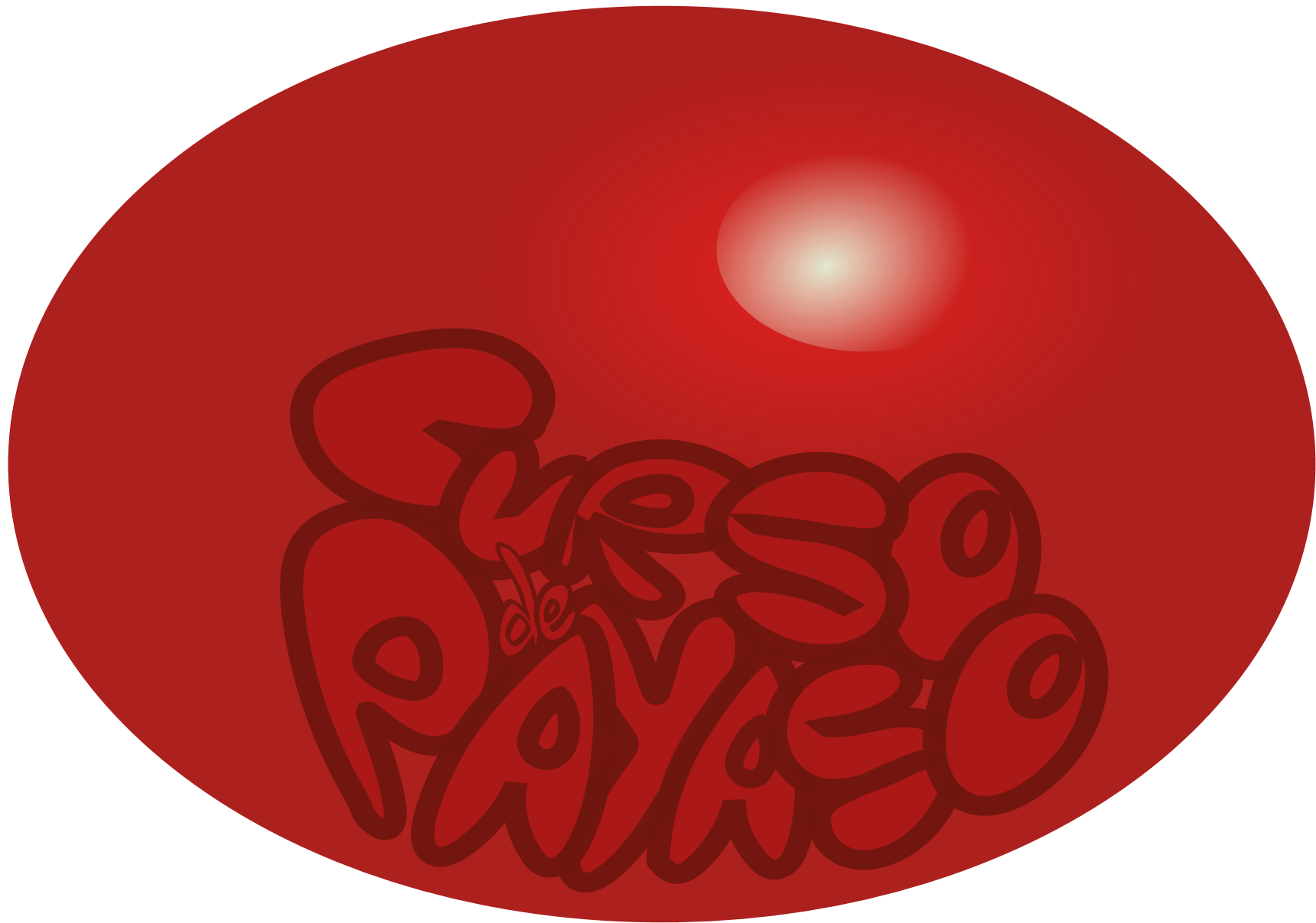
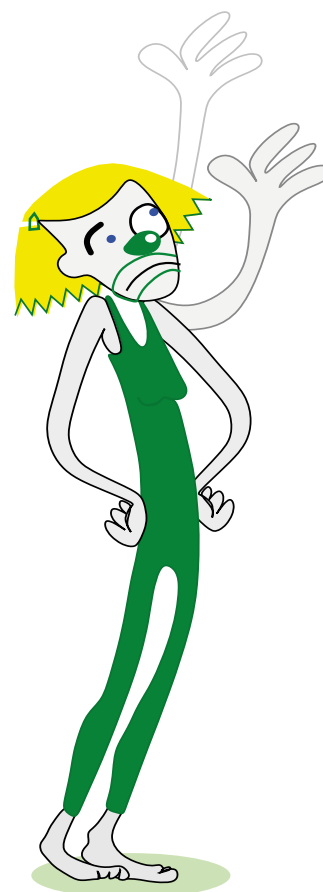
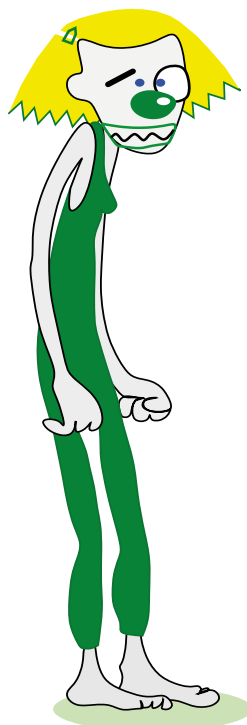
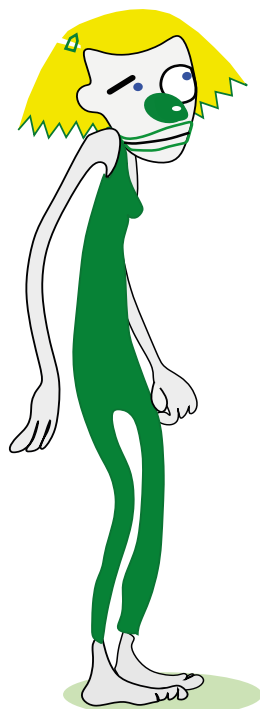
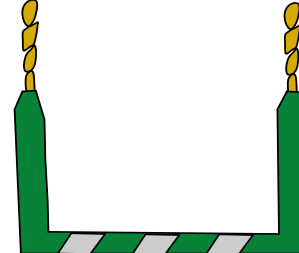
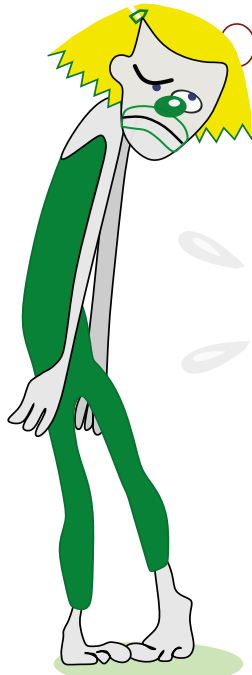
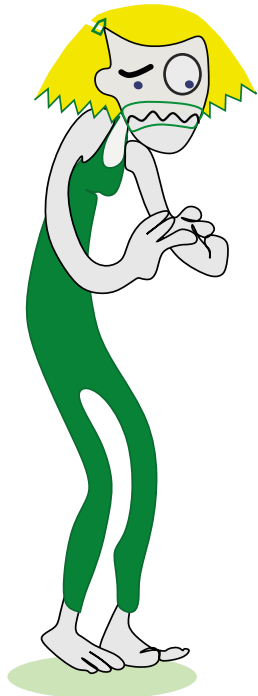
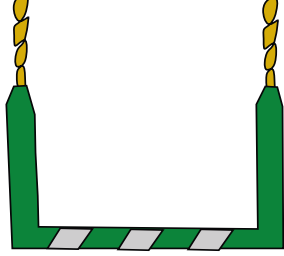
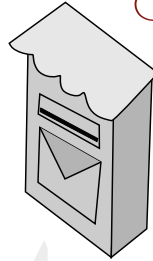








¡Tilín!

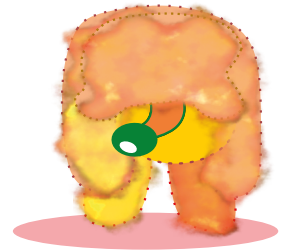
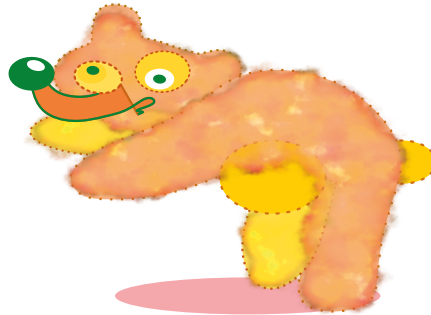


¡¡ HOLA!!
ME ALEGRO MUCHO
DE VOLVER A VERTE.
HOY...VAMOS A JUGAR
Y NOS OLVIDAMOS DE LA
MOCHILA QUE CARGAMOS.
NUESTROS CUERPOS SE
DESINHIBEN Y LOS
PENSAMIENTOS SON
NUBES.



es muy importante un
buen calentamiento
para empezar

TOMA ... TE REGALO UNA
LIBRETA, ... PUEDES ANOTAR
TUS RUTINAS PARA CALENTAR
Y AQUELLAS IDEAS QUE TE
GUSTARÍA RECORDAR



Cuando estiramos, estamos trabajando con nuestra musculatura y elasticidad.
Al exhalar el aire, es cuando aprovechamos para alargar nuestros musculitos.

... AL SER UNA
'ARTE ESCÉNICA', CONLLEVA
UN TRABAJO INTELLECTUAL. PUEDES
ANOTAR TUS ACTITUDES Y, TAMBIÉN TUS
APTITUDES, ES DECIR, AQUELLO PARA
LO QUE ERES APTA O ESTÁS EN LA
PRÁCTICA DE SERLO.



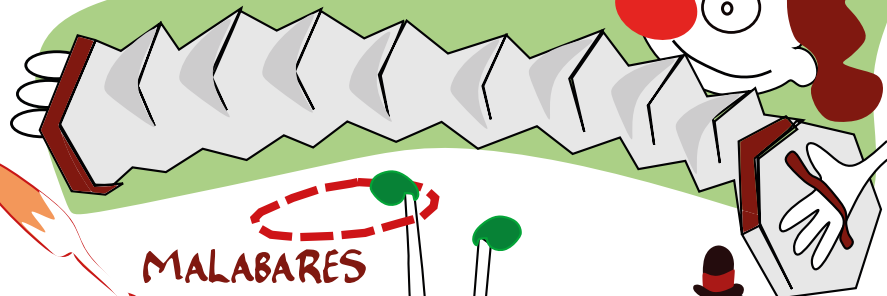
GLOBOFLÉXIA



CANTO



MÚSICA



MALABARES



EL PINO



juegos para jugar



Diez dedos

Formando un círculo, se levantan las manos de manera que los diez dedos queden a la altura de la vista.

Una persona comienza haciendo preguntas que solo se puedan responder SI/NO. Quienes obtengan respuesta negativa simplemente bajarán un dedo. Quien quede última con un dedo arriba, gana. ¿qué gana? una satisfacción.



Última sílaba

Un círculo, se empieza con una oración. Se continúa con otra frase que empiece con la última sílaba de la anterior. En cada turno aumenta la velocidad. Quien dude o se equivoque de letra 'MUERE' y se suicida en escena con placer. Hay otra versión con palabras y tratando de construir una oración.





Sobrecarga

Juegan 4. Tres personas se colocan mirando a la otra, que tendrá que:
 Responder preguntas matemáticas simples (derecha).
 Responder preguntas personales simples (izquierda).
 Imitar los movimientos realizados en frente.

Vampiros

Distribuidos aleatoriamente por la sala con los ojos cerrados. Quien dirige, toca el hombro de alguien, será 'vampiro'. Cuando se topa con alguien le chupa la sangre del brazo y quedan de vampiros.

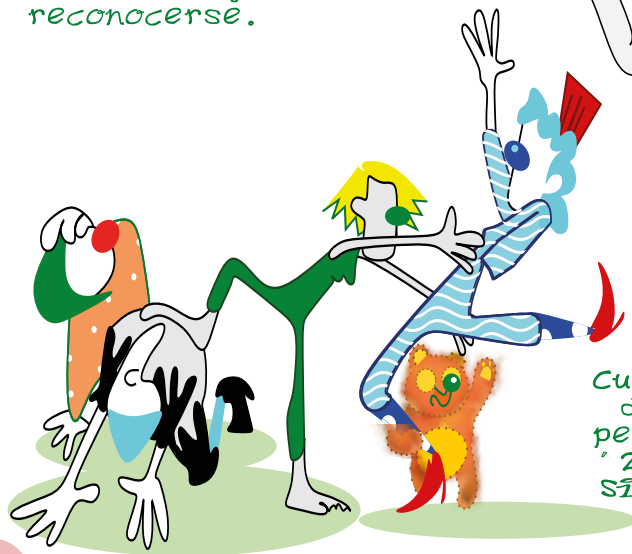
Samurais en Cámara Lenta

Los jugadores son samurais y su brazo derecho es la espada. Han de luchar a cámara lenta. También con el brazo/espada se cubren de los ataques. Un golpe en otro lugar, lleva a una inevitable muerte agónica. Todo lentamente y sin variar la velocidad.



La Gran Estatua de arcilla

Dos grupos. El primero con los ojos cerrados será la arcilla. Otro grupo esculpirá una gran estatua, tocando solo con la palma de la mano hasta que se entienda el movimiento pretendido. Termina cuando todas las personas de arcilla se estén tocando en algún punto. Entonces recrearán otra copia de la escultura mientras en el otro grupo abren los ojos e intentan reconocerse.



Espejo emocional

En parejas, cara a cara. Se empieza hablando en 'Grommlot', un idioma sin sentido, pero con una emoción.

En el espejo se copia instantáneamente pero con otro idioma.



Sin dobles

En grupo, a más, mejor. Cualquiera puede comenzar diciendo '1', luego otra persona continúa diciendo '2', y así sucesivamente. Si dos personas coinciden diciendo un número, se vuelve a empezar.

Duelos

Es una secuencia rítmica.



PALMADA

DEFENSA

PALMADA



CARGAR

PALMADA

DISPARO

Disparas tantas veces como has cargado. Juegan 2. Frente a frente y a ritmo, mantienen el duelo. Mueres si te disparan cargando (...o disparando).



PALMADA

IZQUIERDA

PALMADA



DERECHA

PALMADA

CENTRO

En esta otra versión se marcan direcciones (izq, dcha, centro) cuando los duelistas coinciden han de hacer una palmada mutua.

El Gran Salto

se entrelazan las manos en parejas y haciendo una fila. Alguien se lanza, cae sobre las manos que la suben por el aire y luego la recogen.



¡¡¡juuuu!!



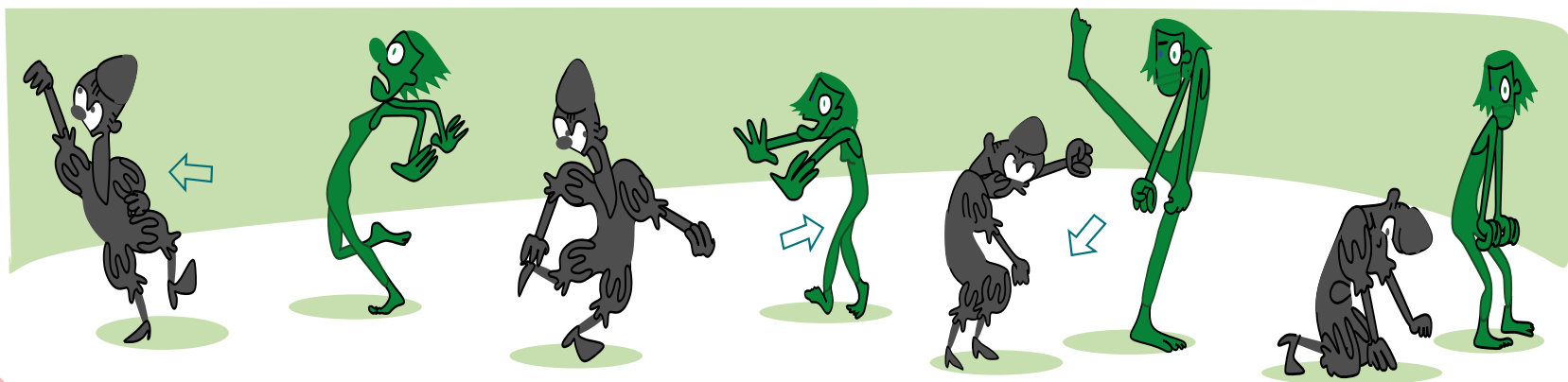
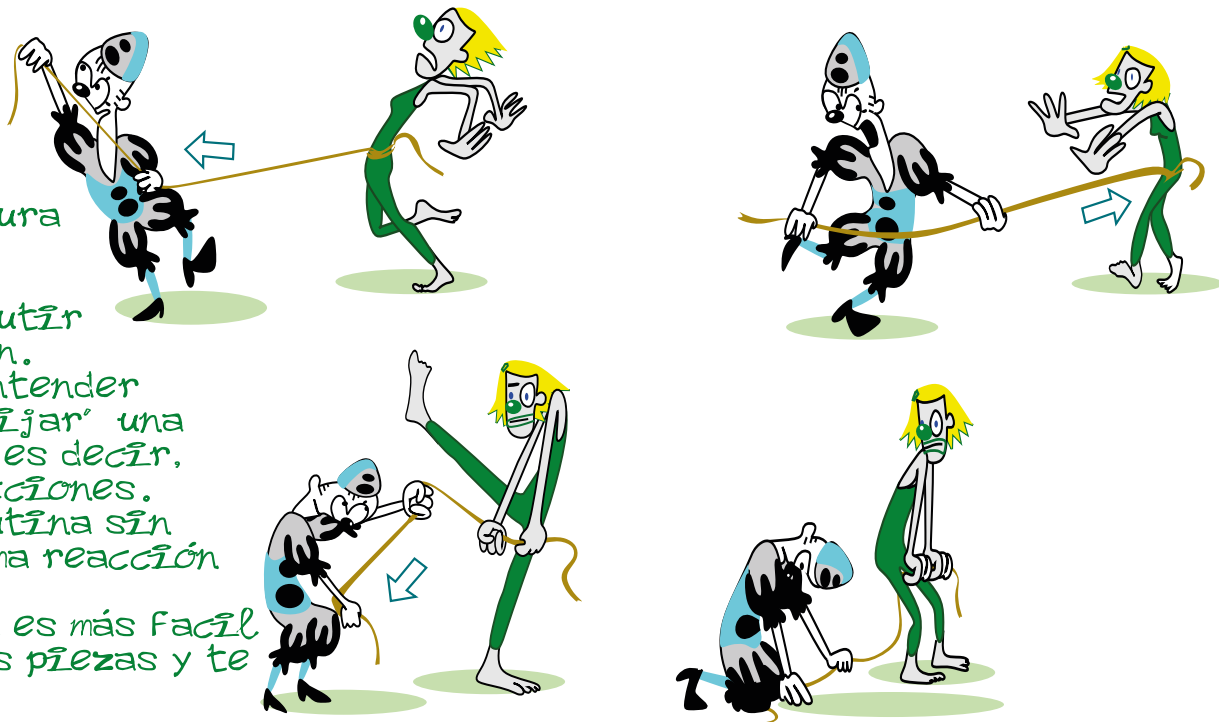
Corriendo a Ciegas

Lanzarse hacia adelante a ciegas y confiar en la gente que te frenará. Da mucho miedo y es muy emocionante.



Un juego con cuerdas

Un dúo unido por una cuerda atada a la cintura o liada en las manos. Suavemente, jugarán a tirar de ella y repercutir en la energía del tirón. Tras jugar un rato y entender el objeto, se puede 'fijar' una rutina de movimiento, es decir, una 'partitura' con acciones. Luego, repetimos la rutina sin la cuerda y con la misma reacción que nos producía. Haz secuencias cortas, es más fácil recordarlas. une estas piezas y te saldrá una larga.





Apréndete un texto corto, un poema, o una canción. Realiza la misma rutina, con la misma energía, e introduciendo el texto. PAPO ha elegido un Fragmento de Segismundo, 'La vida es sueño' (Calderón de la Barca). Este juego tiene la particularidad de que mágicamente esos movimientos aleatorios adquirieran sentido. Conocer el texto nos dará soltura al movimiento por no estar sujeto al pensamiento. En el momento que predomina la cabeza, el cuerpo se afofa, no expresa, tenemos toda la energía en la mente. Inevitablemente, hay que estudiar los textos para que su conocimiento nos libere.

He visto cosas, que ni te puedes imaginar, he visto Flamencas golpearse los muslos, gente sorteando la multitud con electrizantes contoneos de piernas, niños hartos de refrescos azucarados sometidos a los impulsos eléctricos de su cerebro. He visto hilarantes escenas que me han hecho partir de risa y sentir contracciones de dolor para enterder que de lo sublime a lo ridículo, tan solo hay un paso.



Manipulación de objetos

UN SIMPLE PANTALÓN PUEDE ADQUIRIR MUCHO PROTAGONISMO SI NOS LO INTENTAMOS PONER COMO UN JERSEY.



UN objeto es la curiosidad despierta, ¿qué es esto? ¿para qué servirá?. Nos lo habremos preguntado tantas veces, seguro que frunciendo el ceño.

Un objeto nos puede hacer volar a los lugares más recónditos de la Fantasía. Nos lo podemos encasquetar en la cabeza o meternos dentro. puede llegar a ser un martirio o un punto de equilibrio. Nos es familiar o no lo hemos visto nunca. En manos de clown, cualquier objeto es un juguete, un recurso disparatado para usar de manera aleatoria .

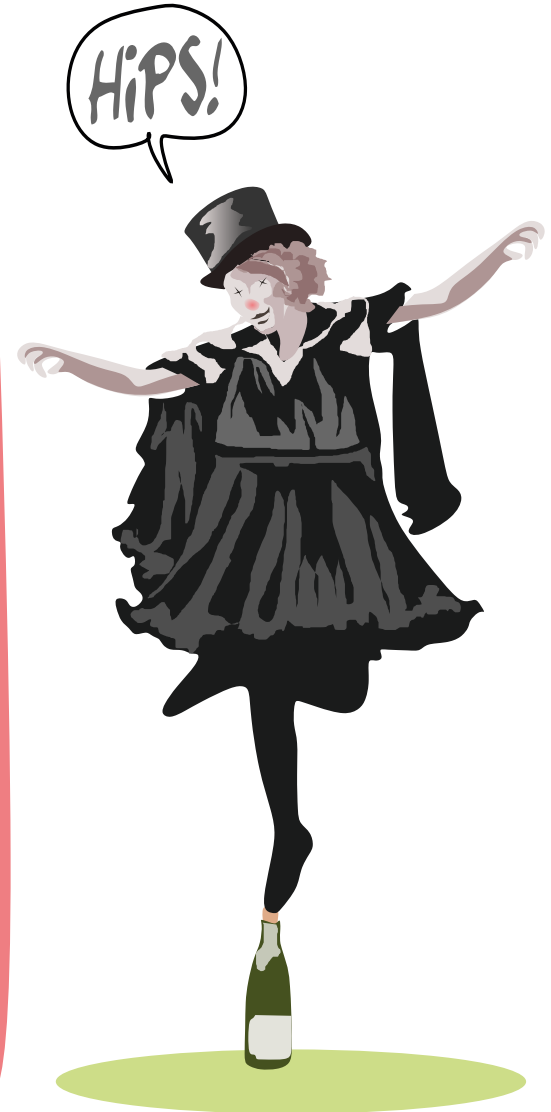


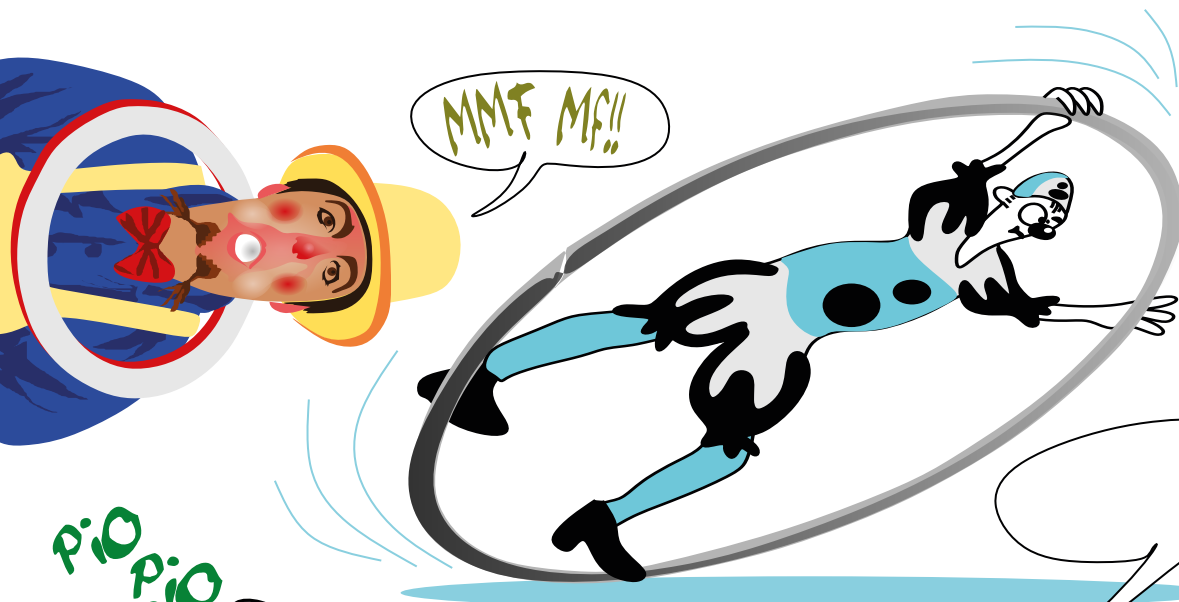
podemos incluso usar objetos invisibles, si de alguna forma los dibujamos en el aire. transformarlos en otra cosa, o darles la vuelta para ver que aparece.

A veces se nos ocurren ideas cuando jugueteamos con algo. Jugar con objetos tiene dos vertientes; descubrir para que sirve y la repercusión de su uso.



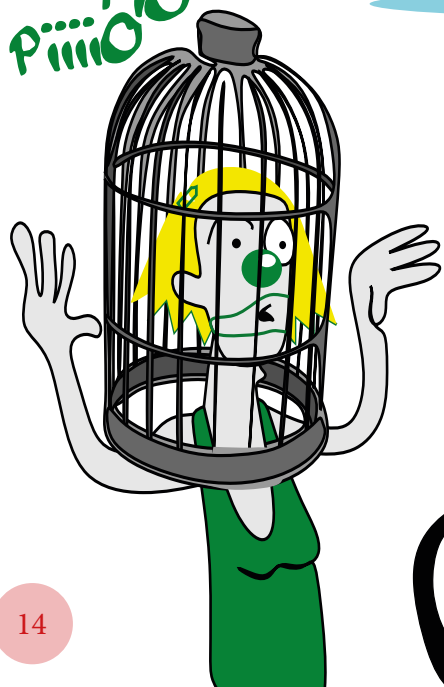
 **UNA LUZ APAGADA,**
UNA CINTA MÉTRICA 
 **UNAS GAFAS DE SOL**
UNOS OJOS 
SALTONES 
 **UNA PELI DEL OESTE**
UNA NAVE ESPACIAL 
 **UNA MÁQUINA DEL TIEMPO**
EL VOLANTE DE UN FORMULA 1 
 **UNA AVE MITOLÓGICA**
 Una improvisación entre 3 personas: cada cual con dos objetos, cuentan un cuento en otra época histórica y en esta los usan





Los objetos circenses son siempre fascinantes y su evolución técnica viene como fruto de trabajo y repetición. Está en las manos de quién manipula darles otra vida más allá de la virgeria acrobática.

Pio Pio
Piiiiio



Una manipulación clásica es usando una gabardina y un sombrero colgando de un perchero. Al meter un brazo por dentro aparecen dos personajes enfrentados muy íntimamente.





El acompañamiento musical para escenas, modula la armonía e intensidad de la escena. Con ambientes sonoros que lleven del más sutil ritmo a la apoteosis sonora. La música colabora con la situación. Crea ambiente. Mantiene el climax.



Los instrumentos para música se pueden simular y acompañar con la boca. Ojito con hacer equilibrios, que son muy delicados. Acompañan al personaje o se convierten en uno y suenan. A veces bien y a veces no.



CLOWN MUNDO MAP

CARPE-DIEM CARTOONGRAFIA SUIGENERISMUNDISGRAMA

I Fratellini
(Familia italiana de tradición circense)

Tramp, Hobo, y Charlie
(E.E.U.U. en Europa.
Payaso Vagabundo)

Contrary
(Tribus Nativas)
Newekwe
(Tribus Nativas)
Koyemsi
(Tribu Hope)
Joey
(Simpático payasito U.S.A.)
Minstrel
(Género Teatral Musical Estadounidense)

Pagliaccio
(Italia)

Artista Callejera
(Del Cono Sur al resto del Mundo)

By
EL BENITO

Escala: 1x1000m



Claune
(Francia)



Hanswurst
(Alemania)



Pierrot
(Francia)



Jack Pudding
(Inglaterra)



Arlequino
(Italia)



Jongleur
(Europa)



Skomorocki
(Rusia)



Bufones
(Europa)



Chou
(China)



Payachu



Vidusaka & Vila
(India)



Penasar & Kartala
(Bali)



African Minstrel
Der Narr
(Alemania)



Merry Andrew
(Inglaterra)
Unclohn Sam
(U.S.A.)

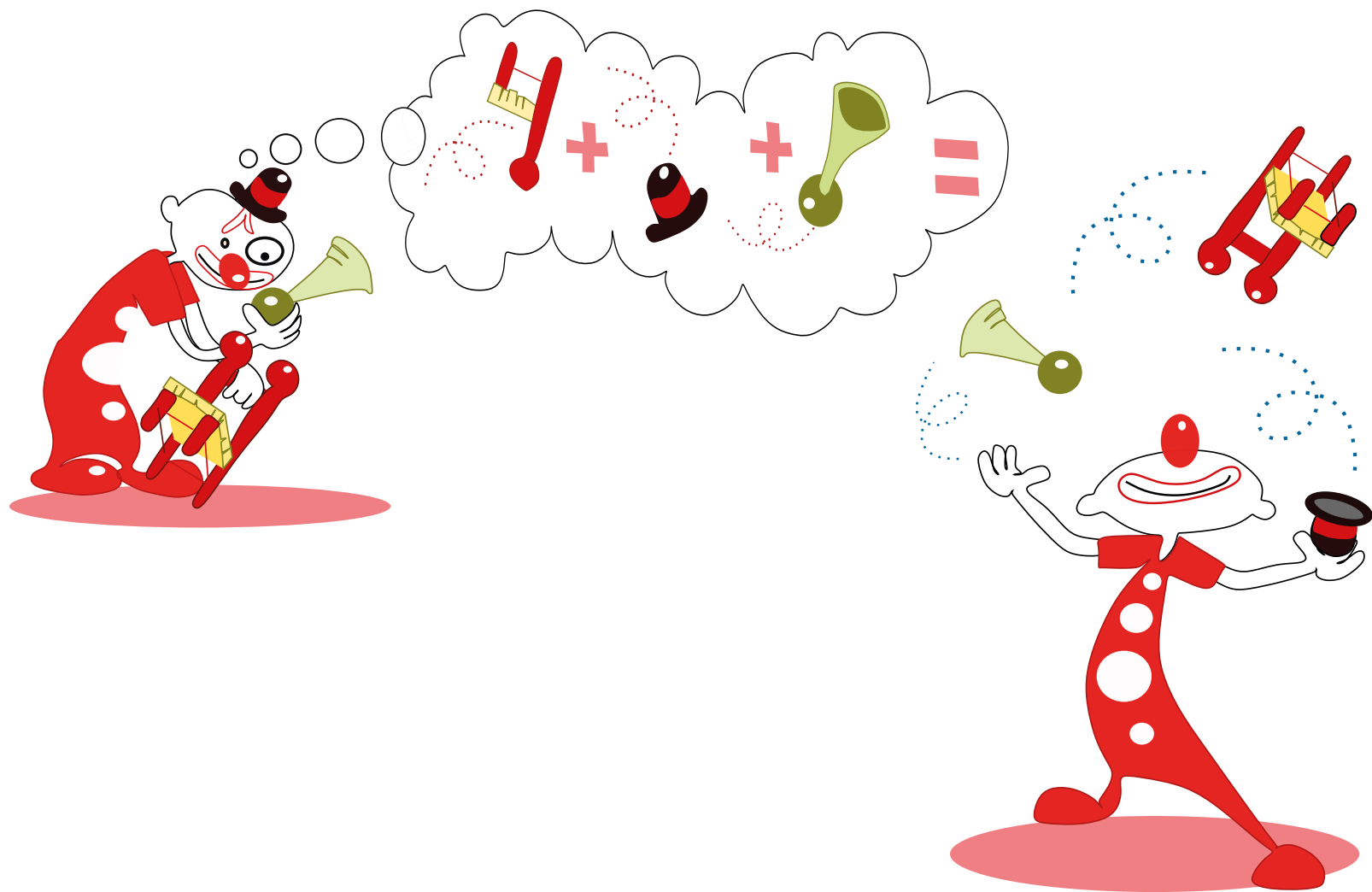


se tiran los dados, sin que los demás los vean, se inicia una impro del clown que haya salido y el público ha de saber cual es en el mapa y gana quien dé la vuelta al Mundo.

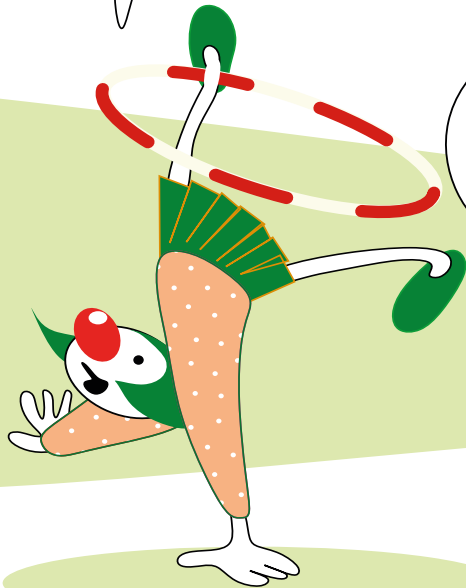
Escala: 1x1000m

puedes jugar con el poster central. Escenas de 2 min.

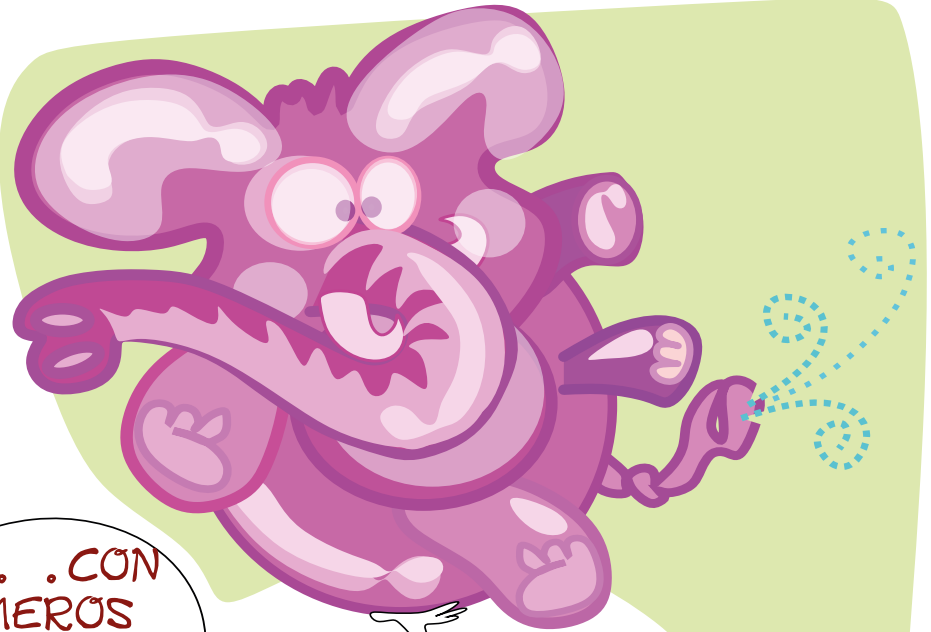
SI CAES AQUÍ
EMPIEZAS
OTRA VEZ



COMBINA
SENCILLAS
HABILIDADES



CON
NÚMEROS
DE GRAN
DESTREZA



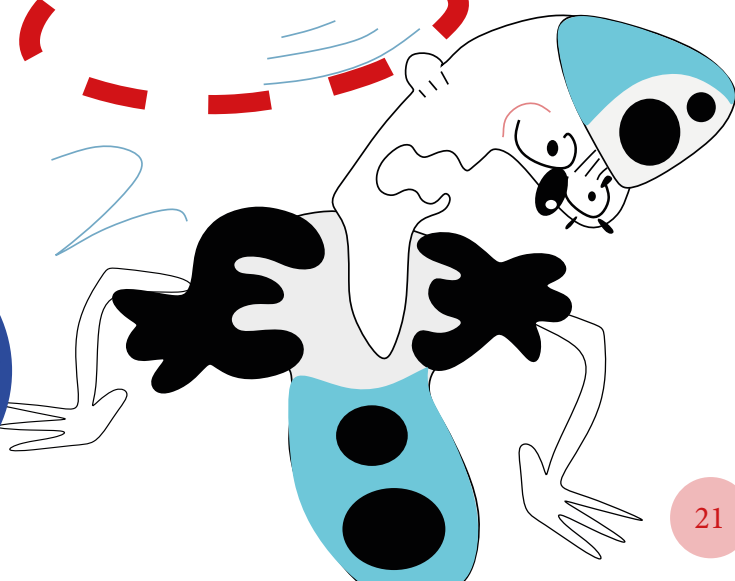
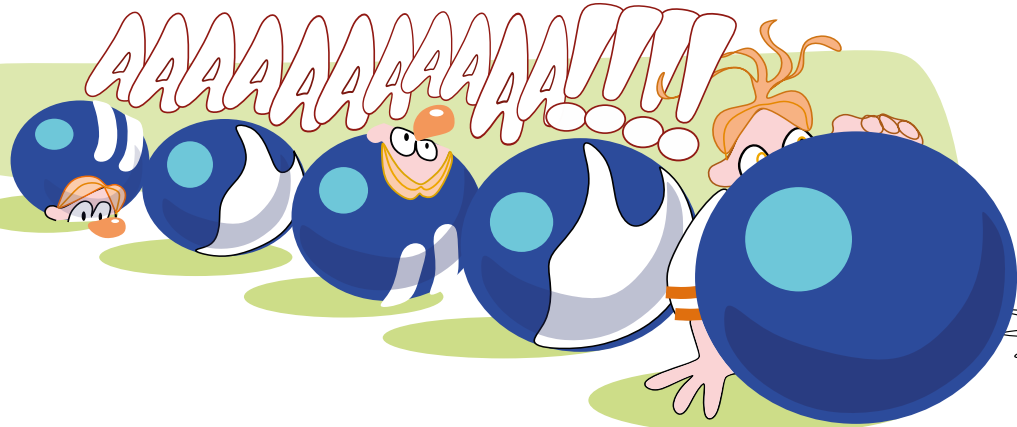
la practica
hace la maestria



AL PRINCIPIO,
TODO SALE MAL, BUENO, .
. . LAS APTITUDES TÉCNICAS
NECESITAN SU TIEMPO HASTA
QUE LAS HACEMOS NUESTRAS Y
LAS CONVERTIMOS EN 'RUTINA'
. . . HAY QUE INSISTIR.



AAAAAAAAAAAAA!!!

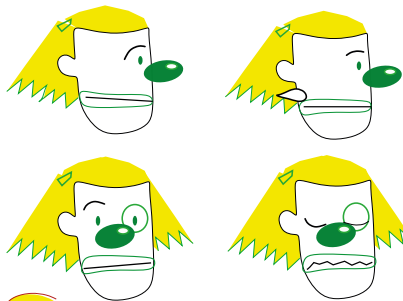


los cinco puntos mágicos

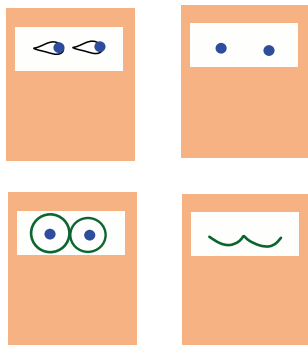
★ El gran maestro Juan Tamariz escribió este librito que recomiendo, sin saber si está descatalogado. . . En todo caso, tenemos estas cuatro páginas:

la mirada

- ★ presentación: Mira a todo el público al comenzar en un 'abanico' de miradas. Mirar el entrecejo, suave, sin agresividad.
- ★ transmitir con la mirada; afecto, ganas de comunicar; dulzura, misterio, sorpresa, ternura, ira, cólera, amor...



Recorta una careta que te tape el rostro a excepción de los ojos y juega a expresarte con un espejo.



- ★ Lanzar hilos imaginarios con la gente del público, sin olvidar los más laterales, además. . . pueden ser buenos cómplices si se les trata con cariño.



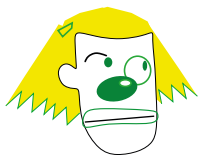
- ★ Mantener los hilos durante toda la función, tensándolos periódicamente, sin romperlos; ni por mucha tensión, ni por descuido.



★ LA MIRADA DEL PIANISTA

Concentración en lo que se hace, . . en relación con el instrumento. Cuando los hilos están todos tensos, puede ser relajante, no coactiva, atractiva, . como abrir una puerta interior.

★ La mirada nos sirve para mostrar nuestro ánimo interno. . Una forma de compartir emociones. También de advertir un objeto.

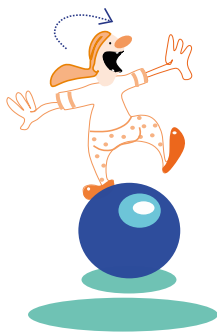


la voz

★ Debe ser audible, si es posible sin necesidad de micrófono (existen medios de tipo diadema que no entorpecen mucho el movimiento y, aunque la voz es menos cálida, son muy útiles en 'calle' y en lugares con ruido externo) .

★ proyectar para no gritar.

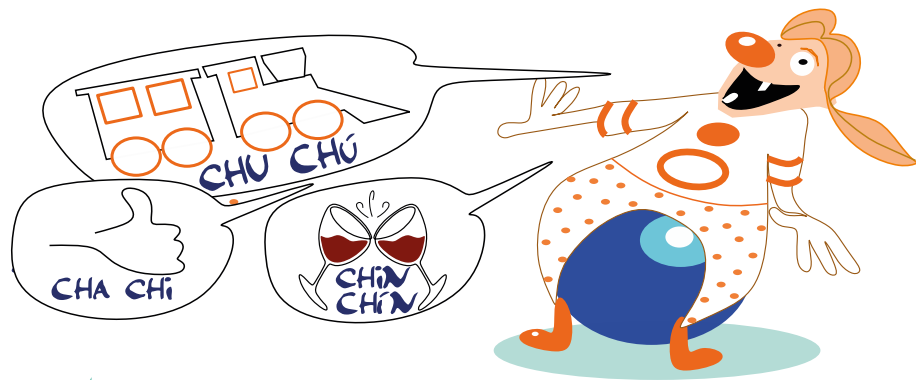
★ dirigir la voz hacia el frente (ni hacia abajo, ni lateral, ni hacia atrás!)



★ pronunciación clara: puedes realizar ejercicios en casa, para olvidarlos durante la actuación. Grabate, y luego estudio tu nivel de claridad.

★ Si una frase no es clara, el público cree que se perdió la clave más importante de la dramaturgia y se pondrá a murmurar creando un ruido incómodo.

★ Quizás quieras expresarte en Grommelot (La lengua que te inventes y sonidos realzando la intencionalidad de la frase) .



★ Los tonos graves o agudos, son cambios para la audiencia. bajar el volumen en un momento de climax, .. ayuda a aumentar la espectación.



las manos

- ★ Abiertas, con movimientos amplios, curvos, independientes y diferentes la 'una' de la otra.
- ★ Llamar la atención de un dedo para los detalles minúsculos u objetos invisibles dibujados en el aire.
- ★ Imitación de objetos y seres vivos



- ★ Elementos de comunicación física: caricias, palmaditas en la espalda, estrechar las manos, golpecitos en el hombro, palpar, peinar...

- ★ Siempre que sea posible, las manos deben estar vacías, son muy importantes, por su expresividad y habilidad.
- ★ No conviene hablar o explicar cosas con un objeto accesorio en las manos (de no ser que forme parte del juego)
- ★ las manos, ¡ lejos del cuerpo ! !



los pies

- ★ íntimamente ligados al cuerpo, manifiestan el estado de ánimo; ilusión, firmeza, nerviosismo...

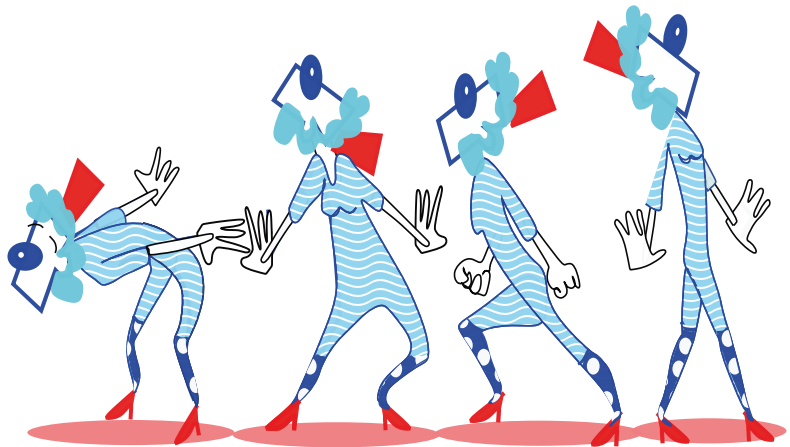


el cuerpo

★ Hay que cuidarlo Mucho, no someterlo a tensiones innecesarias.

★ ¡ calentar ! ! antes de empezar.

★ Flexionar ligeramente las rodillas, en posición de alerta al movimiento, a salir disparado en cualquier momento (cambios de ritmo).



EL CLOWN

EL GRAN ARLEQUINO

EL DRAMA

LA TRAGEDIA

(...SEGÚN JACQUES LE COQ)

★ La postura y la gesticulación tienen una posición preponderante con respecto al texto. La manera de emplear el cuerpo modifica y define el significado de las palabras.

un gesto que corresponde a una región o cultura, solo funciona en ese lugar.

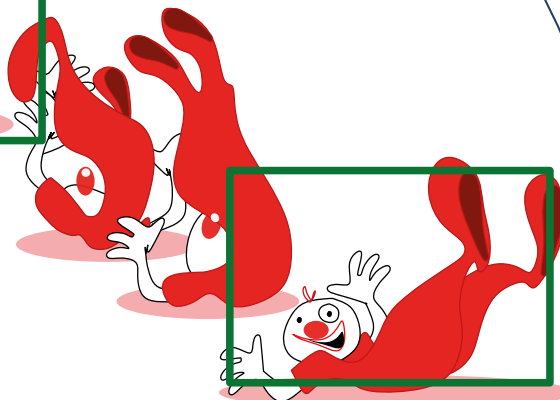
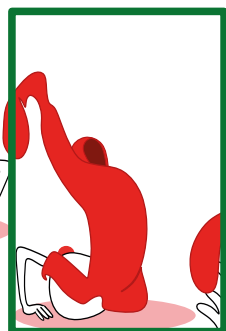
La mirada al público y quietud corporal se usa para transmitir sentimientos o corroborar con el público algo que ya sabe.



El MOVIMIENTO es el principio de la acción teatral, al dibujarlo, podemos acompañarlo de 'líneas cinéticas' que nos describan la dirección y la repercusión.



El cómic es un arte secuencial y el teatro secuencía. Cuando se encierra en una viñeta se elige un instante implicado en el resto del movimiento.



la línea de acción

Para que el público entienda nuestros movimientos, estos han de ser abiertos para que al verlos sea claro y se aprecien los objetos, si los hay.



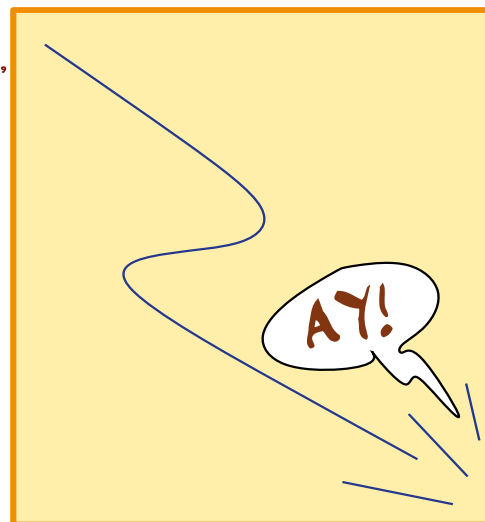
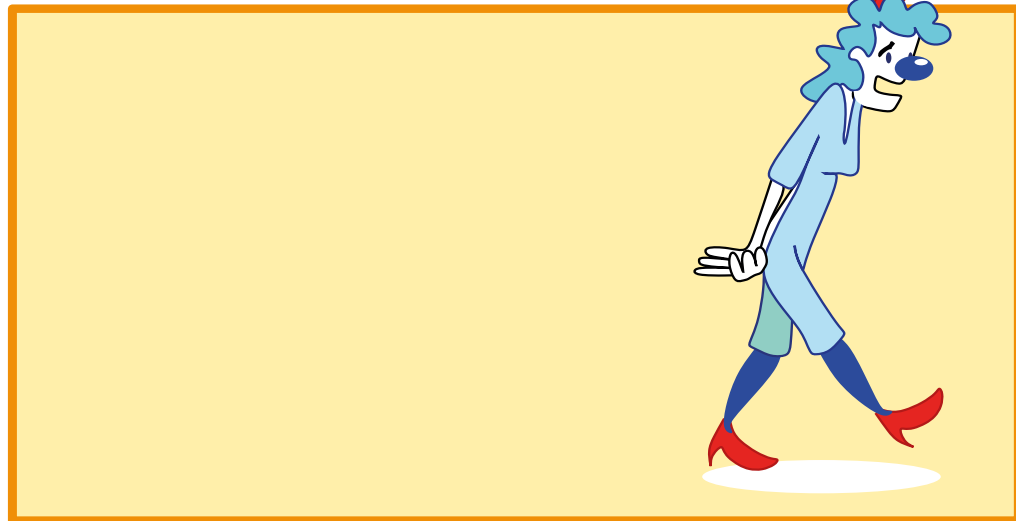
Si cerramos una imagen no se entiende el movimiento. Hay que dibujar el movimiento del principio hasta el final. Creo que en escena sucede algo parecido.



El cómic se lee de izquierda a derecha (en Japón, al revés) y de arriba a abajo. Así se leen, también, los globos de diálogo. El tamaño de la viñeta contiene una fracción de tiempo. A más la estiramos, el tiempo y la secuencia de movimiento son más largos. Estas viñetas son partes de una página o páginas para contar una historia, una escena teatral o un guión de cine. Suponiendo que queramos editar un cómic en papel, hay que tener en cuenta dos páginas que salen de un pliego.

La velocidad de la situación depende de las líneas cinéticas, del tamaño y de la acción de sus protagonistas.

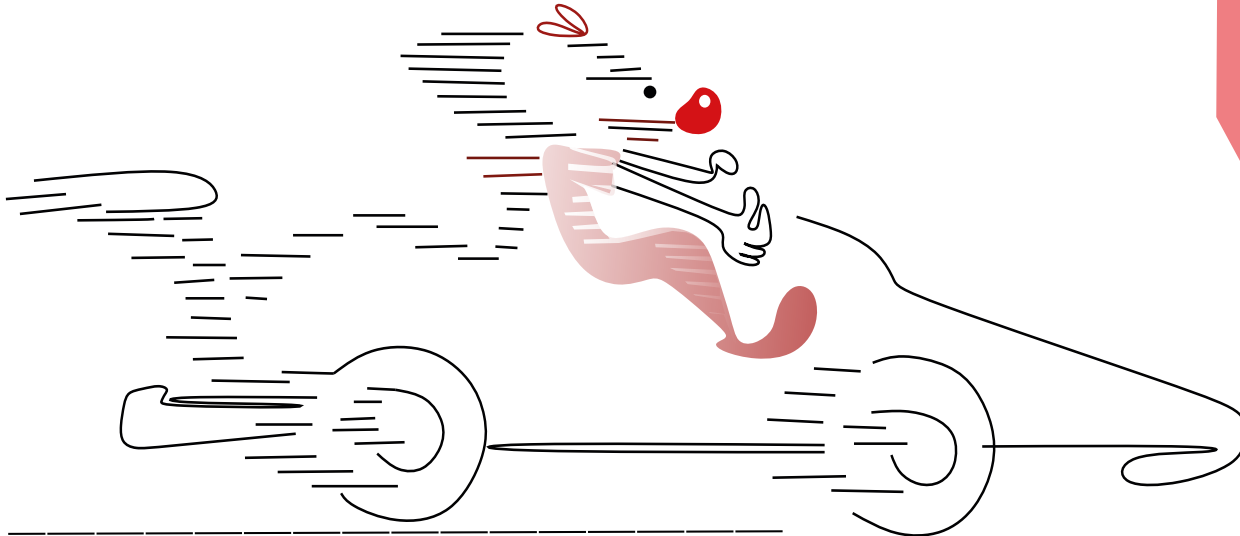
Los finales de línea, son micro conclusiones de una escena que cierra al final de una página. En la acción teatral se solapan uno con otro en una transición continua, en la que el público recibe todos los detalles y ante quien somos transparentes. Perciben todas las emociones, miedos, si nos juzgamos, lo van a ver.





Movimiento subjetivo

Esta es una técnica del Manga japonés. Usando fondos a rayas se crean sensaciones de realce, movimiento o dirección.





El consultorio de Gertrudis es un espacio bufonesco para que tus dudas tengan alguien que se ría de ellas, que te haga sentir una birria, hay gente que paga por eso. pero la vanderploff lo hace por amor al arte. sea lo que sea lo que pase, te angustie, o haga sufrir, ella estará allí, para hartarse de reír. Consultala ON-LINE en...

f Curso de Payaso por Correspondencia

y recibirás respuesta o ... vete tú a saber que se le ocurre. Además: videos, dibujillos y la revista en PDF.



TRABAJO EN UNA COMPAÑIA DE TEATRO Y EN NUESTRA NUEVA 'CREACIÓN', TODAS MIS COMPAÑERAS CREEN QUE SOY IDEAL PARA EL ROL DE PAYASA, Y YO NO QUIERO, PORQUE SOY MUY GUAPA Y NO ME DÁ LA GANA DE VESTIRME COMO UNA MAMARRACHA.



HOLA GERTRUDIS!
SOY UN NIÑO QUE ESTOY HACIENDO LA OBRA 'LOS PASTURETS' EN EL COLEGIO, Y ME ESTOY HACIENDO PIPIIIIIIII! ¿QUÉ HAGO???

Hola guapa. pues mi consejo es que te retires del 'mundo del espectáculo', porque, si realmente quieres ser actriz, vestirse de mamarracha es una de las mejores propuestas que te pueden hacer. No creo que seas muy guapa, la belleza va más allá de la apariencia, tal vez seas mona ... y 'la mona, aunque se vista de seda, .. mona se queda'.

Hola pequeño. Es normal que te hagas pipi, los nervios son así. Tienes que dar gracias a que no te entren ganas de hacer caca y te den arcadas a la vez, eso si que descompone. intenta mear antes de salir a escena, y si ves que durante la representación te dan ganas, ... no te preocupes y háztelo encima, nadie se va a dar cuenta, salvo tus padres que serán los únicos que se fijen en ti.



Guía de RAYOS

"LA MÁS
INCOMPLETA
GUÍA
DEL MUNDO
PAYASIL"

¡¡ TE ESPERAMOS
EN EL NÚMERO 3 !!