

TEATRO MUTIS
MALETA. MISIÓN ESPACIAL SECRETA.
FICHA DIDÁCTICA



BREVES NOTAS PARA EL PROFESOR SOBRE EL ARGUMENTO, EL EQUIPO ARTÍSTICO Y LA PUESTA EN ESCENA.

MALETA. MISIÓN ESPACIAL SECRETA es un espectáculo teatral dirigido a niños de 6 a 12 años y público familiar que representa la compañía segoviana **TEATRO MUTIS**.

Argumento: En un lejano futuro muchos planetas, satélites, asteroides y estaciones espaciales de nuestra galaxia ya están habitados, y todas sus criaturas (humanos, bio-robots, máquinas inteligentes, mutantes, etc.) conviven en paz y armonía...

Después de muchas guerras y enfrentamientos han conseguido la gran calma universal gracias a la materia oscura y la ley del olvido.

La materia oscura puede rodear cualquier espacio, desde un pequeño vehículo a todo un planeta, hacerlo invisible y encerrar a quien esté dentro.

La ley del olvido ordena que aquel lugar donde se detecte maldad, violencia o cualquier actividad que amenace la calma en la galaxia, sea aislado con materia oscura y todos olviden ese lugar y a sus habitantes, con los que ya no existirá contacto alguno.

El joven Hugo consiguió escapar del satélite minero Brieva que fue aislado con materia oscura cuando, por una extraña avería, los bio-robots machacadores, encargados de la extracción de minerales, comenzaron a atacar al resto de habitantes. Ha inventado algo que puede arreglar a los machacadores y salvar a los habitantes de Brieva.

Embarca de incógnito en la nave “Siesta Interestelar” con su invento guardado en una pequeña maleta que deberá entregar a un enlace cuando la nave pase cerca del satélite Brieva. Pero por un pequeño retraso todo el plan se desbarata. Pierde la maleta, es descubierto y la tripulación no quiere ayudarlo pues temen que toda la nave sea aislada. Y lo peor, cuando el enlace, que es su propia hermana Noa, alcanza la nave, lo hace perseguido por un machacador averiado y ambos logran entrar porque Hugo ha abierto las compuertas...

Puesta en escena y equipo artístico.

La escenografía representa la nave Siesta Interestelar donde se sitúan las peripecias. Al trabajo actoral se suma la manipulación de títeres y objetos para representar todos los personajes del imaginario futuro en que se desarrolla la acción. Los espectadores son considerados los pasajeros de la nave, en algún momento intervienen en la historia.

Intérpretes: Paloma Hernández, Fernando Cárdena y Sergio Artero.

Autor y director: Carlos Hernández

Decorados, objetos y muñecos: Carlos Hernández, Paloma Hernández, Pilar Garay.

Música: Oscar García Villegas. **Vestuario:** Cyril Wicker

Pintores: Alberto Fernández Hurtado, Andrés Gabarres y Richard García.

ACTIVIDADES EN EL AULA RELACIONADAS CON EL ESPECTÁCULO.

A.- En clase, los días antes de ir al teatro.

Antes de ir a ver la representación es conveniente que los niños ya se hayan acercado a los personajes, ambientes y temas que aquella presentará, así como a los aspectos generales del hecho teatral, lo que ampliará su interés, facilitará su atención y propiciará un comportamiento correcto y un disfrute más profundo de la actividad.

Ese acercamiento puede realizarse a través de actividades lúdicas como las que se proponen a continuación agrupadas en tres bloques:

“Palabras e historias”: actividades destinadas a que los niños amplíen conocimientos y vocabulario, así como a que desarrollen sus capacidades de expresión oral, escrita y gráfica, y de trabajo en equipo, a la vez que toman contacto con personajes y temas que aparecerán en el espectáculo.

“Gestos y juegos”: actividades para el desarrollo psicomotor, de las relaciones grupales y de las posibilidades de expresión no verbal, gestual y corporal.

“Buceando en el teatro”: actividades para lanzarse al océano del arte dramático y, profundizando en sus cálidas aguas, conocer sus misteriosos paisajes y los seres que los habitan.

1. Palabras e historias.

1.1. ¿Qué es eso? Se escriben en la pizarra o los cuadernos las palabras **AISLAR, LEY, MUTANTE, SATÉLITE, COMANDANTE, SOSPECHOSO, DEBER, OLVIDO, AVERÍA, ROBOT, NARCÓTICO**. Luego el profesor o algún niño lee una de las definiciones siguientes:

- **Conjunto de reglas que se piensa que son justas y hay que cumplir para facilitar la convivencia, pueden ser de un grupo, de un país o internacionales.**
- **Máquina que puede hacer tareas sola.**
- **Persona que está al mando del equipo de un barco, un avión o una nave.**
- **Algo que tenemos que hacer porque nos lo mandan o porque creemos que es bueno y necesario.**
- **Sustancia que te da sueño o te hace dormir.**
- **Dejar de recordar algo o de pensar en algo o en alguien.**
- **Hacer que una persona (o grupo) o cosa se quede sola, separada de las demás.**
- **Cuerpo celeste o aparato que gira alrededor de un planeta.**
- **Seres que provienen de sucesivos cambios de forma, estructura o composición de sus antecesores.**
- **Daño o fallo que hace que una máquina funcione mal o no funcione.**
- **Persona que parece que ha hecho o puede hacer algo malo o prohibido.**

Tras la lectura de cada una de estas definiciones, otro niño dirá a qué palabra se refiere. El conjunto de la clase o el profesor tiene que decir si ha acertado y, en su caso, seguir preguntando hasta encontrar la palabra correcta. Es fácil convertirlo en un juego o concurso, por ejemplo, dos niños o grupos compiten, tras la lectura de la definición eligen la palabra y el profesor da un punto al que acierte. Gana el que consiga más puntos. Luego se deben repasar palabras y significados para reforzar la asociación correcta.

1.2. Palabras con muchas palabras. Vamos a proponer un juego con las letras de **MALETA. MISIÓN ESPACIAL SECRETA.** ¿Cuántas letras hay en total? (27) ¿Cuántas distintas? (12) Buscar diez palabras que se puedan hacer con esas letras. Por ejemplo: **sol, palacio, artista, teatro, calcetín, roto, mal, pan, pecera, canción,...** Puede hacerse individual, por equipos, con o sin tiempo, en competición,...



1.3. Personajes del futuro.

1.3.1. Imaginar que en el futuro los humanos pueden haber cambiado mucho por diversas mutaciones naturales o fruto de experimentos y avances técnicos. Partiendo de una de estas tres ideas dibujar un habitante del futuro:

- a.- Que venga de cambios en sus propias características: más ojos, más brazos y manos, algún rasgo más grande o pequeño (cabeza, cuerpo, pies) o cambiado de sitio (Las piernas salen del cuello, lleva la cabeza en la mano).
- b.- Que venga de experimentos donde se hallan mezclado humanos y animales: hombres con alas, con cabeza de animal, con cuerpo de animal,...
- c.- Que venga de mezclar humano y máquina: con ruedas, cámaras, pantallas, extremidades mecánicas, antenas,...

1.3.2. Dibujar un paisaje también de futuro donde situar a ese personaje.

1.3.3. Por último puede proponerse un trabajo en grupos de tres o cuatro niños: recortar los personajes dibujados y ponerles nombre. Presentarle a sus compañeros (niños u otros personajes). Imaginar que los personajes viajan juntos y llegan a cada uno de los paisajes dibujados. Inventar qué les pasa a los personajes en ese espacio y por qué se van al siguiente.

1.4. Pasó en un viaje.

1.4.1. La obra que van a ver cuenta algo que sucede en lo que para muchos es un simple viaje de vacaciones. Recuerdan algo especial que les haya pasado en un viaje, por peligroso, por divertido, por extraño,...

1.4.2. Si no recuerdan nada no importa. Pueden inventar algo extraño, fantástico o realista, que pueda pasar o haber pasado en un viaje.

1.4.3. En grupo van dando detalles de lo que ocurrió o de lo que se inventen y le buscan un principio y un final como si fuera un cuento o una noticia. Con la ayuda del profesor quizá algunos niños puedan representar el acontecimiento.

2. Gestos y juegos.

2.1. Cara de... Cada niño piensa una palabra, la que quiera. Luego el profesor dice “vamos a poner cara de...” y señala a un niño que debe decir la palabra pensada. Un ejemplo, poner cara de... “abanico”.

2.2. El escultor y el barro. Se hacen parejas. Uno será el escultor y manejará a su compañero para modelar con él una escultura que se titulará “el robot bombero (u otra característica u oficio)”. Una vez conforme con la apariencia pulsará el botón de arranque (nariz, espalda,...) y el robot se pondrá en marcha. Luego cambiarán de rol.

2.3. El baúl mágico. Todos los niños adoptan pose de mínimo tamaño y máxima quietud. El profesor repite una fórmula que les activará y otra que les desactivará, haciendo que pasen por diversas transformaciones o experiencias expresivas. Por ejemplo: ¡Click!, se abre el baúl mágico y salen (animales, objetos, personajes, oficios, fenómenos naturales). Y los niños lo hacen hasta que el profesor diga ¡Click! Se cierra el baúl mágico. Y se repetirá varias veces con personajes o con acciones o sensaciones (se abre el baúl mágico y todos los que salen sienten frío y buscan refugio, por ejemplo).

3. Buceando en el teatro. Conviene, antes de asistir a una representación teatral (que para algunos niños puede ser la primera) hablar de qué es el teatro, cómo y dónde se hace, de los diversos trabajos que hay alrededor y de cuál es la disposición adecuada de los espectadores.



3.1. Definición y variantes. El profesor con sus preguntas va dirigiendo a los alumnos hacia la definición de algunos conceptos. ¿Habéis visto teatro alguna vez? ¿Cómo era y dónde lo hacían? ¿Había actores y actrices? ¿Quién más? ¿Espectadores también? ¿Quién más? ¿Qué hacían los actores, contaban una historia o hacían como si pasara de verdad? ¿Qué es el teatro?

(Representación de historias, situaciones o acciones por parte de unos actores frente a los espectadores podría ser una aproximación válida.) Y con preguntas sobre si los actores hablan, cantan, bailan o si usan palabras o no, o si manejan muñecos, hablar de las diversas variantes del teatro, desde el musical o la opera hasta la pantomima, el teatro gestual o el de títeres.

3.2. Los trabajos del teatro. El profesor pregunta si saben quién es y qué hace cada uno de los siguientes participantes en el fenómeno teatral: actor, director, espectador, autor, escenógrafo, sastre, figurinista, maquinista, iluminador, músico, compositor, maquillador, productor, acomodador, manipulador (titiritero), etc. Luego corrige, matiza o amplía las respuestas recibidas.

3.3. Normas para disfrutar del teatro. Entre todos tratamos de definir la mejor disposición para ir a ver un espectáculo teatral, haciendo especial hincapié en la

atención, el respeto a los actores y a los demás espectadores, y en la conveniencia de saber qué vamos a ver y dónde lo veremos. Después cada alumno debe escribir o pensar una norma sencilla, se ponen en común y se eligen y completan las mejores. Luego se escriben sobre una cartulina y se ilustran con dibujos e imágenes para componer un mural que se situará en algún lugar de la clase y se repasará cuando se acuda a nuevas representaciones. Ejemplos de normas: Mirar y escuchar lo que hacen los actores. Estar atentos. Tratar de enterarse de todo. No molestar a los otros espectadores. Estar en silencio. No interrumpir. No levantarse si no es necesario. No comer. No pisar los asientos. No ensuciar ni romper nada. Informarnos sobre qué vamos a ver.

3.4. El espectáculo de hoy. El profesor informa a los niños sobre el espectáculo, la compañía, el autor, el lugar de la representación, etc.

3.5. Haciendo teatro. Inventar una historia en que un grupo de niños sea protagonista, o modificar un cuento conocido para que cumpla esta condición. Entre toda la clase se distribuyen tareas (actores, escenógrafos, encargados de vestuario, músicos o creadores de ambiente sonoro,...) y se prepara la representación. Para que sea sencillo y posible en poco tiempo, el profesor como narrador puede dirigir las acciones del grupo de actores y las intervenciones puntuales de los improvisados actores.

B.- Después de haber visto la representación.

Para un mayor aprovechamiento de la actividad conviene que en las horas o días siguientes a la representación se utilice la experiencia como elemento motivador de varios trabajos que pueden agruparse en cuatro bloques:

“Comprensión de la representación”: trabajando la memoria, la expresión oral, escrita y gráfica, el razonamiento lógico, etc.

“Creación”: actividades para ampliar la imaginación, propiciar el juego en grupo y la expresión plástica y dramática.

“Profundizando en el teatro”: actividades de análisis y crítica de lo que han visto y de su propia disposición y comportamiento.

“Temas de debate”: partiendo de las situaciones y temas que plantea el espectáculo se profundizará en ciertos valores: ley y justicia, la fantasía y la ciencia, la ayuda o el olvido, la generosidad, la valentía, la amistad y la colaboración.



1. Comprensión de la representación.

1.1. ¿De qué nos acordamos? Con los niños más pequeños se irán planteando preguntas sobre los personajes, sus intenciones, lo que les pasa, qué hacen en las diversas situaciones a que se enfrentan,... También se les propondrá que imiten gestos y movimientos de algunos personajes y situaciones que se dan en la representación. A modo de ejemplo pueden servir estas preguntas y propuestas: ¿Qué veíamos en el escenario antes de empezar? (La nave siesta interestelar V.) ¿Quién sale primero? (Una cabeza gigante que se llama Mamá Arca.) ¿Dónde dice que va la nave? (Al satélite de vacaciones Torremolinos.) ¿Quién sale después? (El vigilante.) ¿Recuerdan cómo se llamaba y cómo iba vestido? ¿Qué iba a hacer? (Comprobar que los pasajeros no llevaran nada prohibido.) Le iba a ayudar su perro pero ¿qué pasó? (Que el perro se meó.) ¿Quién vino a limpiar la nave? (Hugo.) ¿Con qué? (Con una máquina multiusos.) Hugo llevaba algo de lo que no quería separarse y que da título al espectáculo, ¿qué? (Una maleta.) Cuando la maleta la coge otra persona y no Hugo ¿Qué sucede? (Que se mueve sola y quiere soltarse.) ¿Qué llevaba Hugo en esa maleta y para qué lo quería? Un invento para arreglar a los machacadores averiados de Brieva. ¿Quién llega a la nave para tratar de recoger el invento? (Noa, la hermana de Hugo.) ¿Quién la persigue y entra detrás de ella? (Un machacador.) Etc.

1.2. La reconstrucción de los hechos. Con los mayores, en corro, tratar de reconstruir la historia de la representación buscando la máxima precisión, corrigiéndose unos a otros si hay errores, hasta llegar al final.

1.3. ¿Quién era quién? ¿Cómo se movían? ¿Qué voces ponían? Sólo tres actores representan los diversos personajes de la obra, deben identificar quién hacía de máquina multiusos, o de machacador. La actriz que representa a Estrellita, la azafata, y a Noa, la hermana de Hugo, ¿las hace igual o hace gestos y voces distintas para cada personaje? Tratar de imitar movimientos y voces, también del perro, del comandante o del machacador.

2. Creación.

2.1. Dibujos libres sobre lo que han visto.

2.2. En grupo, inventar nuevos personajes que puedan aparecer en la obra y hablar de qué aventuras correrían, a quién ayudarían, cómo influirían en el desarrollo de la historia. Por ejemplo, ¿qué hubiera pasado si la guardia interestelar hubiera llegado a la nave y la quisiera aislar con materia oscura? ¿Si además de Chucho Alfa, el perro detector, hubieran tenido animales robóticos grandes como un rinoazafato?

2.3. Inventar otros nombres o mote para los personajes.

2.4. Inventar un final distinto para la historia. O pensar que pasará en el satélite minero Brieva cuando lleguen DD2, Noa y Hugo con los chip-gusanos.

2.5. ¿Qué habría pasado si... el comandante y la tripulación no hubieran quitado la maleta a Hugo? // ...hubieran desintegrado la maleta? // ...Noa y Hugo se

hubieran enfrentado al machacador sin la máquina M9T? // ...y si ningún pasajero hubiera ayudado a Noa? // Etc.

3. Profundizando en el teatro.

- 3.1. ¿Con qué personaje se identifican más los niños? ¿Por qué?
- 3.2. ¿A qué les ha movido la representación, al miedo, al suspense, a la risa, a la participación,...? ¿Temieron en algún momento que todo podía acabar mal?
- 3.3. Conversar sobre las escenas que más y que menos les gustaron. ¿Por qué?
- 3.4. ¿Se han divertido? ¿Les pareció corta o larga la representación?
- 3.5. ¿Les pareció “de verdad” o “de mentira” lo que estaban viendo? ¿O no se lo preguntaron en ningún momento?
- 3.6. ¿Qué les gustó más de cómo lo hacían los actores? ¿Y qué menos? ¿Por qué?
- 3.7. ¿Parecía que los títeres estaban vivos y se movían solos, o eran inexpresivos?
- 3.8. ¿Han cumplido las normas para disfrutar del teatro que establecieron antes de ir a ver la representación?
- 3.9. ¿Han aprendido algo o les ha dado qué pensar?
- 3.10. ¿Querrán volver al teatro? ¿Cómo les gustaría que fuera el próximo espectáculo al que asistan? (Tema, personajes, estilo, dinámica, técnica,...)
- 3.11. Crítica teatral. Hacen cuatro recuadros en una hoja. En uno ponen un dibujo de la obra, en otro una frase que la describa, en otro lo que les gustó y en el último lo que no les gustó o lo que cambiarían.

4. Temas de debate.

- 4.1. **Los problemas olvidados o escondidos.** La obra nos sitúa en un futuro en que para que la tranquilidad impere se tapan y se olvidan los problemas y conflictos en lugar de tratar de arreglarlos. Esto puede identificarse con situaciones similares bien en plano individual o de pequeño grupo, o incluso social o internacional. Serían capaces de identificar alguna situación así a nivel cercano o personal, o de algún grupo social, conflicto o país. Comentar qué piensan que se debe hacer, seguir escondiendo el problema o actuar para tratar de resolverlo, al menos pensar cómo se podría ayudar. O una mezcla de las dos reacciones.



- 4.2. **El sentido de la ley.** Tratar de definir la ley y hablar de cómo y quién decide o decidió las leyes, sobre su necesidad,... En la obra que han visto se

supone que tras años de guerras y violencia galáctica, para poder vivir tranquilos y en paz, han decretado una ley que obliga a aislar y olvidar cualquier lugar con conflicto. ¿Qué les parece? ¿Cómo imaginan que acabaría un mundo con una ley así? ¿Creen que esa ley es buena para todos y para que avance la sociedad, o sólo es buena para que los que no han sido aislados estén más tranquilos? ¿Les parece justa entonces? ¿Piensan que puede haber una sociedad o un grupo sin conflictos, sin problemas, sin enfrentamientos? ¿Creen que esos conflictos siempre pueden resolverse por las buenas? ¿Qué pensarán los mineros de Brieva que tienen que sufrir el enfrentamiento con los robots averiados sin poder escapar ni recibir ayuda? ¿Les parecerá justa esa ley?

4.3. Diversidad e integración. En el espectáculo que han visto aparecen seres muy diferentes que conviven: el comandante es un “biosapiens” (un cuerpo diminuto, una cabeza enorme, implantes tecnológicos), el agente de seguridad es un humano más o menos convencional, su ayudante es un perro “bio-robot”. ¿Cómo cree que reaccionaron los humanos cuando los otros seres fueron apareciendo en su sociedad? Imaginar que por cambios naturales o técnicos comenzáramos a tener vecinos parecidos al comandante, ¿cuál creen que debiera ser la reacción correcta a esa nueva diversidad?

4.4. Miedo y valentía. ¿Qué piensan que es el miedo? ¿Es bueno o malo tener miedo? ¿Los valientes no tienen miedo o simplemente no dejan que les paralice e impida que hagan lo que quieren o creen que es justo? Hugo está siempre asustado pero ¿es cobarde?

4.5. Respeto y rebeldía. El cambio de las leyes. Las leyes van cambiando, saben cómo y quién las cambia en un país democrático. Si una ley te parece injusta ¿qué debes hacer? ¿Qué pasaría si cualquiera a quien no le guste una ley se la saltara? Pero si como Hugo tienes que escoger entre cumplir la ley y ayudar (salvar) a todos los habitantes de un lugar, ¿qué harías? Hablar de leyes que han cambiado por una modificación de la mentalidad colectiva y se han incumplido de manera generalizada antes de verse oficialmente modificadas.