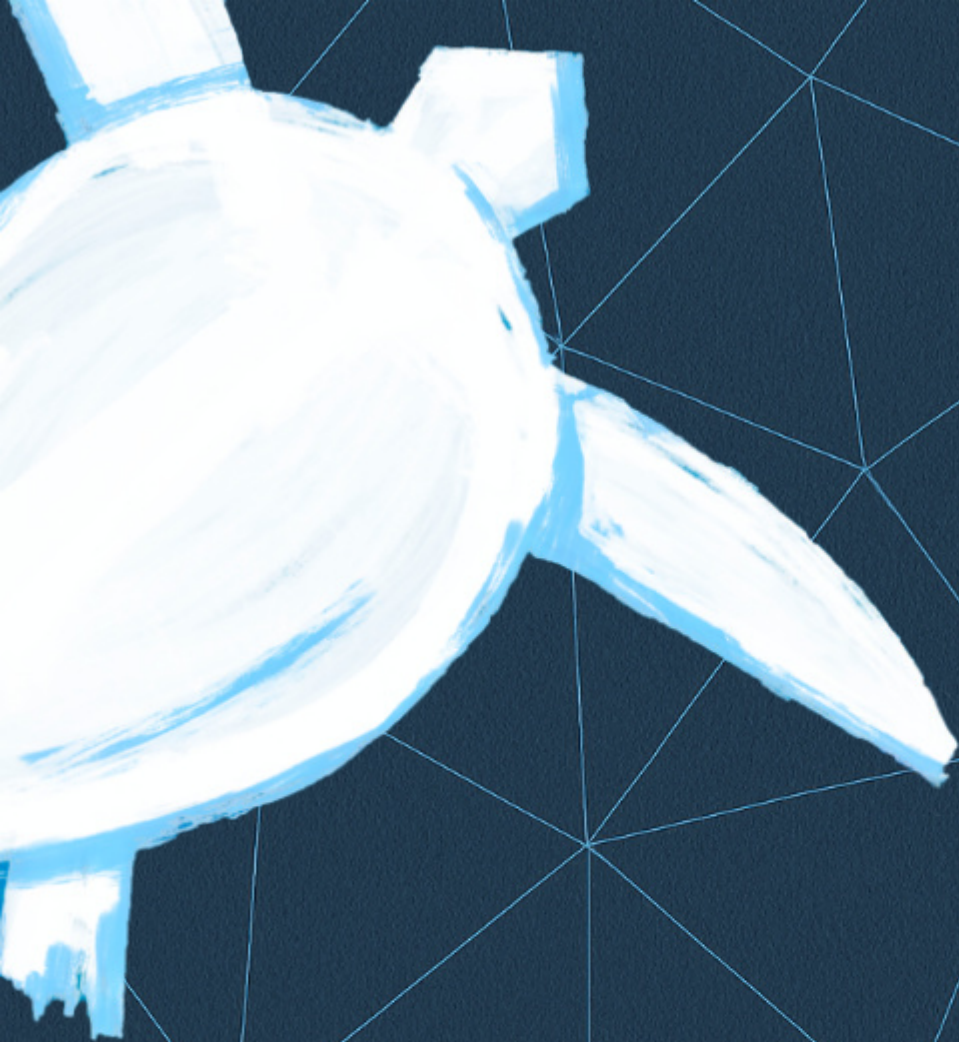




CLOSKA

de Juan Pablo Mendiola

PANICMAP

DOSSIER DIDÁCTICO

ÍNDICE

1

Bienvenida

2

Closka, un proyecto de PanicMap

3

Valores pedagógicos

4

Antes de ver Closka

5

Después de ver Closka

6

¡Aviso importante!

Video



Escanea este QR para ver un clip de video del espectáculo

Música



Escanea este QR para escuchar algunos temas musicales del espectáculo



1

Bienvenida

¡Hola a todos y todas!

Estáis a punto de sumergiros en CLOSKA, último espectáculo de la compañía PanicMap. Esta nueva propuesta, dirigida a público infantil entre 3 y 7 años, es un reencuentro muy cercano con las y los espectadores.

Ka y Clos son los encargados de construir y acompañar el recorrido de nuestra protagonista Closka. Transformando materiales y objetos cotidianos, impulsados por la imaginación y el juego, Ka y Clos nos contarán el viaje de Closka.

Esta propuesta tiene tres ingredientes que la hacen distinta: se trata de espectáculo de proximidad con aforo reducido que convierte la experiencia en única, rompiendo la distancia entre los espectadores y el espacio escénico, el uso de la tecnología que la convierte en mágica y el trabajo actoral completo entre la manipulación de objetos, la danza y el trabajo físico.

Una propuesta única que pone en valor la belleza de las pequeñas cosas.

En este dossier pedagógico encontraréis diferentes actividades que completarán la asistencia al teatro, pudiendo hacer de esta experiencia una oportunidad para el aprendizaje.

En él encontraréis actividades relacionadas con:

conocimiento del
medio natural

expresión plástica

expresión
dramática

expresión
y comunicación

psicomotricidad

¿Estáis preparadas y preparados para acompañar a CLOSKA en su viaje?

¡Gracias por vuestra atención y por elegir el teatro!



2 Closka, un proyecto de PanicMap

EL ESPECTÁCULO

CLOSKA es una experiencia escénica de proximidad que sumerge al público en una reflexión sobre la belleza y la responsabilidad de habitar nuestro rincón del universo. A través de un viaje fascinante, los personajes **Ka** y **Clos** revelan la historia de **Closka**, una tortuga embarcada en una misión arriesgada y llena de incertidumbres para hallar el camino de vuelta a su hogar.

Puesta en escena

El espectáculo, dirigido por **Juan Pablo Mendiola**, despliega una puesta en escena poética que entrelaza dramaturgia, artes visuales y tecnologías emergentes como el video-mapping y live-cinema, desafiando así las fronteras entre diversas disciplinas artísticas.

La inspiración para el tono y el ritmo del espectáculo viene de los grandes maestros del **Haiku**, como **Masaoka Shiki** y **Matsuo Bashō**. **CLOSKA** lleva la contemplación poética un paso más allá, transformándola en una fuerza que despierta la curiosidad y estimula la creatividad en cada espectador, sin importar su edad. El espectáculo no se limita a contar una historia, sino que propone una experiencia sensorial y contemplativa en la que el tiempo se dilata y lo cotidiano se transforma en algo extraordinario.

Los intérpretes enfrentan el desafío de moldear y transformar el espacio y los objetos en tiempo real como parte de su viaje emocional. Este viaje se expande mediante la interacción con elementos tecnológicos y la incorporación de propuestas plásticas, añadiendo así una riqueza y un dinamismo excepcionales a la narrativa y la plástica del espectáculo.

Los objetos más simples —un cepillo, una lata de conservas, un trozo de cuerda— cobran vida ante nuestros ojos y se convierten en elementos poéticos cargados de significado. En cada escena, **Ka** y **Clos** manipulan, iluminan y transforman estos objetos, convirtiéndolos en medusas, cangrejos, ciudades, nubes o caminos.

La cercanía física entre espectadores e intérpretes favorece una conexión directa y emocional.

Una dramaturgia visual y plástica

El dispositivo escénico es sencillo pero profundamente evocador: un bloque de madera del que emergen todos los elementos del viaje. Este "bloque-mundo" se abre como una caja de sorpresas: de él brotan el papel kraft que representa el mar, los paisajes urbanos y naturales, las sombras de un bosque lluvioso, y el desierto final donde Closka parece perderse para siempre antes de reencontrar su camino.

Todo en **CLOSKA** se mueve por transformación: *el papel se convierte en piedra, el objeto cotidiano en criatura marina, la ciudad en obstáculo, el desierto en sueño*. La escena funciona como un gigantesco taller poético donde se modela el mundo a través del juego y la imaginación.

Meses de exploración y juego, de la mano de **Mendiola** y de la artista plástica y actriz **Laura Valero**, junto con **Joan Ballester** sumergieron a todo el equipo artístico en un laboratorio de juego y experimentación.

La música y el sonido

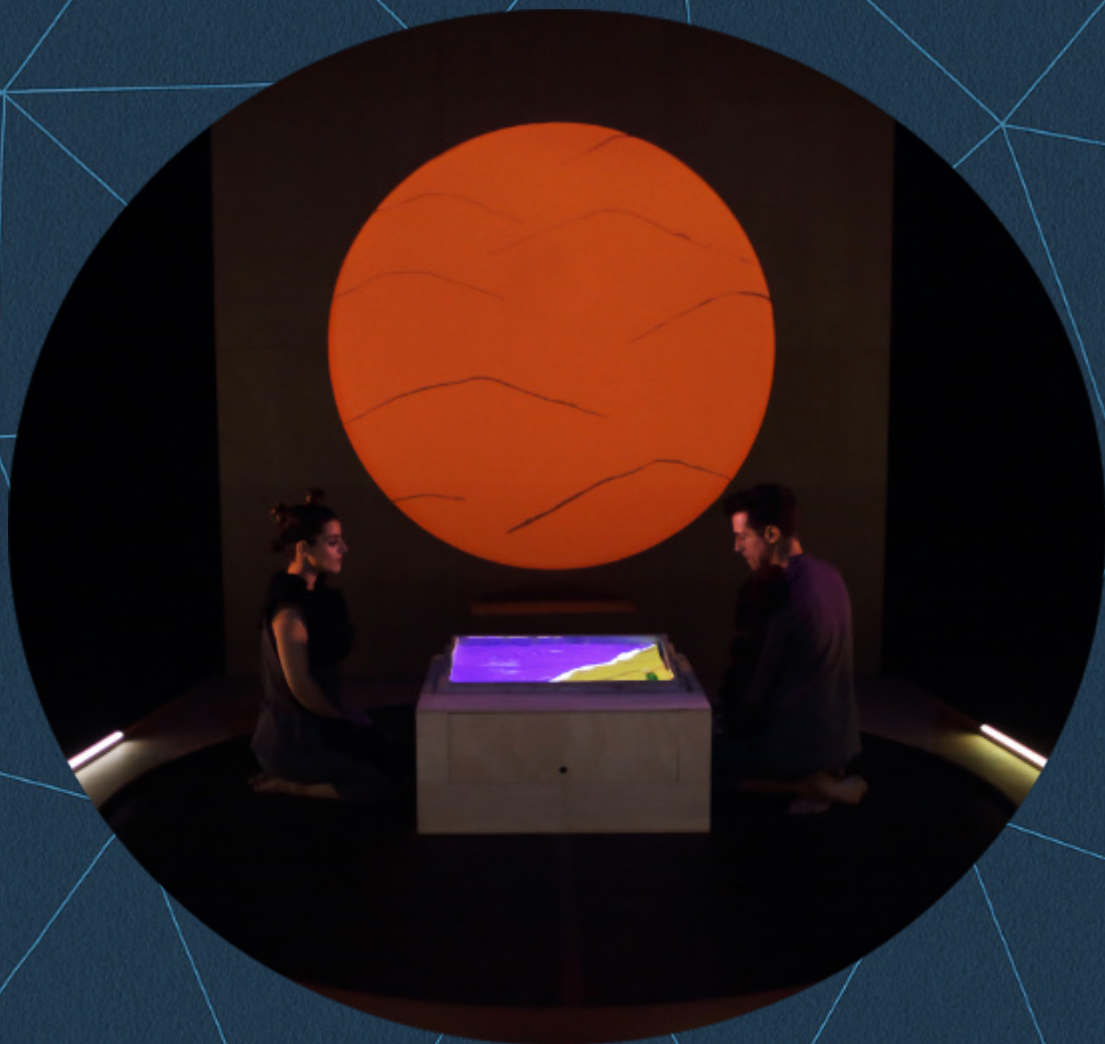
La composición musical, a cargo de **Isabel Latorre**, y el diseño sonoro se integran como un elemento narrativo fundamental. Lejos de ser un simple acompañamiento, el sonido moldea los estados de ánimo, refuerza la acción y crea paisajes auditivos que complementan lo visual: el rumor del mar, el crujir de la ciudad, la intimidad de la lluvia o el misterio de una cueva habitada por ojos brillantes.

Una invitación a mirar de nuevo

CLOSKA propone mirar el mundo con nuevos ojos. Cada acción escénica es una invitación a observar lo cotidiano desde otra perspectiva, a encontrar lo extraordinario en lo simple. La obra no da respuestas, sino que formula preguntas desde la sensibilidad y el arte: ¿Podemos cuidar el mundo que habitamos? ¿Podemos acompañar a otros en su camino de vuelta a casa? ¿Podemos jugar con lo que tenemos a mano para imaginar nuevos mundos?

En la escena final, la tortuga **Closka** desaparece entre otras tortugas en el horizonte del mar, mientras **Ka** y **Clos** escriben los nombres del otro sobre la arena. La despedida no es triste, es una celebración del ciclo, del viaje compartido y de la transformación que deja huella.

CLOSKA no se mira: se vive. Y se recuerda.



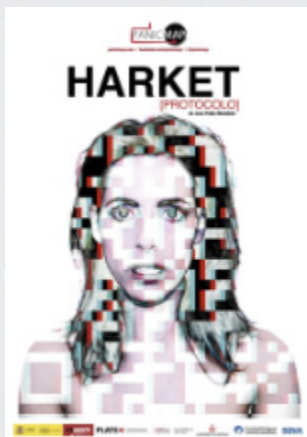
LA COMPAÑÍA: PanicMap

PanicMap es una plataforma de creación escénica contemporánea fundada en 2012 por el director de teatro, dramaturgo y creador transdisciplinar **Juan Pablo Mendiola**, junto a la productora **Margarita Burbano**. Desde entonces, se ha consolidado como un espacio de investigación y experimentación artística donde convergen narrativa, tecnología, cuerpo y espacio.

Con un marcado compromiso con la innovación, en **PanicMap** entendemos las artes escénicas como un campo expandido. Cada proyecto es una inmersión en nuevas posibilidades de lenguaje, integrando herramientas digitales (videoescena, live cinema, sensores, inteligencia artificial) con elementos del teatro físico, la danza, la música y las artes plásticas.

Nuestros espectáculos invitan a sumergirse en universos poéticos y visuales donde lo cotidiano se vuelve extraordinario, y donde la dramaturgia se entreteje con el juego escénico, la tecnología en tiempo real y la manipulación de objetos. Desde los formatos más íntimos dirigidos a la primera infancia hasta las grandes producciones dirigidas al público general, **PanicMap** apuesta por un teatro que no teme mirar al futuro.

A lo largo de nuestra trayectoria, hemos creado espectáculos reconocidos como:



A través de estos años, **Juan Pablo Mendiola** y **PanicMap** han recibido diferentes reconocimientos por su labor innovadora en las artes escénicas: desde premios a la mejor dramaturgia y dirección, hasta distinciones a la interpretación, el uso de tecnologías emergentes y la creación de espectáculos para la infancia. Estos galardones consolidan a nuestro director artístico como un referente en el panorama escénico nacional e internacional.

Desde **Valencia**, donde tiene su sede, **PanicMap** sigue explorando nuevas cartografías creativas, desarrollando proyectos que cruzan fronteras estéticas, tecnológicas y emocionales. En cada creación, reafirmamos nuestra voluntad de ofrecer experiencias escénicas significativas, accesibles y memorables para todos los públicos.



¿Alguna vez os habéis preguntado cuántas personas hacen falta para crear un espectáculo como CLOSKA? Aunque en el escenario solo veamos a dos personas actuando, hay muchas otras que trabajan entre bambalinas para que todo funcione como por arte de magia.

Un espectáculo es como un gran juego de equipo: hay quien imagina la historia, quien construye los objetos y decorados, quien diseña la música, quien se encarga de las luces, del sonido, del vestuario, de los dibujos que se proyectan, de los movimientos de los personajes... Y al frente de todo ese equipo está el director, que ayuda a todos a trabajar en armonía, como si fueran una orquesta bien afinada.

Conocer a las personas que hay detrás de un espectáculo nos ayuda a entender cuántas formas diferentes hay de trabajar en el mundo del teatro, y lo importante que es colaborar, escuchar y compartir ideas.

A continuación, os presentamos a las personas que han hecho posible la creación de **CLOSKA**.

EQUIPO ARTÍSTICO

intérpretes LAURA VALERO / JOAN BALLESTER

dramaturgia / dirección / videoescena JUAN PABLO MENDIOLA

ayudante dirección VICTORIA MÍNGUEZ

música / espacio sonoro ISABEL LATORRE

movimiento / coreografía ISABEL ABRIL

escenografía / objetos LOS REYES DEL MAMBO

diseño iluminación RADIANTELAB

artista gráfica LAURA VALERO

motion graphics LAURA CUELLO

diseño vestuario MARÍA ALMUDÉVER / ESTHER GARCÍA

realización de vestuario ESTHER GARCÍA

caracterización MARÍA ALMUDÉVER

diseño / programación sistema video RADIANTELAB

técnico audiovisual ISAAC ROVIRA

técnico auxiliar JOAN BALLESTER

cartel / programa de mano LAURA VALERO

fotografía JORDI PLA

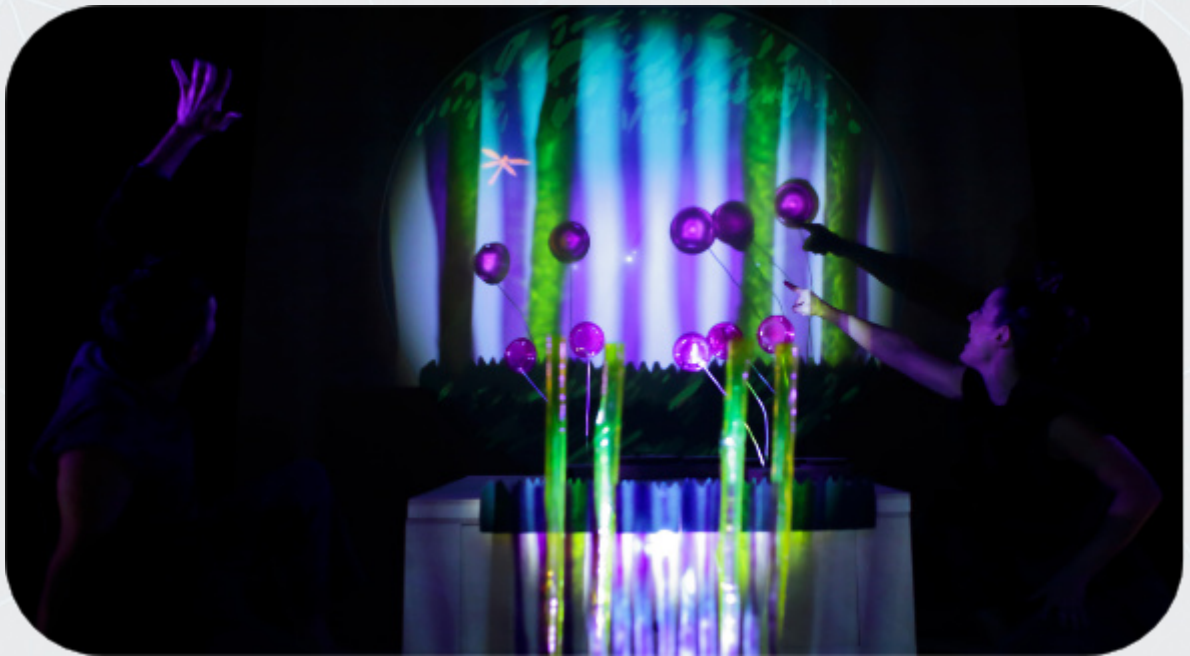
grabación video QUATRE FILMS

dossier didáctico KIKA GARCELÁN

distribución nacional A+, SOLUCIONES CULTURALES

producción ejecutiva MARGARITA BURBANO

colabora ÀREA DE CULTURA AJUNTAMENT DE MISLATA





3 Valores pedagógicos

Estimular la creatividad

Proponer el juego colaborativo

**Invitar al juego desde
la plástica y la narración**

**Poner el foco en la conciencia
climática**

**Fomentar el respeto hacia
el medio natural**

4 Antes de ver Closka

¡VAMOS AL TEATRO!

Os invitamos a presentar la actividad a nuestros alumnos y alumnas, poniendo en valor las salidas culturales en grupo. Puede ser que muchos y muchas sea su primera experiencia con las artes escénicas, está bien que les contemos algunas cosas.

El teatro es un espectáculo en vivo, eso quiere decir que hay personas realizándolo aquí y ahora y por eso es importante estar atentos y atentas, ser respetuosos y respetuosas para evitar la desconcentración de los intérpretes y del resto de compañeros y compañeras que sí están atentos a lo que está pasando en el espacio escénico.

Es importante mantener los ojos y oídos bien abiertos para no perdernos nada de lo que sucede en el espectáculo.





¡INVESTIGUEMOS!

CLOSKA nos muestra el viaje de una tortuga marina, en concreto de la especie caretta, caretta. Para acercarnos e ir conociendo a nuestro personaje, podemos hacernos las siguientes preguntas;

¿Qué sabemos de las tortugas marinas?

¿Donde viven?

¿Qué hacen?

¿Qué comen?

¡Cualquier curiosidad que tengamos sobre las tortugas marinas es bienvenida!

Podemos aprovechar para crear un mural colaborativo en nuestra aula que incluya información e imágenes sobre las tortugas.

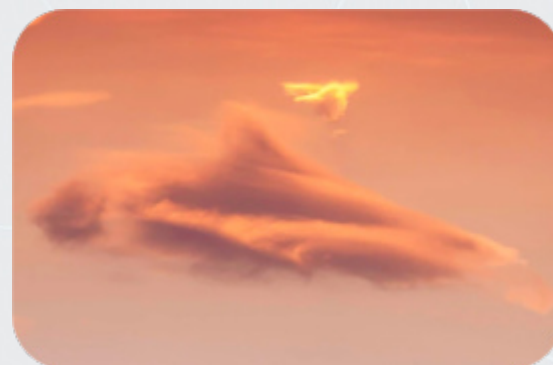
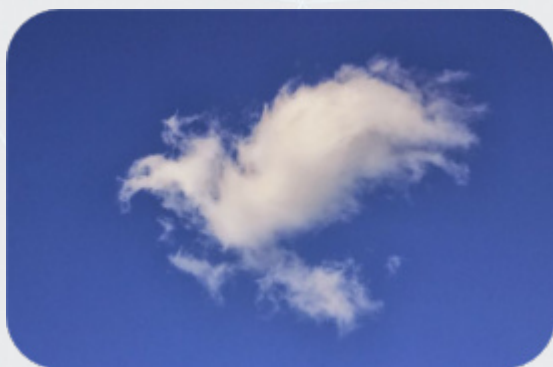
LA FORMA DE LAS NUBES

En CLOSKA podréis ver como **Ka** y **Clos** transforman la realidad jugando. **¿Habéis jugado alguna vez a mirar la forma de las nubes?** Es super divertido, además no necesitamos ningún material y podemos jugar en grupo.

Esta actividad es para realizar en el exterior, ¡tenemos que poder ver el cielo! Podemos hacerla en soledad pero es mucho más divertida en compañía.

Buscamos un lugar donde podamos sentarnos o tumbarnos cómodamente, miramos las nubes y completamos la siguiente frase:

Esa nube parece...



5 Después de ver Closka

SOPA DE LETRAS

1. Observa bien la sopa de letras: hay muchas letras, pero algunas forman palabras especiales.
2. Tu misión es encontrar los nombres de animales que viven en el mar, como Closka.
3. Puedes buscarlas horizontal o verticalmente, incluso al revés!
4. Rodea cada palabra que encuentres y di en voz alta de qué animal se trata.



EL GRAN VIAJE DE CLOSKA

1. Introducción narrativa (en círculo):

“Closka ha viajado mucho: del mar a una gruta oscura, luego a una ciudad ruidosa, un bosque lleno de hojas, una playa y de nuevo al mar... ¿recordáis cómo era cada lugar? Vamos a construirlos y movernos por ellos.”

2. Construcción de paisajes (trabajo en grupos):

Divide a los niños/as en 3 o 4 grupos. Cada grupo crea con materiales disponibles un paisaje diferente:

 Mar: telas azules, cuerdas en ondas, burbujas con papel.

 Gruta: túnel con mesas, mantas, luces apagadas.

 Ciudad: torres con vasos, cajas apiladas, semáforos de cartulina.

 Bosque: hojas de papel, ramas simuladas, sonidos naturales.

 Playa: telas beige, piedras, conchas dibujadas.

3. Circuito psicomotor:

Una vez montado, los niños recorren “la ruta de Closka”:

- Nadar (imitando brazadas) por el mar.
- Gatear o reptar por la gruta.
- Esquivar obstáculos de la ciudad (saltando, caminando lento con semáforos).
- Caminar con los pies descalzos sobre hojas suaves en el bosque.
- Descansar en la playa y volver “nadando” al mar.

4. Cierre creativo:

Sentados o tumbados, cada niño puede contar:

- ¿Dónde se sintió mejor Closka?
- ¿Qué sonido le gustó menos?
- ¿Qué otros lugares podría visitar en su próximo viaje?

Variante tranquila:

Si se desea una versión más calmada, los paisajes se pueden recorrer con una figura de Closka en la mano, moviéndola por los escenarios mientras suena música ambiental* y se narra el viaje con voz pausada.

*Puedes oír la música de Closka siguiendo las instrucciones del índice

¡CREA TU PROPIO TÍTERE DE CLOSKA!

Materiales necesarios:

- Una caja de huevos (de cartón)
- Palitos de helado (1 por títere)
- Pintura acrílica o témperas (colores marinos y naturales)
- Tijeras de seguridad
- Pinceles
- Pegamento líquido o silicona fría
- Cartulina de color (verde, marrón o azul)
- Rotuladores negros
- Ojos móviles o pegatinas

Opcional: materiales reciclados para decorar (tapones, telas, botones, papeles de colores)



Pasos para construir el títere:

1. Recorta y prepara la base:

Corta un hueco de la caja de huevos para que sea el caparazón de la tortuga. Pinta el exterior con tonos verdes, marrones o azulados. Puedes usar pinceles, esponjas o incluso los dedos para decorar.

2. Crea la cabeza y las patas:

Dibuja y recorta en cartulina las patas, la cabeza y la cola de Closka. Luego, pégalos por debajo del caparazón. Añade ojos móviles o dibújalos con rotulador.

3. Monta el títere:

Pega un palito de helado debajo del caparazón para poder manipularlo como títere. Asegúrate de que esté bien sujeto para poder moverlo fácilmente.

4. Personalízalo:

Añade detalles: escamas, arena, algas o elementos del entorno de Closka. Puedes utilizar materiales reciclados para enriquecer el diseño.

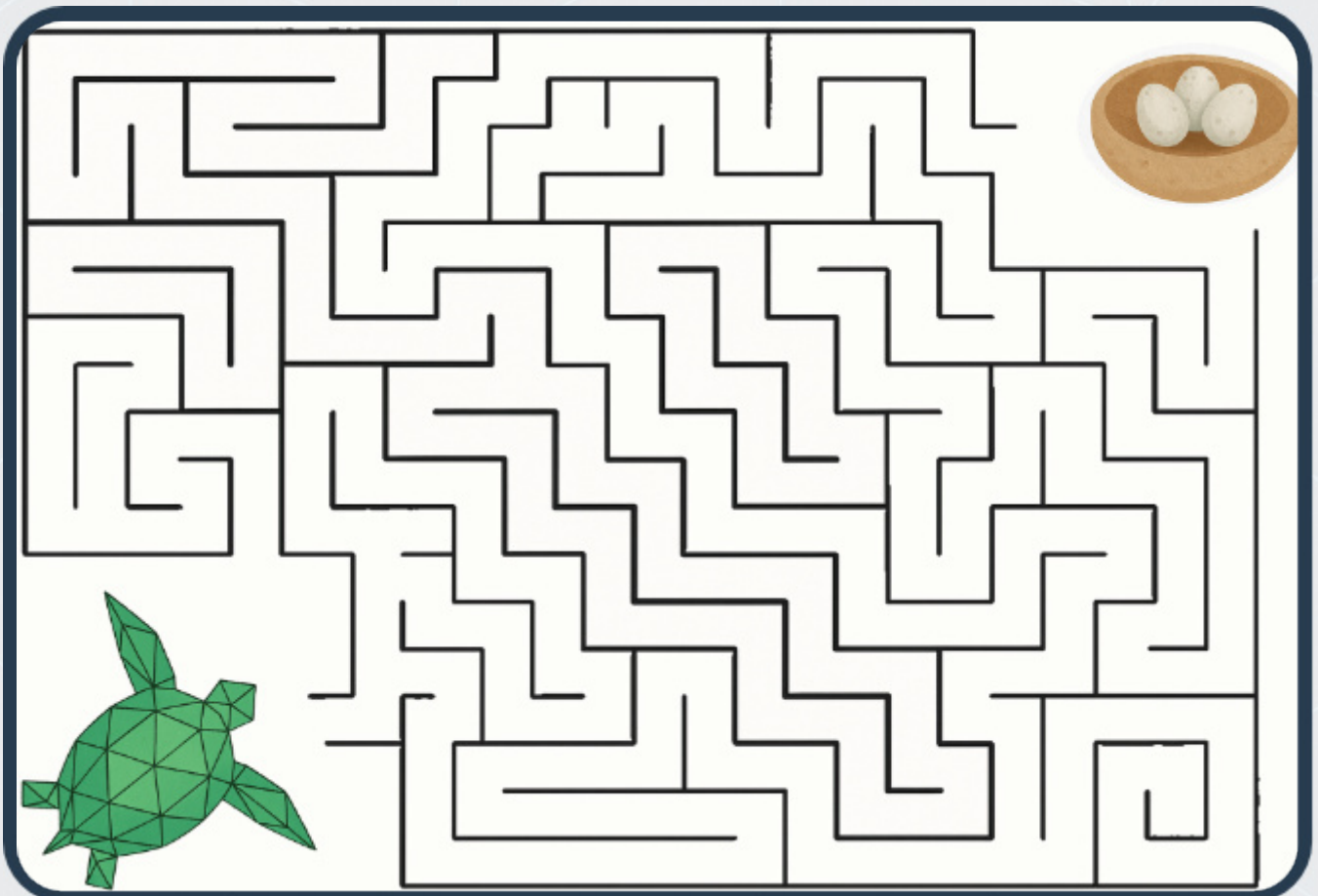


¿AYUDAMOS A CLOSKA?

Closka está buscando el camino de vuelta a su nido. Está cansada después de un largo viaje por el mar, la ciudad y el bosque. ¡Ahora necesita descansar y cuidar de sus huevos! Pero el camino no es fácil... ¿Le ayudas a encontrar la ruta correcta?

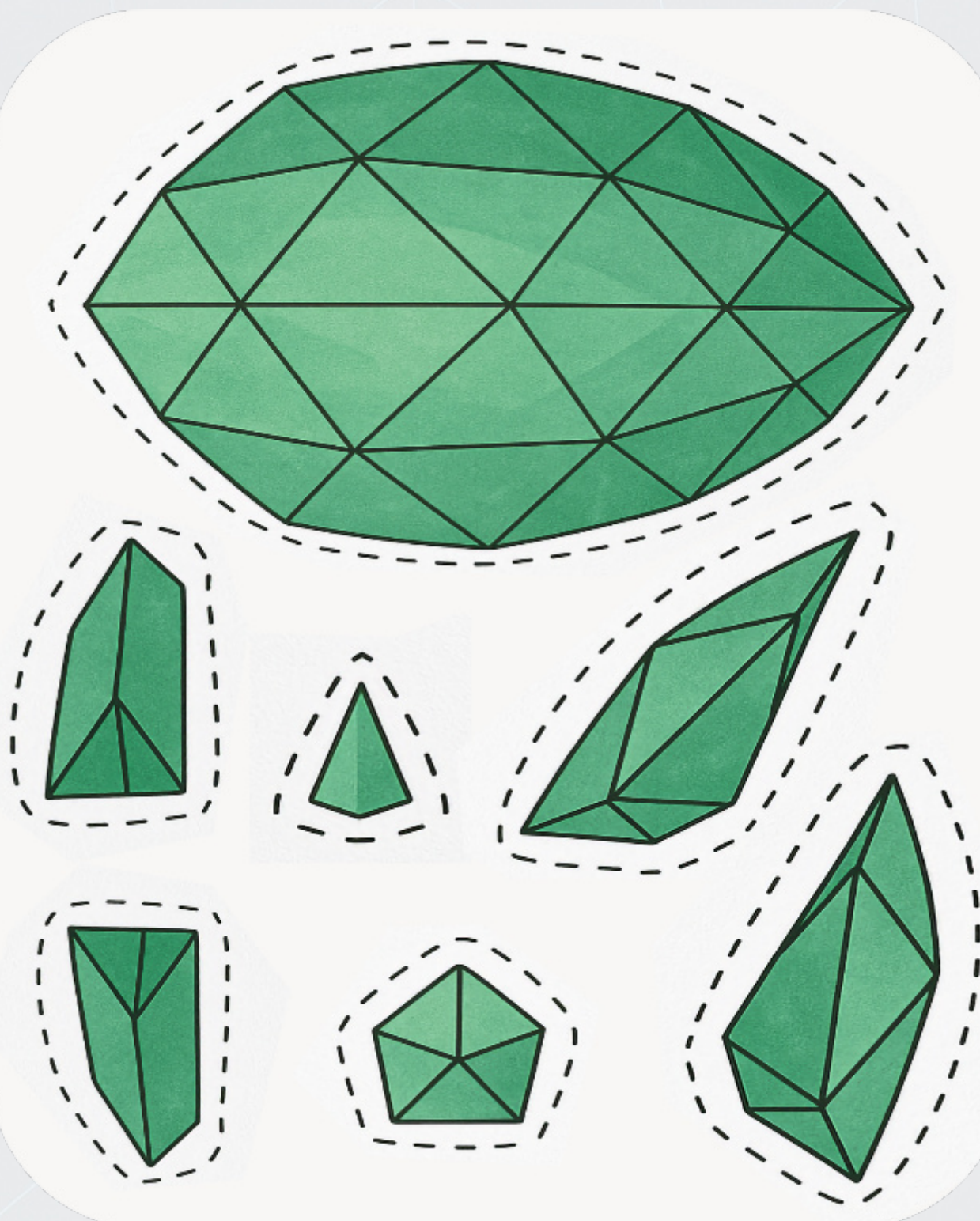
Instrucciones:

- Observa bien el laberinto.
- Con un lápiz o rotulador, traza el camino desde Closka (abajo a la izquierda) hasta el nido con los huevos (arriba a la derecha).
- Si te equivocas, puedes volver atrás y probar otro camino.
- ¡Cuando lo consigas, grita “¡Closka ha llegado!” y decora su camino con colores o dibuja huellitas!



¿MONTAMOS A CLOSKA?

1. Recorta con cuidado todas las piezas de Closka siguiendo la línea discontinua.
2. Observa bien las formas para identificar cuál podría ser la cabeza, las patas, el caparazón y la cola.
3. Pega las partes sobre una cartulina o papel decorado simulando el fondo marino.
4. Decora el fondo si quieres: puedes añadir burbujas, algas, peces o lo que se te ocurra.



¿COLOREAMOS A CLOSKA Y SUS AMIGOS?

En su viaje, Closka conoce a una medusa misteriosa que brilla en la oscuridad y a un cangrejo simpático que camina de lado. Cada uno tiene su propia forma y personalidad. ¿Cómo los imaginas tú?

Coloreado libre o guiado:

- Cada niño/a recibe una hoja con la silueta de Closka, la medusa o el cangrejo.
- Pueden colorearlos libremente, o seguir indicaciones:
 - ¿Closka es azul como el mar o verde como las algas?
 - ¿La medusa tiene colores brillantes? ¿Rosa? ¿Azul? ¿Transparente?
 - ¿El cangrejo es rojo, naranja, con pinzas doradas?
 - ¿Cómo los imaginas tú?

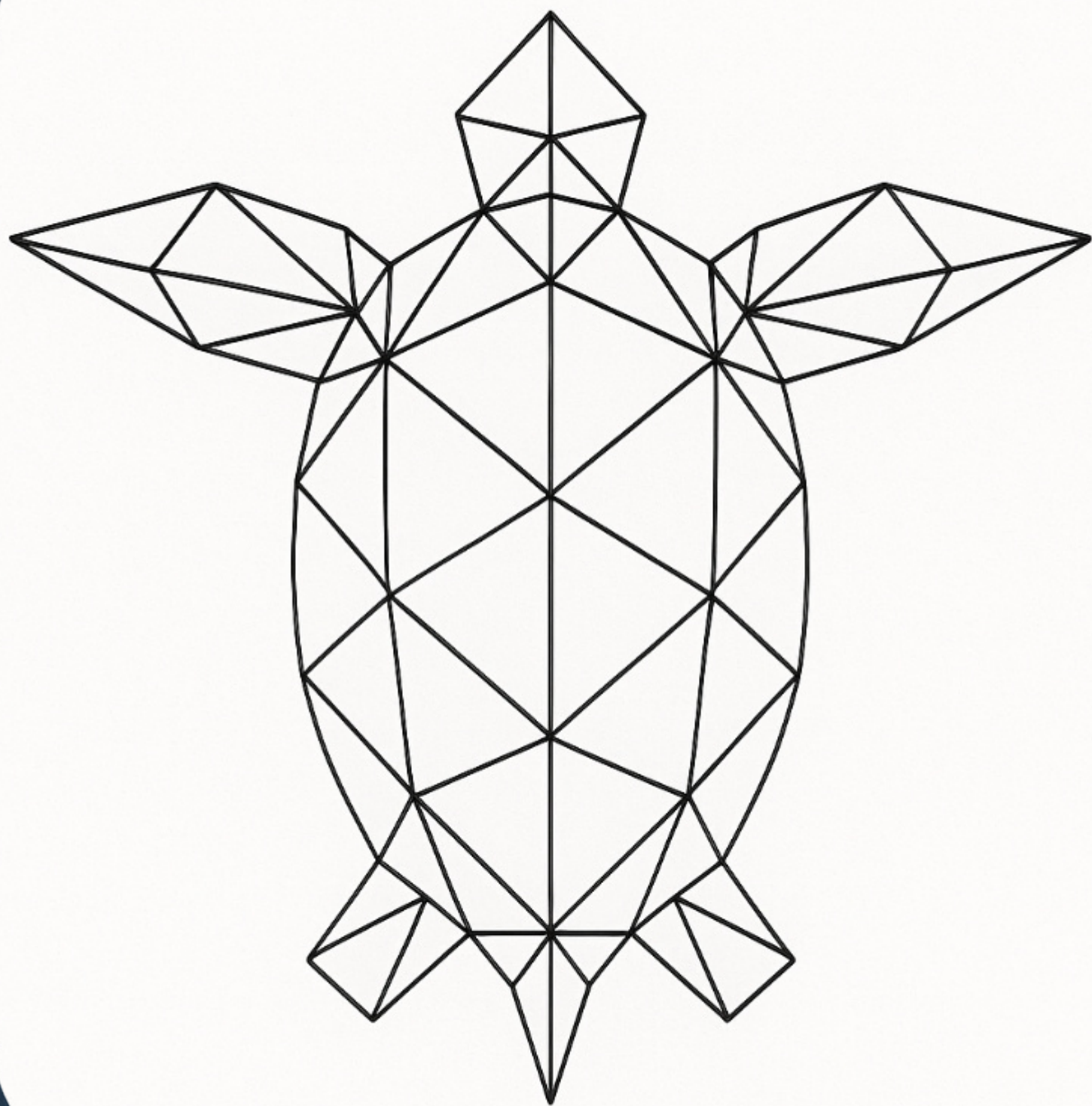
Collage o mural colectivo (opcional):

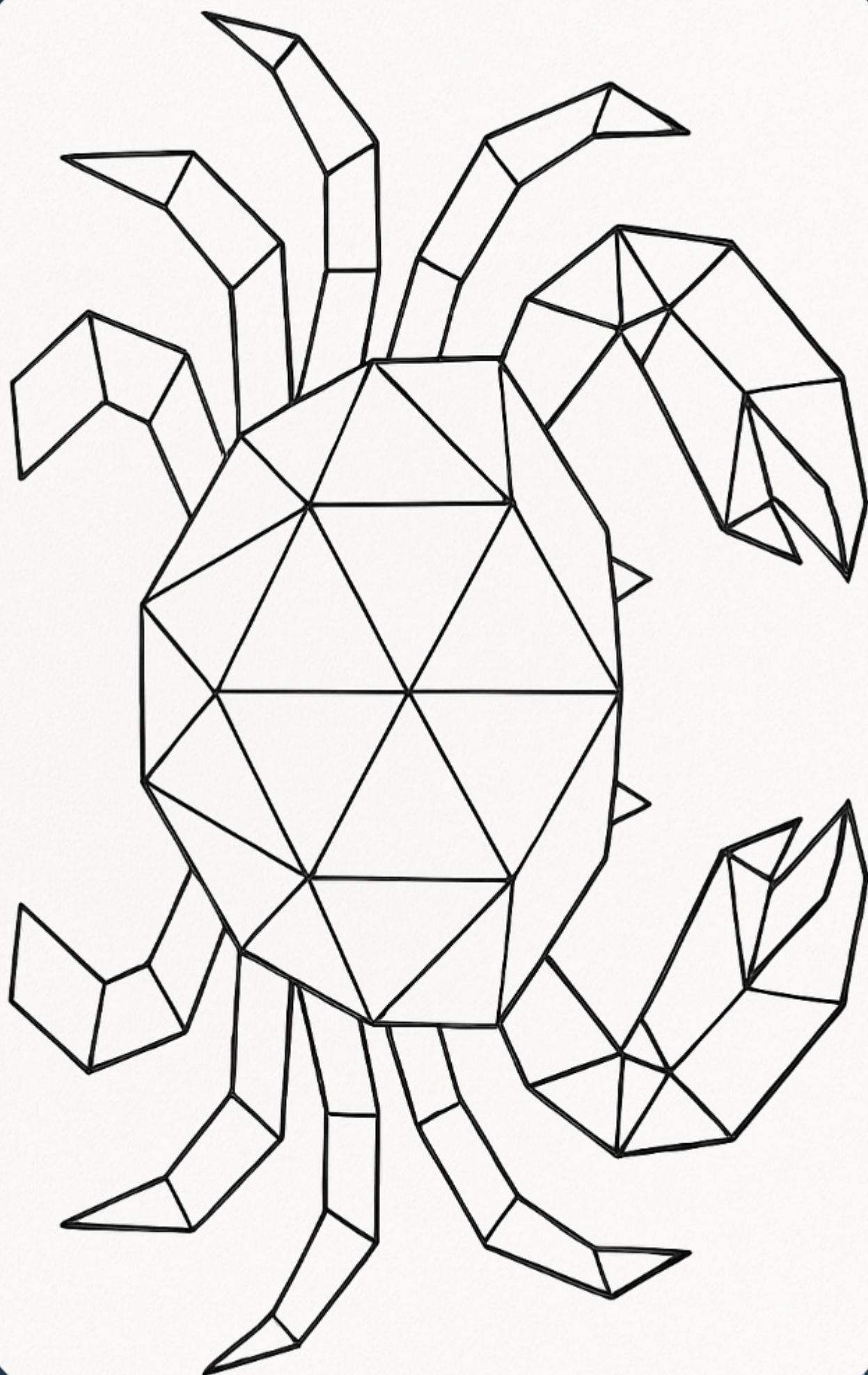
- Una vez coloreados, pueden recortarse y pegarse sobre un mural conjunto titulado:

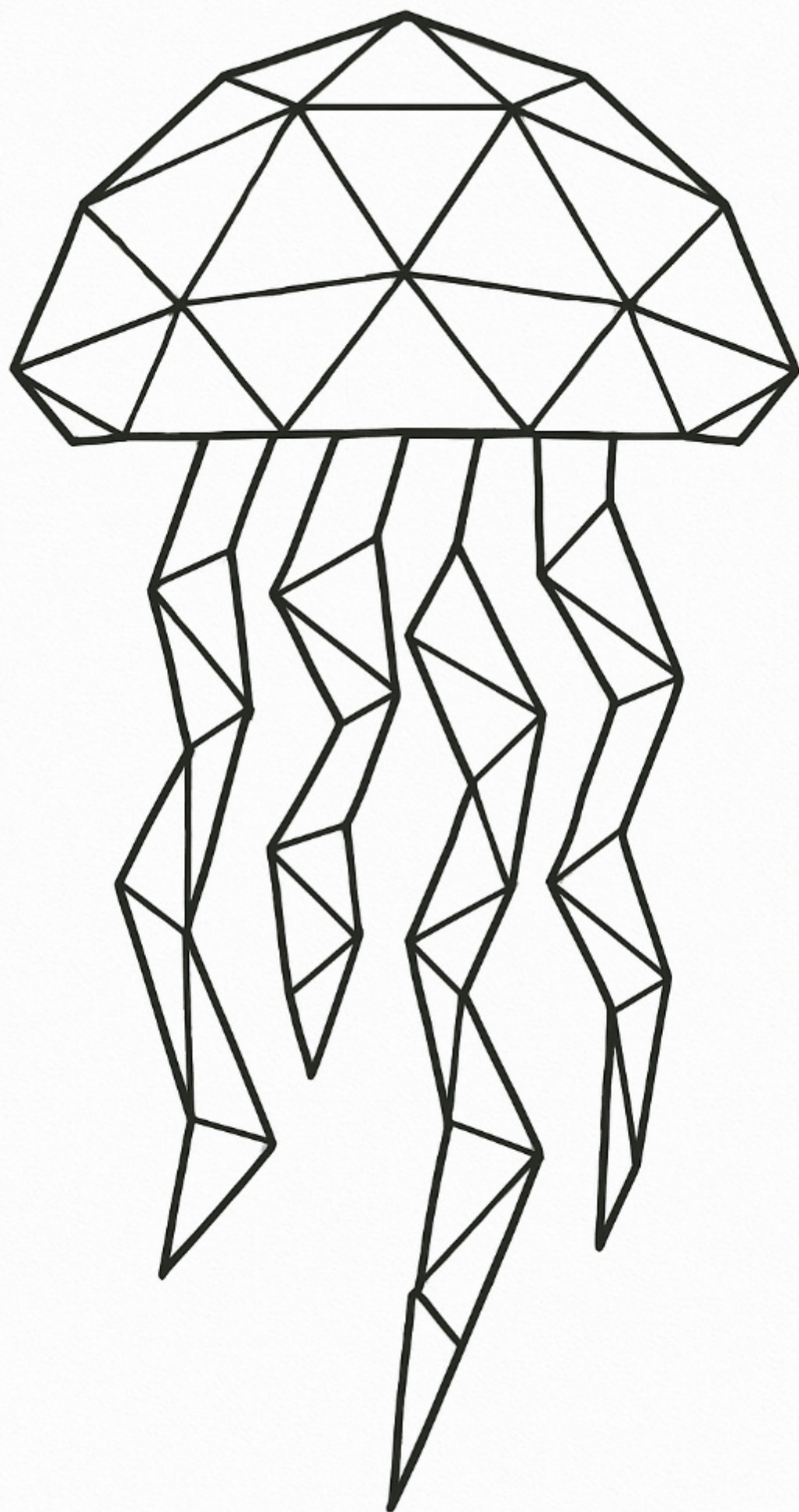
“El mundo de Closka”

- Se puede añadir fondo marino: algas, burbujas, arena, estrellas de mar...









6

¡Aviso importante!

Cada vez más tortugas marinas están llegando a nuestras playas para desovar. Esto ocurre porque el aumento de la temperatura del mar y otros cambios en el clima están modificando sus rutas habituales. Algunas especies, como la tortuga boba (*Caretta caretta*), necesitan encontrar lugares tranquilos y seguros para dejar sus huevos... ¡y nuestras costas se están convirtiendo en esos lugares!

¿Qué hacer si encuentras una tortuga perdida o desovando en la playa?



Permanece a una distancia mínima de 10 metros



No toques ni molestes al animal



Avisa a un adulto y llamad al 112 o a las autoridades locales



No pises ni borres sus huellas



Mantente en calma y observa desde lejos

PANICMAP

www.panicmap.com

PanicMap

C/ Lope de Rueda, 7 - bajo

46001 Valencia

Tel. 646 167 110

info@panicmap.com

distribución nacional:



www.a-mas.net

M^a Ángeles Marchirant

ma.marchirant@a-mas.net

616 533 805

Laura Marín

laura.marin@a-mas.net

616 273 496

Nos encantaría recibir fotos de las actividades que realicéis a partir de las propuestas de este dossier en
info@panicmap.com

Este dossier didáctico es exclusivamente para uso de los centros escolares.

Queda prohibida su publicación en internet.