

CONSTRUYENDO UN ESPACIO DE DEBATE INTERGENERACIONAL EN TORNO A LAS ARTES ESCÉNICAS Y LOS JÓVENES

2023
jornadas
TeVeó
+ joven

RELATORÍA

9-10
MAYO
2023

MOLINA
DE SEGURA



RELATORÍA JORNADAS TEVEO + JOVEN

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	3
2. MARTES 9 DE MAYO	4
2.1. Acreditación asistentes	4
2.2. Presentación de las Jornadas TeVeo + Joven	4
2.3. Mesa 1: “CREAMOS CON JÓVENES”	5
2.4. Mesa 2: “EXHIBIMOS PARA JÓVENES”	14
2.5. Mesa 3: “ACERCAMOS A LOS JÓVENES”	20
2.6. Taller 1: “GAMIFICAR LAS ARTES ESCÉNICAS”	29
3. MIÉRCOLES 10 DE MAYO	36
3.1. Mesa 4: “NEUROCIENCIA, ADOLESCENCIA Y ARTE”	36
3.2. Taller 2: “MAGIA Y NEUROCIENCIA”	43
4. CONCLUSIONES	45

1. INTRODUCCIÓN

El pasado 9 Y 10 de mayo de 2023 se realizaron las Jornadas TeVeo + Joven, organizadas en colaboración con el Teatro Villa de Molina, la Concejalía de Cultura del Ayuntamiento de Molina de Segura y la Asociación Te Veo de Artes Escénicas para Infancia y Juventud, con el apoyo del Instituto Nacional de las Artes Escénicas y la Música (INAEM).

Durante estas dos jornadas, celebradas en formato presencial en el Teatro Villa de Molina de Segura se han producido encuentros, talleres y debates en torno a las Artes Escénicas y los Jóvenes. Fomentando la creación de un espacio de debate intergeneracional entre los asistentes y los ponentes, con perfiles muy variados, desde dramaturgos noveles, jóvenes comisarios de festivales, artistas, creadores, programadores especializados en la exhibición para público joven así como investigadores en el campo neurocientífico y alumnos jóvenes que han participado en experiencias y proyectos escénicos.

2. MARTES 9 DE MAYO

2.1. Acreditación asistentes

A las 09:30 de la mañana se abre el Teatro Villa de Molina y se da la bienvenida y acreditación a todos los asistentes a las Jornadas TeVeo + Joven.

2.2. Presentación de las Jornadas TeVeo + Joven

La presentación de las jornadas comienza a las 10:00 donde Sara Sáez, presidenta de la Asociación Te Veo de Artes Escénicas para Infancia y Juventud, nos da la bienvenida junto con Soledad Nortes Navarro, Concejala de Cultura del Ayuntamiento Villa de Molina y Juan Francisco García Saorín, director del Teatro Villa de Molina. En este recibimiento, se realiza el valor del teatro y la gran labor del sector profesional dedicado al público joven, así como la responsabilidad de fomentar y cuidar este tipo de público.

Además, se presenta Molina de Segura como ciudad de acogida para estos encuentros, y también como localidad activa y abierta a la cultura y a las artes escénicas, y ejemplo de ello son la Muestra de Teatro Joven, el Festival de Teatro Internacional, entre otros. Se inauguran las jornadas agradeciendo la asistencia y la labor de los profesionales del sector.



2.3. Mesa 1: “CREAMOS CON JÓVENES”

En esta primera mesa, que comienza a las 10.30 de la mañana, tenemos oportunidad de conocer distintos proyectos en cuyo proceso de creación participan directamente los jóvenes. Modera Emilio Goyanes, que plantea intervenciones de 15 minutos para cada ponente y después abrir el turno de preguntas. y en ella contamos con la participación de:

- Adrián Perea / DRAMATURGO Y DIRECTOR DE ESCENA: Licenciado en Dramaturgia y Dirección de escena y Máster en Guion de Cine y Televisión, Perea estrenó en 2018 su primer espectáculo, Buenas chuches y buena suerte, y en 2022 formó parte de las II Residencias Dramáticas del Centro Dramático Nacional, donde publicó su último texto, Las catástrofes que verán los chavales de la plaza.
- Juan Monedero / ULTRAMARINOS DE LUCAS - PROYECTO NADA: Integrante de la compañía Ultramarinos de Lucas, galardonada en el año 2015 con el Premio Nacional de Artes Escénicas para la Infancia y la Juventud, Juan Monedero ha liderado junto a sus compañeros Nada, un proyecto teatral de investigación y puesta en escena basado en la obra homónima de la autora danesa Janne Teller y realizado con el apoyo del Teatro de La Abadía.
- Andrea Felipe Tendero/ ALUMNA- PROYECTO NADA: Alumna de Instituto de Alcalá de Henares que participó en Proyecto Nada de la compañía Ultramarinos de Lucas.
- Beatriz de Torres / ESPACIO ABIERTO, LA QUINTA DE LOS MOLINOS: Con larga trayectoria en la gestión cultural, ha participado en la puesta en marcha de proyectos como Matadero Madrid o Teatro Circo Price. Es directora artística del centro de creación y aprendizaje para la infancia y la adolescencia de Madrid Espacio Abierto Quinta de los Molinos, que desarrolla el proyecto Mundo Quinta, una oportunidad para jóvenes de entre 13 y 18 años de crear su propia obra de teatro junto a profesionales.
- Sara Ramírez /PARTICIPANTE DEL PROYECTO MUNDO QUINTA: Adolescente participante del Proyecto Mundo Quinta desde la primera promoción. Actualmente forma parte de él como ayudante de producción.
- José Aurelio Martín / PROYECTO SIMPROTA: El proyecto nació en el IES Sidón de Medina Sidonia (Cádiz), empezó siendo un intento de dignificar el teatro juvenil y se ha convertido en una comunidad que se rige por unos valores comunes centrados en el “sin protagonismo”, el poder de la colectividad, el trabajo cooperativo y la comprensión mutua. El teatro dio paso a una Asociación y posteriormente al Certamen Simprota de Teatro Joven.



A continuación, se exponen las intervenciones de cada ponente:

Adrián Perea / DRAMATURGO Y DIRECTOR DE ESCENA

Nos cuenta como su primera experiencia con el teatro empezó en el Colegio Pradolongo de Usera en Madrid. Él quería ver la representación que hacían en el colegio de “El libro de la selva”, pero se agotaron las entradas y no pudo verla. Tuvo que esperar al año siguiente y desde entonces empezó a hacer teatro.

Años más tarde en el el Bachillerato de Artes Escénicas del Instituto Lope de Vega fue donde descubrió la palabra dramaturgo. Adrián nos cuenta que él no quiso ser actor porque lo que realmente quería hacer era comedia y tener la libertad de poder construir sus propias historias, ir al conflicto. Fue con un retrato de Lope de Vega que había colgado en el Instituto donde descubrió su verdadera vocación tras un mirarlo y mantener un diálogo sobre su futura profesión. Así que a los 17 años comienza a estudiar Dramaturgia en la RESAD en Madrid, siendo el más joven de su promoción.

En 3º de carrera estrena “Buenas chuches y buena suerte”, y realiza cuatro meses en cartelera en una sala de Madrid. Otro de los textos que escribe durante su formación en la RESAD, y que forma parte de su TFE (Trabajo final de estudios) es “Los no me olvides” cuya temática es el mito de amor romántico en los jóvenes. Así forma compañía de artes escénicas junto con Álvaro Nogales, director de escena, cuyo objetivo es crear público joven a través de temas que les moviesen. El segundo montaje de la compañía es “Ahora que nos dejan hablar”, una adaptación de “El coloquio de los perros” de Miguel de Cervantes. En ella, en vez de ser los perros quienes tienen la oportunidad de hablar, son dos jóvenes quienes tienen la oportunidad de reivindicar su lugar en

el mundo y lo que tienen que decir al respecto. Por otro lado, en el montaje de "Los chicos de Baker-Miller", se vuelven difusas las líneas de actor, director y dramaturgo, y ambos realizan todas estas funciones para hablar de las nuevas masculinidades, desde su propia experiencia y con el objetivo de acercarse a un público joven y hacerles reflexionar. Y precisamente, lo que más destaca son las actuaciones que han realizado en institutos y el debate que se genera después.

Otro de los proyectos que ha realizado con Álvaro Nogales en el Laboratorio de Escritura Teatral de la fundación SGAE 2022 son "Las juventudes," y que profundiza en qué significa ser joven y tu acercamiento a la política: ¿cuáles son tus primeros pensamientos políticos?. Además, en ese mismo año forma II Residencias Dramáticas del Centro Dramático Nacional, donde publica "Las catástrofes que verán los chavales de la plaza.", que ahonda en el cambio climático través de escenas autoconclusivas, donde ocurren diferentes catástrofes en plazas distintas con chavales distintos y cómo eso influye a tus decisiones del día a día. ¿Como le digo a mi amigo que estoy enamorado si estamos en medio una inundación?

También ha desarrollado proyectos directamente con alumnos del Instituto San Isidro de Madrid en el programa "Una grieta" del Departamento de Educación del Museo Nacional de Arte Reina Sofía. Donde hicieron un proceso de creación escénica en torno a la temática: adolescencia y monarquía. Ya que la edad de los alumnos era la misma que la princesa Leonor y en pieza de creación escénica surgieron reflexiones como: ¿Qué es una adolescencia real?

Por todo ello, Adrián considera fundamental la primera experiencia teatral en la juventud, ya que será esta la que te haga volver o no al teatro. A él, personalmente le marcó de adolescente ver las adaptaciones de los montajes de La Joven Compañía, ya que consiguen conectar con ellos. Termina citando a Alfredo Sanzol, diciendo que le costó darse cuenta de que era un niño creativo porque no se fomenta desde el colegio disciplinas como el arte o la literatura, al igual que se hacer con el deporte.

Juan Monedero / ULTRAMARINOS DE LUCAS - PROYECTO NADA

Juan Monedero comienza su presentación como la crónica de un fracaso. Ya que inspirados en el libro "Nada" de Janne Teller, querían escribir una obra para adolescentes, y para ello, fueron al lugar donde estaban los adolescentes: el Instituto. Se metieron en las aulas para contar la historia a través de pequeñas lecturas, con el objetivo montar la obra para hacerla con los adolescentes. Pero sumergidos en la crisis económica y sin ayudas a la producción se planteaban ¿Es el momento de crear? ¿Compensa producir espectáculos a pulmón? ¿Sin ningún tipo de financiación? Por ello, insiste en que este proyecto, estaba destinado al fracaso.

En 2015, cuando reciben el Premio Nacional de Artes Escénicas para la Infancia y la Juventud fue el momento para montar esta pieza. Buscaron complicidades con el Teatro de la Abadía, como centro de referencia para jóvenes, pero tras preguntarles que ¿cuál era el plan de explotación del montaje?, trasladaron el estreno al Corral de Comedias de Alcalá de Henares.

Dado que la temática de la pieza son los jóvenes, deciden trabajar con ellos, y para ello contactan con Lorena, una de las profesoras del Instituto de Alcalá de Henares, para trabajar con adolescentes que les acompañen en el proceso de creación de la pieza teatral. En torno a estas sesiones, se realizaron también conferencias en el Instituto y en una de ellas, asistió la autora, Janne Teller. El libro "Nada" fue prohibido en algunos países, y por otro lado, en otros lugares es lectura recomendada.

Tras el estreno de la pieza, otro de los problemas que se encontraron fue la distribución, y la pieza tuvo poco recorrido. Por ello, continúa con esta crónica del fracaso, ya que es un fracaso que esta pieza teatral no esté en los institutos y en los teatros del país, y recalca la problemática de

la exhibición de los espectáculos. Juan recalca la importancia de encontrarnos con el público adolescente, ya que además de aportarles visiones que no habían contemplado durante el proceso y hacer crecer la obra, se produce un encuentro único y potente. Por ello, cierra su presentación con dos citas, una de ellas de Samuel Beckett: “Lo intentaste. Fracasaste. Da igual. Prueba otra vez. Fracasa otra vez. Fracasa mejor”; y la otra de Janne Teller que dijo que “La vida es un regalo” y así es, y uno de ellos es el encuentro con los jóvenes.

Andrea Felipe Tendero / ALUMNA- PROYECTO NADA

Andrea, que nos acompaña en la mesa, fue una de las alumnas que participó en el proyecto de Nada, del que nos acaba de contar Juan Monedero. Ella era alumna de 1º de Bachillerato y en la asignatura de Literatura Universal, la profesora les contó que una compañía iba a ir a clase para que les ayudasen a montar una obra de teatro.

Para ello, leyeron la novela de “Nada” de Janne Teller, y realizaron diferentes sesiones con la compañía donde trataron dudas que surgían y planteaban diferentes enfoques desde su perspectiva de adolescentes, ya que el libro está hecho para adolescentes y ellos estaban en el mismo momento vital que los personajes. Cuenta además, que fue un proceso muy colaborativo, ya que ellos daban su visión como conjunto e incluso se ven reflejados en el montaje de la obra, ya que la obra se construye en base a la unión de los personajes en los que la vida tiene significado a través de los objetos y algunos de esos objetos que ellos propusieron están en la obra., ya que la escenografía era una torre de esos objetos. También hay guiños hacia ellos como en el nombre del profesor y que se ambienta en Alcalá de Henares. Otro de los aspectos que destaca es el tema del lenguaje, en concreto con la palabra “mogollón”, ya que los miembros de la compañía lo decían y los alumnos les decían que eso no se decía ya.

Andrea también destaca que no fue un proyecto que les dejara indiferentes. Para todos ellos poder formar parte de los ensayos, del proceso y del estreno, en definitiva vivir todo el proceso teatral desde dentro fue una gran experiencia. Ellos ven la obra y se ven reflejados en ese año, el 2016.

Para finalizar, Juan Monedero proyecta un vídeo realizado con el IES San Isidro, Azuqueca de Henares en Guadalajara, donde recogen las valoraciones de jóvenes espectadores tras asistir a la obra teatral de Nada. En él, estos adolescentes destacan que se sintieron identificados con la obra y los personajes, les hizo reflexionar y sentir, ponerse en la piel de los personajes, plantearse quiénes son, que es lo realmente importante en la vida.

Beatriz de Torres / ESPACIO ABIERTO, LA QUINTA DE LOS MOLINOS

Beatriz nos habla de Espacio Abierto de la Quinta de los Molinos, como un lugar abierto a la creación y al aprendizaje para público infantil y adolescente de entre 13 y 18 años. El proyecto se articula en dos ramas:

1. La casa como antiguo palacete y el parque histórico. Es un espacio que desde el primer momento quisieron hacer casa, hacer de él un punto de encuentro, donde los niños y los adolescentes fueran el público protagonista como ciudadanos del presente que son. No son los ciudadanos del futuro, están aquí ya, en nuestro día a día. Son parte de la convivencia que tenemos que cuidar.
2. Programación escénica. La programación va dedicada a este público protagonista y estable todo el año, ya que como institución pública del ayuntamiento su misión es generar comunidad y un espacio de encuentro.

Entre el público infantil y el juvenil está el público adolescente, y ella enfatiza en esta etapa porque muchas veces se nos olvida darle espacio y voz, y ante esta necesidad nace Mundo Quinta en 2018.

Mundo Quinta es un proyecto satisfactorio y emocionante para todos los de la casa. Es un espacio de seguridad, de libertad, de creación y de crecimiento. Formar parte de Mundo Quinta implica que los adolescentes que vienen tienen que comprometerse con el proyecto y participar en él. Se hace un proceso de creación escénica colaborativa con una muestra escénica. Es todo un aprendizaje que se lleva a cabo de la compañía Cross Border Project, donde los adolescentes generan todo: el texto, la escenografía, la música... También se fomentan los encuentros con profesionales de las artes escénicas. Y el espectáculo se programa como fin de la temporada de ese año y del estreno de la siguiente.

Se plantea el teatro como un lugar para expresar y compartir para darles voz y que se les escuche. Beatriz insiste en que se trata de escucharles, no sólo de darles el espacio. Después de cada representación hay un diálogo y es emocionante ver como ellos crecen y apuestan por los que tienen que decir y como se les escucha. Es un permanente “Coloquio de los perros” como ha dicho Adrián Perea en su intervención anterior.

Con Mundo Quinta llevan cuatro espectáculos y están en la 5ª promoción. Siempre parten del Teatro Documental junto con otras técnicas teatrales para trabajar en los montajes y como herramienta para trabajar desde ellos mismos y desde sus propias experiencias. La primera promoción fue en 2019 y ahondaron sobre el sistema educativo, en la segunda promoción sobre las expectativas de futuro, en la tercera sobre qué es ser normal, en la cuarta sobre las relaciones con las personas, el entorno, el deporte, y en la de este año incorporan la técnica del teatro de objetos.

Comparten un vídeo de la primera promoción, y en él se muestran los adolescentes compartiendo algunas de sus visiones, de cómo a esa edad ves tus problemas como los peores del mundo, y conforme investigas y te conoces más, ves que hay más cosas en el mundo. También comparten el estrés y la angustia de ese momento en que la nota de tu expediente decide todo lo que vas a ser.

Beatriz insiste que Mundo Quinta no es una escuela de teatro sino un espacio de crecimiento y autoconocimiento desde el teatro.

SARA Ramírez /PARTICIPANTE DEL PROYECTO MUNDO QUINTA

Sara forma parte desde la primera promoción de Mundo Quinta y ha estado durante cuatro años participando. La idea original del proyecto era que cada participante podía estar un máximo de tres años, pero cuando la primera promoción cumplió esos tres años, estos adolescentes dijeron que no se querían ir y que querían seguir formando parte de los “quintis”, que es como se llaman a sí mismos los integrantes de Mundo Quinta. Actualmente, Sara continúa como “quinti”, vinculada desde otra perspectiva como ayudante de dirección y producción.

Sara lo define como un proyecto que, más allá del arte, es una etapa de vida. Desde Mundo Quinta se acerca el teatro desde otro lugar, conoces a los técnicos de luces, de vestuario, creadores; aprendes otras profesiones que existen en el sector escénico y otras herramientas como aprender a hacer vídeos, a diseñar carteles... Pero sobre todo, tienes ese espacio libre para ser como quieras, para equivocarte, para explorar y conocerte. Tener esa posibilidad y hacerlo con tus compañeros es todo un lujo.

Por ejemplo, este año ellos hacen un taller de luces y serán ellos quienes decidan qué iluminación utilizarán en el espectáculo. Esto les permite tener capacidades para hablar, escucharse entre ellos y los coordinadores.

Sara concluye así: "Es un espacio para ser feliz, y te cambia el estado de cuando vienes de clase, amargado y mal. Libertad total es la palabra con la que define el proyecto."

José Aurelio Martín / PROYECTO SIMPROTA

José Aurelio comienza su intervención emocionado al ver que los demás se emocionan contando sus proyectos y sus experiencias; y destaca la importancia de que vengan los jóvenes a contarnos su experiencia y que es fundamental darles este espacio para que hablen, porque entre adultos hemos hablado bastante.

Él es profesor de secundaria, pero prefiere llamarse educador, ya que cree en el cambio y la educación es totalmente necesaria para producir esos cambios personales. Proyecto Simprota comienza en 2007, en Medina Sidonia, una localidad de Cádiz. Hay dos institutos en el pueblo, y el suyo en lugar de colocarlo en el centro del pueblo, lo colocaron al lado de un barranco y en el centro de pueblo hay ahora un Mercadona.

Cuando llega habla con los adolescentes y les dicen: "Maestro, no hacemos nada. No hay discoteca, no hay teatros. Hicimos una vez algo de teatro en primaria." Se encuentra gente joven en un pueblo perdido y sin posibilidad de hacer cosas. Inspirado por Federico García Lorca y su idea de teatro como acción social como lo fue La Barraca en las misiones pedagógicas, decide pasar a la acción, ya que citando a Lorca "Un pueblo que no ayuda y no fomenta su teatro, si no está muerto, está moribundo". Así que, un viernes por la tarde cita a los jóvenes a las 16:30 en el Instituto. Recuerda que esa tarde, que hubo tormenta, no confiaba mucho en el poder de convocatoria, pero asistieron todos, y en todos estos años apenas han faltado.

El teatro es un elemento motivador y una herramienta fundamental de competencias y saberes para la educación. Hoy en día, es un pilar importante en el instituto, tras muchas peleas y alianzas. Es primordial acompañarte de compañeros que creen en la educación, de hacer partícipe al ayuntamiento para que el pueblo crezca a través del teatro, así como involucrar también a los padres para que formen parte del proyecto. Hay que dignificar el teatro juvenil y conectarlo con valores como lo es el esfuerzo, la responsabilidad, el compromiso; ya que son valores que en el curriculum de los alumnos están contemplados y que el teatro y la creación colectiva los reúnen y los hace posible. Crear un grupo humano es lo más complicado.

Es necesario cubrir el hueco que hay entre lo juvenil y lo infantil, que es el hueco del adolescente. Hay que comunicarse con él, formarlo como público y que comprenda lo que vea como espectador.

Se ha conseguido que el instituto tenga en torno a ocho horas lectivas de teatro, y en los días de celebración del instituto, como por ejemplo el día de la paz, éste se empapa de teatro. Además, el instituto se abrió al pueblo con el Certamen de Teatro Joven, organizado por los adolescentes con la ayuda de los profesores, pero son ellos quienes se distribuyen tareas y organizan todo. El premio es colectivo para premiar esa colaboración colectiva, siguiendo los valores del Proyecto Simprota.

Al darle voz a los jóvenes y hacer que escriban, surge la idea de la creación de monólogos teatrales, donde cada alumno escribe uno en la asignatura de Lengua y Literatura y los ganadores

se publican con la editorial del Ediciones Antígona. Y recuperando la idea de la monarquía, dice que la reina Leticia también los compra para sus hijas.

Llevan más de cuarenta obras de teatro en el Instituto y les ocurre como en el Proyecto Mundo Quinta, que muchos de los alumnos que acaban quieren seguir, y continúan en el proyecto dirigiendo a los más pequeños.

También comparte que uno de los mayores logros para él, es que él no sigue trabajando en el instituto y ha conseguido que el proyecto continúe sin él, y ese es uno de los mayores logros.

Para finalizar, comparte dos vídeos, uno de ellos es lo que se realiza en el instituto actualmente, donde se destaca ese trabajo teatral en equipo, la creación colectiva sin protagonista y sin miedo. El segundo vídeo es de una alumna, María Mateo, que se quiere dedicar profesionalmente al teatro y nos cuenta que estuvo seis años asistiendo todos los viernes por la tarde a teatro y también los recreos, que después estudió Comunicación Audiovisual y en todas las actividades que había que interpretar ella las hacía, y actualmente está en Madrid en su primer año estudiando interpretación. Comparte también que valora mucho todo lo que ha aprendido en Simprota.



Preguntas realizadas por los asistentes:

- ¿El Proyecto Simprota se replica en otros municipios? Tiene mucho valor que lo continúen los demás en el instituto donde estabas. Dirigida a Jose Aurelio.

Nadie es imprescindible y hay que saber desprenderse de proyectos y delegar en los demás. En Sevilla han hecho algo similar al Proyecto Simprota y algo con monólogos también. Ahora estoy insistiendo en la Consejería de Educación de la Junta de Andalucía y en el Ayuntamiento de Écija para que hagamos algo similar.

- Conchita Piña, de Ediciones Antígona, felicita a Jose Aurelio por la difusión del proyecto y remarca que los libros de los monólogos que publican se compran mucho y sobre todo se usan en los centros de enseñanza para generar diálogos en el aula.
- Hay muchas formas de abordar proyectos desde diferentes perspectivas. El caso de Espacio Abierto fue un encargo, ¿cuánto cuesta el proyecto?. Dirigida a Beatriz.

El Palacete estaba vacío, y Manuela Carmena decide hacer algo para niños. Así que hacemos una adecuación del espacio para convertirlo en esa casa. Como directora artística al que le encargan el proyecto, lo desarrolla e implanta y se destina una parte del presupuesto para Cross Border Project y hacer la producción. Al año destinan en torno a los 20.000 euros a todo el proyecto de todo el curso y a la producción teatral.

- ¿Cómo se accede a Mundo Quinta? ¿Hacéis un casting? ¿Se apuntan con una cuota? ¿Van sin pagar? Dirigida a Beatriz y a Sara.

Beatriz dice que el mayor handicap es el grado de implicación y para ello hay que cautivar a los adolescentes y hacerse con su interés. Ellos hacen una serie de dinámicas en institutos y campaña de captación con Cross Border Project. Los adolescentes pagan 5 euros al mes y ese es un dinero que gestionan ellos mismos para la producción teatral y también para ver teatro, ellos deciden en qué lo invierten y controlan quien paga.

Sara dice que los adolescentes van mediante la captación o bien porque van al taller con un amigo. La cuota, es una cuota simbólica y si no puedes pagarla no pasa nada. Ellos han aprendido a gestionar ese gasto, cuenta que un año les sobraron 1.000 euros y no sabían que hacer con él. Ahora van al teatro y pagan su entrada.

- Hay que ser atrevidos con con jóvenes y ser jóvenes atrevidos. Destaco la importancia de los institutos y las instituciones al acercamiento de las artes escénicas en los proyectos que comentáis, pero por desgracia, sigue siendo una excepción estos lugares, y convoco a esta reflexión. Por otro lado, felicito estos proyectos que llevan las artes escénicas a todo el mundo y a los jóvenes y adolescentes. Por otro lado, solo veo chicas en los vídeos ¿donde están los chicos?

Sara, de Proyecto Quinta responde que según pasan los años hay más chicos, y hay un ambiente totalmente igualitario.

Adrián dice que lo artístico y desnudarte en un escenario es otra masculinidad, que es de lo que habla en su obra. En otra de sus obras, en la adaptación de "El coloquio de los perros" hay un personaje que es un chico hetero que dice que dentro del bachillerato de artes escénicas se sentía raro. El problema está en que si eres hombre cuando más sensible seas peor. O con una mujer también al revés. Este paso es algo a trabajar.

- Y en el mundo profesional los papeles son mas para hombre y en las pruebas de arte dramático se presentan mas mujeres que hombres y hay más licenciadas y menos papeles.

Sara dice que cuando ven chicos en el escenario, los chicos se animan más a venir.

- Juan le pregunta para Andrea, ya que cuando hicieron el Proyecto Nada, los alumnos no conocían el Corral de Comedias de Alcalá de Henares y les hicieron una visita al teatro y les hablaron de la programación. ¿Con esa visita se provocó que fueran al teatro y lo entendiesen de otra forma?

Sí, el corral de comedias esta al lado del McDonalds, pero nadie sabía que estaba ahí hasta que les hicieron la visita. Gracias a la formación que tuvo en el instituto ella no ha dejado de ir al teatro y sigue vinculada con él y disfrutándolo, y muchos compañeros también. Se tiene que impulsar desde el colegio y con los profesores.

- Estoy emocionada de escuchar esta mesa y tras ver los vídeos. Destaco la figura del profesor como determinante cuando eres joven y ese acompañamiento a los jóvenes y a los procesos. Hay que trabajar, llorar sufrir y reír con ellos. El teatro para jóvenes emociona también a los adultos porque conecta con los adolescentes que fueron.



2.4. Mesa 2: “EXHIBIMOS PARA JÓVENES”

Esta mesa propone un espacio para la presentación de propuestas de programadores y comisarios que desarrollan su actividad en espacios públicos y privados y que dirigen su programación o un alto porcentaje de ella al público joven y adolescente. Modera Soledad Nortes Navarro, Concejala de Cultura del Ayuntamiento Villa de Molina, y cuenta con la participación de:

- Adrián Sepiurca / 21 DISTRITOS - LA SUB25: Director artístico de 21 distritos, proyecto cultural multidisciplinar de la Concejalía de Cultura del Ayuntamiento de Madrid, Sepiurca ha impulsado La Sub25, festival de talento joven de la capital que este año celebra su III edición y que ofrece una variada programación que busca propiciar la participación activa de jóvenes, adultos y familias.
- Ángel Aranda / LA CASA ENCENDIDA: Coordinador de radio y literatura de La Casa Encendida, creó y comisarió, hasta 2022, el Festival Puwerty, iniciativa que visibiliza la actividad de creadores menores de 26 años en la música, las escénicas y el audiovisual. Ha trabajado en producción de festivales de música y rodajes y fue miembro del comité asesor del FESTEen de Matadero Madrid.
- Carme Tierz Grafià / PERIODISTA Y GESTORA CULTURAL: Impulsora y directora artística de RBLS Festival Teatre Jove, con sede en Barcelona y en otras ciudades del área metropolitana, Tierz coordina programas de la Dirección de Cultura y Educación del Ayuntamiento de Barcelona que conectan al alumnado de institutos públicos de la ciudad con el mundo del teatro.



A continuación, se exponen las intervenciones de cada ponente:

Ángel Aranda / LA CASA ENCENDIDA

Nos cuenta como creó el Festival Puwerty en 2017 hasta el 2022, año en el que cumplió 26 años y dio el relevo. En 2015, llega a Madrid y observó que no había oferta cultural para jóvenes, ya que a éstos no se les permitía el acceso a las salas de conciertos. Se presentó a una convocatoria

de Matadero Madrid de ocio para jóvenes que consistía en que un grupo de diez jóvenes se encargaban de la programación de Festeen, un festival para adolescentes. Él fue uno de estos jóvenes.

Movimiento: “¡Queremos entrar!”. Con diecinueve años, después de una charla con músicos y jóvenes, se reunió con políticos y con la radio. Tras estas reuniones consiguieron cambiar la ley, para que los jóvenes pudiesen entrar a las salas de conciertos, ya que es absurdo, que un joven de 16 años pudiese conducir una moto, pero no asistir a un concierto.

Ángel nos cuenta que él veía convocatorias y se presentaba a todas. Y en 2017, se presenta a una de La Casa Encendida dedicada a la radio, con un programa de entrevistas a bandas emergentes. Ya que había conciertos de programas en familia y para adultos pero nada para los jóvenes, así que hizo una propuesta de creación de ocio para público joven. Así nace el Festival Puwerty, con convocatoria de artes escénicas de proyectos de jóvenes menores de 26 años. La convocatoria se hace a través de Bandeja de entrada. En 2023, crea una convocatoria para que alguien tomase el relevo del Festival Puwerty, ya que solo pueden coordinarlo menores de 26 años. Los sucesores se llaman Silvia y Adrián, con una propuesta que continúa la línea del festival y lo hace crecer.

Actualmente es coordinador de un programa de radio y literatura de La Casa Encendida radio y literatura, donde una de las actividades que realiza es el podcast para niños "Cuenta cuenta", que consiste en contar cuentos para niños contemporáneos.



Adrián Sepiurca / 21 DISTRITOS - LA SUB25

Adrián comienza su presentación con diapositivas que muestran lo siguiente:

“TRABAJAR CON JÓVENES.
UNA HISTORIA DE AMOR NO CORRESPONDIDO.
LA AVENTURA DE TRAERLOS A LA CULTURA.”

Con esto nos introduce que hay que desmitificar a los jóvenes, hablamos como ellos como si fuesen de otro planeta, pero todos hemos sido jóvenes. Normalmente a los programadores no les genera conflicto el programar piezas escénicas para público familiar o público adulto o de la tercera edad, pero con los jóvenes sí, ¿por qué? ¿Por qué queremos atraer jóvenes a nuestras actividades? ¿Qué necesidad tenemos?

En el programa 21 distritos no les gusta categorizar tanto, dividen entre público familia y público general. En el familiar entiendes que los niños y niñas no van solos al teatro, por tanto, hay que acoger a toda la familia. Y también entender que hay propuestas que no son familiares, pero funcionan perfectamente en familia como lo son la bossa nova o el reggae.

El trabajo con adolescentes y jóvenes requiere una reflexión diferente a la del resto de públicos. Los jóvenes están en una fase de transición, por tanto, tienen particularidades. En esta edad nos queremos comer el mundo, después pasamos a digerirlo.

Los jóvenes ya están en la cultura, al igual que nosotros. Tenemos que observar esos puntos comunes de interés y aprovechar el puente ya existente. Abrirnos y dejar el lugar para ellos. Ya hay jóvenes artistas, jóvenes gestores, jóvenes comunicadores y audiencia joven. Ellos mismos crean. ¿Cómo aprovechamos esto a favor de la cultura?

Adrián nos propone algunas pistas:

- Aprender el idioma: hacer el esfuerzo para entenderles y saber por qué me tratan de una manera como adulto.
- Comprender el contexto: entender el canal energético donde se mueven, cuáles son sus emociones...
- Observar si es la juventud la que se tiene que adaptar al proyecto cultural o al es al revés, si el proyecto se tiene que adaptar a ellos.
- Analizar los proyectos que funcionan: qué ofrecen, quienes lo hacen...
- Conocer que hace el segmento al que nos dirigimos: ¿dónde les gusta ir? ¿qué les gusta hacer? ¿qué necesitan? ¿con quién les gusta estar? ¿cómo creemos que nos ven?
- Encontrar los puntos iniciales de contacto con ellos y con lo que hacemos. Si no hay ninguno, replantear y volver a reflexionar.
- Entender y transitar que la juventud es cambiante y nosotros también.

El proyecto de LA SUB25 consiste en un festival de creadores jóvenes pero para todos los públicos. Este año lo hacen con Los Veranos de la Villa. Crea un vínculo con el mundo joven y su complejidad, ya que muchas veces los jóvenes tienen interés en algo que nosotros no entendemos o no nos gusta. Hay que tener interés en entenderles. Por ejemplo, nos cuenta el caso de Eugenia, que tiene 27 años y trabaja con ellos en la coordinación y tiene dificultad para entenderse con los jóvenes de este siglo a pesar de su edad. Hay una diferencia de entenderes.

Precisamente en busca de esta comprensión, se consideran obsesivos del diálogo, y realizan encuestas posteriores adaptadas a cada uno de los roles del proyecto. Su gran pregunta es: ¿Qué podemos hacer para que estéis a gusto?

Con 21 distritos, que es un proyecto anual con familias, destaca como clave los procesos de mediación y las alianzas institucionales, ya que estas alianzas son fundamentales para estimular a la ciudadanía, apoyar al tejido artístico y crear un nexo entre lo institucional y las personas.

Finaliza su presentación con las siguientes indicaciones:

Poner donde no hay,
Optimizar donde hay.

Paciencia tener paciencia y más paciencia
La continuidad es fundamental.

Entre el estímulo y la respuesta siempre hay un espacio.
Tener objetivos alcanzables.

Carme Tierz Grafià / PERIODISTA Y GESTORA CULTURAL

Carmen es la impulsora y directora del festival de artes escénicas para jóvenes llamado RBLS en Barcelona, que viene del nombre de REBELS, que significa rebeldes en catalán. Nos cuenta que este festival nace de la inconsciencia, del entusiasmo y del estímulo por los retos. La idea brotó en 2014 con un amigo periodista, pero hasta el 2017 no celebra su 1º edición. Ella llevaba ejerciendo veinte años como periodista teatral y siempre había escuchado que en los teatros no hay jóvenes, que no van porque no les interesa. Observando esa queja, pensó en hacer en el festival, y para ello, llamaron a instituciones como el Ayuntamiento de Barcelona. Allí presentaron el proyecto y la conclusión que les dieron fue: “Esto que habéis presentado no es sexy.”

Tras esa reunión, decidió que iba a batallar y sabía que tenía que insistir. Había mucho camino para hacer. Pasaron tres años para hacerlo realidad, junto con otras dos compañeras, una de ellas se dedica a la gerencia y otra a la producción.

El festival RBLS acerca las artes escénicas a los adolescentes, rompiendo así con los prejuicios que hay con el teatro y sabiendo qué se les lleva a ver. El festival identifica el teatro como materia pedagógica y tiene que perpetuar en las clases. También rompe con el prejuicio por parte del sector y del adulto de que no les interesa o de que no hay quien entienda a los jóvenes. Saben que un adolescente no es un consumidor autosuficiente, que necesita de sus padres para poder pagarse una entrada de teatro.

Para la programación artística cuentan con calidad profesional, así como lenguajes, formatos y temáticas que los jóvenes puedan entender, buscando lo arriesgado y contemporáneo. Es fundamental que vivan una experiencia que quieran repetir. Una de las estrategias que utilizan es involucrados desde que llegan al espacio escénico. Por ejemplo, lo que hacen es poner un micrófono de pie para que digan lo que quieran, canten o hagan lo que les apetezca. Son muy participativos y prácticamente se monta un espectáculo antes de entrar al hecho escénico. Esto favorece que entren a las plateas con una energía diferente y favorece el diálogo entre las compañías y el público joven asistente.

Los adolescentes y jóvenes tienen que descubrir que el teatro les puede ofrecer unas herramientas que sirven para toda la vida, en lo personal, lo social, lo laboral... Para fomentar esto, hacen talleres escénicos gratuitos con profesionales.

También han creado la línea de Jornadas Profesionales. Que conecta compañías y programadores a modo de feria de teatro para jóvenes.

Carmen entiende estos proyectos como servicios públicos. Es importante favorecer que todo le mundo vaya, con precios módicos de 6 euros, con opciones a descuentos. La sociedad no es equitativa ni es igualitaria, por ello, van a buscar a jóvenes que tienen menos posibilidades y hacen un proceso de creación escénica comunitaria. Hacen una propuesta escénica con un profesional y se muestran en el festival. En esta creación hay espacio para lo técnico y lo artístico.

Finaliza su presentación con un vídeo sobre el festival.



Preguntas realizadas por los asistentes:

- Los talleres comunitarios con jóvenes ¿lo realizan profesionales con mucho recorrido o son los jóvenes quienes inspiran a otros? Pregunta para Carmen.

Carmen responde diciendo que según la edición se hace de una manera u otra. Ellos buscan el perfil de artista que tenga sensibilidad para trabajar con los jóvenes que tienen la característica de que es la primera vez que se vinculan con lo creativo.

- ¿La danza contemporánea se puede acercar los jóvenes y que ellos mismos sean creadores para el público?

Adrián responde diciendo que cualquier experiencia puede transformar, siempre que se genere empatía por su calidad o por su cualidad. Tiene que generar eco. Ángel añade que una manera para conectar con ellos es generar vínculo después de la función a través del diálogo. Carmen aporta que en el caso de la danza una de las claves es realizar formación con los jóvenes donde puedan participar y acercarse a ella de una manera activa.

- ¿El festival de RBLs se replica en otros lugares y otros márgenes de lo urbano? Pregunta para Carmen.

Una de las virtudes del festival es el trabajo en red y saber encontrar las complicidades, hay que relacionarse con personas que sumen al proyecto. En el caso de RBLs el festival no se ha replicado, sino que se ha expandido. El festival empieza en una ciudad, luego pasa por Barcelona y termina en otra ciudad. La comunicación de todo el festival es la misma. El año pasado contaron con cinco ciudades y este año son seis. De manera que las ciudades de alrededor se van sumando.

- ¿Con los jóvenes tenemos que convivir o no entendernos? ¿Para qué se muestran los jóvenes sino es para entendernos?

Ángel responde que no me puede gustar todo como programador, uno se debe a toda la ciudadanía y hay que programar para todos. Defiende que la gratuidad es el modelo de sociedad que quiere, donde la cultura, la educación y la salud son gratuitas sin precarización de los profesionales. Ahora mismo ellos por un lado dignifican artistas pagándoles a caché y por otro lado, precarizan a estrellas, que aceptan bajar el caché por ir a actuar a un barrio.



2.5. Mesa 3: “ACERCAMOS A LOS JÓVENES”

En esta mesa conocemos los procesos y experiencias de diferentes proyectos que buscan la participación de jóvenes a través de certámenes, de concursos o talleres, entre otros. Modera la mesa Jesús Torres y sus participantes son:

- Juan Pablo Soler / DIRECTOR. ÁREA DE ARTES ESCÉNICAS AYUNTAMIENTO DE MURCIA; Susan Ríos / AYE CULTURA SOCIAL y FRAN LÓPEZ /ALUMNO: Teatrápame es un programa de mediación cultural y participación en los teatros municipales del Ayuntamiento de Murcia dirigido a la juventud de la ciudad con el fin de acercarla a diferentes disciplinas escénicas (teatro contemporáneo, danza, circo, teatro visual...) mediante acciones escénicas, encuentros con profesionales y salidas al teatro.
- Juan Fco. García Saorín / DIRECTOR DEL TEATRO VILLA DE MOLINA; Margarita Muñoz Escolar / PROFESORA. IES CAÑADA DE LAS ERAS. MOLINA DE SEGURA y África Peñalver / ALUMNA : El Teatro Villa de Molina impulsa el Premio joven de teatro, que busca fomentar el amor por el teatro entre los jóvenes, especialmente el alumnado de los centros de Secundaria y Bachillerato de Molina de Segura. Los jóvenes participantes forman parte del jurado que selecciona entre las compañías programadas la que es merecedora del premio.
- Robert Muro / EL MURO PRODUCCIONES: Master en Gestión Cultural y productor teatral, Muro dirige ELMURO S.L., compañía con la que ha producido más de una veintena de obras, y asesora e impulsa los Premios “Buero” de Teatro Joven, organizados por la Fundación Coca Cola en colaboración con el Ministerio de Cultura y Deporte. La iniciativa busca dar a conocer el trabajo que numerosos grupos de teatro joven realizan en España.
- Conchita Piña / EDICIONES ANTÍGONA: Cofundadora de Ediciones Antígona, una editorial especializada en texto teatral contemporáneo, crítica teatral y filosofía que trabaja desde hace más de 16 años para dar visibilidad a textos dramáticos actuales y apoyar las dramaturgias emergentes, Piña dirige las colecciones Teatro y Crítica y es además directora de la agencia de dramaturgos Conchita Piña Agencia de Teatro.



Juan Pablo Soler / DIRECTOR. ÁREA DE ARTES ESCÉNICAS AYUNTAMIENTO DE MURCIA

Juan Pablo pone en entorno el programa Teatrápame de Aye Cultura Social, que se realiza de la mano del Ayuntamiento de Murcia con 6 técnicos de cultural en ocho espacios de la ciudad y de las pedanías. Es un proyecto que acerca la cultura a los jóvenes y han conseguido que dentro de la administración pública haya una subvención nominativa para este proyecto y que el público lo entienda como algo necesario mas allá de la exhibición. Para ello es fundamental la figura del mediador cultural.

Susan Ríos / AYE CULTURA SOCIAL

Susan nos explica que es fundamental rehacer y expandir la mediación cultural , y que ellos trabaja con AMECUM, la asociación de Mediadoras Culturales de Madrid. Desde Aye Cultura Social observaron que los jóvenes son iban al teatro. Por tanto, hay un problema, ya que queremos que los jóvenes vengan. El proceso que realizaron para el proyecto de TEATRÁPAME fue:

- Análisis del contexto: Por qué los jóvenes no iban al teatro y si iban con quién eran: los institutos.
- Desarrollo. Comienzan el proceso de arte-educación y para ello, contactaron con con los profesores de los institutos. Realizaron un trabajo con los profesores, para informar a los alumnos y crear un grupo de jóvenes espectadores de teatro.

- Realizan salidas al teatro con los grupos de jóvenes y también con las clases de los institutos, siempre realizando una labor de mediación cultural con los espectáculos que van a ver.

Es fundamental para ello tener un proceso de escucha y de puesta en valor, repensando siempre el proyecto. Así como el trabajo en alianza con el Ayuntamiento de Murcia y los institutos. Una de las actividades que realizan es el Taller de Mediación Cultural de Artes Escénicas para los profesionales de los espacios culturales sobre mediación cultural, accesibilidad y transformación social. Entienden como agentes culturales no sólo los programadores de los espacios, sino cualquier persona vinculada con el espacio como el conserje o el taquillero.

TEATRÁPAME es un espacio de participación y escucha continua a través del trabajo trabajan con espectáculos escénicos como “Ladys football club” o “Desdémona.” Con el grupo de jóvenes también realizan talleres y acciones, por ejemplo, en el 8M. Destaca también que se genera un espacio de pensamiento y que les inspira o transforma cada espectáculo al que asisten.

Uno de los eslogan de TEATRÁPAME es:
“El teatro es para las señoras con abrigo de piel,
y para las señoras veganas también.”

FRAN LÓPEZ /ALUMNO

Fran es uno de los alumnos que forma parte de TEATRÁPAME. Lo define como un espacio seguro, donde convives con muchas personas y no se te juzga ni critica. Les llevan a ver obras que les interesan y les dan la oportunidad de ver lo que quieren. No sólo aprenden con las obras de teatro, sino que con grupo se trabaja otras cosas, como por ejemplo, la vergüenza, sino él sería incapaz de estar aquí hablando. También le ayudó a vender las sudaderas que tenían para pagarse el viaje de estudios, y él mismo se sorprendió de verse capaz de hablar con tantas personas.



Juan Fco. García Saorín / DIRECTOR DEL TEATRO VILLA DE MOLINA

Nos presenta el Festival de Teatro Premio Joven a través de un vídeo resumen. Consiste en que los jóvenes vienen a ver cinco de los espectáculos programados en el Teatro Villa de Molina, donde ellos, son el jurado de este premio. De manera que se impulsa un juego para que vengan al teatro y venga a verlo con criterio. Para ello, se les forma como espectadores y como jurado. Este premio es una manera de repensar la función de los teatros como una herramienta educativa para la comunidad. Y esta transformación es fundamental hacerla de la mano de los jóvenes.

También realizan una Muestra de Teatro Joven con los centros educativos. Son protagonistas como jurado y también representando obras de creación propia.

Margarita Muñoz Escolar / PROFESORA. IES CAÑADA DE LAS ERAS. MOLINA DE SEGURA

Margarita es parte del grupo motor que está formado por diferentes docentes interdisciplinares de secundaria y bachillerato, donde utilizan las artes escénicas como herramienta educativa aplicada a cualquier área. Además, las artes escénicas y la danza están como asignaturas optativas en secundaria y en bachillerato.

Las cosas se hacen y se construyen, y aquí la semilla esta puesta. Ella al principio pensaba que era una apuesta arriesgada poner a adolescentes a que voten espectáculos teatrales. Tenía sus dudas: ¿Van a venir? ¿Van a ser capaces e tener criterios? Comprobó que sí y que hay que tener un voto de confianza hacia la juventud, porque todo lo que realizan es una lección de humildad para los docentes. En el segundo año, todos estaban ya convencidos de que el proyecto funcionaba. Y ahora, las clases y las aula se enriquecen y se nutren de las 5 obras que se ven en el festival.

África Peñalver / ALUMNA

Es alumna de primero de bachillerato del Instituto Cañada de las Eras de Molina de Segura y tiene la danza como optativa, son dieciséis alumnos en total. Es su primer año tanto en la asignatura como en el certamen del Premio Teatro Joven. Destaca que les dan la confianza y la orientación para poder ser jurado con criterio. Comentan la obra y les explican cómo funciona el teatro. Dice que ella no era fan del teatro pero ahora que sabe lo que es, lo que se vive y cómo se vive y se transmiten las emociones, sí que lo es. Ella como joven está agradecida de poder ver cinco



obras gratuitas y juzgarlas y votarlas y decidir quien gana. Es muy positivo para nosotros.

Conchita Piña / EDICIONES ANTÍGONA

Conchita comienza planteando: ¿El teatro se lee o no se lee?. Por supuesto que se lee, se lee muchísimo. Ella lleva diecisiete años publicando teatro, montó la editorial con otros tres socios con la idea de vincular el teatro con la filosofía y con un interés en atender al texto teatral para adolescentes, como herramienta de transformación social. Lo intentaron pero no pudieron, no terminaba de cuajar ni de llegar a ellos.

Ha sido más adelante cuando se han consolidado como editorial cuando ha sido posible editar teatro para ellos: un teatro que atienda a las inquietudes de esta etapa. Para ello cuentan con un amplio catálogo donde cuentan con Nando López con literatura juvenil de teatro y narrativa y que trata cuestiones sensibles como lucha LGTBIQ+, el acoso, entre otros. También tienen textos centrados para trabajar en el aula como es el caso “La Edad de la ira” de Nando López.

Se suman al lema de “El teatro también se lee” de la Asociación de autoras y autores de teatro, junto con el concurso que propone a sus asociados y asociadas llamado “El tamaño no importa” para que escriban textos breves y ganadores los editan y los llevan a los centros de

enseñanza acompañados con los propios autores. Destaca el gran valor humano que hay detrás y la importancia de leer el teatro en las aulas.

También publican los textos de La Joven Compañía. Y esto es es una herramienta para los docentes para poder acceder al texto dramático como guía didáctica antes de ir a la representación, y favorecer así que tras la representación se genere un coloquio. Otro de los proyectos que editan es el Proyecto Simprota, presentado en estas jornadas, donde destaca que ha tenido mucha repercusión en los centros de enseñanza y se venden muchos ejemplares como un ejercicio transversal en el aula. Hay otros autores que también publican como José Padilla, Daniel J. Meyer, entre otros.

Remarca también los hallazgos. Hay textos que no estaban escritos para adolescentes pero que han tenido buena repercusión e impacto en las aulas. Como por ejemplo “En la piedra oscura” de Alberto conejero o obras de Alberto Tato, Julieta Soria con “Amor amor catástrofe”, otro que ha triunfado es el de “Jauria” de Jordi Casanova, que es la dramaturgia de las palabras textuales del juicio de La Manada.



Robert Muro / EL MURO PRODUCCIONES

Robert presenta los Premios Buero Vallejo con un vídeo donde se muestra el concurso y cómo acercan el teatro a los jóvenes. Destaca su experiencia de más de veinte años organizando el concurso, donde se dedica mucho esfuerzo a la formación de jóvenes no teatreros. Realiza también un Campus teatral juvenil, con el que llevan seis años y están en la segunda edición del Campus avanzado dedicado al teatro clásico.

En los Premios Premios Buero Vallejo participan cada año 400 centros de enseñanzas, con unos 8.000 jóvenes de 14 y 21 años que presentan a concurso su producción de ese año. Este premio sirve para acercar al teatro a la gente como un lugar de encuentro con el teatro desde su

colegio. Para ello, realiza una formación a unos 1.000 jóvenes y también a los profesores sobre teatro con contenidos que abordan las claves fundamentales para ayudarlos.

Hay dos etapas, una fase autonómica y una fase final en Madrid. En esta última fase los grupos juveniles presentan sus obras en el Teatro María Guerrero o en el Teatro Valle Inclán durante cinco días, y conviviendo además en la ciudad universitaria. Lo que aportan los premios es la visibilización social, ya que allí donde gana el grupo local, la localidad se transforma y también el impacto de que existe otro tipo de teatro en los centros de enseñanza. Es un teatro hecho por jóvenes que se cuenta desde sí mismo, desde su experiencia y con voz. Tiene un enorme poder irradiador hacia los jóvenes, hacia los compañeros, hacia las familias y también irradia hacia la comunidad educativa, ya que se vive como algo verdaderamente potente. Y por supuesto, irradia al sector de las artes escénicas de que ese teatro existe.

Es un ejemplo de colaboración entre lo privado y lo público, ya que han abierto una brecha en las instituciones públicas, puesto que la muestra se hace en importantes teatros públicos de Madrid. Además, este concurso federal ha tenido presente las cuatro lenguas del estado.

“Acercarnos con H de hacer” Robert destaca que no es tan relevante en que los chicos vayan al teatro sino que hagan teatro al igual que se hace deporte. Es una actividad colectiva que te marca para toda la vida. Un modelo de ocio que genera ciudadanos antes que generar clientes o público. El teatro forma ciudadanos que aprenden a ponerse en la piel de otro, a votar, a convivir.

Plantea también diversas cuestiones como que el teatro juvenil no es posible sin adultos, ya que los adultos son los mediadores. Para ello, se tiene que producir el encuentro entre jóvenes y adultos, a través de hacer de su pasión algo pedagógico y que mueve. El teatro no sirve sólo para formar actores sino que también puede formar buenos médicos, que escuchan de verdad y miran a los ojos a sus pacientes. Los adultos tienen que hacer un traspase de su experiencia a los jóvenes; y para ello, están trabajando en la “Creación de un código ético de la relación de adultos y jóvenes”, ya que no existe. Otra cuestión que plantea es con respecto a las políticas públicas, ya que debe haber centros dramáticos juveniles que tengan la responsabilidad en la creación de ciudadanos.



Preguntas realizadas por los asistentes:

- ¿Cómo es la relación del teatro con los jóvenes para la comunidad educativa?

Margarita responde diciendo que quizás las programaciones chocan con la rigidez del día a día del centro educativo: sus calendarios, los horarios, los exámenes, quizás por la tarde hay más flexibilidad. Añade que es fundamental convencer y ser capaz de ilusionar a los compañeros, y que además, sea curricular en el horario de los docentes. Hay que visibilizar y poner en valor la posición y la labor del maestro, pero la cuestión es encontrar esa voluntad.

Juan Francisco añade que hay que reconocer ese trabajo, así como el esfuerzo y la dedicación y que todo ello se traslade en un acuerdo con la Concejalía de Educación.

- El teatro no te interesaba y disfrutaste de él y te has enganchado. ¿Antes que pasaba? Pregunta para África.

He estado en el instituto sin ninguna excursión para ir al teatro durante dos años, tampoco lo veía como algo entretenido o que me pudiese llamar la atención, tampoco tenía ni ninguna una orientación. Me interesó por mi profesora que ha sido quien nos ha dado la oportunidad de verlo y de trabajarlo y de disfrutarlo. Y es importante darte el tiempo de conocerlo y saber si te gusta o no.

Margarita añade que no todo el mundo tiene acceso a cualquier al teatro, y hay mucha población que no tiene acceso a una formación cultural, y es la escuela quien tiene que darla. Hay que llevar a los niños y darles el acceso ya que nunca han ido a un espectáculo, también hay familias que nunca han pisado un teatro. Es el problema de la realidad de este país.

- Me parece un debate muy interesante y valoro la oportunidad de asistir a esta experiencia. Invito a darle voz a otros jóvenes de otras experiencias que no están en la mesa pero que tomen la palabra.

Somos un colectivo joven de Pamplona formado por bailarines profesionales de danzas urbanas, que nos involucramos como creadores y jóvenes que hacen proyectos para jóvenes. Es importante visibilidad y aportarles estímulos. Como creador joven encuentro la dificultad en que quieres hablar pero no te escuchan, parece que tienes que tener veinte años de experiencia profesional y que ya cuando tengas cuarenta y pico años es cuando te escuchan y te dice "oye ¿qué querías decir?". Para que te escuchan tienes que tener experiencia profesional. Los mayores son los que tienen el poder de programar. Además, sin apoyo institucional es complicado, sigues hacia delante como puedes y mantienes el proyecto y la idea, a la vez que ocurren muchas cosas a la vez, incluido un aceleramiento tecnológico y masivo.

- Me parece fundamental sumar reflexiones y acercar las políticas públicas a todas las personas, a las creadoras, a los jóvenes. Tenemos que construir esos caminos y situar esa mediación transformadora en la agenda de las políticas culturales. Tenemos que tener claro cuáles son los derechos culturales y ponerlos en valor y hacer que se cumplan.
- Dejemos a los jóvenes en paz y que sean ellos quienes decidan. Tenemos que poner en el centro a la juventud.

- Acerca de la accesibilidad al mayor número de gente, he observado que has hecho aplausos con lenguaje de signos ahora mismo ¿Cómo aplicas esta accesibilidad al trabajo del día a día? Pregunta para Susan.

Susan responde diciendo que desde la Aye forman parte de Acceso 44 que es un colectivo que trabaja las artes escénicas y la acción social. Su pilar fundamental es la accesibilidad y cómo desde los espacios escénicos son o no accesibles. Ahora estamos haciendo un estudio, solicitando las necesidades de cada persona y las posibilidades que tiene de cada espacio. También antes comenzar una sesión, compartimos cómo me siento antes de empezarla y saberlo como grupo.

Juan Pablo añade que hay que introducirlo como una necesidad que requiere un acompañamiento y para ello los espacios tienen que estar dotados y con accesibilidad. Para ello, trabajan con Teatro Accesible. Es importante que no lo sintamos como algo especial que ocurre en ciertos espectáculos sino como algo que debe de estar y contemplarse desde un presupuesto, ya que venga quien venga al teatro, éste tiene que ser accesible. En este proceso, también nos equivocamos y todos los días aprendemos.

- ¿Como informamos a esa población de que eso está pasando y que es accesible para ellos para que vengan?

Normalmente se suele hacer a través de asociaciones y es complicado.

Susan dice no es sólo la barrera arquitectónica, hay una barrera que son muros que hace que hay personas a que no les llegan esta información, ya que por ejemplo, las personas migrantes no van al teatro y reitera que hay que hacer que la cultura sea accesible a todo el mundo.

- Le piden a Margarita que haga la Carta a los Reyes Magos acerca de una reforma educativa.

Margarita dice que las artes escénicas tengan horario propio digno en primaria y secundaria, al menos una hora diaria y que esté al mismo nivel que otras asignaturas y que sea impartido por profesionales.

Desde los artistas se pide dinero, dinero y más dinero para poder entrar a las aulas, estar con los jóvenes y que los jóvenes puedan disfrutar de los artistas, porque eso puede tener una repercusión en la sociedad. En otros países como Bélgica se hace, donde un escenógrafo o un músico entra durante un año en el aula sin necesidades de hacer un montaje.

- Que hagan la carta los jóvenes.

2.6. Taller 1: “GAMIFICAR LAS ARTES ESCÉNICAS”

Jesús Torres (EL AEDO) realiza este taller práctico donde nos muestra cómo usar la gamificación como herramienta de comunicación y como recurso didáctico para acercar los espectáculos a los más jóvenes. Además, de conocer las utilidades que las redes sociales ofrecen para contactar de forma más eficaz y original con el público.

Para ello, hay que tener la mente abierta para este público y conocer este producto para saber si queremos usarlo en nuestro trabajo o no. Hay herramientas para gamificar con cero euros y otras más pro de pago. Él desde su experiencia de teatrero y de gamer nos cuenta como ha juntado esos dos mundos.

Sitúa el teatro y las artes como punto de partida, ya que traer al alumno al teatro es una meta, es un logro. Y a partir de ahí, pueden pasar más cosas como coloquios, acciones o un videojuego. La frase de videojuego por excelencia es: “Si tienes un mapa del lugar, siempre estas a salvo.” Ese mapa de la historia de los sucesos es un elemento que se utiliza mucho en el videojuego y también en el teatro. Él ha creado un mapa de Shakespeare, incluso un mapa de la nueva masculinidad. Los mapas nos ayudan a saber en qué punto de la historia estoy y cuánto me queda. Y para ejemplificarlo, proyecta un mapa del taller que está impartiendo. Los códigos QR son herramientas que nos ayudan a compartir los mapas.



¿QUÉ ES LA GAMIFICACIÓN?

Pregunta a los asistentes y responden con palabras como: Vicio, adicción, mola, jugar en comunidad, mueves el cerebro, te hace pensar... En otros talleres que imparte con docentes le responden con: Ludopatía, vicio, ojeras, el niño de la katana, pegar tiros, soledad...

El videojuego y el teatro tienen en común el mundo de la fantasía, y podemos usarlo de una forma educativa y efectiva. Cuenta como en su familia siempre ha estado presente el videojuego, y cuenta la anécdota de el videojuego "Versalles 1996", que es un juego que consiste en liberar al rey por el Palacio de Versalles, incluso aparece Molière haciendo una obra de teatro dentro del videojuego. Había que resolver enigmas para poder salvarle la vida al rey. Él jugaba a ese videojuego y cuando fue con su familia al Palacio de Versalles, sabía hacer la visita guiada porque lo conocía todo. Este es un ejemplo del aprendizaje de los videojuegos.

Otro ejemplo es el videojuego de "Assassin's Creed", que detrás de la sangre y las cabezas volando y la violencia que puede tener el videojuego, existe otra modalidad que desde hace cinco años, se puede hacer un tour educativo dentro del videojuego visitando y aprendiendo la parte artística, cultural e histórica de Egipto, Grecia, entre otros. Todo ello hecho con precisión, cuidado y detalle, y que además, se puede usar en clase. Digamos que existe la modalidad sangrienta y la educativa.

Pero, ¿qué es el juego? Gamificar consiste en aplicar elementos del juego a algo que no es el juego. Se sitúa fuera de la vida cotidiana y tiene que ser divertido, dinámico y que no sea sólo aprender. No se corresponde a ningún interés material y se ejecuta dentro de unos límites y unas reglas, dentro de un pacto mágico, y que sólo ocurre en ese juego. Se relaciona también con algo del mundo real. Digamos que gamificar es el uso de elementos del juego en el contexto que no sea lúdico. El teatro es gamificar todos los pensamientos de alma.

"Dímelo y lo olvidaré.
Muéstrame y lo recordaré.
Involúcrame y lo aprenderé."

JUEGO + OBJETIVO= SERIOUS GAME

Son juegos que tiene como objetivo aprender, algo concreto, diseñado para aprender eso en concreto. Por ejemplo, un juego hecho para aprender a multiplicar, o el juego "Operación" que enseña las partes del cuerpo, e incluso el videojuego "Real Spine" en el que los médicos aprenden a operar de manera virtual y aprenden de los errores que puedes tener en la vida real.

Para un joven el motor de su formación pueden ser los videojuegos. Son herramientas que pueden servir para una nueva forma de ser arte. Potencian la satisfacción personal, el trabajo en comunidad, y la dinámica en serie, ya que usan plantillas para crearlos y el segundo te cuesta menos esfuerzo que el primero. Su compañía de artes escénicas ha sido la primera compañía que ha contratado a un informático para el desarrollo de la gamificación. Además, con esta herramienta conectas comunidades y vinculas entre sí a gente muy diferente. No es una metodología única, ni una religión, ni una moda, es una herramienta como muchas otras. Y como muchas otras herramientas hay que usarla con metodología y con acompañamiento. Se juega en comunidad. Ahora se juega en comunidad online.

Ellos no utilizan los juegos como un "advergaming", es decir, no los usan para promocionar su espectáculo sino que utilizan el juego como herramienta que aumenta el universo del espectáculo

al espectador. Tanto antes, como después e incluso durante el propio espectáculo. Tampoco es un "product placement" ya que no los usan como fidelización, sino como una herramienta para poder aprender.

Utilizan estrategias para el desarrollo de los videojuegos que tienen en cuenta el comportamiento, la música que escucha, el compromiso continuo, la competitividad a la hora de jugar, y no sólo premiar al mejor, sino crear otras modalidades de premios como al más participativo, al que mejor colabora, a la mejor creación en equipo, etc.

¿POR QUÉ JUGAMOS?

Los asistentes dicen que porque: es divertido, es un reto, hay satisfacción, forma natural de aprender, investigamos, es innato. Jesús añade que es porque hay una libertad del juego. Podemos representarnos en el juego y tomar riesgos, ya que es simbólico, no pasa nada.

Hay diferentes tipos de jugadores igual que espectadores. Cada uno se acerca al juego de una forma. Algunos de ellos son:

- El Killer: es el que quiere ganar, conseguirlo todo y se motiva por las clasificaciones, por los niveles. Como en el "Monopoly".
- El Ambicioso: es el que quiere el status de ganador, conseguir de forma más rápida la meta. Como en el "Trivial",
- El Socializador: es el que juega para comunicarse, para pasar un rato divertido. Como el "Party".
- El Explorador: es el que quiere hacer turismo por el videojuego. Como en el videojuego "Zelda"
- También existe el que no quiere jugar, como el boicoteador.

En el aula también podemos identificar estos tipos de jugadores. También muestra en un código QR una encuesta para identificar qué tipo de jugador eres.

En la gamificación hay que tener también en cuenta estos elementos, que nos recuerdan también al hecho teatral:

- Sobre qué se gamifica: ¿Cuál es la plataforma?
- Para qué se gamifica: ¿Cuáles son los objetivos?
- Con qué se gamifica: ¿Cuáles son los niveles de dificultad?

Otro aspecto a tener en cuenta son los sistemas de puntuación. Como ha añadido Jesús antes, no sólo se puntúa al mejor, sino que se puede puntuar otras cosas mediante tiempo extra, medallas, desbloques de desafíos, puntuación al azar, comodín de ayuda, costumización real o del avatar del videojuego o del metaverso, incluso con dinero virtual.

PASOS PARA GAMIFICAR LA ESCENA

Mientras explica todo este proceso nos invita a pensar en un espectáculo y hacer los siguientes pasos a través de su proceso:

Paso 1:

- ¿Qué queremos contar con ese espectáculo?
- ¿Queremos gamificar un espectáculo o por ejemplo, el Teatro Villa de Molina? ¿O queremos gamificar una temporada de una programación?
- ¿Es para antes, después o durante el espectáculo?

- ¿Es para mediación, para generar coloquio o para qué queremos usarlo?

Paso 2:

- Si vamos a hacer juego ese espectáculo, tiene que ser lúdico y divertido. ¿Como gamificas la regenta?
- ¿Dónde quiero desarrollarlo? ¿En el móvil, en un tablero, en redes sociales?

Paso 3:

- ¿Qué les motiva?
- ¿Qué lenguaje utilizo? ¿Qué música?
- ¿Qué gamas de colores uso?
- ¿Qué series ven? ¿Qué aficiones tienen?

Paso 4:

- ¿Como vamos a puntuar este juego? ¿Hay que llegar la final, se premia la participación? ¿Premiamos también a los menos hábiles?
- ¿Voy a poder comprometerme a lo que prometa?

Paso 5:

- Encontrar la coherencia con el espectáculo y que esté relacionado con el juego.
- ¿Amplia la obra? ¿O es, por ejemplo, el videojuego que juega Segismundo encerrado en la torre?

Paso 6:

- Encontrar la forma de conseguir un feedback.
- Crear una estrategia de cómo poder comunicarte con ellos.
- Conocer su comportamiento ¿qué parte les gusta más? ¿cuál es mas difícil? Ser capaz de evaluar esa experiencia.

Por ejemplo, ellos usaron un rosco tipo el de del programa Pasapalabra para La Odisea, de manera que se repasan los conceptos claves de La Odisea con un rosco.

Otros juegos que se usan en el aula son:

- “Powernauts” - sirve para aprender matemáticas
- “Minecraft edu edition” - juego de construcción, enseñas a trabajar en equipo economizar elementos y herramientas. En él los niños pueden hacer tutoriales de manera que favorece la soltura a la hora de exponer.
- “Animal Crossing” - es un juego para construir tu isla, en el que el propio Museo del Prado cuenta con su propia isla y puedes ir a visitarlo. Es una forma de que los niños conozcan las pinturas negras de Goya de una forma lúdica.
- “Math Mathews” - otro juego para aprender matemáticas.
- “Smile & Learn” - juegos hechos por profesores y que tienen su propio canal de YouTube.
- “Serious game para ballet” - Un videojuego donde Antonio Najarro proporciona los movimientos, con pasos de bailes y castañuelas, para acercar la danza a través del videojuego.
- “Father and son” - situado en el Museo de Nápoles ofrece una visita al museo de una forma diferente. Es un videojuego donde el padre muere y la misión que le deja al hijo es

la de entender el por qué sus padres se separaron a través de la fascinación del padre por el museo. Es un juego muy premiado.



HERRAMIENTAS PARA GAMIFICAR

Algunas de las herramientas para gamificar son las siguientes:

- “Socrative” - encuestas en directo donde el público escanea el código QR y podemos ver las encuestas al momento.
- “Celebrity”- hay plantillas para hacer juegos, los dejas gratis y puedes coger el resto.
- “Canva” - plantillas para hacer publicaciones dinámicas y la versión de pago merece la pena.
- “Genially”- hay juegos creados y puedes personalizarlos. Puedes personalizar los personajes, los diálogos, los colores...
- “Construct”- es un nivel superior que tiene plantillas que puedes combinar. Ofrece licencias por un año alrededor de 300 euros y también tiene la versión gratuita.
- “Whatsapp” - puedes ofrecer juegos por ahí a través de encuestas y que los participantes del grupo te digan que decidir. Puedes crear atmósferas, e incluso personajes. Él lo ha hecho con La Odisea, y también lo hizo en el grupo de WhatsApp a través de como llegar a estas Jornadas TeVeó.
- “Instagram” - ellos hicieron un Otello en la red mediante un juego de publicaciones con misterios en Instagram. Crearon los erfiles de personajes de Cassio, Otello, Desdémona. El juego consiste en descubrir quién había pintado el grafiti de “Desdémona puta”. Es una especie de cluedo a través de las cuentas de Instagram. También se pueden crear a través de directos de Instagram.
- Tik tok - por ejemplo un Tiktoker que ha hecho el libro que se llama “Supergeografía”, y también se ha gamificado la música a través de retos o de capítulos que te permiten elegir tu propia aventura a través de diferentes perfiles de tiktok.
- “Grinder”- han creado el perfil de grincer de uno de los personajes de la obra “Puños de harina” de manera que el personaje hacía match con la gente y les ofrecía un descuento para ir a ver la obra.
- “Mozilla Hubs” - es un mundo a modo de metaverso, donde en un espacio virtual citaban al público que nos habían visto en esa semana para generar diálogos y coloquio. Llegaron a crear una comunidad ahí dentro. Incluso se creó un anfiteatro virtual.

Otro ejemplo que nos pone es el de “Crimen contra Shakespeare” que es un libro-juego. Incluso hicieron un juego de escape room en una librería para promocionar el libro y quien lo resolvió se llevó un ejemplar. Consiste en un mapa que mediante tu paso en las diferentes páginas tienes que conseguir salvarle la vida a Shakesperare, incluso tienes que romperlo para poder encontrar mensajes ocultos en las costuras de libro, y finalmente, cuando lo has resultado, conoces perfectamente la vida de Shakespeare así como todo el teatro isabelino.

También hicieron “La conspiración de Gades” como un libro-juego, del “Lazarillo de Tormes hicieron un rosco. Un Monopoly en Vetusta, que es la ciudad de la Regenta, donde repasas la obra y sus fragmentos. También un juego con un mapa de La Odisea, para poder llevar a Ulises a Ítaca.

Otra herramienta que propone es la de crear unidades didácticas interactivas, de manera que el alumno puede rellenar un cuestionario online que pregunte por tus habilidades y gustos y según respondas te ofrece un tipo de actividades relacionadas con el espectáculo según tus gustos. De manera que se hace una unidad didáctica diferente según el alumno.

En el caso de “Puños de Harina” crearon un videojuego donde puedes hablar por WhatsApp por los personajes a través de un mapa de la masculinidad. Con un coste alrededor de los 15 mil euros.

El caso de “Metamorfosis” es una obra que habla de salud mental para los jóvenes, donde te encuentras el teléfono móvil del protagonista y tienes pistas que resolver hasta que consigues

un número de teléfono de un teatro, y cuando llamas hablas con el actor y que te prepara para antes de ver la obra. También hay un videojuego dentro del espectáculo. Donde una de las escenas es el propio videojuego, y el protagonista dice que su vida es un videojuego en el que siempre pierde.

Con “El caballero de Olmedo” hicieron un videojuego que es un ejemplo de fracaso, ya que lo desarrollaron sin cerrar un presupuesto.

Ahora están desarrollando junto con Nintendo, el videojuego “Poeta en Nueva York” de Federico García Lorca. En él, Lorca recorre diferentes escenarios de Nueva York para componer los poemas. Es una manera de acercar los universos de Lorca a los jóvenes. Este videojuego ronda los 150 mil euros, se estrenará en diciembre y se hará espectáculo también.

Otra idea que propone es crear una lista de Spotify con las canciones del personaje o de la obras y así las tienes disponibles para ponerlas en Instagram en tus historias.

Ellos entienden que el perfil del informático se puede sumar a tu compañía al igual que hay un diseñador gráfico, u otros perfiles profesionales. Hay cinco personas estables en su compañía de teatro y otros tres en la empresa que crea los videojuegos. Los videojuegos también generan derechos de autor y ganancias, por ejemplo, si metes publicidad en el videojuego, monetizas. La monetización va por clicks, y se registra en propiedad intelectual. Para acceder a los videojuegos que crean se hace a través de la web y también desde sus perfiles de Instagram. También los facilitan en el aula y tras jugar, los alumnos quieren ir a ver el espectáculo.



3. MIÉRCOLES 10 DE MAYO

El segundo día de las jornadas comienza con un resumen del día anterior de Sara Sáez, presidenta de la Asociación TeVeó, con las palabras clave que dijeron los jóvenes a través de las experiencias inspiradoras que compartieron: el teatro como espacio seguro y de libertad. También destaca que la adolescencia hay que plantearla como una espacio que ya hemos vivido.

3.1. Mesa 4: “NEUROCIENCIA, ADOLESCENCIA Y ARTE”

Científicos, investigadores y especialistas en el ámbito de las artes escénicas toman parte en esta mesa, en la que se reflexiona sobre el conocimiento durante la etapa adolescente desde los puntos de vista psicológico, biológico y filosófico. Asimismo, se aborda el beneficio que este conocimiento puede tener para el efectivo acercamiento del arte al público joven. Modera Manuel Cebrián, Director del Instituto de las Industrias Culturales y las Artes de la Región de Murcia, y cuenta con la presencia de:

- Miguel Ribagorda: Ingeniero de Telecomunicaciones, máster en artes escénicas y doctor en estudios teatrales, Ribagorda es autor, actor, investigador teatral, director de escena asociado a la ADE y docente en el grupo educativo SEK. En septiembre de 2019 lanzó el Laboratorio de Investigación y Creación Escénica (LICES), plataforma desde la que aborda la creación y el estudio de la comunicación teatral con un enfoque centrado en las neurociencias.
- Diana Al Azem: Docente, escritora, divulgadora y fundadora de la plataforma Adolescencia Positiva, Al Azem trabaja en el acompañamiento a las familias con hijos adolescentes. Nominada a los premios Abanca como mejor profesora de España en 2022, Al Azem cuenta con una comunidad de más de 250.000 seguidores y ya ha ayudado a más de 30.000 familias con sus cursos y talleres.
- Manuel Vera / DIRECTOR DE ESTUDIOS Y PROFESOR DE MAGIA: Actuó junto a Juan Tamariz en grandes teatros durante varios años. Editor de libros de ilusionismo y uno de los magníficos profesores de La Gran Escuela de Magia "Ana Tamariz". Tutor y coordinador de los cursos profesionales: Master de Magia y Profundización. Protagonista en el “Duelo entre magia y ciencia” junto al neurocientífico Manuel Martín-Loeches, dando claves sobre lo que sucede en nuestro cerebro en un truco de magia.

Manuel Cebrián presenta la mesa a través de la vinculación de lo científico con lo artístico y con la adolescencia como un proceso esencial de transformación.



Miguel Ribagorda

Miguel comienza su intervención diciendo que es necesario que la ciencia se acerque al arte y viceversa. La percepción se puede estudiar, modificar y como creadores somos capaces de significar. Cita a Bernard Shaw: “No se deja de jugar porque se es viejo sino que se es viejo porque se deja de jugar”. Y nos plantea: ¿Por qué dejamos de jugar? Queremos que el teatro este presente en la infancia y la juventud y para ello necesitamos acciones para despertar y mantener el interés, ya que cuando el niño crece olvida lo que es jugar. Hay que implementar distintas modalidades para captar la atención.

Con su compañía se dedica a la creación de óperas para público familiar a través de lo neurocientífico. Donde busca colocar al espectador en la ecuación creativa. Han hecho montajes de La Traviatta, de Caperucita Roja y de La Flauta Mágica. Miguel también es docente en un colegio internacional impartiendo la asignatura de teatro de 12 a 16 años, donde tienen teatro como asignatura obligatoria.

Nos habla de la plasticidad emocional y del recorrido del niño hasta la adolescencia a través de la plasticidad cerebral. Los circuitos neuronales no son permanentes, pueden modificarse. Tanto en la infancia como en el juego utilizamos ciertos circuitos y ciertos caminos específicos neurales. Y los caminos, si no los haces ni los recorres, acaban por borrarse, y esto ocurre igual con la capacidad de jugar, y jugar es hacer teatro. Una red neuronal tras dos meses amplía su red de contacto. Los axones son parte de la neurona que conecta con las dendritas de otras neuronas. Las neuronas son independientes y se conectan. Al entrenar una actividad podemos llegar a hacer crecer esa red. Si dejas de jugar, el juego deja de significar, así que ¿cómo podemos revertir ese

proceso? ¿Y potenciar ese desarrollo personal que tiene el juego? En inglés se expresa mediante la frase: "Use it or lose it"

El juego es un disparador de emociones y por eso sirve para fijar conocimientos.

El juego es igual al bienestar, ya que se activan zonas cerebrales que traen bienestar mediante la serotonina, la acetilcolina, la dopamina, o las endorfinas, y encefalinas. El juego y el teatro es importante para la educación de los jóvenes debido a estos factores psíquicos y sociales. Te ayudan a ganar seguridad.

Una sociedad que no potencia el juego es una sociedad que se hace más triste.

Para medir el comportamiento de adultos y de niños lo hace con tecnología EDA Electroderma Activity. Esta tecnología mide la actividad tónica y la actividad fásica, los cuales permiten medir los procesos de atención y de la emoción a través de la sudoración y del sistema nervioso. No está mediada por la razón sino por lo que pasa por nuestro organismo, ya que las glándulas sudoríparas se abren y se cierran y están vinculadas en cómo sentimos.

Hicieron "La bella durmiente" y con la tecnología Sociograph, prepararon una plantilla definiendo las medidas para ver el impacto en los niños, en las mujeres, y en los hombres. Nos enseña la gráfica que mide dos niveles, por un lado la atención y por otro la emoción. En el caso del nivel de atención, en el caso de los niños se muestran picos en las escenas donde aparece la bruja, donde hay un coro de niños, y cuando se pincha con la aguja la bella durmiente. Aparece reflejado con un 20. En las mujeres el pico de atención es parecida a la de los niños con un 12; y en el caso de los hombres, que parece que están dormidos, el pico de atención se muestra sólo al final cuando la obra termina con un 10. En el caso de la emoción, ocurre lo mismo, los niños y las mujeres tienen picos de emoción muy parecidos, los niños un 9 y las mujeres un 7; y los hombres no, ya que tienen un 2. Miguel pregunta: ¿qué nos pasa a los hombres? ¿por qué por el mero hecho de ser hombres no somos capaces de sentir emoción o por qué lo ocultamos? También hay más casos de déficit de atención de niños que de niñas.

Otra de las investigaciones que ha realizado es con niños de 0 a 3 años en Brasil. Donde a través de un vídeo nos muestra cómo se ve los sensores de los niños al ver un espectáculo, con las curvas que miden la atención individual y colectiva, y cómo la atención individual se ve alterada por la atención conjunta.

Manuel Cebrián le pregunta: ¿cómo se lleva a cabo el estudio a la percepción visual? ¿Y cuál es su aplicación práctica? Miguel le responde que detrás de estos estudios hay una base teórica. Esta base teórica se prepara durante medio año aproximadamente. Después, tres personas comprueban que los sensores funcionen y una vez que reúnes los datos el post-proceso es largo, ya que tienes que procesar los datos y se pasarlos por unos filtros para darle sentido a los que estás leyendo. En cuanto a la aplicación práctica a él le sirve para ver qué funciona y para estudiar cuál es el comportamiento de la audiencia. La neurociencia es comunicación, y le interesa saber cómo puedo significar siendo comunicación. Añade que en el escenario es importante responder al cómo significamos. Está claro que no puedes gustarle al todo el mundo, hay un factor que depende de la sintonía de ese día. La predisposición nos permite recibir más o menos y poder responder de una manera o otra a ese feedback.

Para poder llevar a cabo las investigaciones, una empresa les presta la tecnología, les cede las herramientas, de otra manera no podrían investigar, debido al alto coste que supone. De hecho, en los capítulos pilotos de las series utilizan esta tecnología para saber si va a funcionar. Esto no deja de ser algo científico que podemos traer al arte para aprender. La educación cultural y el crecimiento emocional no depende sólo del colegio, sino de lo que ocurre en casa.

Diana Al Azem

Diana nos propone cambiar la mirada hacia la adolescencia, ya que es muy común escuchar la frase de “ya verás cuando tu hijo llegue la adolescencia lo que te espera.” Hay que cambiar esa mirada y entenderla para poder acompañarla, con un acompañamiento respetuoso desde la calma pero también disciplinado. El cerebro no termina de desarrollarse nunca, y sigue produciendo neuronas hasta la muerte. En la pandemia, los adolescentes se vieron encerrados en casa, al igual que al resto de la población, pero ellos en una etapa donde necesitan explorar el mundo, y estar encerrados no les ayudó nada, ya que puede dañarla a nivel emocional y cognitivo.

Nos propone una simbiosis en la adolescencia con tres pilares fundamentales para un acompañamiento consciente: ¿Qué soy? ¿Qué siento? ¿Qué hago?

- ¿Qué soy?: En la adolescencia se reafirma la identidad. Uno busca quién es, y está en la etapa de probar y de experimentar. Necesitan encontrar su identidad en el mundo. Y eso, como adultos tenemos que entenderlo y respetarlo. Es una etapa en la que estás probando donde te sientes cómodo. Además, las redes sociales han permitido verte reflejado en más opciones, son como ventana al exterior para poder identificarte con más personas.

Nos habla también de la Ley del Espejo, que consiste que ves a tus hijos como lo contrario a ti. Esto no suele gustar a los padres y provoca choques y conflictos. También ocurre que puedes ver una imagen tan similar a la tuya que te provoque rechazo, y al empeñarte en que no repita lo mismo que tú también se crea ese conflicto. Normalmente, cuando te miras en un espejo, uno tiene una visión egoísta de sí mismo, y esto sucede también con los adolescentes. Los espejos enfrentados y su réplica son los patrones familiares que arrastramos. Pero esta ley del espejo nos impide que nuestros hijos sean auténticos y que encuentren su identidad a través de la experiencia y la investigación.

- ¿Qué siento?: Los adolescentes muchas veces no muestran sus emociones ni sus sentimientos. Los padres les distraemos, o dramatizamos o negamos y esto tiene resultado en su autoestima, ya que el adolescente tiene la sensación de que no es válido al no saber gestionar sus emociones. Otras distracciones son el tabaco o el alcohol, y normalmente acuden a estas distracciones externas por no saber gestionar sus emociones. Hay que sentir las emociones y debemos enseñarles eso.
- ¿Qué hago?: Los adolescentes necesitan sentirse competentes y saber que van a aportar algo al mundo. El motivo del fracaso escolar es porque no se sienten realizados, ya que no intervienen, ni se les da un espacio de creación o de investigación. Para poder desarrollar sus inteligencias múltiples, hay que ser muy observadores y potenciar la que sobresale para desarrollar esas habilidades que tiene y que se sientan competentes.

Manuel Cebrián le pregunta: ¿de qué manera todos estos aspectos del proceso de búsqueda de uno mismo pueden canalizarse a través de las artes escénicas? Diana le responde que gracias a las artes escénicas adquieren habilidades que no se adquieren en la escuela, como por ejemplo, el control de impulso, en el teatro hay un turno de intervención, y esto en las aulas no existe, ya que cuesta que respeten el turno de palabra y todos quieren hablar a la vez, y al final nadie dice nada porque todo el mundo dice algo y no aprenden a escuchar de verdad. La paciencia, la memoria, el trabajo con el cuerpo, entre otros, todo esto se trabaja, y es igual de importante que lo es sumar y restar.

Manuel Vera / DIRECTOR DE ESTUDIOS Y PROFESOR DE MAGIA

Manuel nos habla sobre la magia, sobre neurociencia y su vinculación con la adolescencia. ¿Qué es la magia? Es algo más que el mito de la chistera.

La magia es el arte de lo imposible, es el arte donde la emoción principal es lo imposible. Por ello, tiene que ser fascinante e imposible. Además, tiene una ventaja y es que desde el inicio ya ves los resultados y eso hace que disfrutes. Eso no quita que sea un arte complejo, ya que hay muy pocos magos que rocen la excelencia. Tiene la parte técnica donde se trabaja la habilidad, la digitación, los movimientos corporales, la comunicación y la dicción, entre otros. Y también la parte artística que hace que sea emocionante y que además permite transmitir tu mundo interior como persona y como artista. Es un arte muy profundo ya que hablamos de mitología, de filosofía y también de símbolos. El poeta hace metáforas con las palabras y el mago con los objetos.

Manuel imparte clases de magia a adolescentes. Aprender magia en esa edad puede aportar una motivación fuerte, ya que son conocedores de un secreto que otras personas no saben. Eso les permite ponerse por encima de los adultos y les motiva. También tienen la responsabilidad de ese secreto, ya que deben de cuidarlo que no se sepa y además, ensayarlo para que no se lo descubran. Con la magia, al igual que con el teatro, generas empatía con el público para que funcionen los trucos y también para ser capaz de comunicar. Es fundamental desarrollar esta comunicación porque sino no funciona, y además, se ven en la necesidad de expresar sentimientos. También se desarrolla la habilidad manual, la digitación y la simbología. No es un proceso inmediato y se necesita un trabajo continuo, a veces hasta de meses, para que salga un truco. La pasión y el compromiso hace que les salga. También se potencia las relaciones fuertes con los compañeros, ya que por el mero hecho de ser mago se genera una relación especial.

La neurociencia es la que ha buscado la magia, ya que les interesa para descubrir y desarrollar ciertas teorías. El inicio parte en el siglo XIX, ya que los magos utilizan técnicas que funcionan de manera empírica con prueba y error. La neurociencia dice que tiene que ver con un paradigma, como por ejemplo, la ceguera al cambio. El ser humano desarrolla con un micro-movimiento ocular generado por nuestros ojos y hace que podamos ver cosas que en principio no tienen movimiento. El cerebro lo que hace es que descarta cosas, las cosas que no ve, como los movimientos lentos, la discontinuidad visual y hace que no veamos algunas de las cosas que ocurren en la magia.



Preguntas realizadas por los asistentes:

- ¿Qué diferencia hay entre jugar y videojugar? Pregunta para Miguel.

Desde lo científico, jugar y videojugar son distintos, ya que la superficie cerebral y los recursos neuronales son distintos. Se desarrollan habilidades diferentes. Con la actividad física se activa la parte motora del cerebro, esto pasa cuando jugamos a un juego más físico. Por otro lado, las neuronas espejo entran en juego y se disparan cuando accionamos y cuando vemos accionar. En un videojuego, la parte más activa es cuando tienes que pulsar un botón o hacer el gesto como si fuese real. El contexto relacional influye mucho, ya el aprendizaje físico es menos predecible y tiene otros códigos de aprendizaje diferentes que el de un videojuego.

- Miguel, cuéntanos más sobre las neuronas espejo.

La emoción está vinculada con las neuronas espejo. En el ámbito teatral tenemos que ser capaces de que se emocionen con lo que hacemos. De las neuronas espejo no sabemos por qué funcionan pero sí sabemos cómo funcionan, y hacen que sientas o que seas capaz de replicar aquello que estás viendo. Por ejemplo, ves bailar, y sientes que eres tú quién está bailando. Cuando la acción tiene un sentido, la neurona espejo tiene más fuerza. Por ello, hay que llevar al espectador a un sitio que le trascienda, que le signifique y eso se consigue con la atención y con la emoción. Las neuronas espejo se disparan y funcionan cuando las acciones tienen un objetivo.

Somos responsables de que el público no salga pensando en dónde va a cenar, sino que salga pensando en qué ha pasado debido a toda la actividad teatral que ha recibido. Hacerle procesar y que le signifique, tenemos que modificar al espectador desde la escena. Hacer que el espectador habite sus emociones. La autopoiesis es un concepto de la biología y que él lo trae a la comunicación, bajo la idea de que un ciclo vivo y cerrado en el que el artista alimenta al público desde el escenario y el público alimenta al artista desde el patio de butacas. La emoción, las neuronas espejos y la capacidad de captar la atención entran en la ecuación del teatro.

- Cuando veo algo y me emociono ¿qué pasa? Pregunta para Miguel.

¿Por qué te emocionas tú y el de al lado tuya se duerme? A ti te ha significado algo y al otro no. Ahí, pasamos de lo sensorial a la percepción. Son impulsos eléctricos en el cerebro donde se disparan los neurotransmisores y se traduce en un bienestar, en una emoción, en un llanto, en una risa, etc. Estás sintiéndolo como si tú estuvieses realizando lo mismo, eso son las neuronas espejo. La falta de empatía está vinculada con la falta de atención.

- ¿Les falta madurez a los padres? Pregunta para Diana.

Los padres debemos enseñar dando la responsabilidad a los adolescentes y desde la falta de expectativa.

- ¿La diferencia entre lo vivo y la pantalla? ¿El cine y el teatro?

Responde Manuel Vera que la magia en cine no funciona, es otra cosa. La magia necesita el aquí y el ahora. Necesitas que el público sienta y eso funciona cuando estás en la realidad. La magia genera un conflicto que enfrenta la parte lógica contra la parte emocionante y de la niñez del espectador. Y provoca que se suspenda la capacidad de análisis. Hay una parte lógica que nos hace querer saber y una vez que se suspende esa parte aparece el disfrute. La magia en directo es mucho más fuerte.

Miguel añade diciendo que somos animales sociales. En otro de sus estudios con niños puso primero una película de tres minutos, luego teatro de cuatro minutos y otra película de tres minutos. Y la curva es muy clara y limpia, está abajo cuando los niños ven el cine y arriba cuando ven el teatro. Los seres humanos tendemos a socializar. Por eso funcionan más los encuentros presenciales que los que se hacen online. Además, la información es mucho mayor en directo. Necesitamos respirarlo, somos sociales. Desde la neurociencia, nos dice que la cantidad de información que se procesa en directo es mayor que la que se procesa en una pantalla. Peter Brook decía “somos un cerebro compartido”, pues socialicemos.

- ¿Por qué la demanda es más baja de lo vivo que de lo que ocurre en una pantalla?

Eso tiene que ver con la cultura, en otros países el teatro significa mucho más que aquí. La recompensa inmediata que ofrecen las pantallas en contraposición a lo que ofrece una obra de teatro son los picos de dopamina que da una pantalla. Por eso es importante saber desarrollar el control de impulsos, la paciencia y el saber esperar. Con las pantallas, la capacidad de atención se ha reducido también.

- Con respecto al cambio de las nuevas generaciones ¿cómo veis la fusión de las artes escénicas y la educación? ¿Los profesores deben tener conocimientos de artes escénicas para poder hacer ese traslado de los conocimientos?

El problema es que el sistema que tenemos para que los profesores sean profesores tienen que hacer un examen teórico y memorizar conceptos. Entonces se contrata profesores a nivel público que son buenos en la teoría, pero no se les contrata por su nivel de paciencia, de empatía o de comunicación. No se es del todo consciente de la importancia que tiene la enseñanza en la educación y los profesores son los mentores de esa gente que va a buscar una salida laboral y la responsabilidad que conlleva.

- ¿Por qué no se enseña más práctica y menos teoría?

Hay que ser creativo en cualquier profesión. Actualmente, seguimos la metodología industrial que en su momento tuvo un sentido y ya no. Con la llegada de la inteligencia artificial esto tiene que cambiar, tenemos que ser capaces de ver más allá de lo que hay enfrente, resolver problemas, empatizar... Cada vez la gente empatiza menos, ya que la pantalla no te deja ver la emoción. Además, se sigue premiando al que sabe mucho y se castiga al que mueve mucho. Y la creatividad se desarrolla moviéndose y sin miedo al error. Necesitamos autenticidad, creación, emociones.

Manuel Cebrián añade que la primera escuela es el útero materno, desde el acondicionamiento hasta los patrones de movimiento. Durante los nueve meses de gestación y los tres primeros años de vida se depende de los padres y de la guardería. Lo

importante está en el cuestionamiento del pensamiento crítico y el sentido del ser que se consigue en los siete primeros años de vida.

Y las disciplinas artísticas son fundamentales en este desarrollo. El aspecto lineal y uniformidad en el aprendizaje limita la capacidad de resolver, y la inteligencia artificial va hacia esa linealidad. Ahí el valor estará en la autenticidad de la persona y vamos a necesitar de la intuición.

3.2. Taller 2: “MAGIA Y NEUROCIENCIA”

La magia es un arte milenario que se ha dedicado a sortear las bases perceptivas. Busca crear la ilusión de otra realidad. Los neurocientíficos han puesto su atención en la magia por dominar este control de los sentidos. Con este taller, se analiza cómo se comporta el cerebro ante la realidad y cómo la percibimos, pero desde la perspectiva de la magia, conocemos las herramientas utilizadas por los magos para dominar la comunicación y descubrirán algunos de los procesos cognitivos implícitos en los juegos de magia.

Manuel Vera imparte este taller y comienza diciendo “que la magia esté en vosotros”. Para ello nos reparte unas barajas de cartas y nos explica diversos trucos de magia. A continuación se recogen algunas anotaciones impartidas en este taller práctico.

La magia es jugar, esto te convierte en un niño. Después vendrá lo técnico y lo artístico, que se consigue mediante trabajo y práctica. Una de las cosas que se aprende es el control del espectador, ya que como mago, cuando dominas la acción, te das cuenta de que puedes guiar al espectador para que haga lo que tú quieras. Nos habla también de la atención, de la percepción y de la memoria, ya que como mago puedes generar recuerdos falsos o recuerdos a medias.

Lo bonito de la magia es cuando te vas a tu casa y el juego continua en tu cabeza, porque sigues pensando ¿cómo ha hecho eso?. Por eso, se trabaja en esos recuerdos falsos para ampliar este efecto cometa. También se juega con los paréntesis de olvido, que consiste en que acciones que no me interesan, no pasen a la memoria.

Miguel Ribagorda añade que si hay 300 espectadores hay 300 obras de teatro en cada cabeza, y Manuel Vera añade que también hay 300 juegos de magia. Los trucos de magia tienen una estructura técnica pero también emocional, propio del juego o lo que cada uno ficcione. Hay una credibilidad en el ritual que es el juego de magia.

Es importante no anunciar lo que va a suceder. Porque sino el público sabe donde poner el foco. Cuando mas naturalidad haya en las acciones menos atención y menos sospecha habrá por parte del espectador.

El concepto de lo imposible lo tienen los niños a partir de los 7 años. Antes de esa edad, les gusta más lo físico que lo conceptual, por ejemplo, en vez de adivinarte la carta, que ésta aparezca en un bolsillo.

La magia tiene que estar aquí y ahora no puede haber personaje, tienes que ser tú. El público mira donde mira el mago y cuando el mago mira al público, el público mira al mago.

Otra de las estrategias que nos explica es la ceguera por desatención, que es la que ocurre cuando estás tan atengo en algo que estás como en un túnel y te pierdes el resto.

Recomienda también los libros de “El cerebro ilusionista”, “Magia en el bar” y “Secretos de magia potagia”.



4. CONCLUSIONES

Tras la celebración de las Jornadas TeVeo + Joven, podemos extraer las siguientes conclusiones:

- Atender y cuidar cómo es la primera experiencia teatral en la juventud, ya que ésta es determinante para que un adolescente vuelva o no al teatro. Es fundamental que vivan una experiencia que quieran repetir.
- Los niños y los adolescentes son el público del ahora, no del futuro. Demos tratarlo como público protagonista y como ciudadanos del presente que son. No son los ciudadanos del futuro, están aquí ya, en nuestro día a día. El teatro es una actividad colectiva que te marca para toda la vida. Un modelo de ocio que genera ciudadanos antes que generar clientes o público. El teatro forma ciudadanos que aprenden a ponerse en la piel de otro, a votar, a convivir.
- Entre el público infantil y el juvenil está el público adolescente, y a esta etapa hay que proporcionarle darle espacio y voz. Es necesario cubrir ese hueco que existe entre lo juvenil y lo infantil, que es el hueco del adolescente. Hay que comunicarse con él, formarlo como público y que comprenda lo que vea como espectador.
- Hay que dignificar el teatro juvenil y conectarlo con valores como lo es el esfuerzo, la responsabilidad, el compromiso; ya que son valores que en el currículum de los alumnos están contemplados y que el teatro y la creación colectiva los reúnen y los hace posible.
- El trabajo con adolescentes y jóvenes requiere una reflexión diferente a la del resto de públicos. Los jóvenes están en una fase de transición, por tanto, tienen particularidades.
- Es de vital importancia que vengan los jóvenes a contarnos su experiencia y así como darles este espacio para que hablen, porque entre adultos hemos hablado bastante, y toca escucharles a ellos.
- Se plantea el teatro con jóvenes como un lugar para expresar y compartir, y para darles voz y que se les escuche.
- Los jóvenes definen el teatro como “ese espacio libre para ser como quieras, para equivocarte, para explorar y conocerte. Tener esa posibilidad y hacerlo con tus compañeros es todo un lujo.” “Es un espacio para ser feliz, y te cambia el estado de cuando vienes de clase, amargado y mal. Libertad total es la palabra con la que define el proyecto.”
- El hecho teatral tiene que ser capaz de generar pensamiento así como una identificación con la obra por parte de los jóvenes. El teatro es un elemento motivador y una herramienta fundamental de competencias y saberes para la educación.
- Hay una problemática en la exhibición de los espectáculos para los jóvenes ya que no tiene un mercado ni un circuito específico. Este tipo de teatro debería estar presente en los institutos y en los teatros del país. Además, deben de haber centros dramáticos

juveniles que tengan la responsabilidad en la creación de ciudadanos. Un adolescente no es un consumidor autosuficiente, ya que necesita de sus padres para poder pagarse una entrada de teatro.

- Para poder desarrollar un proyecto para jóvenes o con jóvenes es fundamental crear alianzas institucionales así como con los institutos. Es primordial acompañarte de compañeros que creen en la educación, de hacer partícipe al ayuntamiento para que el territorio crezca a través del teatro, así como involucrar también a los padres para que formen parte del proyecto.
- Se destaca la figura del profesor como determinante cuando eres joven, así como ese acompañamiento a los jóvenes y a los procesos teatrales. Hay que trabajar, llorar sufrir y reír con ellos. El teatro para jóvenes emociona también a los adultos porque conecta con los adolescentes que fueron.
- Los jóvenes ya están en la cultura, al igual que nosotros. Tenemos que observar esos puntos comunes de interés y aprovechar el puente ya existente. Abrirnos y dejar el lugar para ellos. Ya hay jóvenes artistas, jóvenes gestores, jóvenes comunicadores y audiencia joven. Ellos mismos crean. ¿Cómo aprovechamos esto a favor de la cultura?
- Mediación y derechos culturales en las políticas públicas. Se destaca la formación de jóvenes espectadores mediante la mediación cultural. Así como que la formación mediación cultural de es necesaria para los profesionales de los espacios culturales para favorecer la accesibilidad y la transformación social. Hay que entender como agentes culturales no sólo los programadores de los espacios, sino cualquier persona vinculada con el espacio como el conserje o el taquillero.
- El teatro es gamificar todos los pensamientos de alma. Una sociedad que no potencia el juego es una sociedad que se hace más triste. El juego es un disparador de emociones y sirve para fijar conocimientos. La emoción, las neuronas espejos y la capacidad de captar la atención entran en la ecuación del teatro.
- Entender y transitar que la juventud es cambiante. Comprender su contexto, analizar qué funciona en los proyectos y conocer el segmento al que nos dirigimos. Trabajar la continuidad en los proyectos con objetivos alcanzables.

