

# Anomalía

Actividades posteriores



## Sinopsis

*Déficit.  
Carencia.  
Necesidad.  
Lo que no llega, lo que no está.  
Perder la vista, perder la ansiedad.  
Perder el hambre, perder caminar.  
Perderme en mi casa.  
Olvidar.*

## Ficha técnica

Intérprete: **Valeria Polorena** Vestuario: **Estefanía Bonessa** Escenografía: **Estefanía Bonessa** Diseño de luces: **Fernando Berreta, Paula Fraga** Realización audiovisual: **Daiana Bersi** Música Original: **Morbo y Mambo** Diseño gráfico: **T.E.G. Estudio** Fotografía: **Ariel Feldman** Diseño de imagen: **Emiliano Aranguren** Asistencia de dirección: **Paz Corinaldesi** Colaboración artística: **Macarena Orueta** Dirección Musical: **Maximiliano Russo** Dirección: **Valeria Polorena**

# as posteriores



## 1 - Mover la mirada

Vamos a interiorizarnos en algunos aspectos propios de la danza, disciplina que se caracteriza por utilizar el cuerpo como vehículo de expresión y comunicación. La danza es un arte que necesita de un cuerpo viviente el cual, a través de una determinada energía, se mueve ejecutando acciones en un tiempo y un espacio determinados. La manera en que ese cuerpo se mueve, la duración de sus movimientos, la energía que emplea para realizarlos, la dirección en la que se dirige en el espacio, son algunos de los elementos que caracterizan al movimiento y lo hacen particular. Por ejemplo si nos detenemos a mirar nuestro mundo cotidiano, y observamos el caminar de las personas notaremos muchas diferencias: algunas caminarán más lento, otras más rápido, unas tendrán un andar ligero, otras más pesado, también habrá variaciones en el ritmo, la postura del cuerpo y muchos otros elementos más hacen de una simple acción un campo diverso. El término "calidad de movimiento" fue introducido por el investigador y coreógrafo alemán Rudolf Von Laban, quien resultó fundamental en el desarrollo de la danza moderna y la expresión corporal. Laban clasificó las calidades de movimiento en 4 grandes familias según su relación con el tiempo, la energía, el flujo y el espacio.

Las calidades de movimiento a partir del **tiempo** se relacionan con la velocidad: pueden ser rápidos o lentos, cortos o largos. Si nos referimos al movimiento a partir de la **energía** corporal podemos distinguir movimientos suaves o fuertes. Si observamos los movimientos a partir del **flujo** veremos que hay movimientos continuos, progresivos o cortados. En relación al **espacio** los movimientos pueden ser directos o indirectos ya sea que nos estemos moviendo hacia una dirección específica o bien tengamos un recorrido más errático o cambiante. Las diferentes combinaciones de los movimientos generan efectos visuales y sensoriales que producen una gran expresividad. Algunos ejemplos de calidades de movimiento: Cortado, Ligado, Mínimo, Máximo, Rápido, Lento, Pesado, Liviano, Rebote, Péndulo. Relacionando estos ejemplos con la obra de danza *Anomalía seguramente* recordaremos la particular forma de moverse de la intérprete, con un ritmo lento y al mismo tiempo fragmentado.

A continuación haremos una actividad en grupos de 4 personas para mirar unos videos y completar el siguiente cuadro con los tipos de movimientos que podemos distinguir en estas danzas. En los videos veremos dos estilos de danzas urbanas originadas en EEUU: el *Popping* y el *Jookin*. El *Popping* surgió al ritmo de la música funk en los años 70 y luego del hip hop en los años 80, se caracteriza por generar pequeñas contracciones musculares en distintas partes del cuerpo produciendo movimientos robóticos. El *jookin* se desarrolló en la ciudad de Memphis y deriva del *Gangsta walking* de los 80' y 90' que consiste en rebotes rítmicos, deslizamientos de pies y manos, giros y contorsiones dando una sensación de estar flotar sobre el piso.



**Popping**  
Click acá



**Jooking**  
Click Acá

Tipos de movimientos	Popping	Jooking
Cortado		
Ligado		
Mínimo		
Máximo		
Rápido		
Lento		
Pesado		
Liviano		
Rebote		
Péndulo		

**Contenidos curriculares vinculados:** Discursos sociales y artísticos que configuran o prefiguran modos de pensar la realidad o de representarla • Representación del movimiento: trayectorias, transformaciones y desplazamientos, distribución del peso, equilibrio, rotación • Comunicación corporal • Nociones espaciales y temporales en las trayectorias y desplazamientos • Habilidades motoras específicas • La percepción de las cualidades visuales. La experiencia estética, la contemplación activa • Registrar y organizar la información.



## 2 - Una y mil pantallas

Habremos notado que la obra de danza Anomalía, trabaja una relación muy particular de la protagonista con la pantalla del televisor: los cambios en su cuerpo y lo que hace mientras mira televisión dan cuenta del vínculo con la pantalla como si esta fuera un objeto imprescindible de la obra, casi como si fuera un "personaje". Luego de reflexionar acerca de la relación entre la protagonista y su televisor, vamos a debatir acerca de nuestra propia experiencia respecto de las pantallas. ¡Charlemos y reflexionemos en grupo! la idea es escucharnos en los acuerdos y desacuerdos. Vamos a usar las siguientes preguntas como guía para iniciar el debate:

¿Cuántas pantallas hay en mi casa? ¿Y en el aula? ¿Dónde encuentro pantallas cuando voy por la vida? (en un bar, una sala de espera, en las estaciones de subte, etc.).

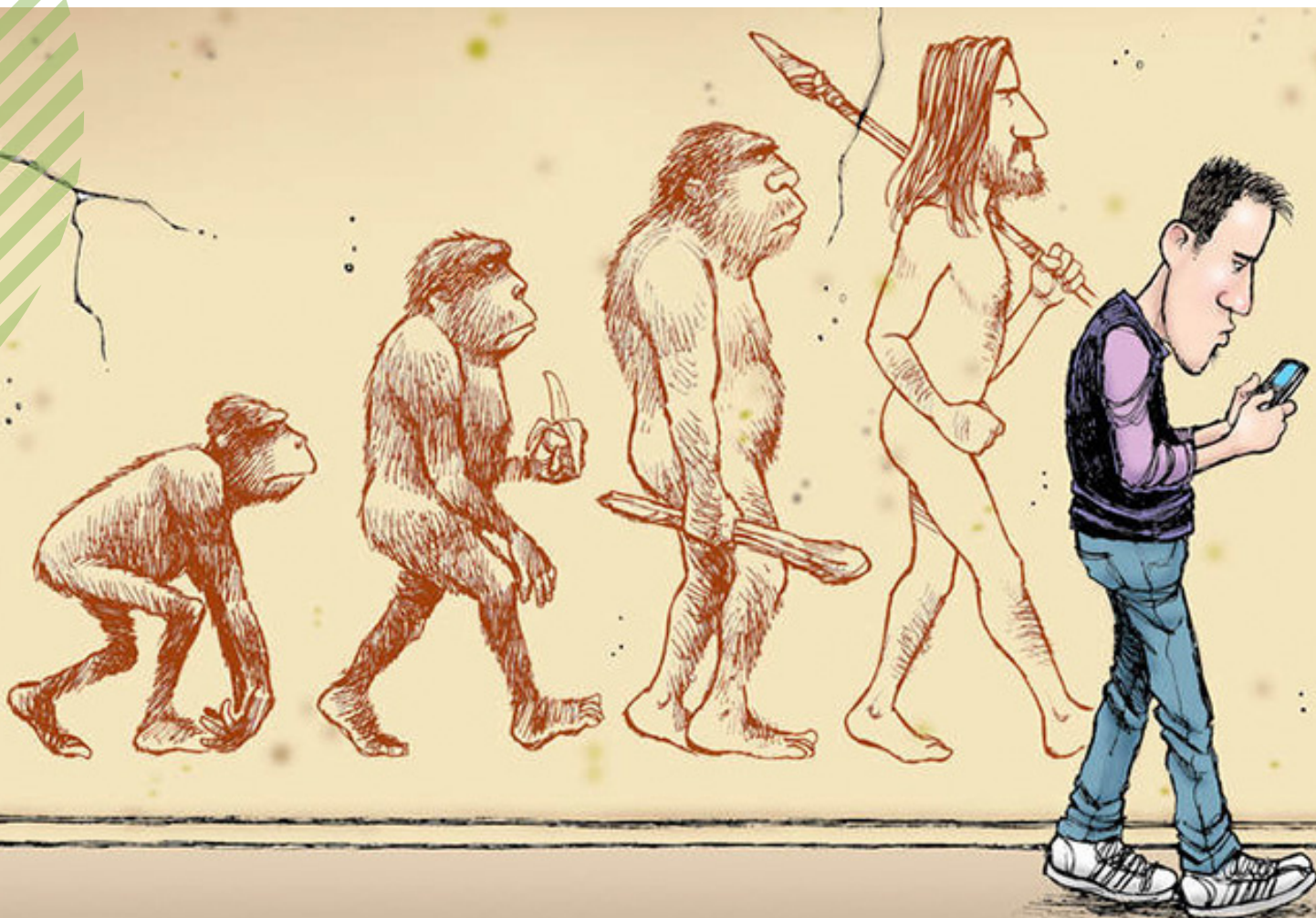
Pensando en que los celulares son en la actualidad la pantalla más consultada continuamos el debate con estas preguntas:

¿Cómo nos vinculamos con nuestro celular? ¿Qué cambia en nuestro cuerpo, en lo que oímos, en lo que percibimos del entorno cuando estamos mirando el celular? ¿Qué cosas demandan toda mi atención y no se pueden hacer mientras miro el teléfono?

¿El celular cumple más funciones que el televisor? ¿Cuáles? ¿Qué funciones uso con más frecuencia?

¿Qué aplicaciones son "imprescindibles" para mí? ¿Me puedo imaginar un día sin celular? ¿Qué pierdo y qué gano cuando estoy sin celular?

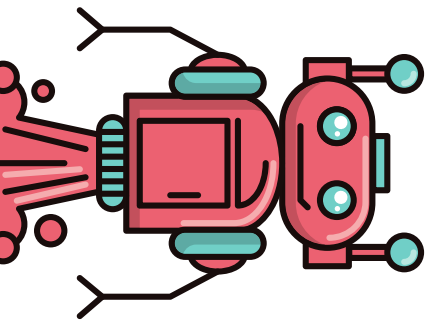
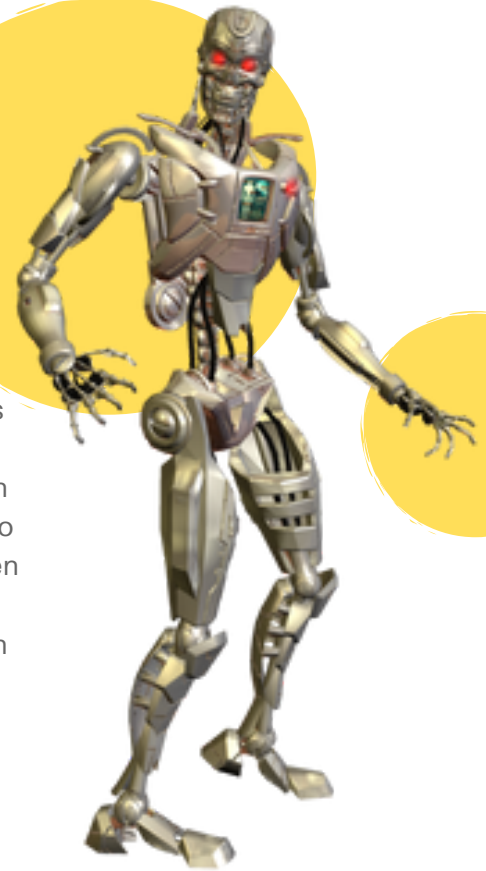
Para terminar podemos mirar un video: **Click Aquí**



**Contenidos curriculares vinculados:** Transformaciones urbanas en las últimas décadas • Indagación de un tema en diversas fuentes de información • Desarrollo de comentarios, reflexiones propias, planteos de dudas y nuevas ideas • Creación y desarrollo de aplicaciones para internet • Internet como red de redes • Internet y la computación ubicua. Impactos y efectos • Vinculos en el espacio virtual.

## 3 - Mi propio Terminator

Vamos a imaginar una sociedad del futuro en la que la medicina, la genética y la robótica han logrado encontrarse de manera armoniosa: cualquier ser humano que así lo desee puede cambiar sus partes orgánicas por otras robóticas. Así los trasplantes de órganos, las prótesis “biónicas” y el implante de microchips están a la orden del día y han creado una nueva raza humana modificada. Imaginemos que estamos en ese mundo (¿utópico o distópico?): ¿Te animarías a ponerte un corazón o un cerebro artificial? ¿Qué parte de tu cuerpo elegís para transformarla en robótica? ¿Te gustaría tener extremidades con poderes especiales? ¿Le agregarías algo a tu propio “Terminator” (alas mecánicas, ojos con visión láser, pies ultra rápidos, garras mecánicas)? ¿Qué poderes o habilidades te darían estas modificaciones corporales? ¿Qué nombre tendría esta nueva versión de vos? Luego, tenemos varias opciones para terminar la actividad:



- Pasar al frente actuando como si fuéramos ese ser modificado y presentarnos, explicando nuestras partes robóticas y qué poderes especiales nos dan.
- Escribir una descripción de mi propio terminator e imaginar que se encuentra en alguna situación ¿Qué uso le da a sus partes mecánicas?
- Dibujar, hacer un colage, realizar una escultura de cartón que represente ese personaje de ficción que inventé.

**Contenidos curriculares vinculados:** La percepción de las cualidades visuales. La experiencia estética • Registrar y organizar la información • Discursos sociales que configuran o prefiguran modos de pensar la realidad o de representarla • Construcción grupal de actividades motrices expresivas • Tareas y juegos cooperativos que impliquen tratados, acuerdos y diferentes tipos de resoluciones • Comunicación corporal • Acuerdos grupales • Representación del movimiento: trayectorias, transformaciones y desplazamientos.

# 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

[alternivateatral.com.ar](http://alternivateatral.com.ar)

Cine Ar Play

[cine.ar](http://cine.ar)

### Escuelas públicas y gratuitas de artes escénicas y cinematográficas

Escuela Metropolitana de Arte Dramático

[emad-caba.infod.edu.ar](http://emad-caba.infod.edu.ar)

Universidad Nacional de las Artes

[una.edu.ar](http://una.edu.ar)

Escuela Nacional de Experimentación y Realización Cinematográfica

[enerc.gob.ar](http://enerc.gob.ar)

Instituto de Arte Cinematográfico de Avellaneda

[idac.edu.ar](http://idac.edu.ar)

Diseño de Imagen y Sonido UBA

[fadu.uba.ar/categoria/230-diseo-de-imagen-y-sonido](http://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 Padrevicchi. DG Escuela Abierta / DG Educación de Gestión Estatal / SS Coordinación pedagógica y equidad educativa / Ministerio de Educación