

MJÖLNIR

EL MARTELL DE THOR



Companya

LA TRINXERA

INTRODUCCIÓ

TEATRE I EDUCACIÓ

El teatre és un art viu, si pregunteu a qualsevol actor o actriu us dirà que mai hi ha dos funcions que siguin iguals encara tractant-se de la mateixa obra. Quan anem al teatre els actors i actrius estan en comunió amb el públic, l'actor / actriu sent com li està arribant la informació al públic i en base a això la seua actuació canvia. No variarà el text que diu o el moviment que ha de fer però sí la intensitat, el tempo ... Això fa que cada representació sigui única. Hi ha una altra característica que fa únic al teatre i és que actors i públic estan compartint un mateix espai, el que es recrea està succeint davant els teus ulls i això fa que les emocions es transmeten de manera més propera. El públic pot sentir que forma part del que està passant i això fa que reflexe les seues vivències a través del personatges de l'obra. D'aquesta manera el teatre es converteix en una eina molt interessant per a l'educació dels xiquets i xiquetes, ja que els ajuda a fer front a les seues pors, a enfrontar-se d'una manera segura als diferents conflictes del dia a dia, a desenvolupar el seu cos i la seua veu, a reforçar la comunicació, el treball en equip, la autonomia, etc.



PER QUÉ EL MARTELL DE THOR

Fa temps que els personatges de Thor i Loki son molt coneguts gràcies al cinema de superherois, per això pensem que és un bon moment per aprofitar aquesta situació i direccionarla per al foment d'altres arts com son el teatre i la lectura. Aquesta obra es construeix adaptant diferents contes clàssics de la mitologia nòrdica i volem que siga un vehicle de motivació per a buscar, llegir i contar aquestos contes i a la fi, també uns altres.

De la mateixa forma pensem que la mitologia nòrdica y aquesta obra te un gran ventall de personatges fantàstics, la qual cosa la fa perfecta per a utilitzarla com a ferramenta per a jugar, creant una connexió directa entre els contes i el joc.

En aquest dossier volem fer un anàlisis i proposar una serie d'activitats per a transformar aquesta obra y aquest conte en un joc, per a que en el futur pugau fomentar la lectura de altres contes amb l'excusa de transformarlos en jocs.



QUINA OBRA ANEM A VEURE

SINOPSI

Després de recórrer els nou regnes, els corvs Hugin i Munin venen per a contar-nos les aventures dels déus Thor i Loki. Pareix que algú ha furtat el martell del poderós déu del tro. Acompanya'ns per les branques d'Yggdrasil per a recuperar-lo, coneguent nans, gegants i ogres de la mitologia clàssica vikinga.



ACTIVITAT: Què és la mitologia? Coneixes personatges de la mitologia nòrdica? i d'altres mitologies? Quins contes mitològics has llegit?



FITXA TÉCNICA

REPARTIMENT:

Rocío Chico

Carmen Comes

DIRECCIÓ:

Carlos Carvajal

ASSESSOR DE MOVIMIENT:

Carles Sanchis

ASSESSORAMENT MUSICAL:

Marta Estal

ESCENOGRAFIA:

Gabriel y Paco Escalera

CREACIÓ DE TITELLES:

Gabriel Escalera y Carlos Carvajal

DISSENY ILUMINACIÓ:

Carles Sanchis

PRODUCCIÓ:

La Trinxera

FOTOGRAFIA I VIDEO:

Carles Sanchis



LA COMPANYIA

La Trinxera és una companyia teatral valenciana nascuda el 2018 i formada per Carles Sanchis i Rocío Chico. Els dos actors es van conèixer al grup de teatre de la Universitat de València (Assaig) i arran d'aquí va sorgir la companyia. En 2018 La Trinxera llança el seu primer espectacle *Midnight*, interpretat pels dos membres de la companyia i escrit per Carles Sanchis, amb ell aconseguen guanyar dos premis al festival Vila de Mislata, 3er millor espectacle i millor actriu protagonista. Després del seu primer treball, la companyia comença a afegir nous membres a causa de les necessitats artístiques de les seues següents produccions, així al 2021 s'uneixen Carmen Comes, Jose Terol i Carlos Carvajal formant l'equip complet.



LES TITELLES

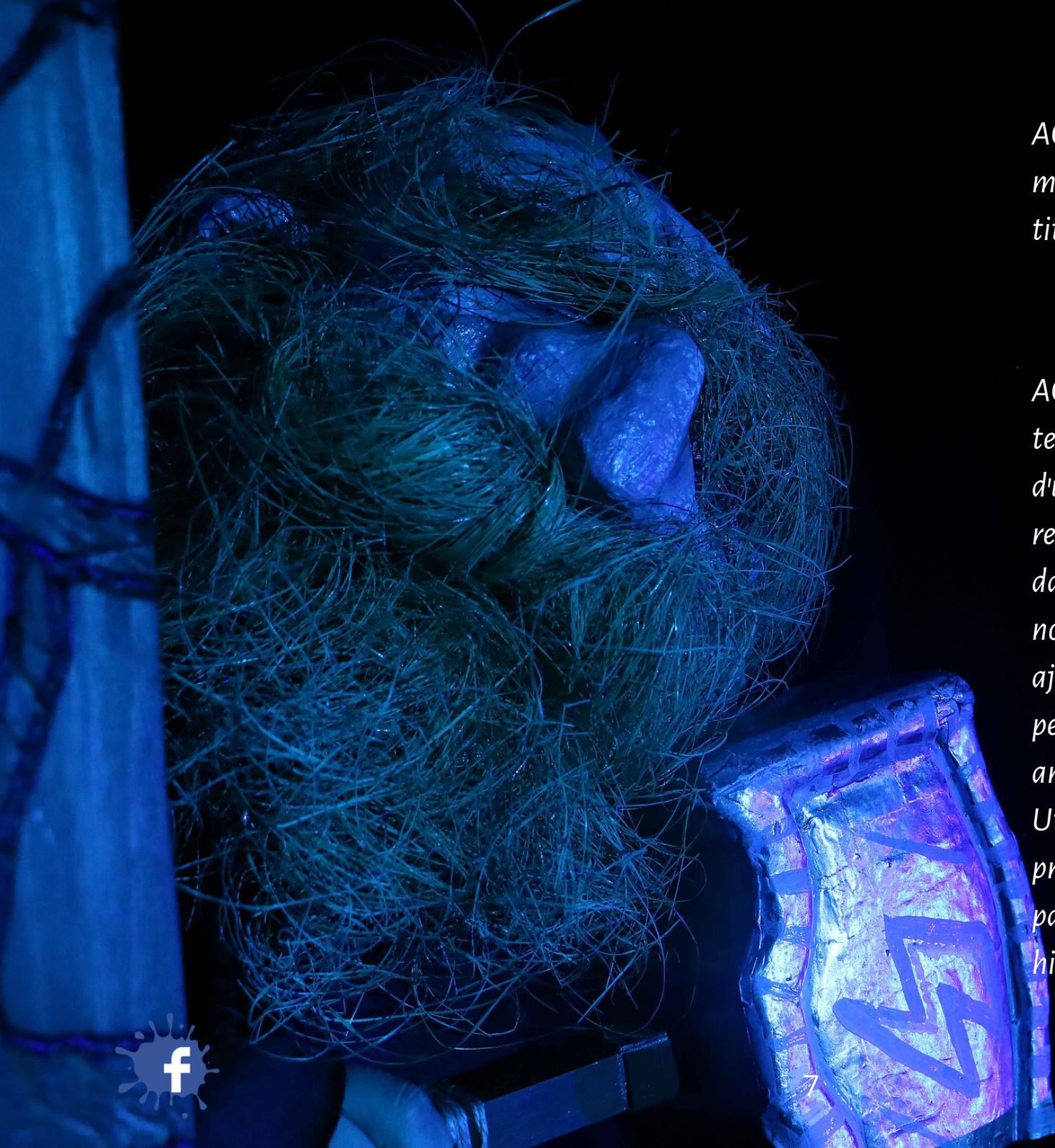
El martell de Thor utilitza diferents tècniques del teatre de titelles.

TITELLES DE TAULA: Basats en la tècnica japonesa del Bunraku. El titellaire se situa darrere de la marioneta, donant-li tot el protagonisme i pot, a vegades, dialogar o narrar. En poder secundar-se en una taula, es poden manipular amb més detall altres articulacions, sense haver de preocupar-se per mantindre l'equilibri.

MAROTES: L'estructura d'esta marioneta està composta per un únic eix que sosté tant el cap com la resta del cos. La mà del manipulador es convertix en la mà de la titella i pot ser enfundada en un guant de color similar al rostre del ninot per a aconseguir una major immersió en la seua interpretació.

TITELLES D'OMBRES: En el seu mode tradicional, els titelles d'ombres són figures planes, articulades, operades per varetes, que es projecten en una pantalla translúcida il·luminada des de darrere.





ACTIVITAT: Sabries identificar en quin moment s'utilitza cada tècnica de titelles?

ACTIVITAT: Farem el nostre propi teatre d'ombres. Dibuixem la silueta d'un personatge en una cartolina i la retallem. Li peguem una vareta darrere que ens servisca per a agafar la nostra titella amb una mà. Ens ajuntem en grups de tres persones i pensem quina història podem contar amb els nostres tres personatges. Utilitzant un llum o una llanterna projectem les nostres titelles en una paret de classe i juguem a contar la història que ens hem inventat.



TEASER

<https://youtu.be/JiNvkJUPJ5E>

PÚBLIK

Recomanat a partir de 4 anys



DEL CONTE AL JOC

ABANS DE L'OBRA

Ací vos proposem algunes activitat purament teatrals per a aproparse al joc:

- *Una persona ha d'eixir de classe, la resta utilitzant el seu cos ha de construir un espai comú, com si fórem estàtues, no se pot parlar. La persona que ha eixit haurà d'esbrinar de quin espai es tracta. Per exemple, si volem fer un restaurant hi hauran estàtues que siguen cambrers, gent que està menjant, cuiners i cuineres, taules i cadires...*
- *Ens col.locarem en cercle, agafarem un objecte qualsevol de la classe i el transformarem en una altra cosa. Per exemple, un llapis podria ser també una ullera de llarga vista, o un escuradents. Anirem passant l'objecte per fer diverses transformacions.*





- *Una persona es posa mirant a la paret amb els ulls tancats. La resta fa una fila darrere. Per torns, les persones de la fila fan un pas avant i canviant la seua veu diuen: benvinguts al regne de Asgard. L'objectiu és canviar tant la veu, que la persona que té els ulls tancats no puga endevinar qui ha parlat.*
- *Ens posem per parelles i escrivim en un paper una professió. Es mesclen tots els papers i cada parella saca un a l'atzar sense que el veja ningú més. Sense parlar i per torns, representarem la professió que ens ha tocat i la resta de la classe ha d'endevinar-lo.*



DESPRÉS DE L'OBRA

Tot conte, tota obra de teatre i tot joc, tenen uns elements en comú, els veurem, per a poder convertir este conte en un joc.



PERSONATGES:

- **Els herois:** Thor i Loki, dos déus amb poders diferents, un té super força, l'altre es un mag que pot transformar-se en qualsevol animal. Els herois dels contes son els personatges que porten l'acció endavant. Tenen un objectiu que volen aconseguir i s'enfornten a diverses peripècies i conflictes per aconseguir- ho.


ACTIVITAT: Anem a crear el nostre heroi, el nostre déu nòrdic. Elegirem un nom i un poder. Després farem un dibuix de com volem que siga el nostre personatge.



- **Els conflictes:** Uns ogres que han furtat el martell de Thor, el gegant Skrymir que els posa unes proves als herois com a condició per a ajudarles. Brok, un nan al que Loki ha de enganyar per a que fabrique el martell de Thor. aquests són els personatges que genera conflictes a la resta de personatges, situacions que cal resoldre. Estos personatges solen entrar i eixir de la història de manera esporàdica. Normalment hi ha unes accions que els herois poden fer per a enfrontar-se a estos personatges.

ACTIVITAT: ¿Quins altres conflictes poden trobar-se Thor i Loki? Anem a imaginar situacions i personatges als quals els herois s'han d'enfrontar en el seu viatge per a trobar el martell. també hem de pensar qué s'ha de fer per a superar aquestes situacions. En grup, anem a dibuixar un mapa, pot ser a la pissarra, o amb paper continu i en ell situem els conflictes de l'obra i els que hem inventat. Aquest mapa ens servirà com a guia.



- 
- **Els guia:** Hugin i Munin, els corbs que narren la història. Els personatges guia representen una figura d'autoritat i serveixen per a dirigir a la resta de personatges. En el joc, acompanyen als herois y moltes vegades fan les mateixes accions que ells. També podrien ser un heroi més. En el joc, aquest serà el personatge del mestre.



ESPAI

A l'obra del martell de Thor es veuen diversos espais per els que els herois viatgen en la seua aventura.

- Asgard: El món del deus, la seua casa.
- Nidavellir: El món dels nans, on Brokk fabrica el martell de Thor
- Jotunheim: Un mon gelat on viuen el gegants. Ací está a la casa del gegant Skrymir i la dels ogres.

ACTIVITAT: Utilitzant cadires, taules i material de l'aula anem a construir els diferents espais del nostre conte. Per exemple, juntarem un parell de taules per a fer una mena de cova i ficarem dues cadires davant que serán la porta. Aquesta pot ser la casa Brokk.



ACCIONS

Les accions de l'obra son totes les coses que fan els personatges a l'obra o al conte. Com els ogres furten el cabells de Siff, com furten el martell, com viatgen volant cap al món dels gegants, com Thor es disfressa en la boda amb el ogre, etc.

ACTIVITAT: Anem a jugar al teatre, a jugar al conte. Es tracta de fer l'obra, de manera improvisada, juguem a ser eixos personatges en eixe espai amb eixes situacions que han de resoldre. Per a això, cada persona tria un personatge, pot ser dels herois, o dels conflictes que hem creat. Cada personatge comença en el seu espai, els espais que hem creat amb el material de l'aula. Ara comença el joc, comencen les accions de la nostra història. Seguint el mapa que hem fet, els personatges aniran passant d'una situació a la següent fins a completar tota la història. El mestre, amb un personatge guia ajudarà els xiquets i xiquetes a fer tot este recorregut.





Esta mateixa estructura és aplicable a qualsevol conte. Però és important seguir este ordre:

- Llegir el conte.
- Triar un personatge
- Construir l'espai
- Jugar a les accions del conte



Esperem que gaudiu de l'obra i que este material us pugui servir d'ajuda. Si teniu dubtes sobre el procés, no dubteu a posar-vos en contacte amb nosaltres

- cialatrinxera@gmail.com
- 636 453 953

Més informació en:

- www.latrinxera.com

Companya

LA TRINXERA



MJÖLNIR

EL MARTELL DE THOR



Companya

LA TRINXERA