



PROGRAMA PRÁCTICO DE INTERVENCIÓN CREATIVA EN LOS CUENTOS TRADICIONALES.

INTRODUCCIÓN

Desde **Teatro Reforma (Inspiraciones Creativas)** hemos fusionado la parte teatral y escénica con nuestra experiencia en el mundo del *clown* y sobre todo de las **emociones**, tras nuestro trabajo de investigación con la Primera Infancia en Escuelas y en los Teatros. (Lo que sembramos en la Infancia es lo que brotará en un futuro, de ahí la importancia que le damos en la Primera Infancia, a la escucha y al proceso más que al resultado rápido y final.)

Así, a través de este programa taller pretendemos transmitir parte de nuestra experiencia a la hora de crear espectáculos, desde el público, teniéndoles en cuenta a través de la Escucha, la Improvisación e Integración de lo que sucede en el acto teatral desde la parte viva y directa de la escena en sí, y más si se trata de teatro para la Infancia.

Después de una experiencia de 20 años como compañía profesional dedicada al juego teatral en la Infancia hemos profundizado en este movimiento conciliador entre la Escena y la Escuela, la Expresión emocional y Comunicación entre el mundo de las Infancia y las Familias a través del **juego**.

Básicamente y, si hacemos una analogía con un Árbol, podríamos englobar tres conceptos básicos o claves: La **Emoción-movimiento** asemejándose a la **salvia que circula por el árbol**; la **Imaginación llevada a la Creatividad** en donde podemos ver **los frutos** y el **Pensamiento** a través de **Estrategias** a la hora de generar **Estructuras** para **Improvisar (las raíces y las ramas)**.

La tierra como protectora/sostenedora en donde se asienta el árbol y el Sol como estimulador son los factores ambientales que tienen como función favorecer el crecimiento.

OBJETIVOS DEL PROGRAMA:

- .- Dar a conocer unas pautas básicas para el trabajo de improvisación y puesta en escena en un espectáculo.
- .- Estimular la espontaneidad y la comunicación directa con el público.
- .- Desarrollar la capacidad creativa y de escucha.
- .- Facilitar herramientas para profesionales que trabajen con niños y niñas.
- .- Estudiar en profundidad la estructura de los cuentos y su contenido terapéutico.

CONTENIDOS DEL PROGRAMA.

1.-Índice.

¿Qué es un Clowntamos Clowntigo? . **Aspectos teoricos básicos.**

- 1.- El cuento.
- 2.- La figura del Clown
- 3.- Las emociones.
La empatía.
El ciclo de las emociones.
- 4.- La creatividad. Improvisación
- 5.- El espacio.
- 6.- La música.

ASPECTOS PRACTICOS... **Juegos, Ejercicios y Puesta en Escena.**

B) El Juego.

- 1.- Ejercicios Prácticos.
- 2.- Los sentidos en doble dirección.

C) El espacio. (El campo de juego)

ESPACIAL y AMBIENTAL.

Componentes para el Montaje escénico.

- 1.- La relación de la emoción con el tiempo y el espacio.
- 2.- Ejercicios Prácticos.

D) El tiempo.. (Explicamos las reglas de juego)

Diferencias entre Molestar y Participar.

E) La Música. (Potenciador del juego)

Las emociones en la música.

F) Los Objetos de transformación.

Objeto transicional y transformable.

G/ Los Elementos escenograficos . (Los juguetes)

La Pizarra. Juegos.

H/ Los Personajes (Los jugadores).

- 1.- Los Arquetipos. Nos mueven y Conmueven.
- 2.- Juegos para el Clown. Los cambios.

ESTRUCTURA DE UN CLOWNTAMOS

I.1. Presentación.

I.2. Juegos de Inicio.

I.3 Presentación Cuento.

I.4. El Cuento.

I.5. El Baile-cuento.

I.6. La Despedida.

1.- PARTE TEORICA.

¿Qué es un Clowntamos Clowntigo? . Aspectos teoricos básicos.

Clowntamos Clowntigo (Ahora Cuentos y Descuentos) es un espectáculo Interactivo en donde un payaso cuenta desde su interpretación versiones de los cuentos clásicos. Una experiencia en donde se sintetizan más de 20 años de experiencia (Engrata Teatre y Teatro Reforma) en donde a través de la observación de las respuestas de los niños hemos encontrado un código con identidad propia en donde el teatro sirve como herramienta para ayudarnos a DESCUBRIR en sentido literal las necesidades básicas de la expresión del Ser Humano.

Durante la narración. Los aspectos a tener en cuenta son principalmente:

1/ EL CUENTO:

El propio cuento cuenta por si mismo. Los cuentos clásicos se encuentran instalados en nuestra memoria más ancestral. Los personajes que aparecen en ellos contactan con lo que el psicoanalista Carl Gustav Jung denominó **Arquetipos**.

Todo en la creación es esencialmente subjetivo y el sueño es un teatro donde el soñador es a la vez escenario, actor, gerente, autor, público y crítico. Carl Jung.

Los cuales son proyecciones de nuestro Inconsciente colectivo y sobre todo en el niño están muy presentes... **Los arquetipos mueven nuestra ENERGÍA PSÍQUICA.** Cada personaje representa un aspecto de la personalidad. Que el niño puede ver aflorar en la puesta en escena y así confrontar con él mismo sus propios conflictos internos. Una vez expresado por lo que siente al ver la escena.

Dos autores representativos en este camino son:

Milton H. Erickson ha sido considerado uno de los terapeutas más influyentes de nuestra época. Buscador de nuevos caminos encontró en la narrativa de cuentos influir en sus pacientes tanto en el nivel consciente como en el inconsciente. *Sostenía que los elementos de choque y de sorpresa eran útiles para quebrar disposiciones mentales rígidas. Generando la confusión y sorpresa a través de preguntas y juegos de palabras. Sus técnicas perseguían mantener e incrementar el interés y la motivación del paciente: para ello lo desafiaba, estimulaba su curiosidad y apelaba al humor.*

“CUANDO ABORDES UN PROBLEMA DIFÍCIL... HAZ DE ÉL UN ESQUEMA INTERESANTE”

Erickson

'Psicoanálisis de los cuentos de hadas' de **Bruno Bettelheim** (Crítica, 2009). Allí Bettelheim analizó los cuentos de hadas de distintos tipos, épocas y lugares para intentar observar simbolismos y continuidades en el retrato de los distintos personajes protagonistas. Lo que encontró se corresponde con los arquetipos universales de Jung: el tirano, el héroe, el enamorado... los roles sociales de los cuentos de hadas no sólo correspondían a su estilo de ficción, sino que además observó cómo los cambios en el estilo a lo largo del tiempo no afectaban a la forma de representar a los personajes, quiénes apenas habían sufrido pequeñas transformaciones en siglos.

Bettelheim confirmó plenamente las hipótesis de **Jung** en cuanto a las representaciones plasmadas en cuentos de hadas se refiere. Incluso, realizó un trabajo similar al que Jung esperaba tuviesen los psicólogos a partir de entonces: identificando los cambios que cada tiempo y cada sociedad implementaban en estos arquetipos del pensamiento colectivo universal. Este sería el primer paso para identificar las causas y problemas que aquejarían a la psique colectiva e individual de cada momento.

"Al mismo tiempo que divierte al niño, el cuento de hadas le ayuda a comprenderse y alienta el desarrollo de su personalidad. Le brinda significados a diferentes niveles y enriquece la existencia del niño de tan distintas maneras, que no hay libro que pueda hacer justicia a la gran cantidad y diversidad de contribuciones que dichas historias prestan a la vida del niño."

Bruno Bettelheim -

2/ LA FIGURA DEL CLOWN

El **Clown** es un personaje que podríamos considerar como un atleta de las emociones. Se mueve en el campo de las emociones con una gran facilidad y manejo de ellas con la velocidad de un niño. Dicese que es capaz de pasar de una **Emoción** a otra en muy poco tiempo. Reacciona rápidamente a los cambios emocionales y esto le permite *estar presente con una gran intensidad emocional*.

Igual que un atleta tiene sus músculos entrenados para los retos físicos, el Clown lo está para los cambios y dificultades emocionales. Se emociona sin perder el control.

Emoción es movimiento.... **BIO...LOGICAMENTE HABLANDO.**

En el tema **Creativo**, podríamos decir que el Clown está en una actitud de juego constante, dispuesto a participar, a integrarse en el juego y aportar nuevos componentes constantemente. Vive intensamente y entregado en cuerpo y alma.

Esto es lo que hace que encuentre siempre una puerta de salida en cada situación problemática, aunque a veces también entra por otras puertas para meterse sin darse cuenta en esos problemas.

Con el Clown cada problema se convierte en una aventura. Un reto que acepta en muy buen grado, porque el Clown al igual que el niño, necesita de estos retos para superarse y crecer... Vive y disfruta tanto en lo grande como en lo pequeño.

3 / LAS EMOCIONES.

Todo el mundo conoce la palabra Emoción, *¿pero sabemos realmente lo que es en esencia?* muchos libros se han escrito acerca de las emociones, de lo que son, lo que provocan, lo que nos ayudan ó perjudican, de su importancia y la importancia de conocerlas, podríamos llegar a decir que son ellas las que nos hacen mas humanos...existe mucha información circulando en Internet sobre el tema y el hecho de emocionarse está a la orden del día.

El termino **INTELIGENCIA EMOCIONAL** apodado por Goleman, nos ha llevado a un camino en donde estas se sitúan en el Cerebro, ese es el camino que la investigación oficial ha iniciado. *Que pasaría si se estuviera recorriendo un camino en un solo sentido...* ¿Dónde está el retorno? ¿Acaso no están relacionadas la Emoción y la mente? Definir a la pareja observando el comportamiento de solo uno de los dos componentes, nos lleva a una información incompleta. La pareja son dos componentes. Con diferentes formas de sentir y razonar.

EMOCIÓN proviene de la raíz latina **EMOVERE**, (mover de ó desde). Nuestro cuerpo se mueve, y si se encuentra libre, lo hace con empatía emocional. Hacia el mismo (se autorregula) y si está en compañía, también hacia los demás.

En el momento que se produce la Emoción, al igual que no se puede estornudar con los ojos abiertos, todo nuestro Ser se encuentra en un momento de intensidad y preparación al cambio. No solo se unifican, cuerpo, corazón y mente, si no que lo hacen todos los órganos, pulmones, riñones, hígado... En este momento todo el cuerpo está funcionando al unísono en una **EX_PRESIÓN**.

EXPRESIÓN...PRESIÓN/LIBERACIÓN...IMPRESIÓN.

Toda acción genera movimiento y todo movimiento genera acción.

Toda idea genera pensamiento y todo pensamiento genera ideas.

Ciclos, ciclos, ciclos...

Todo está lleno de ciclos, el ciclo del agua, la corriente sanguínea, la respiración, los astros, la reproducción...

Sentir la emoción en su estado mas puro, es culminar un ciclo. A partir de este momento entran en acción el Senti...miento y el Pensa...miento. Lo que antes era una sensación (Corporal ó Intuitivomental) se fusionó en la emoción y quedó en el recuerdo y en nuestra memoria genético-corporal. Si no fuera así, quedaría en el mundo de las fantasías que no pudieron realizarse, como fantasmas de la psique.

¿Podemos hablar de Emociones Inteligentes?

Para nosotros sería poner el doble sentido a este camino. Si la inteligencia es emocional, las emociones son inteligentes.

INTELIGENCIA EMOCIONAL. EMOCIONES INTELIGENTES.

EMPATÍA

LA REGLA DE LA SINERGIA EMOCIONAL.

La Alegría compartida genera más Alegría.
La Ternura Compartida genera más ternura.
La Tristeza compartida genera menos tristeza.
El Miedo Compartido genera menos miedo.

$+$	\times	$+$	$=$	$+$	$+$	$:$	$+$	$=$	$+$
$-$	\times	$-$	$=$	$+$	$-$	$:$	$-$	$=$	$+$
$+$	\times	$-$	$=$	$-$	$+$	$:$	$-$	$=$	$-$
$-$	\times	$+$	$=$	$-$	$-$	$:$	$+$	$=$	$-$

Por propia experiencia en nuestro trabajo de Payaso a través de la observación acumulada en la experiencia, viendo la emoción acompañada en el movimiento, LA **ALEGRÍA**, LA **TERNURA**, EL **MIEDO** y LA **TRISTEZA**, he sentido que estas son las 4 emociones básicas. Nos movemos arriba, abajo, adelante y atrás... ¿Podríamos hacernos un mapa del movimiento que se relaciona a cada emoción?

A través de la Empatía hacia los demás Seres se llega a la comunicación emocional, las emociones invaden nuestra vida, reímos por un chiste, lloramos las pérdidas, nos enfadamos cuando algo no sale como queremos, nos volvemos a reír al acordarnos del chiste, tenemos miedo de no encontrar la salida, nos enternece la presencia de un bebe... Todo esto vibrando en nuestra burbuja emocional nos conduce al florecimiento del AMOR.

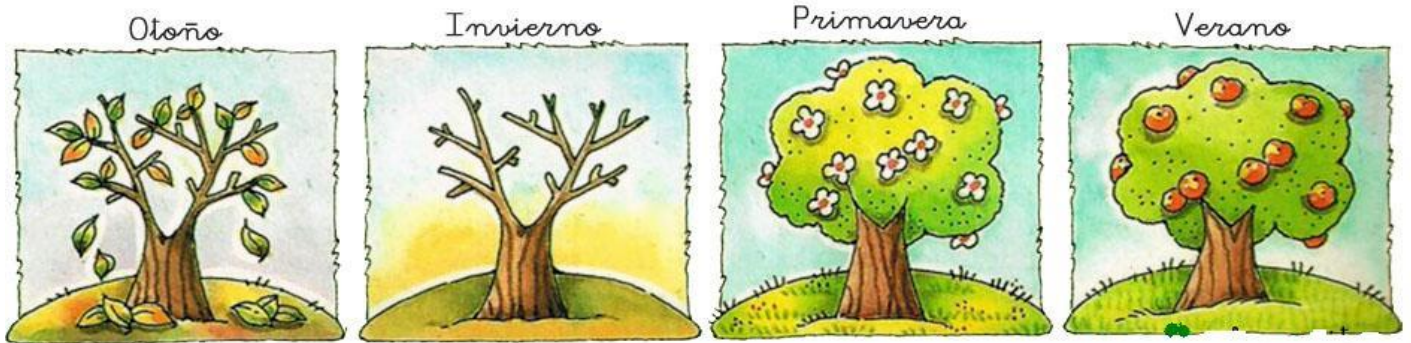
Cuanto más seamos compartiendo más Alegría y Ternura generaremos, de la misma manera que generaremos menos tristeza y menos miedo. No neguemos las emociones, que para eso están, para manifestar una parte de nosotros. Un abrazo lleno de emoción.

“El verdadero significado de las cosas se encuentra al tratar de decir las mismas cosas con otras palabras”.

“No esperes a que te toque el turno de hablar; escucha de veras y serás diferente”.
CHARLIE CHAPLIN

EL CICLO DE LAS EMOCIONES. (La analogía con las estaciones) .

Las estaciones del año



VERANO: ALEGRÍA. (Compartimos lo vivenciado con los demás. Nos abrimos al grupo y mostramos.) *La sabia que recorre el cuerpo está arriba. La tendencia del cuerpo es a estar arriba, y llevado al extremo, saltar y gritar de ALEGRÍA.*

OTOÑO: TRISTEZA (Caen las hojas...acabamos de dejar el verano)... *El Cuerpo cae hasta llegar al suelo y si se lleva al extremo llega el Lloro.*

INVIERNO: MIEDO (Oscuridad y al mismo tiempo entra la Magia) *La tendencia del cuerpo en esta emoción es ir hacia atrás. Así es como nos protegemos.*

PRIMAVERA: TERNURA (Empieza el periodo de luz y nos acercamos...de nuevo la curiosidad y contemplación de la belleza.) *Y con esta emoción nos movemos hacia delante, llegando a fundirnos en un abrazo en su máxima expresión.*

LA RABIA, para nosotros es Energía Emocional que sale como una forma de mostrar que algo no me gusta y necesito emplear mas energía para llevar a termino mi deseo, idea ó que aflore algún **RESENTIMIENTO**. *(Una emoción que no se expresó en su momento)*

Para incluir en esta base otros Estados emocionales que se describen en estudios, como por ejemplo el asco y el valor o la culpa y la vergüenza, etc.... Haríamos una distinción entre las que se involucra el aspecto cultural, en las que cada cultura siente vergüenza ó culpa de cosas diferentes.

Y las que llevan un movimiento, pero montado sobre una de las emociones básicas... En el caso del Asco es un movimiento de rechazo (hacia atrás) sobre algo que incluso antes hemos podido sentir ternura.

El valor es ocultación del miedo, se entiende que el miedo nos ha llevado al límite.

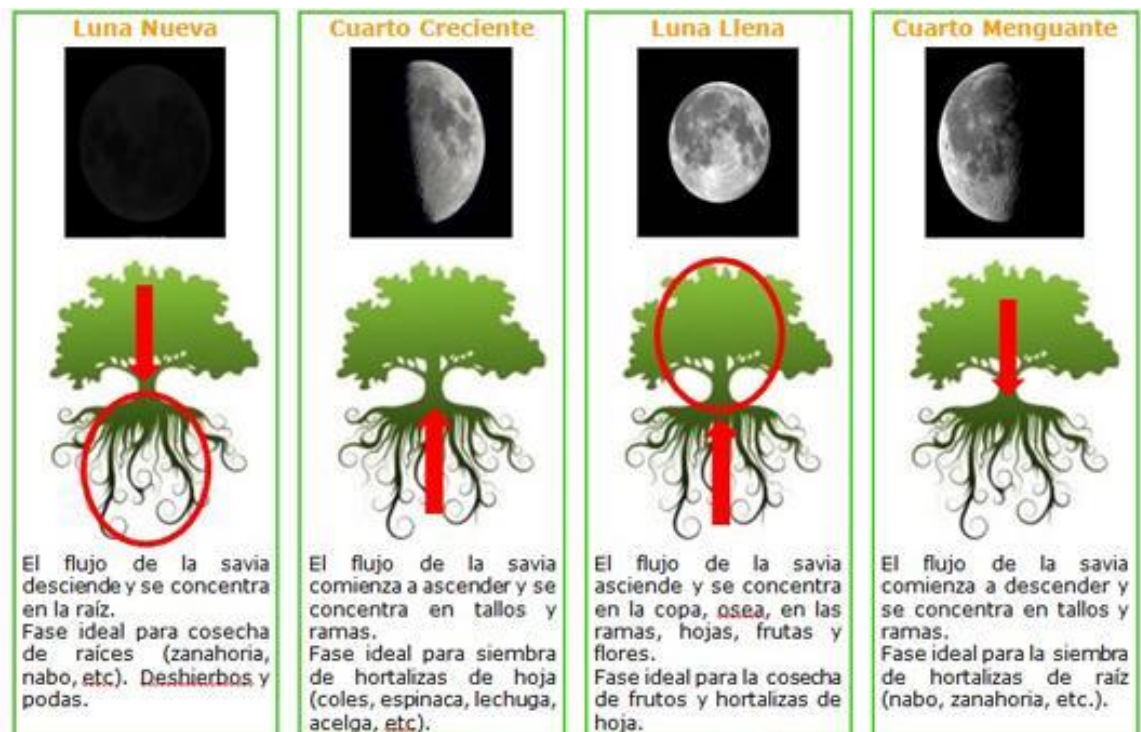
El aspecto que nos lleva hacia delante sin miedo sería la esperanza, acompañada de la TERNURA.

Nuestra experiencia en el campo de la expresión emocional se ha ido ampliando con el estudio pedagógico y terapéutico. Llegando a la Clowncusión de simplificar y hacer las cosas mas sencillas. Es lo mas efectivo. Simple, Fácil, sencillo... Para esto hay que mostrarse de forma abierta y actitud abierta... Esto es lo que llamamos la IMPRESIÓN.

Expresión e Impresión. Son dos conceptos que suceden al mismo tiempo. Al unísono.

Como lo son para el Pulso, el Expulsar e Impulsar.

EMOLOGO: Es el nuevo concepto que acuñamos para denominar nuestra función. Trabajamos desde la emoción empujada por la necesidad de expresión de la psique.



Somos naturaleza, sentimos la influencia de los factores externos sin ser conscientes de ello. La tierra está viva y en ella se manifiestan las fuerzas naturales, por eso crece sin esfuerzo y cada año se renueva.

El sol y la Luna. Venerados desde nuestros antepasados ejercen la influencia sobre nuestro cuerpo. Al ser humano le corresponde tomar consciencia y conducirse sobre estas fuerzas como un marinero lo hace con un barco.

4/ LA CREATIVIDAD.(Improvisación)

Es una técnica que permite escuchar e incorporar las propuestas que los niños aportan durante el espectáculo. El *clown* las incluye y conduce dentro de la representación teatral.

Estamos en una actitud creativa cuando la imaginación no se refugia en la fantasía, si no que se muestra con todo su potencial desde la expresión sin juicio. De forma sana y espontánea. Sorprendente y no sometida a la barrera de lo Imposible.

Por ejemplo;

El lobo de Caperucita podría hacerle una visita a la casa de los enanitos en donde se aloja Blancanieves.

La madrastra de Blancanieves se queda sin manzanas y ofrece un racimo de uva a Blancanieves.

Ponemos nombre a Caperucita..RAQUEL.

Relacionamos a los personajes por Vínculos familiares. Rap Puncel es la madre de la Bella Durmiente.

Rap Puncel es una rapera.

Rap Puncel se libera ella sola de la torre.

"Todo ser humano es un ARTISTA CREADOR EXPRESIVO TOTAL"
David Prado.

5/ EL ESPACIO.

La preparación del espacio es esencial para que sirva de espacio Contenedor Escenografico. Permitir que el niño se mueva y Conmueva durante el desarrollo del espectáculo.

Winnicott definió lo que se llama espacio y objeto transicional.

Esta zona es una zona neutral e intermedia entre la subjetividad y la objetividad, necesaria para el inicio de una relación entre el niño y el mundo exterior. Winnicott hacía referencia desde sus inicios como el objeto y espacio de la figura materna. En este caso sería el espacio escénico.

El niño vive en dos mundos al mismo tiempo. El mundo que compartimos con él es, además, su propio mundo imaginario, y ello le permite experimentarlo con intensidad.

Winnicott

6/LA MÚSICA.

... La música como potenciador emocional.

En este caso la música es un amplificador de la propia emoción. A cada música le corresponde una emoción con la que Vibra y sintoniza.

Y ya que de mover estamos hablando, la música remueve, promueve y conmueve el cuerpo y el alma de la persona.

La música es para el alma lo que la gimnasia para el cuerpo. Platón

B) EL JUEGO.

La naturalidad del juego... El payaso no juega a engañar al niño, es el Clown el que se confunde y con ello se deja ayudar.. Esto es lo que le **aporta poder al niño**, el camino en el que el Actor es el que maneja la situación deja al niño sin control.

LA NATURALIDAD SURGE DE LA HUMILDAD Y LA ESCUCHA. GENEROSIDAD. Compartir y saber quien es el verdadero protagonista y Actor.

EL CLOWN NO BUSCA, ENCUENTRA.

1.- EJERCICIOS PRÁCTICOS.

Juegos de Presentación y Confianza. Juegos Creativos en grupo.

Objetivo; Integrar a los componentes del grupo en un mismo código y clima. ACLIMATAR...

Toma de consciencia como grupo en el aquí y ahora.

En círculo.

1/Uno por uno, decimos nuestro nombre con solo las vocales ó solo las consonantes.

2/ Decir nuestro nombre imitando un animal.

3/ Un dos tres pollito es..... (A continuación se nombra una emoción)

4/ LA MAQUINA... (Van entrando de uno en uno instalando un sonido y un movimiento)

2.- LOS SENTIDOS EN DOBLE DIRECCIÓN.

Igual que para avanzar nos apoyamos en un pie al mismo tiempo que el otro se adelanta. En necesario tomar consciencia del camino en el doble sentido. No es mejor actor el que mejor interpreta, si no el que tiene más capacidad para escuchar al público. Sin olvidarnos de que nos dirigimos a, por y para los niños.

Ver/ Mirar.

Oír/ Escuchar.

Tocar/ Sentir.

MÁS IMPLICACIÓN Y MENOS EXPLICACIÓN.

El Payaso un Ente Presente en el espacio y el tiempo.

Ejercicios (Por parejas)

1/ Que bien, Que mal.

2/ Uno/a le dice al otro literalmente algo que ve evidente (Llevas una camiseta de color....) y después le comenta su interpretación del porque o para que.

C) EL ESPACIO

1.- LA RELACION DE LA EMOCION CON EL TIEMPO Y EL ESPACIO.

Nuestra percepción del tiempo está relacionada con la intensidad con la que vivimos las emociones.

Respiración.

Emoción.

Mirada.

Despacio en el espacio.

ESPACIAL y AMBIENTAL.

COMPONENTES PARA EL MONTAJE ESCENICO.

1/ MOQUETA.(ESPACIO PUBLICO). Espacio Transicional.

Siempre que sea posible solemos poner una moqueta para que los niños se sientan libres para expresar a través del movimiento.

2/ EL ESPACIO ESCENICO.

EJERCICIOS PRÁCTICOS.

Ejercicios en grupo de consciencia corporal.

La respiración. INSPIRACIÓN y EXPIRACIÓN. (El ritmo vital) Fluir. La respiración es la ventana con la que nos abrimos al mundo. Con ella se hace más visible la emoción. Podemos tomar consciencia de la Empatía. Nos permite Relajar ó tensar los músculos. EJERCICIOS DE ROSANA. Comenzando desde el cuerpo en un mismo lugar hasta llevarlos a los desplazamientos por el espacio.

Ejercicios individuales de consciencia espacial.

1/ Pedir permiso. Se asoma. EL AMANECER...Nacer al Amor.

2/ La presencia. Ser y Estar. EL PRESENTE COMO REGALO. Ofrecer.

Ejercicio individual de contacto.

1/ **La rueda.** Yo en el centro y miro al resto de compañeros a los ojos. Uno por uno.

Ejercicios en parejas de contacto.

Distancias. La relación. LA ACCIÓN REAL.

Encontrar la frontera de contacto.

La Comunicación. ACCION EN COMUN.

El espejo. Frente a frente.

D) EL TIEMPO.

Explicación normas. Diferencias entre Molestar - participar. Participar es que lo que se comenta tiene una relación directa con el espectáculo que no se tiene que confundir con el hecho del espectador que no aporta, ni suma. Tan solo busca una llamada de atención.

Con la experiencia se dejan de ver a niños que molestan y no nos dejan continuar a ver niños que desean participar sin saber como.

Con el tiempo dejamos la frase ESTAROS CALLADOS por ESTAR ATENTOS, ESCUCHANDO... Callar es eliminar una vía de expresión.

Dar pautas ayuda a que el público se sienta mas cómodo, no solo en la butaca, si no en todos los sentidos.

Si no sería como enseñarle a comer sin que se haya familiarizado antes con los cubiertos.

E/ LA MÚSICA

MÚSICAS

DE AMBIENTE.

(Músicas del mundo y cabecera de inicio.)

EN LA DRAMATURGIA.

Músicas que en los momentos de Clímax se ponen en el espectáculo. Ampliando el clima emocional del momento... Prácticamente la mayoría de las canciones que se conocen podrían pertenecer a una de las 4 categorías emocionales. (Ternura, Alegría, Tristeza, Miedo)

Una emoción está relacionada con una vivencia.

Alegría..Celebración.

Tristeza...Perdida

Miedo...Peligro

Ternura...Afecto.

El hecho de acompañar en estos tránsitos, hace que empaticemos con la emoción en grupo y con ello se encuentre un momento en donde lo que vivimos es un hecho común en todos los seres humanos. Procedamos de donde procedamos. Tiene un carácter Universal.

LAS EMOCIONES EN LA MÚSICA.

Las 4 dimensiones.

EJERCICIOS.

1/ Un grupo de payasos entran cogidos de las manos con una emoción a la que van haciendo crecer.

F) LOS OBJETOS

OBJETO TRANSICIONAL Y TRANSFORMABLE.

Jugar una vez más. Ver las diferentes posibilidades que un objeto aporta, reporta, comporta, soporta e importa... Ofrecer el objeto como un elemento que cambia, se metamorfosea en otros según su Funcionalidad.

Los objetos según su función.

FUNCIÓN Y DEFUNCIÓN DEL OBJETO.

Ejercicio CON OBJETO 1...Esto no es (Función mental llevada al movimiento)

Ejercicio CON OBJETO 2... (El movimiento llevado a la función del objeto)

Ejercicio para pedir un voluntario.

NOTA: Las analogías. Como entrada y salida a nuevos conceptos.

EL CONCEPTO BÁSICO, nos permite cambiar como una forma analógica a otro objeto. Entramos en la manipulación de otro objeto, a través de su color, forma, tamaño, utilidad, propiedades, características, movimiento...

Objetos Escenograficos.

UN ARMARIO (PORTAL CÓSMICO).

UNA PIZARRA (VENTANA COSMICA)

UNA CORTINA . (CHIMENEA –HUMO CÓSMICO.

- *CAMBIO-TRANSFORMACIÓN DEL PERSONAJE.*

PERCHERO-ARBOL

Se han cogido básicamente estos elementos por la *función mágica* que tiene en los cuentos de hadas. La puerta como paso/cambio de un espacio a otro. El humo como elemento transformador, en este caso en la figura de la Chimenea.

3/ EL ATREZZO

ELEMENTOS QUE PERMITAN EL DESARROLLO DE DIFERENTES FUNCIONES EN EL JUEGO TEATRAL (**POLIMORFICOS**).

SOMBREROS,

CESTA-PEROL

PIZARRA PEQUEÑA

MATAMOSCAS

EMBUDO

G) LOS ELEMENTOS.

1.- LA PIZARRA.

En principio la utilizábamos para poner el título del cuento, pero poco a poco ha ido transformándose en un objeto más rico en posibilidades. Más creativo y más implicado para jugar. Sus múltiples posibilidades hacen que se pueda utilizar como objeto físico (Puerta, Ventana...) y elemento de comunicación gráfico. A través de palabras y dibujos. (Pudiéndose combinar)

Ella queda como imagen fija, que poco a poco en un juego que incluye uno de los payasos se modifica con una **TIZARRA** (Una tiza para la pizarra) a través del juego de escritura.

Esta sirve de objeto que aporta palabras e/o imágenes..

El Acto comienza con la imagen de la **Pizarra** visible al público en el centro de escenario a la que llamaremos Ventana Cosmica ... Ella se encarga de Informar (**Aportar datos**) sobre el Espectáculo.

2.- JUEGOS PRÁCTICOS.

UN JUEGO:

La tiza. ¡ATIZA! Un payaso le pide al otro la tiza y el otro se confunde con la palabra ATIZA. (Le atiza al otro con el trapo borrador)

EJEMPLOS.

Escribiendo:

Podíamos poner un *reloj con el tiempo que falta*. Con el consiguiente juego de las equivocaciones que van surgiendo.

La cuenta atrás. “Quedan 5 min- 4...juego.”.

EL JUEGO LITERAL:

Escribe en la pizarra el Título del Cuento...Literalmente el otro payaso escribe las palabras “EL TITULO DEL CUENTO”

El aspecto Simbólico.

El jeroglífico: Se combinan parte de las palabras del título del cuento y alguna imagen.

Esto aporta un juego en si mismo.

Jugamos a la adivinanza. Este juego permite el hecho de instalar el código Palabra/Imagen. En donde se combinan las palabras con las imágenes y la consiguiente transformación del título...

La Bella se Vestía.

Nieves Blancas.

Caperucita Veloz. Caperucita y el Bobo.

Los tres Gorrinos.

3.1416 (Pi) Nocho.

Un código en donde entramos al arquetipo desde la imagen... IMAGINAR es propio de la función del Arquetipo.

Manipulándola.

El hecho de moverla en escena ya podría desarrollar un espectáculo en si mismo. La creatividad surge en las posibilidades, desde el hecho de no hacer las cosas de la misma manera y de no pasar por alto detalles que no vemos por no estar despiertos a las **semillas creativas.**

Cuando los niños a veces nos dicen que *le demos la vuelta a la pizarra*, podemos imaginarnos las diferentes variaciones creativas en las que podemos darle la vuelta. *Pensando en todas las posibilidades de desplazamiento.*

El payaso es el que le da la vuelta, quedando ella fija en el centro. Le damos la vuelta como un timón de barco.

LA TIZA NO ESCRIBE.

Porque es blanca y el fondo es blanco.

Porque es redonda. Hace falta una cuadrada.

Porque no tiene tinta.

Porque estamos escribiendo con otros elementos... Una piedra de pulgarcito..

BORRAR.

El hecho de borrar las palabras, hace que el BORRADOR, tenga un efecto mágico para hacer desaparecer cosas. Uno de los payasos descubre la posibilidad de que el borrador pueda hacerle desaparecer. **JUEGO DE PODER BORRAR AL OTRO.**

IDEAS:

Una pizarra pequeña hace de **tablet**. En donde se van poniendo datos, haciendo fotos, etc...

Libro.Pizarra... Hay un libro hueco con una pizarra dentro.

H/ LOS PERSONAJES

1.-LOS ARQUETIPOS NOS MUEVEN Y CONMUEVEN.

Cartas Tarot.

Trabajo de personajes.

Con solo sombreros y elementos básicos...Telas y Churros.

2.- JUEGOS PARA EL CLOWN. LOS CAMBIOS.

(Ejercicio del Conductor y Copiloto)

Hermano mayor, hermano pequeño.

Se recita un texto con una emoción y al tocar la campana el monitor, el Clown cambia la emoción.

Si yo fuera. (Varios Payasos)

Entra un payaso en escena y dice si yo fuera (Un elemento, objeto...) Estaría todo el día.... (Acción)..... Y me dedicaría a..... (Función)

Cuando la situación está instalada, entra un segundo payaso.

ESTRUCTURA DE UN CLOWNTAMOS

I.1.- PRESENTACION.

(Después de jugar con la pizarra).

Los **personajes** se presentan a través de un juego que le permite a uno de los personajes mostrar una habilidad u objeto en funciones. **Juegos de clown** transicionales con algún objeto relacionado con el cuento a contar.

I.2.- JUEGOS DE INICIO

Juegos de implicación e ínter actuación con el público.

- a) **Explicación normas.** Diferencias entre Molestar - participar. Participar es que lo que se comenta tiene una relación directa con el espectáculo que no se tiene que confundir con el hecho del espectador que no aporta, ni suma. Tan solo busca una llamada de atención.

Con la experiencia se dejan de ver a niños que molestan y no nos dejan continuar a ver niños que desean participar sin saber como.

Con el tiempo dejamos la frase ESTAROS CALLADOS por ESTAR ATENTOS, ESCUCHANDO... Callar es eliminar una vía de expresión.

Dar pautas ayuda a que el público se sienta mas cómodo, no solo en la butaca, si no en todos los sentidos.

Si no sería como enseñarle a comer sin que se haya familiarizado antes con los cubiertos.

EXPERIENCIA DEL CARTERO TEATRERO.

- b) **Pautas efectos sonido** (llamar al timbre, abrir puerta, voz del espejo...) Este es uno de los recursos que utilizamos precisamente con la intención de hacer que los niños participen. Incluso también pueden hacer de la voz del Espejo de la madrastra de Blanca nieves.

- c) **El publico forma parte desde la construcción escénica** de los elementos escenográficos. (bosque...mercado...etc.) Otro recurso, pero en este caso es corporal.

Al mismo tiempo este espacio nos sirve para **observar** al público y ver el tipo de niños y niñas que han venido a vernos. **ACLIMATACIÓN.**

Tiempo Transicional...Al igual que hay un espacio y objeto transicional, también hay un tiempo de transición.

PROPUESTAS E IDEAS que solemos realizar para dar comienzo en el Clowntamos:

La pauta de la presentación se basa en que el objeto que aparece al inicio, es un objeto bastante representativo en el cuento que vamos a contar a continuación. Que a lo largo del cuento se utiliza en más ocasiones.

1.- Un payaso sale y comienza a realizar ejercicios de Gimnasia. El mismo payaso hace un calentamiento para evitar lesiones. [Cuento Caperucita Veloz.](#)

2.- A modo de iniciar un Vuelo. (Instrucciones Azafata y comandante). En este caso le explicamos al público las pautas de seguridad para iniciar el viaje. [Sacamos un flotador para que el lobo no se ahogue en el río.](#)

3- Hacemos trucos de magia en donde hacemos aparecer el Objeto en concreto.

4- Presentación de los payasos a modo de Ring de Boxeo.. (a mi izquierda con 20 kg de peso...) [La Campana de Ring... Es Campanilla de Peter Pan.](#)

5- Sombrero cuentero. No podemos empezar el cuento hasta que no encontremos el sombrero. Juego de probar varios. [Comenzamos a contar el cuento desde uno de los propios personajes.](#)

6- Payaso modelo. El payaso sale a escena como modelo enseñando una prenda de vestir.

7- El objeto se revela. A veces se nos ha revelado el objeto comenzando a moverse con vida propia y esto hace que tengamos que parar para que el objeto se calme de la propia emoción de tener gran protagonismo.

8- Un payaso usa el espejo de Blancanieves para ver el futuro.

9- Vamos a hacer la inauguración del Espacio.

10 – No ha venido el Cuentacuentos y nosotros nos ofrecemos a actuar en su lugar.

I.3.- PRESENTACIÓN CUENTO.

Ideas.

1.- Por mímica. (JUEGO PELIS).

2.- Por Escrito. JUEGO PIZARRA.

Jeroglífico.

3.- Los dos payasos se lanzan a la vez. Cada uno quiere contar un cuento distinto.

4.- Las maletas o cajitas. En una llevamos el atrezzo del cuento y en la otra las palabras. Juego de no poder abrirlas. Se escapan las palabras al abrirlas.

I.4.- EL CUENTO.

(*A elegir. Ver listado cuentos preparados.)

NOTA: cada cuento tiene alguna música característica, aparte de las básicas del viaje emocional (alegría, miedo, ternura y tristeza.)

I.5) EL BAILE CUENTO.

Después de contar el cuento, los niños participan de una manera más corpo-emocional, recordando, esta vez a través de sus cuerpos, los personajes que han salido en la historia, de manera emocional y posturalmente, y serán ellos (los personajes) , haciendo un recorrido por orden de aparición los que bailen las músicas propuestas.

- a) Calentamiento: Emociones y posturas-recordatorio personajes.
- b) El Bailecuento con los personajes que han salido.

I.6) LA DESPEDIDA.

Cerramos y nos despedimos de los niños con contacto (acercándonos a ellos) fotos, reparto de postales, comentarios y demás.

Tomar consciencia desde el aspecto emocional (cuerpo-expresión facial y movimiento), a través de la música e indicaciones de los payasos. Efecto ola, ESTIMULO-RESPUESTA.

ESPECTÁCULO ECO-ILOGICO...

PASOS INICIALES, RITO, FORMAR PARTE, EXPANDIR, DESARROLLO A TRAVÉS DEL CUENTO Y ESQUEMATIZAR A TRAVÉS DEL MOVIMIENTO EMOCIONAL: BAILECUENTO

FRASES JUEGO Y CREATIVIDAD

Friedrich Schiller - Los cuentos de hadas que me contaron en mi infancia, tienen un significado más profundo que cualquier verdad que me enseñaron en la vida.

Albert Einstein - Si quieres que tus hijos sean inteligentes, léeles cuentos de hadas, si quieres que sean más inteligentes, léeles más cuentos de hadas. Cuando me examino a mí mismo y mis métodos de pensamiento, llego a la conclusión que el don de la fantasía significó más para mí que cualquier talento de pensamiento abstracto y positivo.

Marie Curie - Un científico en su laboratorio no solamente es un técnico, es también como un niño que se enfrenta a fenómenos naturales que lo impresionan tanto como un cuento de hadas.

DONALD WINNICOTT.

Al **jugar**, el bebé demuestra que ha construido en sí mismo algo que podríamos denominar material para el juego, un mundo interior de vida imaginaria, que se expresa en él.

Lo que hace que el individuo sienta que la vida vale la pena de vivirse es, más que ninguna otra cosa, la **apercepción creadora**.

En el juego, y solo en él, pueden el niño o el adulto crear y usar toda la personalidad, y el individuo descubre su persona solo cuando se muestra **creador**.

El niño de dos, tres y cuatro años vive en dos mundos al mismo tiempo. El mundo que compartimos con él es, además, su propio **mundo imaginario**, y ello le permite experimentarlo con intensidad.

Usted puede obtener una gran **satisfacción** de la idea de que todas las cosas que hace por amor al bebé penetran en él igual que el alimento. El bebé construye algo con todo eso.

Es en el **juego** y sólo en el juego que el niño o el adulto como individuos son capaces de ser **creativos** y de usar el total de su personalidad, y sólo al ser creativo el individuo se descubre a sí mismo.

Lo natural es el juego, y el fenómeno altamente refinado del siglo XX es el psicoanálisis. Al psicoanalista tiene que resultarle valioso que se le recuerde a cada instante, no solo lo que se le debe a Freud, sino también lo que le debemos a esa cosa natural y universal que llamamos **juego**.

Todo lo que diga sobre el **jugar de los niños** también rige, en verdad, para los adultos, solo que el asunto se hace de más difícil descripción cuando el material del paciente aparece principalmente en términos de **comunicación verbal**.

Decálogo de cosas que deberían de tener los espectáculos dirigidos a niños y niñas (para reflexión de los actores de este género):

1.- Escucha permanente

2.- Flexibilidad y maleabilidad.

3.- Respeto.

4.- Empatía y naturalidad.

5.- Conocimiento del mundo infantil. (Partiendo de uno mismo)

6.- Expresión corporal y emocional.

7.- Capacidad de integrar los factores externos.

8.- Cercanía y contacto en todos los sentidos.(Los 7 sentidos: físicos y direccionales.) (Durante y al final del espectáculo.)

9.- Vocación y sensibilidad.

10.- Conocimiento de las artes escénicas, literatura y psicología infantil.

4.- BATERIA DE CUENTOS.

- 1.- CAPERUCITA Y EL BOBO. (Caperucita Roja).
- 2.- NIEVES BLANCAS. (Blancanieves)
- 3.- EL ESTRES DE LOS CERDITOS.(Los 3 Cerditos)
- 4.- MOCHOCIENTA. (La Cenicienta)
- 5.- RICITOS DE OSO Y LOS 3 DORITOS. (Ricitos de Oro)
- 6.- RAP PUNZEL. (Rapunzel)
- 7.- LOS 7 CABRITILLOS Y EL BOBO.(Los 7 Cabritillos).
- 8.- GRETEL Y HANSEL.(Hansel y Gretel).
- 9.- LA BELLA SE VESTIA. (La Bella y La Bestia)



Jose Carlos Soto / 659.53.10.79

www.inspiracionescreativas.com