

Lila

Actividades posteriores



Sinopsis

Una línea que se desvanece en el tiempo. Un viaje por múltiples universos que se presentan como un videojuego anacrónico. Aquello que perseguimos con el objetivo de tomar es el bendito sin sentido que nos invita a volver a mirarnos, abrazarnos y sinceramente jugar. ¿Qué excusa construimos para volver a habilitarnos lo primario?

Ficha técnica

Idea e interpretación **Isidora Aguirre, Camila Almeida, Candela Ciaramellano**
Audiovisuales **Javier Goya** Diseño gráfico **Flora Noceti** Asistencia de dirección
Laura Iglesias Dirección **Isidora Aguirre, Camila Almeida, Candela Ciaramellano**



Las posteriores

Formación de
Espectadores
Ministerio de Educación
Superior, Universidad
de Sevilla

Caja
Didáctica

1 - Fichines

START

Vamos a formar cinco grupos para trabajar cada uno en un tipo de videojuego: acción, aventura, simulación, arcade, estrategia. La idea es crear un videojuego, cada grupo según su tipo, que contenga a todos o alguno de estos personajes de la obra *Lila*. También podemos agregar personajes inspirados en la obra: por ejemplo fantasmas de colores, o un pato amarillo gigante que nos persigue. Para guiarnos en la invención grupal podemos seguir estas preguntas, siempre tomando notas de lo que se charla: ¿Cuál es la misión de estos personajes? ¿En qué espacio o espacios transitan? ¿Qué acciones realizan para lograr su objetivo? ¿Qué les hace perder “vidas” o “energía”? ¿Cómo pueden recuperar energía o ganar vidas? ¿Son seres humanos o algún otro tipo de personaje? ¿Tienen poderes sobrehumanos? ¿Hay villanos o enemigos en el juego?

Con toda esta información vamos a realizar una obra visual (dibujo, pintura, collage, digital) que dé cuenta de nuestro videojuego inventado. La acompañamos con una descripción escrita que comente y amplíe la obra visual y también el videojuego.



A continuación encontramos una breve descripción de algunos tipos de videojuego:





acción

Este tipo de juego consiste en luchar y pelear. Se basa en realizar ejercicios de repetición, por ejemplo, oprimir un botón para que el personaje ejecute una acción. Su objetivo principalmente es eliminar enemigos. Es un género que se caracteriza por poner a los jugadores en situaciones donde deben atravesar obstáculos, poner a prueba su capacidad de reacción y de reflejo, mientras hay constantes ataques y movimientos. Estos videojuegos implican una inmersión grande, concentración y por lo general se relacionan con exposiciones cortas de tiempo.

AVENTURA

Este tipo de juego se basa en hazañas y peligros. Es un género muy popular donde el protagonista del juego debe atravesar grandes niveles, luchar contra enemigos y recoger objetos de valor. Normalmente son juegos de larga duración con un argumento extenso. El jugador se dedica a explorar el lugar que le rodea con el fin de ir descubriendo nuevos aspectos del juego.

ARCADE

Este tipo de videojuego se enfoca en plataformas, laberintos y aventuras. El usuario debe superar pantallas para seguir jugando. Imponen un ritmo rápido y requieren tiempos de reacción mínimos. Este tipo de juego fue creado para las máquinas llamadas también 'máquinas de arcade' que se popularizaron en 1970 y 1980.

ESTRATEGIA

Consisten en planear una estrategia para superar al contrincante. Exigen concentración, saber administrar recursos, pensar y definir estrategias. En este juego se puede ayudar a desarrollar la inteligencia y es realmente complicado dominarlos. Siempre surgen nuevos retos y nuevas maneras de superarse.

SIMULACIÓN

Este género se caracteriza por recrear situaciones o actividades del mundo real, dejando al jugador tomar el control de lo que ocurre. En ocasiones la simulación pretende un alto grado de verosimilitud, lo que le otorga un componente didáctico. Los tipos de simulación más populares son los de manejo de vehículos, los de construcción, o los de vida (dirigir la vida de una persona o un animal virtual).

Contenidos curriculares vinculados: Virtualidad: acceso, búsqueda y difusión de imágenes - La narración (temporalidad, unidad temática, transformación, unidad de acción, causalidad) - Combinación de materiales: pictóricos y gráficos, tradicionales y no convencionales - Tipos de planos. Representación de la tridimensión en el plano - Representación del movimiento: trayectorias, transformaciones y desplazamientos - Espacio real, virtual, fantástico, imaginativo.



2 - Observar no es lo mismo que percibir

En la obra **Lila**, vimos que la luz y los colores son protagonistas de la experiencia escénica. En esta actividad nos adentramos en la iluminación teatral poniendo especial énfasis en el uso de los colores.

La luz y el color en el teatro no sólo tiene un uso práctico (iluminar) sino también un sentido poético, es decir que va a intervenir en la construcción de sensaciones, emociones, percepciones visuales y múltiples significados que podamos atribuirle a todo ello como espectadores. Muchas veces su uso en la escena ayuda a crear ambientes que nos remiten a momentos del día (noche, mediodía, tarde, amanecer), también pueden construir determinados estados emocionales de alguno de los personajes, evocar una situación (por ejemplo un sueño), crear la atmósfera de un lugar, ayudar a generar climas, destacar personajes de forma expresiva, etc.

A continuación nos dividimos en grupos para analizar diferentes fotogramas extraídos de la obra de danza "Lila" que encontraremos en la página siguiente. Vamos a agudizar nuestra mirada respecto a la luz y a los colores y charlar sobre lo que observamos y sobre lo que percibimos, comparando los diferentes momentos de la obra.

¿Qué observamos? ¿Qué percibimos?

Cuando hablamos de observar nos detenemos en lo concreto que apreciamos: de donde viene la luz, qué colores se destacan, hay presencia de sombras, está oscuro, hay textura, reconocemos un momento del día. A la hora de pensar en qué percibimos tendremos en cuenta: ¿Qué sensaciones me produce, qué atmósfera transmite? ¿Qué emociones aparecen?



Ponemos en común las observaciones y percepciones con los demás grupos. Y ahora vamos a prestar atención al espacio donde nos encontremos, en este caso puede ser el aula de la escuela. Analizamos la luz y los colores de este lugar con las herramientas que utilizamos anteriormente: Qué observamos, qué percibimos.

Contenidos curriculares vinculados: La percepción de las cualidades visuales. La experiencia estética, la contemplación activa - La relación espacio-forma, los indicadores espaciales, la relación tamaño-jerarquía, el color - la representación del espacio, el tratamiento de la luz, el color y la materia - Metáfora visual e interpretación, considerando el contexto temporal de la imagen - Los lenguajes presentes en una puesta en escena. Lo visual: maquillajes, escenografía, iluminación, utilería.



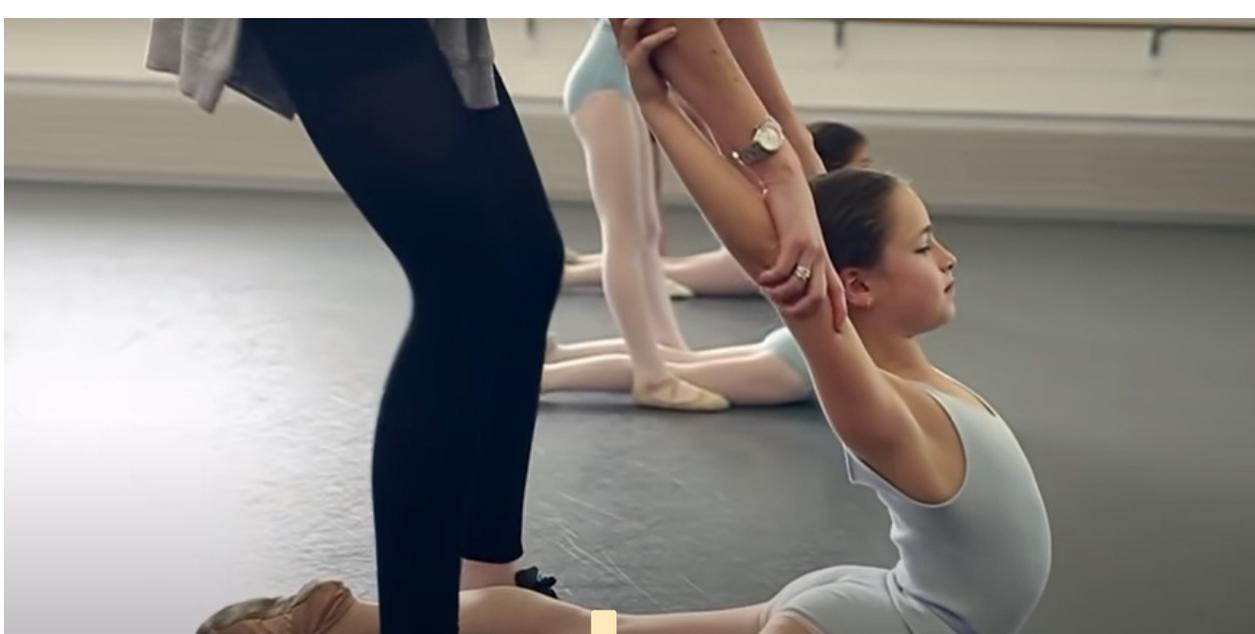
3 - Movimientos rígidos movimientos orgánicos

Release significa “liberar” y es una técnica de danza que justamente promueve la liberación de la tensión innecesaria del cuerpo al bailar. Surgió a mediados del siglo XX en EEUU influenciada con técnicas somáticas como Alexander, Feldenkrais y Eutonía junto con entrenamientos provenientes de las artes marciales y el yoga. Esta confluencia de técnicas fueron creando un marco de experimentación e investigación de coreógrafos y bailarines que buscaban un abordaje de la danza orgánico, fluido, donde el objetivo no estaba puesto en los “pasos de danza” o en las destrezas físicas sino en lograr un uso eficiente de la energía y la anatomía para que los movimientos se realicen con el mínimo esfuerzo. Para entender cómo se diferencia de otros modos de entrenamiento pensemos en la danza clásica la cual tiene un entrenamiento riguroso: necesita desarrollar gran fuerza y tono muscular (debido a la elevación de las piernas, los saltos y la velocidad de los pasos). Esta técnica está codificada en una serie de pasos y posiciones geométricas de brazos y piernas. La búsqueda de destreza requiere de un entrenamiento preciso y riguroso que implica un control sobre el cuerpo para que pueda llegar a las formas y pasos requeridos a priori, muchas veces las bailarinas suelen lesionarse por llevar al cuerpo más allá de sus posibilidades reales en búsqueda de una “perfección” en la técnica. En el ballet se suele ver una bailarina solista y un “cuerpo de baile” donde estas se mueven de la misma manera, las líneas de las piernas y brazos llegan a la misma forma y altura. Veamos un video donde podemos observar qué tipo de entrenamiento físico requiere la danza clásica.

[click acá](#)

En el Release en cambio se parte de la realidad orgánica del cuerpo respetando su anatomía, el movimiento surge de sensaciones y percepciones internas como liberar la musculatura y las articulaciones para generar con mayor movilidad articular usando el menor esfuerzo, es decir sin añadirle más energía o tensión de la que el cuerpo necesita para ejecutar un movimiento determinado. Se usa la respiración para acompañar el movimiento pensando en la alineación de los huesos, el traslado de los pesos y el uso de los impulsos. El cuerpo es visto como una realidad integrada con las emociones y el pensamiento. Ahora veamos un video de una clase de Release para observar desde dónde se trabaja el cuerpo y el movimiento.

[click acá](#)



Pensando en la obra Lila, ¿cuál de los dos videos vistos se aproxima más a la danza que propone la obra? ¿cómo describimos esos movimientos? ¿Qué diferentes sensaciones nos generan como espectadores cuando vemos una obra de danza con movimientos rígidos y con movimientos orgánicos?



¡Ahora a movernos!

Vamos a elegir una canción que nos invite a bailar, esa que cuando la escuchamos se nos mueven los pies casi automáticamente, esa que no podemos dejar de bailar. Podemos pensar en una canción ridícula para que el resultado sea más gracioso. **Buscamos un lugar o momento en soledad para grabar un video tipo cámara oculta.** Poniendo la canción elegida probamos bailar como si estuviéramos solos (movimientos grandes, ridículos, sin restricciones, graciosos, con actitud de total libertad y desinhibición) Duración total del video: un minuto. Finalmente, si nos animamos, compartamos los videos para divertirnos con compañeros, compañeras y docentes.

Contenidos curriculares vinculados: Conciencia corporal. • Relación entre la resolución táctica, la habilidad motriz y la condición física - Nociones espaciales y temporales en las trayectorias y desplazamientos - Producciones coreográficas - Ritmo - Concepto de energía. - Detección de las variables para describir un movimiento - Potencia, rendimiento, eficiencia - Las rupturas de las vanguardias en la representación - Habilidades motoras básicas y combinadas: ajuste técnico/calidad de movimiento.

Gracias!

Hemos recorrido un largo camino con éste espectáculo, ahora es momento de seguir descubriendo las salas de la Ciudad de Buenos Aires para ver mucho más cine, teatro y danza. Ya somos ¡espectadores y espectadoras! El arte independiente nos espera con sus puertas abiertas...

Links de interés

Para ver más obras de teatro, danza y cine

Alternativa teatral

alternativateatral.com.ar

Cine Ar Play

cine.ar

Escuelas públicas y gratuitas de artes escénicas y cinematográficas

Escuela Metropolitana de Arte Dramático

emad-caba.infed.edu.ar

Universidad Nacional de las Artes

una.edu.ar

Escuela Nacional de Experimentación y Realización Cinematográfica

enerc.gob.ar

Instituto de Arte Cinematográfico de Avellaneda

idac.edu.ar

Diseño de Imagen y Sonido UBA

fadu.uba.ar/categoria/230-diseo-de-imagen-y-sonido



Formación de
Espectadores



Ministerio de Educación

Buenos Aires
Gobierno de la Ciudad

Programa Formación de Espectadores - Coordinación: Sonia Jaroslavsky, Pedro Antony / Equipo: Belén Parrilla, Florencia Feijóo, Anahí Burkart Noë, Laura Lazzaro, Franco Gentile, Nahuel Padrevecchi. DG Escuela Abierta / DG Educación de Gestión Estatal / SS Coordinación pedagógica y equidad educativa / Ministerio de Educación