

Fila
Joven teatro

Brainstorm

(Me va a explotar el cerebro)

Ned Glasier, Emily Lim
y Company Three

Ilustraciones
de Jordi Vila Delclòs



ACTIVA todos los
recursos digitales en

edu**5**book

VICENS VIVES. EJEMPLAR DE MUESTRA - PROHIBIDA SU COMERCIALIZACIÓN



Vicencs Vives

En esta edición se han respetado los registros coloquial y vulgar, y el uso de palabras y expresiones no normativas que los autores han utilizado, para mantener la espontaneidad de los diálogos y acercar al alumnado a las situaciones que viven los personajes.

Las actividades incluidas en la versión digital han sido ideadas por Oriol Morales Pujolar.

Brainstorm

(Me va a explotar el cerebro)

Ned Glasier, Emily Lim
y Company Three

Traducción de Yannick Garcia

Contenidos

Proyecto Fila Joven	6
Ponte en escena	8
Presentación	10
Brainstorm	13
Un breve comentario sobre la obra	16
Antes de la obra	17
1 / Presentación	20
2 / Habitaciones	32
3 / Sinaptogénesis	40
4 / Corteza prefrontal	47
5 / Diálogos de padres y madres	55
6 / Encefalograma	65
7 / Sistema límbico	67
8 / Enfrentamiento	78
9 / Riesgos	82
10 / Tú me dices, yo te digo	84
11 / Esto tú aún no lo sabes	93



Fila Joven es un proyecto digital, pensado para acercar el teatro contemporáneo de calidad a los jóvenes. Una parte del proyecto se ofrece también en formato papel.

EN ESTE PROYECTO ENCONTRARÁS...

PONTE EN ESCENA

Se trabajan lecturas breves que ayudan al alumnado a contextualizar cada obra.



OBRA ILUSTRADA

La obra viene acompañada de ilustraciones de reconocidos artistas.

A FONDO CON LA ESCENA

Actividades digitales diseñadas para mejorar la comprensión de cada escena.



AUDIOS



Permiten acceder a la interpretación auditiva de la obra.

MANOS A LA OBRA

Manos a la obra es un conjunto de actividades diseñadas con una metodología propia del teatro. Se divide en tres bloques:



TRABAJO DE MESA

Reflexión sobre la obra de teatro, prestando atención a su argumento, a la concepción del tiempo y del espacio y, sobre todo, a los personajes: lo que dicen o callan, lo que hacen o dejan de hacer.

CREACIÓN ESCÉNICA

Acercamiento al texto desde el trabajo actoral, a partir de la voz, la gestualidad y el movimiento. Llevar el texto al cuerpo y darle vida desde las emociones.

CREACIÓN DE TEXTOS

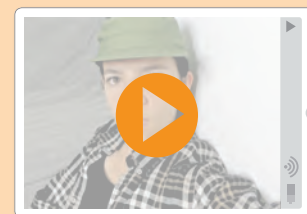
Adquisición de herramientas que ayudarán a imaginar conflictos, crear personajes y diálogos, y estructurar textos. Iniciación a la escritura teatral.



MATERIAL AUDIOVISUAL



Audios y vídeos en los que se ofrecen entrevistas con los autores de las obras, se proponen retos creativos y todo tipo de contenidos que complementan las actividades.



¿QUÉ FRASES DEFINEN MEJOR LA ADOLESCENCIA?

Es una época en la que uno asume sus responsabilidades.

Fred (13 años)

Nos gusta ir más allá de los límites que marca la sociedad.

Marta (15 años)

Aprendemos más que nunca de nuestros padres y madres.

Rosa (14 años)

Somos muy creativos e innovadores.

Sonia (15 años)

Buscamos nuevas experiencias y vivir a fondo.

Lorenzo (16 años)

Y tú, ¿con qué frase defines la adolescencia?

PROS Y CONTRAS DE SER ADOLESCENTE

/ La adolescencia puede ser una etapa emocionalmente dura, expuesta a las frustraciones que surgen del choque con la realidad y eso puede llevar a conductas autodestructivas.

/ Sin embargo, es una etapa única para desarrollar competencias y explorar de forma pasional y creativa lo que da sentido a nuestras vidas.

EL CEREBRO ADOLESCENTE

Corteza prefrontal: Se encarga de planificar y tomar decisiones y de inhibir conductas. Durante la adolescencia está en pleno desarrollo.

Sistema límbico: Está involucrado en el procesamiento de emociones. El sistema límbico de los adolescentes es más sensible al placer de la recompensa que el de los adultos.

Poda sináptica: Durante la adolescencia, la materia gris llega a su máximo y empieza a disminuir. Esto implica que los circuitos neuronales que no se usan se van eliminando y se refuerzan los que se emplean más. El cerebro adolescente se especializa.

¿Crees que durante la adolescencia se viven las emociones de forma más extrema?

EL CIRCUITO DE RECOMPENSA

El circuito de recompensa está relacionado con la dopamina, una sustancia que se libera en el cerebro cuando hacemos algo que nos da placer. Durante la adolescencia aumenta la actividad de los circuitos que usan dopamina.

Por ello, durante la adolescencia se suelen adoptar conductas de riesgo y se infravaloran sus consecuencias. Pero el gusto por el riesgo nos impulsa también a distanciarnos de la familia en busca de autonomía.

¿Puede ser creativo tomar riesgos? Pon un ejemplo.

Brainstorm

(Me va a explotar el cerebro)

Dentro de cada cerebro adolescente hay 86 mil millones de neuronas que chocan y se conectan para producir ese cóctel de cambios estimulantes y frustrantes, propios de esta etapa. *Brainstorm (Me va a explotar el cerebro)* es una obra creada por Ned Glasier y Emily Lim, con la colaboración de Sarah-Jayne Blakemore y la Dra. Kate Mills, especialistas en neurociencia. Es el fruto de una investigación teatral con un grupo de adolescentes británicos que nos muestran sus esperanzas, deseos, miedos y frustraciones, invitándonos a entender lo que les pasa a la luz de los nuevos conocimientos sobre el cerebro adolescente.

“Todo lo que uno puede pedirle a una obra para jóvenes: honestidad brutal y excelencia artística.” *The Times*

“Lo mejor de esta obra es que interpela por igual a adolescentes y adultos.” *The Guardian*

