

ARACALADANZA

Play

Del 28 de diciembre 2018 al 4 de enero 2019

Es decir, vamos a jugar.

Después de *Nubes*, Aracaladanza vuelve a los Teatros del Canal.

En esta ocasión nos propone la aventura del juego, y con ella, la libertad de la imaginación, el placer de inventar, el asombro, la risa y la complicidad.

Play nace como un lienzo en blanco, con la mirada abierta, sin inspiraciones concretas. El juego se construye con el propio juego, una indagación que parte siempre del universo poético soñado por Aracaladanza.

Fantasia, creatividad, ensueño y magia son los ingredientes esenciales del trabajo de esta compañía pionera de danza contemporánea madrileña, conocida por sus propuestas escénicas sin concesiones, de alta calidad. Un referente nacional e internacional en la creación de espectáculos familiares.

Ahora solo falta darle al *play*...

¿JUEGAS?*

El juego es más viejo que la cultura.

Johan Huizinga

JUEGO DE DADOS

Un jugador realiza una tirada con dos dados y rápidamente construye una frase que contenga tantas palabras como puntuación haya sacado con los dados. El siguiente jugador repite la operación, intentando seguir el hilo de la historia donde la ha dejado su predecesor. La sucesión de jugadores y tiradas va dando forma a una historia automática y colectiva.

Jugado por el Grupo Surrealista de Portland entre los años 2002 y 2003 en el café Red and Black de la misma ciudad.

*Juegos extraídos del libro *Invitación al tiempo explosivo (Manual de juegos)*, de Julián Lacalle y Julio Monteverde, con ilustraciones de Arnal Ballester, publicado en 2018 por Sexto Piso. Gracias a los editores y autores por su cortesía.

PARED “EL MURO DE LEONARDO”

«Contempla un muro cualquiera lleno de manchas, o una piedra con los más abigarrados dibujos, y encontrarás en ella todo tipo de paisajes... batallas, llenas de figuras que corren de un lado a otro, rostros de extraña apariencia y atuendo: una infinita variedad de cosas que tú puedes convertir en representaciones precisas».

Las reglas de este juego que transcribimos se deben a Leonardo da Vinci, quien recomendó a sus alumnos la búsqueda de estas «visiones» para utilizarlas posteriormente como temas para sus cuadros. (Véase: Leonardo da Vinci, Tratado de pintura, Akal, Madrid, 2004, pág. 362).

LA PROCESIÓN DE HORMIGAS

Situar una hormiga (o cualquier tipo de insecto que no vuele -y esto es importante para la experiencia-) sobre una hoja de papel que tenga algún tipo de límite marcado sobre los márgenes (por ejemplo, pueden doblarse hacia arriba sus bordes o dibujar una línea recta de un grosor insuperable); luego habrá que intentar seguir a la hormiga allí donde se dirija mientras la vamos persiguiendo con la punta afilada de un buen lápiz.

Juego propuesto por Álex Nogué en su libro Límites del dibujo. Las reglas que aquí reproducimos son una transcripción literal de las que aparecen en este mismo trabajo. Otra versión del mismo juego es la que se aplica al trazar nexos de unión entre las gotas de agua en una ventana durante un día de lluvia.

LOS DIBUJOS COMUNICADOS

Varios jugadores se reúnen alrededor de una mesa. El primer jugador realiza un dibujo sin que los demás puedan verlo, y cuando lo ha terminado se lo enseña durante un par de segundos al jugador que tiene a su izquierda. Este trata de reproducirlo de la mejor forma que pueda o quiera. Cuando lo ha terminado se lo muestra igualmente durante un par de segundos al jugador que tiene a su izquierda, reiniciando el proceso. Finalmente se pueden cotejar todos los dibujos y los cambios que se han producido al pasar de un jugador a otro.

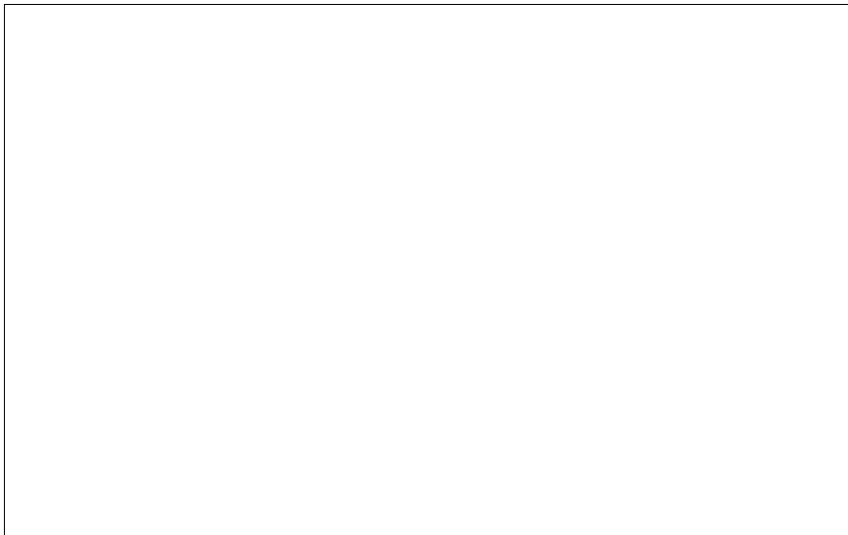
Juego llevado a cabo por los surrealistas franceses entre los años 1937 y 1939.

JUEGO DEL OCIO EN EL CENTRO COMERCIAL

El objetivo del juego es exprimir, hasta las últimas consecuencias, la noción de centro comercial como espacio de ocio, pero sin hacer de él un uso mercantil, es decir, sin comprar ni vender nada en él. De este modo se anima a los jugadores, que preferiblemente serán un grupo amplio, a desarrollar todo tipo de comportamientos impropios de las situaciones sociales que suelen darse en un centro comercial, tales como guerras de almohadas, castillos de peluches y otros juegos infantiles como el pilla-pilla o el escondite. En el momento de la inevitable expulsión es recomendable, como táctica de defensa, que todos los jugadores sigan a los guardias de seguridad en fila india y canten el «Cumpleaños feliz».

Juego llevado a cabo por el colectivo Huérfanos Salvajes el 18 de julio de 2008 en el centro comercial Parque Oeste de Alcorcón.

DESPUÉS DE VER EL ESPECTÁCULO, TE INVITAMOS A PROPONER UN JUEGO, QUE PUEDE SER INVENTADO:



Coordinación del programa: Ángela Segovia y Carlos Rod.

Estreno absoluto

País: España

Género: danza para público familiar

Idea y dirección: Enrique Cabrera

Coreografía: Aracaladanza

Coreografía perros: John O'Brien

Asistente de dirección: Raquel de la Plaza, Jimena Trueba

Intérpretes: Jorge Brea, Raquel de la Plaza, Jonatan de Luis, Elena García, Jimena Trueba

Música original: Luis Miguel Cobo

Música adicional: J. S. Bach / P. I. Chaikovski

Diseño de escenografía y vestuario: Elisa Sanz (AAPEE)

Diseño de iluminación: Pedro Yagüe (AAI)

Diseño de vídeo escena: Álvaro Luna (AAI)

Asistente vídeo escena: Elvira Ruiz

Diseño y realización máscaras y atrezzo: Ricardo Vergne

Realización vestuario: Sandra Calderón / Ángeles Marín

Realización escenografía: Mambo Decorados

Producción ejecutiva: Arantza Izaguirre Fradua

Dedicado a Fermina Palacios **y a** Alejandro Cabrera

Producción: Aracaladanza

Coproducción Teatros del Canal (Madrid), Shanghai Children's Art Theatre - SHCAT (China), Comunidad de Madrid, Sadler's Wells (Londres) y Festival Grec 2019 (Barcelona)

Con la colaboración de Centro Danza Canal (Madrid), Teatro del Bosque (Móstoles-Madrid).

Distribución: alberto-muyo@telefonica.net / anasala@ikebanah.es

Duración: 50 minutos (sin intermedio)

#Play
@TeatrosCanal

