

Dossier pedagògic

Prometeu

Olympus Kids

Un dels objectius de l'espectacle és que els nens i nenes sentin i desenvolupin el gust i el plaer de l'autonomia de ser espectadors (d'una vivència que és només per a ells i en la que poden intervenir). Per això, aquest dossier vol ser una guia útil, suggeridora i àgil perquè l'adult pugui retrobar-se amb el jove espectador després de l'experiència i aprofitar l'embranchida per a compartir un espai de creixement. El següent contingut és una eina que vol completar i enriquir l'experiència de l'espectacle i proposar un espai de reflexió entre els adults i aquests incipients espectadors. Es tracta d'activitats pensades sobretot per generar i incentivar un espai de diàleg i joc, reflexiu i creatiu, en torn del teatre i alguns dilemes ètics.

Què han vist les nenes i els nens durant l'espectacle?

Un narrador (Jofre Carabén van der Meer) que mitjançant un relat oral, la manipulació de maquetes i miniatures, l'ús del vídeo en temps real, les projeccions, recursos online i la interpel·lació directa amb els nens i nenes construeix un recorregut narratiu-explicatiu que parla del mite de Prometeu, el relaciona amb el Dr. Frankenstein i deixa la porta oberta a investigar la figura de Julian Assange com a possible Prometeu contemporani.

Moments i continguts clau de l'espectacle

Coneixem el mite de Prometeu a través d'una versió lliure basada principalment en l'obra d'Èsquil, *Prometeu encadenat*.

Ens situem a l'era dels déus olímpics on Zeus domina per sobre de tot. Prometeu és un déu de l'Olimp amb un super-poder especial: és capaç de preveure el que passarà, d'anticipar el futur. Té un germà, Epimeteu, que té el super-poder complementari: és capaç de mirar cap al passat i recordar-ho tot. Prometeu, el que mira cap endavant, i Epimeteu, el que mira cap enrere.



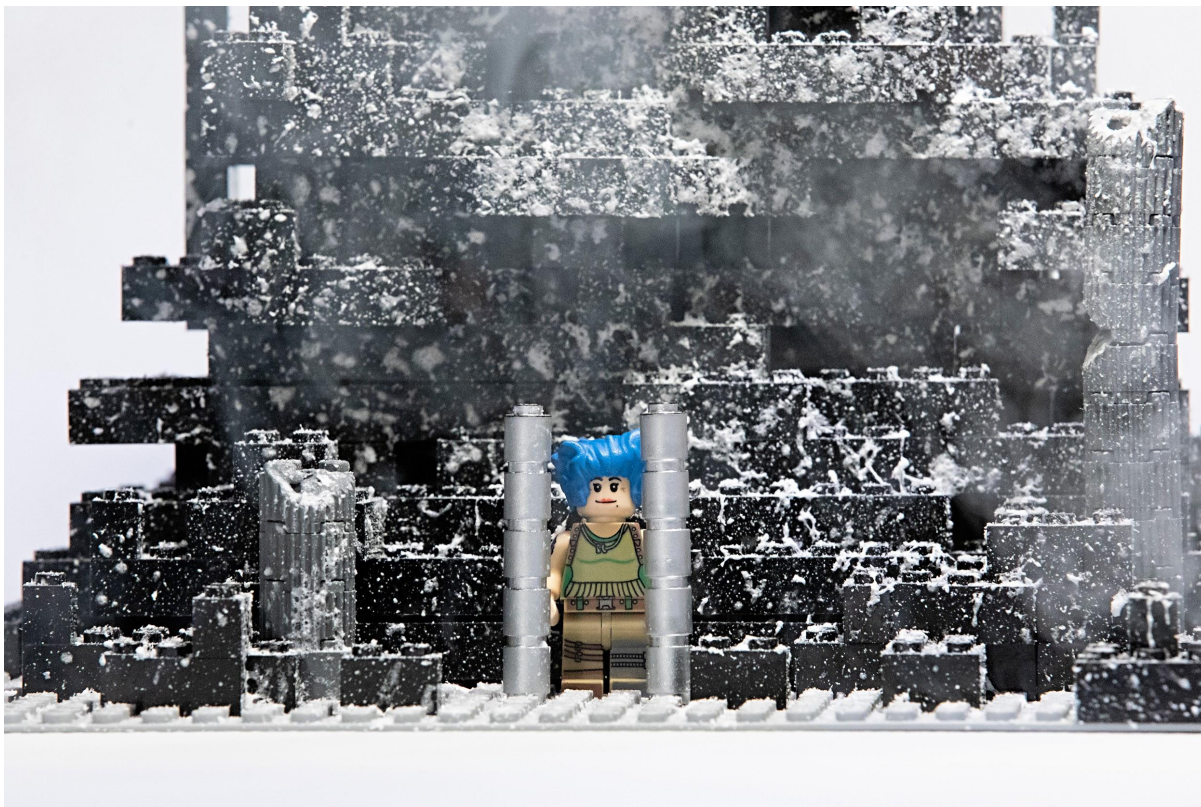
Un dia, Prometeu és convocat al palau de Zeus. Com tots sabem, Zeus és el déu més poderós de l'Olimp i és reconeixible pel llamp que dur a la mà i una àliga que l'acompanya. Entre d'altres coses, amb el llamp Zeus és capaç de controlar el foc i ningú més que ell està autoritzat a fer-lo servir. El foc és de Zeus, aquesta és la norma. Doncs bé, Zeus ha decidit crear el món i per fer-ho demana a cadascun dels altres déus que creïn quelcom per poblar aquest món nou on no hi ha res.



Prometeu pren un tros d'argila, la modela i crea una figura: el primer ésser humà. Perquè pugui desenvolupar-se, ell dona en aquesta criatura la capacitat de pensar en el futur i demana al seu germà que els concedeixi el do de recordar coses. Però no satisfet, decideix que el que de debò necessiten els éssers humans per realment poder completar-se, és el foc.



L'únic inconvenient és que el foc és propietat de Zeus, és el seu monopoli, aquesta és la norma. Prometeu, decideix ignorar aquesta norma, entrar al Palau de Zeus i robar el foc per donar-lo a les persones que, ara sí, troben el seu camí en el món.



Zeus, molt enfadat per aquest ultratge, decideix castigar Prometeu i els éssers humans. A les persones els envia la capsa de Pandora, que conté tots els mals del món. A Prometeu el lliga amb unes cadenes irrompibles a la falda del Mont Kazbek, al Caucas, on dia rere dia, una àliga li menjarà el fetge fins a l'eternitat.

A continuació, presentem una versió també lliure de la història del *Dr. Frankenstein, o el Prometeu modern*, a partir del llibre de Mary Shelley (1818) i de les diferents versions cinematogràfiques sobre el personatge.

El doctor Frankenstein, un científic, està molt interessat a conèixer els secrets de la vida. Estudia la Natura i els seus processos, s'adona que la llei natural fa que les coses neixin, visquin, es desenvolupin i al final, inevitablement morin. El doctor es rebel·la contra aquesta fatalitat i es proposa trobar una manera de tornar a la vida un cos mort.



Per a fer-ho, construeix una màquina que aprofita l'energia dels llamps i roba el cos d'un mort del cementiri, contravenint les lleis dels homes que demanen deixar els morts jeure en pau.



El Dr. Frankenstein du a terme el seu experiment i aconsegueix dotar de vida la seva criatura, però de seguida s'adona que la criatura està incompleta perquè tot i tenir el cos d'un adult, és com un recent nascut i no té les eines per viure entre els humans.



Mentre el científic es tanca al seu estudi per trobar una solució, la criatura s'escapa. Prop del laboratori hi ha un prat on una nena està collint flors, la criatura, molt encuriosida, s'apropa a la nena, aquesta li regala una flor. La criatura sent una felicitat immensa, però és el primer cop que sent unes emocions tan fortes i no sap què fer-ne.



Quan s'apropa a la nena per agrair-li el gest, sense voler, li fa mal. Els crits de la nena atrauen l'atenció dels adults del poble que arriben i descobreixen terroritzats la criatura. Aquesta fuig i torna al laboratori.



Però la gent la segueix i algú, portat per la por i la ràbia, llença una torxa dins del laboratori, que pren foc. I així les flames acaben engolint el Dr. Frankenstein i la seva criatura.



Julian Assange ha aparegut durant l'espectacle sibil·linament, sense ésser esmentat, com si fos una altra imatge de Prometeu o una de les cares del Dr. Frankenstein. Sense entrar a jutjar la pertinència o no dels seus actes, al final de la narració/espectacle es fa esment d'aquest nou personatge, que estava amagat en les altres dues històries i s'explica als espectadors perquè la peripècia vital de Julian Assange es pot identificar com la d'un Prometeu contemporani: algú que desobeint el poder, roba quelcom (informació classificada); revela quelcom (accions com a mínim poc ètiques dutes a terme per aquell poder); dona allò que ha robat a la societat perquè estigui informada i hi vegi més clar; i és castigat per haver-ho fet. Reflexionant sobre el cas de Julian Assange, podem veure les reminiscències mitològiques i entendre que els mites no són només històries del passat, sinó que ens poden ajudar a explicar també el present.

Activitats

A partir dels continguts aquí dalt esmentats, es proposen una sèrie d'activitats i reflexions que es poden dur a terme amb les nenes i els nens després de l'espectacle. Totes, excepte la darrera, estan pensades per ser portades a terme de manera molt fresca just després de l'espectacle. La darrera, "El joc de la creativitat", és una activitat que podria desenvolupar-se durant els dies següents, ja que requereix més elaboració; d'aquesta manera es pretén convidar també a l'autonomia de les nenes i els nens i a allargar l'experiència, tot convidant-los a "imitar" el que han vist.

El joc de l'associació

Et diré una paraula i hauràs de dir més o menys ràpidament el que aquesta et suggereix. (És una manera de repassar el que han vist i sentit, posar en comú i escalfar).

Prometeu	Norma	Zeus
Foc	Prohibició	Desobeir
Àliga	Fetge	Càstig
Vida	Cementiri	Frankenstein
Llampec	Energia	Mort
Laboratori	Justícia	Por

El joc de la recerca

El nom de Julian Assange només s'ha anomenat al final de tot però no s'ha explicat quasi res; han aparegut subliminalment durant l'espectacle imatges que identificaven la seva peripècia amb la de Prometeu però s'ha deixat una incògnita. Es suggereix que els fets i l'estructura dels dos relats tenen uns punts en comú amb el cas de Julian Assange molt interessants a investigar.

Es tractaria, doncs, de conduir als nens i nenes, després de l'espectacle, a investigar i compartir impressions i reflexions al voltant d'aquesta relació. Mitjançant preguntes com "Quants personatges hi havia a la història?" s'hauria de poder arribar a aquest altre personatge que ha aparegut de tant en tant i que no era ni Prometeu ni Frankenstein i eren imatges modernes.

Julian Assange, com s'ha dit més a dalt, ens porta a parlar de la rebel·lió contra un sistema per tal de millorar la comunitat. L'acte solitari, conscient i sacrificial que pretén despertar consciències. Pensar en el bé col·lectiu per sobre del bé individual. És, per tant, una bona ocasió per parlar de la solidaritat i la capacitat transformadora del lliure albir.

El joc de la conversa

A continuació exposem algunes de les preguntes que han anat sorgint durant l'espectacle on han intervingut nens i nenes. Algunes de les preguntes han servit per enllaçar temes o situar-se en el relat, algunes per obrir fils de reflexió; en cap cas, això sí, s'ha donat una resposta unívoca. Aquestes són, llavors, algunes de les preguntes que han conduït l'espectacle i que poden generar una bona conversa.

- Sabeu què és un mite?
- Qui és Prometeu?
- Quina diferència hi ha entre els déus i els éssers humans? I entre els éssers humans i els animals?
- Per què és important el foc? Què es pot fer amb el foc? Tot el que es fa amb el foc és bo?
- Què és el lliure albir?
- Sabeu què és el fetge?
- Mereix ser castigat algú per trencar les normes? Per què serveixen les normes? Què passa si trenquem les normes per fer quelcom que beneficia a molta gent? Tu haguessis robat el foc?
- Coneixeu la història del doctor Frankenstein?
- On podem trobar un cos mort? Es pot robar el cos d'un mort del cementiri? Va contra alguna norma?
- D'on pot treure energia el Dr. Frankenstein? D'on ve l'energia? Pertany a algú?
- Mereixen aquest càstig la Criatura i el Dr. Frankenstein? Trencar alguna norma el Dr. Frankenstein? I la Criatura, trencar alguna norma? Si algú no sap què és una norma i la trencar, mereix un càstig igualment?
- En què s'assemblen Prometeu i el Dr. Frankenstein? Qui s'assembla a Zeus a la història del Dr. Frankenstein?
- Hi havia algun personatge amagat en tot el que us he explicat, un personatge que en principi no tenia res a veure?

Les següents són ja, diguem-ne, les preguntes més elaborades, enfocades i concretes on es voldria anar a parar, per si resulten d'utilitat.

- Per què creus que Zeus no volia que els éssers humans tinguessin el foc?
- Imagina que veus pel carrer un graffiti que diu "Tots som fills de Prometeu". Què vol dir? Hi estàs d'acord?
- Prometeu, que sap perfectament que els seus actes tindran conseqüències molt negatives per ell, que actua des del lliure albir, per què creus que ho va fer?
- Quan creus que té sentit rebel·lar-se contra les normes? Per què serveixen les normes.
- Quina diferència hi ha entre la norma i l'esperit de la norma?
- El poble veu la criatura del Dr. Frankenstein i reacciona davant de quelcom que identifica com diferent i estrany. Creus que la gent quan actua i pensa conjuntament, sempre té raó?
- Què és Internet avui en dia?
- Una cosa que va fer Prometeu fa més de dos mil anys encara té sentit avui en dia i ho podem fer nosaltres mateixos i ho podem trobar en els altres. Tens clar què és un mite?

El joc de la creativitat

Es tractaria d'incentivar la preparació i realització d'un petit espectacle els dies següents al visionat. El llenguatge i les eines d'Olympus Kids són molt atractives i engrescadores per a les nenes i els nens, com l'ús de maquetes, figures, un relat i una càmera gravant. A continuació es suggereixen possibilitats:

- Tot pensant en l'espectacle, fes un dibuix d'allò que més t'ha interessat del mite de Prometeu.
- Imagina, inventa, pensa un ritual per agrair-li al foc tot el que ens dona. Potser amb una cançó, una dansa...
- Investiga què és un "cadàver exquisit". I pensa quines propietats pot tenir cada ésser que creis. Agafant objectes, coses, trossos, roba que tinguis per casa, crea una Nova Persona pel

nostre Temps a la manera del Dr. Frankenstein. Posa-li nom, explica les seves característiques i virtuts. Fes-la moure i parlar com una titella.

- Explica el mite de Prometeu a la teva manera utilitzant dibuixos, maquetes, figures i ninots que tinguis o puguis inventar amb paper, roba, fustes... Pots aprofitar per gravar-ho i després ajuntar-ho tot amb música i una veu que expliqui la història.
- Una altra possibilitat seria explicar una història o mite que t'agradi molt, o un conte dels teus preferits que tinguis per casa, utilitzant els recursos que has descobert veient aquest espectacle, és a dir, dibuixos, maquetes, figures o ninots que tinguis o puguis inventar amb paper, roba, fustes... Pots aprofitar per gravar-ho i després ajuntar-ho tot amb música i una veu que expliqui la història.
- Ja la cosa més difícil seria inventar una història en la que creus que tingui sentit rebel·lar-se contra el poder. Escriu-la clarament per parts, és molt important, ha de ser clara i ordenada. Pensa en la millor manera d'explicar-la, basant-te en els recursos que has vist a l'espectacle, i novament, utilitzant dibuixos, imatges, maquetes, figures o ninots que tinguis o puguis inventar amb paper, roba, fustes... Pots aprofitar per gravar-ho i després ajuntar-ho tot amb música i una veu que expliqui la història.
- Recordes què feia Zeus per celebrar que havia castigat Prometeu i havia fet respectar la seva autoritat? Ballar. Vols ballar? Imagina que ets com Zeus, molt poderós, i que vols posar-te a ballar. Quina música triaries? Et posaries alguna disfressa? Com és ballar feliç? I ballar enfadat? I ballar cansat? I ballar sobre el foc?

Olympus Kids

És en projecte teatral basat en una visió crítica i disruptiva dels mites grecs destinada exclusivament a un públic infantil de 7 a 11 anys. Mitjançant una mirada complexa, atrevida i multi-referencial, el projecte proposa tres peces independents de 55 minuts posades en escena a través d'un narrador que manipula maquetes, figures, diverses càmeres de vídeo en directe i recursos en línia. Olympus Kids és un projecte paral·lel de l'Agrupación Señor Serrano.

Què passa quan presentem un mite grec davant els ulls de nenes i nens? Què passa en la seva ment quan senten parlar per primera vegada de Prometeu, les Amazones, Hèracles, Demèter, Zeus o Hipòlita? Els mites grecs, que estan a la base de la cultura occidental, apareixen avui desdibuixats en el nostre panorama cultural. Quelcom deu haver passat amb la transmissió d'aquests perquè hagin quedat relegats i que només alguns privilegiats aconsegueixin assolir-los, comprendre'ls i gaudir-los. Els mites grecs, com tots els mites, hi són perquè a través d'ells puguem interrogar-nos sobre la naturalesa humana, no per força per trobar respostes unívocues.

Olympus Kids es presenta com un projecte que serveixi de porta d'entrada a la mitologia grega per a nenes i nens, a partir d'una revisió crítica i desenfadada, connectant els mites amb alguns dels temes claus dels nostres dies. Per tal de fomentar en els infants el plaer de ser espectadors autònoms, el projecte està concebut només per a públic infantil, sense la presència d'adults a la sala.

Dossier elaborat amb el suport de la Sala Beckett / Obrador internacional de dramaturgia

Autor: Pablo Rosal