

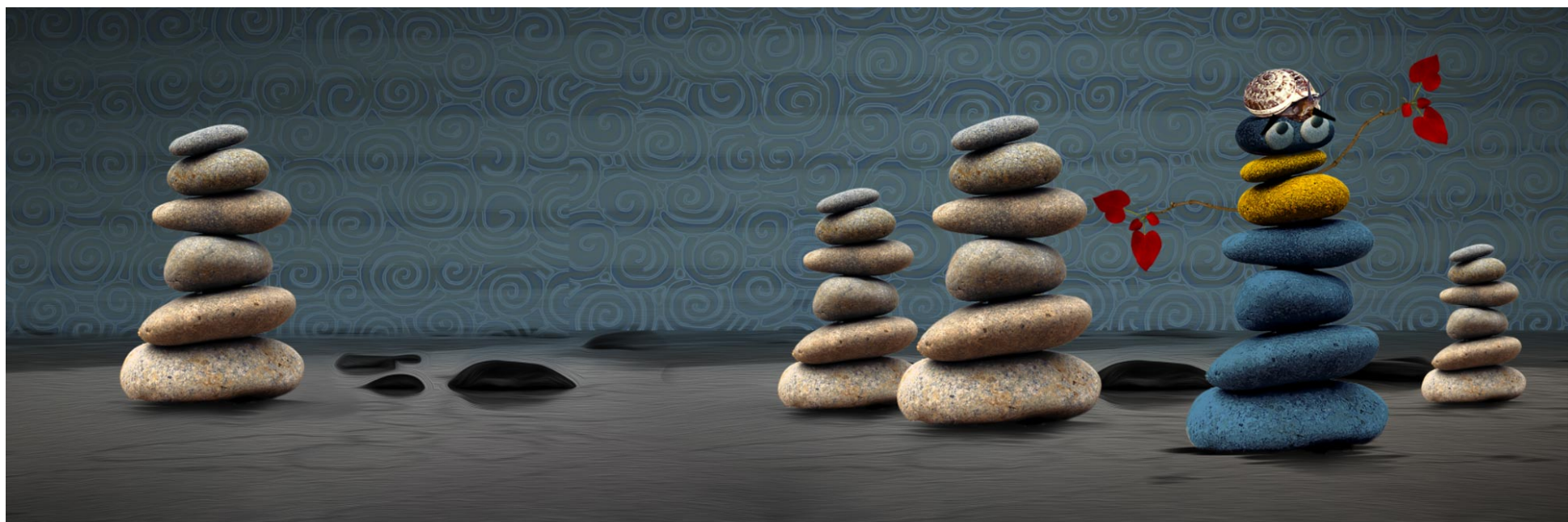
A PARTIR DE
"SUEÑO DE UNA NOCHE DE VERANO"
DE WILLIAM SHAKESPEARE

Bolina
TEATRO DE TÍTERES

Puck

cuaderno
didáctico





puck

Siguiendo esta línea nace su nueva propuesta, PUCK, basada en la obra más fantástica, fantástica y difícil de contar de William Shakespeare: Sueño de una noche de verano. Una obra donde el mundo de las hadas y los duendes y el mundo de los humanos juegan y se mezclan constantemente. En esta magistral pieza, sin duda la mejor de las “comedias románticas” del dramaturgo inglés, se compone una historia en la que se armonizan elementos dispares como deseo y razón, cambio y permanencia, locura y cordura. Pero, sin duda, lo más inspirador para las edades tempranas a quienes va dirigido el espectáculo es la convivencia y armonía entre el mundo sobrenatural y el natural. Esto permite ofrecer una puesta en escena rica en imaginación y jugar con los dos planos, el real y el imaginario, para crear una historia dentro de otra, con objetos encontrados, de igual forma que se juega en los primeros años de vida, en los que todo vale para crear una historia que jugar.

Propuesta escénica

Arena. Mucha arena. Como en las playas canarias. De la arena surgen elementos de la naturaleza que se irán transformando en los diferentes personajes. En el escenario solo una actriz / manipuladora que hará las veces de Puck, quien a su vez manipula a los otros personajes de la historia. En una pantalla irán apareciendo proyectadas diferentes imágenes: dibujos animados de arena, paisajes de nubes, para dar el ambiente de la playa, fondos para dar el ambiente del cuento y las propias construcciones que la actriz irá haciendo en el escenario.

Sinopsis

Una actriz que recuerda su infancia. Recuerda a través de la palabra, de los sonidos del mar, de la arena escurriéndosele por las manos. A partir de ahí comienza la historia que se inventaba la actriz cuando era pequeña. Construía los castillos con la arena y con elementos de la naturaleza creaba los personajes que se iba imaginando. Ahora, con esa arena, dibuja formas y paisajes que acompañan su narración. Su personaje preferido era Puck, un duende travieso, un poco atropellado, que confunde el azúcar con la sal y deshace historias de amor. Un duende apasionado por el hada Telaraña... Y el amor, como todos saben, hace que nos pongamos un poco más tontos todavía.

Los personajes

Puck, también conocido como Robin el bueno, es el encargado de contar la historia y el responsable de que ésta se tuerza. Cuatro personajes humanos, **Demetrio** y **Helena**, **Hermia** y **Lisandro**, ven sus amores enredados debido a la torpeza de Puck: Demetrio intenta conquistar a Hermia, aunque finalmente se quedará con Helena. Hermia, a su vez, se ve desorientada por el desamor de Lisandro. En el mundo mágico, encontramos a **Oberon** y **Titania**, quien se enamora temporalmente de un burro por otro enredo del protagonista. Puck también tiene su ración de amor y conquista el corazón del **Hada Telaraña**.

propuestas de actividades

puck

Érase yo una vez...

El espectáculo comienza cuando María Mayoral, la actriz, recuerda su infancia: "Cuando tenía tres o cuatro años había dos cosas que me encantaban. Una era ir a la playa, sentarme y pasar horas jugando con la arena. La otra era inventarme historias de duendes y hadas...".



Vamos a componer una breve biografía a partir de este texto y de una foto de María para presentar y acercarnos a la interprete antes de asistir al espectáculo.

Podría ser algo así:

María es actriz.

Cuando tenía vuestra edad había dos cosas que le encantaba hacer: una era ir a la playa y la otra inventarse historias de duendes y hadas.

Cuando iba a la playa se sentaba y pasaba horas jugando con la arena. Tal vez por eso su pelo es dorado como el sol y ondulado como las olas del mar.

Aunque ya ha crecido, todavía le gusta construir castillos de arena e inventarse historias, por eso se dedica a contarlas a niños y niñas... y a todas las personas a las que les gusta que les cuenten historias.

Comentamos algunos aspectos relacionados con el espectáculo: ¿qué sonidos escucharía la pequeña María cuando se sentaba en la playa a jugar? ¿Qué elementos necesitaría para hacer castillos de arena? ¿Qué otras cosas podemos encontrar en la playa además de arena? ¿Podemos utilizarlas para construir o adornar un castillo.

• Planteamos una conversación con el alumnado: ¿qué cosas son las que más os gusta hacer ahora? ¿Qué cosas hacías cuando erais más pequeños?

• Realizamos biografías breves a modo de cuento o describiendo nuestros gustos. Pueden ser escritas o grabadas en video, como una pequeña entrevista.



Puck el liante

Ya hemos conocido a María, la actriz. Trabajemos ahora sobre su personaje, **Puck**.

Él será el hilo conductor de la historia, el encargado de presentar y manipular al resto de personajes. De hecho, los manipula tanto en el sentido literal y teatral de accionar un títere dándole vida, como en el más figurado de dirigir y manejar las decisiones de otros con un objetivo concreto.

Sin embargo, Puck manipula la trama con su torpeza, es decir, la lía sin mala intención.

- Uno de los objetivos de este espectáculo es mostrar el **error** como camino de aprendizaje, no como frustración. Como Puck, todos nos equivocamos y hacemos que las cosas se tuerzan. Busquemos ejemplos de equivocaciones que nos hacen aprender en diferentes contextos: escolar, familiar, deportivo, lúdico...

¿Es lo mismo equivocarse que hacer trampas?

¿Dices la verdad cuando te equivocas o les echas la culpa a los demás?

¿Alguna vez la has liado con una broma?

Puck también es conocido con el sobrenombre de Robin el bueno. Un sobrenombre es un nombre que la gente utiliza para llamar a otra persona en lugar del suyo propio. Habitualmente hace referencia a alguna característica que lo distingue.

- Apodo o mote son sinónimos de sobrenombre que seguramente utilizamos con más frecuencia. Sin embargo, los apodos que ponemos a profesores o compañeros, en ocasiones tienen una connotación negativa. Nos fijamos en algunas características de forma negativa, o las amplificamos para ridiculizar a la otra persona. ¿Es esto correcto?
- Fijémonos en cosas que nos gustan de otros compañeros con el fin de elaborar un listado de sobrenombres en positivo: "Sara la generosa", "Martín el divertido", "Elena la rápida"...

El nombre del protagonista, así como la propia gráfica del espectáculo, puede darnos juego a la hora de trabajar en el aula con letras y palabras.

- Tomemos el nombre de PUCK como si fuera un acrónimo o sigla. Tened en cuenta que no es fácil encontrar palabras que empiecen por K... ¿qué tal si primero hacemos un listado de ellas?
- Personaje
- Único
- Cantando
- Karaoke
- Realizamos colgantes con nuestros nombres, similares al que aparece en esta página. Podemos confeccionarlos en papel, cartulina, goma EVA o cualquier otro material fácilmente manipulable.
- Buscamos otras combinaciones de letras con nuestros nombres. ¿Dan lugar a otra palabra real?
- Inventamos nuevas palabras con las letras de nuestros nombres y les otorgamos un significado.
- Reunimos varios nombres y repetimos el mismo proceso de búsqueda y creación de palabras y oraciones.

Vamos a la playa

Los recuerdos de la actriz protagonista nos llevan a la playa de su infancia, donde jugaba con la arena.



- Hablamos sobre nuestros recuerdos de playa haciendo hincapié en lo sensorial: a qué huele el mar, la temperatura y textura de la arena, los sonidos y colores diferentes según la hora del día...
- ¿Quién nos acompaña cuando vamos a la playa? ¿Qué juegos son nuestros preferidos? Si aparece algún juego nuevo o inventado, explicamos sus normas e intentamos practicarlo por grupos.
- Recopilamos imágenes de playas: láminas de cuadros famosos, imágenes recortadas de revistas o catálogos, fotografías aportadas por los alumnos y alumnas...
- Individualmente o por grupos, pintamos una playa. Nuestra playa ideal. Después comparamos la imagen con las dos fotos que aparecen a continuación u otras similares. ¿A cuál de las dos se parece más? ¿Cuál es la realidad de nuestras playas?
- La contaminación, los desperdicios acumulados y, en especial, los plásticos desechados que acaban en el mar son algunos de los problemas más graves que amenazan la salud de playas y mares. ¿Qué podemos hacer para cambiar esta situación? ¿Tenemos buenos hábitos ecológicos en el centro escolar? ¿y en casa? Realizamos un decálogo de acciones cotidianas a nuestro alcance e intentamos ponerlas en práctica.

Una de las medidas básicas para reducir la cantidad de basura y desechos es reutilizar los objetos que han perdido su utilidad. Podemos aprovecharlos en un contexto artístico para construir instalaciones con botellas y envases... o crear nuestros propios títeres con estos materiales reciclados. Esta es una de las ideas que utiliza Bolina en su espectáculo: construye los títeres con elementos que podemos encontrar en una playa. Para los personajes mágicos (duendes y hadas) utiliza elementos naturales como piedras o conchas, pero en el caso de los humanos utiliza materiales de desecho, dando a entender que somos las personas quienes generamos estos desperdicios y quienes debemos parar ese proceso.

- Con los dibujos e imágenes recopiladas organizamos una exposición. Podemos utilizarlas también en formato digital y realizar una presentación para proyectar en el aula, como una instalación. Las fotografías se acompañarán de breves reflexiones y frases en torno a la ecología.





Jugando con la arena

La historia de Puck irá acompañada de una animación realizada con arena utilizando la técnica Stop Motion (animación fotograma a fotograma). Ante nuestros ojos, los dibujos en arena irán mostrando los paisajes y recuerdos de María, así como los escenarios donde transcurre la historia.

- La animación Stop Motion es una fantástica herramienta para su uso en el aula. Existen infinidad tutoriales online a nuestra disposición, con variadas e interesantes ideas sobre las técnicas a utilizar: arena sobre una mesa, plastilina, dibujos, fotografías, objetos animados, etc. Pongamos en práctica alguna de ellas para realizar micrometrajés. Este formato nos permite realizar películas de unos segundos con ayuda de nuestros teléfonos móviles o tablets.
- La arena es un material fácil de conseguir y manipular con el que podemos realizar diversas actividades plásticas y manualidades. Al igual que en el caso de la técnica Stop Motion, podemos encontrar numerosos tutoriales. Aquí van algunas ideas:
 - **Arena Cinética** (arena mágica): esa especie de plastilina elaborada a base de arena es un fabuloso juego potenciador de la creatividad. Es maleable como la arena húmeda, pero sus granos no se desperdigan y permanecen juntos. Podemos comprarla preparada o fabricarla en clase con arena de colores, maicena y agua.
 - **Sal de colores**: es un buen sustituto de la arena. Sólo necesitamos sal de mesa y tizas de colores. Con este material podemos, por ejemplo, rellenar y decorar recipientes de cristal (botes, botellas, pequeñas peceras...).
 - **Cuadros de arena**: con arena o sal de colores, sobre un soporte adhesivo (papel adhesivo) o bien aplicando zonas de pegamento sobre cartulina o cartón, siguiendo un diseño concreto.
 - **Pizarra sensorial de arena**: una caja baja rellena de sal o arena nos permite escribir, dibujar, borrar y volver a empezar cuantas veces queramos. Además, disfrutaremos del tacto de la arena.





¿Te suena?

Hemos hablado ya de los sonidos que nos evoca el mar. Son recuerdos sonoros que hemos ido acumulando o que tenemos idealizados y asociados a momentos agradables. En el espectáculo, además de estas referencias sonoras, escucharemos una banda sonora musical creada por Juani Cantero, en la que descubriremos un instrumento musical muy interesante: el timble.

Se trata de un instrumento de cuerda pulsada típico de las Islas Canarias. De pequeño tamaño y sonido agudo, tiene cinco cuerdas y deriva de las guitarras barrocas.

- Busquen videos y grabaciones de timplistas para conocer un poco más sobre este instrumento, su sonido y el repertorio tradicional canario.

Además de atmósferas sonoras y música, en el espectáculo escucharemos también la voz de la actriz, que irá adaptándose a los diferentes personajes.

- Realizamos propuestas de reconocimiento auditivo con las voces de los compañeros y compañeras del grupo: reconocer con los ojos cerrados quién está hablando, camuflar nuestras voces modificando su altura o timbre, etc.
- ¿Cómo creéis que será la voz de Puck, el duende? ¿Y la de Titania, la Reina de las Hadas?
- Convertid los objetos que os rodean en personajes otorgándoles una voz y manipulándolos: una zapatilla, un pincel, un peluche, una manzana...



¡Bravo!

Después de asistir al espectáculo, es importante realizar una valoración, recordar, disfrutar de la evocación de la experiencia vivida. Solo así desarrollamos el espíritu crítico y el gusto por el arte.

Seguramente antes de ir ya sabíais que PUCK es un espectáculo de títeres. Sabéis también que existen muchas técnicas diferentes de títeres: guante, varillas, hilos, siluetas de sombras, objetos manipulados...

- ¿Qué tipo de títeres utilizó María?
- ¿Os gustó el espectáculo?
- ¿Cambiaríais algo del argumento?
- ¿Qué os pareció la banda sonora?
- ¿Cuál fue vuestro personaje favorito?

Nos encantaría recibir vuestros comentarios y opiniones. No dudéis en enviárnoslos, queremos seguir aprendiendo con vosotros.