GRANDES ILUSIONES · HUMOR · ESPECTACULARIDAD

ESTRENO ABSOLUTO
PAMPLONA - TEATRO GAYARRE
21 de Mayo de 2022

ESTRENO EN EUSKERA
SAN SEBASTIÁN - TEATRO PRINCIPAL
01 y 02 de Octubre de 2022

DOSSIER PEDAGÓGICO

SENSACIONES

MAGO HODEI

"Un análisis de la tecnología que nos rodea desde el punto de vista de la magia."

Colabora:

GAYARRE ANTZOKIA
UDAL FUNDAZIOA

FUNDACIÓN MUNICIPAL
TEATRO GAYARRE

Una producción de:

Mago Hodei magoa

@magohodeimagoa
Odei Domingo

INTRODUCCIÓN

En la Cía Mago Hodei Magoa siempre hemos creído que la magia puede ser una fuerte herramienta educativa, ya que junto a un mensaje que queramos trasmitir, llegará la sorpresa y la ilusión, lo que hará que dicho mensaje quede por más tiempo grabado en la mente de nuestro espectador.

Tras cuatro años girando por colegios con nuestras propuestas educativas de pequeño formato LOS SECRETOS DEL AGUA y MAGIA EN EL COLE, nos decidimos a presentar la versión escolar de nuestra producción de gran formato SENSACIONES.

En la siguiente guía pedagógica encontrarás toda la información necesaria acerca del espectáculo que vas a ver, además de varias propuestas de trabajo con los alumnos/as previas y posteriores a la función; lo que convertirán la actividad en, no solo una propuesta lúdico-festiva, sino en una herramienta válida para lograr sacar conclusiones.

Este espectáculo está recomendado para alumnos/as de Educación Primaria y Secundaria, entre los 6 y 18 años, por lo que vosotros, como equipo de profesores que conocéis perfectamente a vuestro alumnado, sabréis adaptar las propuestas de trabajo que aquí os lanzamos a las edades, necesidades e inquietudes de vuestro grupo.

Tras la actividad, será un placer recibir dibujos, opiniones y propuestas en nuestra dirección de correo electrónico: *info@magohodeimagoa.com*

ÍNDICE

1 - LA COMPAÑÍA - CÍA MAGO HODEI MAGOA

2 - EL AUTOR - ODEI DOMINGO

3 - LA OBRA Y EL TEMA
- 3.1 - SINOPSIS
- 3.2 - TEMAS A TRATAR
- 3.3 - DESARROLLO DEL ESPECTÁCULO

4 - LOS ELEMENTOS CLAVE
- 4.1 - EL TEXTO
- 4.2 - LA MAGIA, NUESTRA HERRAMIENTA EDUCATIVA
- 4.3 - LA PUESTA EN ESCENA

5 - ANTES DE VER EL ESPECTÁCULO
- 5.1 - IR AL TEATRO
- 5.2 - LA MAGIA
- 5.3 - LA TECNOLOGÍA

6 - DESPUÉS DE VER EL ESPECTÁCULO
- 6.1 - IR AL TEATRO
- 6.2 - LA MAGIA
- 6.3 - LA TECNOLOGÍA

1 · LA COMPAÑÍA - CÍA MAGO HODEI MAGOA

Compañía creada por Odei Domingo en 2014 con el objetivo de producir y distribuir sus propias producciones combinando la magia y el humor con un resultado original, fresco, con alto ritmo y propuestas novedosas. Uno de los principales objetivos nace de la creencia de necesidad de modernizar la imagen que el gran público tiene de la magia y alejarlo de los múltiples estereotipos del pasado.

Producciones de pequeño, mediano y gran formato; proyectos educativos e ideas personalizadas.

PRODUCCIONES PROPIAS

2014 - La magia del Mago Hodei / 2015 - La hora mágica / 2017 - La fuerza de la ilusión / 2018 - Los secretos del agua / 2018 - Magic Melody / 2018 - Tutti-magia / 2019 - La lógica de lo imposible / 2020 - El arte de sorprenderte / 2021 - Magia en el cole / 2022 - Sensaciones

DESTACADOS

Artista en MAGIALDIA 2018, 2019, 2020, 2021 Y 2022. Uno de los festivales de magia más importantes a nivel internacional. Además, participante en diferentes festivales de magia, circo, teatro y humor a nivel nacional.

MAGIC MELODY, espectáculo de magia musicalizado en directo por una banda de más de 30 músicos. Una producción familiar donde el mago no será el único que realice lo imposible.

LA LÓGICA DE LO IMPOSIBLE, espectáculo de gran formato con una puesta en escena espectacular.

Más de 100 centros educativos de 12 provincias recorridos con LOS SECRETOS DEL AGUA, proyecto educativo de pequeño formato donde, mediante magia, se conciencia a favor del medio ambiente.

2 · EL AUTOR - ODEI DOMINGO

Mago, actor, humorista, presentador y showman.

Desde pequeño desarrolla una gran afición por el teatro y la interpretación siendo, con tan solo 6 años, el momento en el que decide ser mago tras salir como voluntario en un espectáculo de magia. Desde entonces recibe numerosos cursos de teatro, además de empezar a asistir a decenas de conferencias de ilusionistas internacionales de diferentes disciplinas para ampliar su conocimiento.

En 2014, con tan solo 18 años, cierra su primer año como profesional con más de 40 funciones.

Integrante de la Sociedad Española de Ilusionismo desde 2011, crea su propia compañía en 2014 con la intención de producir y distribuir sus propios espectáculos, en los que se combinan la magia y el humor renovando el arte del ilusionismo y dándole ese avance tan necesario, alejándolo de clichés y estereotipos del pasado.

Además de sus propios espectáculos ha coproducido y colaborado con diferentes compañías; protagonizando varias producciones familiares, así como el musical "Niko, un pequeño vampiro" donde, además de hacer magia, en este musical familiar cantaba, bailaba e interpretaba.

Ha sido asesor mágico para diferentes compañías, producciones y eventos; además de personalizar propuestas para distintos canales de televisión, ayuntamientos, instituciones y empresas del panorama nacional.
Sus ideas personalizadas para empresas se han llevado a cabo en Francia, Portugal y Alemania.

3 · LA OBRA Y EL TEMA

3.1 · SINOPSIS

Se hace el silencio, llega la oscuridad. Imaginas lo que vivirás la próxima hora mientras esperas en tu butaca a que comience la función. Escuchas como se abre el telón y es en ese preciso instante en el que... ¡Suena un teléfono móvil! ¿En serio? ¿Ahora?

El Mago Hodei nos presenta un nuevo espectáculo en el que, como hilo conductor, acepta el reto de analizar las nuevas tecnologías. Han cambiado tanto las cosas que hoy en día nacemos con un "smartphone" bajo el brazo.

SENSACIONES en un gran show dotado de una visual puesta en escena, con números de alto impacto que nos permitirán hablar de la ciberseguridad, de los usos de la tecnología y su influencia en la sociedad.

Un espectáculo para todos los públicos lleno de ritmo y humor, grandes ilusiones, propuestas novedosas y sorpresas imposibles. Si quieres vivir diferentes SENSACIONES este es tu lugar. ¡Que se alce el telón!

3.2 · TEMAS A TRATAR

Durante los 75 minutos de función, diferentes sucesos ocurren sobre el escenario gracias a los cuales, desde la comedia y la sorpresa, hablaremos de:

- Como ha cambiado la trasmisión de noticias y la convivencia con las "fake news".
- La multitud de herramientas que hemos conseguido compactar en un teléfono.
- La falta de comunicación presencial con nuestro entorno por estar pendientes del móvil.
- La necesidad de inmediatez en las compras y el olvido hacia el pequeño comercio.
- El falso convencimiento de que todo lo tecnológico es mejor que lo analógico.
- El peligro de exponer nuestros datos en la red y que estos puedan ser utilizados sin consentimiento.

3.3 · DESARROLLO DEL ESPECTÁCULO

Al principio del espectáculo todo parece ir a favor de la tecnología. La magia hablará del teléfono móvil y de su llegada a la sociedad hasta convertirse en imprescindible. Pero a mitad de función todo cambia. ¿No os da la sensación de que, cuanto más conectados estamos, más distanciados vivimos de la gente que tenemos alrededor?

SENSACIONES es un camino que nos lleva al mensaje final, que aparece en una reflexión al aire llena de emotividad, y es que, esta producción es un canto al amor. Una invitación a despegarnos de la pantalla y a volver a decir "te quiero" a quien tienes al lado.

4 · LOS ELEMENTOS CLAVE

4.1 · EL TEXTO

Un elaborado guion, cercano al público y repleto de humor, va desgranando el hilo argumental a partir del cual suceden los números mágicos. No se trata de una secuencia de escenas independientes como podemos estar acostumbrados a ver en un espectáculo de magia sino, como en una obra de teatro, un desarrollo va dando paso a los números mágicos que reflejan, de manera visual, lo que se está explicando.

No queremos dar mensajes moralistas al público, no queremos decir qué está bien y qué está mal, al fin y al cabo nosotros no somos nadie para hacerlo. Queremos presentar la situación y que cada uno, en función de sus conclusiones, decida en que puntos la tecnología nos juega a favor y en cuales en contra.

4.2 · LA MAGIA, NUESTRA HERRAMIENTA EDUCATIVA

Los números de magia, hilados a la perfección con el argumento en cada momento, tal como hemos explicado en el punto anterior, refuerzan la explicación dada y permiten que este mensaje se mantenga por más tiempo en la mente del espectador.

Las ideas de este espectáculo se han desarrollado con creadores de Polonia, Las Vegas e Italia para conseguir un repertorio nunca antes visto por el público, sorprendente, fresco y actual.

Un viaje a la época sin “smartphones” cantado a ritmo de musical, un paquete de Amazon que vuela por el escenario, un anuncio de teletienda publicitando una aplicación para el teléfono “que parece magia”, un hackeo en directo a los datos secretos de un espectador, una predicción gigante de 4 metros de altura y mucho más...

4.3 · LA PUESTA EN ESCENA

La escenografía del espectáculo será un complejo y sorprendente montaje de iluminación que dotará a la función de una espectacularidad propia de las puestas en escena de los grandes musicales. Luces en movimiento coordinadas a la perfección con la acción que sucede en escena y que provocarán que no puedas apartar la mirada del escenario.

La banda sonora también es importante, ya que gracias a ella llegaremos a tener ganas de bailar, nos emocionaremos o podremos lograr el ambiente adecuado para la acción que va a suceder.

Finalmente, la plasticidad, gestualidad y comicidad de los dos personajes en escena harán cómplices al público, permitiendo llegar a ellos como lo haría alguien a quien conocen desde hace tiempo.

5 · ANTES DE VER EL ESPECTÁCULO

Ir al teatro es, ya de por si, una experiencia tanto para niños/as como para adultos/as. Vamos a hablar sobre lo que vamos a vivir, cómo comportarse, vamos a identificar qué esperamos encontrar al llegar allí, cómo nos imaginamos la experiencia y, finalmente, vamos a contextualizar qué es lo que vamos a ver y de qué se nos va a hablar.

5.1 · IR AL TEATRO

Durante el primer punto crearemos una conversación dinámica en la que, los propios alumnos/as puedan explicarse, entre ellos, las experiencias que han vivido yendo al teatro. Así mismo, seguro que habrán algunos que nunca hayan experimentado esta sensación, por lo que serán ellos mismos los que se lo expliquen a sus compañeros.

También podremos aprovechar para hablar de donde y cuando se creó el teatro, sus origenes y su evolución hasta el día de hoy, así como marcar unas pautas de comportamiento a utilizar durante la obra.

¿Cómo es ir al teatro?
¿Hemos ido más veces?
¿Qué tipo de espectáculos suelen hacerse en un teatro?
¿Cómo hay que comportarse durante la obra que vamos a ver?

Información sobre la historia del teatro: *https://curiosfera-historia.com/teatro/*

5.2 · LA MAGIA

Al igual que en el punto anterior, muchos habrán experimentado la sensación de haber visto magia alguna vez, bien en un teatro, en televisión, de vacaciones en un hotel o en una celebración familiar. Seguro que tienen mucho que contarnos sobre lo que han visto.

Además, la magia nos ha interesado desde pequeños, pero muchas veces no somos conscientes de lo antiguo que es el arte del ilusionismo. Podremos descubrirlo todos juntos y disfrutar de esta aventura.

¿Qué es la magia?
¿Hemos visto magia alguna vez en directo?
¿Recordamos algún juego de magia que nos dejase sorprendidos?
¿Dónde y cómo se aprende magia?

Breve resumen de la historia del ilusionismo: *http://www.cartomagia.com/historia-del-ilusionismo/*

5.3 · LA TECNOLOGÍA

Finalmente, abordaremos el tema a tratar durante el espectáculo y sembraremos la semilla para poder trabajar sacando conclusiones tras haber asistido a la función. Analizaremos los medios tecnológicos que tenemos a nuestro alcance, cuanto los utilizamos, su influencia y si, en mayor o menor medida, dependemos de ellos. Esta actividad también nos ayudará a identificar qué es la tecnología y cómo de presente está en nuestro día a día.

Tras haber visto la función podremos ver si la idea que teníamos sobre ella ha cambiado.

¿Qué es la tecnología? ¿A qué le llamamos tecnología?
¿La utilizamos mucho?
¿Nos imaginamos 24 horas sin ella? Sin teléfono, ni ordenador, ni tablet, ni televisión...
¿Es buena? ¿Es mala? ¿Es buena y mala a la vez?

6 · DESPUÉS DE VER EL ESPECTÁCULO

Una vez vivida la experiencia podemos recordarla en grupo y sacar conclusiones. Cómo nos hemos sentido yendo al teatro, qué nos ha sorprendido de la magia y, sobre todo, descubrir si hemos aprendido algo nuevo de la tecnología que nos rodea que nos haya hecho cambiar la percepción que tenemos sobre ella.

6.1 · IR AL TEATRO

Hemos salido del colegio, nos hemos desplazado hasta el teatro, hemos ocupado nuestra butaca y, durante más de una hora sentados en ella, hemos recibido diferentes estímulos. Hablemos de cómo ha sido, de qué ha sentido cada uno en diferentes momentos.

¿Nos ha puesto contentos sentir que íbamos a ir al teatro?
¿Cómo ha sido la experiencia?
¿Sentíamos nervios cuando se han apagado las luces al principio, imaginando lo que vendría a partir de ese momento?
¿Nos apetece volver al teatro?

6.2 · LA MAGIA

Tras haber visto el espectáculo muchos alumnos/as tendrán teorías divertidas sobre los secretos detrás de los números mágicos. Además, quienes no habían visto magia nunca en directo o, nunca en un teatro, habrán sentido un sin fin de sensaciones al ver en persona lo que muchas veces habían visto en televisión.

¿Nos ha sorprendido lo que hemos visto?
¿Alguna vez habíamos visto algo igual?
¿Qué es lo que más nos ha impactado?

6.3 · LA TECNOLOGÍA

Tras más de una hora hablando de lo positivo y negativo que tiene estar conectados 24 horas al día, vamos a ver si hemos sacado algo en claro y podemos profundizar en el mensaje dado.

¿Qué conclusiones sacamos?
¿Nos ha sorprendido algo de lo que nos ha contado Hodei?
***"¿Es buena? ¿Es mala? ¿Es buena y mala a la vez?"* ¿Ha cambiado algo la respuesta a esta pregunta anterior?**
¿Creemos que es peligrosa o puede traer cosas malas?

Son distintas las actividades que podemos proponer, además de abrir un debate en clase:

- **Hagamos un listado de cosas buenas y malas que tiene la tecnología. Es obligatorio poner algo en ambos apartados.**

- **Al igual que ha hecho Hodei en el escenario cantando... hagamos entre todos un recuento de los objetos que pueden desaparecer en los próximos años al tenerlos dentro del teléfono móvil. Por ejemplo: despertador.**

- **Intentemos imaginar como eran antes diferentes escenas cotidianas para las que ahora recurrimos a la tecnología. Por ejemplo: buscar información sobre algo concreto, querer preguntarle a un amigo qué tal está o buscar qué librería tiene el libro que nos interesa comprar.**

Una producción de:

Mago Hodei magoa

Colabora:

GAYARRE ANTZOKIA UDAL FUNDAZIOA

FUNDACIÓN MUNICIPAL TEATRO GAYARRE

¡Muchas gracias por haber venido a disfrutar con nosotros!

info@magohodeimagoa.com *www.magohodeimagoa.com* *646 236 649*