

ACTIVIDAD PEDAGÓGICA – TALLER DE CREACIÓN ESCÉNICA

Oveja Eléctrica – Cía. Pla Roig

Este taller puede ser dirigido e impartido por la propia compañía Pla Roig o por las propias profesoras y profesores del centro: escuela, instituto o universidad. Se puede escoger cuáles de los siguientes ejercicios realizar:

1. Introducción

“Oveja Eléctrica” es una propuesta escénica que invita a reflexionar sobre la identidad, la memoria, la tecnología y la condición humana en el contexto contemporáneo. La pieza dialoga de forma conceptual con el universo de Blade Runner (1982), especialmente en torno a la pregunta: ¿qué nos hace humanos cuando lo artificial puede imitar nuestras emociones y recuerdos?

2. Relación con Blade Runner

La obra establece un paralelismo con Blade Runner en varios ejes temáticos:

- Identidad y conciencia: replicantes que dudan de su humanidad.
- Memoria implantada y construcción del yo.
- Soledad y deseo de conexión.
- Tiempo limitado y percepción subjetiva de la realidad.
- La espera como experiencia existencial.

En “Oveja Eléctrica”, el loop en el que la protagonista queda atrapada funciona como metáfora de una identidad suspendida entre lo real y lo imaginado.

3. Actividades antes de la función

Ficha 1 – ¿Qué nos hace humanos?

Preguntas para el aula:

- ¿Qué diferencia a un ser humano de una máquina?
- ¿Puede una máquina sentir?
- ¿Los recuerdos nos definen?

Actividad:

En grupos, elaborar una lista de cinco características humanas y debatir si podrían ser reproducidas por una inteligencia artificial.

4. Actividades después de la función

Ficha 2 – El loop y la espera

Preguntas de reflexión:

- ¿Qué simboliza el loop en la obra?
- ¿El encuentro esperado es real o imaginado?
- ¿Qué emociones genera la espera?

Actividad escrita:

Escribir una carta a alguien con quien nunca se produjo un encuentro esperado.

Ficha 3 – Realidad y percepción

Debate:

- Si algo se siente real, ¿importa que no lo sea?
- ¿Vivimos también en nuestros propios 'loops digitales'?

Actividad creativa:

Crear dos versiones de un mismo recuerdo: una fiel y otra modificada como si fuera editada por una IA.

5. Actividades escénicas

Ficha 4 – El minuto infinito

Ejercicio teatral: representar un minuto previo a un acontecimiento importante que nunca llega a suceder. Explorar corporalmente la expectativa, la frustración y el silencio.

Ficha 5 – Humano o replicante

Trabajo en parejas: uno interpreta a un humano y otro a un replicante que intenta convencerle de que tiene derecho a sentir. Debate posterior sobre quién parecía más humano.

6. Competencias trabajadas

- Pensamiento crítico
- Expresión oral y escrita
- Educación emocional
- Creatividad escénica
- Reflexión ética sobre tecnología
- Trabajo cooperativo

7. Cierre

“Oveja Eléctrica” no ofrece respuestas cerradas, sino un espacio de reflexión. Propone al alumnado cuestionarse la relación entre memoria, identidad y tecnología, y reconocer el valor de la experiencia humana en un mundo cada vez más mediado por lo digital.