

Curso de dramaturgia para circo

1. ¿Qué quiere decir-te tu inconsciente?

Ejercicios de escritura libre.

El arte es una expresión poética de ti mismo. Indaga sobre qué es de lo que te motivaría hablar. Porque si te importa, le podrás dedicar todo el tiempo necesario que tu espectáculo necesita!

1.1 dibuja un autorretrato de tu cuerpo y cara sin levantar el lápiz
pinta sobre él con tres colores distintos, bloqueos energéticos, escapes de energía, nacimiento de energía.

1.2 Reparte por el cuerpo cuatro estereotipos, ej: princesa, viejo, sabio, deportista...

1. 3 Si yo fuera...una flor, una nube, un paisaje, una hora del dia, una ciudad, un transporte, una película, una obra de arte, una canción, un héroe, un personaje histórico, un personaje mitológico, un hombre, una mujer, un plato de comida, una herramienta, un color, un elemento, un nombre.

1.4 termina esta frase : Bonito como... y haz una lista de 6 diferentes. Despues con Feo como... y también haz 6 diferentes.

1.5 subraya las palabras importantes que han salido en los ejercicios anteriores, y ponles entrelazadas un nuevo orden empezando la narración con: Yo nací.

2. Bases del proyecto. ¿Cómo hacer un dossier?

2.1 ¿Qué género, tono y estilo de espectáculo quieres hacer?

Género:

Drama: tragedia con final satisfactorio, algo mejor al objetivo principal. varias opciones en el objetivo.

Comedia: final feliz, consigues el objetivo

Tragedia: final trágico, no se consigue el objetivo

Tono:

comico, thriller, terror, belico, èpico, negro, social, biografico, musical, ciencia ficcion, fantastico, deportivo, misterio; Historico

Estilo:

Que època, vestuario, objetos

2.2 Qué idea original tienes? porque llama la atención?

2.3 Concepto: ¿Que? ¿Por qué? ¿Para quién? ¿Para cuánto tiempo? ¿cuánto ganaré?

2.4 ¿Qué ventajas competitivas tengo en el mercado?

2.5 Busca proyectos que te inspiren, que te gusten y porque se diferencian del resto.

2.6 **Tema:** de que tema quieres hablar? suele ser una dualidad.

ej: poder- sumisión, verdad-mentira, amor-desamor, felicidad- infelicidad, rencor-perdón, culpabilidad-liberación, volar-caer, superación, decepción...

2.7 Piensa con qué elementos quieres transmitirlos: personaje, vestuario, objetos

3. Descubre tu estructura primaria

3.1 Pon nombres, objetivos, obstáculos a esta frase. Acciones encadenadas que van a describir la entidad para dar su pensamiento profundo. MITHOS>ETHOS>DIANOIA

ALGUIEN QUIERE ALGO CON INTENSIDAD Y ENCUENTRA OBSTÁCULOS PARA CONSEGUIRLO

Alguien: ¿Quién es tu protagonista?

Quiere algo: ¿Cuál es su objetivo?

Con intensidad: ¿Porque es una causa de vida o muerte? ¿cuál es su urgencia?

Encuentra obstáculos: ¿que le impide conseguir su objetivo?

Para conseguirlo: ¿Cómo termina?

4. Comunicación

4.1 Tienes **título**: ¿Es claro? ¿Es largo? ¿Qué dice sobre el espectáculo? ¿Es internacional? ¿tienes que explicar lo que es? ¿existen títulos similares? ¿Qué efecto provoca a los demás?

4.2 Busca detenidamente el **Logoline**: Frase gancho.¿ revela la esencia?

4.3 Subraya las cosas interesantes que has escrito en los ejercicios anteriores e intenta escribir una **Sinopsis** de tu proyecto.

4.4 Escribe en tres líneas **la idea** de tu espectáculo. Original y atrayente.

5 Descubre tu personaje.

Busca la linea de pensamiento de tu personaje. el Alma, su propósito.

5.1 Responde estas preguntas. Nada de esto debe salir al espectáculo, solo es para que te ayude a definirlo y entenderlo.

- ¿Quién es tu personaje principal? ¿Por qué deberíamos sentirnos interesados por él?
- ¿Cómo harás que nos identifiquemos con él?
- ¿Qué nos hace tener curiosidad por él? ¿Cuál es su “misterio”, su “magia”, su carisma? ¿Cómo lo muestra?
- ¿Qué piensa de su padre? ¿Qué es lo que le gusta o disgusta de él?
- ¿Qué influencia tuvo su padre en él? ¿Qué opina su padre de él?
- ¿Qué piensa de su madre? ¿Qué es lo que le gusta o disgusta de ella?
- ¿Qué influencia tuvo su madre en él? ¿Qué opina su madre de él?
- ¿Y sus hermanos? ¿Qué le gusta o disgusta de ellos? ¿Por qué? ¿Qué desprecia de ellos?
- ¿A qué tipo de disciplina estuvo sujeto en casa? ¿Estricta?
- ¿Indulgente?
- ¿Fue sobreprotegido? ¿Recibió rechazo o cariño cuando era un niño?
- ¿Cuál fue el estatus económico de la familia? ¿Alguna situación adversa? ¿Divorcio, enfermedad, alcoholismo...?
- ¿Existía una atmósfera religiosa en su casa? ¿Qué piensa de la religión? ¿Cómo se siente con respecto a ella?
- ¿Es inteligente, espabilado, lento de mente, pícaro?
- ¿Qué tal era en la escuela? ¿Hasta qué nivel estudió? ¿Cuándo abandonó los estudios? ¿Le gustaba la escuela, sus profesores, sus compañeros?
- ¿En qué solía estar interesado? ¿En qué solía estar envuelto? ¿Con quién?
- ¿Cómo se ve a sí mismo?
- ¿Listo, inteligente, maleducado...? ¿Cómo afecta su educación a su forma de hablar, su vocabulario y pronunciación? ¿Cómo son sus maneras, su modo de comportarse? ¿A quién considera un héroe? ¿A quién odia?
- ¿Cuáles son sus creencias políticas? ¿Cuál fue el acontecimiento político o social– nacional o internacional– más importante e impresionante que ha vivido?
- ¿Cómo se gana la vida? ¿Qué opina de su profesión? ¿Cree que es sólo un trabajo o una carrera interesante? ¿Qué es lo que le gusta del trabajo y qué le disgusta?
- ¿Suele viajar? ¿Dónde? ¿Por qué? ¿Qué ha encontrado o visto fuera de lo que aun se acuerda?
- ¿Cuál fue la desilusión más grande de su vida?
- ¿Quiénes son sus amigos? ¿Qué grupos o actividades sociales suele frecuentar? ¿Qué rol le gusta jugar en ellos? ¿Qué rol es el que en realidad juega?
- ¿Quiénes son sus parejas sentimentales? ¿Cómo es su ideal de pareja sentimental? ¿Qué quiere de su pareja? ¿Qué piensa sobre el sexo?
- ¿Cómo se siente frente al sexo? ¿Quién es su pareja actual? ¿Cómo es su relación con ella? ¿Por qué está con ella?
- ¿Cuáles son sus aficiones? ¿Cuáles son sus intereses? ¿Cómo se suele divertir?

- ¿Cómo es su casa? ¿Cómo son sus gustos, su ropa, sus muebles...? ¿Cómo es su pelo, barba, bigote, maquillaje...? ¿Cómo se identifica con su imagen? ¿Cómo viste? ¿Cuál es su estilo?
- ¿Qué rol juega en casa? ¿Qué rol le gustaría jugar?
- ¿Tiene hijos? ¿Cómo se siente como padre? ¿Qué piensa de sus hijos?
- ¿Cómo se siente con ellos? ¿Cómo se relacionan los hijos con él?
- ¿Cuáles son sus ambiciones? ¿Cómo reacciona a las situaciones estresantes? ¿A la defensiva? ¿Agresivamente? ¿Evasivamente? ¿Bebe? ¿Se droga? ¿Qué piensa de la bebida o las drogas?
- ¿Se siente superior moralmente? ¿Es vengativo? ¿Suele razonar y tener en cuenta sus errores? ¿Cómo se toma sus errores? ¿Cómo se toma las desgracias de otros? ¿Le gusta sufrir? ¿Le gusta ver sufrir a otras personas? ¿Es manipulador? ¿Asume su responsabilidad por las cosas?
- ¿Es imaginativo? ¿Es soñador? ¿Se preocupa demasiado por las cosas?
- ¿Vive del recuerdo?
- ¿Es una persona negativa cuando se enfrenta a los problemas o proyectos? ¿Es desconfiado? ¿Hostil? ¿Miedoso? ¿Entusiasta? ¿Qué le gusta ridiculizar? ¿Qué encuentra estúpido? ¿Cómo es su sentido del humor? ¿Es consciente de sus debilidades, su idiosincrasia? ¿Es capaz de reírse de sí mismo?
- ¿Qué es lo que más quiere? ¿Qué es lo que realmente necesita de forma desesperada? ¿Qué está deseando hacer? ¿Qué estaría dispuesto a hacer por conseguir lo que desea?
- ¿En qué medida quiere conseguir lo que él considera como objetivo en la vida? ¿Qué hace para conseguirlo?
- ¿Es alto, bajo, gordo...? ¿Cómo se siente con su peso, medidas...?
- ¿Cómo se siente con sus posturas, sus movimientos, su forma de andar...? ¿Qué imagen quiere transmitir? ¿Más joven, más viejo, más importante...? ¿Quiere pasar desapercibido o ser visto?
- ¿Cuáles son sus gestos físicos habituales? ¿Enérgicos, débiles, controlados, impulsivos, lentos...?
- ¿Cómo es su voz, su forma de hablar? ¿Es enérgica? ¿Cómo es su ritmo al hablar, su tempo, pronunciación, acento...?
- ¿Te gusta? ¿Lo odias? ¿Por qué necesitas escribir sobre él? ¿Por qué la gente debería sentirse emocionada por él?

5.2 Subraya estos antagónicos e intenta hacer dos listas, una màscara y una contramàscara. No tiene porque ser lo positivo màscara, ni lo negativo contramàscara, puede haber una màscara fea y alegre y una contramàscara bonita y triste.

bonito / feo, Divertido / aburrido, agredable / doloroso, sublime / grotesco, alegre / triste, apasionado / indiferente, arrogante / humilde, calmado / explosivo, conservador / liberal, caótico / organizado, discreto / ruidos, leal / infiel, maliciosos / honesto, pesimista / optimista, confiado / desconfiado, listo / tonto, bromista / serio, perezoso / activo, introvertido / extrovertido, generoso / tacaño, agresivo / pazifista, cariñoso / arisco, simpático / antipática, trabajador / perezosos, inseguro / seguro, cerrado / abierto, egoísta / empático,

miedoso / valiente, imprudente / prudente, racional / emocional, idealista /realista, lucida/confundida

5.3 con los antagónicos anteriores elige los más destacados y haz ahora tres listas:

1. Rasgos consistentes
2. Rasgos paradójicos
3. Detalles.

5.4 El arco del personaje. Describe el estatus quo del personaje al inicio de la obra y el estatus quo al final.

después describe qué evolución ha vivido, en dos bloques:

1. Evaluación externa,
2. Evolución interna.

5.5 Con la dualidad del “ Tema” que elegiste ¿cuál es la esperanza del personaje y en contrapunto el miedo del personaje a medida que avanza la historia? debe subir de tono cada vez más, creando una montaña rusa de subidas y bajadas en el tiempo.

6. Analiza tu estructura mientras vas creando tu espectáculo.

Estos ejercicios se basan en la estructura clásica Aristotelica, no es obligatorio que sea así, pero te puede ayudar como base para después justificar tus decisiones definitivas y ser consciente de tu estructura dramática.

Un espectáculo se divide normalmente en tres partes. **Inicio, nudo y desenlace:**

En el **inicio** conocemos al protagonista y el objetivo dentro de un status quo inicial. El **nudo** empieza después del incidente que activa la trama, y veremos todos los obstáculos y estrategias que tendrá que hacer nuestro personaje para salir adelante y conseguir su objetivo resolviendo una gran incertidumbre.

El **desenlace** es cuando se resuelve la incertidumbre y presentamos un retrato del nuevo status quo del personaje.

6. 1 Inventa una historia en unas líneas y decide quién será tu personaje en ella, describe que tipo de cosas hará para conseguir su objetivo, a qué problemas generales se enfrenta y cómo conseguirá superarlas.

6.2 Describe a tu personaje y que es lo que vive para que nos sintamos identificados:

Vía de identificación:

ej: Deseo de libertad por presión externa o interna. Injusticia social o de poder, demostración de habilidades y superación....

6.3 Proponer para tu personaje un **objetivo concreto** y visible y que al mismo tiempo sea una manifestación de alguna **carencia emocional** incapaz de decir en palabras.

6.4 Inventa dos **obstáculos** externos y dos internos que impiden conseguir el objetivo.

cada vez más difíciles de salvar y luego piensa en formas de superarlos para producir **esperanza** al espectador.

6.5 El espectáculo camina por una tensión base, que es el logro del objetivo. Esa tensión dura durante todo el espectáculo. Esa tensión se llama: **Tensión del sueño**. Tu personaje ya se presenta con una motivación: ¿cuál es tu tensión del sueño? piensa que la tensión se produce en los espectadores, los personajes son solo una herramienta para conseguir eso.

6.6 Despues del primer obstáculo llamado “detonante” que perturba la normalidad del personaje, empieza una segunda tensión: La **Tensión Principal**. Esa tensión dura durante todo el segundo acto y termina cuando vuelve una nueva normalidad. ¿Cuál es tu tensión principal?

6.7 Durante todo el espectáculo el personaje vivirá un cambio emocional. Se le llama **Tensión invisible**. ¿ de que se trata esa transformación interior de tu personaje?

6.8 En el inicio conocemos a tu personaje en su realidad. Se llama **status quo** del inicio. Describe-lo.

6.9 El **Detonante** es el acontecimiento que activa la trama y la tensión principal. ¿Qué ha sucedido para que empiece tu tensión principal? Debe generar incertidumbre tanto a los espectadores como al personaje y debe impulsar a que el personaje necesita salir de esa realidad.

6.10 Despues del detonante siempre hay **dos opciones: una mala y otra peor**. Describe-las.

6.11 En mitad de la obra nos encontramos en el **punto medio** también nombrado, punto de no retorno. ¿ Qué ha sucedido para que ya no podamos volver a donde estábamos?

6.12 Inventa un acontecimiento que desanime totalmente a tu personaje (**black point**) e inventa como y porque vuelve a perseguir su objetivo.

6.13 El **anticlímax** es la situación anterior al final. Ahí donde ya no se puede tensar más la cuerda o se rompe. Y normalmente está generada por una energía antagónica a la energía final. Esto es el final del segundo acto y de la tensión principal. ¿podrías describirla?

6.14 El **clímax** es la resolución final, cuando el protagonista consigue o no su objetivo o uno mejor, eso dependerá si es una comedia, una tragedia o un drama. ¿ es lo más difícil de crear, porque tiene que sorprender y generar cambios dramáticos. debes ir mejorando durante toda la creación pero si ya lo sabes. Describerlo.

6.15 Inventa un **final satisfactorio** exponiendo que consigue y porque es mejor a su objetivo principal y que ha tenido que sacrificar en el camino.

6.16 **Nuevo status quo.** Describe el retrato final en el que se encuentra tu personaje, con todo lo que ha ganado y todo lo que ha sacrificado para conseguir salir de la tensión del sueño.

Los cambios de giro (Parápecas) se utilizan para sorprender al espectador y no ir donde piensa que vamos a ir. normalmente hay cinco.

1. mitad del primer acto i inicio
2. comienzo segundo acto o nudo
3. Punto medio o punto de no retorno
4. Final del Segundo acto o nudo
5. Final.

Tenemos claro que tenemos que encontrar la manera correcta de pasar de la ignorancia al conocimiento.

A través del Dolor (Pathos). El secreto es saber sobre de lo que vas a ir informando. entre la compasión (ELEOS) y el miedo (PHOBOS) y cuales van a ser tus estrategias para esconder la información final que va a causar liberación. De dentro a fuera y de fuera a dentro. Pero la gran dificultad es cuando el espectador sabe más que el personaje, (SUSPENSE) pero no demasiado porque corre el peligro de no sentirse identificado. Y no tener la revelación final que tanto ha estado esperando. (Catarsis) y si es con un giro de juego entre realidad y ficción mejor.

6.17 Haz tu **HistoryLine**: Escribe en 10 a 15 líneas de que se trata tu espectáculo de principio a fin. sin preocuparte del final. En presente y en primera persona.

6.18 Escribe **la premisa** de tu espectáculo, cómo arranca la historia hasta que llega al inicio del segundo acto dejándonos con una buena incertidumbre. (¿Lo conseguirá?).

6.19 **La escalera** se divide normalmente en ocho o más estructuras. Dos para el inicio, cuatro o más para el nudo y dos más para el desenlace.

Primer acto. (inicio)

1. Status quo y personaje
2. presentación del objetivo

Segundo acto. (nudo)

3. Detonante, mala decisión
4. peor decisión que te aleja mas de tu objetivo. punto medio
5. perdida de la esperanza
6. recuperación de la esperanza.

Tercer Acto (desenlace)

8. Climax
9. nuevo Status Quo

Intenta crear una escaleta con las escenas que ya tienes de tu espectáculo.

7. ¿Cómo hacer interesante tus escenas? Que se ve, quien lo ve y durante cuento tiempo?

Jugar con el choque que hay entre la verosimilitud vs la realidad.
Versosimilitud es el pacto de ficcion que haces con el espectador.

Elejir que punto de vista le damos al espectador. desde que personaje le será revelada la verdad. Jugando con los elipsis. lo que no vemos. porque el personaje no lo ve. Solo puedes dar la información a través de los personajes. sino se considera una trampa de dirección que ha obligado al público a ver algo solo para engañar.

El sujeto de accion persigue a su objeto de deseo.
Saber que el esta dentro de una realidad y nosotros estamos observando una ficción. Aqui vuelve el juego entre realidad y ficción. verosimilitud vs realidad. y el publico juega con eso.

Cada escena es un mini espectáculo por sí solo y debe tener también la misma estructura que el espectáculo en general.

Observa si todas las escenas se pueden también resumir con:

Alguien desea algo con mucha intensidad y encuentra obstáculos para conseguirlo.

7. Recursos dramáticos clàssicos,

hay toda lista de recursos que se utilizan para crear tensiones al personaje y al espectador. observa si todas tus escenas tienen alguno o dos de estos recursos.

7.1 Cuando el espectador sabe algo que el personaje no sabe se denomina: **Ironía dramática**. Describe una de tus escenas donde el espectador sabe algo que el personaje no sabe y que como hace que la escena se perciba emocionalmente de forma distinta a si el personaje lo supiera.

7.2 Cuando el personaje sabe más que el espectador se denomina: **Misterio para el espectador** y cuando es finalmente desvelado el misterio se denomina **Reconocimiento**.

Inventa una situación en que tu personaje ve algo que le hace pensar pero no se manifiesta y hasta que no sea necesario no se manifieste.

7.3 **La intriga** es cuando el personaje y el espectador saben lo mismo y averiguarlo es de gran importancia, suele resolverse gradualmente. ¿ Hay algún momento de tu espectáculo que se ve algo que nadie entiende hasta que se descubre?

7.4 **La sorpresa** es cuando el personaje y el espectador saben lo mismo y de repente ocurre algo. ¿ Puedes describir alguna sorpresa para todos en tu espectáculo?

7.5 El **suspense** es cuando hay un peligro inminente y tanto el personaje como el espectador lo viven juntos. ¿Hay algún momento así en tu espectáculo? para hacer un juego de emociones siempre ayuda una cuenta atrás. y suele resolverse a pocos segundos a lo sumo.

Eae

7.6 Los **elementos del futuro** es cuando damos una información de lo que va a ocurrir o lo que podría ocurrir y nos genera una incertidumbre. Suelen ser amenazas, avisos, planes o estrategias. La tensión se genera cuando se avanza información para ver si va a ocurrir. Describe algún momento donde se le da al espectador un elemento de futuro. pueden a veces tener hasta horario límite.

7.7 El “**planting**” es cuando hay un objeto tótem que nos da información y siempre vuelve a la historia, nos hace entender algún elemento metafórico que queremos sugerir al espectador, ayuda a entender y simbolizar el objetivo. El **Pay Off** es cuando deja de ser necesario este elemento y nos deshacemos de él de una forma simbólica para renunciar al objetivo o demostrar que ya lo hemos conseguido. ¿ Tienes algún elemento que se repita a lo largo de tu espectáculo y que la última vez que lo vemos nos da una información relativa a la evolución del personaje? ¿nos ayuda a entender que cambio ha sufrido el personaje al final de la historia?

7.8 La **preparación por contraste** es cuando creamos una atmósfera contraria a lo que va a pasar después para que tenga más impacto. Describe una atmósfera contraria a los momentos más importantes de tu espectáculos y que necesitan mayor impacto.

7.9 La **recapitulación** es donde se da información útil para poder seguir la historia mejor. recuperar motivaciones, relaciones, suele pasar al final del segundo acto cuando ya estamos a punto de resolver el conflicto y no queremos que nadie se pierda. Necesitas un elemento así para tu espectáculo? si es que si, describirlo. tiene que aclarar de una forma orgánica y que no parezca metido en calzador.

7.10 La **oposición** es cuando los personajes se ven obligados a hacer cosas que no soportan para poder llegar a donde desean. Crea una situación que se puede extender en la historia que obligue al personaje estar en oposición a sus principios o emociones para llegar a su objetivo.

7.11 Haz el ejercicio de separación por secuencias de la obra con el mismo orden de cada escena. i veras las diferentes secuencias que tiene cada escena con un ritmo que camina.