

GUÍA DIDÁCTICA PARA *MOBIL*



TÍTULO: MOBIL

COMPAÑÍA: La Güasa circo teatro

ÁMBITOS, ÁREAS O MATERIAS: Educación artística, Educación Física, Conocimiento del medio natural, social y cultural, Matemáticas.

GÉNERO: Circo Teatro de objetos.

SINOPSIS

Mezcla de fragilidad, desequilibrio y tensión, esta es la historia de un hombre sencillo que viene a mostrar y compartir su último gran ingenio. Una máquina compleja realizada en un 90% con materiales reciclados, llena de diferentes mecanismos que reaccionan en cadena y que generan diferentes sonidos y ritmos que crean un ambiente de expectación entre el público, además de múltiples y diversas situaciones en escena.

El interés por el ritmo, los malabares y el movimiento, es la base y punto de partida de este trabajo. Un espectáculo de circo-teatro de objetos íntimo y sin texto donde el actor-malabarista desarrolla la especialidad de pelotas de bote, viajando a través de un personaje algo excéntrico, muy juguetón y tierno que, interactuando con la escenografía viva y activa que el mismo ha inventado y construido, y que pone a su disposición los elementos con los cuales hace malabares, nos introduce en un mundo donde imaginación, juego y precisión van de la mano. Un mundo donde perderse sigue siendo la mejor manera de encontrarse.

Duración aproximada: 50 minutos.

I.- JUSTIFICACIÓN

La Guasa Circo Teatro ofrece “*Mobil*”, su última producción reconocida con varios premios:

- Premio a la mejor dirección en FETEN 2014.
- Premio ACA al mejor espectáculo solista.
- Premio ACA a la mejor escenografía.

ACA (Asociación de circo de Andalucía).

Algo más que un espectáculo de juegos malabares con pelotas de bote. Los distintos números que el actor-malabarista realiza tienen un valor teatral particular, ya que se

incorpora, a la destreza técnica de la especialidad circense un personaje excéntrico, mimado con la sola ayuda de las onomatopeyas, tierno y dislocado a la vez, que juega con toda una construcción llena de mecanismos ingeniosos y precisos. Esta construcción, llena de máquinas simples y complejas forman una escenografía viva y activa, no es solo un decorado, ya que contribuye directamente al desarrollo de la obra. Al actor le sirve de apoyo en sus acciones, al igual que la utiliza para desarrollar su técnica circense. Tan protagonista de la representación resulta el actor-malabarista como la construcción escenográfica y los múltiples mecanismos contruidos con los más diversos objetos cotidianos que la pueblan. El público infantil podrá divertirse y admirarse con la habilidad circense del malabar, pero no podrá dejar de aprender cómo funcionan planos inclinados, poleas o palancas, cómo se producen reacciones en cadena. Sin una palabra, sólo con las onomatopeyas y la banda sonora que acompaña el ritmo de las acciones, podrá entender lo que es más importante: cómo los elementos más simples de la mecánica física cotidiana se convierten en objeto artístico.

II.- OBJETIVOS DIDÁCTICOS

- . Reconocer las distintas variantes posibles de los juegos malabares circenses con pelotas, especialmente aquellas que se apoyan en el rebote.
- . Valorar las posibilidades comunicativas que el teatro ofrece cuando acoge esas técnicas y las aúna con la interpretación gestual, la música y el sonido para conseguir construir una historia simple: la de un ser que juega con las máquinas que su ingenio y sus conocimientos técnicos le permiten confeccionar a partir de materiales de uso cotidiano.
- . Distinguir diferentes máquinas simples y complejas así como su funcionamiento, descubrir los principios físicos que desarrollan y observar cómo pueden formar parte de un espectáculo escénico cuando se integran adecuadamente en un proyecto artístico como un lenguaje más junto a otros tradicionalmente escénicos.
- . Apreiciar la capacidad del mimo y el gesto como vehículo de expresión lúdica y divertida tanto como de transmisión de sentimientos o emociones.
- . Reflexionar sobre la necesidad de la imaginación y del juego para otorgar otro valor a los objetos de uso cotidiano, como ejercicio de descubrimiento de las posibilidades creativas que ofrecen, sin relegarlos únicamente al marco estrecho de su uso práctico y a su simple desecho cuando se toman como inservibles.
- . Comprender el desarrollo de una historia, identificar y caracterizar a su protagonista a través de sus acciones y de las habilidades de las que es capaz.
- . Valorar el papel de los distintos lenguajes que participan en la construcción de una representación escénica cuando el lenguaje verbal se encuentra ausente (actuación, objetos, sonidos y música).
- . Presentar que el mundo de la Física, de sus leyes y aplicaciones, no se encuentra separado del universo del Arte frente al tópico comúnmente asumido que los entiende como ajenos y apartados.

III.- COMPETENCIAS BÁSICAS

A) Competencia en comunicación lingüística

La ausencia del lenguaje verbal permite a los niños comprobar y entender que en cualquier acto de comunicación ponemos en juego otros códigos, —en este caso el del lenguaje gestual y onomatopéyico—, que permiten la transmisión de mensajes con el añadido de la sugerencia estética y la admiración de la destreza y coordinación del movimiento.

B) Competencia digital y tratamiento de la información

La construcción de la escenografía y de las máquinas que la pueblan, los mecanismos que desarrollan, los principios físicos que ponen en juego habrán de ser investigados y reconocidos previamente a la representación para poder comprobar después su participación en el espectáculo cuando se asista a la representación. Los recursos virtuales que ofrece Internet posibilitarán esa tarea informativa previa, que se debe centrar sobre todo en la distinción de las diversos tipos de máquinas simples y complejas.

C) Competencia de razonamiento matemático

Los niños asistentes habrán de recordar o de reconocer en el espectáculo elementos simples de la geometría del plano (ángulos, relaciones entre longitudes, elipses, figuras poligonales, etc.) y sus propiedades, por lo que su competencia en esta área se verá reforzada con la observación directa durante la representación.

D) Competencia en el conocimiento y en la interacción con el mundo físico y natural

El dominio físico de la coordinación psicomotriz en nuestra relación con los objetos es el elemento esencial del trabajo del malabarista y los principios del movimiento reactivo constituyen la base de su dominio. Los elementos físicos primarios, las nociones de fuerza, potencia, peso, medida y sus leyes han permitido al protagonista construir sus máquinas para lograr mover los objetos con los que trabaja como si de un juego se tratara. La realidad del mundo físico más cercano y sus mecanismos más cotidianos se presentan ante el alumnado que asiste a este espectáculo y le permiten su observación más divertida e instructiva, porque se les incita así a la experimentación propia.

E) Competencia cultural y artística

El espectáculo no sólo es un buen ejemplo de la especialidad circense de los juegos malabares con pelotas que se traslada a un escenario o se ofrece en la calle, sino un híbrido netamente teatral que, además, alcanza a convertir dispositivos dramáticos como la escenografía en un elemento dinámico que se inserta en el desarrollo de una historia sencilla. Incorpora otros lenguajes teatrales como la mímica y otorga un papel muy importante a los sonidos onomatopéyicos y a la música. A ello se añade el valor en sí de la construcción escénica y de las máquinas fabricadas con materiales de uso diario. Los niños podrán descubrir, comprobar y aprender la amplia gama de posibilidades que el teatro brinda en la actualidad como lugar e instrumento para el desarrollo de la creatividad artística, sin más fascinación que la de admirar la destreza que se logra con la formación adecuada, de una forma muy cercana y sencilla, como el mismo juego que ellos, dentro de sus posibilidades, también pueden practicar.

F) Competencia para la autonomía e iniciativa personal y competencia y actitudes para seguir aprendiendo a lo largo de la vida

El hombre que juega con las máquinas que ha construido con su ingenio aprovechando lo más sencillo, es un buen ejemplo, concreto y visible, de cómo idear, planificar y desarrollar un proyecto. El vídeo que se ofrece, en el que los miembros de la compañía explican cómo lo han llevado a cabo, resulta perfectamente ilustrativo de lo que supone el desarrollo de estas dos competencias didácticas.

IV.- CONTENIDOS

. Investigación sobre las máquinas simples y complejas que habrá de desembocar en el diseño y la construcción de alguna de ellas por parte de los niños con materiales de uso cotidiano a su alcance.

. Acercamiento a las distintas posibilidades que ofrecen las técnicas malabares para el desarrollo físico y psicomotriz de los niños mediante la proyección de un vídeo que los invite a practicar y muestre los rudimentos de su aprendizaje.

. Observación y análisis de la integración de las disciplinas circenses en un espectáculo escénico para desarrollar una historia.

. Reflexión sobre la posibilidad del teatro sin palabras y observación de qué otros códigos de comunicación disponen los seres humanos para la transmisión de mensajes, desde los más simples a los más complejos.

. Observación de los distintos materiales y análisis de la función de los objetos con que se construye la escenografía, de la aportación de las onomatopeyas y de la participación de la música en el espectáculo *Mobil*.

. Conocimiento de la trayectoria y del trabajo de la compañía La Guasa Circo Teatro.

V.- METODOLOGÍA

Antes de asistir a la representación se procurará la participación de los posibles espectadores como agentes activos que investigan, conocen y reflexionan, para relacionar después los conocimientos adquiridos con la observación atenta durante la representación y terminar finalmente durante el coloquio, si lo hubiere, o de nuevo en el aula con la exposición de un juicio crítico, bien individualmente o en grupo mediante un debate.

VI.- ACTIVIDADES PROPUESTAS

1.- Antes de asistir al espectáculo:

a) El espectáculo al que vais a asistir se titula *Mobil* y en él podréis disfrutar con algo no muy frecuente en un teatro: los juegos malabares con pelotas. Seguro que alguna vez habéis intentado jugar lanzando y recogiendo varias pelotas a la vez. Aunque seáis hábiles, reconoceréis que cuando se juega con dos pelotas o más a la vez, lograr que no se caigan es difícil. Pero es cuestión de practicar. ¿Os atrevéis? Seguro que sí.

b) Probablemente os ha resultado difícil, pero los resultados de vuestra capacidad para el malabarismo no os deben desanimar. Debéis saber que hace falta esfuerzo,

disciplina y entrenamiento, pero que practicar las artes del circo no sólo es posible sino divertido, como podréis comprobar cuando asistáis a la representación. Pero además allí os aguardan otras sorpresas detrás del telón, cuando lo abra el personaje malabarista, un poco excéntrico pero muy divertido. Ha construido una gran cantidad de mecanismos y dispositivos con materiales que todos tenemos a nuestro alcance para que por ellos se muevan las pelotas y lleguen hasta él. Se trata de máquinas simples y complejas. ¿Qué son esas máquinas? Habrá que investigar. Seguro que os las enseñaran en vuestras clases de Conocimiento del Medio.

c) Una vez que ya conocéis esas máquinas podemos dar un paso más: vamos a hacer un proyecto. Después, cuando hayáis vuelto del teatro, lo repasaréis para modificarlo, si hubierais tenido alguna idea nueva, y entonces lo construiréis. En clase, con la ayuda de vuestro profesor de Conocimiento del Medio, podéis dibujad una máquina o un mecanismo que incluya dos o más de esas máquinas. Luego haréis una lista con los materiales que serán necesarios para su construcción, con la única condición de que han de ser de uso diario o de desecho, considerados ya inservibles en vuestra casa: juguetes o parte de ellos, maderas viejas, cartones, varillas, ruedas, trozos de cuerda, etc. No hace falta que sea una máquina o un mecanismo complicado, pero sí que funcione.

d) Pero qué es lo que habrán hecho los miembros de la compañía La Guasa Circo Teatro en su espectáculo. Os estaréis preguntando si vais a asistir a una representación de teatro, a una función de circo o a una exhibición de tecnología. Para que os vayáis haciendo una idea aquí tenéis un vídeo con unos minutos del espectáculo que os puede servir como adelanto.

<http://vimeo.com/59058087>

e) Para acabar de entender el proyecto de la Guasa Circo Teatro, lo que ha supuesto para ellos su construcción, lo que han puesto en juego y cómo se han sentido durante su trabajo, os recomiendo que veáis con atención el siguiente vídeo. No olvidéis sus palabras; ideas, ilusión, esfuerzo, tensión, fracasos, constancia, insistencia, técnica y emoción con lo que se logra. Esas son las claves de un trabajo bien hecho como el que disfrutaréis en el teatro, porque ya estáis preparados.

<http://vimeo.com/59640135>

2.- Durante el espectáculo:

a) Después de lo que habéis visto e investigado quizás lleguéis al teatro pensando que allí sólo os encontraréis con una serie de números de malabarismo con pelotas, uno tras otro sobre el escenario. Como en un circo, pero en un teatro. Sin embargo, recordad que la compañía se apellida Circo Teatro. Por tanto cuando, tras haber llegado puntuales y cada cual se encuentre expectante en su butaca, pero en silencio y atentos, comenzará un espectáculo que mezcla el circo con el teatro. Por eso los cinco primeros minutos constituyen la presentación de una historia: la de un personaje que sale desde el patio de butacas, pero que no habla sino que sólo emite onomatopeyas, es decir, sonidos que transmiten su estado de ánimo y que además, con sus gestos y su mímica, va llevando vuestro interés hasta la construcción que se encuentra cerrada por un telón rojo. ¿Qué os transmite con su actuación? ¿Cómo diréis que se encuentra? ¿Tranquilo, despistado, aburrido? ¿O inquieto, ilusionado, nervioso? ¿Está loco o simplemente se hace el gracioso? ¿Loco por qué?

b) El objeto de su inquietud es lo que se esconde detrás del telón, a donde él quiere llegar. Esto es teatro. Un motivo da lugar a una acción.

c) Y ahora entran a formar parte de la función los números de malabares propios del circo. Cuando definitivamente se descorre el telón de la construcción podréis observar que su interior se encuentra repleto de máquinas y mecanismos como los que habéis podido estudiar antes de asistir al teatro. Ya veréis cómo funcionan, pero por ahora tened en cuenta sólo un detalle: esa construcción y sus máquinas siempre van a servir para que el personaje acabe jugando con las pelotas amarillas, como esa que él colocó en la parte superior de su escenografía. Así la construcción participa en el desarrollo del espectáculo. No es simplemente un decorado.

d) Cuando comience a poner en funcionamiento las máquinas de los distintos mecanismos comprenderéis por qué el personaje había aparecido tan excitado: estaba deseando jugar con su construcción. Observad cómo va expresando sus emociones conforme juega. Cada movimiento y cada objeto le sirve para alegrarse y seguir aún más interesado por lo que sucederá con las palancas, las poleas y el recorrido de las pelotas por los planos inclinados. ¿Qué os parece lo que ha logrado? ¿Reconocéis las máquinas que habéis estudiado? ¿Seríais capaces de construir alguna de ellas o que se les pareciera? Atentos para obtener ideas.

e) Después realiza un primer juego de malabarismo con tres pelotas sentado sobre un taburete. Y a ese ejercicio le sucederán otros muchos, cada vez con más dificultad, durante todo el resto del espectáculo. ¿Veis ahora lo que se puede conseguir cuando alguien sabe aprovechar sus destrezas con esfuerzo, entrenamiento y constancia?

f) Finalmente, a lo largo de todo lo que queda de la función, podréis advertir cómo se organiza un espectáculo de teatro con números del circo. Es el trabajo que realiza el director. Tras cada ejercicio de malabares hay otro de interpretación con mímica y sonidos, que nos siguen presentando al personaje y sus acciones con humor, siempre como un juego divertido al ritmo de una música alegre, mientras prepara un nuevo número. El personaje es feliz porque está entusiasmado con lo que hace. Esa es su sencilla historia, con la que sin duda habréis pasado un buen rato. Exactamente lo que los miembros de la compañía La Guasa Circo Teatro querían.

3.- Después del espectáculo:

a) Probablemente a lo largo de la representación ya habréis aplaudido al final de alguno de los números de malabares o de alguna acción del personaje, pero con el aplauso último es como el público espectador muestra su satisfacción, su respeto y su agradecimiento a la compañía por el trabajo que han realizado. A lo largo de toda la función el público, vosotros, comparte las emociones con quién está trabajando sobre el escenario.

b) Cuando volváis al aula o a casa vuestros profesores o padres pueden organizar con vosotros una sesión de reflexión y de recopilación de lo que habéis visto. ¿Qué tipos de máquinas habéis podido reconocer en la construcción de La Guasa Circo Teatro? ¿Qué mecanismos? ¿Qué son los malabares con pelotas de rebote?. Al final conviene que habléis sobre la función de teatro. ¿Se trata de un espectáculo de circo o de teatro? ¿Tiene sentido plantearse esa pregunta o el teatro es una actividad tan rica que puede incluir a otras muchas?

c) Una vez que os encontréis en la clase de Conocimiento del Medio, vamos a continuar con nuestro proyecto de construcción de máquinas y mecanismos. Lo más probable es que, después de lo que habéis visto, tengáis alguna idea nueva. Es hora de ponerla en práctica. Pero no seáis demasiado ambiciosos.

d) Por último, podéis exponer vuestros proyectos en clase u organizar una exposición con las máquinas que hayáis construido.

NOTA DE INTERÉS ACERCA DE LAS ORIENTACIONES PEDAGÓGICAS

Las propuestas didácticas que ofrecemos no pueden ser entendidas simplemente como una relación de actividades que se entregará a los niños para que las realicen sin más. Para su redacción se utiliza la segunda persona a modo de la voz cercana de un espectador que conoce el espectáculo al que se va a asistir. Pero se trata de una **guía de trabajo para los profesores o padres** quienes, en cada caso, las utilizarán, seleccionarán, diversificarán o ampliarán según su criterio.

Las propuestas que se recogen bajo el epígrafe *Durante el espectáculo* no son más que invitaciones e indicaciones para la observación y reflexión sobre los aspectos más destacados de cada uno de los montajes escénicos. Los padres o profesores pueden presentarlas como aviso para los alumnos y alumnas antes de asistir al teatro, o después, para comprobar su percepción del espectáculo y provocar su reflexión. Pero siempre esas llamadas de atención deben preservar el objetivo primordial de que el niño disfrute con el espectáculo. Solamente desde la emoción primera del espectador el niño puede ir formándose como público advertido y mínimamente crítico.