

Taller de Teatro Pedagógico

“Necesidad y Deseo” en el contexto de la Arenga de la Curación del Sufrimiento de SILO

Taller de Teatro Pedagógico

“Necesidad y Deseo”

El contexto de este trabajo es la Arenga “La Curación del Sufrimiento” de SILO ([Ver](#)) y la iniciativa de crear este taller nace de un grupo de amigos y amigas siloistas en Berlín, con motivo de la celebración de los 50 años de la Arenga. Cada uno de los trabajos propuestos son modulares, en el sentido que se pueden desarrollar completos y en el orden en que aquí se plantean o cada uno por separado. En cualquier caso, se recomienda siempre hacer prácticas de habilitación previas.

Materiales: papeles, periódicos, lápices, telas, maquillajes, cinta masking tape y otros elementos para la teatralización.



I. VER Y ESCUCHAR LA ARENGA (30 minutos)

II. EJERCICIOS DE HABILITACIÓN FÍSICA Y EMOCIONAL. (20 minutos)

Conectar el cuerpo, la emoción y la mente.

- ❖ Caminar por el espacio libremente y saludarse, y comenzar a saludar a cada uno de los participantes, con un abrazo, diciendo su nombre y como se siente en ese momento, luego sigue caminando y se encuentra con otro, repite el saludo, hasta que todos se hayan saludado afectuosa y alegremente.
- ❖ Fotos Expresivas: Siguen todos caminando y el **instructor(a)** da una señal (con las manos o con algún instrumento) y todos quedan en “fotografía expresiva” sin moverse. Luego continúan caminando. Esto se repite 3 o 4 veces.
- ❖ Caminata con diferentes estados de ánimo: continúan caminando por el espacio y a una señal del **instructor(a)** que indica un cambio de estado de ánimo, todos continúan caminando, representando el estado de ánimo que dio en voz alta el instructor. De tal modo que los participantes van “representando” los distintos estados mientras caminan:

Ejemplos:

- | | | |
|-------------------|-------------|-------------------|
| ◆ Felicidad | ◆ Angustia | ◆ Solidaridad |
| ◆ Tristeza | ◆ Armonía | ◆ Individualismos |
| ◆ Dolor de cabeza | ◆ Violencia | |
| ◆ Sufrimiento | ◆ Sorpresa | |
| ◆ Plenitud | ◆ Enojo | |

- (se puede crear una lista mas o menos extensa, para tener alternativas de acuerdo con cómo se desarrolla la dinámica del grupo).

- ❖ Partes del cuerpo: continúan caminando y se van nombrando partes del cuerpo y un número; los participantes velozmente tienen que reunirse uniendo las partes del cuerpo y en número que se les indicó:

Ejemplo:

- | | |
|--------------|---------------------------|
| ◆ 2 cabezas | ◆ 5 codos |
| ◆ 4 rodillas | ◆ 2 narices |
| ◆ 3 orejas | ◆ 4 plantas del pie, etc. |
| ◆ 2 espaldas | |

- (Al finalizar la idea es que queden divididos en 2 o 3 grupo de trabajo)

III. EL CARRO DEL DESEO (30 minutos)

- ❖ Se han preparado papeles con trozos del texto de la historia del “jinete y el carro del deseo” que se entregan a cada grupo. (según el número de participantes pueden ser 2, 3 o 4 grupos)

Grupo 1



“Existió un viajero que tuvo que hacer una larga travesía. Entonces, ató su animal a un carro y emprendió una larga marcha hacia un largo destino y con un límite fijo de tiempo. Al animal lo llamo “Necesidad”, al carro “Deseo”, a una rueda la llamó “Placer” y a la otra “Dolor”. Así pues, el viajero llevaba su carro a derecha e izquierda, pero siempre hacia su destino. Cuanto más velozmente andaba el carro, más

rápidamente se movían las ruedas del Placer y el Dolor, conectadas como estaban por el mismo eje y transportando como estaban al carro del Deseo”...

Grupo 2

...“Como el viaje era muy largo, nuestro viajero se aburría. Decidió entonces decorarlo, ornamentarlo con muchas bellezas, y así lo fue haciendo. Pero cuanto más embelleció el carro del Deseo más pesado se hizo para la Necesidad. De tal manera que en las curvas y en las cuestas empinadas, el pobre animal desfallecía no pudiendo arrastrar el carro del Deseo. En los caminos arenosos las ruedas del Placer y el Sufrimiento se incrustaban en el piso. Así, desesperó un día el viajero porque era muy largo el camino y estaba muy lejos su destino”...

Grupo 3

...“Decidió meditar sobre el problema esa noche y, al hacerlo, escuchó el relincho de su viejo amigo. Comprendiendo el mensaje, a la mañana siguiente desbarató la ornamentación del carro, lo alivió de sus pesos y muy temprano llevó al trote a su animal avanzando hacia su destino. No obstante, había perdido un tiempo que ya era irrecuperable. A la noche siguiente volvió



a meditar y comprendió, por un nuevo aviso de su amigo, que tenía ahora que acometer una tarea doblemente difícil, porque significaba su desprendimiento. Muy de madrugada sacrificó el carro del Deseo. Es cierto que al hacerlo perdió la rueda del Placer, pero con ella perdió también la rueda del Sufrimiento. Montó sobre el animal de la Necesidad, sobre sus lomos, y comenzó al galope por las verdes praderas hasta llegar a su destino”...

- ❖ Se dividen los participantes en 3 grupos, a cada uno se les entrega un trozo de la historia, para que la representen teatralmente, con el siguiente esquema:
 - El equipo selecciona las *imágenes* del relato que más le impactaron. (es importante en este punto hacer énfasis en que se rescaten imágenes y no reflexiones, ejemplo: el relincho, el aburrimiento del jinete, el carro, el desprendimiento, etc.)
 - Esas imágenes las representan teatralmente
 - Uno de ellos toma el rol del narrador, quien va narrando el cuento y los otros participantes representen las imágenes que rescataron de relato.

- ❖ Luego se muestra al conjunto en el orden correlativo de tal manera que se tiene el cuento casi en su totalidad.

----- **Café** -----

IV. Intercambio (10 minutos)

Se realiza un breve intercambio en base a los registros que se obtuvieron en la representación. Para orientar el intercambio se sugiere que cada participante rescate 3 o 4 registros que les produjo el trabajo anterior.

V. LOS DESEOS

¿Qué es un deseo grosero y cuál es un deseo elevado? (40 minutos)

- ❖ Se reparten 4 papeles a cada participante, al centro de la sala se ubica 1 recipiente.
- ❖ Cada participante tiene un tiempo para **escribir** en los papeles 2 DESEOS GROSEROS y 2 DESEOS ELEVADOS, titulándoles. Es decir, en cada papel tendrá que escribir un deseo y definir si es elevado o grosero. Luego los dobla y los ubica en el recipiente.
- ❖ Una vez que se haya finalizado esa parte de la actividad, se ponen todos alrededor, y pasan de a uno adelante, saca un papel, sin mostrarlo al resto, y lo representa **CON MIMICA**, el resto de los participantes tienen que adivinar a qué se refiere. Quien representa el DESO, lo ubica si es un deseo elevado o grosero. Los papeles que ya han sido representados se van dejando pegados en un diario mural.



- ❖ **Comentarios y conclusiones.** Durante todo el juego se van haciendo comentarios y aclarando dudas, definiendo conceptos, etc.

VI. ELEVAR EL DESEO (40 minutos)

- ❖ Se forman dos o tres grupos (depende del número total de participantes)
- ❖ Cada grupo elige uno de los *deseos groseros* que están ubicados en el diario mural, producto del ejercicio anterior. Con ese “deseo grosero” preparan una representación teatral “alegórica” “onírica”, en donde hacen el ejercicio de tomar ese deseo y ELEVAR EL DESEO/SUPERAR EL DESEO/PURIFICAR EL DESEO.
- ❖ Ejemplo: Se toma el deseo de poseer a alguien. Y la representación parte con un hombre o una mujer violentando a otro ser para tenerlo como su propiedad. Luego, esa persona se eleva el deseo buscando “persuadir” al otro para que sea su pareja o su amiga. Posteriormente supera el deseo de poseerlo y lo deja libre para que “libremente decida si estar o no con él”. Y en una representación final, muestra que purifica el deseo, generando una profundización de la mirada hacia adentro. Y logrando la felicidad independiente del otro, de la cercanía o lejanía del otro.
- ❖ Comentarios y conclusiones.



. Para más información puedes escribirnos a paulina.hunt@gmail.com