

**Jueves
09
de Septiembre**

Quinto de Primaria Artes

El tiempo en movimiento

Aprendizaje esperado: *Comunica una idea por medio de la combinación de movimientos, espacio y tiempo.*

Énfasis: *Comunica una idea a partir de la exploración del movimiento en el tiempo.*

¿Qué vamos a aprender?

Aprenderás a comunicar una idea por medio de la combinación de movimientos, espacio y tiempo.

¿Qué hacemos?

En la clase anterior trabajamos el movimiento en el tiempo, pero centrándonos en el movimiento y su relación con el espacio. Hoy haremos énfasis en el movimiento y su relación con el tiempo, como medio para comunicar ideas.

¿Las emociones influyen en nuestros movimientos? o bien ¿Nuestros movimientos influyen en nuestras emociones?

¿Tú qué piensas?

Las emociones y los movimientos corporales sí influyen, por ejemplo, si yo estuviera triste, es muy probable que tú lo notarías en mi postura y en la manera en que me movería y caminaría.

Recordemos que nuestro cuerpo comunica ideas, emociones y sentimientos, sin que tengamos que expresarlas de manera verbal. Incluso, aunque no tuviéramos la intención de expresar algo.

Si yo estuviera triste, tal vez mi cuerpo se vería contraído y mis movimientos serían lentos y pequeños.

Cuando hablamos de la velocidad del movimiento, estamos hablando, también, del tiempo.

Podemos afirmar que la velocidad es, en esencia, el tiempo que tarda un movimiento entre iniciar y terminar.

Te invito a observar un fragmento de la clase de cuarto grado, en la que se mencionan las cualidades temporales del movimiento. Obsérvalo del minuto 11:46 al 14:00

1. Me muevo en el tiempo y el espacio.

<https://youtu.be/wN4NIaagtsM>

Podemos inferir que la cantidad de tiempo empleada en un movimiento, en relación con la cantidad de espacio que recorre ese mismo movimiento, determina si su cualidad temporal es lenta, rápida o sostenida.

¿Tú crees que, en el teatro, los actores usan intencionalmente estas cualidades cuando representan a sus personajes?

¡Definitivamente! Porque, si no, las escenas se verían planas, además, corren el riesgo de que, el espectador, alcance a entender los diferentes estados de ánimo que atraviesa su personaje.

Todos podemos controlar qué emociones perciben, en nosotros, sólo con imprimirle ciertas cualidades a nuestros movimientos.

Por ejemplo si, sin ninguna intención, ni velocidad específica, te mueves de un punto a otro, sostienes el movimiento en una pose neutral.

¿Qué acabas de hacer?

Caminar, solo caminar.

Ahora si caminas rápido y haces movimientos pequeños pero rápidos, de un punto a otro, sostienes el movimiento en una pose, con las manos en la cabeza y cara de preocupación.

Esos fueron movimientos muy rápidos y eso te hace expresar, como que estás apurado o con ansiedad.

Otra más:

Si caminas lento y haces movimientos grandes, balseados y lentos, de un punto a otro, sostienes el movimiento en una pose manos hacia el cielo abiertos y cara feliz.

Con esos movimientos expresas estar feliz, sereno, en paz o disfrutando el momento.

Un buen intérprete sabe combinar la amplitud y la velocidad de los movimientos (espacio y tiempo) para mostrar la vida interna de su personaje. Por supuesto, existen más elementos que acompañan y refuerzan su actuación, como la iluminación, el vestuario y la música, otros elementos de los que hablaremos posteriormente, a lo largo de este ciclo escolar.

Ahora vamos a jugar el movimiento y sus cualidades temporales. La propuesta es que dramaticemos una escena, sin palabras, sólo movimientos, el chiste es que, quienes te miren descubran lo que el personaje siente y piensa.

Crema una pequeña secuencia motriz, sin hablar, de las acciones y puedes escoger la cualidad del tiempo. ¿Qué te parece?

Acción:

- Preparando la cena.
- Bañándose.
- Trabajando en la oficina.
- Hablando con alguien.
- Guardando ropa.
- Jugando.

Cualidad del tiempo:

- Lento.
- Rápido.
- Sostenido.

Hemos visto cómo, al aplicar distintas cualidades temporales en sus movimientos corporales, hace que los actores puedan expresar distintas emociones, sensaciones y estados de ánimo al representar sus personajes, pero ¿Te habías puesto a pensar que también podemos hablar de movimientos temporales en la trama de la obra?

Sí, se llama “tiempo ficticio” o “dramático” y, para conocer un poco más de él, observa el siguiente video del segundo 00:32 al minuto 03:51

2. El tiempo en el texto dramático.

<https://youtu.be/wg35BjwaWvo>

Recuerda que en el teatro podemos jugar, aplicando las mismas cualidades temporales del movimiento corporal al movimiento dramático. Podemos representar escenas lentas, rápidas o suspendidas, pero también hacer saltos temporales en la trama, por ejemplo, podríamos comenzar la representación de nuestra historia ubicándola en la época de los dinosaurios y, después, continuarla en una época futurista.

Recuerda que el límite, es tu imaginación.

En el video, también se hace referencia a una división en el tiempo dramático, lo dividen en el tiempo de la acción (representación) y tiempo aludido (representado) esto es importante porque, en el momento de hacer una representación podemos jugar con el movimiento de estas dos dimensiones del tiempo dramático.

Tiempo de la acción, o tiempo de la representación es el tiempo literal que dura la acción, la escena, la obra, etc.

Tiempo aludido, o tiempo representado, es el tiempo que, se supone, duran las acciones de la trama y la historia, en la ficción.

Por ejemplo, imaginemos que queremos representar una historia en la que, todo se explica y todo se motiva en un combate de box. Un combate que, en la ficción, duró poco menos de cinco minutos. El dramaturgo o el director, para mostrar la importancia de esa acción hace que, a cada cierto número de escenas, volvamos a ver pequeños fragmentos de la pelea, entonces, aunque el boxeo, en la ficción, dura cinco minutos, en la representación podemos verla a través de una hora, imagínate que, el director, para hacer más interesantes las escenas del boxeo, les pide a los actores que jueguen con las velocidades, por ejemplo, pueden ralentizar el inicio de un puñetazo para que todos veamos, en lo que se conoce como "cámara lenta", cómo arranca el puño desde el costado del peleador y cómo recorre el espacio, acercándose lentamente al rostro del oponente, pero a punto de tocar el rostro, los actores aceleran sus movimientos para hacer sentir la potencia del golpe, así que, para ver dos segundos del combate en la ficción, podríamos tardar dos minutos en su representación.

Eso, aunado a los saltos temporales en los que, avanza la historia y regresamos a ver una parte de la pelea, y vuelve a avanzar la historia, y regresamos a ver otra parte de la pelea, y así sucesivamente, va generando que los espectadores se vayan interesando e involucrando, cada vez más, en la historia.

Se puede jugar, simultáneamente, con el tiempo real y el tiempo ficticio y, a su vez, con el tiempo de la acción o de representación y con el tiempo aludido, o representado, eso hace que la obra sea más divertida, tanto para los espectadores como para los actores y demás artistas escénicos involucrados.

Hemos terminado la sesión de hoy, vimos las cualidades temporales del movimiento que son:

- Rápido.
- Lento.
- Sostenido.

Así como los niveles del tiempo dramático:

- Tiempo de la representación.
- Tiempo representado.

Espero que te animes a jugar, en tu casa, representando historias de la vida real o de la imaginación.

¡Buen trabajo!

Gracias por tu esfuerzo.

Para saber más:

Consulta los libros de texto en la siguiente liga.
<https://www.conaliteg.sep.gob.mx/primaria.html>