COREOGRAFÍAS -
INVESTIGACIÓN -

AGU
archivo general
de la Udelar

papirros



Papirros

AGU
archivo general
de la Udelar

DATOS PERSONALES

NOMBRE: _____

DIRECCION: _____

CIUDAD: _____ TEL: _____ C.I.: _____

DATOS DEL CURSO

INSTITUTO: _____

MATERIA: _____

CURSO: _____

PROFESOR: _____ AÑO: _____

HORARIOS

HORA:	LUNES	MARTES	MIERCOLES	JUEVES	VIERNES	SABADO

"Sexo casi débil."

IPUSA

CACO.

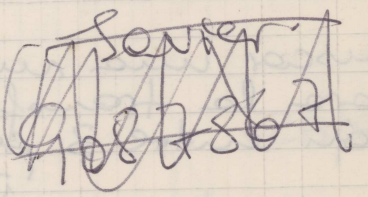
1er circuito - como ella misma. mov. abstractos, desafío a la gravedad.

→ una pasada con idea de equilibrio desafío de gravedad, suspensión.

→ una más bailada, ligando los trayectos, siguiendo los cambios de foco.

→ liviandad, caminatas siguiendo el trayecto (pasos Entonia).

→ sólo pesos y combinación de brazos con muchos cambios.



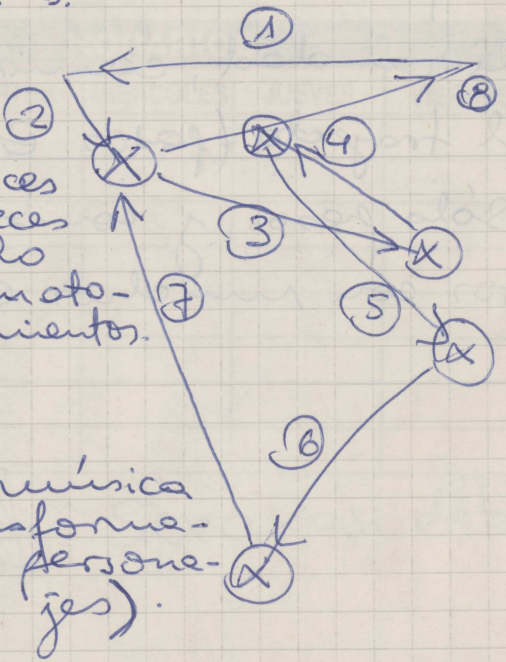
- 1º reconocimiento del trayecto.
- transformarlo en trote
- del trote pasa a trote con brazos (dirigidos y precisos)
- secuencia más bailada, menos importancia a los trayectos.
- equilibrios, caídas.

↓

sacarlo más por la dinámica de saltos.

¿qué pasa si buscamos repetir los trayectos por partes?

ejemplo:



1 repetido 3 veces
2 " 5 veces
o ir agregando como en sumatorie de movimientos.

(buscar una música para la transformación entre 3 personajes).

→ Comienzo trote y se va transformando en personajes. (Morir en el trote).

ENSAYO - 27/8.

movimientos disociados = simetría-asimetría
1º brazos, luego brazo-pierna opuestos, del mismo lado - caminar en un ritmo lento y disociar brazos rápido, caminar ~~[illegible]~~ rápido y brazos lentos.

(A) → salir corridos, lentamente agregar disociación de brazos hasta quedar en el fondo en calle paralela al proscenio y realizar pasaje de un personaje a otro (agresivo - boludo), desembocar en modelo.

(B) → del modelo, a los anteriores y mezclar secuencias más bailadas y centradas.

(C) → ir llevándolo a versión de saltos cada vez más abstracta.

28/8.

secuencia - empetarnos corrida con idea de footing, transformarla en corrida liviana (típica de danza) agregar brazos ir a (A). antes de quedar en 2 personajes mitad, jugar con disociación de

brazo - pierna contraria.

* todo (B).

* probamos movimientos de cada personaje que desemboquen en algo no esperado.

ejemplos :- provocador gira en sobremesa hasta sacar gran giro y salto

- boludo a partir de movimiento de la pierna en la silla.

- boludo con caída y dormida en el piso.

29/8.

→ secuencia futbolística.

trote y cambios en cámara lenta con brazos y torso.

1º agarrada de pelota.

2º juego con pies

3º camiseta, gesto de triunfo

4º mano, " " "

5º sacada de camiseta.

transformación en disociación bratos-piernas. (en el lugar)

- desembocar en trayecto con disociación
- agregar mate (pausa) continuar el trayecto, jugar con el mate, dejarlo en el piso, transformarlo en pelota, sacarlo con mímica de patada del escenario.
- fundir en secuencia de transformación de perfil.

- personajes → 1º secuencia pausada.
  2º secuencia rápida y más dídica.
  3º secuencia con consecuencias.
  4º trayecto con motivación de película de acción - guerra y transformación en abstracción
  ↓
  introducir mate.

⊗ comienzo con caída y al escenario y corrida que se funde en - - - - -
(puede ser caída desde la pata o bajada del techo).

→ 1ª corrida = probar caída desde la pata y alguna acción que pueda conectarse [illegible] los pies en acción de correr sin parar.
Desarrollar más alguna sensación que despierte ~~[illegible]~~ el footing en el torso.
ejemplo: ir quedándose dormido.
→ en la corrida, cuando recibe la pelota quedar corriendo en un círculo hasta parar de frente y comentar con el bombardeo de pelotas.
Después bajar la pelota al piso y comenzar con el juego alrededor - fundir en la idea del camiseta.

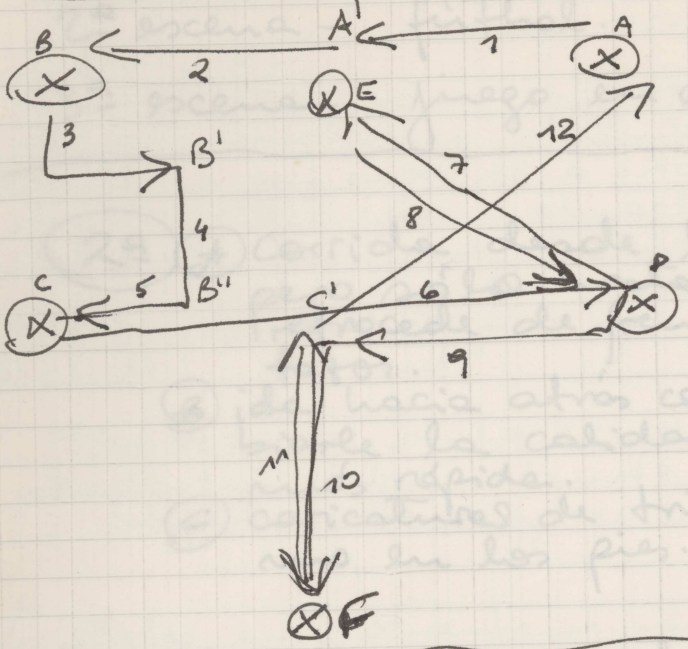
comienzo -
corridas tropezando, como loca.
probar boxeo, personajes.
→ corrida.
pidiendo perdón.
que sea una locura hasta el pelotazo
y ahí quedar y comenzar corrida tranquila

[Walter - música, que tenga base de rock]

15/9.

- 1º modelo = aparición por adelante y reducción a la platea. Desaparece.
- 2º peleador - toreo - ¡permiso! cogiéndose, llegando torpe, hasta que recibe pelotazo y cambio de tiempo.
- 3º vago con pelota jugador, va hacia el fondo y mete gol.
- caricaturas de poses de triunfo - gol.
- sacada de camiseta, caricatura de triunfo revoleándola por encima de la cabeza y transformarse en fanático.
- 3 personajes.
arbitros.

JUEGO

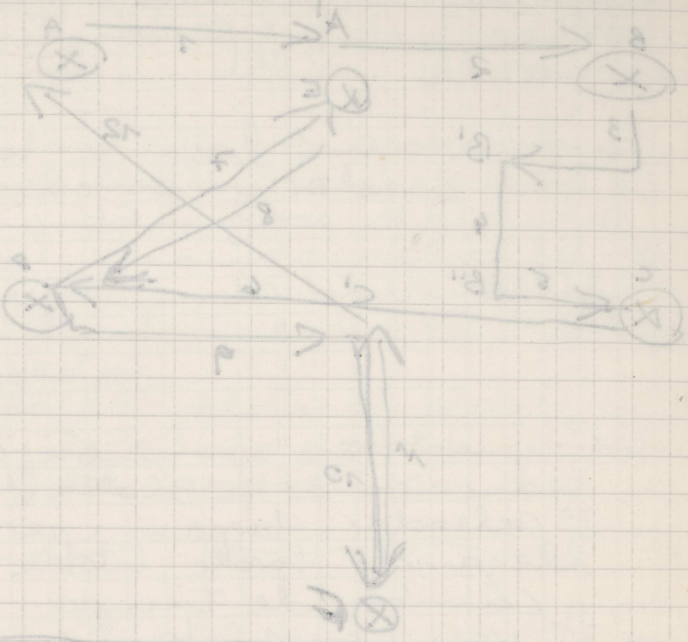


(Bol) ~~de~~ de A a B.
(retrocede a A o rodando o corriendo, etc)
(AG) de A a B.

~~(Bol)~~ (Bol) de B retrocede a A', avanta hasta B''
~~(va~~ (va en neutro hasta A)

(MOD) de A hasta B
(AG) de B hasta C, retrocede a B'.
(avanta' a B'')
(BOL) de B'' pasa por C hasta D, retrocede a C' y hasta C.
(retrocede a B').
(AG) de B' pasa hasta E
(corta espacio hasta B).
(MOD) de B a C directo y de allí a D.
(AG) (salta neutro a D)
pasa a E y sigue a F
(BOL) de C ~~retrocede~~ a E (corta a C).

AGU archivo general de la Udelar



1ª escena - teatro de títeres.

2ª escena - fútbol.

3ª escena - juego en el tablero.

2ª (A) corrida desde la diagonal pero sólo hasta el proscenio retrocede de frente y ya recibe la pelota.

(B) ida hacia atrás con la pelota cambiarle la calidad, más ligada y más rápida.

(C) caricaturas de triunfo con otro ritmo en los pies.

1ª caída y corrida en el lugar, luego (A). (B) y (C) este último probarlo con ritmo de balanceo ...

AGU archivo general de la Udelar

I

1ª escena – mampara:

aparición de personajes.

1º agresivo – punto fijo, movimiento en los pies de desplazamiento, nerviosismo, como toro antes de salir a la arena – ve entrando. sale bolsudo colgando y cae = movimiento de cabeza (como siguiendo un ritmo) y tecleo de dedos en el piso – entra.

y aparece personaje con portafolios.

V

~~con pelotas~~.

entrando suelta la pelota, poses de gol buscarle otro ritmo – arriba hacerla en 1/2 círculos que vayan retrocediendo.

---

tomar en algún momento una pelota (de las que quedan por ahí) y correr con ella en el brazo, tomarla con ambas manos y correr hacia atrás.

(como si la pelota la persiguiera)

~~después de los~~ pelotazos, el cambio es mientras los recibe, gira a la izquierda hasta quedar con perfil izq. al público y empezar a correr en el lugar.

↓

buscar más cambios en la comida, más sutilezas.

---

posibles escenas finales =

- solo de manos.
- acomodo, suspiros.

"The trance of seven colors".
tema 2.-
tema 4-

"Eclipse"
tema ~~4~~ 3
tema 5 (final)

"Hasidic new wave."
tema 3 ✓
tema 7 ✓

"Surfing with the alien"
tema 2 ✓
tema 4 (ritmo de 3) ✓

"South Africa '95."
tema 3 (2'50) ✓
~~tema 6 (ritmo 3)~~
tema 8 (rit. 3) ✓

"Rabih Abou-khalil."
tema 1 ✓

transformación de final de solo pelota (cuando esté en la disociación con balanceo de un pie al otro, ir a actitud de hindú con manos en muslos - tronco adelante).

transformaciones de personajes en el lugar con balanceos, o pasar por ahí.

⊗ secuencia- pelota golpea hombro izquierdo, giro x la izq. hasta quedar de espalda (pelota en mano der.) golpea cabeza de costado, sigue el mov. girando el cuerpo, brazo queda estirado delante - abre suelta, la otra mano toma la pelota, la dirige al pecho - se aleja de la pelota, va al rubio, acá la pierna estirando

atrás en plié, va al pie y sigue girando hasta quedar con tronco diag. abajo adelante, piernas estiradas, corre y cambia diag. – viene la pelota y golpea la frente – caída. (juego desde ahí con golpes y caídas).

esta secuencia puede ir en el 1er momento de recibir pelotas. (o en los pelotazos agarrar 1). Después, en algún momento soltarla y recibir otra para escena ~~[illegible]~~ en el piso.

- intentar de meter personajes en toda la escena.
  ej - sale agresivo y en el bombardeo de pelotas se transforma el saludo.

→ en pantorrilla y alejarse varias veces, o saltando o desplazando en el empeine.
- al revés - poner pelota e ir al encuentro. (en el lugar cambiando de frente, ritmo staccato).

---

cambios de personaje - uno boxeador.

~~X~~ → uno nervioso (~~[illegible]~~ puede tener algo de boxeador).
→ otro contenido (el que aparece al principio).
→ flojo, vago.

I - sumarle a los 2 personajes el 3º
(¿portafolio sería un 4º?).

II - corrida y pelotazo.
- secuencia pelota - contactor (2 versiones)
- corrida de perfil que salga de la pelota y vendría x casualidad, como caída y desenbo- que en corrida, que a ↓ iniciarla alejándose de ella - rechazo.
en vez se funda en corrida en círculo (como para atajar - arquero) hasta finalmente lograrlo - otra posibilidad es no lograrlo y que llegue la pelota de improviso (distraída).

III - piso - circular, con saltos
(¿se podría ya meterse en los personajes?); ¿tirar pelotas x el piso?

IV - goles (los pases referidos al vago)
- los saltos a los 2 otros personajes.

V - disociación de brazos devenir en personajes de perfil.

VI - circuito quizá ya con cambios y referencias de uno a otros.
(¿recibir pelotas otra vez?).

imágenes — vago, en el piso en acciones superchiquitos, obsesivos como dibujar, armar, bolitas, figuritos.

final — quedar en trote e ir despojándose de cada personaje

14/octubre.

ensayo sobre disociación de brazos con idea de oponer uno al otro, acciones cotidianas con movimientos de desplazamientos más abstractos de los brazos como unión.

---

* del 3er personaje (provocador) sale la siguiente secuencia: los pelotas más espaciados.
* agregar comida hacia atrás con la pelota y el otro de pelota acercándose a distintos puntos del cuerpo.
* cuando suelta pelota y sigue con los giros más planeados y los comidos usando más elipses.

AGU archivo general de la Udalar

1er personaje.

Cuando hay juego de foco, hay de pies. más contrakdoid en el torso.

2º personaje.

más juego de manos.

3er personaje.

nervioso, avanza.

propuestas nuevas:

→ personaje femenino que se vaya sacando ropa (mientras patina o deshaciendose por la rampa) atravesando el espacio de una pista a (otra).

→ sin corride al recibir pelota, buscar otro ritmo en el juego (más relación con pelota) elipse cambiando personaje.

→ corride de perfil repitiendo pierna atrás y saltando en un pie

→ ir cambiando de niveles en el dúo lento, quedar en cuclillas girando patinando hacia adelante y atrás. (siempre la misma pelota).

→ de los frases de brazos sacar historia

→ investigar a partir de 3 caminatas:

1) arrastrada
2) saltos tipo boxeador.
3) pasos lentos, pesados.

23/10.

→ mujer – patines – varias apariciones a lo largo de la obra total.

→ 3er personaje – más tiempo más proceso. Quizá que aparezca el modelo. ¿portafolio?

- perfil corriendo → personajes. (sólo boludo) brazos que vengan de otro lugar, secuencia.
- sale pata de atrás en carrera rápida, en algún momento pelotazo y transformación en el agresivo.
- "boludo" va en el circuito siempre más lento, avanzando con dificultad.
- combinar con otros 2 personajes.
- salir del escenario.
- volver a entrar pata de atrás distinto. incorporar mov. fútbol al agresivo (mundial festejo goles, ¿atajadas?, quizá sin pelota) encontrarle el otro movimiento, más de compadrito.
- el boludo apunta y se cae (usar mov. anteriores)
- ya no sale del escenario, vuelve a empezar y va generando más peleas y rompiendo el espacio (armar un 8 y quedé en el fondo) juntar televisores y meterse en alrededor, el boludo saca revolver y mata

a los otros.
1º a uno va girando a ese lugar y se transforma en él, vuelve a donde quedó avanza caminando, dispara a otro lugar del espacio, gira, llega y vuelve transformado en el 2º personaje - vuelve a donde quedó el saludo, llega a otro lugar del espacio.
Se generan los dibujitos.

---

comienzo como antes,
pelotetos, secuencia de toques de pelota.
(probar que el toque sea más agresivo).

salida de pata de atrás.
secuencia de agresivo, saludo, compadrito,
(salida pasando rápidamente de uno a otro).

carrera enloquecida de competencia.

carrera con desarrollo de personajes.
siguiente carrera con más desarrollo
allí aparecen: festejos kinda. (o antes?)
atajadas de pelota (más sintetizada)

transformación en enfrentamiento.
con caídas a 1 lado y otro (de frase anterior), con subidas y caídas, frases de disociación de brazos → algunas partes.

uso de elementos para protegerse.
asesinato. jugar entre ellos.

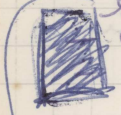
→ de las atajadas → saludo en el piso sube y empiezan golpes que lo tiren.

mujer - patines, deslizamientos.
sacada de rapa hasta quedar en 1 patín, girar posición de corredor, sacarse y patearlo hacia la pata.

- eliminar toques.
- salidas desde la pata de atrás con último movimiento del circuito.
- saludo = encontrarse desplazamientos en el piso.
- secuencia que empiece con tirón desde el codo, agarrada del pie - metralleta, etc.
- pelea agregando el 3er personaje (de pie).
- corrección del saludo (no hacerlo tan obvio).
- de los atajados sacar golpes (1º en ~~el~~ el estómago, luego garganta).

- de la corrida, sacar un 8 y atajados parar en corrida 2º en el lugar y fallero. en salida de pata de adelante.
- repetición de corridas en el lugar.
- más largas las acciones, más desarrollo al saludo, a la gritada de gol, etc.

- en algún momento comenzar el circuito al revés.
- triángulo, llegar antes a los lugares, definir personajes ~~en~~ cambiándolos de lugar.
- pelea – del golpe en la garganta caer y en la otra dirección golpe en estómago.
  dividir – hacer globos.
  matar.



→ toque en los costillos y giro, toques en una pierna, pie y cadera.

---

* los momentos de personaje, caricaturizarlos más a partir del circuito que empieza después del triángulo.

* comienzo lento.
  parado – transf. lenta en modelo, caída transf. lenta en el otro, pasaje por el piso al otro lado y transf. en el 3º.
  lenta parada, lenta continuata atrás y lento proceso hasta correr - - -

→ 1ºr circuito.
  pesado, sólo caricatura desde el tórax y cabeza, caída y pies corren hasta levantarse, giro perdido en la corrida y vuelta a caer en los muros. Sale hasta 1ºr elemento, corre y salta, va transf. lentamente y sale pierna bolud cal avanza con saltitos al 2º elemento de frente cambios de cadera rápidos, box eador, sigue camiseta, saltos, lol y sigue más rápido errando y haciendo cambios rápidos del gesto del brazo, uno y otro

sigue pesado más rápido con pesadez
agilidad y rápido bolido gesto de pierna
lo otro igual.

→ 2º circuito.
entra helicóptero, sigue igual.
saarle corredor.

→ 3er circuito.
la agarrada del pie se da en 1ª dirección y luego en la opuesta y la carrida y ubicarla en esa calle hasta el 1er obstáculo - Allí apoyarse y jugarse resbalados en personaje, caerse desde la cabeza al 2º.

Teatro.

* Principio - más tiempo, caída más sostenida, más lenta ida hacia atrás.
* menos pelotazos
* grita se vaya del escenario * luego y entra para correr en circuito.

→ 1ª pelota - pause más larga.
→ ida de perfil como bolado más suelta y larga.
→ final más largo.
→ ida directa cuando acaba música a los tanques grandes, saltito y queda arriba.

Papiror

730219 008483

Papiror

CUADERNO 48 Hojas
CUADRICULADO 848

COMISION DEL PAPEL ART. 79 | LEY 13349 IND. URUGUAYA