

Arts Escèniques

Críteris específics d'avaluació

Críteris d'avaluació	Indicadors	Valor
1. Redactar amb correcció i adequació sintàctica, lèxica, ortogràfica i discursiva, i amb riquesa expressiva.	Redacta amb correcció i adequació sintàctica.	0,25
	Redacta amb correcció, adequació sintàctica i lèxica.	0,5
	Redacta amb correcció i adequació sintàctica, lèxica, ortogràfica i discursiva.	0,75
	Redacta amb correcció i adequació sintàctica, lèxica, ortogràfica i discursiva, i amb riquesa expressiva.	1
2. Escriure una proposta escènica partint d'un motiu preestablert que mobilitzi l'interès del públic partint d'una base personal.	Descriu el personatge principal amb característiques internes i externes però sense conflictes, espais i context, ni tampoc integra la pròpia identitat en el rol dramàtic.	0,5
	Descriu el personatge principal amb característiques internes i externes, conflictes, espais i context, però no integra la pròpia identitat en el rol dramàtic.	1
	Descriu el personatge principal amb característiques internes i externes, conflictes, espais i context integrant la pròpia identitat en el rol dramàtic de manera superficial.	1,5
	Descriu el personatge principal amb característiques internes i externes, conflictes, espais i context, integrant completament la pròpia identitat en el rol dramàtic.	2
3. Descriure les característiques formals d'una proposta escènica.	Explica quines característiques formals tindria la proposta però no esmenta cap dels elements necessaris: ni escenografia ni el tractament de la llum o del vestuari.	0,25
	Explica quines característiques formals tindria la proposta però només esmenta un tipus d'element: escenografia, el tractament de la llum o del vestuari.	0,5

Criteris d'avaluació	Indicadors	Valor
	Explica quines característiques formals tindria la proposta però no detalla amb profunditat algun tipus d'element: escenografia, el tractament de la llum o del vestuari.	0,75
	Detalla amb profunditat quines característiques formals tindria la proposta, el tipus d'escenografia i el tractament de la llum o del vestuari.	1
4. Defensar la proposta escènica argumentant l'enfocament personal i com mobilitzar i impactar el públic. Esmentar algun artista referent i explicar quina relació té amb l'enfocament donat.	Defensa la proposta escènica sense argumentar quin enfocament personal hi vol donar ni per què creu que pot mobilitzar i impactar el públic. No esmenta algun artista referent o l'esmenta i no explica quina relació té amb l'enfocament donat	0,5
	Defensa la proposta escènica sense argumentant prou bé quin enfocament personal hi vol donar o per què creu que pot mobilitzar i impactar el públic. No esmenta algun artista referent o l'esmenta i no explica quina relació té amb l'enfocament donat	1
	Defensa la proposta escènica argumentant quin enfocament personal hi vol donar i per què creu que pot mobilitzar i impactar el públic. No esmenta algun artista referent o l'esmenta i no explica quina relació té amb l'enfocament donat.	1,5
	Defensa la proposta escènica argumentant quin enfocament personal hi vol donar i per què creu que pot mobilitzar i impactar el públic. Esmenta algun artista referent i explica quina relació té amb l'enfocament donat.	2
5. Dissenyar una intervenció artística que desenvolupi les fases d'un projecte artístic adaptant els elements necessaris disponibles.	Planifica les diferents fases per les quals ha de transitar un projecte escènic i performatiu complex, però no té prou en compte els recursos disponibles ni les intencionalitats.	0,25
	Planifica les diferents fases per les quals ha de transitar un projecte escènic i performatiu complex, però no té prou en compte els recursos disponibles o les intencionalitats.	0,5
	Planifica les diferents fases per les quals ha de transitar un projecte escènic i performatiu complex, optimitzant els recursos disponibles, tenint en compte les intencionalitats però sense mobilitzar inclusivament els altres.	0,75
	Planifica les diferents fases per les quals ha de transitar un projecte escènic i performatiu complex, optimitzant els recursos disponibles, tenint en compte les intencionalitats i mobilitzant inclusivament els altres.	1

Criteris d'avaluació	Indicadors	Valor
6. Desenvolupar un projecte escènic o performatiu complex, partint d'un motiu original o preexistent que involucri els altres.	Descriu esquemàticament un projecte escènic o performatiu no gaire complex, partint d'un motiu original o preexistent.	0,5
	Desenvolupa un projecte escènic o performatiu no gaire complex, partint d'un motiu original o preexistent	1
	Desenvolupa un projecte escènic o performatiu complex, partint d'un motiu original o preexistent però no involucra els altres.	1,5
	Desenvolupa un projecte escènic o performatiu complex, partint d'un motiu original o preexistent que involucra els altres.	2
7. Adaptar els elements tècnics, dramàtics, expressius i plàstics disponibles als requeriments del projecte a desenvolupar, tenint en compte les intencionalitats buscades.	Adapta pocs elements tècnics, dramàtics, expressius i plàstics disponibles als requeriments del projecte a desenvolupar sense tenir gaire en compte les intencionalitats buscades.	0,25
	Adapta pocs elements tècnics, dramàtics, expressius i plàstics disponibles als requeriments del projecte a desenvolupar, tenint en compte les intencionalitats buscades.	0,5
	Adapta força elements tècnics, dramàtics, expressius i plàstics disponibles als requeriments del projecte a desenvolupar, tenint en compte les intencionalitats buscades.	0,75
	Adapta tots els elements tècnics, dramàtics, expressius i plàstics disponibles als requeriments del projecte a desenvolupar, tenint en compte les intencionalitats buscades.	1

criteris específics d'avaluació complementaris. Exemple de resolució

1. Proposta escènica

A. Descriviu els personatges principals, amb les seves característiques internes i externes, conflictes dramàtics, espais i context, integrant la pròpia identitat en algun dels rols dramàtics.

En aquesta peça hi hauria dos personatges principals, Aquil·les (protagonista) i Zeus (l'antagonista).

Aquil·les és un repartidor de paquets de la multinacional Zeus. És jove, atlètic, es cuida molt el físic, va a treballar en bicicleta i reparteix el que li demanin per un sou misèrrim. La seva característica interna principal és la ira. Està sempre molt enfadat amb el món i de vegades és agressiu. Malgrat tot, estima profundament la seva parella, un noi anomenat Pàtrocle, que també és repartidor en la seva mateixa empresa. Pàtrocle ha tingut un accident amb la bici mentre treballava. Està a l'hospital, molt greu.

El conflicte principal d'Aquil·les és que pateix pel seu xicot i vol anar-lo a veure, però no pot renunciar a la feina: necessita els diners per estalviar i poder anar a viure amb Pàtrocle.

Zeus és una empresa. És un personatge col·lectiu que representa l'antagonista d'aquesta història. No és un personatge físic sinó que anirà responent a través de l'aplicació que envia les comandes de feina a Aquil·les. Aquesta empresa està totalment tecnificada. Aquil·les no té superiors a qui queixar-se i està supeditat a les comandes que rep a través del mòbil. Zeus, com a empresa i personatge, és cruel i despietat. No empatitza amb els personatges i només està pendent de la gestió i de guanyar diners. No té sentiments perquè és una màquina.

B. Detalleu quines característiques formals tindria la proposta, el tipus d'escenografia, el tractament de la llum o del vestuari.

L'escenografia constaria d'una bicicleta estàtica i una pantalla allargada com si fos un mòbil, on s'anirien projectant les respostes de Zeus.

Aquil·les va vestit amb uniforme i porta una motxilla quadrada.

Hi hauria una llum blanca general i ambient fred, que només pujaria i baixaria d'intensitat segons el moment del text, que seria el més adequat per transmetre la fredor de Zeus

C. Defenseu la vostra proposta escènica argumentant quin enfocament personal hi voleu donar i perquè creieu que pot mobilitzar i impactar al públic. Esmenteu algun o alguna artista que us pugui servir de referent i expliqueu per què.

La meua aposta és la de parlar del tema de la ira des de l'empatia. És a dir, que és una emoció que pot sorgir d'una situació de profunda injustícia. Tot i que pot tenir efectes devastadors. En el cas de la meua peça, el personatge d'Aquil·les està totalment superat pel dolor i la preocupació per l'accident de Pàtrocle i, alhora, la implacabilitat de Zeus, en aquest cas l'empresa que els té subordinats.

Crec que, d'alguna manera, qualsevol persona s'ha sentit pressionada pels altres, ja sigui a la feina o als estudis i ha tingut moments d'estrès. Per això penso que el públic empatitzarà amb el personatge.

L'argument es pot assemblar *El raïm de la ira*, de John Ernest Steinbeck, un llibre que es va portar al cinema i que va guanyar un premi Pulitzer. També pot recordar obres clàssiques de teatre com *Otel·lo* de Shakespeare, en què un personatge és enecat per la ira i només vol venjar-se. En aquest cas, Aquil·les no es mou per gelosia, com *Otel·lo*, però sí que pren decisions ofuscat per la ira. Hi ha molts altres personatges a l'obra de Shakespeare que els arrossegue la passió destructora.

Dins del teatre català, tenim el personatge de Manelic, el protagonista de *Terra baixa* d'Àngel Guimerà, que podria ser un referent del meu personatge.

2. Disseny d'una intervenció artística

A. Desenvolpeu el projecte partint del text i descriuiu l'espai on tindrà lloc la intervenció i com interactua amb l'entorn urbà i amb el públic.

La peça es diria *Aquil·les i la guerra* i tractaria d'un grup de nois i noies que juguen a un videojoc en línia. El nom dels personatges seria l'àlies o avatar dels personatges reals. A partir d'aquest argument, en què uns es maten als altres, veiem com els personatges van creant una situació cada cop més tensa, amb conseqüències irreversibles.

Per a aquesta proposta es pot fer un espectacle teatral convencional, al carrer. És a dir, amb una tarima elevada i cadires.

La peça es podria fer a la plaça de la vila, durant el Dia de la Pau que celebrem a l'institut. Es podria convidar l'alumnat i les famílies.

B. Planifiqueu les diferents fases per les quals ha de transitar el projecte escènic, imaginant els recursos disponibles al vostre centre. Heu de tenir en compte les intencionalitats i procurar de mobilitzar les idees i sentiments del públic.

En un primer pas, es faria una lectura de La Il·líada i s'adaptaria el fragment de text al llenguatge actual, renunciant al vers.

Després, es podria fer un col·loqui sobre què és l'agressivitat i en quines situacions de conflicte ens hem vist immersos durant la nostra vida a l'institut, sobretot a l'ESO.

Seguidament, es podria agrupar l'alumnat per parelles (Pàtrocle/ Aquil·les, Menelau/ Euforb, etc.) i s'assajaria el text buscant diverses maneres de portar-lo a escena.

Un cop ben assajat, es mostraria als companys i al professor o professora, perquè ens comentessin què hem de treballar o canviar.

Un cop tinguem la versió definitiva de la peça, es cercaria un dia per representar-la i se'n faria difusió.

C. Descriviu els elements tècnics, dramàtics, expressius i plàstics necessaris als requeriments del projecte a desenvolupar, tenint en compte les intencionalitats buscades. Si voleu, podeu fer algun esquema, dibuix o imatge de l'escenografia.

En principi necessitem dues taules enfrontades i dues cadires amb rodes, com de *gamer* o similar, al fons de l'escenari. Mentre els actors juguen a matar-se en el videojoc, simularan que les ferides que reben al joc són reals. Quan un dels personatges venç l'altre, l'actor caurà a terra, mort.

Necessitarem efectes d'àudio per quan es disparen o en alguna escena en què hi ha música de fons. No necessitem més material.

D. Escriviu un text que descrigui i argumenti el sentit de la proposta i que relacioni el que heu proposat amb les idees i el context dels artistes actuals.

La idea fonamental que m'agradaria transmetre és que l'escalada de violència que hi ha entre els conflictes bèl·lics i els de la vida quotidiana tenen punts en comú. En molts casos, comença amb un conflicte menor que els dos (o tres) bàndols responen cada cop amb més agressivitat. Si s'hi afegeixen altres persones, el conflicte cada vegada es fa més gran i, en general, acaba malament. Un dels personatges de la peça no reaccionarà amb tanta violència i deixarà de jugar, per simbolitzar la pau. De vegades cal que cedim si no volem entrar en la dinàmica de morir o matar.

Hi ha molts artistes que des de diferents perspectives han tractat el tema de la guerra com a element central de la seva obra com Shakespeare en la seva obra clàssica *Hamlet*. Més recentment, artistes musicals com Bob Marley o M.I.A. o directors de cinema com Isao Takahata en la pel·lícula d'animació *La tomba de les cuques de llum* també ho han treballat de manera central.