (vaqueros)

Los participantes se acomodan en círculo, el objetivo es generar una sinergia o conexión grupal, enviando palmadas utilizando las dos manos, por ejemplo, la profesora inicia dirigiendo una palmada hacia uno de los participantes, acción que se denominará como *pasar la energía*, el participante al recibir la *energía*, debe pasarla hacia otro participante; hay que hacer contacto visual con la persona a la que se le pasará la *energía*. Se puede iniciar pasándola hacia el lado, y cuando ya se logre fluidez y sinergia grupal, puede enviarse en cualquier dirección. Una variación, es los vaqueros: al participante que le llegue la *energía* debe agacharse, y los participantes del lado derecho e izquierdo de él, deben dispararse y generar sonido de disparo, el que se demore más en disparar sale; el juego continúa, cuando el que está agachado envía de nuevo la *energía*.

Presi – Vice – Secre

Los participantes se sientan en círculo, y se asignan cargos: uno es el presidente (presi), y hacia su derecha van descendiendo, vicepresidente (Vice), secretario (Secre), 1, 2, 3, 4, 5, Y haciendo palmadas de manera rítmica dicen: si inicia el presidente, por ejemplo: *presi, presi, dos, dos*, entonces responde dos: *dos, dos, Secre, Secre*, es decir, el participante que inicia, dice su cargo o número dos veces, seguido del cargo o número de otro participante que debe contestarle, el que se equivoque pasa a ocupar el último puesto y los demás ascienden, por ejemplo: son *presi, vice, secre* y cinco números; y si *secre* se equivoca pasa a ser el número 5 y 1 asciende a *secre*, 2 a 1, 3 a 2, 4 a 3 y 5 a 4. El objetivo de cada participante es buscar estrategias para no equivocarse y hacer equivocarse a los demás, hasta llegar a presidente.

Todos al Mismo Tiempo



Ilustración 2. Ejercicio de Concentración.

Los participantes ocupan cada uno un lugar en el espacio, están parados y mirándose; deben caminar al mismo tiempo, sin ponerse de acuerdo con gestos o palabras, cuando ya lo hayan logrado, deben detenerse al mismo tiempo; es cuestión de concentrarse y encontrar la energía grupal.

Zapatos

Los participantes distribuidos en el espacio hacen una secuencia con un zapato enumerándose, es decir, X se lo tira a Y, Y a M y M a T, la secuencia se repite hasta que ya la memoricen y se continua, sólo que cada vez se van agregando zapatos, el objetivo es lograr que haya tantos zapatos como participantes; cada que un zapato se caiga, se empieza de nuevo con un solo zapato, pero con la misma secuencia; los participantes deben ocuparse de a quién se lo tiran y a quién se lo reciben, nada más.



Ilustración 3. Zapato en el Aire.

Nudo Corporal



Ilustración 4. Nudo Corporal.

Los participantes se cogen de las manos y empiezan a entrelazarse, a enredarse entre ellos; cuando ya son un nudo, buscan la forma de desenredarse, deben tener mucha paciencia y concentración.

¿Cuál es la Diferencia?

Los participantes se hacen en dos filas, una enfrente de la otra, deben observarse durante un tiempo, luego una de las filas sale para cambiarse algo y cuando regresan la otra fila debe descubrir cuál era la diferencia, y viceversa.

El Líder

Uno de los participantes sale del salón, entre tanto los demás eligen un líder, el cual va a proponer movimientos para que los demás los sigan, mientras caminan por el espacio; el objetivo es que se vean homogéneos para que el participante que está afuera no logre su objetivo, descubrir al líder.

El Asesino



Ilustración 5. Juego el Asesino.

Los participantes hacen un círculo poniéndose hombro con hombro y cierran los ojos, la profesora los rodeará y tocará al que será el asesino sin que nadie lo note, a una señal abrirán los ojos y caminarán por el espacio. El asesino mata picando el ojo, su objetivo es matar a todos sin ser descubierto y el objetivo del resto es descubrirlo, no se puede perder el contacto visual.

El Traductor

Dos participantes, uno es el conferencista y el otro el traductor; al conferencista se le pone un idioma: italiano, ruso, chino, etc., se les asigna un tema, el traductor lo dice en español y el conferencista en otro idioma, es totalmente improvisado.

El Profesor



Ilustración 6. Juego Dramático El Profesor.

Uno de los participantes es el profesor que está en medio de dos alumnos que le están haciendo musarañas, éste debe descubrirlos y los alumnos no permitirlo.

El Vigilante

Uno de los participantes es el vigilante, se define de qué lugar y otro participante llega y quiere entrar, pero el vigilante no lo puede dejar entrar, pero no puede decir NO, si dice no, pierde y hay cambio de vigilante.

El Perseguido

Dos grupos, uno se sienta como observador y el otro se queda en escena, uno va caminando y es perseguido por los demás, cuando el perseguido quiera voltearlos a mirar para descubrirlos estos deben buscar distintas acciones para disimular; se va cambiando el perseguido y luego se cambian los grupos.

El Oso

Unos participantes están en el bosque y deben hacerse los muertos porque están siendo acechados por otro participante que hará el rol de oso; si el oso se les acerca y logra hacerlos mover, se los come. La necesidad de ser insensibles, vuelve más sensibles a los participantes.

El Escultor

Los participantes se hacen en parejas uno es el escultor y el otro la arcilla, el escultor debe moldear la arcilla sin usar la palabra, solo con el contacto; al final cada escultor presenta su escultura y se cambian los roles.

Lazarillo



Ilustración 7. Exploración de los Sentidos.

Los participantes se hacen en parejas, uno es el ciego y el otro el lazarillo, el cual guía por medio de un sonido, si el ciego no escucha el sonido debe detenerse. Cuando los participantes van tomando confianza se cambian los roles.

Máquinas Grupales



Ilustración 8. Máquina de Odio.

Todos los participantes se sientan como público y un voluntario sale al frente y plantea un posible movimiento de una máquina con sonido y los demás se le van uniendo hasta que la máquina, tenga forma, el siguiente participante crea a partir de lo propuesta que ya hay. Una variación es decirles de qué es la máquina, por ejemplo, de amor, de odio, etc.

Objetos Grupales



Ilustración 9. El Grupo es un Barco.

La profesora les dice hagan un huevo frito, y el grupo lo construye a través de su lenguaje corporal, no hay palabra, ni líderes diciendo qué hacer, es una construcción grupal donde se deben seguir y apoyar las ideas; es indispensable el silencio.

Segundo Momento: Creación de Historias

“Llamamos tarea creadora a toda actividad humana generadora de algo nuevo, ya se trate de reflejos de algún objeto del mundo exterior, ya, de determinadas construcciones del cerebro o del sentimiento que viven y se manifiestan únicamente en el ser humano. Si observamos la conducta del hombre, toda su actividad, percibiremos fácilmente que en ella cabe distinguir dos tipos fundamentales de impulsos. Uno de ellos podría llamarse reproductor o reproductivo; que suele estar estrechamente vinculado con nuestra memoria, y su esencia radica en que el hombre reproduce o repite normas de conducta creadas y elaboradas previamente o revive rastros de antiguas impresiones. [...] Toda actividad humana que no se limite a reproducir hechos o impresiones vividas, sino que cree nuevas imágenes, nuevas acciones, pertenece a esta segunda función creadora o combinadora. El cerebro no sólo es un órgano capaz de conservar o reproducir nuestras pasadas experiencias, sino que también es un órgano combinador, creador; capaz de reelaborar y crear con elementos de experiencias pasadas nuevas normas y planteamientos”. (Vigotsky, 2009, ps. 7, 9.)

Lo expresado por Vigotsky, refleja el objetivo del segundo momento de cada encuentro del Taller de Teatro Metamorfosis de Pinturas en Historias para con los participantes, pues la búsqueda era conocer las historias y/o emociones propias de cada uno de los participantes e incitarlos a no solo recordarlo, sino recrearlo, contando nuevas historias a partir de lo real, ficcionando, inventando sin preocuparse de la lógica; explorar distintas posibilidades a partir de su imaginación, y brindarles herramientas y nuevas experiencias para alimentar su imaginación.

Hasta aquí se da cuenta en qué consistían los dos momentos de cada encuentro, ahora se ahondará en las tres etapas del Taller de Teatro Metamorfosis de Pinturas en Historias, las cuales están ligadas al segundo momento: la creación de historias, del cual se ha planteado el objetivo y se verá su aplicación al avanzar progresivamente en el documento y las tres etapas.

Etapas

Primera Etapa: Juegos Previos para la Construcción de Historias

Fue la primera etapa del Taller de Teatro Metamorfosis de Pinturas en Historias, los ejercicios fueron muy libres, algunos solo consistieron en decirle a los participantes: *cuéntame*, para ver qué contaban y cuáles eran sus habilidades o falencias para narrar. Hablamos de qué es una historia, cómo está compuesta y exploramos su construcción verbalmente y escénicamente de manera individual y grupal. El punto de partida fueron los participantes, sus conocimientos, emociones y su deseo de aprender y experimentar, el rol de la profesora fue guiar, mantener vivo el interés de ellos y provocar sus capacidades a partir de juegos dramáticos y ejercicios narrativos, para conocerlas y explotarlas.

Aplicación:

Entre Todos Contamos (Palmada – una Frase – una Palabra)

Los participantes hacen un círculo, el objetivo es contar una historia entre todos, un participante inicia, y la continúa el otro cuando la palmada de la profesora lo indique; así, hasta dar un final a la historia construida. Una variación es contar la historia por frases o por palabras, cada participante dice solo una frase o solo una palabra, hasta hilar una historia; la profesora puede elegir el tema de las historias: de terror, de amor, de hadas, etc.

Lectura como Punto de Partida

Se hace una lectura a los participantes, de una historia, un fragmento o algún escrito que deje espacio para la invención, donde ellos deban hacerse preguntas de por qué pasó o puedan transformarlo en otra cosa, etc. Después de la lectura se les pide a los participantes que representen escénicamente una historia sobre lo leído; al final se hace un foro entre los participantes acerca de lo que se vio en escena y lo que se leyó.



Ilustración 10. Lectura.

Asociación de Palabras

Los participantes se ubican en círculo, la profesora hace parte del mismo, y elige un tema, por decir, *animales*, entonces empiezan a mandar la energía a través de una palmada, diciendo una palabra referente al tema, en este caso, *iguana*, *hipopótamo*, *etc.* Debe ser acción – reacción. El juego permite identificar con que temas está más relacionado el grupo, ya que, en estos, el ejercicio adquirirá mayor fluidez.

Ser Todos (Rotando)

Uno de los participantes sale al frente e inicia una historia, donde él es todos los personajes, cada personaje debe tener un cuerpo y una voz diferente a los otros, cuando el primer participante ya haya desarrollado alguna idea, otro participante debe seguir contando la misma historia, se rotan los participantes hasta lograr un final.

El Objeto es el Protagonista

Se les pide a los participantes que busquen un objeto en el lugar o fuera que les llame la atención, cuando ya lo han encontrado se les pide que cuenten una historia entre todos donde el objeto de cada uno es el personaje, es decir, un participante inicia la historia donde su objeto es el personaje, y cada participante va involucrando su objeto, hasta tener una historia entre todos.

Dragón sin Ojos

“La historia del dragón de Trou Balligan – Augusto Boal.

Se cuenta que, en la Edad Media, en Normandía, Francia, había una princesa muy hermosa, riquísima heredera de un pueblo llamado Trou Balligan. Allí vivía también un dragón feroz y malvado, que devoraba a los jóvenes y, sobre todo, a las jóvenes más bellas. La juventud de Trou Balligan estaba a punto de desaparecer completamente, cuando se supo que el dragón había propuesto un trato: si la princesa estuviese dispuesta a entregarse a la voracidad del dragón, éste abandonaría el feudo y se iría a sembrar el terror en otras regiones del país. Al enterarse de esa propuesta indecorosa, la princesa, queriendo salvar a sus súbditos, aceptó magnánima el sacrificio de su vida: sería devorada por el dragón. Sus súbditos, conmovidos, rechazaron la oferta, pero la princesa decidió actuar por su cuenta, una bonita noche lluviosa, y salvar a su pueblo, así, que se dirigió a la gruta de la bestia para entregarse por propia voluntad.

El dragón, feliz, fue a recibirla a la puerta, como correspondía a una princesa, sobre todo a ésta, tan digna y generosa. Antes de devorarla, el famélico monstruo le pidió que se desnudase, pues tenía miedo de atragantarse con tantas sedas, pendientes, collares y oropeles. Cuando la vio toda desnuda, sus ojos se le salieron literalmente de las órbitas. La joven era de una belleza tan esplendorosa, su cuerpo tan perfecto, que él quedó momentáneamente ciego, con los globos oculares colgados de los nervios ópticos, como ojos de cangrejo. Considerando que uno de los mayores placeres de la gastronomía consiste precisamente en admirar el plato antes de comerlo, el dragón decidió postergar el banquete hasta que sus ojos volviesen al lugar debido. Se supo entonces en el pueblo del gesto heroico de la hermosa y estoica princesa, y los campesinos, sus súbditos, decidieron salvarla. Fueron a la gruta del dragón y... y... y aquí comienza el ejercicio: la princesa es atada a una silla con una buena cantidad de prendas de ropa (jerseys, camisas, pantalones, lo que se tenga a mano); el dragón, con los ojos vendados, intenta tocar a los campesinos, apartándolos de su prisionera; ellos deben evitar que los toque y esforzarse por liberar a la princesa. Si el dragón llega a tocar a los campesinos, éstos mueren y abandonan el juego, que puede terminar de dos maneras: porque ya no hay «salvadores» o, por el contrario, porque la hermosa princesa ha sido liberada. Este ejercicio es más breve que su explicación. Si resulta demasiado fácil, puede practicarse con dos dragones en lugar de uno: al fin y al cabo, como los dragones no existen...” (Boal, 2001, ps. 221, 222)

Posturas Corporales, Improvisar

Uno de los participantes sale al frente y hace una postura con su cuerpo, luego otro participante sale y complementa la postura del compañero, se les pide que piensen en una posible situación en la que están, partiendo de las posturas y con la orden de la profesora deben descongelar e improvisar la situación, cuando se desarrolla una mini historia, se inicia de nuevo con otros participantes.



Ilustración 11. Improvisación.

Segunda Etapa: Primer Acercamiento a las Obras Pictóricas



Ilustración 12. Acercamiento a los Cuadros de Guerra.

Esta segunda etapa fue un momento de transición, donde se realizó la exploración de historias a partir de cuadros de guerra, ya que es un tema sugerente y significativo para el grupo debido a su contexto.

Como lo expresó Blonski, (1964)

“Hay que habituar al niño a escribir sólo sobre lo que conoce bien, en aquello que ha meditado mucho y profundamente. Nada más nocivo para el niño que imponerle temas en los que haya pensado poco y de los que no sepa qué decir, esto equivaldría a educar escritores vacíos, superficiales. Para hacer del niño un escritor es preciso imbuir en él fuerte interés hacia la vida que le rodea. El niño escribe mejor sobre aquello que más le interesa, sobre todo cuando lo conoce bien”. Citado por (Vigotsky, 2009, p. 51.)

Claramente, lo dicho por Blonski no solo aplica a la hora de escribir, sino en cualquier campo de la creatividad, en éste caso, en la composición de historias escénicamente, por ello, la decisión pedagógica de usar obras pictóricas cercanas a su contexto, un contexto de violencia por el cual *El Grupo de Teatro por la Vida* tiene grandes inquietudes, como ya se evidenció y se reafirmó en el desarrollo del Taller de Teatro Metamorfosis de Pinturas en Historias.

Éste primer acercamiento se basó en algo que Motos Teruel & Laferrière (2003) denominan

“Proceso de representación expresiva: impresión – expresión – comunicación – reflexión. Todo acto expresivo se basa en un movimiento de doble dirección: del mundo exterior hacia la persona (impresión) y de la persona hacia el mundo exterior (expresión). Solo podemos expresarnos si nos dejamos impresionar -voluntariamente o no- por lo que nos rodea o interpela.” (p. 89)

Los participantes fueron impresionados por cuadros de guerra, llamados así, por expresar sensaciones relacionadas con la guerra, de Edouard Manet, CRW Nevinson, Diego Rivera, Edvard Munch, Otto Dix, Oswaldo Guayasamin y Pablo Picasso; a partir de estos, expresaron sus ideas con mayor claridad y de formas más interesantes, acercándose a la complejidad de tejer un inicio, un nudo y un desenlace y no solo plasmar una idea o una anécdota, sino desarrollarla.

Aplicación:

Elige un Cuadro y Cuenta

Se le presenta al grupo una variedad de cuadros pictóricos impresos, que reflejen temas de su interés, se les permite escoger el cuadro que les llame la atención, y en grupos se les pide que cuenten qué pasa o qué pasó en ese cuadro.

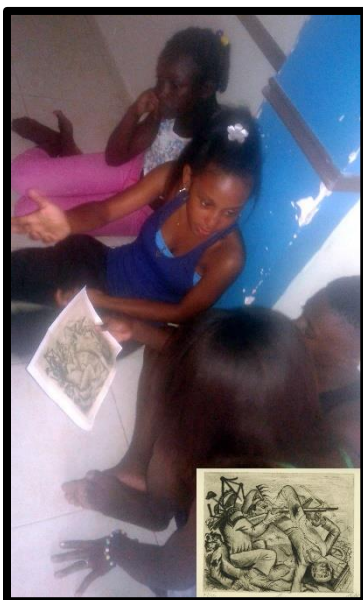


Ilustración 14. Observación de un Cuadro de Otto Dix.

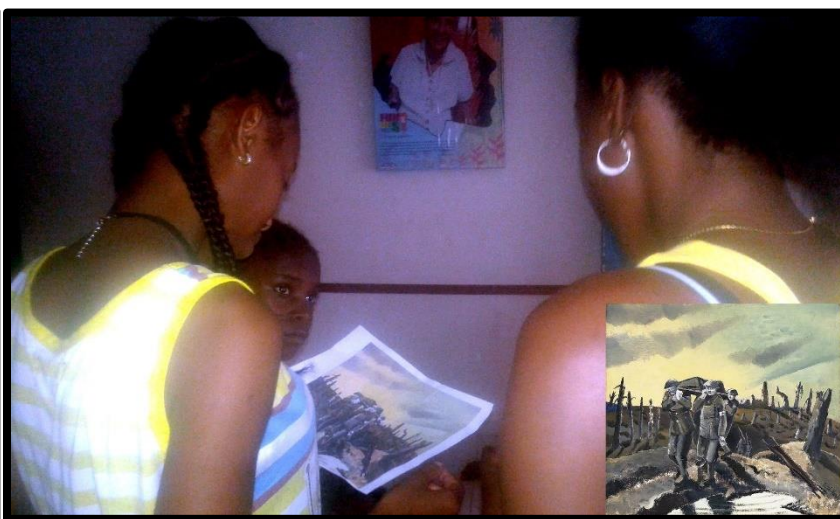


Ilustración 13. Observación de un Cuadro de Paul Nash.



Ilustración 15. Observación de un Cuadro de Picasso.

En Imágenes Cuenta

Se dividen los participantes en grupos y a cada grupo se le asigna una obra pictórica impresa, y se les pide que cuenten una historia en imágenes donde cuenten qué pasó antes y después del cuadro; pueden hacer movimientos transicionales de imagen a imagen.



Ilustración 16. Historia Acerca del Cuadro Ejecución del emperador Maximiliano de México, Édouard Manet.

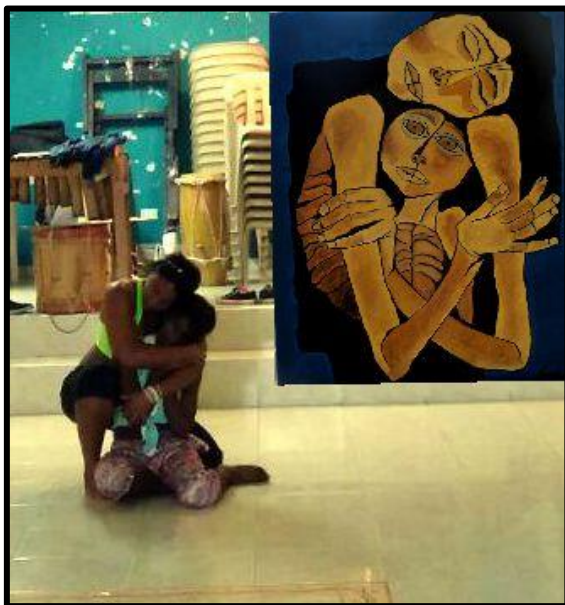


Ilustración 18. Historia Acerca del Cuadro Maternidad, Oswaldo Guayasamín.



Ilustración 17. Historias Acerca del Cuadro The Harvest of Battle 2, CRW Nevinson.

Tercera Etapa: Construcción y Montaje de la Historia para la Muestra

En esta última etapa exploramos los cuadros del Tumaqueño José Éibar Castillo², el cual plasma en sus pinturas “El Quehacer Negro”: gente negra, folclor, tragedia, es un pintor de rostros y de ambientes, como él mismo lo describe:

“representa los actos existenciales que emergen apresurados de las entrañas del complejo entramado social, para pervivir reproduciéndose sin cesar entre el son, la danza y la fatiga crónica que acompaña al crepúsculo, y, cantar otra vez cada mañana cantado como nadie cantaría, cantando con el cuerpo y con el alma.” (Castillo, s.f.)

Su obra pictórica fue elegida porque los contextos sociales y culturales de Tumaco y Buenaventura tienen mucho en común, así, que finalmente los participantes terminaron contando sus propias historias al verse reflejados en los cuadros, lo cual permitió sembrarles la necesidad de observar su cotidiano con atención para crear una representación teatral, pues la vida está construida en imágenes, solo es que no se detienen a observarlas; así, lo importante fue el proceso para crear una historia y no las pinturas, porque las imágenes salieron de ellos mismos. Dicho por Kartún, (2007)

“la principal estrategia para imaginar es la de salir a cazar imágenes, y una vez entrampadas, acosarlas – y acuciarlas – hasta sacarles la última gota. Así como se caza a los pájaros con flechas hechas de sus propias plumas, la red de cazar imágenes esta tejida solo de imágenes.” (p. 7)

Y ese fue el objetivo de esta etapa del taller: invitar a los participantes a cazar imágenes, en su cotidiano.

Aplicación:

Conversaciones

Se reúne el grupo y se inicia una conversación entorno a los intereses individuales de cada uno acerca de lo que les gustaría contar en el teatro, para reconocer los intereses en común y la pertinencia de la propuesta que la profesora tiene.

² José Éibar Castillo, artista plástico del instituto Popular de Cultura (IPC) originario de Tumaco, radicado en Cali.

Esculpe un Cuadro que Puede Hablar

Se les pide a los participantes que salgan voluntariamente y a los voluntarios que son los escultores, se les asigna un cuadro y se les pide plasmar el cuadro, usando a sus compañeros como arcilla. Cuando el cuadro ya es humano, se les pide a los actores que piensen en su posición y la posible situación en la que se encuentran y empiecen a decir en voz alta lo que está pensando el personaje, luego se les pide que dialoguen entre ellos.



Ilustración 19. Cuadro Pictórico Hecho Humano No 1.



Ilustración 20. Cuadro Pictórico Hecho Humano No 2.



Ilustración 22. Cuadro Pictórico Hecho Humano No 4.



Ilustración 21 Cuadro Pictórico Hecho Humano No 3.



Ilustración 24. Cuadro Pictórico Hecho Humano No 6.



Ilustración 23. Cuadro Pictórico Hecho Humano No 5.



Ilustración 25. Cuadro Pictórico Hecho Humano No 7.

Una Sola Historia con Todos los Cuadros



La profesora lleva varias obras pictóricas impresas y les pide a los participantes que organicen los cuadros en un orden que puedan contar una sola historia. Después de que los organicen, uno de ellos la cuenta verbalmente y luego la actúan, usando palabras, solo si es indispensable.

Ilustración 26. Organización de los Cuadros en una Sola Historia.

Acciones Físicas

Cada uno de los participantes piensa en un oficio o profesión, el cual debe representar solo con su cuerpo, hacer las acciones, pero sin usar elementos, deben desarrollar las acciones con la mayor cantidad de detalles que se les ocurra, cuando el participante haya desarrollado la acción, los demás deben adivinar qué estaba haciendo.

Atmósferas

Se les pide a los participantes que a través de sonidos y su actitud, creen la atmósfera de ciertos lugares que nombrará la profesora.

Repetición

Cuando el grupo ya cuenta con un montaje escénico de la historia, es necesario repetirlo, en busca de mejorarlo y pulirlo cada vez, y además de que los movimientos o textos pactados queden en la memoria corporal y mental del actor. (Anexo C)

Montaje

La creación de la historia *La Muerte del Cununero*, se hizo a través del método de creación colectiva definida por Motos Teruel & Laferrière (2003) como:

“sistema de creación que sustituye la figura tradicional del director, responsable absoluto del producto artístico, por la participación de todos los componentes del grupo; lo que supone una mayor exigencia de creatividad, autoconfianza, sentido democrático, y compromiso total con el producto creado, tanto artística como ideológicamente. La autoría del espectáculo -idea y realización- pertenece al grupo.” (p. 45)

Es importante destacar lo anterior ya que está directamente relacionado con el objetivo del Taller de Teatro Metamorfosis de Pinturas en Historias, de generarles herramientas teatrales al *Grupo de Teatro por la Vida* para que reafirmen su autonomía e identidad, en los procesos creadores que enfrenten, tal como lo hicieron en éste proceso.

Donde la profesora fue una guía canalizadora de la energía y capacidad creadora del grupo; les brindó un abanico de herramientas escénicas, sobre juegos lúdicos y dramáticos, relacionados con la construcción de historias a partir de obras pictóricas, lo cual concluyó, con la elección de un pintor específico, José Éibar Castillo, el cual permitió que el grupo se identificara con sus pinturas, generándoles la motivación para crear y contar acerca de su identidad, creando una historia de manera autónoma y un poco al azar, ya que nació de la fusión de once de las pinturas de José Éibar Castillo.



Ilustración 27. La Historia de la Muestra en Cuadros.

Historia *La Muerte del Cununero*

Están unas vendedoras en su labor en la galería de un pueblo, cuando llega un grupo de desplazados con instrumentos del Pacífico, piden autorización para quedarse en la galería y prenden la fiesta, por lo tanto, las vendedoras abandonan su labor. Entra en escena una tabaquera con malos presagios. Y resulta que los malos presagios se hacen realidad porque el líder de los desplazados es el mejor cununero de la región, y mientras éste hace una demostración, uno de sus acompañantes al que le menosprecian su talento, lo mata por envidia y huye. La fiesta se convierte en un silencio fúnebre, pero al cabo de un tiempo, prenden la fiesta en honor al muerto, “el muerto al hoyo y el vivo al baile”, lo cual es un posible irrespeto al muerto, pero dicen “el no mantenía triste”. Al final una imagen del muerto abrazando el cununo y ascendiendo al cielo, con su esposa cantando una adaptación de la canción *la cruz de madera* del compositor mexicano Chuy Luviano interpretada por los rayos de México.³

Letra de la Adaptación de la Canción *La Cruz de Madera*

Para efectos de la historia la participante encargada de cantar, por iniciativa propia decidió modificar la letra de la canción de acuerdo a la historia *La Muerte del Cununero*.

Cuando al panteón ya me lleven, no quiero llanto de nadie. Solo que me estén tocando la canción que más me agradó, usen muy bien mi cununo, tocado por buena gente. Este mundo es muy chiquito y yo lo anduve rodando, por eso quiero que lleven el bombo y la marimba. Canten, no lloren muchachos que yo la he de estar gozando. Y si al correr de los años mi tumba está abandonada, luchan ya por sus derechos, cuiden ya su territorio que orgulloso he de sentirme por la gente de mi pueblo. Adiós, sinceros amigos, bendiciones para todos, agradecido me voy por el talento aprendido. Que vivan los cununeros, que Dios bendiga sus manos.

³Chuy Luviano en el año 1986 grabó el éxito de su carrera acompañado del único y original grupo Los Rayos, que marcó con letras grandes la carrera del artista, aquí la canción: <https://youtu.be/BjTO1kEC4Gk>

Mise-en-scène de la Historia *La Muerte del Cununero*

La primera imagen inicia con cuatro vendedoras, llegando a sus puestos de venta en una galería de mercado, acomodando su mercancía y ofreciéndola a viva voz.

Pasado un momento, entran unas personas en caravana, desplazados, el único equipaje que tienen, son unos instrumentos musicales; llegan y hablan con las vendedoras y empiezan a tocar y bailar, uno de ellos se aleja resentido, por no poder tocar.

Entra una mujer fumando un tabaco, y dice que algo malo va a pasar; aunque los desplazados se asustan, las vendedoras les dicen que ella no está cuerda y continúan en lo que estaban.

De repente el personaje que estaba apartado saca un machete, enfrentando al líder de los desplazados y amedrentando a los demás, hay un combate entre los dos y el resentido vence al líder, dándole muerte y huye.

Hay un momento de silencio y llanto, donde la mujer con el tabaco entra a regodearse de tener razón, las vendedoras recogen sus mercancías, dan el pésame y se van.

En escena quedan la esposa del cununero, cantándole una canción de despedida y dos más acompañándola con los instrumentos, el líder queda abrazado a su cununo.

Los diálogos en la historia son mínimos, y cada participante inventó el texto de su personaje de acuerdo a sus conocimientos y el grupo le aportaba ideas; el combate se hizo con machetes, debido a que era muy común en el Pacífico la pelea a machete; los dos participantes hicieron una propuesta de la coreografía del combate que fue complementada por el grupo, buscando que se viera realista; el rol de la profesora solo era dinamizar al grupo, hacerles preguntas y mantener la comunicación asertiva entre ellos, para lograr llevar a cabo las ideas.



Ilustración 28. Fotografía Uno de la Historia la Muerte del Cununero.



Ilustración 29. Fotografía Dos de la Historia la Muerte del Cununero.



Ilustración 30. Fotografía Tres de la Historia la Muerte del Cununero.



Ilustración 31 Fotografía Cuatro de la Historia la Muerte del Cununero.



Ilustración 32. Fotografía Cinco de la Historia la Muerte del Cununero.



Ilustración 33. Fotografía Seis de la Historia la Muerte del Cununero.

Evaluación

La evaluación en este caso se realizó al final del proceso con el objetivo de valorar y reconocer los logros y falencias del Taller de Teatro Metamorfosis de Pinturas en Historias, para retroalimentar el trabajo desarrollado por los participantes y la profesora, que se evidenciaron con una muestra final para personas de la comunidad.



Ilustración 34. El Grupo y la Profesora al Finalizar La Presentación de la Historia.

La muestra fue de la historia *la muerte del cununero*, creada por los participantes, a partir de los cuadros de José Éibar Castillo, la cual evidenció la capacidad del grupo para crear historias de forma clara dentro de la estructura inicio – nudo - desenlace. En dicha muestra el público se conectó con la historia, reaccionando en los momentos claves: como la muerte del líder, lo cual evidencia el desenvolvimiento corporal adecuado para transmitir ideas y emociones de los participantes del taller.

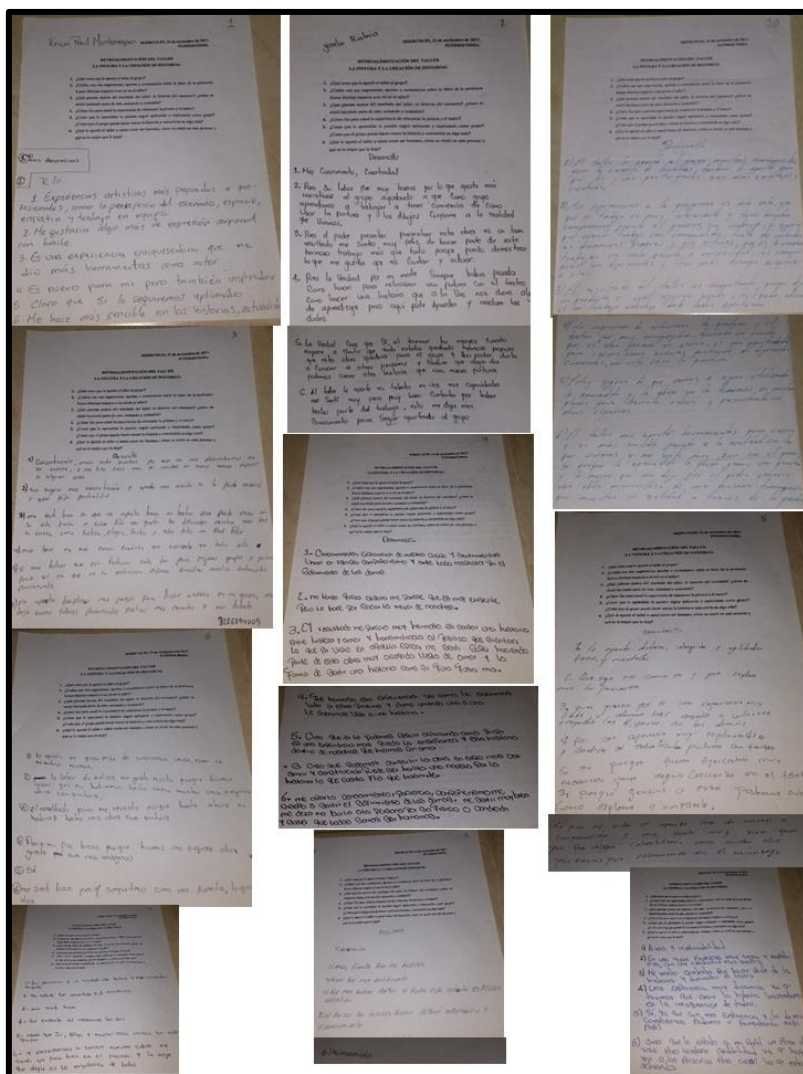


Ilustración 35. Evidencia de la Evaluación Escrita por Parte de los Participantes.

De manera interna con los participantes del taller se habló de la experiencia, los puntos positivos y negativos, y sobre qué significó para ellos la asociación de la pintura y el teatro, dejándolo por escrito de manera anónima, al resolver unas preguntas formuladas por la profesora. (Anexo D.)

Esta evaluación brindó a los participantes: la convicción de que, para tener un buen resultado en un proceso creativo, es necesario abrir el espectro de los conocimientos, fortalecer la relación grupal y tener claro las motivaciones para crear.

Conclusiones

El Grupo de Teatro por la Vida de FUNDESCODES, es un pilar clave en la construcción de ciudadanía en Buenaventura, pues a partir del espíritu joven e inquieto de los participantes, indagan y crean acerca de su contexto, buscando generar conciencia en la comunidad; El Taller de Teatro Metamorfosis de Pinturas en Historias, les brindó herramientas para que perseveren en el hecho de aportar a la construcción de una mejor ciudad.

En cuanto al desarrollo del Taller de Teatro Metamorfosis de Pinturas en Historias, cabe resaltar el progreso positivo de los participantes, que se evidencia en la disminución notable de las observaciones con el pasar de los ensayos (Anexo C), al final, las observaciones más notables hicieron relación a la falta de recursos económicos de FUNDESCODES, lo cual es independiente del recurso humano que logró transformarse positivamente al responder a la propuesta del taller.

Las obras pictóricas usadas para efectos del Taller de Teatro Metamorfosis de Pinturas en Historias representaban a los participantes, reflejaban situaciones cercanas a su realidad, sin embargo, esto no desactivó su capacidad de asombro, al contrario, les resultó increíble que temas tan inquietantes y cotidianos para ellos, fueran motivos e inspiración para otros artistas; lo cual los motivó a seguir contando su realidad, pues les reafirmó la importancia que tiene hablar de lo cotidiano y desnaturalizarlo.

La metodología del Taller de Teatro Metamorfosis de Pinturas en Historias, fue acertada al buscar la independencia del grupo a la hora de crear, porque éste tipo de procesos son fugaces, al no contar con un sustento económico; convirtiéndose en un gran esfuerzo de parte del tallerista por brindar algunas de las herramientas principales para apoyar al grupo, que sí puede tener una continuidad duradera; sin embargo, no hay forma de garantizar que el grupo lo hará, porque no es posible hacer un seguimiento, así que el taller se desarrolló y queda la esperanza de que el grupo continúe el proceso creativo.

Bibliografía

Blonski, P. P. (1964). *Obras psicológicas escogidas*. Moscú: Prosveschenie.

Boal, A. (2001). *Juegos para actores y no actores*. Barcelona: Alba Editorial, S.L.

Caride, J. A., & Vieties, M. F. (2006). *De la Educación Social a la Animación Teatral*. Madrid: Trea.

Castillo, J. É. (s.f.). *Biografía Éibar Castillo*. Recuperado el 24 de 08 de 2017, de Eibar Castillo
Mi color poderoso: <http://joseibart99.wixsite.com/micolorpoderoso/biograf-a>

Kartún, M. (2007). *Una conceptiva ordinaria para el dramaturgo criador*. Coyoacán: Paso de Gato.

Motos Teruel, T., & Laferrière, G. (2003). *Palabras para la Acción*. Guadalajara: Ñaque.

Stanislavski, C. (1954). *Preparación del actor*. Buenos Aires: Psique.

Vigotsky, L. S. (2009). *La imaginación y el arte en la infancia, ensayo psicológico*. Madrid: Akal, S.A.

Anexos

Anexo A. Programa de Curso Taller De Teatro Metamorfosis De Pinturas En Historias

ASIGNATURA:	Taller de teatro	Lugar:	FUNDESCODES
DOCENTE:	Karen Melissa Durango Góngora	Intensidad horaria:	3 horas semanales
PERIODO:	Agosto – octubre 2017		

Introducción

En el Taller de Teatro Metamorfosis de Pinturas en Historias, los participantes incursionarán en la creación de historias dentro de la estructura inicio – nudo – desenlace a partir de obras pictóricas, y explorarán de manera lúdica el lenguaje teatral, desarrollando la observación y la atención escénica.

Objetivos

- Contribuir al proceso de formación artística de los participantes por medio de juegos y ejercicios teatrales.
- Sensibilizar a los participantes en la apreciación de las obras pictóricas.
- Estimular la observación como eje de creación.
- Generar disposición creativa frente al juego y la improvisación.
- Lograr que los participantes puedan construir historias y teatralizarlas.

Contenido

El taller consta de 12 encuentros y está dividido en tres etapas:

- Juegos previos para la construcción de historias.
- Creación de historias a partir de obras pictóricas que reflejan la guerra.
- Construcción y montaje de una historia a partir de la obra de José Éibar Castillo.

Evaluación

Al final del taller se realizará una muestra para la comunidad, que será la escenificación de una historia creada por los participantes a partir de los cuadros de José Éibar Castillo; esto permitirá evaluar:

- El desenvolvimiento corporal para transmitir ideas y emociones de los participantes del taller.
- Su capacidad de crear historias de forma clara dentro de la estructura inicio – nudo - desenlace.
- El grado de importancia e influencia de la pintura en sus historias.

Y se realizará un foro entre los participantes del taller para hablar de la experiencia, los puntos positivos y negativos, y sobre qué significó para ellos la asociación de la pintura y el teatro.

Bibliografía

Augusto Boal, Juegos para actores y no actores.

VIGOSKII, L.S., *La imaginación y el arte en la infancia*, Ediciones Akal, España, 2.000.

AGUDELO Gina Patricia y ARENAS Iriarte Fernando, *Cartilla de improvisación y juegos teatrales*. Bogotá 27 de marzo de 1989.

Anexo B Cronograma del Taller de Teatro Metamorfosis de Pinturas en Historias

TEMA: Presentación del grupo. APLICACIÓN: Juegos teatrales que develan sus capacidades grupales. 1	TEMA: Entrenamiento actoral. APLICACIÓN: Juegos de concentración. 2	TEMA: ¿Qué es una historia? APLICACIÓN: Contar historias de forma individual y grupal, leer una. 3
TEMA: Crear historias. APLICACIÓN: Contar una historia siendo todos los personajes. 4	TEMA: Crear historias grupalmente. APLICACIÓN: Juegos corporales de construcción grupal. 5	TEMA: La historia nace de la pintura. APLICACIÓN: Puestas en escena libres, alrededor de los cuadros. 6
TEMA: La historia nace de la pintura. APLICACIÓN: Contar qué pasó antes y después del cuadro en imágenes. 7	TEMA: Camino a la historia definitiva. APLICACIÓN: Juegos con la pintura de José Éibar Castillo. 8	TEMA: Montaje de la historia. APLICACIÓN: Diálogo acerca de los detalles y aproximación atmosférica. 9
TEMA: Montaje de la historia. APLICACIÓN: Acciones físicas y construcción de la primera mitad de la historia. 10	TEMA: Montaje de la historia. APLICACIÓN: Construcción de la parte final de la historia y pasón general. 11	TEMA: MUESTRA APLICACIÓN: Ensayo general. Evaluación del grupo y presentación. 12

Anexo C Recuento día a día del Taller de Teatro Metamorfosis de Pinturas en Historias

Sesión 1

Tema:

Socialización del contenido del Taller de Teatro Metamorfosis de Pinturas en Historias con los participantes, evaluación y diagnóstico del grupo.

Aplicación:

Dinámicas lúdicas de expresión corporal, relaciones espaciales y de integración grupal.

Observaciones:

- Es un grupo diverso respecto a la edad de los participantes, por lo tanto, presenta cierta dificultad a la hora de mantener la atención en una misma actividad.
- La capacidad cognitiva de las participantes adultas va a un ritmo más pausado que la de los integrantes más jóvenes, por lo tanto, se hace indispensable tener un método de enseñanza y repetición especial para ellas.

Aciertos:

- El grupo mostró receptividad y empatía frente a las propuestas expuestas sobre el taller teatral, lo que permitió que éste primer encuentro fuera un gran acierto y buen comienzo para lo venidero.
- Los participantes manifestaron su interés por participar en el taller haciendo parte de cada uno de los ejercicios propuestos.
- Los participantes expresaron la importancia del taller teatral como herramienta de fortalecimiento grupal.

Sesión 2

Tema: entrenamiento actoral.

Aplicación: dinámicas lúdicas de concentración.

Observaciones

- Es un grupo con dificultades de comunicación entre ellos y de atención dispersa, al cual le cuesta establecer un límite entre el juego y el compromiso en el taller.

Aciertos

- El grupo reconoce la metodología del taller y se adapta con facilidad.
- Las participantes adultas tuvieron muy buena disposición para con el taller y se sobrepusieron a los percances presentados debido a su edad.

Sesión 3

Tema: ¿qué es una historia?

Aplicación: dinámicas lúdicas para contar historias de forma individual y grupal.

Observaciones

- Algunos participantes aun no logran establecer el límite entre el juego y el compromiso en el taller.
- La intergeneracionalidad genera desconcentración porque los jóvenes toman una actitud burlesca frente a las dificultades de las adultas mayores para entender o llevar a cabo las actividades.
- El grupo es muy disperso y presenta dificultades para hilar una historia en conjunto.
- Algunos participantes no se atreven a narrar.
- El concepto que tiene el grupo sobre una historia está muy ligado a lo anecdótico y no trasciende.
- Al momento de actuar, los participantes tienden mucho a lo discursivo.

Aciertos

- Se logró identificar el concepto que tiene el grupo, acerca de lo qué es una historia, y a los participantes con mayores y menores habilidades para narrar.
- El grupo mantiene la receptividad y la buena disposición energética en las actividades del taller teatral.

Sesión 4

Tema: la creación de historias.

Aplicación: juegos dramáticos y lúdicos para contar historias.

Observaciones

- Las participantes adultas guardaron quietud la mayor parte de la clase, algunas veces porque la edad no les permitía hacer ciertas dinámicas y otras porque preferían no arriesgar su integridad física.
- Algunos participantes se bloquean mentalmente con los juegos, y se atemorizan a la hora de expresar sus pensamientos.
- Frente a la creación de historias el grupo tiende mucho a crear a partir de sus referentes morales y televisivos, lo cual no les permite llevar más allá su imaginación.
- En términos de estructura al grupo se le dificulta plantear y desarrollar el nudo de las historias, por tanto, plantean desenlaces sin fuerza argumentativa.

Aciertos

- El grupo logró establecer el límite entre el juego y el compromiso con el taller, manteniendo la concentración durante los juegos sin que esto les impidiera divertirse.
- Durante las dinámicas de la sesión se descubrió el tema que más los apasiona como grupo: Buenaventura.
- En términos de estructura narrativa comprendieron qué es un personaje y lograron construir inicios sólidos argumentativamente.

Sesión 5

Tema: creación de historias de forma grupal.

Aplicación: lúdicas de expresión corporal y relaciones espaciales para la creación grupal.

Observaciones:

- Durante la sesión hay momentos donde se pierde la armonía grupal, debido a movimientos bruscos ocasionados por la falta de concentración de algunos participantes.
- Los participantes presentan dificultades para poner en dialogo sus ideas, pues querían imponerlas por encima de las de los otros.
- La palabra dificulta la comunicación actoral en el grupo, porque da cabida para imponer la propia idea o anular la del otro.
- Las participantes adultas decidieron no asistir más debido a que la avanzada edad no les dejaba participar plenamente.

Aciertos

- Las dinámicas de la sesión permitieron explotar las capacidades que tiene el grupo para buscar estrategias y divertirse.
- Al desarrollar lúdicas de expresión corporal donde la palabra estuvo ausente, el grupo lograba acoplarse y llevar a cabo una misma idea.

Sesión 6

Tema: la historia nace de la pintura.

Aplicación: juegos dramáticos a partir de obras pictóricas.

Observaciones

- Al grupo tener los cuadros como inspiración y pedirseles que contaran algo, sin más directriz, se dejaban llevar por la imagen ya plasmada y no desarrollaban una historia. Fue demasiado libre.

Aciertos

- El grupo presentó gran sensibilidad frente a las dinámicas, captando y reproduciendo con facilidad la esencia atmosférica de las obras pictóricas.
- Los participantes son receptivos y concentrados en cada una de las dinámicas del taller.

Sesión 7

Tema: la historia nace de la pintura.

Aplicación: contar qué pasó antes y después de la obra pictórica en imágenes.

Observaciones

- Algunos participantes permanecieron estancados en la imagen ya plasmada en la obra pictórica y en lo que representa, sin lograr desarrollar una historia más allá de eso.

Aciertos

- El grupo logró ampliar sus capacidades expresivas en el ejercicio de contar algo a través de imágenes.
- El grupo comprendió que en una historia debe pasar algo y desarrollarse, logrando narrar historias con mayor valor argumental a partir de las obras pictóricas.
- Los participantes hicieron conscientes que en el teatro la observación es muy importante y hace parte del aprendizaje aprender a través del otro.

Sesión 8

Tema: camino a la historia definitiva.

Aplicación: juegos dramáticos a partir de la obra pictórica de José Éibar castillo.

Observaciones

- La sesión presentó una inconstancia con la asistencia de muchos participantes, por lo cual fue necesario comprometerlos con la asistencia al taller, la cual era indispensable para la continuidad del aprendizaje y el resultado del taller.

Aciertos

- En esta sesión se reafirmó la pasión en común de los participantes por buenaventura, revelando que su ciudad los motiva a expresarse.
- El grupo plasmó el borrador de la historia *la muerte del cununero* para realizar la muestra.

Sesión 9

Tema: montaje de la historia *la muerte del cununero*.

Aplicación: dialogo acerca de los detalles de la historia *la muerte del cununero* y aproximación atmosférica

Observaciones

- El grupo tiene dificultades para ser concreto con sus ideas y tienen pretensiones de abarcar más de lo que el tiempo estipulado para el taller permite.

Aciertos

- El ejercicio de contar una historia a partir de la obra pictórica de José Éibar castillo, permitió que el grupo relacionara la historia *la muerte del cununero* con hechos históricos de su ciudad.
- En esta sesión se ajustaron detalles de la historia *la muerte del cununero* y se plasmó el esquema definitivo.

Sesión 10

Tema: montaje de la historia *la muerte del cununero*.

Aplicación: juegos dramáticos sobre las acciones físicas y construcción de la primera mitad de la historia *la muerte del cununero*.

Observaciones

- El grupo tendió a cansarse de la repetición de los ensayos y bajarle a la disposición actoral, fue necesario concientizarlos de la importancia de continuar.

Aciertos

- El grupo fue consciente que, a la hora de interpretar acciones físicas sin utilería, deben agregar detalles y ajustar su cuerpo a la realidad.
- El grupo mantuvo una actitud receptiva y propositiva frente a la historia *la muerte del cununero*, apropiándose.
- En esta sesión quedó escénicamente lista la primera mitad de la historia.

Sesión 11

Tema: montaje de la historia *la muerte del cununero*.

Aplicación: construcción de la parte final de la historia y pasón general.

Observaciones

- El grupo tendió a cansarse de la repetición de los ensayos y bajarle a la disposición actoral, fue necesario concientizarlos de la importancia de continuar.
- Algunos participantes se frustraron al no representar su rol en la historia de forma precisa y antes de exigirse, intentaban abandonar la tarea escénica.

Aciertos.

- El grupo realizó un pasón general de toda la historia *la muerte del cununero*, su duración fue de aproximadamente cinco minutos.
- El grupo presentó una actitud crítica y propositiva frente a su propio trabajo.

Sesión 12

Tema: muestra

Aplicación: ensayo general. Evaluación del grupo y presentación.

Observaciones

- El grupo se presentó impuntualmente.
- La muestra fue precaria en el sentido estético porque no se contaban con recursos económicos y el grupo no tiene vestuario y utilería apropiadas.

Aciertos

- El taller cumplió las expectativas de los participantes.
- El grupo logró con la muestra el objetivo de que el público se conectara y entendiera la historia.
- La retroalimentación por parte de los participantes y la muestra corroboraron que el taller la pintura: detonante para la creación de historias, cumplió los objetivos.
- El grupo asumió la historia la muerte del cununero, como propia y planea seguir puliéndola para hacerle repertorio.

Anexo D Retroalimentación del Taller de Teatro Metamorfosis de Pinturas en Historias

¿Qué crees que le aportó el Taller de Teatro Metamorfosis de Pinturas en Historias al grupo?

- A:** Experiencias artísticas más profundas o profesionales, como la percepción del escenario, espacio, empatía y trabajo en equipo.
- B:** Más conocimiento, creatividad.
- C:** Concentración, unión entre nosotros ya que no nos observábamos en los ensayos, y nos hizo creer más en nosotros en cómo somos capaces de algunas cosas.
- D:** Conocimiento, exploración de nuestro cuerpo y sentimientos unión en equipo, compañerismo y ante todo respeto por el sufrimiento de los demás.
- E:** Le aportó destreza, integridad, y agilidades físicas y mentales.
- F:** Le aportó un poco más de convivencia unión, creer en nosotros mismos.
- G:** Convivencia.
- H:** La dinámicas y la actitud de todos y el compartimiento.
- I:** Risas y responsabilidad.
- J:** El taller le aportó al grupo muchas herramientas para la creación de historias y también le aportó para que las y los participantes sean más creativas y creativos.

¿Cuáles son sus sugerencias, aportes o comentarios sobre la labor de la profesora Karen Melissa respecto a su rol en el Taller de Teatro Metamorfosis de Pinturas en Historias?

- A:** Me gustaría algo más de expresión corporal con baile.
- B:** Pues su labor fue muy buena por lo que aportó más iniciativas al grupo ayudando a que como grupo aprendamos a trabajar a tener conciencia de cómo usar la pintura y los dibujos conforme a la realidad que vivimos.
- C:** Nos sugirió más concentración y aportó más ayuda en la parte corporal y sobre todo puntualidad.
- D:** No tengo queja alguna me parece que es muy exigente, pero lo hace por sacar lo mejor de nosotros.
- E:** Que siga, así como va y explore más su paciencia.
- F:** La labor de Melissa me gustó mucho porque hicimos cosas que no habíamos hecho como montar una pequeña obra con pintura.
- G:** Más tiempo para los talleres.
- H:** Su aporte fue divertido y de enseñarnos.
- I:** Es una gran profesora muy seria y respetuosa, con una creatividad muy amplia.
- J:** Mis sugerencias a la profesora es una sola, ya que su trabajo es muy interesante y tiene mucho compromiso frente al proceso; sin embargo, le sugiero que cuando trabaje con comunidades, trate de entender las dinámicas propias y sus ritmos, no es lo mismo trabajar en una escuela o universidad, las comunidades son diferentes y lleva más tiempo acoplarse a ellas.

¿Qué piensas acerca del resultado del taller: *la muerte del cununero*? ¿cómo se sintió haciendo parte de esto, actuando y creándola?

- A:** Es una experiencia enriquecedora que me dio más herramientas como actor.
- B:** Pues el poder presentar esta obra es un buen resultado me siento muy feliz de hacer parte de éste hermoso trabajo más que todo porque puedo demostrar lo que me gusta que es cantar y actuar.
- C:** Me sentí bien ya que me impactó hacer un hecho que puede pasar en la vida diaria y sobre todo me gustó los diferentes cambios que hay en escena como tristeza, alegría, llantos y sobre todo un final feliz.
- D:** El resultado me pareció muy hermoso es contar una historia entre tristeza y amor y transmitírsela al público que sientan lo que se vivió en aquella época, me sentí super haciendo parte de esta obra muy acogida llena de amor y la forma de sentir una historia como si fuera mía.
- E:** Pues pienso que es una experiencia muy linda y además nos enseñó a valorar y respetar las historias de los demás.
- F:** El resultado pues me encantó porque hasta ahora no había hecho una obra con pintura.
- G:** Bien fue muy fructificante (Sic).
- H:** Me sentí bien.
- I:** Me siento contenta por hacer de la historia y desarrollar el teatro.
- J:** El resultado del taller es importante porque deja un producto el cual seguirá siendo utilizado, además es un trabajo colectivo donde todos aportaron.

¿Cómo fue para usted la experiencia de relacionar la pintura y el teatro?

- A:** Es nuevo para mí, pero también inspirador.
- B:** Pues la verdad por mí mente siempre había pasado cómo hacer para relacionar una pintura con el teatro cómo hacer una historia que a la vez nos diera algo de aprendizaje, pero aquí pude aprender y resolver las dudas.
- C:** Muy bien ya que conocí cuadros que realmente no había visto.
- D:** Fue hermosa esa experiencia ver cómo le dábamos vida a esas pinturas y cómo uniendo una a una le dábamos vida a una historia.
- E:** Fue una experiencia muy explorativa (Sic) y creativa al entrelazar pinturas con teatro.
- F:** Para mí fue buena porque hicimos una pequeña obra guiada por unas imágenes.
- G:** Fue muy bueno porque el teatro está en toda expresión artística.
- H:** Fue excelente al relacionar los dos.
- I:** Una experiencia muy dinámica ya que tuvimos que crear la historia basándonos en la imaginación de todos.
- J:** La experiencia de relacionar la pintura y el teatro fue muy enriquecedora, teniendo en cuenta que es otra forma de crear, es una oportunidad para crecer como artistas partiendo de diferentes elementos, en este caso la pintura.

¿Crees que lo aprendido lo pueden seguir aplicando y explorando como grupo? ¿Crees que el grupo puede hacer crecer la historia y convertirla en algo más?

A: Claro que sí lo seguiremos aplicando.

B: La verdad creo que sí, al terminar los ensayos cuando empecé a sentir que todo estaba quedando hermoso propuse que esta obra quedara para el grupo y así, poder darla a conocer a otras personas y también que algún día podemos crear otra historia con una nueva pintura.

C: Sí son talleres que me fortalecen cada día para mejorar grupal y personal puede ser ya que en la actuación podemos demostrar nuestros sentimientos y pensamientos.

D: Creo que sí lo podemos seguir aplicando como grupo es una experiencia más queda la enseñanza y esa historia dentro de nosotros que hicimos con amor.

Sí creo que podemos convertir la obra en algo más con amor y construcción puede ser hasta una novela por la historia lo que cuenta y lo que transmite.

E: Sí porque fueron ejercicios muy necesarios para seguir creciendo en el teatro. Sí porque gracias a esto podemos mirar cómo explorar y ampliarla.

F: Sí.

G: Sí porque lo talleres fueron de gran importancia y el conocimiento. Sí porque el teatro es historia.

H: Claro que sí, algo y mucho más unidos en este grupo.

I: Sí, ya que con esa experiencia y la de mis compañeros podemos ir fomentando este papel.

J: Estoy seguro de que vamos a seguir utilizando lo aprendido y la obra ya la tenemos en nuestros planes para hacerla crecer y presentarla en otros espacios.

¿Qué le aportó el Taller de Teatro Metamorfosis de Pinturas en Historias a usted como ser humano, cómo se sintió en este proceso y qué es lo mejor que le deja?

- A:** Me hace más sensible con las historias, actuación.
- B:** Al taller le aporté mi talento mi voz mis capacidades me sentí muy, pero muy bien contenta por haber hecho parte del trabajo, esto me deja más conocimiento para seguir aportando al grupo.
- C:** Me aportó disciplina más juegos para llevar a cabo en mi grupo. Me dejó buenos talleres pensamientos positivos más carácter y más talento.
- D:** Me aportó conocimiento, paciencia, compañerismo me enseñó a sentir el sufrimiento de los demás, me sentí muy bien me deja no burla a las personas por su físico o condición y saber que todos somos ser humanos.
- E:** Para mi vida el aporte fue de unión y comprensión y me sentí muy bien porque fue algo colectivo. Unió mucho a las personas que estábamos en el montaje.
- F:** Me sentí bien porque compartimos como una familia, lo que me deja.
- G:** Humanidad.
- H:** A enseñarnos a conocer nuestra cultura me sentí un poco bien en el proceso y lo mejor que deja es la enseñanza de todos.
- I:** Creo que le aportó a mi papel un poco de risa, pero también credibilidad ya que hago reír a las personas, pero creen lo que estoy actuando.
- J:** El taller me aportó herramientas para crecer y ser más sensible frente a la realidad en la que vivimos, y me sentí muy bien en el proceso porque lo aprendido lo puedo poner en práctica, y lo mejor que me dejó fue el poder conocer una obra maravillosa de una persona tumaqueña que muestra su realidad a través de la pintura.