

TEATRO 3° B

TRABAJO 3

Se investiga la comunicación en el teatro.

En todo producto teatral el fin no es “explicar” sino “mostrar” a través del diálogo y la acción. Hasta ahora fuimos trabajando como los espacios pueden contarnos historias, hablarnos de los personajes que los habitan y mostrarnos conflictos. Ahora vamos a centrarnos en las **Acciones Físicas**: ellas también, sin el uso de la palabra, pueden contarnos que le está sucediendo a un personaje. Ahondaremos en las acciones para su mayor comprensión y para mejorar la expresión de intereses, necesidades, conflictos y expectativas de los individuos.

Las Acciones físicas son las que realiza un personaje para conseguir un objetivo propuesto. Como en la vida real, el personaje, en base a su historia previa, tiene deseos o necesidades: Objetivos, quiere algo sabiendo “porque” y “para que”. En base a esos objetivos y para poder lograrlos, debe ponerse en contacto con el mundo que lo rodea **accionando físicamente**.

Ejemplo:

Tenemos un personaje que está en el campo, fue ahí para encontrarse con un amigo con el cual iban a hacer un campamento. Nuestro personaje, al cual llamaremos Juan, estaba encargado de llevar la carpa y los elementos necesarios para armar el campamento. Su amigo se encargaría de llevar los alimentos y los elementos para conseguir más alimentos y hacer las diferentes comidas. Nuestro personaje llegó temprano, armó la carpa y organizó todo pero su amigo está retrasado, ya es el mediodía y Juan tiene hambre, pero no tiene comida. Su amigo no podrá llegar hasta dentro de tres horas y él trae los alimentos.

Juan mira a su alrededor. Hay un río cerca, podría pescar... pero no tiene caña. Los artículos de pesca también los traería su amigo. Sigue observando y a lo lejos ve un árbol que parece tener algo... Se acerca y ve unas enormes manzanas, pero están muy altas.... Debería trepar el árbol....

De acuerdo a esta historia, Juan comenzará a hacer las acciones necesarias para conseguir su objetivo que es comer una manzana. Él podría: saltar, buscar, arrastrar, trepar, caer, golpear, cortar, morder, etc.

Estas acciones van a estar **cargadas de contenido y también de emociones**.

No van a ser acciones vacías y porque sí, sino que van a tener un propósito que es “conseguir esas manzanas para comer” y también estarán cargadas de las emociones que vayan surgiendo a partir de lo que va haciendo. Ya que es posible que se encuentre con diferentes **conflictos** (problemas) que lleven a nuestro personaje a que su ánimo cambie y deba realizar nuevas y distintas acciones.

La historia podría continuar...

Juan intentando trepar el árbol o arrastrando otro tronco para ayudarse a subir... podría caer y golpearse... sentirse triste y frustrado... tener dolor por el golpe.... volver a intentarlo de otra manera, con más cuidado y también mas lentamente porque le duele la pierna que se golpeo...

De esta manera, las acciones también van a estar teñidas por una **emoción o un estado de ánimo**. *Juan esta frustrado por su caída y le duele la pierna... las próximas acciones que realice van a ser con otra energía. Quizás más lento por su dolor... quizás enojado por no poder llegar hasta las manzanas. Quizás feliz porque logro alcanzar una de ellas. Quizás asustado porque no puede bajar o le teme a las alturas....* Así, dejando volar nuestra imaginación, podemos crear todo lo que se nos ocurra.

Si nosotros pudiéramos observarlo desde afuera veríamos que todo lo que hace es claro y, aun sin contarlo con palabras, comprenderíamos que **“es lo que quiere, que es lo que le pasa y como se siente”**.

A través de las acciones físicas y sin palabras, Juan estaría contándonos una historia.

CONSIGNA

Crear un VIDEO con una historia en base a una serie de Acciones físicas dadas.

Se les dará una lista de 20 Acciones Físicas con las cuales deberán crear una historia en base a ellas. *(Realizándolas dentro de la historia)*

- La **HISTORIA** debe tener principio, desarrollo del conflicto y final, con la resolución del conflicto. Y no deberá tener texto. *(No se podrá hablar)*

Así como en la historia de Juan, anteriormente relatada, crearemos un personaje que vaya realizando las diferentes acciones dadas, las cuales deberán tener un propósito dentro de una historia, deberán estar **justificadas: “Porque realiza esta acción”** y deberán estar cargadas de diferentes **emociones o estados de ánimo: “Como se siente el personaje”**

- *Nuestro personaje deberá desarrollar cada acción. Es decir: si la acción es SALTAR deberá hacerlo por algo: quizás hay algo en el piso que le impide el paso y debe saltarlo para poder llegar a otro lado y buscar algo que necesita.*

Una vez realizada y desarrollada la acción de saltar podrá continuar con la próxima acción justificando también su “porque”-

Antes y después de realizar cada Acción dada, se podrán realizar todas las acciones que se deseen.

*Por ejemplo: Si las acciones que debo realizar son: **1: Saltar 2: Comer**, pero mi personaje esta acostado en la cama va a ser necesario que realice varias acciones antes de esas que están marcadas. Podrá sentarse en la cama, pararse, quizás*

caminar y después SALTAR ya que puede haber algún objeto tirado que le imposibilita el paso. Quizás después siga caminando y vaya hasta la heladera, la abra y se prepare un sándwich para poder COMER.

- Las **ACCIONES** deberán ser realizadas en el orden dado y se deberá cumplir con el desarrollo de las mismas en su totalidad (*Realizar todas las acciones que figuren en la lista*)

-

- El **ESPACIO FISICO** donde se realicen será a elección de cada uno y deberá estar de acuerdo con la historia creada. Como también los elementos de **UTILERIA** que usaremos para el desarrollo de las acciones y el **VESTUARIO** del personaje.

Ejemplos:

- *Si la Historia es sobre un personaje que se despertó tarde y tiene poco tiempo para ir a la escuela el **Espacio Físico** será una habitación. El **Vestuario** del personaje será pijama, quizás deba vestirse rápido y se ponga la ropa de calle encima del pijama. Los elementos de **Utilería** serán elementos que necesita como mochila, útiles, etc.*
- *Si la historia es sobre alguien que está preparando una bella cena y se le quema la comida, el **Vestuario** puede ser algo elegante o puede tener un delantal, el **Espacio Físico** será la cocina y los elementos de **Utilería** serán los que se utilizan para cocinar.*

Sin jugar con ningún elemento corto punzante, ni de vidrio, ni fuego.

Solo jugamos “como si fuera real” pero sin serlo.

LISTA DE ACCIONES

1: **Gritar** - 2: **Correr** - 3: **Abrazar** - 4: **Tirar** - 5: **Mojar** - 6: **Morder** - 7: **Saltar** -
8: **Leer** - 9: **Agacharse** - 10: **Cantar** - 11: **Esconderse** - 12: **Llorar** - 13: **Limpiar** -
14: **Espiar** - 15: **Golpearse** - 16: **Peinarse** - 17: **Asustarse** - 18: **Desordenar** -
19: **Reír** - 20: **Irse**

Formato de presentación: Historia por escrito y VIDEO

Fecha de entrega: Lunes 8 de junio 2020 – Mail: teatrosever3b@gmail.com