

# GIDA PEDAGOGIKOA

## “MARTINAREN PARKE FANTASTIKOA”

### OHARRA:

Nahiko luketen ikastetxeek “Martinaren parke fantastikoa”ren Unitate Didaktikoa eskatu ahalko dute eta eskolako kurrikuluaren arabera egokitu eta garatu.

Hemen: [www.produccionesmaestras.com](http://www.produccionesmaestras.com)

Edo posta elektronikoz bidez: [angel@produccionesmaestras.com](mailto:angel@produccionesmaestras.com)



[www.produccionesmaestras.com](http://www.produccionesmaestras.com)

### EDUKIEN AURKIBIDEA:

1. AURKEZPENA
2. KONPAINIA
3. MARTINAREN PARKE FANTASTIKOA
  - 3.1. TESTUA
  - 3.2. PERTSONAIK
  - 3.3. GAIK
  - 3.4. ESKENARATZEA
4. EMANALDI AURREKO JARDUERAK
5. EMANALDI OSTERAKO JARDUERAK
6. INTERESEKO ESTEKAK
7. TALDE ARTISTIKOA

## 1. AURKEZPENA

“MARTINAREN PARKE FANTASTIKOA”.ren informazio nahiko emateko xedea du gida honek. Ikasgela barruko lanean edota familia eremuan txertatua izateko aukera ematen du. Horrela, emanaldia hobe ulertu eta disfrutatu ahalko dute haurrek.

Arte dramatikoak eskaini diezaieken aukerak nabarmenduko dituen gida eskaintzea inportantea da. Lagunekin disfrutatzekeo plazertzat Antzerkia aurkeztea. Norik bere burua ezagutzeko tresna gisa eta bide berean genero rolak, elkartasuna edota berdintasuna landuz.

Teknologia berriek hartua duten mundu honetan, haurrak hamaika aukera eman diezaieken tresna elektronikoz inguraturik aurkitzen dira. (Jokoak, serieak, pelikulak) Eta gutxika, giza kontaktutik urrundu egiten dute ere. Orduan Antzerkia milaka urte dituen komunikazioa errito gisa aurkezten zaigu; zeinetan publiko eta antzezle artean paktu moduko bat egonkortzen den. Komunikazio ekintza bihurtzen da antzezpena eta publikoa beraz, komunikazio ekintzaren gako ezinbestekoa.

Gure bizien parte da Antzerkia, 3D errealeren itzultzea da. Arauak errespetatzen irakasten digu, emozioak identifikatzen, egoerak ulertzen, beste baten lekuan jartzen, finean, bizi irakasten digu.

Egun, ordenadore, tablet eta telefonoekin, zuzeneko komunikazioa galdu egin da. Pantaila batetik mundua ikustea aise errazagoa da. Horrexegatik, Antzerkiaren esperientziak espazio-denbora berean erritmo berera doazen pertsonak batzen ditu.

Guzti honek, bere horretan, Antzerkiaren justifikazioa ematen digu. Dituen hezkuntza eta kultura baloreetatik.

Joko dramatikoaren ezaugarri sozial eta ludikoa garatzeko bestelako ekimen edo aktibitate indartzera dator gida hau. Aintzat hartuz motibagarri eta dinamizaitzailea izan daiteken elementua dela, bestelako eduki blokeak irakasteko estrategia izan daitekelakoan gaude.

Antzerkia harremanetarako, ikasteko eta disfrutatzekeo bidea dela eta honek haurrei eman diezaizkieken baliabideetatik ohartzea nahiko genuke.

“Martinaren parke fantastikoa”-rekin honako hau nahiko genuke:

- Antzerkia harremantzeko eta disfrutatzekeo baliabidetzat hartu. Berdintasuneko mundua bat ulertzeko bide gisa.
- Kolektibo zein norbanako esperientziatzen ulertarazi antzerkia.
- Imaginatzekeo plazerraz disfrutatu.
- Eguneroko bizitzako elementu, egoera eta jarrerak identifikatzea.
- Emozio, sententzio eta erreakzio ezberdinak sentitzeko gaitasuna garatu eta berauek identifikatu ahal izatea.

## 2. KONPAINIA

Ibilbidea 2013an hasitakoa da Producciones Maestras konpainia nafarra, formatu txikiko bi obrarekin: “*¡A por churros!*” Gayarre Antzokiko testu “Sanferminero” en lehiaketako bigarren saria irabazitakoa, eta “*El Talego*” obra, mikroantzerkia, orduan ezezaguna zen formatua Nafarroan.

2014an “*Tres Árboles de Piedra*”, anbizio handiagoko produkzioa, komunitateko mugetatik ateratakoa. Horrela, urte bete beranduago, 2015ean, Gayarre Antzokiak Julian Gayarrerri eskainitako omenaldia enkargatuko dio: “*Recordando a Julián Gayarre*” 2016an “*Personajes Inolvidables: Casa de un Avaro con la Importancia de Bernarda*” estreinatuko du. Azken hau Gayarre Antzokira egokitutako muntaia, espaziotik ibilbideak eginez eta bertan ikusi ahal izan diren pertsonaiak gogora ekarriz.

2016an “*La caída (del hombre en crisis)*” komedia estreinatuko du. Helduei zuzendutako obra, honekin ere txoko ezberdinak zeharkatuko ditu konpainiak.

Eta 2017an publiko heldu eta gaztearentzako produkzio lerro berria irekiko du: “*Las Veladas Maestras*” saioak. AMODIOAREN gaian zentratuta, “*Comedia de amores, amoríos y amantes*” obrarekin. Urte berean, Raquel Andueza eta La Galanía-rekin batera, “*Quando el amor habla, el corazón canta*” espektakulua estrenatuko du. Honekin Erriberriko 2017ko Antzerki Klasikoko Festibala inaguratuko da.

Sormen propioko testuen aldeko apostua du konpainiak. Autore eta testu ezberdinei uko egin gabe, dramaturgia kontenporanea hobesten du.

Ángel García Moneo eta Ana Maestrojuánek beren bideak batu dituzte konpainia honetan. Ibilbide profesional eta esperientzia oparoa batu eta elkarrekin bidea hasi dute. Sormenerako, produkziarako eta zabaltze kulturalerako plataforma sortuz.



### 3. MARTINAREN PARKE FANTASTIKOA

#### 3.1. TESTUA

Aurrekoetan bezalaxe, gure testu propioak sortzearen aldeko apostua egiten dugu. Espresio lenguaia berrien bilaketa eta berritze etengabearen aritzea dakar honek.

Zuzena eta argia da testuan erabilitako hizkera. Zuzenduta doan publikoarendako ezagutzeko erraza, sinplea edo traketsa izan gabe. Testua aberasgarria izan dadila nahi dugu, hitzei bizi propioa eman ahal izateko nahikoa poetikoa izan dadila.

Ikusiko ditugun egoerak, errealismo puruenetik, ikuslea ere parte izanen den imaginazio jario handienera doaz. Idazterakoan ez dugu kontutan hartu posiblea zen edo ez; kontrakoa frogatu bitartean dena baita posible teatroan.

Egoerak, pertsonaiak eta abestiak josten joan da dramaturgia, koerentzia dramatiko eskainiz ikuskizunari.

Haurtzarotik genero gaietan sakontzea bilatzen dugu Martinarekin. Egun kontraesan bezalaxe betetako momentuan bizi gara, bai haur zein helduentzat ere. Alde batetik, berdintasunaren aldeko lana egiten duen mugimendu indartsua dago, zeinak parekidetasuna eta genero askatasuna aldarri dituen. Eta bestetik ordea, bereizketa sustatzen duten rola indartzen dituen merchandaisingnaren bidezko itzulera batean gaude (heroi gizonaek eta emakumezko printzesak, mutil edo neskendako joko bereiztuak,...) Jokoaren bidez, Martinak nahi duena izan daitekeela frogatzen digu. Beldurrei bakarrik aurre egin edo bere espazioa aldarrikatu. Jokoaren eguneroko egoeraz aurkezten zaigu, zertara, norekin edota non jolastu erabaki baitaiteke. Horrela aurrez ezarritako arau finko bati etxikia egon beharrik gabe. Norberaren erabakitze ahalmenak duen indarra balorean jartzea da xedea; Hau baita pertsonalitatea garatzea oztopatu dezakeen faktoreetako bat.

Martina zazpi bat urte dituen neskatua da. Auzoko parkera doa egunero. Bertan jolastu, ikasi eta bizipenak ditu. Beste haurrak bezalaxe bizi ditu bere jokoak. Parke honetan bere lagunak topatzen ditu, edo horren lagunak ez direnak ere. Bere aita eta amona, parkeko usoak... Parke normal bat da, baina Martinarentzat fantastikoa da. Bertan bizi baititu abentura ikaragarrienak eta emozio sutsuenak.

#### 3.2. PERTSONAIAK

Martinak bizi duen unibertsoa, adin bereko beste umeen antzerkioa da. Parke honetan nor den nor azalduko dugu jarraian:

**Martina:** Bere hirian bizi den haurra da. Zazpi urte ditu eta arratsaldero auzoko parkera doa jolastera. Bestelako parkeen modukoa da, baina Martinarentzat "bere parkea" da. Aitarekin doa, edo amonarekin, bertan bere lagunak topatzen ditu eta ez horren lagunak diren horiek ere. Martina parkeko neskatua bat geihago da besterik ez. Ez du superboteririk, ez du arreta berezirik deitzen, baina jolastu nahi duen haurra da.

**Usoak:** Parkeko bizi lagun ohikoenak dira. Maitatuak eta baztertuak maila berean. Bakean bizitzeko eskubidea dute aldarri.

**Luis:** Parkeko harroputza da. Berarekin sartzen zirelako bilakatu da harroputza.

**M<sup>a</sup> Jesús:** Martinaren amona da. Mugikorrari konektatua dago uneoro. Alaia eta mugitua da. Gurasoek ezin dutenean, amonak zaintzen du Martina.

**Niko:** Martinaren lagun mina. Adiskide eta konfidentea. Kontrara egiten diote elkarrri, lagun onenek bezalaxe.

**Dani:** Hirugarren laguna da kuadrilan. Baina dani gaixo dago, eta azken aldiak ez dute ikusi. Baina gaixo egon arren jolasten aritzeko ez dute oztoporik Dani agertzen denean.

**Aita:** Bizitza estresatua du Martinaren Aitak. Beraz, parkean dagoenean bakarrik irakurri dezake periodikoa. Eta hala, Martinari kasu gutxi egiten dio. Martinak aitarekin jolastu nahi du ordea.

**Estralurtarra:** Planeta arraro batetik datorren pertsonaia da. Bere herrian gerra dago eta alde egin behar izan du. Bera bezalako asko daude. Orain, norbaitek babesa eman diezaien zai daude ezlekuan.

**Ama:** Martinak gogoan du Amonak erosi nahi ez zion toterrenoaren harira nola eztabaidatu zuten amak eta aitak.

**Abuelo:** Jada hemen ez badago ere, Martinak maitasunez du gogoan.



### 3.3. GAIAK:

Eskena bakoitzean, bai hurrek zein helduek ezagutuko dituzten gaiak lantzen ditugu.

Martinak ongi etorria emanen digu bere parkera, eta nolakoa den azalduko digu.

Luisi aurre egingen dio Martinak. Parkeko harroputza da, ez da ematen duena bezain ona, ezta itsurak egin nahi dituen gaiztoa ere.

Oso gaixo egonda ere, deus ere ezinezkoa dela amestera jolastuko dute Martina, Niko eta Danik.

Aitarekin jolastu nahi du Martinak. Unibertso berriak deskubritu eta planeta berrietara eramanezen dituen bideak esploratu. Planeta horietan ezereza eta miseria deskubrituko ditu. Gerra eta okerrago dauden pertsonaiak.

Usoak errespetatu ditzagun eskatuko digu haietako uso erren batek. Naturaren parte baitira eta elkarrekin bizi behar baikara.

Martinak oroitzapenerako tartea izanen du ere. Triste egoteko eskubidea baitute hurrek ere. Egoera txar batengatik edota hutsune batengatik.

Neska edo mutila izanda jostailu batzuk edota besteak oparitzeko mesfindantza dago oraindik. Martinak egoera hau probestuko du buelta emateko.

Agur esatea kosta egiten da beti. Baina hurrengo egunean itzultzeko aukera egonen da.

Modu ludikoan harroputzen gaia lantzen dugu, gaixotasunena, hurrei ematen zaien arreta eskaxa, gerrak, ingurumenaren zaintza, hutsunea eta dolua, genero rolak eta laguntasunaren gozamina.



### **3.4. ESKENARATZEA**

Hiru antzezlek emanen diete bizi pertsonaia guztiei, landutako gorputz lanaz. Jantzitegia eta karakterizazioa funtsezkoak dira lan honetan, pertsonaia ezberdinak irudikatzen laguntzen baikaituzte.

Eskenan gertatzen dena hobeki ulertzera lagunduko gaitu musikak. Antzezlan honetarako sortua espresuki. Musikak emozioak eta zentzumenak biltzen ditu beregain.

Irudien erabilpena musikaren zentzu berean doa. Unibertso fantastikoak sortu nahi ditugu, pertsonaien arimaren isla izan daitezela eta ikuslea lagundu dezatela parke fantastiko batean murgiltzen.

Estetika, elementuak edo proposamena bera ez dira errealistak guztiz. Gaiak, sentsazioak eta emozioak irekitzen lagunduko digun ate bat izateko xedea du lanak.

#### **4. EMANALDI AURREKO JARDUERAK**

1. Arratsaldea parke batean pasatzea.
2. Zer gertatzen den behatu.
3. Bertan zeintzuk dauden ikusi (ez soilik gizakiak)
4. Zertara jolasten diren hitz egin txikienekin.
5. Zelako harremanak eraikitzen dituzten behatu. Nola jolasten diren.
6. Haurrek nork laguntzen dituen ikusi. Nolako jarrerak dituzten.
7. Haurrekin jolastu.
8. Haien parkearen gisakoa den antzerki obra bat ikustera joanen garelako esan haurrei.
9. Emanaldiko kantuak deskargatu. Honako lotunean daude.

[www.produccionesmaestras.com](http://www.produccionesmaestras.com)

[www.teatrogayarre.com](http://www.teatrogayarre.com)

#### **5. EMANALDI OSTERAKO JARDUERAK**

1. Haurrei zer iruditu zaien galdetu. Gustokoa izan duten. Zer izan da politena haientzat...
2. Antzerkira joatearen esperientzia konta diezaguten eskatu.
3. Horrelakorik espero zuten?
4. Egoeraren batekin identifikatuta sentitu dira?
5. Antzezlaneko kantuak kantatu.
6. Esku programa koloreztatu.
7. Producciones Maestraseko Facebook orrian iritzia utzi.

#### **6. INTERESEKO LOTURAK**

[www.produccionesmaestras.com](http://www.produccionesmaestras.com)

<http://blog.oxfamintermon.org/juegos-con-valores-para-ninos-y-ninas/>

<http://www.gorkapastor.com>

<http://www.acronicproducciones.com>

#### **7. TALDE ARTISTIKOA**

Zuzendaritza eta dramaturgia: Ana Maestrojuán.

Aktoreak: Iratxe García Uriz. Oier Zúñiga. Ángel García Moneo. / Txori García Uriz

Argiztapena: Koldo Tainta.

Eskonografia diseinua: Koldo Tainta eta Producciones Maestras.

Proiektzioak: David Bernués. Acrónica Producciones

Musika: Gorka Pastor.

Jantzitegia: Edurne Ibáñez.

Diseinu grafikoa: Marta Elena Martín.

Karakterizazioa: Marlene Aznar.

Produktzioa: Ángel García Moneo.