

Bleu



Coreografía: Anna Balducci
Dirección: Francesco Gandi y Davide Venturini

Una producción de TPO

9 dic - 4 ene



**Teatro de
La Abadía**

Centro de
creación de la
Comunidad de Madrid

Bleu!: una obra comprometida con el mar

Siguiendo las estrellas, los marineros nunca se han perdido,
pero, a veces, han descubierto nuevos mundos...

Partiendo de la mitología clásica y las historias que el Mediterráneo acoge, *Bleu!* narra el encuentro entre dos personajes: un marinero y una entidad mágica y misteriosa, una ninfa del mar.

Cuando la mujer -el espíritu o ninfa del mar- conoce al marinero, queda cautivada por su porte orgulloso y deja caer una lágrima al mar, que se transforma en una perla que el marinero encontrará. A fin de devolverle la perla, éste se embarcará en un viaje lleno de aventuras y conocimiento. Las estrellas son el hilo conductor que une transversalmente la historia. Siguiendo sus huellas, afrontaremos aguas tempestuosas y la furia de los vientos, descubriremos a los habitantes marinos, bailaremos, tocaremos música y jugaremos juntos.

En este escenario, pequeños grupos de niños pueden interactuar con **los dos bailarines, con los objetos “encontrados”, con imágenes y sonidos**, y descubrir la vida secreta del medio ambiente marino.



Sinopsis

La narración de Bleu! está dividida en cuatro momentos fundamentales, que coinciden con los diferentes espacios:

La primera parte: El cielo

El espacio del **cielo** nocturno nos remite a las rutas que los hombres del mar obedecían antaño, de acuerdo con la posición de las constelaciones. La ninfa, como si se tratara de un sueño, reorganiza la posición de las estrellas para dirigir al marinero por una ruta desconocida y no cartografiada hasta ahora. Cientos de estrellas fugaces aparecen y desaparecen, veloces, surcando el aire... ¿adónde irán?

Segunda parte: La playa

Este es el espacio de la **superficie** del mar donde el marino no puede ver a la mujer. Ella usa el lenguaje de las fuerzas naturales como el viento o el agua para propulsarle a lo largo de su viaje hasta llegar a un punto donde pueda verla.

En esta **playa**, los niños tendrán muchas ocasiones para jugar: con los cangrejos, a dibujar en la arena mojada o a perseguir –o ser perseguidos– por las olas. Estos momentos crean una atmósfera entre el marino y su pequeña “tripulación” de confianza y colaboración.

Tercera parte: La tormenta

Marcada por la dramática **tormenta** que la ninfa ha desatado. La tempestad dará un giro a la situación, acercándonos al momento más importante: una gran espiral de gasa desciende durante el remolino, envuelve el escenario, nos da la sensación de que estamos bajando al fondo abisal y, mientras, nos deja ver en su superficie imágenes de agua, burbujas y vida marina.

Cuarta parte: El fondo del mar

En el **fondo del mar**. La ninfa dirige los pasos del marinero allí donde finalmente la reconocerá como el espíritu del Mar, y descubre las criaturas y maravillas marinas del mundo sumergido.

Hay juegos con burbujas y bancos de peces, un momento de tranquilidad junto a la medusa o el dramático encuentro con el pulpo gigante.

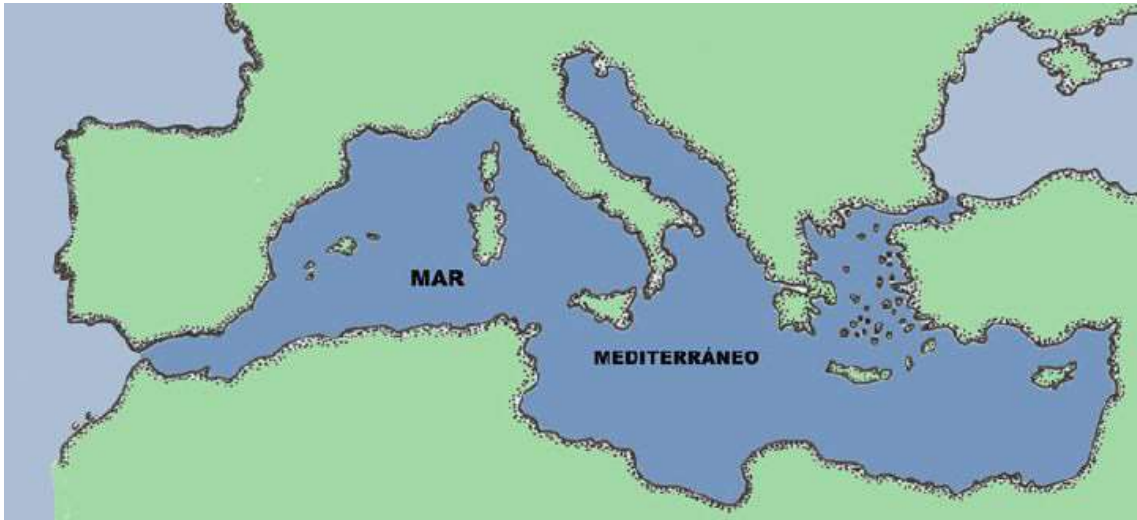
Aquí es donde termina el viaje. Los pequeños espectadores descubren, al fin, qué hacen las estrellas fugaces cuando desaparecen: van a parar al fondo de nuestro mar para convertirse en estrellitas marinas. Nuestro protagonista devuelve la perla a la ninfa, que le regala a cambio una caracola mágica: soplándola, el marinero regresará a casa.

**Para
contextualizar**



Sobre los mitos griegos

El Mar Mediterráneo está rodeado por tres continentes, -Europa, África y Asia- formando un verdadero lugar de encuentro. Para entender lo que significa el Mediterráneo, hay que escuchar la pluralidad de voces procedentes de las muy diferentes culturas que lo habitan.



Los mitos griegos son leyendas fantásticas que forman parte de nuestra cultura y sirven para dar una explicación a la formación del Universo y a los fenómenos naturales. También han sido y son fuente inagotable de argumentos para la literatura y otras formas del arte: la poesía, el teatro, la música, la pintura, el cine, los cómics... se inspiran a menudo en fuentes mitológicas.

Al principio, fueron relatos que se transmitían de manera oral y luego fueron puestos por escrito. La Ilíada y la Odisea, obras del poeta griego Homero, fueron creadas hace casi tres mil años, y aún hoy se pueden leer.

Nosotros somos herederos indirectos y lejanos de la lengua y la cultura griega. Por ejemplo, seguro que conoces al valeroso héroe Hércules, al astuto Ulises o a las Sirenas... Asimismo, los mitos han dejado huella en muchos aspectos de nuestra vida moderna, en los superhéroes como Spiderman o, por ejemplo, en la ciencia: los astrónomos siguen utilizando la tradición para poner nombre a los planetas y galaxias que se descubren, etc.

Los personajes más notables de la mitología son los dioses. Los doce dioses y diosas más importantes eran llamados Olímpicos y pertenecen a una misma familia. El comportamiento de los dioses griegos es muy similar al de los seres humanos: a veces pueden ser muy generosos, pero otras veces sienten celos, desobedecen, son caprichosos o incluso vengativos.

Nosotros vamos a centrarnos solamente en los dioses marinos. Poseidón (en el dibujo), hermano del dios padre Zeus, era el dios de los ríos, mares y océanos. Poseía un tridente, que es una lanza con tres pequeñas puntas que significaban su triple poder de conservar la mar, agitarla o apaciguarla a su voluntad. Vivía en un palacio en el fondo del mar decorado con corales, estrellas y caballitos de mar y



habitado por criaturas marinas. Era padre de Tritón (mitad hombre y mitad pez) y de las ninfas de las aguas, que son las nereidas y las náyades. Las ninfas eran unas bellas jóvenes de largas cabelleras que habitaban los ríos y mares (y también los bosques). Otros genios marinos eran las sirenas, mujeres con cola de pez. Según la leyenda, habitaban una isla del Mediterráneo y con su canto dulcísimo atraían a los navegantes que pasaban por allí. Cuando los barcos se acercaban a las costas rocosas se hundían y las sirenas devoraban a los imprudentes navegantes. En la Odisea, se cuenta cómo Ulises supo burlar a las Sirenas tapando con cera los oídos de toda su tripulación.

Sobre el concepto de interactividad

En Bleu! los elementos naturales se convierten en el escenario de un viaje virtual para los actores y el público. El espacio escénico es a tres bandas. En el suelo hay un gran tapiz de danza sobre el que se proyectan imágenes. Este suelo es casi mágico, pues esconde una serie de sensores de presión, los cuales, como si fueran un teclado, reaccionan al peso de los actores-bailarines, y de los niños, cuando se mueven, corren o saltan sobre la superficie. Así, cada uno explora su propia relación táctil con el espacio.

Este espectáculo de danza para niños es una obra interactiva, en el sentido formal del término, pero también en el sentido profundo. Es decir, por un lado, como hemos visto, la compañía maneja en su puesta en escena herramientas tecnológicas de interactividad que crean una relación activa entre el actor-bailarín y los objetos que manipula. Pero si entendemos la interacción, no solo como nuestra relación con las máquinas, sino como una acción recíproca entre dos objetos o personas o grupos de personas, podríamos decir que *las mareas, las olas del mar, la evolución de las nubes, el movimiento de las galaxias, los remolinos del agua, la danza o el ejercicio de crear entre todos los alumnos de la clase un cuento son otros modelos de interacción*. La pedagogía interactiva favorece el aprendizaje, pues transforma a la niña o al niño en protagonista activo de la experiencia educativa, otorgándole libertad de explorar y responsabilidad sobre las consecuencias de lo narrado. Esto es lo que hace valiosa la experiencia de Bleu!



Otro modelo de interacción: el cuidado de nuestros mares

Si pudiéramos mirar nuestro planeta desde el espacio, lo veríamos de color **AZUL**, pues tres cuartas partes de su superficie están cubiertas de agua. Todos alguna vez hemos oído hablar del mar: unos porque viven en sus orillas, otros porque les gustan los cuentos de piratas y marinos o porque han ido de vacaciones a la playa o porque les agradan los delfines o comer sardinas. En todo caso, el mar está más cerca de nosotros de lo que creemos, y si lo escuchamos, descubriremos que tiene muchas cosas que contarnos. Gracias a él fue posible que apareciera la vida en la Tierra y que se desarrollara la pesca, el comercio y el intercambio entre las diferentes culturas.

El mar es fuente de alimento, de recursos naturales, energéticos, minerales y es también el almacén de agua más grande (aunque sea salada). Así como nosotros dependemos en gran medida del mar, el mar depende de nosotros. Actualmente padece una serie de problemas. Los seres humanos hemos convertido sus aguas en un gran basurero, poniendo en peligro a los que lo habitan. Hemos provocado la desecación de los mares, como el Aral -al desviar los ríos que los alimentan-, y

hemos puesto en peligro sus recursos al extraerlos sin medida.

Todos somos responsables de esta situación desde el momento en que utilizamos el agua, producimos desechos y utilizamos los recursos marinos. Por ello, para ayudar a resolver los problemas del mar, es necesario que aprendamos a escucharlo, que lo queramos y lo cuidemos.

Mar Aral



Aunque en Madrid el mar esté lejos, la manera en que usamos el agua aquí afecta en cierta manera a los organismos marinos. Tomar conciencia de nuestra relación con el mar nos permitirá minimizar el efecto negativo que podamos tener sobre él.

El Mar como fuente de inspiración artística

El Mar no es solo una superficie para navegar, de donde sacamos recursos, es también fuente de inspiración de historias y poemas. Sus aguas y los organismos que en él habitan han alimentado la imaginación de niñas y niños a lo largo del tiempo. Las historias del mar han inspirado a muchos poetas o pintores. Aquí tienes tres ejemplos de poetas inspirados en el mar.



Escribí en el arenal
los tres nombres de la vida:
vida, muerte, amor.
Una ráfaga de mar,
tantas claras veces ida,
vino y los borró.

Miguel Hernández



Con diez cañones por banda
viento en popa a toda vela,
no corta el mar, sino vuela,
un velero bergantín,
bajel pirata que llaman,
por su bravura el Temido
en todo mar conocido
del uno al otro confín.
(...)

José de Espronceda



¡Que blanca lleva la falda
la niña que se va al mar!
¡Ay niña, no te la manche
la tinta del calamar!
¡Que blancas tus manos, niña,
que te vas sin suspirar!
¡Ay niña, no te la manche
la tinta del calamar!
¡Qué blanco tu corazón
y qué blanco tu mirar!
¡Ay niña, no te la manche
la tinta del calamar!

Rafael Alberti

Antes de ver el espectáculo



Actividades

Documentación

Busca en libros o internet sobre la vida de los habitantes del mar, los peces, las algas, los pulpos, los erizos, los delfines, etc. Elige el que más te guste, estúdialo. Dibújalo y pegad los dibujos en un gran mural, en clase.

Adivina los caracteres

Los personajes que aparecen en la obra son: el marinero y la ninfa de los mares, interpretados por los bailarines, pero también hay “otros personajes” que “aparecen” en la obra, como los cangrejos, las medusas, el pulpo y las estrellas de mar. ¿Cómo crees que serán estos personajes? ¿Puedes adivinar sus cualidades?

Lugares de la acción

La obra se titula BLEU!, (que significa AZUL en el idioma francés) y está ambientada en el mar, en un viaje que comienza con la caída de las estrellas al fondo del océano. ¿Cuáles de estos lugares crees que pueden aparecer en la obra? ¿Cuáles no?



Después de ver el espectáculo



Danza

Como hemos visto, la danza es una forma de interacción muy placentera para los niños. Invitamos a la maestra o maestro a que les proponga el sencillo juego físico, llamado Baltasar: **el guía dice “Baltasar hace algo” y el grupo lo hace, teniendo en cuenta que sean acciones sencillas que puedan ejecutar los niños y niñas: Baltasar se toca la nariz, Baltasar se agacha, Baltasar se toca el pelo etc...**

Para los alumnos más mayores, se puede introducir el matiz final al juego que lo hace más emocionante y requiere de ellos mayor dosis de atención: **si no se dice el nombre de “Baltasar” y sí se da la orden y los niños, por inercia, hacen la acción, aquellos que no se hayan quedado quietos pierden y salen del juego, hasta que quede solo uno. Hay que mezclar con cierta agilidad órdenes completas (con sujeto) y órdenes incompletas.**

La utilería

Llamamos “utilería” en teatro a todos los objetos que aparecen en el escenario y con los que los actores o bailarines juegan. En Bleu!, algunos de estos objetos se usan para lograr la interactividad, es decir, la relación de diálogo (de acción-reacción) entre las personas y los objetos o máquinas.

La cuerda permite al Marino activar la repetición de la palabra “Bleu”.

La caracola permite a los niños activar el viento.

Con los palitos, pueden dibujar sobre la arena.

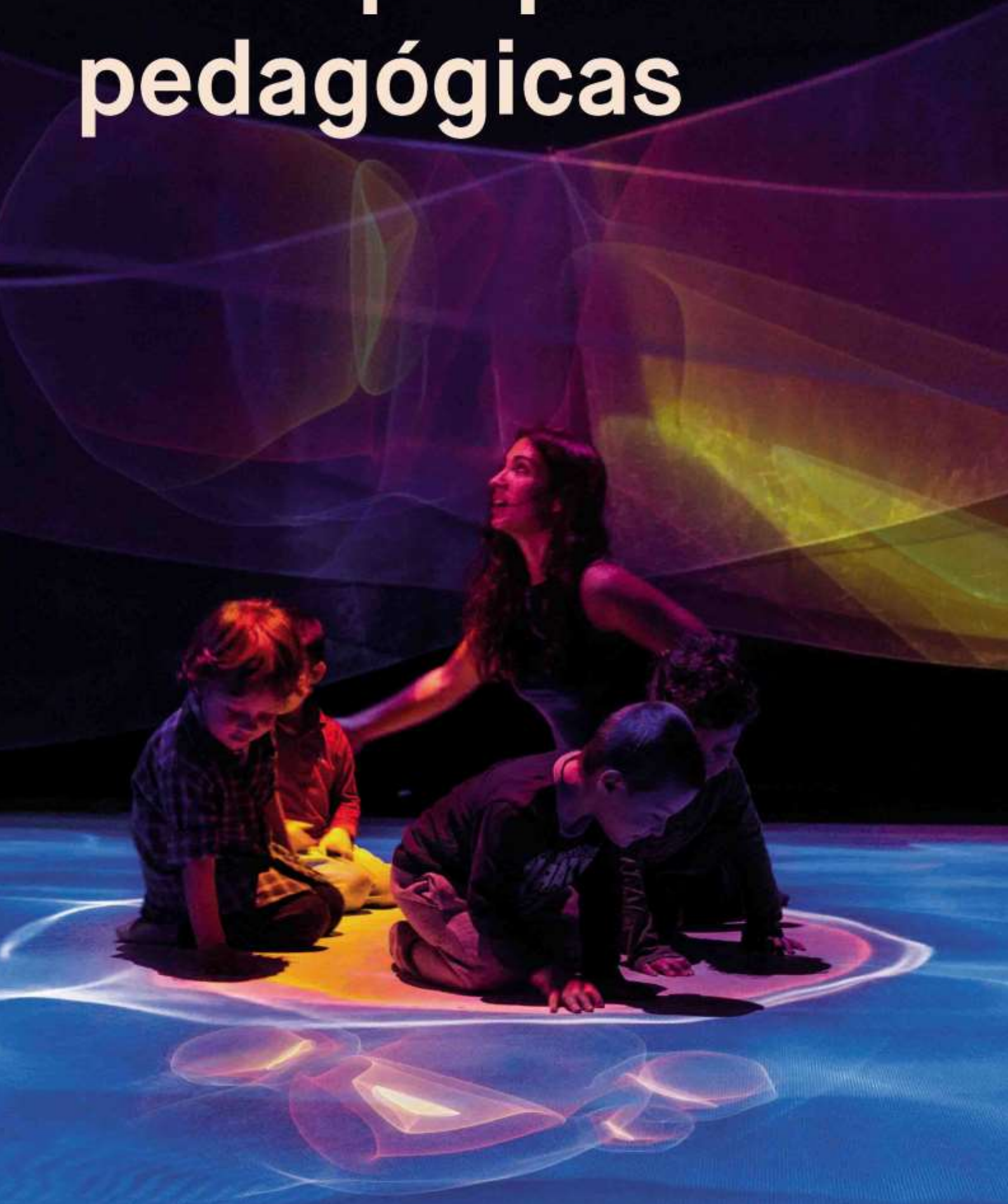
Las esponjas permiten a los niños borrar las negras huellas dejadas por los tentáculos del pulpo.

Otros objetos se emplean estrictamente en su función teatral: La brillante perla está programada, a través de un programa informático, para iluminarse y moverse sola. El gran pez es un gran globo plateado dirigido por control remoto. Su movilidad, similar a la de los peces, se debe al movimiento de su cola. Una serie de pequeños contrapesos determinan su altura en el espacio.

-Se puede invitar a los alumnos a realizar un pequeño debate sobre el uso de los objetos en el espectáculo. ¿Qué objetos te han gustado más y por qué?



Otras propuestas pedagógicas



Expresión escrita

Uno de los protagonistas de Bleu! es el marinero. Supongamos que hemos embarcado como ayudantes de marina en la goleta del marinero. Escribe una página del diario del navegante, o haz un dibujo del barco y dibújate en la borda con tus amigos.

Escribe un breve cuento sobre alguno de estos temas, el que tú prefieras: ¿Cómo nacieron las estrellas de mar? ¿Dónde viven las sirenas? ¿Cuál es la comida preferida de los piratas?



Conocimiento del medio

Recuerdas la última vez que estuviste en el mar. ¿Tienes alguna foto de esos días que puedas traer a clase? ¿Cuál es tu actividad favorita cuando estás en la playa? ¿Nadar, construir castillos de arena, recoger conchas vacías? ¿Qué objetos has encontrado que haya dejado el mar en la arena? Si alguno tiene una caracola puede traerla a clase para escuchar el ruido del mar dentro de ella. (Para la actividad se necesita una relajación previa, mucho silencio. También se puede imitar el sonido de las olas.)

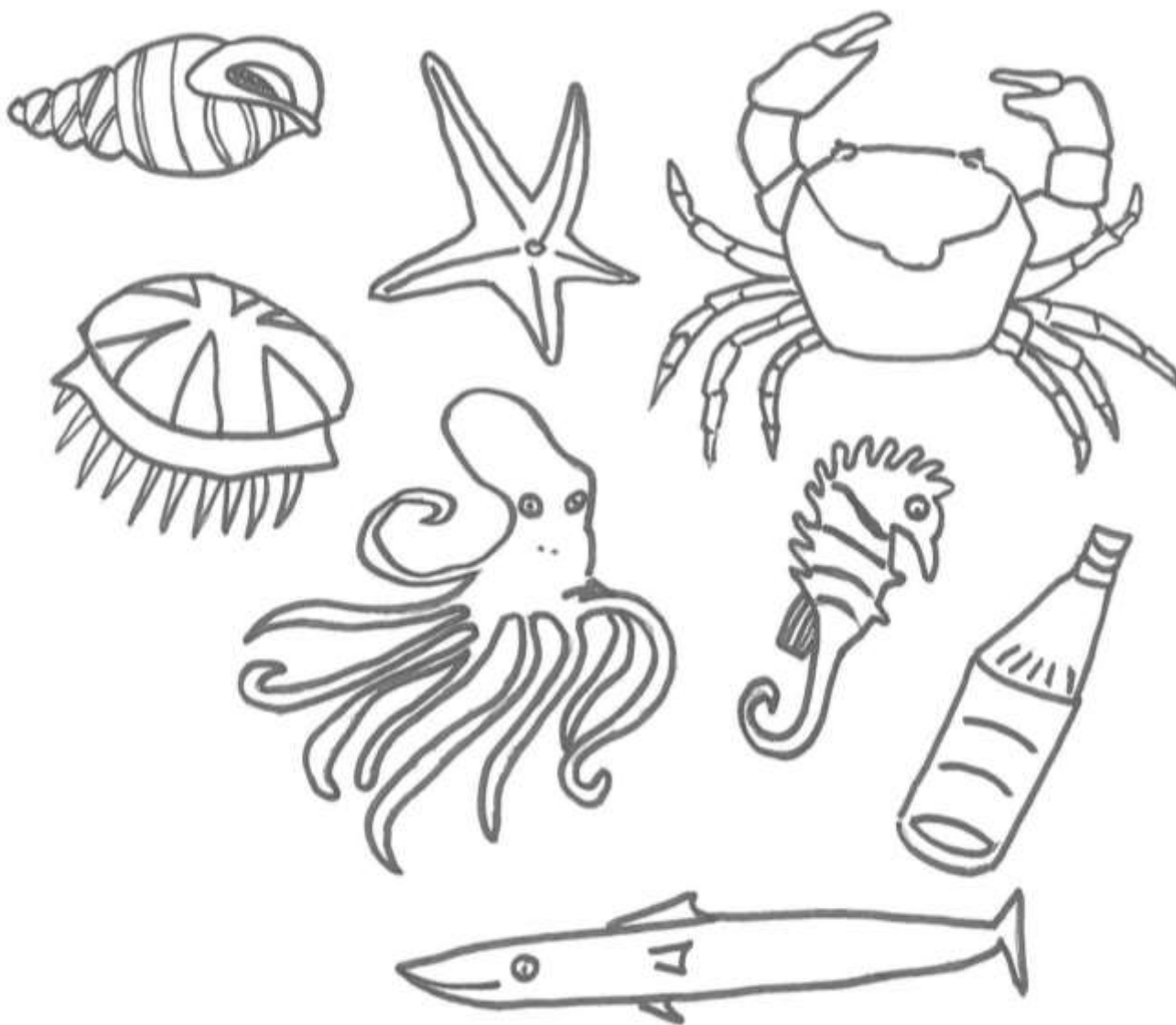
¿Sabes cómo se pesca? ¿Tienes un abuelo que sabe pescar? Pídele a tu abuelo que te cuente un recuerdo suyo a propósito de un día de pesca, ya sea en un río o en el mar. Luego haz un corro en clase y cuéntaselo a tus compañeros.



Plástica

Podéis pintarlos la cara (o hacerlo sobre globos resistentes) con diferentes tipos de peces de muy variados colores.

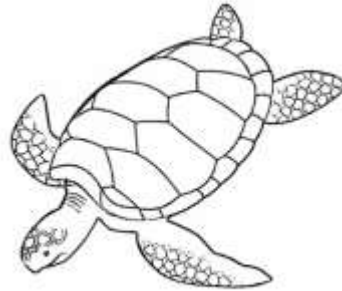
Colorea a los habitantes del mar, ¿Hay algún objeto que te sobra? Déjalo sin colorear.



Idioma

- Une los términos con las imágenes:

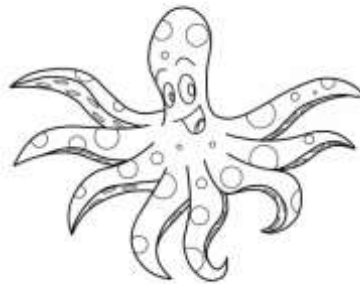
Playa / Beach / Plage



Pulpo / Octopus / Poulpe



Azul / Blue / Bleu



Tortuga / Turtle / Tortue



Sobre la compañía

La compañía TPO es una de las más interesantes formaciones artísticas europeas de teatro para niños/as y jóvenes. En los últimos años ha participado con sus espectáculos en numerosos festivales nacionales e internacionales, no solo en contextos específicos para el público joven sino también en el ámbito de eventos dedicados al teatro de investigación, a la música y la danza.

Si quieres saber más sobre la compañía: www.tpo.it



Bibliografía y filmografía relacionada

La Odisea contada a los niños

De Rosa Navarra Durán
(Editorial Edebé)

Adaptación de la leyenda escrita hace tres mil años, narra las aventuras que vivió Ulises desde que se marchó de Troya – acabada la guerra- hasta que regresó a Ítaca, su patria. A partir de 6 años.



La sirena en la lata de sardinas

De Gudrun Pausewang
(Anaya, Sopa de libros)

Seis amenos relatos que comienzan con una encantadora y simpática sirena que aparece un día en una lata de sardinas. A partir de 8 años.

Ponyo en el acantilado

Película dirigida por Hayao Miyazaki

Del director de El viaje de Chihiro, narra la historia de Sosuke, un intrépido niño de 5 años que rescata a una peccecita llamada Ponyo, atascada en un tarro de mermelada.



Buscando a Nemo

Película dirigida por Andrew Stanton.

Narra el divertido viaje de un pez payaso y su hijo, Nemo, a quien tiene que rescatar.

Curiosidad final

Los colores y formas de las conchas marinas son sumamente variados ¿Sabías que cada una tiene su nombre científico? Obsérvalas cuidadosamente.

¿Sabrías decir cuál de estas cuatro corresponde a la que aparece en el espectáculo?



Cypraea



Terebra



Conus



Strombus



Teatro de
La Abadía

Centro de
creación de la
Comunidad de Madrid



www.teatroabadia.com