

«Cuando el pequeño señor Paul era todavía un pequeño señor Paul mucho más pequeño, vivía en un mundo lleno de libros…»

La historia del señor Paul es la de un hombre cualquiera. Puede vivir en cualquier parte y ser vecino de cualquier portal. El actor juega a inventar las imágenes que nos hablan de su vida, de su día a día, de sus recuerdos, de sus miedos y sus deseos. Las mezcla con las palabras y compone un collage que cambia continuamente, como la vida misma...

Esta guía didáctica pretende ser una herramienta para que los educadores puedan facilitar a los niños el disfrute y la comprensión del espectáculo al que van a asistir.

Además de un breve recorrido por los planteamientos y objetivos, se proponen actividades para llevar a cabo con el alumnado antes y después de asistir a la representación. Los profesores, conocedores de las capacidades e intereses de sus alumnos podrán hacer uso de ella, adaptándola como considere conveniente.



Baychimo teatro es una compañía con amplia experiencia en el trabajo con el público infantil y juvenil. Somos un equipo de trabajo estable formado por profesionales de distintas disciplinas: artes escénicas, artes plásticas, diseño y audiovisuales.

En todas nuestras producciones, tanto las destinadas a los adultos como las dirigidas a niños y adolescentes, pretendemos ofrecer un teatro vivo, que emocione, que estimule al espectador y no le deje indiferente.

En la actualidad, cualquier tipo de manifestación artística pretende conectar con todos los sustratos de la realidad y buscar los mecanismos de acción adaptados al contexto social en el que vivimos: formatos enriquecidos, interdisciplinares, codificados interculturalmente. Los límites se disuelven, tanto en las formas como en los conceptos. Por eso, nosotros aprovechamos todos los recursos que están a nuestro alcance, no solo los que nos ofrecen las artes escénicas, también la música, las artes plásticas o las nuevas tecnologías.

Toda la información sobre nosotros y nuestros trabajos en nuestra web:















imaginación más subjetiva.

EL AUTOR

SOBRE

Duración. 60 min.

Actor. Ramón Enríquez

Adaptación del texto. Paloma Leal

Audiovisuales. Arturo Ledesma

Selección Musical. Javier Navarro

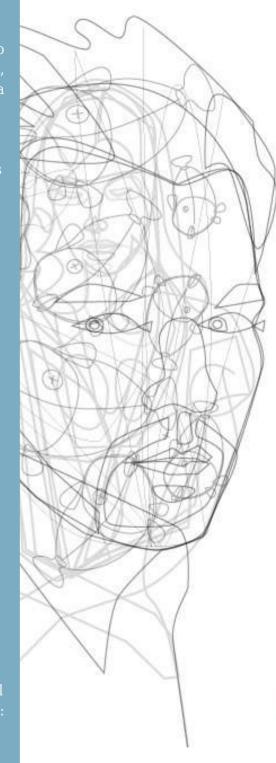
Escenografía. Ramón Enríquez y Arturo Ledesma Un espectáculo de Baychimo teatro



El pequeño señor Paul está basado en el libro homónimo escrito por Martin Baltscheit, autor que forma parte de una nueva generación de escritores alemanes de literatura infantil y que ha recibido numerosos premios como escritor e ilustrador.



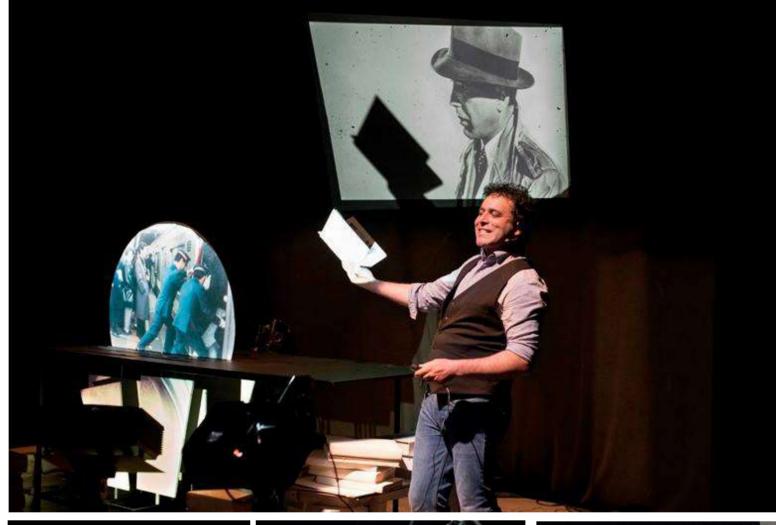
Toda la información sobre él y sus libros en su página web: www.baltscheit.de

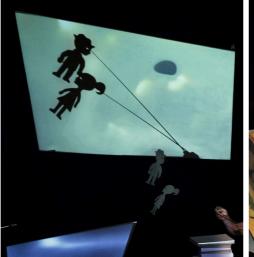


El texto se fragmenta en pequeños episodios que narran la vida diaria del personaje. Así, conocemos cómo se relaciona con sus vecinos y con sus compañeros de trabajo; o nos enteramos de cómo vuelve a casa, agotado, después de un día largo y pesado en la oficina; o sabemos que una de las cosas que más le gustan en el mundo es pasar la tarde en el cine.

En el primer capítulo del libro, Baltscheit nos describe la infancia del protagonista: un mundo lleno de libros. Este fragmento tiene un carácter fantástico, un matiz onírico que parece en principio alejado de esa cotidianeidad que caracteriza el resto de la historia. Este capítulo, que en nuestro espectáculo ha pasado a ser la escena final. Describe el jardín de los Paul: un jardín lleno de "biblioárboles" en los que en vez de hojas, crecen páginas; páginas de libros que componen historias. Dependiendo de los cuidados recibidos durante el año darán buenos o malos frutos. Buenas o malas historias...

«...Poseer el libro completo de un árbol de hojas era una gran dicha...»

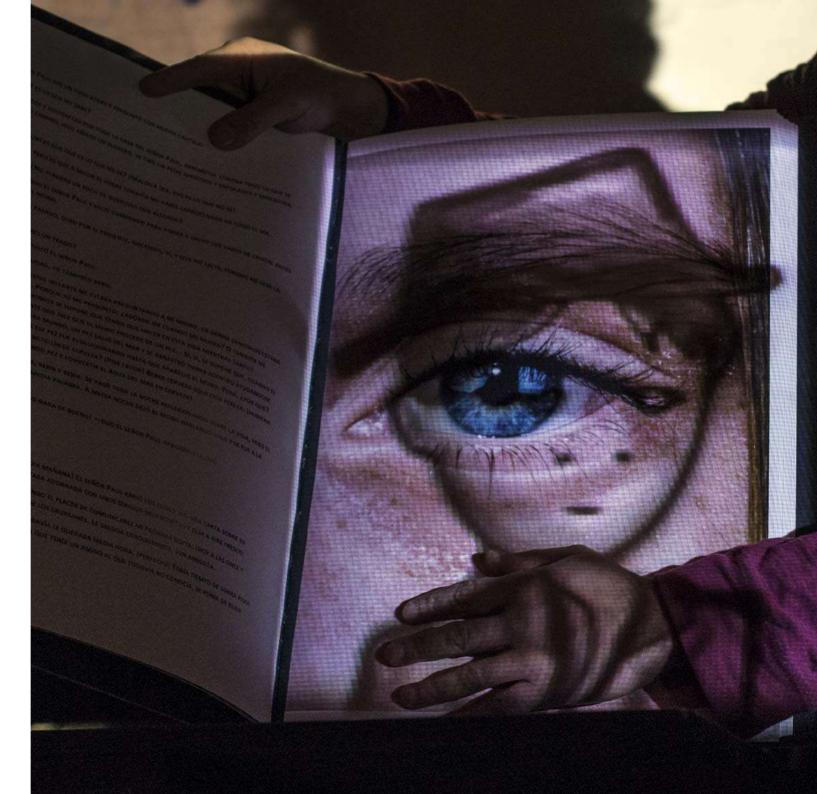






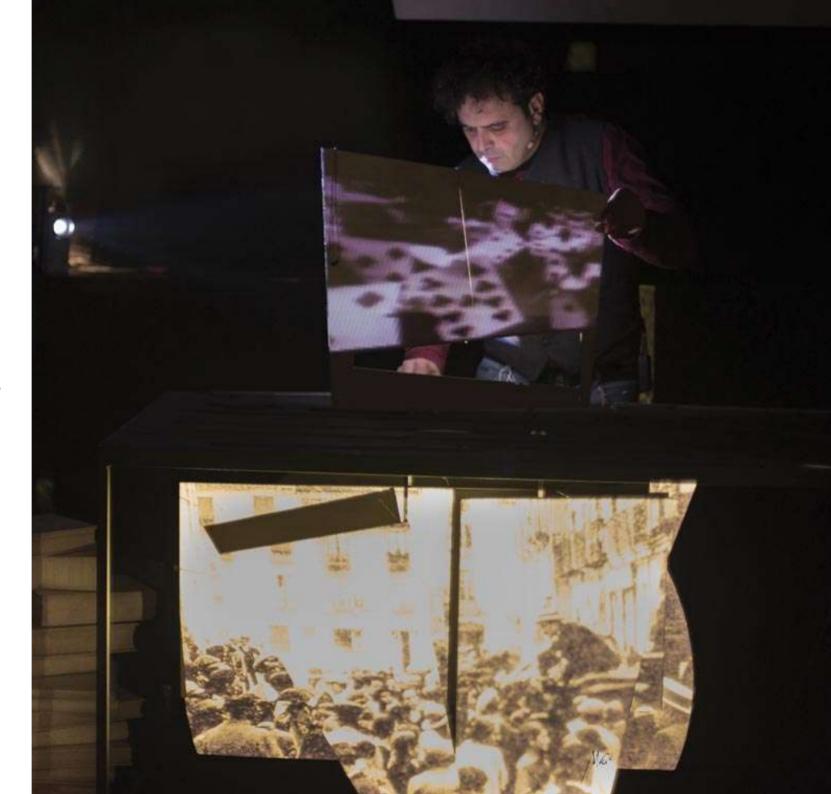


Hemos querido en este espectáculo mostrar pequeños fragmentos de realidad a través de los ojos del Sr. Paul. Su cabeza, como la nuestra, está llena de fotografías, de imágenes fijas y de instantes precisos. Cada una de esas imágenes contiene todo un mundo. Queremos revelar su manera de ver ese mundo que le rodea y su capacidad de transformar la realidad. Por eso, el espacio y el tiempo de la puesta en escena surgen desde la imaginación del Sr. Paul.



La escenografía se construye sobre libros blancos de los que surgen las historias y pequeñas pantallas que van apareciendo para reflejar las imágenes. Este es un espectáculo de manipulación en el que los medios técnicos y tecnológicos se tratan como objetos al igual que los soportes, de aquí que consideramos necesario introducir también el títere.

Nos gusta decir que manipulamos imágenes, millones de luces, y ese concepto de títere que investigamos está cercano a esa definición. Damos cuerpo al señor Paul poco a poco. Empezamos representando al señor Paul con unas siluetas en sombra y acabamos con un Paul de manipulación directa de rasgos naturalistas. Cuando aparece en la última escena el señor Paul en forma de títere, no lo hace como una técnica de representación de un personaje, sino como un elemento poético que el espectador acepta naturalmente en el universo que ha elaborado.



Comenzamos a recopilar imágenes para construir la historia. La perspectiva de la imaginación del señor Paul nos permitía hacerlo de manera totalmente heterogénea, mezclar todo tipo de imágenes, fotografía realista, imagen publicitaria, fotogramas de películas, dibujo... todo lo que se nos pudiera ocurrir. Recopilamos también medios que nos permitieran poner en escena esas imágenes y que el actor pudiera manipularlas con el objetivo de transformar su semiótica o de ofrecer diferentes lecturas de modo que no fueran cerradas, sino que el espectador pudiese completarlas con su propia perspectiva pero sin perder la línea transversal de las pequeñas historias del Sr. Paul. Recogimos entonces proyectores de diapositivas, retroproyectores, cámaras, proyectores de vídeo y cualquier cacharro que pudiera dar como resultado una imagen provectada.

A través de esta experimentación recordamos el fenómeno de persistencia retiniana, según el cual una imagen permanece en la retina una décima de segundo antes de desaparecer por completo y como la imagen estática se convierte así en imagen en movimiento. Introdujimos entonces los juegos científicos que mostraban este fenómeno, zootropos, taumatropos o folioscopìos entre otros y con todo este material comenzamos a experimentar y a construir *El Pequeño Señor Paul*.



La vida del Pequeño señor Paul va acompañada de una banda sonora, como cabría esperar dada su afición al cine. Ésta está construida por una selección de rarezas realizada por Javier Navarro y posee un carácter ecléctico en su conjunto; pero no es un simple acompañamiento emocional. Cada pieza aporta a la escena contenidos y matices que van mucho más allá del propio texto.

Esta selección musical en ocasiones se fragmenta o se distorsiona a favor de los sucesos en la historia, se mezcla en directo durante la obra y se manipula para establecer los ritmos y acompañar la narración a través de las imágenes, de aquí que esté presente en todo momento, en ocasiones de un modo sutil y otras veces con una fuerza que casi nos desborda.

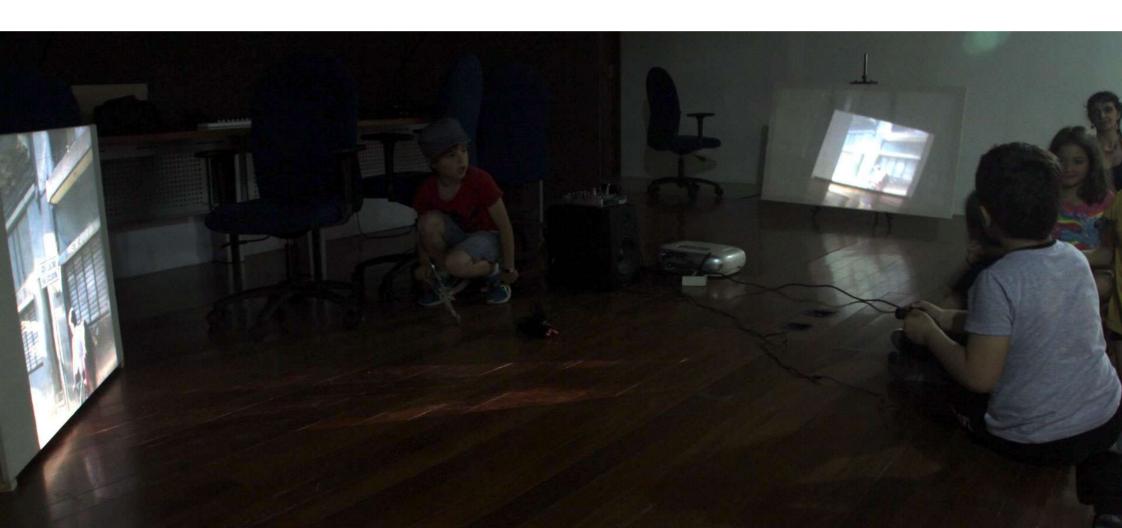


El pequeño señor Paul es un espectáculo construido con palabras y con imágenes.

Vivimos en la sociedad de la imagen. La cultura visual se ha convertido en uno de los fenómenos sociales más importantes de este siglo. La imagen desempeña un papel fundamental y cada vez más intenso en la transmisión de todo tipo de contenidos, y además con un alcance global. Esto afecta necesariamente al modo de percibir la realidad que nos rodea. La narración visual ha experimentado cambios múltiples, profundos y rápidos a lo largo de la historia: desde la pintura primitiva, a las diferentes técnicas pictóricas, pasando por la fotografía, el cine, la televisión, el vídeo, hasta la imagen digital y las nuevas tecnologías.

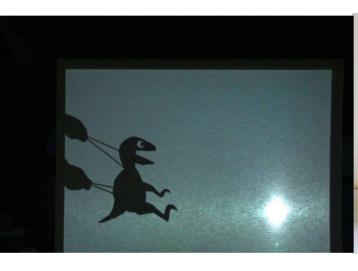
OBJETIVOS

Queremos, con este espectáculo, contribuir a que los niños tengan una percepción creativa del lenguaje audiovisual. Que establezcan contacto con el mundo icónico a través de la interpretación lúdica y reflexiva de los mensajes visuales. Despertar su curiosidad hacia los nuevos lenguajes del arte contemporáneo. Pero sobre todo, queremos contarles cosas que a nosotros nos parecen importantes. Queremos hablarles de la poesía de lo cotidiano y de los héroes de la vida diaria que viven en el portal de al lado.



PROPUESTA DIDÁCTICA ACTIVIDADES QUE SE PUEDEN HACER ANTES DE VER LA FUNCIÓN

Los niños están muy familiarizados con la narración visual gracias a las nuevas tecnologías. Pero las viejas tecnologías también sirven para contar cosas:







:: Una de las formas más antiguas de jugar con la imagen son las sombras chinas. El teatro de sombras es un recurso indispensable para contar historias.

Dejando el aula en penumbra y proporcionándonos una fuente de luz (flexo, foco, linterna, etc...), podemos comenzar con el milenario juego de hacer sombras con las manos. También podemos recortar pequeñas siluetas que pueden ser proyectadas en una pared.

:: Podemos construir un pequeño teatro ${\it Kamishibai}.$

:: La imagen en movimiento: los artilugios que precedieron al cine (linterna mágica, zootropos, taumatropos) son fascinantes.

Construir un taumatropo es muy sencillo, bastan dos discos de papel, un viejo CD, un cordel y ya podemos jugar a crear la ilusión de la imagen en movimiento.

PROPUESTA DIDÁCTICA ACTIVIDADES QUE SE PUEDEN HACER DESPUÉS DE VER LA FUNCIÓN

Llega el momento de poner en común las impresiones personales y hacernos preguntas:

:: ¿Quién es el Sr. Paul?

:: ¿Se parece a alguien que yo conozca?

:: ¿Qué aventuras vive el Sr. Paul?

:: ¿Hay artilugios y aparatos (proyectores de diapositivas, retroproyectores) que utiliza el actor para jugar con las imágenes y que no conozco?

Por otro lado, vamos a analizar cómo nos han contado esta historia. El actor nos habla del Sr. Paul y nos muestra imágenes. ¿Cómo se puede contar una historia con imágenes?

Proponemos el siguiente juego: «Una fotografía puede motivar la construcción de todo un mundo».

A partir de fotografías impresas escogidas al azar, o de dibujos que los propios niños hagan, vamos a intentar articular un relato a partir de una secuencia de imágenes consecutivas. iY a ver qué sale!



