

Escuela de Espectadores y creación de nuevos públicos

Programa **TEATRO EN RED**

octubre-noviembre 2012

Lafontana TFA
"Prometeu"
PROPUESTA DIDÁCTICA

www.escuela de espectadores.org



PROGRAMA
COOPERACIÓN TRANSFRONTERIZA
ESPAÑA ~ PORTUGAL
COOPERAÇÃO TRANSFRONTEIRIÇA
2007 - 2013



UNIÓN EUROPEA
FEDER - Fondo Europeo de Desarrollo Regional
INVERTIMOS EN SU FUTURO
UNIÃO EUROPEIA
FEDER - Fundo Europeu de Desenvolvimento Regional
INVESTIMOS NO SEU FUTURO



www.civitasanimacion.com



REDES II



CASTILLA Y LEÓN

es vida



Junta de
Castilla y León

FICHA DIDÁCTICA: “PROMETEU” – LAFONTANA PRODUCC. TEATRO DE FORMAS ANIMADAS

ALGUNAS IDEAS PARA....

- ANTES DE VER LA OBRA...
 - **Informarse** bien de lo que se va a ver..

En este caso :

La compañía:

Esta compañía está ubicada en Vila do Conde (Portugal) y orienta su trabajo al mundo de los títeres, mascarar, teatro de sombras,...Con sus trabajos ha estado presente en numerosos teatros y festivales nacionales e internacionales.

El espectáculo:

PROMETEO es un espectáculo de sombras y tecnología multimedia inspirado en el *Wayang Kulit*, teatro de sombras tradicional indonesio. Un espectáculo de carácter experimental en el que los personajes están representados por siluetas articuladas, manipuladas,...sobre una mesa retroiluminada.

El decorado utiliza como recurso principal la manipulación de arena en la superficie, creando dibujos y texturas que sugieren espacios y entornos visuales. Las escenas resultantes son captadas en video, con tratamiento informatizado y mezclado con otras escenas pregrabadas. El resultado se proyecta en tiempo real en una gran pantalla.

La música acompaña todos los momentos de la narración, voces y acciones de los personajes. Además de grabado, el sonido también es interpretado en directo por un sistema robótico manipulado también por ordenador.

El teatro, la música y el lenguaje audiovisual se funden en el juego escénico, creando un lenguaje performático único.

Este espectáculo se estreno en España en agosto de 2012, durante la Feria de Teatro de Castilla y León, recibiendo la Mención Especial del Público como Mejor espectáculo infantil de esa edición.

La historia:

Según la mitología griega, Zeus, después de haber creado a los seres vivientes, envió a la tierra a los hermanos Prometeo y Epimeteo con la tarea de asignar a cada uno de los animales distintas cualidades y habilidades naturales. Alguno de ellos se dotaron de alas, otros recibieron patas veloces, garras, conchas de protección ..Cuando llegó al hombre, que debería ser superior a todos los demás, Epimeteo había agotado todos los recursos. Entonces recurrió a su hermano Prometeo, que robó el fuego a los dioses, asegurando así la superioridad del hombre sobre los otros animales.

Como castigo a Prometeo, Zeus ordenó que lo prendieran sobre un monte donde todos los días un águila venía a devorar su hígado que se regeneraba por la noche. Zeus también castigó a los hombres con la creación de Pandora que fue enviada como esposa a Epimeteo, junto a una jarra cerrada que contenía un secreto que nunca debía ser revelado. Impulsada por una inmensa curiosidad Pandora abre la caja liberando para siempre los males de la humanidad.

Por fin el héroe Heracles libera a Prometeo de su sufrimiento y Zeus acaba por aceptar la irreverencia de los Titanes permitiéndoles vivir entre mortales.

El equipo:

Este espectáculo está dirigido e interpretado por Marcelo Lafontana (actor, director y profesor de teatro especializado en el área del teatro de formas animadas). Licenciado en Artes Escénicas en Brasil y en Teatro y Educación en Portugal. Master en Actor Marionetista en este país donde ha sido profesor, entre otros de la Escuela Superior Artística de Oporto, en el Instituto Politécnico de Coimbra, en la Universidad de Oporto, en el Ballet de Teatro Contemporáneo de Oporto,...Es además miembro de la Unión internacional de la marioneta y autor de varios artículos dedicados al teatro.

La dramaturgia es de José Coutinhas y la música original de José Alberto Gomes, el decorado es obra de Silvidia Fagundes y el dibujo de los personajes de Luis Silva. El sistema multimedia lo hizo Luis Gifu y la Dirección Técnica es de Pedro Cardoso.

- **Trabajar** con los alumnos cómo comportarse en el teatro, porqué les gusta ir,...
- **Investigar** sobre el autor, la época,... o cualquier otro aspecto que el docente considere que puede ser especialmente interesante para sus alumnos, en esta ocasión proponemos “Otros mitos clásicos”
- **CONTENIDOS**

En este espectáculo entre otros podemos ver y/o trabajar los siguientes contenidos:

 - Diversos tipos de teatro característicos de diversas partes del mundo
 - Las nuevas tecnologías como herramienta de las Artes Escénicas
 - Características diferenciadoras y /o más significativas de distintos animales
 - Los mitos griegos
 - La importancia del fuego
 - Frases hechas y su procedencia, como “destapar la caja de Pandora”
 - Atribuciones de género (la valentía de Heracles, la curiosidad de Pandora,...)

● **TRAS VER LA OBRA...**

Hay multitud de actividades que una vez visto el espectáculo pueden realizar los docentes con los contenidos antes recogidos o con todos aquellos que a ellos mismos se les ocurran, presentamos a continuación algún ejemplo de ellos:

○ **Somos artistas:**

ACTIVIDAD	UN RELOJ DE ARENA
MATERIALES	<ul style="list-style-type: none"> - 2 vasos de plástico transparente) - 1 plato de plástico - Cinta adhesiva para unir los vasos. - 2 pedazos de papel pinocho, seda o tela. - 2 gomas elásticas, hilo o cuerda para sujetar el papel. - Un poquito de sal fina (medir el tiempo en que tarda en caer determinada cantidad de sal, para que sepáis que tiempo mide vuestro reloj) - Algunas tizas de colores para pintar la sal
DESARROLLO	<ol style="list-style-type: none"> 1- Se hace un agujero (con una aguja gruesa por ejemplo) en el medio del fondo de cada vaso intentando que queden centrados. 2- se pone la sal fina en el plato y se pinta del color deseado frotando la tiza de ese color sobre ella. 3- se unen los dos vasos por el fondo con celo ancho (hay celos decorados) intentando que los dos agujeros coincidan lo más exactamente posible 4- Colocamos el papel pinocho o tela, sujeto con la goma elástica en una de las bocas del vaso 5- Echamos la sal por el otro lado 5- Tapamos la otra parte, exactamente igual que la anterior 6- Decoramos como más nos guste el reloj (gomets, pinturas,...) 7. lo podemos utilizar para cronometrar algún juego del aula, para controlar el tiempo que deben estar lavándose las manos tras venir del recreo,...

○ **Nos expresamos:**

ACTIVIDAD	¿ QUÉ ESTOY HACIENDO..?												
MATERIALES	<p>- Elementos para hacer los sonidos, lo ideal es que haya elementos propiamente para hacer sonidos (como algún silbato, pandereta,...) y otros a su disposición dentro del aula que puedan utilizarse para ello (borrador, la regla, un cordel,..)</p> <p>- Tarjetitas con acciones a representar: por ejemplo proponemos las siguientes:</p> <table data-bbox="448 524 1458 667"> <tr> <td>montar a caballo</td> <td>volar</td> <td>correr</td> <td>bañarse</td> </tr> <tr> <td>andar por barro</td> <td>pelearse</td> <td>tormenta</td> <td>el mar</td> </tr> <tr> <td>una gran ciudad</td> <td>quemando algo</td> <td>dormir</td> <td>caerse</td> </tr> </table>	montar a caballo	volar	correr	bañarse	andar por barro	pelearse	tormenta	el mar	una gran ciudad	quemando algo	dormir	caerse
montar a caballo	volar	correr	bañarse										
andar por barro	pelearse	tormenta	el mar										
una gran ciudad	quemando algo	dormir	caerse										
DESARROLLO	<p>Se hacen equipos de cuatro miembros</p> <p>Cada equipo sale al centro consecutivamente y coge una tarjeta, sin ningún tipo de palabra y sólo a través de sonidos deben hacer la acción que se indica en la tarjeta y el resto de compañeros adivinarla. El equipo que la adivine gana la tarjeta.</p> <p>Al final del juego ganaría el equipo que más tarjetas tiene y también habrá un reconocimiento especial al equipo al que más rápidamente adivinaron sus acciones por su gran interpretación.</p> <p>Antes de comenzar se les puede recordar cómo el actor de la obra representaba con sonidos el vuelo de los personajes, etc</p>												

○ **Aprendemos:**

ACTIVIDAD	VERDADERO O FALSO
MATERIALES	Ficha con las frases
DESARROLLO	<p>Se fotocopia una ficha para cada alumno/a y deben señalar si creen que cada una de estas afirmaciones es verdadera o falsa.</p> <p>Después se comentan y corrigen en alto.</p> <p>Sería muy interesante incluso pedirles antes que investigaran (dependiendo de su edad claro) por su cuenta algo sobre mitos clásicos en libros que tengan en casa, en el ordenador con sus padres,..</p> <p>Esta es sólo una propuesta de afirmaciones estas se deben adaptar a la edad/nivel de los participantes</p>

SEÑALA SI CREES QUE ESTA AFIRMACIÓN ES VERDADERA O FALSA	V	F	OBSERVACIONES PARA EL PROFESOR (esta parte obviamente no se fotocopiaría a los alumnos/as)
Las musas eran las diosas del arte y la mitología			V. Eran nueve y aparecen en la mitología griega y romana.
Las sirenas aparecen en la mitología			V. Eran ninfas marinas con forma de enormes pájaros y cabeza de mujer
Las brujas aparecen en la mitología			F
Las harpías eran monstruos mitológicos que robaban			V. eran seres muy hambrientos por lo que sobre todo robaban comida
Poseidon y Neptuno son lo mismo			V son el dios del mar y los océanos pero en la mitología griega se llama Poseidon y en la romana Neptuno
Atenea y Afrodita son lo mismo			F . Atenea es la diosa de la guerra, la sabiduría y patrona de las artes y oficios y Afrodita es la diosa del amor, la belleza,...Ambas son diosas griegas
Los cíclopes tenían un solo ojo			V. Eran constructores de tridentes, cascos,..
La tierra en la mitología recibe el nombre de GREA			F . Es Gea.
Las moiras eran diosas que bendecían los frutos de los arbustos (frambuesas, moras,...)			F . Eran diosas que decidían el destino
El atlas era el dios de los libros de mapas			F Era el titan que sostenía el cielo sobre sus hombros

