

ILUSIO HANDIAK · UMOREA · EFEKTU BEREZIAK

ESTREINALDI OFIZIALA
IRUÑEA - GAYARRE ANTZOKIA
2022ko Maiatzak 22

EUSKARAZKO ESTREINALDIA
DONOSTIA - ANTZOKI ZAHARRA
2022ko Urriak 01 eta 02



DOSIER PEDAGOGIKOA

SENTSAZIOAK

HODEI MAGOA

“Inguratzen gaituen teknologiaren analisia magiaren ikuspuntutik begiratuta.”

Kolaboratzailea:

GAYARRE ANTZOKIA
UDAL FUNDAZIOA



FUNDACIÓN MUNICIPAL
TEATRO GAYARRE

Ekoizpena:



@magohodeimagoa
Odei Domingo



SARRERA

Cía Mago Hodei Magoa konpainian magia tresna hezigarri sendoa izan daitekeela uste izan dugu beti; sorpresa eta ilusioa, helarazi nahi dugun mezuarekin batera iristen direlako eta, gehigarri hauei esker, mezua denbora luzeagoz gure ikuslearen gogoan mantentzea lortu dezakegu.

Lau urte URAREN SEKRETUAK eta ESKOLAN MAGIA gure formatu txikiko proposamen hezigarriekin eskoletan barrena egon eta gero, SENTSATIOAK gure formatu handiko ekoizpenaren eskoletarako bertsioa aurkeztea erabaki dugu.

Hurrengo gida pedagogikoan ikusiko duzun ikuskizunari buruzko beharrezko informazio guztia aurkituko duzu, baita ikasleekin emanaldia ikusi aurretik eta ondoren erabili ahal izateko lan proposamenak ere; jarduera gehigarri bat izateaz aparte, antzokira joatearen esperientzia ondorioak ateratzeko baliozko tresna izatea ahalbideratuko dutenak.

Ikuskizun hau Lehen eta Bigarren Hezkuntzako ikasleentzat dago gomendatua, 6 eta 18 urte bitartekoentzat hain zuzen ere. Irakasle talde bezala zuen ikasleria ezin hobeki ezagutzen duzue, hortaz, hemen emandako lan proposamenak beraien adin, behar eta ezinegonetara moldatzeko arazorik ez duzue izango.

Jarduera bukatzean, marrazkiak, iritziak eta proposamenak gure helbide elektronikoan jasotzea plazerra izango da: info@magohodeimagoa.com

AURKIBIDEA

- 1 - KONPAINIA - CÍA MAGO HODEI MAGOA
- 2 - EGILEA - ODEI DOMINGO
- 3 - ANTZEZLANA ETA GAIA
 - 3.1 - SINOPSIA
 - 3.2 - LANDUKO DIREN GAIAK
 - 3.3 - IKUSKIZUNAREN GARAPENA
- 4 - GURE BALIABIDEAK
 - 4.1 - TESTUA
 - 4.2 - MAGIA, GURE TRESNA HEZIGARRIA
 - 4.3 - ESZENARATZEA
- 5 - IKUSKIZUNA IKUSI AURRETIK
 - 5.1 - ANTZOKIRA JOATEA
 - 5.2 - MAGIA
 - 5.3 - TEKNOLOGIA
- 6 - IKUSKIZUNA IKUSI ONDOREN
 - 6.1 - ANTZOKIRA JOATEA
 - 6.2 - MAGIA
 - 6.3 - TEKNOLOGIA



1 · KONPAINIA - CÍA MAGO HODEI MAGOA

Odei Domingok 2014an bere ikuskizun propioak ekoiztu eta banatzeko helburuarekin sortutako konpainia. Bere ikuskizunek magia eta umorea, proposamen berritzaile eta erritmo altuarekin konbinatuta, emaitza originala bermatzen dute. Helburu garrantzitsuenetariko bat publikoak magian daukan iruditik aldentzea da, magiaren irudi hori modernizatuz eta iraganeko estereotipoetatik aldenduz.

Formatu txiki, ertain eta handiko ekoizpenak; proiektu hezigarriak eta ideia pertsonalizatuak.

EKOIZPEN PROPIOAK

2014 - Hodei magoaren magia / 2015 - Ordu magikoa / 2017 - Ilusioaren indarra /
2018 - Uraren sekretuak / 2018 - Magic Melody / 2018 - Tutti-magia /
2019 - Ezinezkoaren logika / 2020 - Harritzearen abilezia / 2021 - Eskolan magia /
2022 - Sentsazioak

NABARMENAK



Artista **MAGIALDIA** 2018, 2019, 2020, 2021 eta 2022 jaialdietan, nazioarteko magia jaialdi garrantzitsuenetariko bat. Gainera, maila nazionaleko magia, zirko, antzerki eta umore jaialdi desberdinetako parte-hartzailea izan da.

MAGIC MELODY, 30 musikaririk osatutako banda batek zuzenean musikatutako magia ikuskizuna. Ekoizpen familiarra non magoa ez da ezinezkoa egingo duen bakarra.



EZINEZKOAREN LOGIKA, eszenaratze harrigarria duen formatu handiko ikuskizuna.



12 probintzietako 100 eskola baino gehiago bisitatuak izan dira **URAREN SEKRETUAK** formatu txikiko proiektu hezigarriarekin non, magia bitartez, ingurumena zaintzeari buruz kontzientziazten da.



2 · EGILEA - ODEI DOMINGO

Magoa, aktorea, umorista, aurkezlea eta showmana.

Txikitatik antzerki eta interpretazioagatik zaletasun handia garatzen du eta, 6 urterekin bakarrik, magia ikuskizun batean boluntario bezala atera eta gero mago izan nahi duela erabakitzen du. Hortik aurrera, antzerki ikastaro desberdinak egiten ditu eta, disziplina desberdinetako ezagutzak handitzeko, nazioarteko ilusionista askoren konferentzietara joaten hasten da.

2014an, 18 urterekin bakarrik, bere lehen urte profesionala 40 emanaldi baino gehiagorekin ixten du.

Espainiako Ilusionismo Elkarteko kidea 2011tik, 2014an bere ikuskizun propioak ekoizteko eta banatzeko asmoarekin bere konpainia propioa sortzen du. Bere ikuskizunen helburua argia da: klixek eta iraganeko estereotipoetatik aldetzen dituen eta ilusionismoaren arteak hain beharrezkoa duen aurrerapausoa baimentzen duen ideiak sortzea, beti magia eta umore konbinazioa aurkeztuz.

Bere proposamen propioetaz aparte, konpainia desberdinekin koproduzio eta kolaborazioak egin izan ditu, hainbat ikuskizun familiarretako protagonista izanda, hala nola, "Niko, banpiro txiki bat" musikala non, magia egiteaz gainera, musikal familiar honetan abestu, dantzatu eta interpretatzen zuen.

Konpainia, ekoizpen eta ekitaldi desberdinentzako aholkulari magikoa izan da. Honetaz gain; telebista kate, udaletxe, erakunde eta maila nazionaleko enpresentzako proposamenak pertsonalizatu ditu. Bere enpresentzako ideia pertsonalizatuak Frantzia, Portugalen eta Alemanian burutu dira.



3 · ANTZEZLANA ETA GAIA

3.1 · SINOPSISIA

Isiltasuna sortzen da, iluntasuna iristen da. Zure besaulkian emanaldia hastea itxoiten duzun bitartean hurrengo orduan biziko duzuna imajinatzen hasten zara. Oihala irekitzen entzuten duzu eta une zehatz horretan... Telefono mugikor bat jotzen hasten da! Benetan? Orain?

Hodei Magoak ikuskizun berri bat aurkezten digu non, hari bezala, teknologia berriak aztertzeko erronka onartu du. Gauzak hainbeste aldatu dira, orain “smartphone” batekin besapean jaiotzen garelara.

SENTSAZIOAK eszenaratze bisual batez hornitutako show handia da; zibersegurtasun, teknologiaren erabilera eta gizartean daukan eraginari buruz hitz egitea baimenduko diguten inpaktu handiko magia ideiekin.

Erritmoz eta umorez betetako publiko guztientzako ikuskizuna, ilusio handi, proposamen berritzaile eta sorpresa ezinezkoekin. Zuregan SENTSAZIOAK bizi nahi baldin badituzu, hau zure tokia da. Altxa dezagun oihala!

3.2 · LANDUKO DIREN GAIAK

Emanaldiak irauten duen 75 minutuetan, komedia eta sorpresaren bitartez, eszenatokian gai desberdinei buruz hitz egitea baimenduko diguten ezinezko egoerak gertatzen hasiko dira. Zeri buruz hitz egingo dugu?

- Nola aldatu da berrien transmisioa eta “fake news” deituriko berriekin daukagun elkarbizitza.
- Sakelako telefonoan izan ditzakegun tresna mota desberdinak.
- Pantailari arreta guztia emateagatik gure inguruarekiko aurrez aurreko komunikazioa nola galtzen ari garen.
- Berehalakotasuna erosketetan eta auzoko denden desagerpena.
- Tresna teknologiko guztiak analogikoak baino hobeagoak direlaren konbentzimendu faltsua.
- Sarean gure datuak uztearen arriskua eta nola hauek gure baimenik gabe erabiliak izan daitezke.

3.3 · IKUSKIZUNAREN GARAPENA

Hasieran guztia teknologiaren alde doa. Magiak telefono mugikorrari buruz hitz egingo du eta gure gizartean ezinbestekoa bihurtu arte nola iritsi den ikusiko dugu. Baina emanaldi erdian dena aldatzen da. Ez al zaizue iruditzen, gero eta konektatuagoak gaudela, gure inguruan dauden pertsonengandik gero eta urrunago gaudela? Nire sentsazioa da?

SENTSAZIOAK bide bat da, hunkiberatasunez betetako airera botatako hausnarketa bezala agertzen den mezu finalera eramaten gaituen bidea. SENTSAZIOAK maitasunaren aldeko mezua da. Pantailatik aldentzera eta inguruko pertsoneri “maite zaitut” berriz esatera gonbidatzen gaituen ikuskizuna, hain zuzen ere.

4 · GURE BALIABIDEAK

4.1 · TESTUA

Umerez betetako eta publikoarentzako gertukoa den landutako gidoiak, magia uneak sortzea eragiten duen ikuskizuneko haria garatzen joaten da. Ez da, beste magia ekoizpenetan ikustera ohituta egon ahal garen moduan, eszena bereizietaz osatutako sekuentzia. Antzerki-lan batean bezala, azaltzen ari dena modu bisual batez islatzen dituen ideia magikoak gauzatzea baimentzen duen garapena aurkituko dugu.

Ez ditugu mezu moralistik eman nahi, ez dugu zer dagoen ongi eta zer dagoen gaizki erabaki nahi, azken finean gu ez gara horrelako gauzak egiteko inor. Egoera aurkeztu eta norberak, ateratzen dituen ondorioen arabera, teknologia zertan ongi eta zertan oker datorkigun erabakitzea nahi dugu.



4.2 · MAGIA, GURE TRESNA HEZIGARRIA

Magia jokuak, aurreko puntuan azaldu bezala denbora guztian argumentuarekin bat egiten dutenak, emandako azalpena sendotzen dute eta mezu hori ikuslearen gogoan denbora luzeagoz mantentzea bermatzen dute.

Publikoak aurretik ez ikusitako errepertorio harrigarri, berritzaile eta gaur egungokoa lortzeko, ikuskizun honetako ideiak Poloniako, Las Vegaseko eta Italiako sortzaileekin garatu dira.

Zuzenean musikal baten erritmora abestutako “smartphonak” ez genitueneko garairainoko bidea, eszenatokitik hegan egiten duen Amazoneko pakete bat, “magia dirudien” mugikorreko aplikazioa aurkezten digun teledenda iragarkia, ikusle baten datu sekretuak argitaratzen dituen zuzeneko hackeoa, 4 metroko altuera duen aurreikuspen erraldoia, eta gehiago...



4.3 · ESZENARATZEA

Ikuskizuneko eszenografia antzezlanaren musikal handietako eszenaratzeen ikusgarritasunaz hornitzen duen argiztapen muntai konplexu eta txundigarria izango da. Agertokitik begirada ezin aldentzea eragingo duten eta eszenatokian gertatzen diren ekintzekin perfektuki sinkronizatuak mugitzen diren argiak.

Soinu-banda, era berean, garrantzitsua da. Honi esker dantzatzeko gogoia, hunkitzeko unea edo gertatuko den ekintzarako giro egokia lortuko dugu.

Azkenik, eszenatokian izango ditugun bi pertsonaien plastikotasun, keinu eta komikotasunak publikoa lagun bihurtuko du, denbora luzez ezagutzen duten pertsonatzat tratatzea baimenduko duena.



5 · IKUSKIZUNA IKUSI AURRETIK

Antzokira joatea, berez, haur zein helduentzat esperientzia bat da. Biziko dugun momentuari buruz hitz egingo dugu, nola jokatu behar dugun aztertuko dugu, bertara iristean zer espero dugun identifikatuko dugu eta, azkenean, zer ikusiko dugun eta zeri buruz hitz egingo zaigun testuinguruan kokatuko dugu.

5.1 · ANTZOKIRA JOATEA

Lehenbiziko puntuan, ikasleek antzokira joatean bizi izandako esperientziak beraien artean kontatu ahal izateko, solasaldi dinamikoa sortuko dugu. Halaber, ziur aski sentsazio hau bizi izan ez dutenak egongo dira. Beraien lagunak antzokira joatearena nolakoa den ulertarazteko arduradunak izango dira.

Antzerkia non eta noiz sortu zen, bere jatorriak eta gaur egunerainoko bilakaera azaltzeko, baita emanaldian zehar erabiltzeko portaerazko jarraibideak emateko ere aprobetxatu dezakegu.

Nola da antzokira joatea?

Noizbait joan izan gara?

Zein motatako ikuskizunak egiten dira antzoki batean?

Nola portatu behar gara ikusiko dugun antzezlan bitartean?

Antzerkigintzaren historiari buruzko informazioa (gaztelaniaz): <https://curiosfera-historia.com/teatro/>
Euskal antzerkigintzaren hasierak (euskaraz): <https://www.eke.eus/eu/kultura/antzerkigintza>

5.2 · MAGIA

Aurreko puntuan bezala, antzoki batean, telebistan, oporretan hotel batean edo familiartereko ospakizun batean; askok noizbait zuzenean magia ikusi izanaren sentsazioa esperimentatu izan dute. Ziur ikusitakoari buruz asko dutela kontatzeko.

Gainera, magia txikitatik interesatu zaigu, baina askotan ez gara ilusionismoaren artearen historiaren eta nola hau munduko arte zaharrenetako bat delaren jakitun. Denok batera ikas dezakegu.

Zer da magia?

Noizbait magia zuzenean ikusi dugu?

Txundituta utzi gaituen magia jokuren bat gogoratzen dugu?

Non eta nola ikasten da magia?

Ilusionismoaren historiaren laburpena (gaztelaniaz): <http://www.cartomagia.com/historia-del-ilusionismo/>

5.3 · TEKNOLOGIA

Azkenean, ikuskizunean zehar jorratuko den gaiari ekingo diogu eta emanaldia ikusi ondoren ondorioak ateratzen lan egin ahal izateko bidea zabalduko dugu. Eskura ditugun baliabide teknologikoak zeintzuk diren, zenbat erabiltzen ditugun, beraien eragina eta, batik bat, hauenganako mendekotasuna daukagun aztertuko dugu. Beste alde batetik, jarduera honi esker, teknologia zer den eta gure egunerokotasunean daukan garrantzia identifikatu ahal izango dugu.

Emanaldia ikusi ondoren honi buruz pentsatzen duguna aldatu den ikusi ahal izango dugu.

**Zer da teknologia? Zeri esaten diogu teknologia?
Asko erabiltzen dugu?
24 ordu teknologia gabe imaginatzen dugu? Telefono,
ordenagailu, tablet, telebista... gabe?
Ona da? Txarra da? Ona eta txarra batera?**



6 · IKUSKIZUNA IKUSI ONDOREN

Antzokitik bueltan, esperientzia guztiok batera gogoratu dezakegu eta honi buruzko ondorioak ateratzen saiatu gaitzke. Nola sentitu garen antzokira joatean, magiatik zer harritu gaituen eta, batez ere, inguratzen gaituen teknologiari buruz zerbait berria ikasi dugun eta honi buruz daukagun pertzepzioa aldatu den hausnartu dezakegu.

6.1 · ANTZOKIRA JOATEA

Eskolatik atera eta antzokiraino mugitu gara, gure butakan eseri gara eta, ordu bat baino gehiago bertan eserita, estimulu desberdinak jaso ditugu. Nolako izan den esperientzia eta une bakoitzean nola sentitu garen azaldu dezagun.

**Pozik jarri gaitu antzokira joan behar ginela pentsatzeak?
Nolako izan da esperientzia?
Urduritasuna sentitu dugu, hasieran argiak itzali eta une horretatik aurrera zetorren guztia imajinatzean?
Antzokira itzultzeko gogoak ditugu?**

6.2 · MAGIA

Emanaldia ikusi ondoren ikasle askok magia jokuen atzeko sekretuei buruzko teoria dibertigarriak izango dituzte. Bestalde, magia zuzenean edo inoiz antzoki batean ikusi ez zutenek, telebistan hainbeste ikusitakoa aurrez aurre izatean sentsazio bereziak sentitu dituzte.

**Ikusitako zerbaitek harritu gaitu?
Noizbait horrelako zerbait ikusi dugu?
Zer da gehien gustatu zaiguna?**



6.3 · TEKNOLOGIA

Egunean 24 orduz konektatuak egotearen aldeko eta kontrako gauzei buruz ordu bat baino gehiago hitz egiten egon eta gero, zerbait argi ateratu dugun ikus dezagun eta emandako mezuan sakondu dezagun.

Zein ondorio ateratu ditzakegu?

Hodeik kontatutako zerbaitek harritu gaitu?

“Ona da? Txarra da? Ona eta txarra batera?” Zerbait aldatu da aurreko galdera honen erantzunean?

Arriskutsua izan daitekeela edo gauza txarrak ekar ditzakeela uste dugu?

Klasean mahai-inguru bat proposatzeaz gain, jarduera desberdinak baliagarriak izan daitezke:

- Teknologia dituen gauza on eta txarrei buruzko zerrenda bat egin dezagun. Bi ataletan zerbait idaztea derrigorrezkoa da.
- Hodeik eszenatokian abesten egin duen moduan... guztion artean telefono mugikor barnean izateagatik hurrengo urteetan desagertu daitezkeen objektuen zenbaketa egin dezagun.
Adibidez: iratzargailua.
- Aspaldi orain teknologiaz baliatzen garen eguneroko egoerak nolakoak ziren imajinatzen saia gaitzake.
Adibidez: gauza jakin bati buruzko informazioa bilatu, lagun bati zer moduz dagoen galdetu edo erosi nahi dugun liburua zein liburu-dendatan dagoen jakin.

Ekoizpena:



Kolaboratzailea:

GAYARRE ANTZOKIA
UDAL FUNDAZIOA



FUNDACIÓN MUNICIPAL
TEATRO GAYARRE

Mila esker gurekin disfrutatzera etorri izanagatik!

info@magohodeimagoa.com

www.magohodeimagoa.com

646 236 649