

COREOGRAFÍAS -
INVESTIGACIÓN -

Papirus



Papirus

DATOS PERSONALES

NOMBRE: _____

DIRECCION: _____

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

DATOS DEL CURSO

INSTITUTO: _____

MATERIA: _____

CURSO: _____

PROFESOR: _____ AÑO: _____

HORARIOS

HORA:	LUNES	MARTES	MIERCOLES	JUEVES	VIERNES	SABADO

u Sexo casi débil. 4

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

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

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

→ liviandad, caminatos siguiendo
el trayecto (pasos Euteria).

→ sólo pesos y combinación de brazos
con muchos cambios.

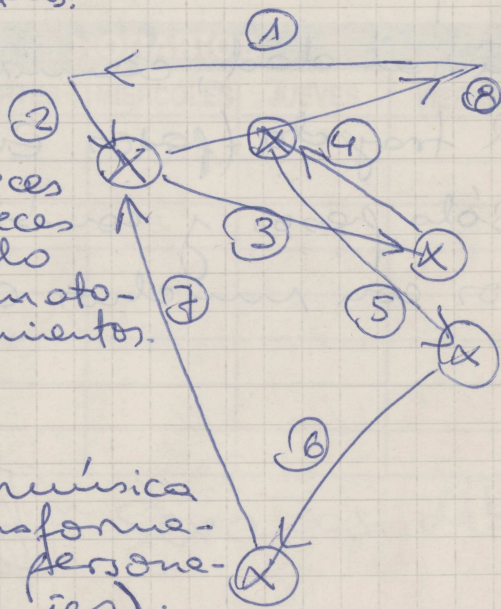
~~Southern~~
~~9087867~~

- 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 " 4 " 5 veces
 o ir agregando como en sumatoria de movimientos.



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

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

ENSAYO - 27/8.

movimientos dissociados = simetría-asimetría
1º brazos, luego brazo-pierna opuestos, del mis-

(X) mo lado. Caminar en un ritmo lento y dissociar brazos rápido, caminar ~~lento~~ rápido y brazos lentos.

(A) → salir corridos, lentamente agregar disociación de brazos hasta quedar en el fondo

(X) en calle paralela al proscenio y realizar personaje 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 - empujarnos corrida con idea de footing, transformarla en corrida liviana (típica de danza) agregar brazo ir a (A). antes de quedar en 2 personajes mitad, jugar con disociación de

bravo - pierna contraria.

* todo (B).

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

ejemplos: - provocador gira en sostenue hasta sacar gran giro y saltos

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

- boludo con caída y donduda en el piso.

⊗

29/8.

→ secuencia futbolística.

trofe y cambios en cámara lenta con brazos y torso.

1º agarra de pelota.

2º juego con pies

3º camiseta, gesto de triunfo.

4º mano, " " "

5º sacade de camiseta.

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

- desembocar en **trajecto** con disociación
- agregar mate (pause) continuar el trajecto, jugar con el mate, dejarlo en el piso, transformarlo en pelota, sacarlo con mimica de patada del escenario.
- fundir en secuencia de transformación de perfil.

personajes → 1º secuencia pausada.

2º secuencia rápida y más
álida.

3º secuencia con consecuencias.

4º trajecto con motivación de película de acción - guerra y transformación en abstracción

↓
introducir mate.

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

→ 1ª corrida = probar caída desde la pata y alguna acción que pueda conectarse con las piernas en acción de correr sin parar.

Desarrollar más alguna sensación que despierte ~~la~~ 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 comenzar con el bow (bordes de pelotas) - después bajar la pelota al piso y comenzar con el juego alrededor - fundir en la idea del camiseta.

comienzo -

corridos tropetando, como loca.
probar boxeo, personajes.
→ corride.

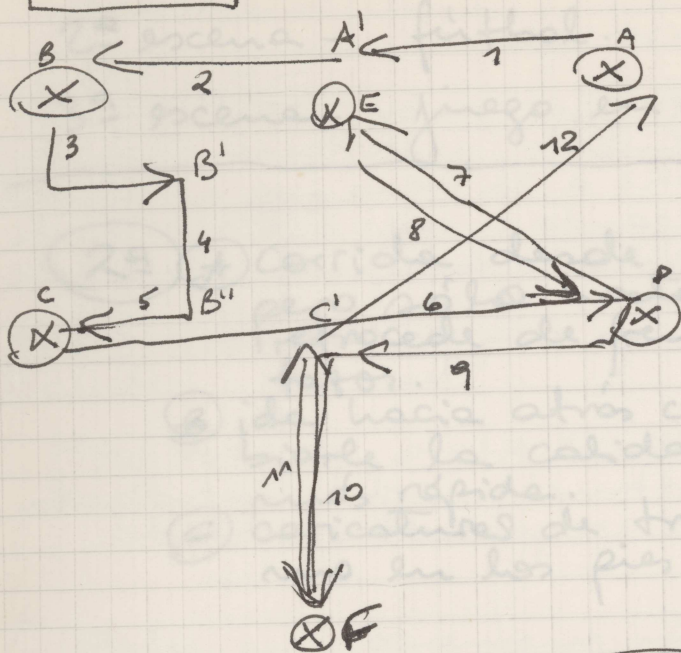
que sea una locura hasta el pelotazo
y ahí quedar y comenzar corride tranquilo
pidiendo perdón.

[Walter - música, que surge base de rock]

15/9.

- 1º modelo = aparición por adelante y reducción a la platea. Desaparece.
- 2º peleador - torero - permiso cayéndose, llegando torero, Walter que recibe pelota y cambio de tiempo.
- 3º uso con pelota jugador, se hace el fondo y make gol.
- caricaturas de poses de triunfo - gol.
- sacada de camiseta, caricatura de triunfo revolviéndole por encima de la cabeza y transformarse en fanático.
- 3 personajes.
circuitos.

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', avanza hasta B''
~~va~~ va en neutro hasta A.)

(MO) de A hasta B

(AG) de B hasta C retrocede a B'.
(avanza 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).

(MO) de B a C directo y de allí a D.

(AG) (pelta neutro a E)

pasa a E y sigue a F

(corta a C).

(Bol) de C ~~retrocede~~ retrocede a E

1ª escena - teatro de títeres.

2ª escena - fútbol.

3ª escena - juego en el tablero.

- (2ª) (A) Corrida desde la diagonal pero sólo hasta el proceso y retrocede de frente y ya recibe pelota.
(B) ida hacia atrás con la pelota cambiando la calidad, más ligada y más rápida.
(C) caricaturas de triunfo con otro ritmo en los pies.

1º caída y corrida en el lugar, luego (A).
(B) y (C) este último probada con ritmos de malambo...

1ª escena - manipare.

aparición de personajes.

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

+ sumerle personaje con portafolios.

compelotas.

andando suelta la pelota, poses de gol buscarle otro ritmo - arriba hacerle en $\frac{1}{2}$ círculos que vayan retrocediendo.

⊗ tomar en algún momento una pelota (de las que quedas por ahí) y correr con ella en el brato, tomarla con ambas manos y correr hacia atrás. (como si la pelota la persiguiera)

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

↓
buscar más cambios en la corrida, más sutilezas.

posibles escenas finales =

- solo de manos.
- acomodado, suspiros.

"The trace 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 (ritus de 3) ✓

"South Africa '95"

tema 3 (2'50)

~~tema 6 (rit. 3)~~

tema 8 (rit. 3)

"Rabih Abou-khalil"

tema 1 ✓

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

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

⊗ secuencia - pelote golpes hombro izquierdo giro x la ite. hasta quedar de espaldas (pelote en manos der.) golpes cabeza de costado, sigue el mov. girando el cuerpo y brazo queda cutado de frente - ahí suelta, la otra mano toma la pelote, la dirige al pecho - se aleja de la pelote, va al muslo, oeece la piere contando

atrás en plié, va al pie y si-
gue girando hasta quedar con
frotos diez. abajo adelante,
piernas estiradas, corre y cam-
bia diez. - viene la pelota y
golpee la frente - caída.
(juegos desde ahí con golpes
y caídas).

esta secuencia puede ir en el 1er momento
de recibir pelota. (o en los peloteros agarrar 1).
Después, en algún momento voltear y reci-
bir otra para escena ~~lata~~ en el piso.

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

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

cambios de personaje - uno boxeador.

→ uno nervioso (~~uno~~ 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 - comida y pelotazo.
- secuencia pelota - contactor (2 versiones)
- comida de perfil,
que salga de la pelota { iniciarla alejan-
yéndose x casualidad, dose de ella -
como caído y desmoronamiento } rechazo.
que en comida, que a
en vez se funde en comida en otro
aulo (como para atajar - arquero) has-
ta finalmente lograrlo - otra possibili-
dad es no lograrlo y que llegue la
pelota de imprevisto (distraída).

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

IV - goles (los poses 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?).

indígenas - vago, en el piso en acciones
superchiquitas, obsesivas,
como dibujar, armar, bolitas,
figuritas.

final - quedar en trote e ir despo-
jándose de cada personaje

14/octubre.

ensayo sobre disociación de brazos
con idea de oponer uno al otro, accio-
nes cotidianas con movimientos de
desplazamientos más abstractos de los
brazos como unidos.

-
- * del 3^{er} personaje (provocador) sale la
siguiente secuencia. los pelotas más
espaciadas.
 - * corregir corrida hacia atrás con la pe-
lota. y el ritmo de pelota acercándose
a distintos puntos del cuerpo.
 - * cuando suelta pelota y sigue con los
giros más planeados y las corridas usán-
do más elipses.

1er personaje.

cuando hay juego de foco, hay de pies.
más contracción en el torso.

2º personaje.

más juego de mano.

3er personaje.

menioso, avante.

propuestas nuevas:

→ personaje femenina que se vaya se-
bandando ~~el~~ ^{el} ~~rope~~ ^{rope} ^{(mientras patine o}
desbandándose por la manopla).
atravesando el espacio de una pata a
otra.

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

→ corrido de perfil repitiendo pieme
atrás y saltando en un pie

→ ir cambiando de niveles en el día
lento, quedar en arduillos girando
y pateando hacia adelante y atrás.
(siempre la misma pelota).

→ de las frases de brazos sacar historia

→ investigar a partir de 3 caminatas:

- 1) arrodillada
- 2) saltos tipo boxeador.
- 3) pesos lentos, pesados.

23/10.

- mujer - patines - varias apariciones a lo largo de la obra total.
- 3^{er} personaje - más tiempo más proceso. ¿portafolio?

-
- perfil corriendo → personajes. (sólo boludo) brazos que vengan de otro lugar, secuencia.
 - Dale pata de atrás en carrera, ^{rápida} en algún momento pelotero y transformación en el agresivo. ~~lata~~
 - "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. (hinchas, festejo goles, patejadas, ~~quité~~ sin pelota). encañale el otro movimiento, más de compadrito.
 - el boludo avante y se cae (user av. anteriores)
 - ya no sale del escenario, vuelve a imperar y ~~sea~~ va generando más feles y rompiendo el espacio (embarcar un 8 y quede en el fondo) ~~juntos televisores y moverse a su alrededor~~, el boludo saca revolver y tute

a los otros.

1º a uno, va girando a ese lugar y se transforma en él, vuelve a donde quedó, avante caminando, dispone a otro lugar del espacio, gira, llega y una se transformado en el 2º personaje - vuelve a donde quedó el 1º boludo, llega a otro lugar del espacio. Se genere los dibujitos.

comienzo como antes,

peloteros, secuencia de toques de pelota. (probar que el toque sea más agresivo).

salida de pate de atrás.

secuencia de agresivo, boludo, campodrito, (salida pasando rápidamente de uno a otro).

correr enloquecida de competencia.

correr con desarrollo de personajes.

siguiente correr con más desarrollo allí aparecen: festejos hindú. (o antes?)

atejados de pelota (más sintititade)

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 los atejados → boludo en el piso sube y empuetan golpes que lo tiran.

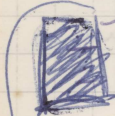
mujer - patines, deslizamientos.
sacado de rope hasta quedar en 1
patín, girar posición de corredor,
sacarlo y patearlo hacia la pata.

- eliminar toques.
- salidas desde la pata de atrás con último movimiento del arcaño.
- boludo = encontrarle desplazamientos en el piso.
- secuencia que empiece con tirón desde el codo, agarrado del pie - metrollete, etc.
- pelea segregando al 3er personaje (de pie).
- corrección del hinchado (no hacerlo tan obvio).
- de los atajados sacar golpes (1º en ~~la~~ ~~parte~~ el estómago, luego garganta).

- de la corrida, sacar un 8 y atajados
poner en corrida ^{en el lugar} en salida de pata ^{de atrás}
de adelante.

- repetición de corridas en el lugar.
- más largos los acabares, más desarrollo al hinchado, a la fritada de jal, etc.

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



chicle - hacer globos.
mate.

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

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

* comienzo lento.

perodo - transf. lenta en modelo, caída transf. lenta en el otro, pasaje por el piso al otro lado y transf. en el 3º.
lenta peroda, lenta caminata atrás y lento proceso hasta correr - - -

→ 1º circuito -

pesado, sólo caricatura desde el tórax y cabeza, caída y pies corren hasta levantarse, giro profundo en la corrida y melta a caer en las manos. Sale hasta 1º elemento, corre y salta, va transf. lentamente y sale piernas bolido, calvanza con saltitos al 2º elemento ^{de frente}, cambios de cadencia rápidos, boxeador, sigue camisete, saltos, gol y sigue más rápido girando y haciendo cambios rápidos del gesto del brazo, uno y otro

sigue pesado más rápido con pesadeades,
cambria y rápido bñido gesto de pie que
lo otro igual.

→ 2º circuito.

entre helicóptero, sigue igual.
hacerle corredor.

→ 3º circuito.

la agarrada del pie se da en 1º direc-
ción y luego en la opuesta y la ca-
mida y ubicarla en esa calle hasta el
1º obstáculo. - Sin apoyarse y jugar
resbalados en personaje, caerse desde
le cabeza al 2º.

Teatro.

* principio - más tiempo, caíde más sostenida, más lenta ida hacia atrás.

* menos pelotazos

* quitá se vaje del escenario, luego y entra para carrera en circuito.

→ 1^o pelota - pause más larga.

→ ida de perfil como boludo más suelta y larga.

→ final más largo.

→ ida directa cuando acabe música a los tangues grandes, saltito y quede arriba.

Papiro

VS



730219 008483

Papiro

CUADERNO 48 Hojas

CUADRICULADO 848

COMISION DEL PAPEL ART. 79

LEY 13349 IND. URUGUAYA