

MEMORIA PETER PAN SALE MAL

Dirección: Aitana Parra

Ayudante dirección: Salva García

Guion: Aitana Parra

Dirección de arte: Alejandro Soria

CALENDARIZACIÓN

OCTUBRE

						1
2	3 Casting	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

NOVIEMBRE

		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			

DICIEMBRE

				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

ENERO

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

FEBRERO

			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29			

MARZO

				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

ABRIL

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

MAYO

		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24 Ensayo en el aula magna	25	26
27 Ensayo en el aula magna	28 Estreno obra	29	30	31		


Los ensayos son de 18:00 a 20:30 los miércoles

El curso consta de 24 ensayos oficiales, además se podrán recuperar clases de festivos en otro día y horario en caso de ser necesario. Las cuatro últimas semanas se aumentarán los ensayos añadiendo extras para poder dejar a punto la obra.

En el caso de representar la obra más adelante tras su estreno en otros lugares como el campus de Vera, se harán dos ensayos previos a cada estreno extra, ya fuera del planing oficial.

EVOLUCIÓN DE LAS CLASES (Por semana)

- SEMANA 1: LECTURA GENERAL
- SEMANA 2: EJERCICIOS DE ESPACIO, POSTURA, TIEMPO Y SENTIMIENTOS
- SEMANA 3: EJERCICIOS DE ESPACIO, POSTURA, TIEMPO Y SENTIMIENTOS EN BASE A LOS PERSONAJES GENERALES
- SEMANA 4: EJERCICIOS DE ESPACIO, POSTURA, TIEMPO Y SENTIMIENTOS EN BASE A LOS PERSONAJES INDIVIDUALES
- SEMANA 5: ESPECIALIZACIÓN EN CAÍDAS Y GOLPES
- SEMANA 6: EJERCICIOS PARA LOS PERSONAJES Y PRIMERAS ESCENAS
- SEMANA 7: EJERCICIOS PARA LOS PERSONAJES Y ESCENAS
- SEMANA 8: EJERCICIOS PARA LOS PERSONAJES Y ESCENAS
- SEMANA 9: ESCENAS Y JUEGOS CON EL ESPACIO DEL ESCENARIO FINAL
- SEMANA 10: ESCENAS Y JUEGOS CON EL ESPACIO DEL ESCENARIO FINAL
- SEMANA 11: ESCENAS Y JUEGOS CON LAS DIFERENCIAS ENTRE PERSONAJES
- SEMANA 12: ESCENAS Y JUEGOS CON EL VESTUARIO DE LOS PERSONAJES
- SEMANA 13: ESCENAS HASTA LA MITAD DE LA OBRA

- 
- SEMANA 14: ESCENAS Y EJERCICIO DE CAMBIO DE PERSONAJES
 - SEMANA 15: ESCENAS
 - SEMANA 16: ESCENAS
 - SEMANA 17: ESCENAS
 - SEMANA 18: ESCENAS
 - SEMANA 19: ESCENAS
 - SEMANA 20: FINALIZAR TODAS LAS ESCENAS
 - SEMANA 21: REPASAR LAS ESCENAS MÁS CONFLICTIVAS
 - SEMANA 22: ENSAYO GENERAL/ REPASO ESCENAS CLAVE
 - SEMANA 23: ENSAYO GENERAL / REPASO ESCENAS CLAVE

EJERCICIOS Y TÉCNICAS UTILIZADAS

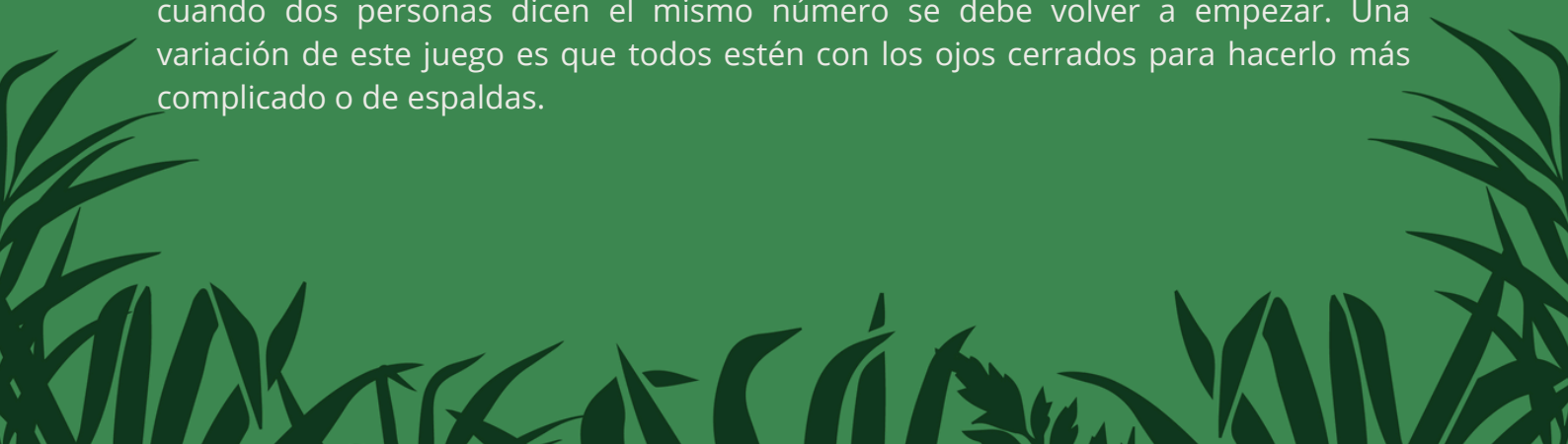
CAMINAR POR EL ESPACIO

En este ejercicio todos se ponen a caminar por el espacio, el director va dirigiendo la velocidad con números de 1 al 10, además de que cada uno de los números significan una acción, por lo que los actores deben estar atentos al espacio, a sus compañeros, a repartirse por escena sin que se hunda el barco y a acertar con las directrices que se dan. Este ejercicio tiene variaciones para poder adaptarlas a los personajes, la primera adaptación es imitar el comportamiento de cada personaje todos en conjunto, y conforme van avanzando los ensayos cada actor adopta su papel y su personaje para ir perfeccionando su interpretación.

Otra variación que tiene caminar por el espacio es con la técnica vocal, cada actor debe recitar su texto mientras camina por el espacio, el director va dando directrices del volumen y del tono que se debe emplear, triste, contento etc., con estos ejercicios trabajamos el estar atento y compenetrado con el equipo, proyectar la voz, trabajar el tono, trabajar la velocidad para que no se aceleren etc.

NÚMEROS

En este juego todos los actores se colocan en círculo, uno debe decir el número uno y el siguiente el 2, pero no debe ser por orden deben compenetrarse, tampoco pueden hablar entre ellos. El objetivo es llegar a 20 sin que se repita ningún número, cuando dos personas dicen el mismo número se debe volver a empezar. Una variación de este juego es que todos estén con los ojos cerrados para hacerlo más complicado o de espaldas.



PISTOLERO

En este juego los jugadores formarán un círculo alrededor de un voluntario. Dicho voluntario elegirá de forma arbitraria a un jugador del círculo. El jugador deberá agacharse y los dos jugadores adyacentes al jugador agachado deberán apuntarse mutuamente y gritar ¡PUM! El jugador más lento perderá una vida de tres y cuando se quede a 0 saldrá del círculo. En caso de que el jugador elegido por el voluntario no reaccione a tiempo y no se agache cuando se le señale, será este el que pierda una de sus tres vidas. Si un jugador que no es el adyacente al jugador señalado grita ¡PUM! También perderá una vida.

El juego continúa hasta que solo queden dos jugadores. En este punto del juego las reglas cambian. Ahora ambos jugadores supervivientes se colocarán espalda con espalda a 3 pasos de distancia. Se escogerá un tema (países, por ejemplo) y el jugador voluntario irá nombrando palabras. Si la palabra no coincide con el tema escogido, ambos jugadores darán un paso hacia delante. Si la palabra coincide, deberán girarse y apuntar al rival gritando ¡PUM! El más lento perderá inmediatamente. Si algún jugador se equivoca y dispara cuando la palabra no ha coincidido con el tema elegido, también perderá de forma automática.

En este juego se trabaja la velocidad de reacción y la atención a la escena.

LA ESCOBA MÚSICAL

En este juego necesitamos una escoba, se pone la música en marcha y todos se tienen que mover, la persona que lleva el palo de escoba cuando decida lo tiene que soltar, y los que están alrededor deben cogerla. El objetivo es llegar a 10 pases sin que la escoba toque el suelo, si la escoba toca el suelo se debe empezar de nuevo. Este ejercicio sigue para trabajar la compenetración en el equipo.

EMOCIONES

En este ejercicio trabajaremos las emociones en diversas intensidades. El director debe proponer una acción, y todos deben empezar a hacerla, indicará una emoción y con números irá regulando la intensidad y cambiando de emoción. De esta manera los actores aprenderán a cambiar de emociones totalmente distintas muy rápido, lo que ayudará a la interpretación de la obra.

Una variante de este ejercicio es que el director toque a alguno de los actores, cuando se dice stop, ese actor deberá seguir haciendo su acción mientras los demás están quietos en sus posiciones.

PUNTO FIJO

En este ejercicio los actores deben localizar algo en la sala e ir hacia ese punto, el director dará orden de qué sentimiento tienen hacia ese objeto o cosa, y el actor lo debe interpretar en la intensidad indicada.

Una variante de este ejercicio es que el director toque a alguno de los actores, cuando se dice stop, ese actor deberá seguir haciendo su acción mientras los demás están quietos en sus posiciones.

ACCIONES NUMERADAS

En este juego se trabajará la memoria y la velocidad de reacción.

Consiste en que el director del juego decide una acción (ir a cuatro patas, hacer un triángulo, asustarse etc.) y a dicha acción le asignará un número del 1 al 20. Cuando el director de juego diga en voz alta uno de los números, los jugadores deberán realizar la acción que está asignada a dicho número. Al principio se irá en orden para practicar la acción designada y ayudar a memorizar; pero según avance el juego se dirán en voz alta números de forma aleatoria para forzar la memoria.

Estas son algunas de las actividades que se realizan al inicio de los ensayos para preparar a los actores e introducirlos en la mentalidad de actuar.

En cuanto a las escenas lo que se hace es primero leerla en las posiciones, y a partir de ahí trabajarla hasta que se memorice tanto la actuación corporal, como la interpretación del diálogo, el espacio que se utiliza y los propósitos que se usan en el acto.

ASISTENCIA

La asistencia será obligatoria y controlada por la directora y ayudante de dirección. Se consentirán un máximo de 3 faltas, si se da el caso de que el actor/ actriz falta más de esas veces se estudiará el caso desde dirección de Polímono para plantear la expulsión.

SINOPSIS

Una adaptación del clásico de JM Barrie, donde los problemas técnicos y los contratiempos te harán partirte de risa.

Mientras los actores intentan llevar a cabo la obra de teatro sobre Peter Pan veremos como los fallos técnicos y la relación entre ellos sabotea a cada momento la obra que llevan tanto tiempo preparando, fusionando el clásico con los absurdos accidentes que juntan a los actores de escena con los técnicos del backstage.