

EL ARCA DE NIE

Dossier pedagógico
Propuestas de talleres creativos



Contenido

El mundo del **Arca de Neo** ofrece múltiples posibilidades de propuestas pedagógicas anexas, complementarias y/o independientes entre sí. Combinando poesía y reciclaje, este universo, compuesto por un bestiario imaginario de más de un centenar de criaturas híbridas, invita a la creatividad de distintas maneras para públicos tanto escolares como familiares.

Todas estas propuestas empiezan por un tronco común que incluye las etapas siguientes:

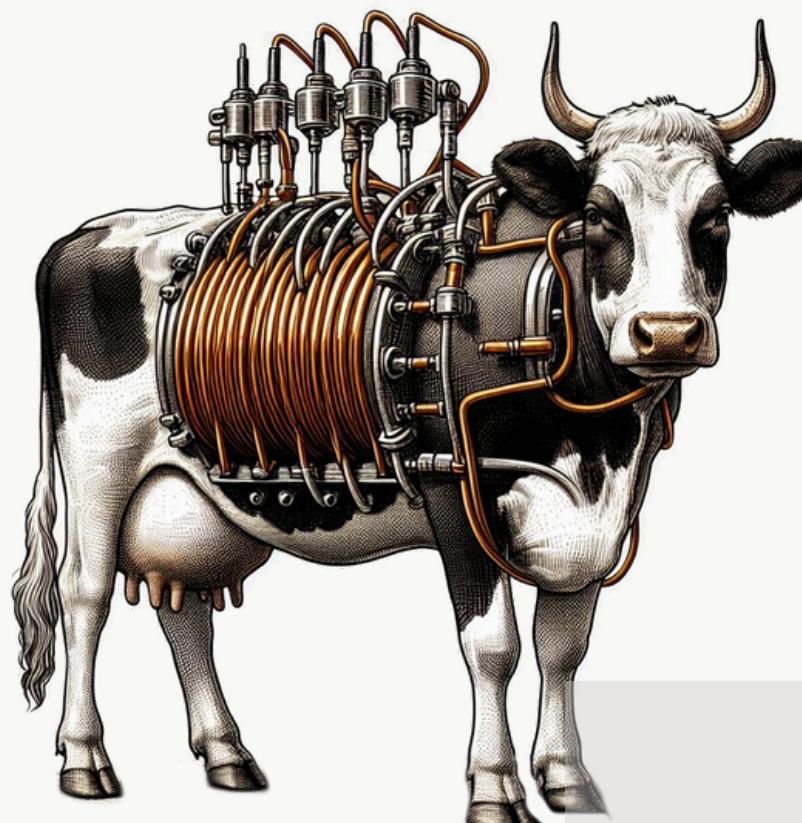
- Acercamiento a la noción de criaturas híbridas a través de la **Mitología** y de la **Ciencia**.
- Juego de reconocimiento entre animales reales y animales imaginarios.
- Observación de la figura poética de la **Palabra-Maleta** y su funcionamiento.
- **Creación** de animales híbridos.

Esta etapa de creación se puede contemplar con técnicas artísticas distintas:

- Por el medio de la **Cianotipia**
- Por el medio del **Upcycling** (Reciclaje Creativo)
- Por el medio de la **Inteligencia Artificial**
- Por el medio de la **Palabra** y de la **Imaginación**



Cangreloj



Bobina

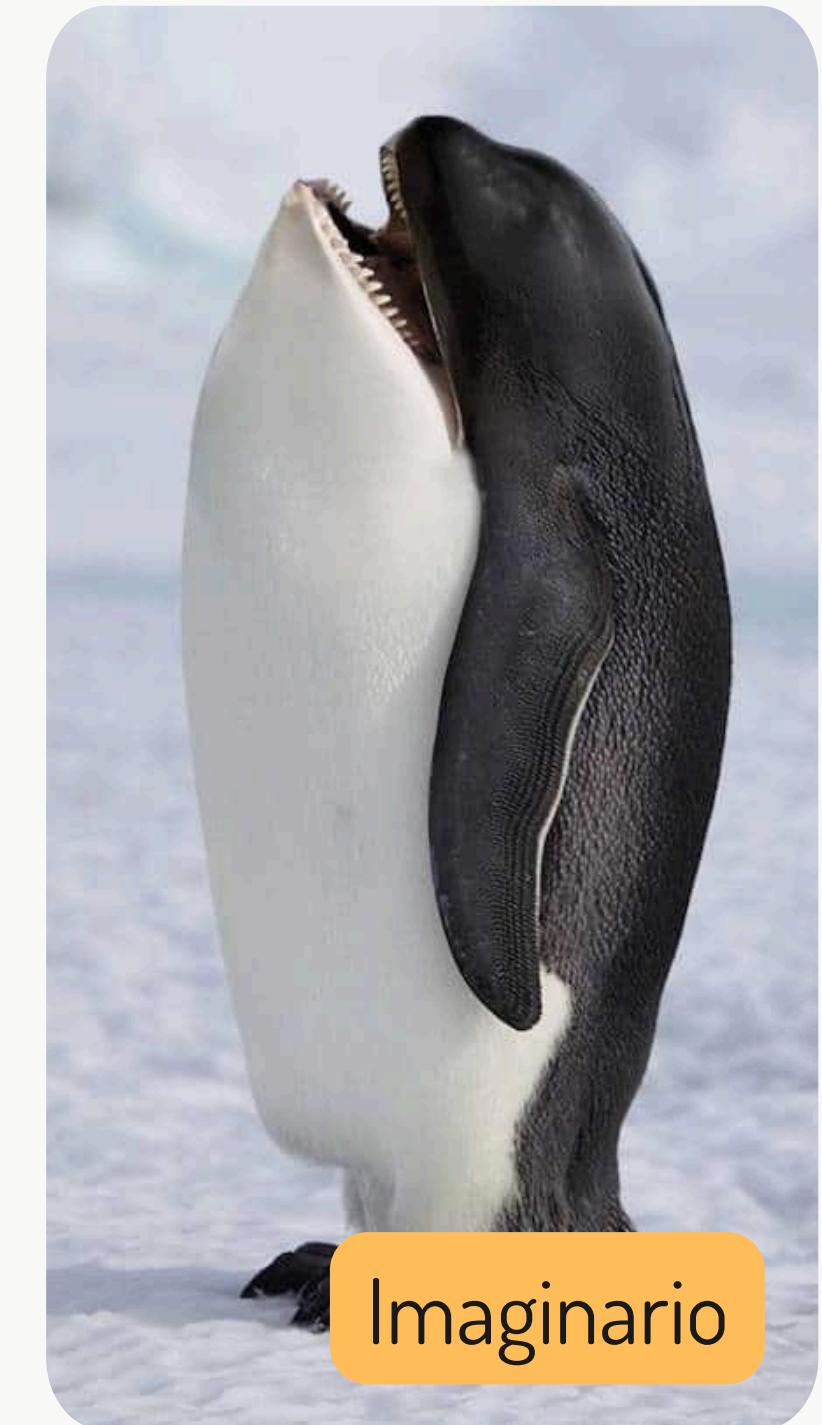
Criaturas creadas por I.A. y Upcycling

El Hybridismo

Esta parte, común a todos los talleres, consiste:

1. En la observación y el reconocimiento:

- de seres **híbridos mitológicos** (Minotauro, Pegaso, etc.) a los que l@s niñ@s son muy acostumbrad@s gracias entre otras cosas al éxito de Harry Potter;
- de animales **híbridos reales** - Oso Grolar, Leopón., etc.



2. En **juegos de identificación** entre animales reales y animales imaginarios.
3. En la observación de la figura de la **Palabra-Maleta**



CEBRALLO = ZEBRA + CABALLO



La Palabra Maleta

La **Palabra Maleta** es una palabra inventada resultante de la fusión entre dos (o más) palabras reales que se juntan para formar una nueva. El vocablo así creado cobra un significado directamente relacionado con el significado de las palabras que lo han originado.

Una palabra maleta puede formarse de varias maneras :

- Juntando dos palabras seguidas: Patoleón < Pato + León
- Yuxtaponiendo dos palabras que tienen en común una o más sílabas: Tortugata < Tortuga + Gata
- Fusionando dos palabras que tienen sonidos parecidos: Papagallo < Papagayo + Gallo

En la propia naturaleza, a la que le gusta jugar, existen animales que, por sus características, son el resultado de la mezcla de otros dos. Así el **cebrallo**, o zebrallo, contiene en su nombre su propia definición.

Creación de criaturas híbridas

La etapa de creación de criaturas mutantes se puede lograr por medio de distintas disciplinas y técnicas.

1. La Cianotipia

La **Cianotipia** es un procedimiento fotográfico monocromo, que consigue una copia negativa del original en un color azul de Prusia, llamada cianotipo. El proceso se basa en la sensibilidad a la luz de las sales de hierro, que son las responsables de aportarle a la imagen su característico color azulado.

Este taller consiste en crear criaturas híbridas con esta técnica utilizando:

- Cacharros, piezas metálicas de todo tipo para generar una imagen en negativo de la criatura que se quiere representar;
- Partes de cuerpos de animales recortados (cabeza, cuerpo, patas, cola, etc.) (véase fotos)



Criaturas creadas con Cianotipia

2. El Upcycling



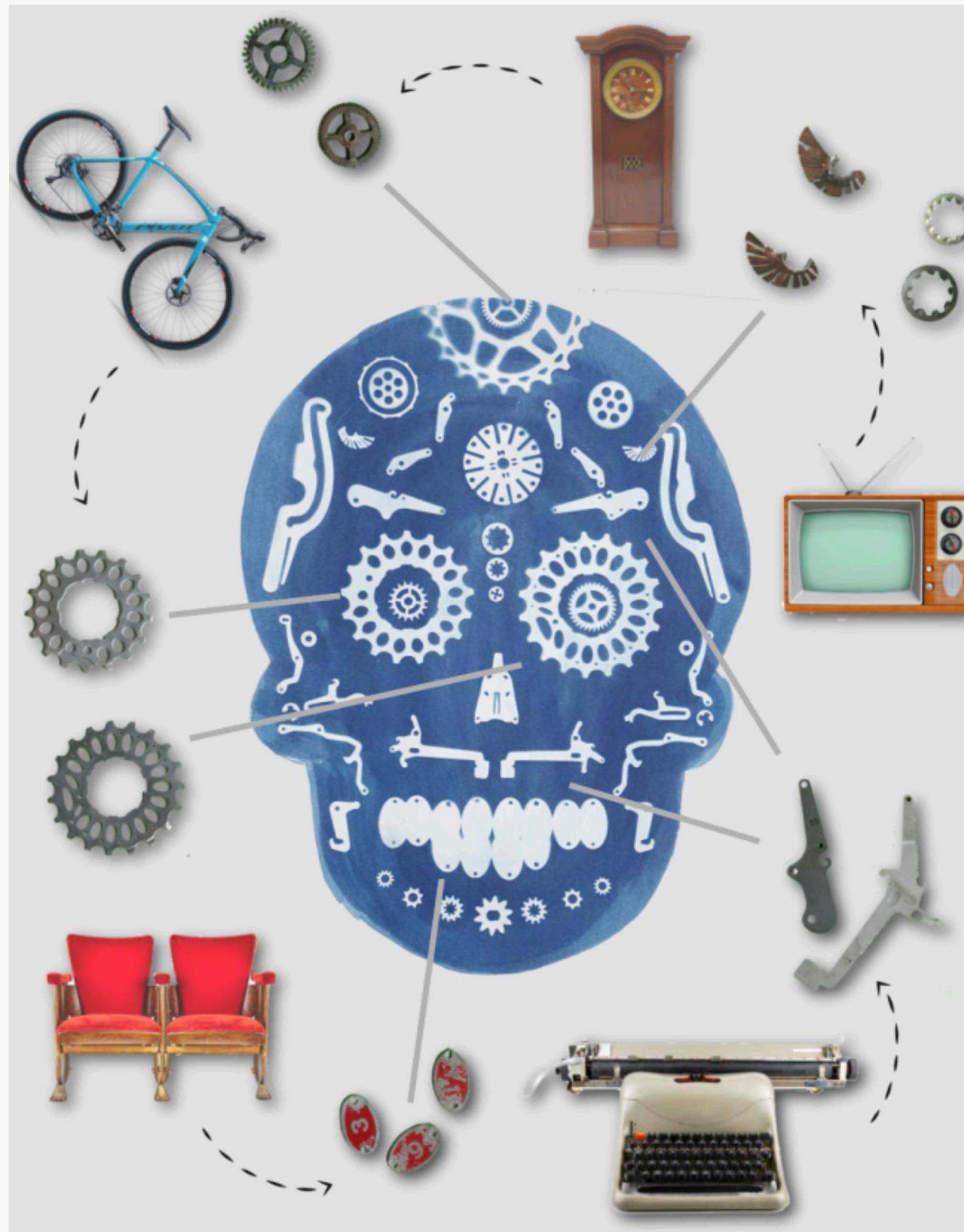
Criaturas creadas con Cianotipia

El **Upcycling** (suprarreciclaje en español): técnica o procedimiento que consiste en transformar un desecho en un producto de mayor calidad y valor ecológico y/o artístico.

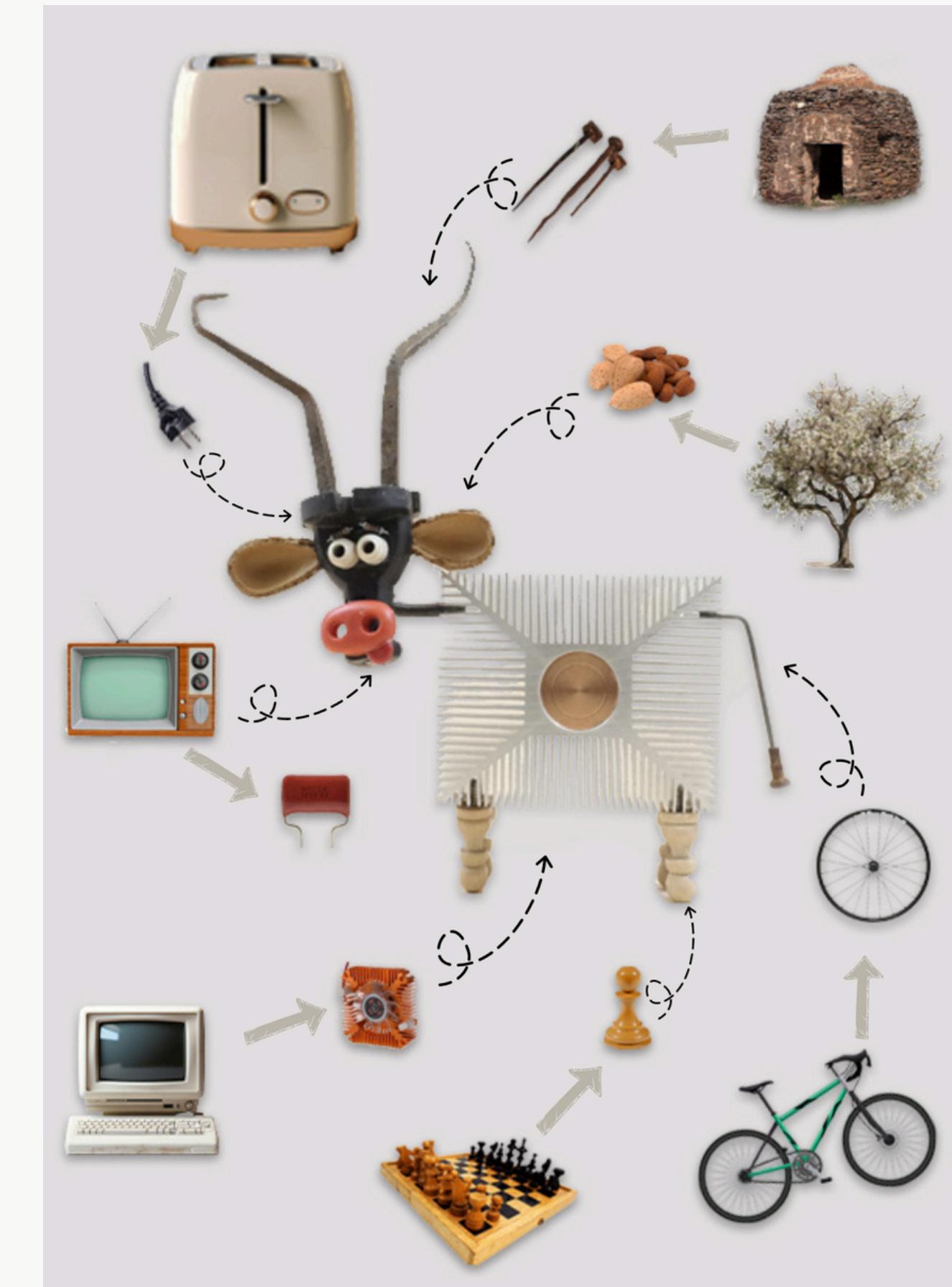
Este taller consiste en crear criaturas híbridas a partir de desechos, de materiales de todo tipo (de plástico, componentes electrónicos, madera, elementos naturales, ...).



La Cianotipia



El Upcycling



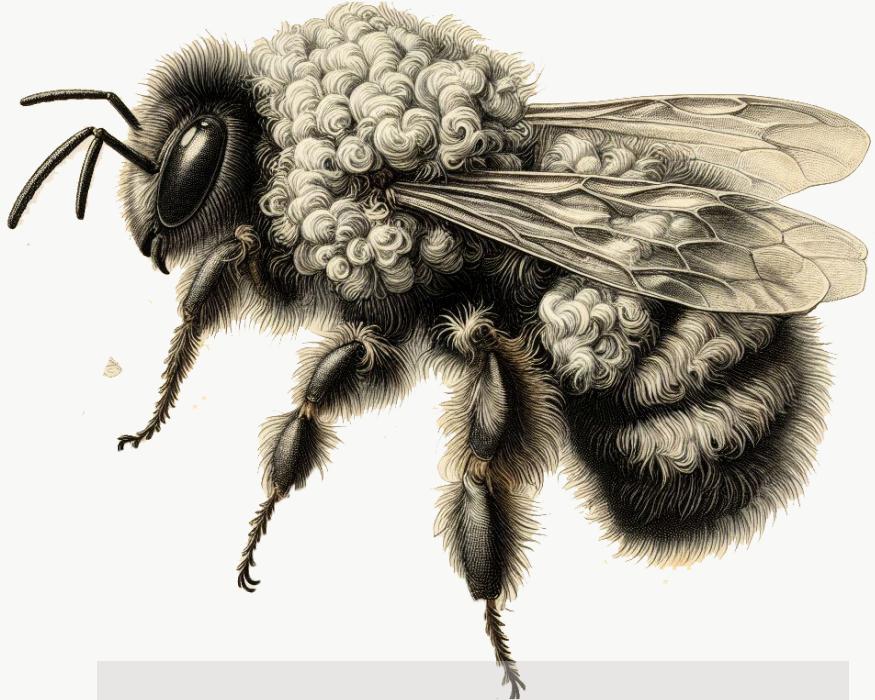
3. La I.A.

La **I.A.** (este oxímoron equivocadamente, según nuestro punto de vista, llamado **Inteligencia Artificial**) puede ser utilizada igualmente como recurso para generar criaturas híbridas.

En ningún caso, se utilizaría como punto de partida del taller. Sino como medio, como herramienta para obtener, gracias a una formulación clara, unas ideas enunciadas de manera ordenada, unas imágenes imaginarias que reflejen lo que se pretendía plasmar.



La Oveja



La Aveja



La Salamudra

Criaturas creadas con I.A.

4. La Imaginación

La **Imaginación** sigue siendo la mejor herramienta creativa y un pozo sin fondo de inventiva y fantasía.

Para cada uno de estos talleres, cada niñ@ sera invitad@ en presentar su criatura híbrida y nombrar sus orígenes, características, hábitos, etc. y, en función de su edad, a desarrollar más o menos esta definición.

Otro ejercicio puede consistir, por grupo, en realizar la misma tarea con criaturas creadas por Photoshop (véase ilustraciones contiguas).



Criaturas creadas con Photoshop

Competencias

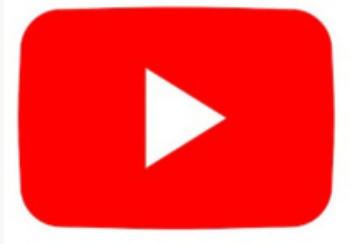
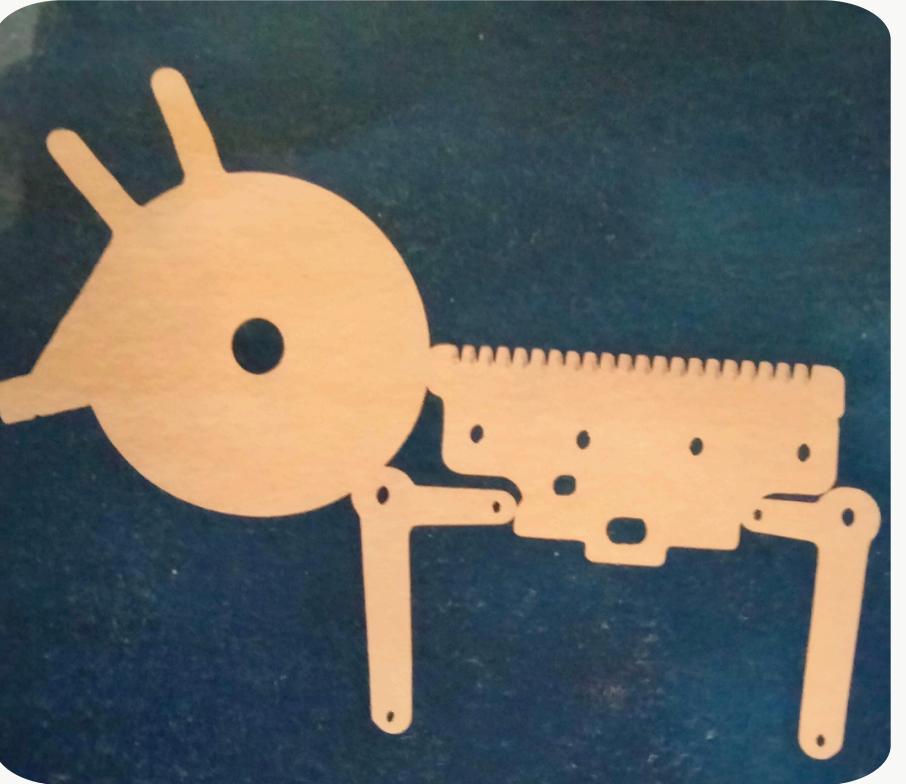
Estas actividades:

- Ejercitan las competencias lingüísticas;
- Ejercitan las competencias artísticas;
- Requieren y permiten nuevos conocimientos científicos sobre el medio ambiente, sobre mitología, biología;
- Fomentan indirectamente una sensibilidad e interés al cuidado del medio ambiente;
- Incrementan la creatividad y la imaginación;
- Favorecen el desarrollo cognitivo y sicomotor a través del juego.
- Favorecer tanto la expresión oral, la enunciación (para la creación poética y literaria) como la concisión, la precisión y la formulación para generar prompts claros para la I.A.



Criaturas creadas con Upcycling

Fotos de Talleres anteriores



Trailer del taller

Criatura mutante pertenecientes al espectáculo "El Arca de Neo"

Elefímera



Paquidermo hembra, fruto de los amores entre un elefante africano y una elefanta asiática, que nace, vive y muere a lo largo de un solo día. Resulta asombroso observar como la cría de 90 kilos se convierte en pocas horas en la anciana del grupo, no sin haber dado luz, a las 15 horas de vida, a un bebé elefímera.

Al no crecer con tanta rapidez, sus colmillos tan codiciados no interesan a los cazadores furtivos que no les pueden utilizar ni como palillos para los dientes.

Didier Maes

El interés de Didier por la recuperación le viene desde muy pequeño. Cuando acompañando a su padre a tirar cosas, volvían del vertedero con el coche lleno de nuevos tesoritos. Así transcurrió la infancia de este “hijo de chispas”. Entre televisores destripados, radios despiezadas y olor a estaño. En un microcosmos en él que cada diodo, cada transistor tenía vida propia, cada válvula electrónica condensaba un universo inherente. De allí, su gusto por desmontar aparatos de todo tipo. ¿El corazón de su taller ? Un chibalete... Uno de esos antiguos muebles de imprenta. Donde aguardan centenas, miles de piezas. Órganos obsoletos de artilugios en desuso a la espera de dar vida a nuevos cuerpos, de poblar nuevos universos. En primer lugar, artísticamente y profesionalmente, Didier desarrolló su gusto por el Upcycling a través del teatro. Con “Aral”, ópera prima de su compañía, el Théâtre de l’Alambre, empezó a desarrollar su propio teatro, mezclando distintas disciplinas (títeres, clown, teatro de objetos) y creando a partir de desechos encontrados en las playas. El siguiente proyecto, unipersonal, culminó con la creación de un universo completo: los Domadores de Vientos. Esta cosmogonía imaginaria completa abarcaba varios ámbitos artísticos: una exposición interdisciplinar (Bruselas 2018, La Cabrera 2017), una conferencia y un espectáculo de títeres. A partir de 2020, Didier se sumerge en un universo donde los desechos se vuelven materia prima para salvar el planeta, y las criaturas mutan para adaptarse al futuro. Este universo culmina con la creación de un bestiario imaginario y surrealista: El Arca de Neo - Miremos la Realidad con Nuevos ojos. Donde las serpientes (Hervíbora) se han hecho vegetarianas o los crustáceos (BrocaVante) mecánicos. Esta exposición/Instalación inaugurada en La Cabrera (Sierra Norte de Madrid) en marzo 2024, recibió este año el Premio al Mejor Espectáculo Expositivo en la Feria Fetén en Gijón.



Info práctica



DURACIÓN

- Duración mínima: 1h30
- Duración máxima: 2h30

NÚMERO DE PARTICIPANTES

- 12 (máximo) acompañados

EDAD

- Entre 6 y 12 años

MATERIAL

Para estos talleres, se requiere:

- Mesas y sillas
- Punto de luz
- Pantalla + proyector (si posible)
- Hojas y lápices

Y para cada taller específico, se necesita:

1. Taller de Cianotipia

- Acceso al agua corriente y palanganas
- Local oscuro (sin luz natural directa)

2. Taller de Upcycling

- Materiales reciclados por parte de los participantes
- Varios puntos de luz
- Herramientas de todo tipo (tijeras, pistolas de cola, pinzas y alicates, etc.)

3. Taller de I.A.

- Conexión internet + Pantalla y Proyector

Contacto



Erizoma



Galánpago



contacto@theatredelalambre.com



www.theatredelalambre.com



+ 34.617.631.360