



Más allá del espectáculo

Animal Religion



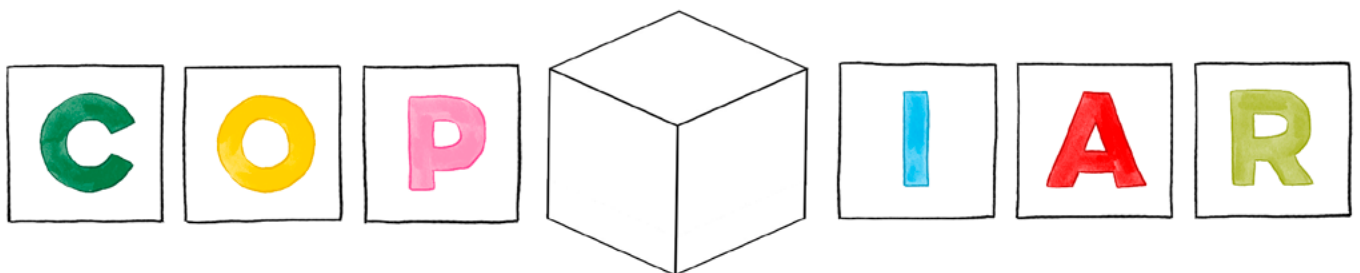


Copiar está menospreciado y, ser original, muy respetado.

Este dossier recoge una serie de recursos artísticos originados en torno al espectáculo Copiar de la compañía Animal Religion.

Copiar es un espectáculo que explora la idea de que en esta sociedad copiar está muy menospreciado y, ser original, muy ensalzado.

Es una idea que muchos tenemos interiorizada, pero que en realidad está basada en una falacia, ya que la originalidad y la copia son dos caras de la misma moneda y no existe una sin la otra.



El espectáculo aborda estos temas y lo hace invitando a un grupo de niños y niñas al escenario para participar en la construcción del espectáculo junto a Animal Religion.

En este gesto de participar y copiar, los niños y niñas muestran el recorrido de una comunidad que entra en un espacio nuevo y desconocido, donde aprende y se desarrolla.

Una metáfora de los orígenes y un ejemplo de cómo la copia se retroalimenta y acaba generando comunidad, cultura, lenguaje y, sin duda, originalidad.

En el patio de butacas, el resto de los niños y niñas que no participan activamente en escena también copian y se involucran en diversos momentos del espectáculo desde sus asientos, mientras observan toda esta obra que, sin duda, les despierta diferentes emociones e ideas.

Biografía

Animal Religion es una compañía de circo interesada en la investigación de nuevos caminos dentro del circo contemporáneo y la interdisciplinariedad. Sus tres ejes de trabajo son el circo, la luz y la música.

En sus doce años de trayectoria, ha creado 10 espectáculos de formatos muy diversos,

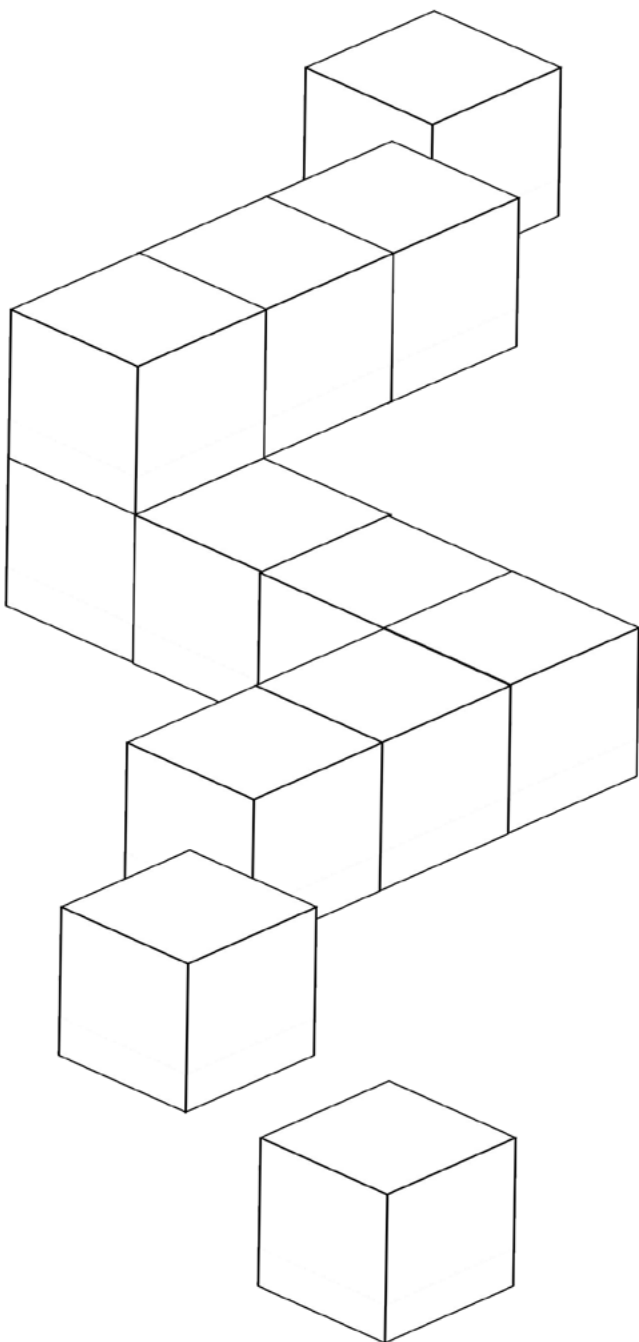
ha recibido encargos del TNC (Teatro Nacional de Cataluña), el Mercat de les Flors, laSala, elPetit, la Fira Tàrrrega, el Festival TNT y el Auditori de Barcelona, y ha obtenido varios premios y reconocimientos. Destaca entre ellos el Premi Especial Ciutat de Barcelona por el espectáculo Sifonòfor en 2016.

Ejes de trabajo

La investigación artística más importante de Animal Religion en los últimos siete años es su interdisciplinariedad: cómo las artes con las que se expresa (el circo, la luz y el sonido) se entrelazan y se influyen mutuamente.

Esta investigación no es casual. Animal Religion se cuestiona qué elementos pueden construir el hecho escénico y cómo crear una obra en la que el cuerpo no sea siempre el centro de la escena, ni de la emoción o intención que se propone. Dar relevancia a otros elementos escénicos —especialmente en un espectáculo para niños y niñas— es un excelente canal pedagógico para visibilizar nuevas vías de expresión.

En el espectáculo pueden verse múltiples ejemplos de esta investigación, lo que lo convierte en un buen tema de trabajo en el aula. Durante nuestras numerosas prácticas en clases de primaria para desarrollar la obra, hemos recibido mucho feedback de los niños y niñas, y a menudo la luz es uno de los elementos que más comentan y que despierta mayor interés. Puede ser un buen ejercicio de reflexión intentar descifrar qué nos ha hecho sentir esa luz, esos movimientos corporales que hemos visto o esa música —tres elementos tratados de forma muy abstracta, pero profundamente expresiva.



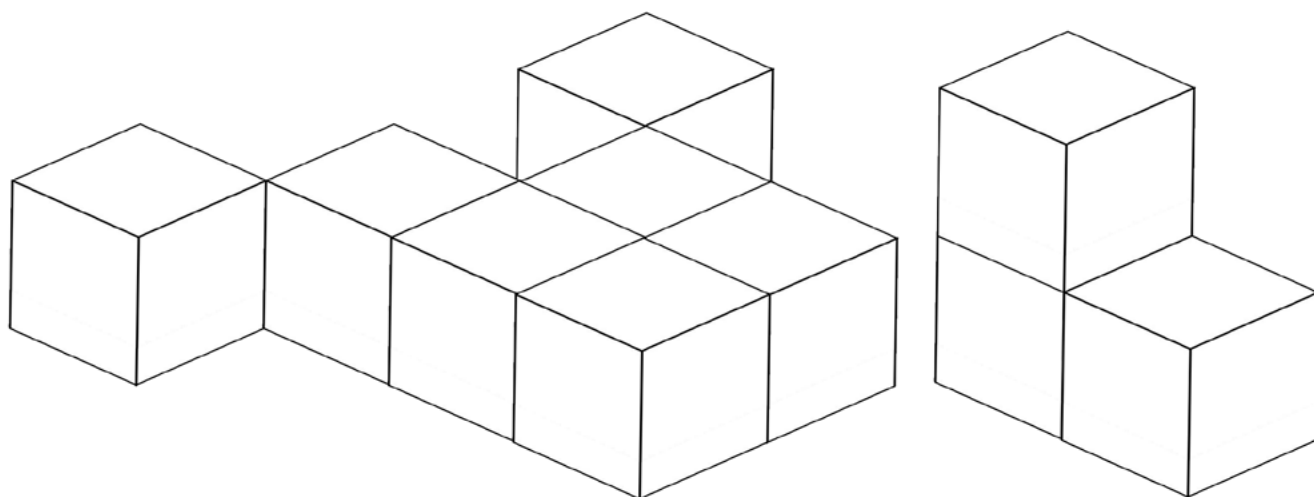
Proceso de trabajo

El proceso de creación de este trabajo empezó el año 2018. Actuábamos en Copenhague y una vez terminado nuestro espectáculo invitamos a una parte del público a escena e improvisamos un espectáculo nuevo con los materiales que había en escena. Aquella experiencia nos tocó mucho, por su sencillez y originalidad, y sembró la idea que algún día podíamos hacer un espectáculo donde invitar a parte del público a participar. Una parte del público mira y la otra participa. Dos experiencias diferentes pero muy interesantes ambas perspectivas.

Esta manera de trabajar la participación se extendió a nuestros talleres infantiles, y allí fue donde la idea de Copiar nació con mucha más fuerza. Estos talleres estaban llenos de improvisación y frescura, y veíamos a los niños y niñas fluir de una manera muy bonita. Siempre los veíamos estando muy en el presente, sin vergüenza y con ganas de compartir.

Una vez decidido que queríamos que el marco de estas improvisaciones fuera el origen de nuestra nueva pieza, el proceso de creación de Copiar se realizó durante un año y medio.

Primero hicimos prácticas en escuelas públicas afines al proyecto con diferentes grupos clase para poder entender a qué tipo de edades se adaptaba mejor la propuesta. Después hicimos prácticas con grupos clase de las edades escogidas, pero ya dentro de teatros, donde podíamos ver cómo reaccionaban los niños y niñas al ponerlos en escena sin saber qué pasaría y sin decir palabra. Finalmente, realizamos más prácticas con grupos clase participando y grupos clase mirando, para poder entender mejor todas las relaciones y reacciones. Como se observa, ha sido un proceso muy ligado a la práctica con grupos y la reflexión posterior. Iteración tras iteración ha ido saliendo el espectáculo Copiar.



Actividades propuestas

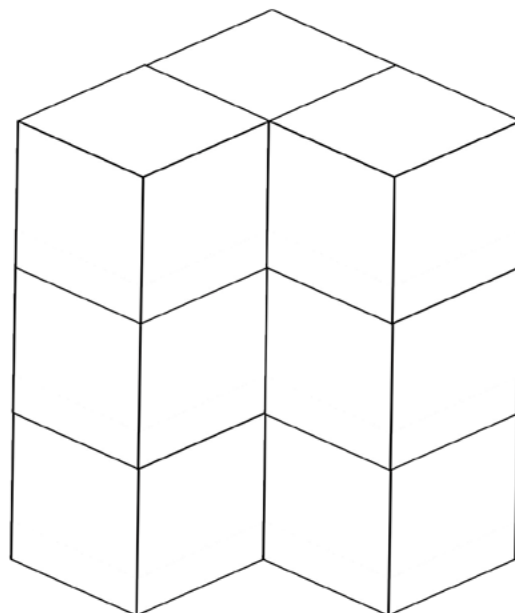
En el espectáculo Copiar, al ser participativo para niños y niñas, aparecen diversos juegos de interacción que se adaptan muy bien para trabajar en el aula y para hablar sobre el hecho de copiar y lo que significa para nuestra sociedad.

Aquí os dejamos diversas propuestas de actividades para trabajar artísticamente en el aula:



JUEGO DEL ESPEJO CONTINUO

Esta actividad sigue las mismas reglas que la anterior y las complica un poco más. Uno de los dos de la pareja hace un movimiento, el otro lo observa, lo copia y añade un movimiento más después. Así, alternando movimientos uno y otro hasta llegar a una frase de 10 movimientos. Cuando todas las parejas tengan su frase coreográfica, la mostrarán al resto de la clase. Es muy importante que el juego se haga en silencio, comunicándose sólo con el movimiento.



JUEGO DEL ESPEJO

Colocados por parejas, de pie y mirándose el uno al otro.

El juego consiste en que uno de la pareja debe copiar tan fielmente como pueda los movimientos que hace la otra persona.

Sobre este juego de movimiento se pueden añadir diversas ideas o conceptos, como por ejemplo “Moverse como si estuviéramos dentro del agua” o “Moverse como un robot” etc., para explorar diferentes tipos de fisicalidad. Recomendamos poner música para dar una sensibilidad especial al ambiente e ir variando la palabra que dicta la cualidad del movimiento.





JUEGO DEL TELÉFONO

El clásico juego del teléfono es un exponente muy claro de cómo copiar nunca es lo mismo y cómo siempre salen cosas nuevas de una repetición. La copia nunca puede ser tan fiel como el original. En este caso os proponemos jugar al teléfono, ir pasando una palabra de oreja a oreja en círculo y al final comparar la palabra que ha salido con la que ha llegado al final. Para complicarlo un poco más os proponemos no pasar solo una palabra sino pasar una pequeña historia inventada explicada en una frase tipo: “El delfín salió de casa, llevaba gafas y pies de pato y no sabía dónde había dejado las llaves”.

INVENTAR UNA HISTORIA

Toda la clase en círculo y un niño/a en el centro. El del centro empieza y dice: “Había una vez...” y señala a uno del círculo. Este continúa la historia hasta que el del medio señale a otro. Así ir haciendo hasta que la historia inventada llegue a su conclusión.

Copiar no es solo coger literalmente lo que los demás hacen sino que también incluye la continuación de ideas de otras personas. Continuar estas ideas y/o modificarlas también forma parte del engranaje de copiar.



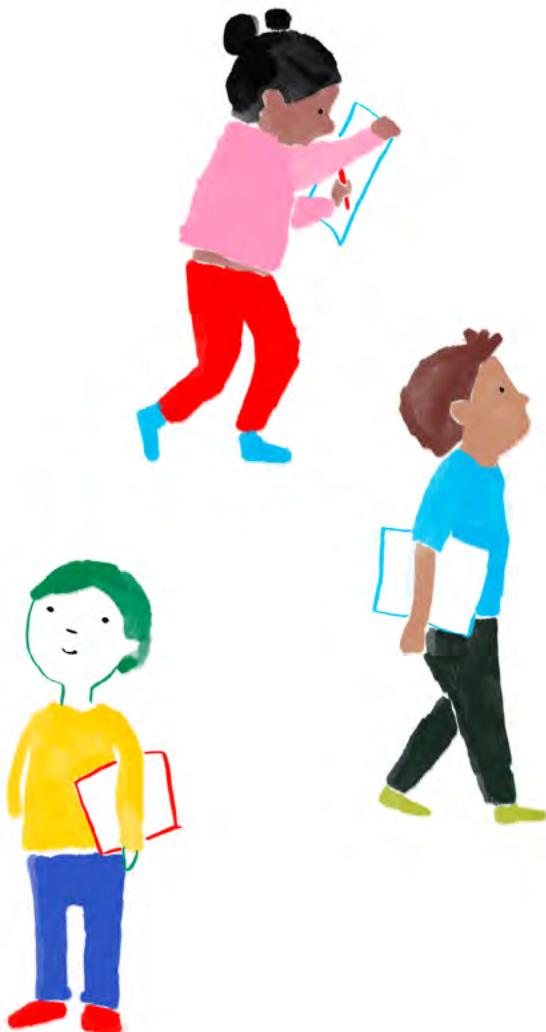
DIRECTOR DE ORQUESTA

Este juego se juega con toda la clase sentada en círculo. Uno de los niños/as sale de la clase momentáneamente. En este momento todos deciden una persona a quien copiar. El que ha salido de la clase vuelve a entrar y observa que todo el mundo se mueve igual. Ha de ir observando a sus compañeros hasta que adivina quién es esa persona que todos están copiando.

LA FOTOCOPIADORA

Esta actividad se realiza en parejas. Uno de los dos está sentado en la silla con la mesa delante y un papel y un lápiz. El otro de la pareja está detrás suyo y con el dedo le dibuja en la espalda lo que quiere que este dibuje en el papel. Al mismo tiempo que el de detrás va “dibujando” con el dedo en la espalda, el de delante va dibujando lo que siente en la espalda en el papel. Este proceso colaborativo tiene un resultado que ninguno de los dos tiene control absoluto.

Una vez realizado, se puede ir complicando más añadiendo más personas a la fila, haciendo que el primero dibuja en la espalda del segundo, que dibuja en la espalda del tercero, que dibuja en el papel. La cadena se puede ir haciendo larga hasta que toda la clase se dibuja en la espalda y solo el último dibuja en el papel.



OBSERVAMOS EL ENTORNO

Esta actividad consiste en hacer un paseo en silencio por la escuela y observar todo aquello que se parece y apuntarlo en un papel. Es muy importante que los niños y niñas caminen en silencio. Cuando ven algo que se parece a otra cosa lo apuntan en el papel.

Por ejemplo, ven los zapatos de dos niños que son muy similares, ven dos ventanas iguales, ven dos edificios que se parecen mucho, ven dos árboles iguales, ven el tubo del agua y el tubo del gas, ven dos paredes pintadas con el mismo color, ven dos jerséis con rayas horizontales, etc.

Evidentemente, es un ejercicio que no se acaba nunca, ya que la copia y el origen de la copia se puede ver en todas partes y todo depende de cómo de profundo quieras mirar.

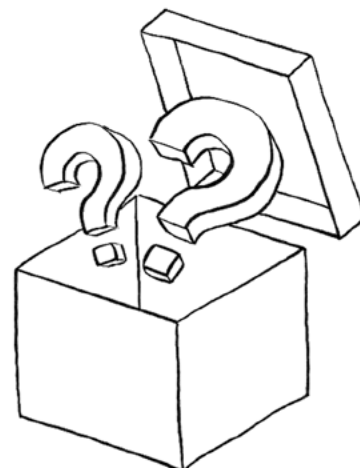
Cuando vuelven al aula, comparten todo lo que han visto que se parece entre ellos y sus compañeros y hacen un mural con todos los vínculos que han podido encontrar.

¿QUÉ HAY DETRÁS DE LO QUE HAY?

Todos tenemos una cabeza.
Nuestra cabeza es como una caja negra:
nadie sabe qué hay dentro.
¿Qué hay dentro de tu caja negra?



Escribe cuatro palabras que haya en tu caja negra.



Y ahora dibuja un mundo donde vivan estas cuatro cosas todas juntas.



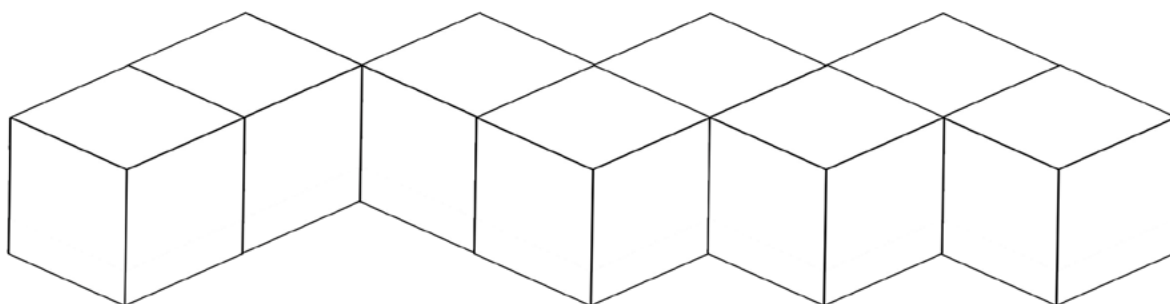


Todas estas actividades están pensadas para mostrar cómo la copia está dentro de lo que hacemos y dentro de quiénes somos muy profundamente.

Esperamos que disfruteis de las actividades y que os sirvan como excusa para reflexionar sobre esta temática y sobre todo para animar más a los niños y niñas a hacer arte y para abrirles la mirada artística.

Animal Religion 2024

Ilustraciones y maquetación: Maria Girón



Una coproducción de:



Con la colaboración de:



Con el soporte de:

