

TALLER DE TEATRO

SESIÓN I 24/09/2019 IES SIERRA LUNA

Justificación

Durante las dos primeras semanas pretendemos realizar talleres de expresión corporal. Estas actividades sirven de una primera aproximación a la técnica teatral, a la vez que permiten que el grupo vaya conociéndose y creando lazos de confianza. El objetivo principal es que el alumnado se lo pase bien, asociando el teatro de aula que proponemos a un espacio lúdico y divertido.

Desarrollo

En principio, todas las actividades están diseñadas para el gran grupo, aunque para algunas de ellas el alumnado se agrupará en parejas.

PRIMERA FASE: CALENTAMIENTO

- Andar por todo el espacio, relajados, a una velocidad normal, y hacer escucha de grupo para ir todos a la misma velocidad.
- Deben andar por todo el espacio, ocupándolo todo de forma que el suelo sea como una balanza: si hay muchos a un lado, la balanza se vence.
- Mientras andan, sin que dejen de hacerlo, se les va diciendo distintas situaciones para que adapten su forma de andar a estas: andáis sobre agua, hielo, fuego, arenas movedizas, sigilosamente, entre zarzas...
- Se les dice que anden todos a velocidad media, velocidad 5 (de 10) y que deben hacer escucha de grupo para que todos anden a la misma velocidad. Quien dirige el juego va cambiando la velocidad. Se alterna con palmadas que significa STOP. Después, cada una hará de “conductor”, pero no dirá “velocidad 2” (por ejemplo), sino que sin hablar, y sin mirarle todo el rato, deberán ir a la misma velocidad que esa persona.
- Mientras andan deben pensar un sonido y una forma de caminar acorde a ese sonido. Después de un rato, deben caminar y hacer el sonido. Se puede parar a todos y que lo hagan de uno en uno, para que el resto los imite.
- Por parejas o tríos, uno o dos son escultores y el otro es la arcilla. El que es arcilla está lánguido e inmóvil. El escultor debe darle forma y colocarlo en la posición que desee, y formar las figuras que quiera con él.
- Del 1 al 5 se asignan diferentes acciones, por ejemplo:
 - 1 – Andar muy lento
 - 2- Saltar a la pata coja
 - 3- Caerse al suelo
 - 4- Saltar muy muy alto
 - 5- Pararme en seco.Se van alternando los números de forma aleatoria mientras caminan.
- La corte está revuelta
 - Los participantes deben estar organizados en 2 o 4 grupos que se colocaran unos enfrente de otros. Si son dos en dos líneas paralelas y si son 4 en forma de cuadrado.
 - Cada participante de cada grupo debe tener un rol (es decir, un personaje que se le habrá asignado: *rey, reina, príncipe, princesa, caballero o doncella*)

- Se empieza a contar una historia en la cual, cada vez que nombre a un personaje de los repartidos anteriormente, cambiará con el mismo personaje del grupo contrario. Así por ejemplo, el rey de un grupo se cambiará por el rey del otro grupo que esté enfrente de él. Y lo mismo ocurrirá con el resto de personajes de la historia.
- Cuando se dice LA CORTE ESTÁ REVUELTA todos los miembros del grupo deben cruzar al grupo de enfrente y viceversa.

"Erase una vez un REY; un REY realmente preocupado porque su CORTE ESTABA REVUELTA. Y tal vez os preguntéis, ¿por qué su CORTE ESTABA REVUELTA...? Pues eso mismo se preguntaba este REY. Un día que el REY paseaba por el jardín del REY, su mujer, la REINA, le observó y le detuvo:

- REY mío, ¿qué te ocurre?

A lo que el REY le dijo: - Lo de siempre; mi REINA, ya sabes... que mi corte está rara. No, no era eso, que mi corte está extraña, no, tampoco, ¡ah sí! que mi CORTE ESTÁ REVUELTA. Y no logro saber por qué.

- Quizás el PRÍNCIPE, lo sepa. ¿Lo llamo mi REY? - dijo la REINA.

- Lo que tú quieras, mi REINA - dijo el REY -. Y la REINA llamó al PRÍNCIPE.

El PRÍNCIPE vino acompañado de la PRINCESA. Ésta una PRINCESA tímida, una PRINCESA callada. Vamos, una PRINCESA como todas las PRINCESAS que salen en los cuentos donde salen PRINCESAS. O sea lo que se dice ¡toda una TODA UNA PRINCESA!

- ¿Me llamaste, mi REY? - dijo el PRÍNCIPE.

La PRINCESA tímida, claro es, no decía nada. ¡Era tan callada esta PRINCESA!

- No, PRÍNCIPE - contestó el REY-. Ha sido tu madre, la REINA que decía que quizás tú supieses por qué mi CORTE ESTA REVUELTA.

- Realmente, no - contestó el PRÍNCIPE -. Pero tal vez lo sepa el CABALLERO.

- Efectivamente.- dijo la REINA.

- Pues sí, tal vez el CABALLERO lo sepa. - dijo el REY.

- Pues... ¡Que venga el CABALLERO! - gritó el PRÍNCIPE.

Como os imagináis, la PRINCESA no dijo nada. Siguió con su silencio, es decir, el silencio de la PRINCESA. No obstante, El CABALLERO se presentó al momento y como todo CABALLERO que se precia saludó al REY, a la REINA, al PRÍNCIPE y a la PRINCESA. El CABALLERO llevaba a su lado a la DONCELLA. La DONCELLA también saludó al REY, a la REINA, al PRÍNCIPE y a la PRINCESA.

Después de todos los saludos de esta corte que está... rara, el CABALLERO, escuchó atentamente al REY, y dijo tener la solución:

- ¿Por qué no mandamos una expedición al Reino de Más Allá para ver si su REY sabe el por qué nuestra corte está... extraña?

Y así lo hicieron, se puso en marcha una expedición compuesta por el PRINCIPE y el CABALLERO, que desde la torre más alta del castillo fueron despedidos por el REY, la REINA, la PRINCESA y la DONCELLA. Todos les decían "Adiós" muy emocionados. Aunque, la PRINCESA no decía nada. ¡Qué poco hablaba esta PRINCESA!

Y así llegaron al Reino de Más Allá. El REY de Más Allá los recibió con cordialidad, y una vez oído al PRINCIPE y al CABALLERO, el REY dijo:

- Ya sé por qué vuestra CORTE ESTÁ REVUELTA: Vuestra CORTE ESTÁ REVUELTA porque vuestra CORTE ESTÁ REVUELTA y cuando una CORTE ESTA REVUELTA, es lo que se dice una CORTE REVUELTA...

SEGUNDA FASE: IMPROVISACIÓN E INTERPRETRACIÓN

- Por parejas, a uno de la pareja se le da una situación que debe representar, mientras que la otra persona debe ser su reflejo.
- Se da una emoción, estado de ánimo, una situación... y quien quiera va saliendo a escena y se queda en STOP con una pose que para él represente eso. El resto que vaya saliendo se debe ir uniendo a esa escena de la misma forma, interactuando con lo ya hecho.
- Se da una situación y entre varios deben improvisarla. Se pueden ir metiendo personajes en la escena. Puede pedirse colaboración con el resto de participantes, para que pongan el lugar y algún objeto. También pueden ir metiéndose personajes en la escena.
- Para remarcar lo importante que es transmitir con la voz, se diga lo que se diga, se debe hacer una escena de improvisación, pero hablando con números, intentando transmitir. También se puede hacer lo mismo en *grammelò*: improvisar pero haciendo que hablas otro idioma con palabras ficticias.
- ***Esto no es una silla.*** Se saca a tres personas y se pone delante de ellas tres objetos cotidianos, por ejemplo: silla, mesa, peine. Tienen tres segundos para improvisar una escena ellos solos usando esos objetos pero sin que sean para lo que normalmente se usa, es decir, la silla no puede ser usada como silla. Se hacen rotaciones muy rápidas.
- ***Emisora de radio.*** Cada persona es una emisora de radio. Tú irás pasándote por la fila y con la mano encenderás la radio que quieras; deberán continuar con la emisión si vuelves a ellos.
- ***La máquina.*** Se da un tema, y una persona sale y con gestos debe hacer algo relacionado con este tema. Esos gestos/sonidos debe repetirlos de forma periódica, sin parar, mientras va saliendo gente que va haciendo otros gestos/sonidos, incluso interactuando con él, pero todo de forma repetitiva.
- ***Juego del sí o no.*** Por parejas uno dice sí y el otro no, cambiando la forma (educadamente, con rabia, de broma, ligando...) Luego se habla sobre si alguien ha conseguido imponerse, de si ha sido más fácil decir sí o no, etc.
- Unos representan una escena y otras personas ponen el diálogo.
- Dos representan una escena, con diálogo. Se dice STOP y se quedan en cámara fija. Viene otra persona y sustituye a uno. Tiene que seguir con otra escena según lo que habían hecho antes.