

FILIPAR

UN ESPECTÁCULO DE
JORGE BLASS

GUÍA DIDÁCTICA

ÍNDICE

1. PRESENTACIÓN e INFORMACIÓN GENERAL

2. EL ESPECTÁCULO

3. FICHA TÉCNICA

4. OBJETIVO DE LA GUÍA

5. DINÁMICAS DE CLASE

6. BIOGRAFÍA



PRESENTACIÓN

Esta guía pretende servir a los docentes aportándoles **herramientas pedagógicas** para trabajar en el aula con su alumnado y que así la asistencia al espectáculo se convierta en algo **constructivo y lúdico** en el aprendizaje de los niños y las niñas.

Se han pensado una serie de actividades acordes a los contenidos que se desarrollan en la función, por tanto, trata de ser un instrumento que posibilite al profesorado la preparación del alumnado previo a la asistencia a la representación.

Puesto que cada docente conoce el nivel y posibilidades de su alumnado, podrá seleccionar las actividades más interesantes para su aula de entre las propuestas. Igualmente podrá adaptar los contenidos de la guía a sus necesidades concretas, así como decidir qué actividades realiza antes y cuáles después (de refuerzo) de acudir a ver la actuación.

En definitiva, esperamos que todo ello sea una ayuda para el aprendizaje, la comprensión y el disfrute al máximo del espectáculo.

ANTES DE VER EL ESPECTÁCULO

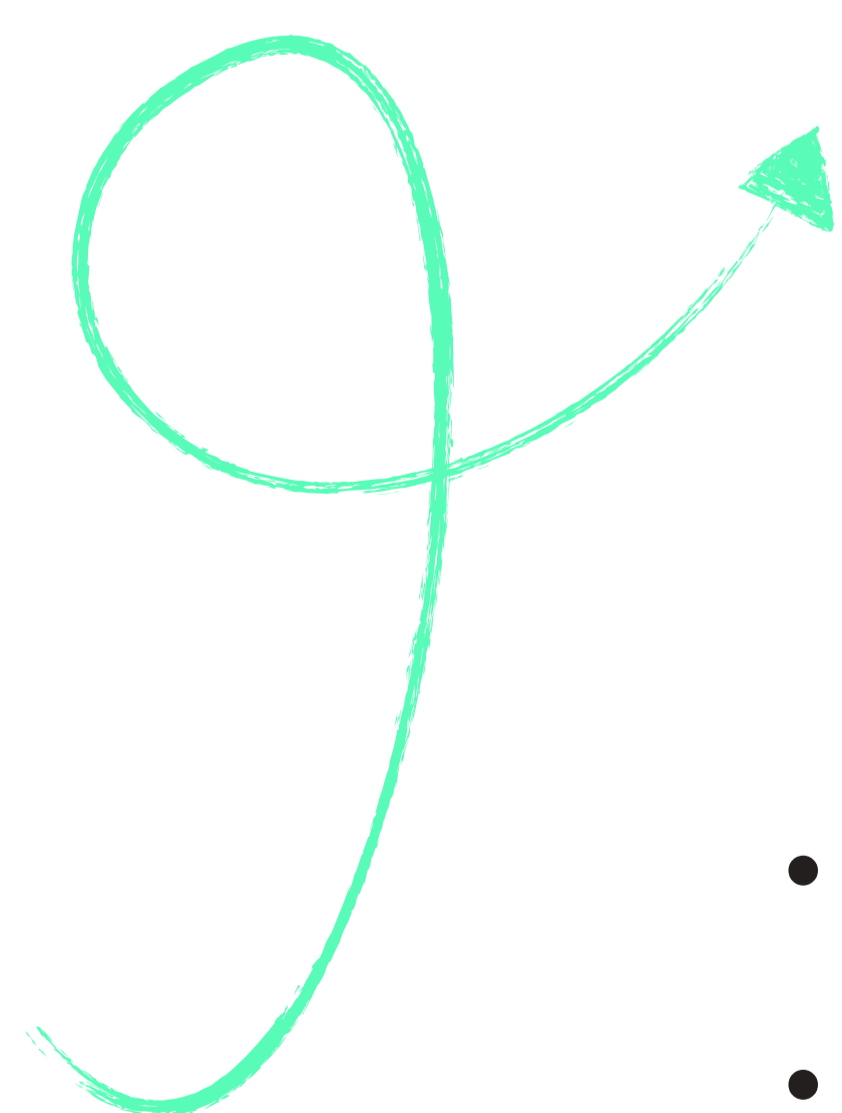
Cuando un centro educativo lleva al alumnado a un teatro para ver el espectáculo, como el que se propone en esta guía, supone una **experiencia sensorial** en muchos sentidos.

No debemos olvidar que posiblemente parte del alumnado esté acudiendo al teatro por primera vez.

Puede que algunos sean espectadores habituales con sus familias, pero otros solo podrán ir al teatro cuando la escuela lo prevea, por eso las programaciones escolares son de vital importancia, como garantía de **acceso al arte y a la cultura** para todos y todas.

Tras finalizar el espectáculo, las **emociones** permanecen en el interior de cada espectador/a.

Surgen así nuevos caminos de **exploración artística** que se pueden enriquecer después en el aula. Se trata pues de una experiencia que se articula entre el antes, el durante y el después de la representación.



ACONSEJAMOS

- Elegir espectáculos adecuados a la edad del alumnado.
- Apagar los teléfonos móviles y dispositivos electrónicos.
- Prever que el alumnado que desee ir al baño o beber lo haga antes de comenzar el espectáculo y no durante..
- Respetar las normas y no hacer fotografías ni grabaciones de vídeo.
- Abstenerse de hablar , comer y beber durante la obra

Llegamos a una edad en la que creemos que ya nada nos puede sorprender, pero de pronto...


¡PAM!

Algo nos descuadra.

¿CÓMO?

¿EN SERIO?

¿DÓNDE...? ¿POR QUÉ?

Nuestros s y nuestra boca se abren más de la cuenta, y sin querer...

nos ponemos nerviosos, dudamos incluso de nuestros sentidos, pero sonreímos.

Sí, lo estamos

FLIPANDO.

Eso es la magia, Jorge Blass lo ha vuelto hacer.

FILIPAR

EL NUEVO ESPECTÁCULO

JORGE BLAS



FLIPAR

(intr. colog. Esp.) Impresionar o entusiasmar a alguien.

“Ese es mi reto artístico, que los espectadores no pierdan su capacidad de asombro, sus ganas de flipar”
Jorge Blass

El aclamado ilusionista **Jorge Blass** presenta FLIPAR, su nuevo y esperado espectáculo, en el que lleva más de **2** años trabajando para ofrecernos nuevas ilusiones que harán que nuestra boca y nuestros ojos se abran más de lo que jamás creíamos que podían abrirse. Una **experiencia única** en la que la magia se adelanta a la tecnología para demostrarnos que **no existe lo imposible**.

Jorge Blass va a hacer que lo **flipéis** de verdad, que **dudéis** incluso de vuestros sentidos y que os quedéis sin respuestas a los cómo, dónde y por qué de los niños.

La magia nos conectará más que cualquier red social. Una persona del público se hará **invisible** cada día. Serás testigo de una tele transportación increíble. Y las ilusiones traspasarán las puertas del teatro dejándote boquiabierto y ojiplático pero, sobre todo, con una sonrisa en la cara.

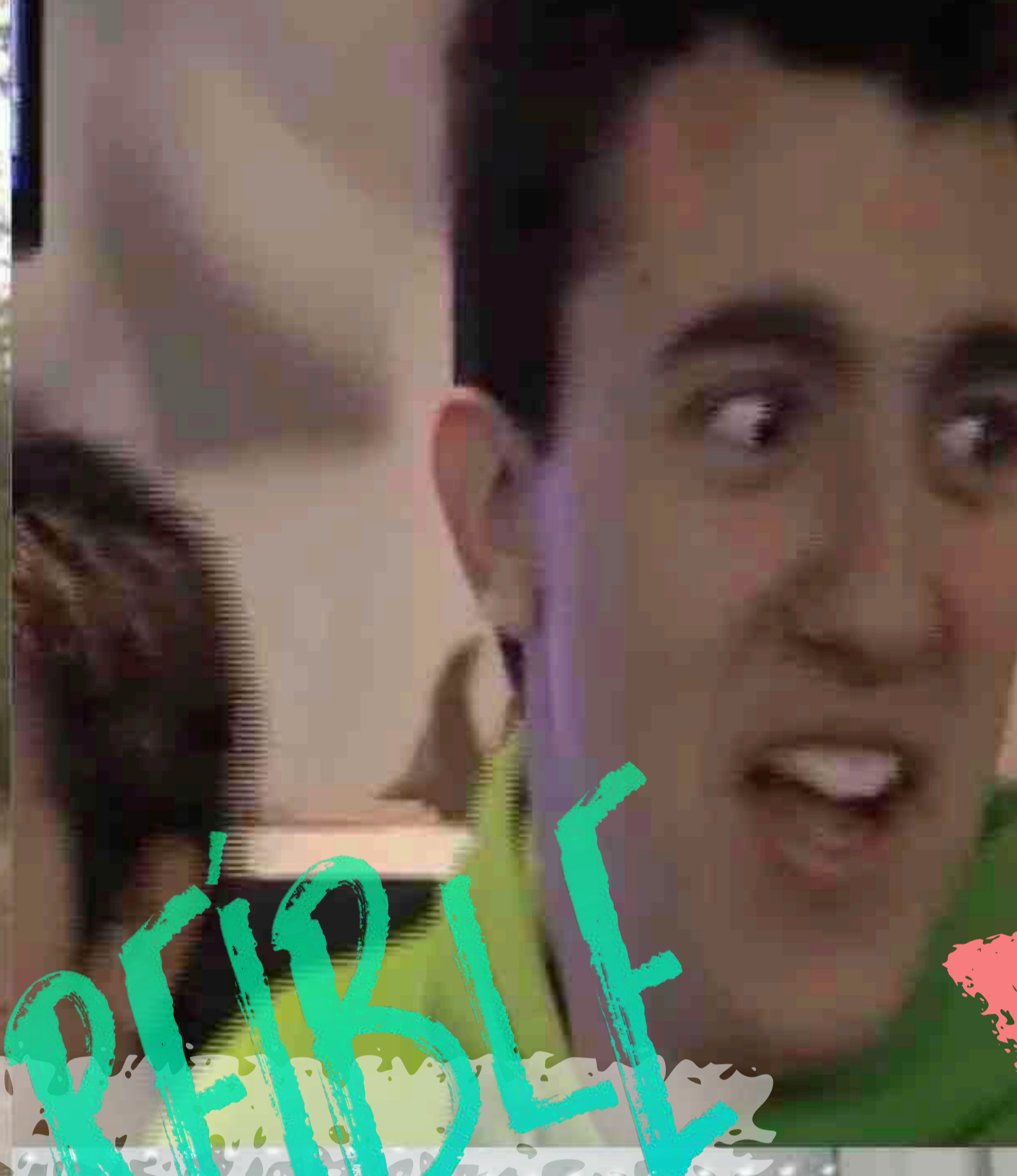
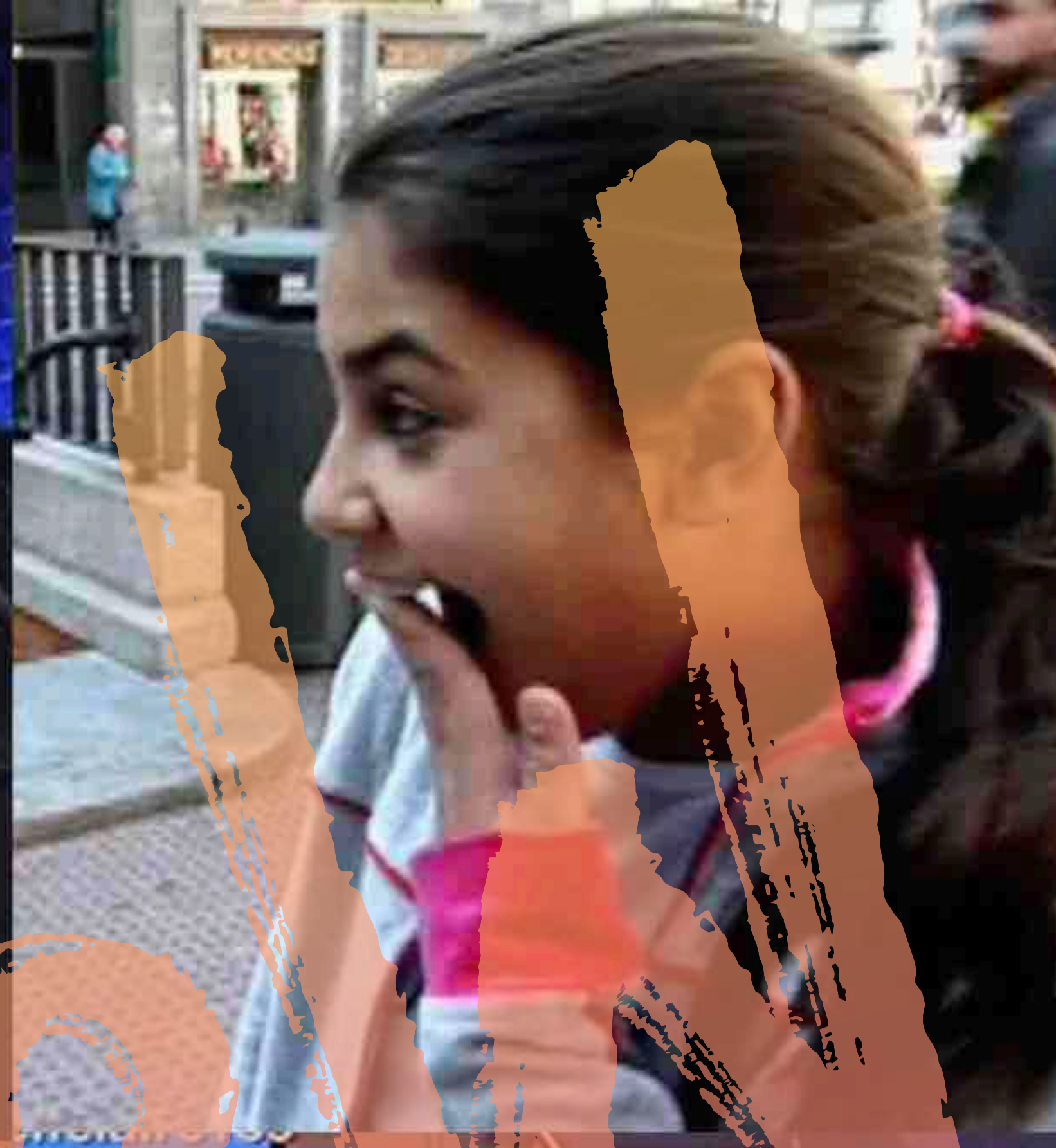
Sin duda, una experiencia difícil de olvidar que no dejará indiferente a nadie.



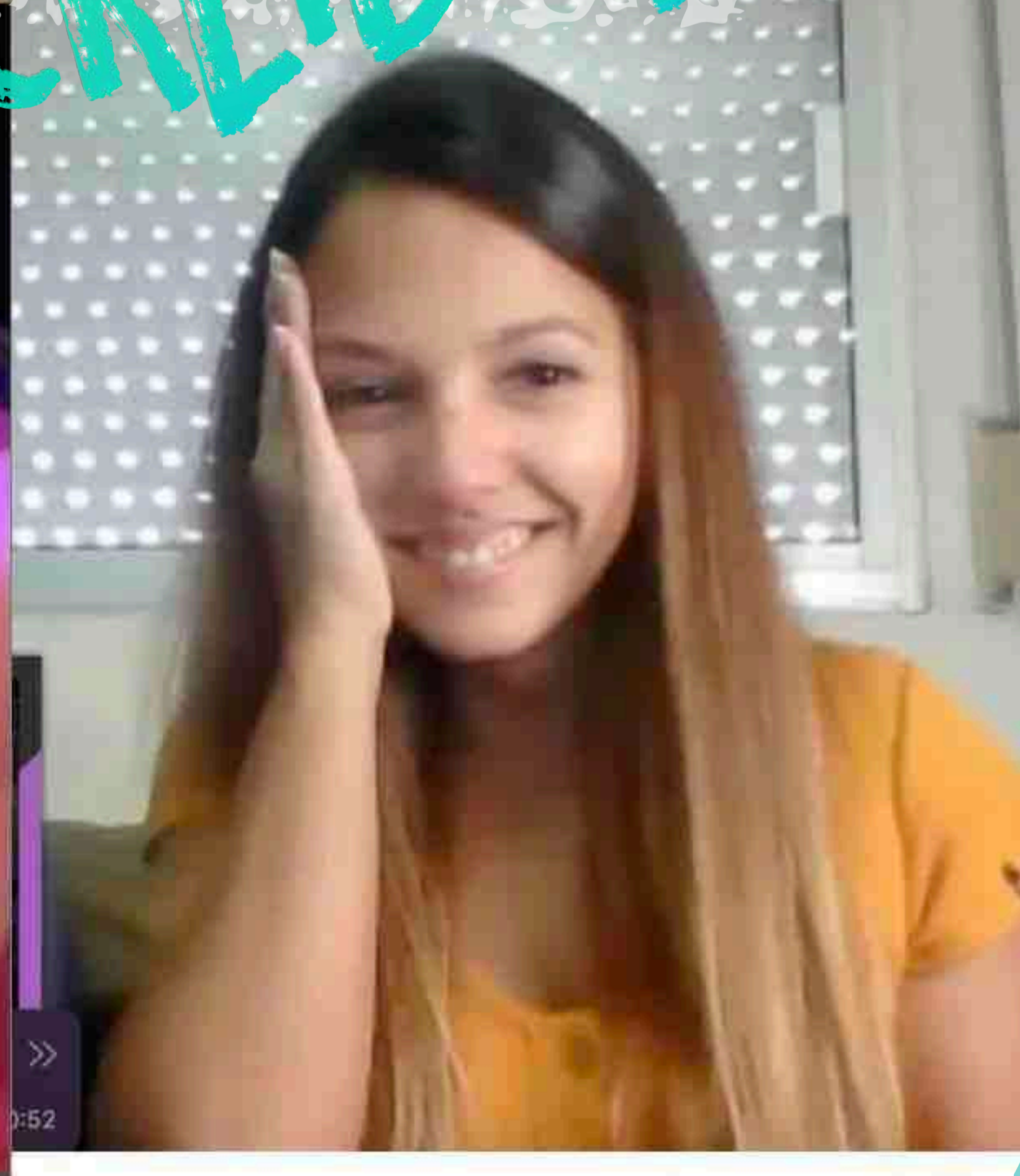
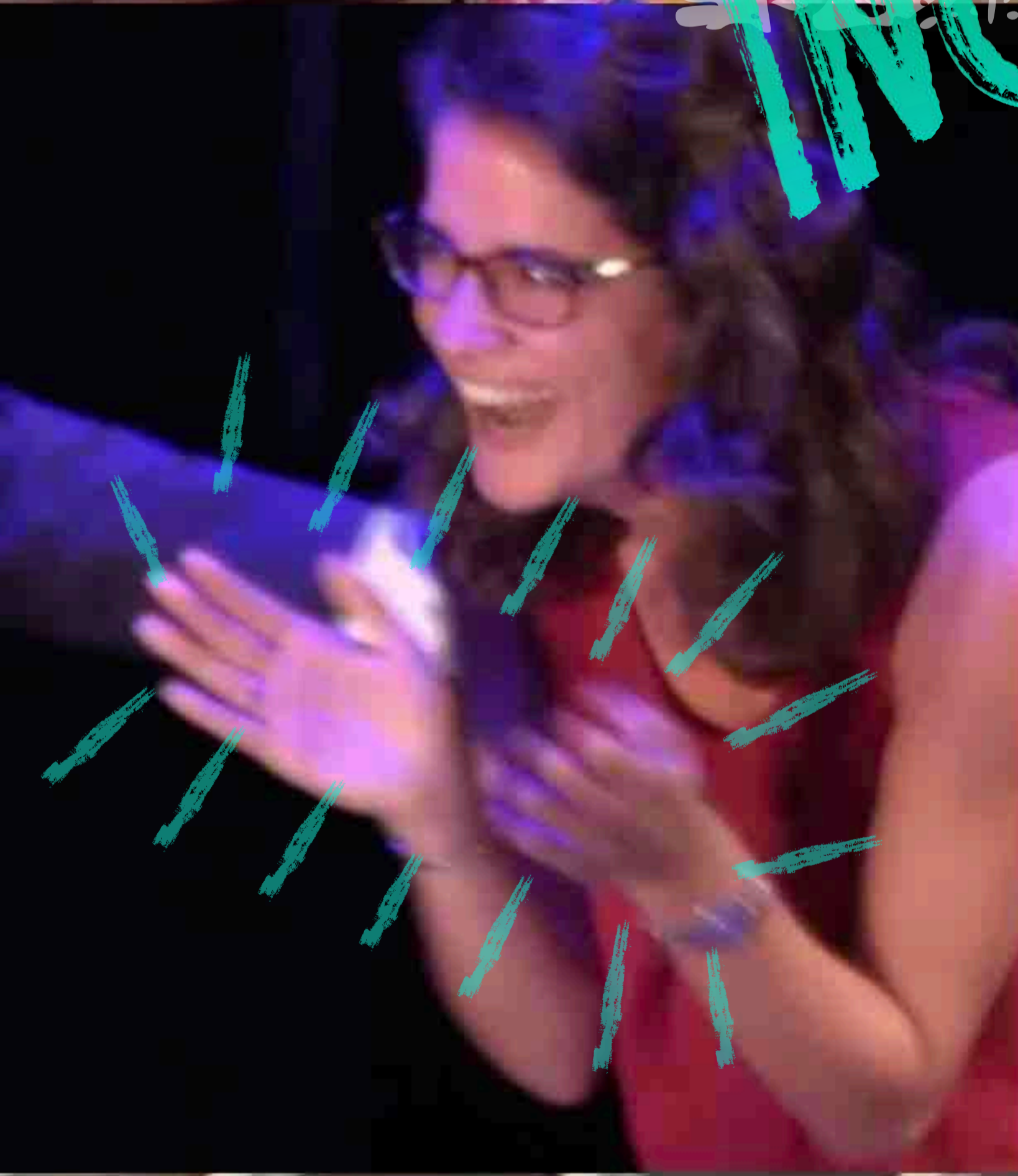
Madre mía cuánto tiempo



Magia tecnológica



INCREDIBLE



FLIP AWAY



“Desde mis inicios, he observado a muchos espectadores reaccionar ante mi magia, algunos abren los ojos, otros se llevan las manos a la cabeza, se tapan la boca, ríen, se asustan, incluso lloran, otros se enfadan, pero la mayoría lo vive con alegría.

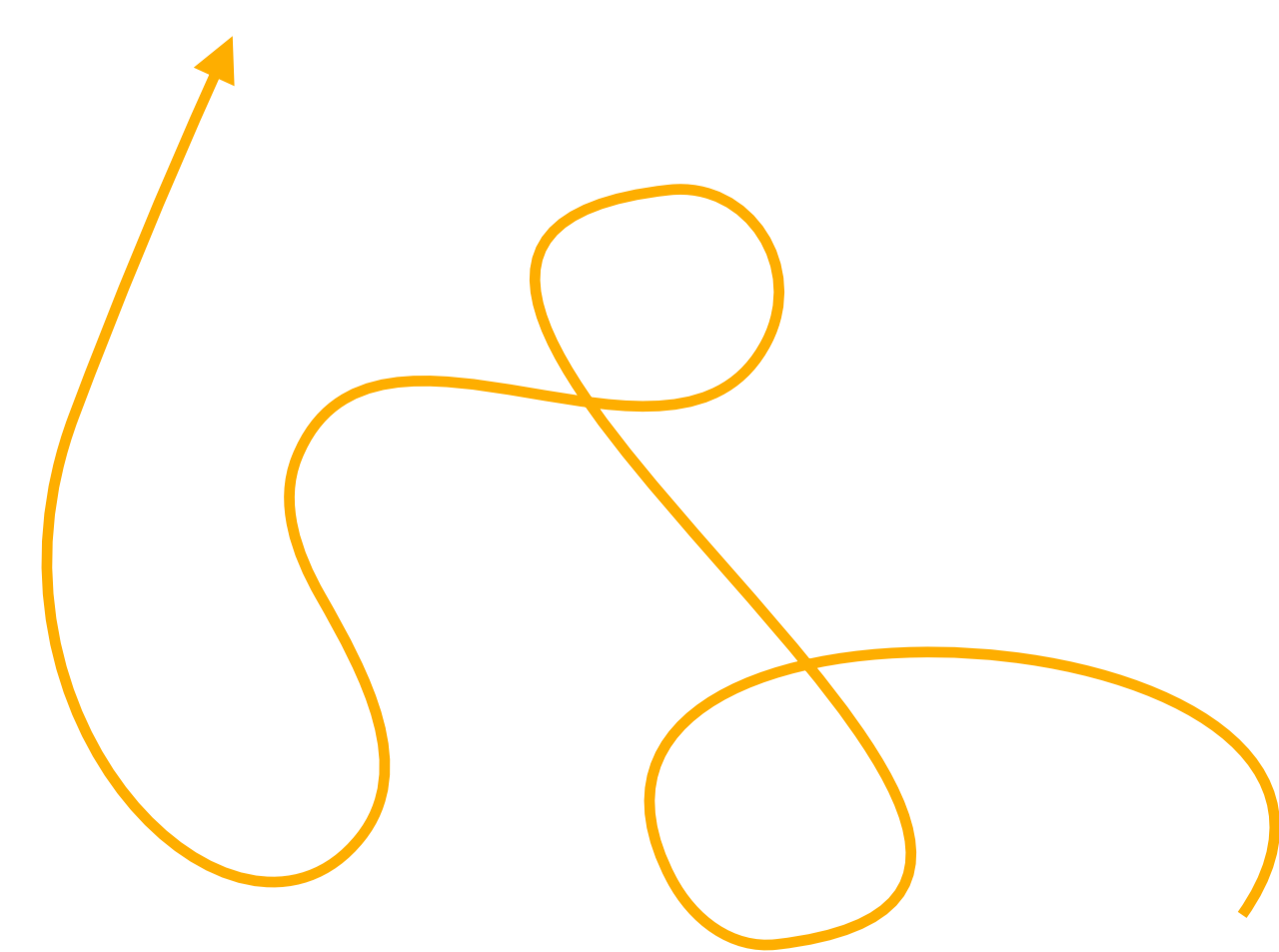
Aunque en realidad, el que más se emociona con esas reacciones soy yo.

Esa emoción es la que me ha empujado a crear este show.

*Al fin y al cabo, la **la magia no está** en el truco, ni siquiera en el mago, la magia está en la mirada de un espectador ilusionado.”*

¿SABÍAS QUÉ?

Jorge se rompió el **fémur** de su pierna izquierda este verano y ha montado y ensayado este show con un hueso roto.



Ensayos
Ensayos y mas
Ensayos

¿QUÉ NOS VA A HACER FLIPAR?

Vas a flipar con las **nuevas ilusiones** que he creado con mi equipo de ingenieros y que se estrenan en este show. Hay magia tan sofisticada que incluso a mí me sorprende. El show comienza con **27 efectos** de magia en tal solo 5 minutos. Hay una parte interactiva que conseguirá llevar la magia incluso a gente que no esté en el teatro. Los espectadores que asistan no solo fliparán, sino que podrán hacer que también lo flipen todos sus amigos desde allí.

¿POR QUÉ VAMOS A FLIPAR?

Porque cuando flipas la vida se disfruta más. ¿Te has preguntado alguna vez por qué los niños tienen la sensación de que sus días son más largos y en cambio, los adultos tendemos a tener días cada vez más cortos? Esto tiene una explicación científica que está relacionada con Flipar: los niños viven muchas experiencias novedosas cada día, pero los adultos repetimos nuestra rutina una y otra vez, teniendo la sensación de que nuestro día se hace cada vez más corto.

Cuando flipas, tu cerebro trabaja más, gasta más energía procesando información y al final, eso se resume en que vivimos nuestro día más intensamente.

Así que, si vienes a ver Flipar vivirás tu día como lo hacen los niños, más intensamente. ¿Qué más se puede pedir?

¿QUÉ ES LO QUE MÁS TE FLIPA EN ESTA VIDA?

El jamón y la magia, en ese orden.

Los viajes, el vino ¿He dicho el jamón?

La música, el cine, las buenas historias contadas en cualquier formato inventado o por inventar.

Jamón, Jamón, Jamón



NO NOS HACEMOS RESPONSABLES
DE LAS LUXACIONES DE MANDÍBULA.

FICHA ARTÍSTICA



DIRECCIÓN

Jorge Blass



AYUDANTE DE DIRECCIÓN

Marc Ollé



DISEÑO ILUMINACIÓN

Juan Carlos Menor



DISEÑO AUDIOVISUAL

Gabriel Lázaro



COREOGRAFÍA

Alberto Sánchez



MÚSICA ORIGINAL

Gonzalo García Baz



LETRISTA

Rafa Boeta

FICHA ARTÍSTICA



ESTILISMO

Paco Rus



FOTOGRAFÍA

Pelayo Rocal



COPY

Rosko Ruiz



ASESOR MÁGICO

Pepo Capel



DISEÑO DE CARTELERÍA

Maria la Cartelera



COMUNICACIÓN

Marga Mayor

FICHA TÉCNICA



REGIDOR MÁGICO

Alejandro Sandes



AYUDANTE DE ESCENA

Patricia Rayo



AYUDANTE DE ESCENA

José Manuel Ponce



AYUDANTE DE ESCENA

Ame Molín



PRODUCCIÓN

Paula Fernández



SOPORTE WEB

Daniel Fajardo

AGRADECIMIENTOS

Luis Piedrahita

Crazy Jokers

Thinking paradox

Victor Boscá

Almudena Fernández

Victor Noir

Juanma González

Jose León



PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

On idea



ESCENOGRAFÍA

Scnik

OBJETIVOS

- Disfrutar de la magia.
- Crear hábitos culturales y de respeto, así como formar espectadores y espectadoras en el teatro desde edades tempranas.
- Reflexionar acerca de la importancia del esfuerzo y el trabajo en cualquier disciplina.
- Utilizar el arte (magia/ilusionismo) para reflexionar, inspirar y emocionar al público.
- Fomentar el gusto por las artes escénicas para divertirse aprendiendo.



¿QUE PODEMOS TRABAJAR EN EL AULA?

Presentamos una serie de contenidos con algunas propuestas didácticas que el docente puede trabajar en clase para preparar al alumnado antes de ir a ver el concierto en directo, o después del espectáculo como actividades de refuerzo.

¿QUE ES LA MAGIA?

El **ilusionismo**, popularmente denominado **magia**, es un arte escénico, subjetivo, narrativo y espectáculo de habilidad e ingenio, que consiste en producir artificialmente efectos en apariencia maravillosos e inexplicables mientras se desconoce la causa que los produce. Antiguamente le llamaban **prestidigitación**. Estos efectos (desapariciones, transformaciones, uniones, lecturas de la mente, etc), que fingidamente hacen parecer realidad lo imposible, se conocen como efectos, juegos de manos, ilusiones y vulgarmente como trucos de magia.

Se propone trabajar en el aula estos conceptos, hacer una lluvia de ideas para saber qué asocia el alumnado con la magia, los magos, personajes mágicos de su imaginario, etc...



ACTIVIDADES

NOS CONVERTIMOS EN MAGOS

Proponemos un par de actividades muy sencillas para que en aula se trabaje lo que se ha tratado en la lluvia de ideas magia/ilusionismo.

1. TÚ PRIMER JUEGO DE MAGIA

Efecto:

Un billete se dobla en tres partes, dos clips se pinzan en distintas partes del billete y, cuando éste se despliega, misteriosamente ambos clips saltan por los aires y resultan estar enlazados.

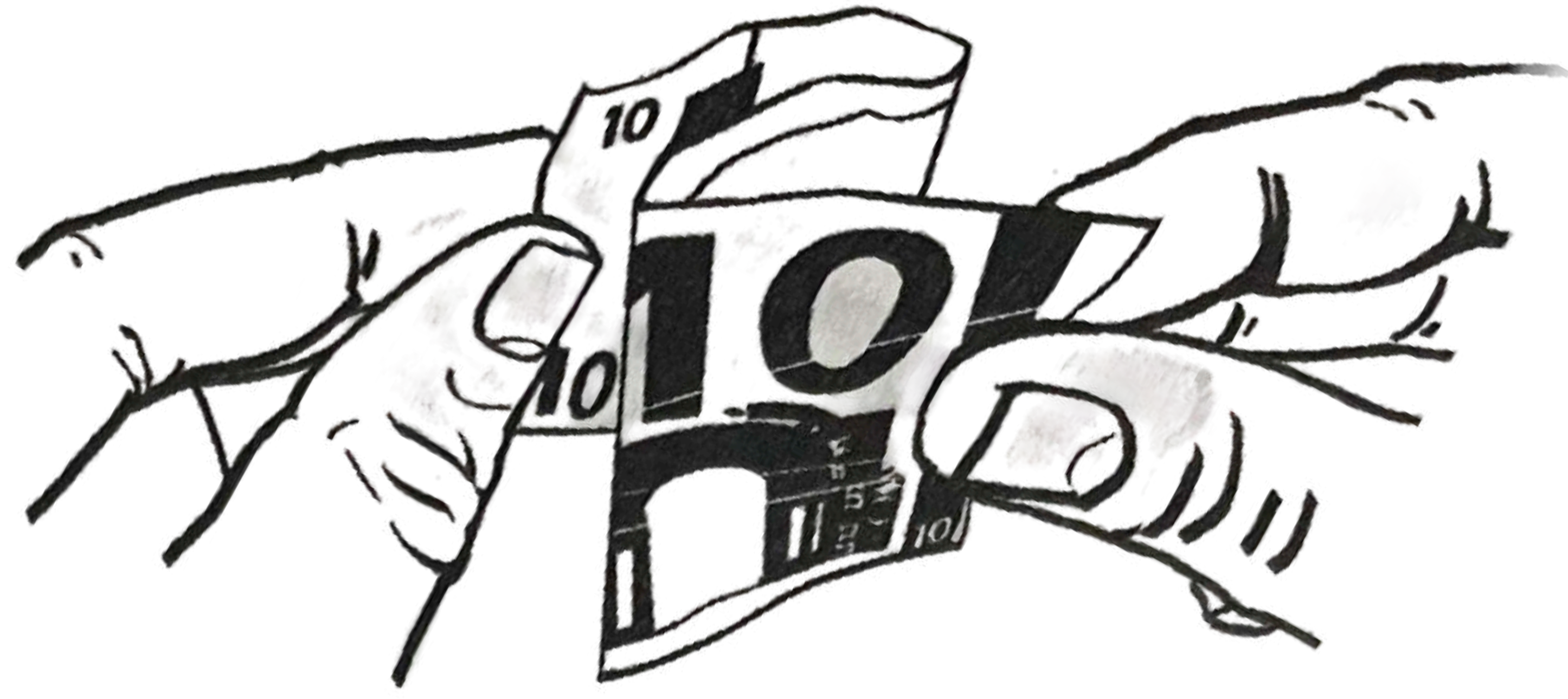
Material necesario:

- Un billete
- Dos clips

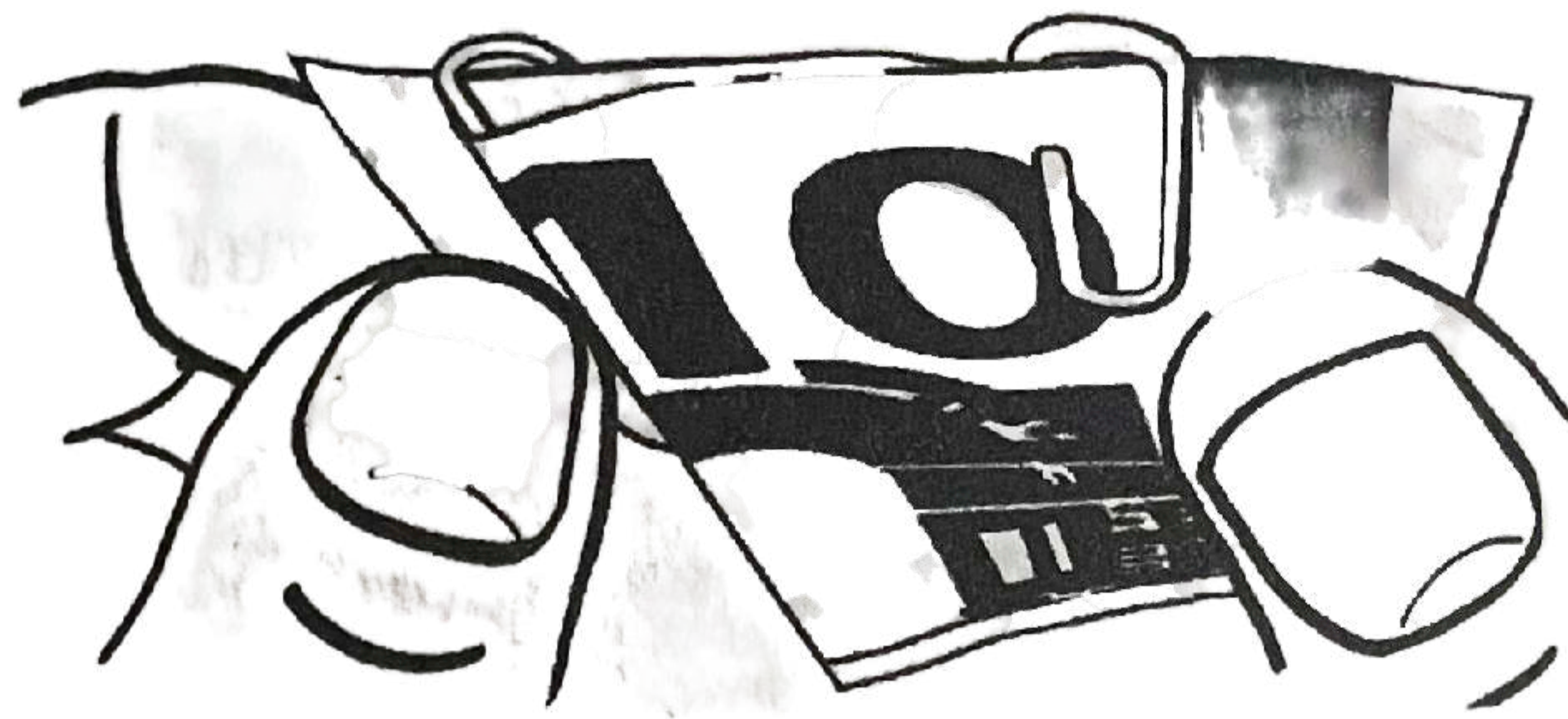
Explicación:

El secreto es muy sencillo: sólo tienes que recordar la manera correcta de doblar el billete y la posición de los clips; el resto es automático. Debes doblar el billete en tres partes, formando una especie de letra ese.

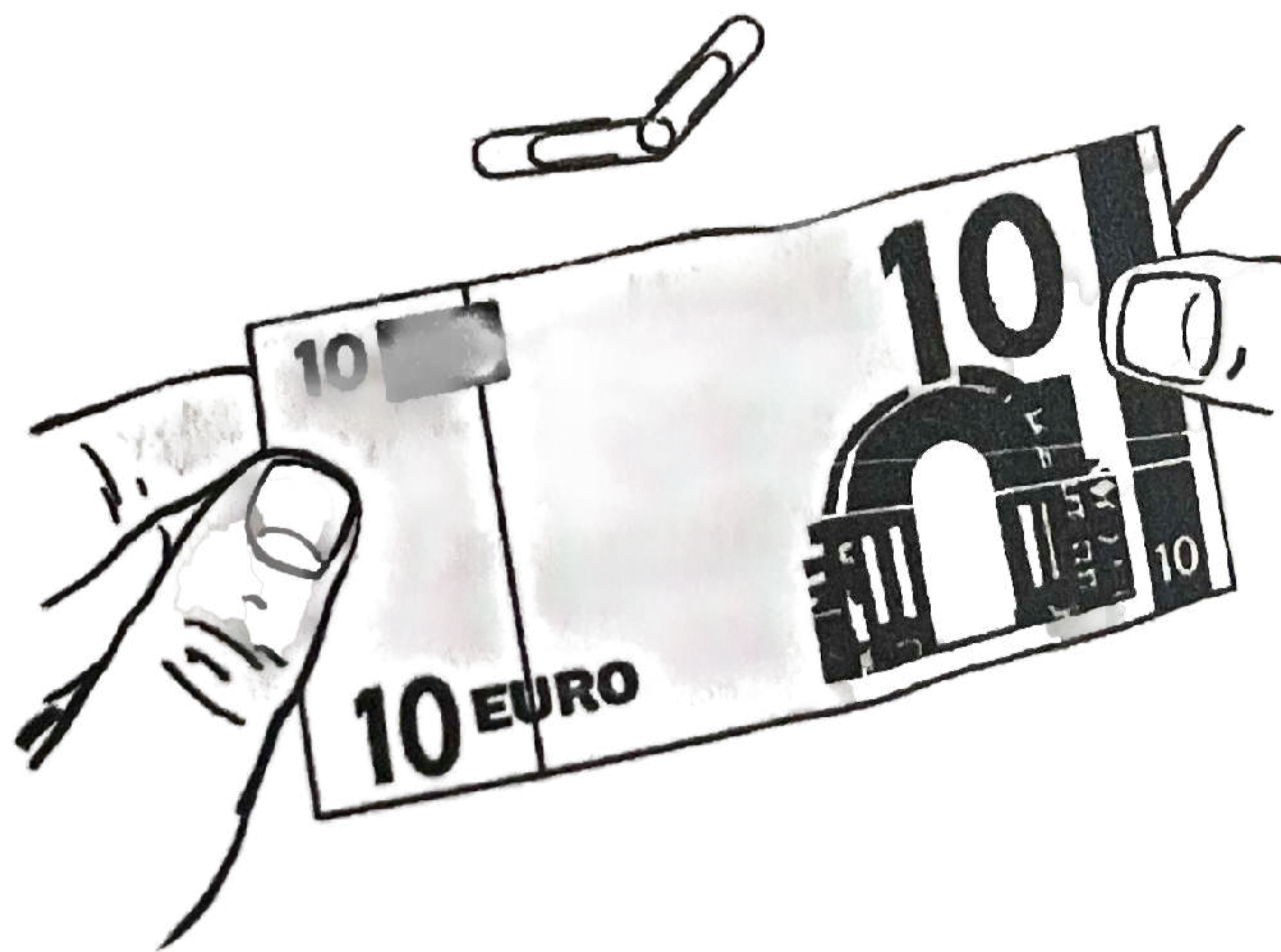




Con el billete siempre en esa posición, debes pinzar el primer clip cogiendo un ala lateral del billete con el centro del mismo, y el otro clip, simétricamente, debe coger la otra ala y el centro del billete, y ya está listo.



Al tirar de los extremos del billete, automáticamente los clips saltan por el aire y quedan enlazados.



Puedes inventar una bonita y romántica historia en la que los dos clips esten enamorados. En ocasiones me gusta citar una frase del célebre Dale Carnegie que sirve de guión o presentación para este efecto. ¡Causará sensación! Para usar esta frase, presentas los dos clips y dices: «El espíritu de equipo es la habilidad para trabajar juntos en vistas a una meta común (presentas el billete). La habilidad para encaminar los logros individuales (pinzas el primer clip en el billete) hacia objetivos corporativos (pinzas el segundo clip) es el combustible que permite a la gente común alcanzar objetivos pocos comunes», entonces extiendes el billete y se enlazan los clips.

2. ¿CIENCIA O MAGIA?

Efecto:

En esta actividad el alumnado va a hacer un «truco de magia». ¿Que creen que pasaría si llenan una bolsa con agua y luego la pinchan con un lápiz?. Proponemos realizar este experimento y ver cómo la magia sucede.

Material necesario:

Una bolsa con cierre hermético

Lápices

Agua

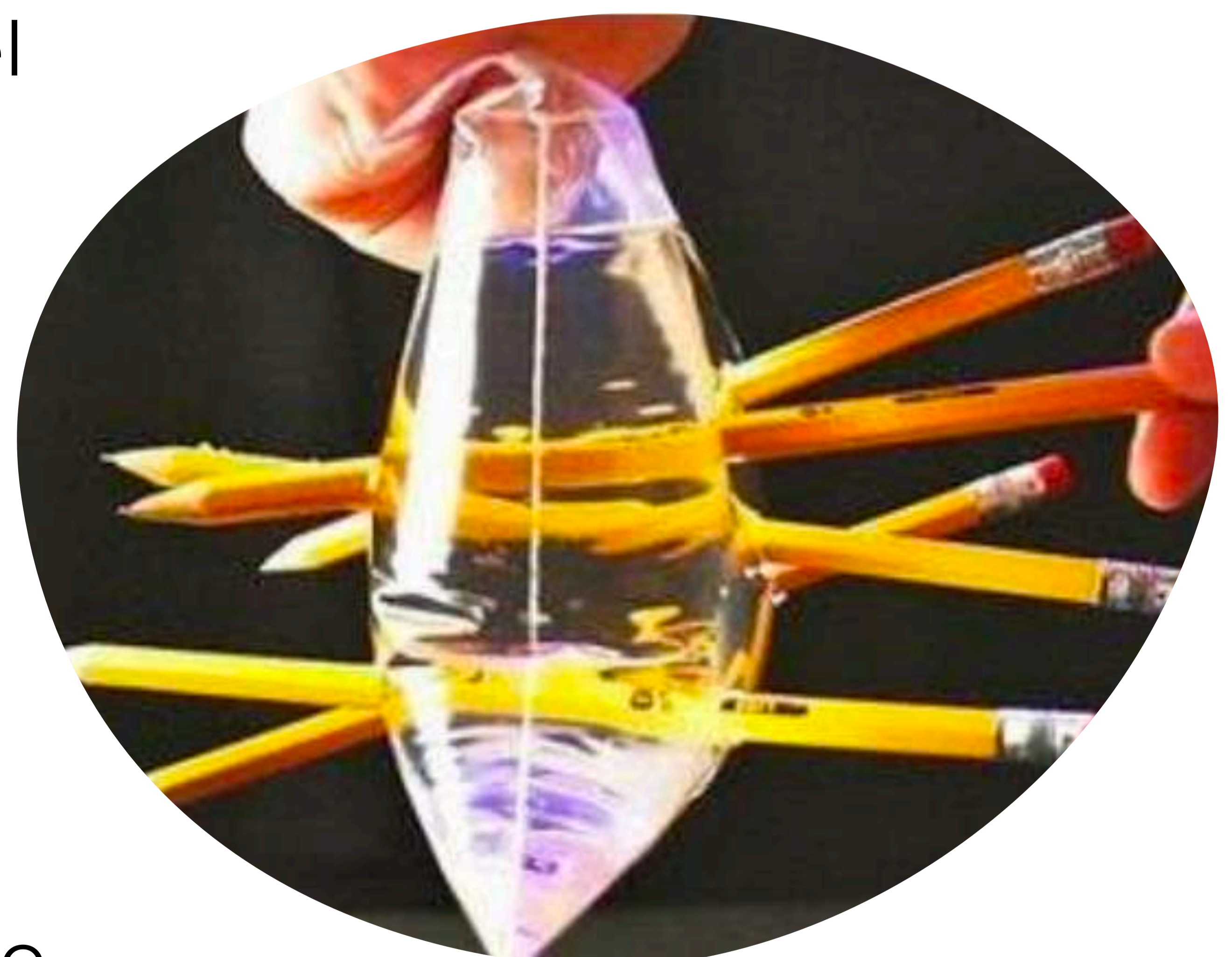
Explicación:

1- Llenar la bolsa con agua y cerrarla.

2- Empujar con cuidado los lápices afilados a través de la bolsa, de modo que sobresalgan por ambos lados.

La ciencia que está detrás de esto

La bolsa con cierre hermético se compone de un polímero llamado polietileno de baja densidad (LDPE), un material químico que está compuesto por la misma sustancia unida, en este caso es el etileno el que se ha polimerizado. Una propiedad del LDPE es que es extremadamente flexible, ya que es tan flexible que la punta del lápiz afilado se ajusta entre los hilos del polímero al separarlos (imagina empujar el lápiz en una porción de espagueti). Sin embargo, esos hilos se sellan alrededor del lápiz creando una barrera. Cuando se saca el lápiz, el agujero permanece y se filtra el agua porque las moléculas de polietileno se han separado permanentemente.



3. CONSTRUIMOS NUESTRA VARITA MÁGICA

Con esta actividad al alumnado construirá su propia varita mágica.

Material necesario:

Un folio

Pegamento de barra

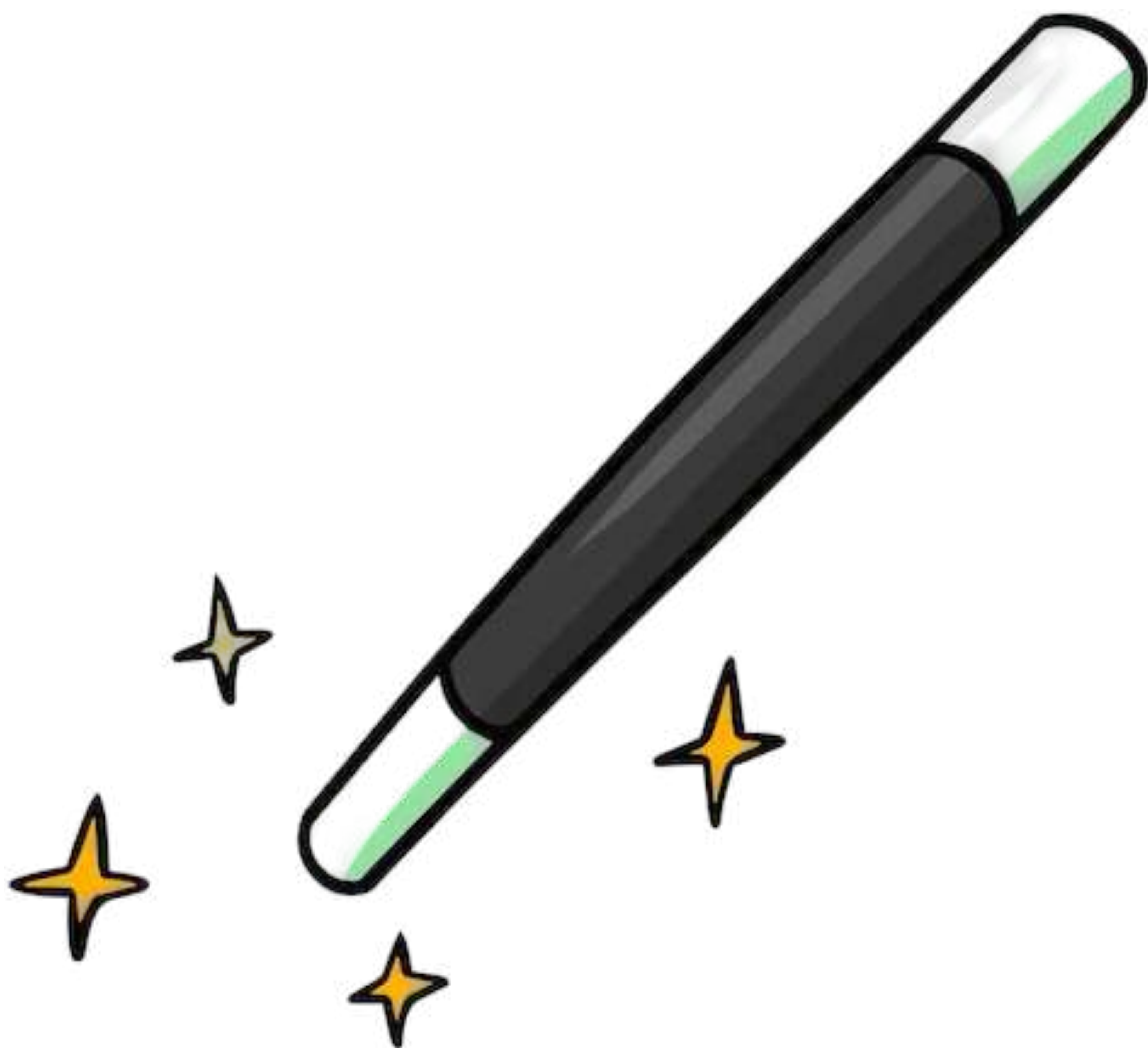
Rotuladores de colores

Unas tijeras

A continuación en este video puedes ver el proceso de crear la varita. **Link a video enlace.**

Una vez que todo el alumnado tenga su propia varita proponemos el «juego de la estatuas mágicas». Con él podrán sentir la sensación «mágica»

En el aula el docente pondrá música. Por turnos cada alumno/a se pondrá en el centro con su varita, cuando la mueva (sonará la música) el resto de compañeros/as se moverán, cuando la vuelva a mover, se paran como estatuas y para la música. Después con su varita elegirá a otro compañero/a ya sí ejercerá toda el aula de magos. El alumno/a que se mueve una vez para la música queda eliminado del juego.



Bio

Link a **VIDEO TEASER**



JORGE BLASS es todo un referente en la magia mundial, creador de innovadoras ilusiones que sorprenden al público del siglo XXI.

Con apenas 19 años ganó la **VARITA DE ORO** de Monte Carlo y durante 20 años no ha dejado de recibir los más importantes reconocimientos por parte de la crítica y el público. Su magia ha cautivado a iconos del ilusionismo como **DAVID COPPERFIELD** ó **PENN & TELLER**.

Desde el Dolby Theater en Los Angeles, hasta la Exposición Universal de Shangai, recorriendo televisiones de medio mundo, Jorge ha emocionado a millones de personas con su extraordinaria forma de hacer magia.

Fundador y director del **FESTIVAL INTERNACIONAL** de Magia de Madrid en el Circo Price desde el 2011.

DIRECTOR de programas de magia en cadenas de TV nacional (“Nada x aqui”, “Por Arte de Magia”). Colaborador habitual en programas de **RADIO y TELEVISIÓN** dando a conocer el arte de la magia.

AUTOR de libros y conferencias que trasladan los principios de la magia al mundo empresarial, influyendo e inspirando a personas de todo el mundo.

Jorge es patrono y mago solidario de la prestigiosa **FUNDACIÓN ABRACADABRA**, que acerca la magia a hospitales y colectivos desfavorecidos.

siete  rojo

by JORGE BLASS