

ANROTINA





Katak Krak

Katak Krak es una plataforma de creación de ingenios participativos, insólitos y sostenibles. Con nuestros montajes queremos compartir la pasión que sienten por idear espacios de ocio alternativos y reivindicar, a la vez, nuestras plazas, parques y calles, como espacios comunes de convivencia.

Katak Krak es una compañía de arte de calle donde **el reciclaje, la creatividad, el juego, la participación y el aprendizaje son valores esenciales** en cada propuesta. Y si en las otras instalaciones el aprendizaje estaba implícito, en la "Andròmina" están del todo explícitos. En esta experiencia llevamos nuestro bagaje (knowhow) para facilitar y fomentar la creatividad en las personas dentro de nuestros marcos de referencia: reciclaje, juego y creatividad.

Con nuestras instalaciones de calle hemos conseguido que el espectador también sea participante activo, y ahora con la "Andròmina" queremos dar un paso más: Que el participante sea el propio creador de sus artilugios.





PROCESO CREATIVO

Por un lado, a lo largo de nuestra experiencia siempre nos ha llamado mucho la atención como nuestros juegos-artilugios generan preguntas, nuevas miradas y en general un aprehender a través de la vivencia.

Por otra parte, nuestra inquietud por compartir también el proceso de creación iba tomando forma con los talleres de Trastuss, que cada vez tenían una respuesta más positiva y entusiasta.

Y nos preguntábamos:

¿Cómo podemos guiar y explicar el proceso creativo a participantes en espacios lúdico-festivos?

Teniendo claro que las instalaciones tenían una vertiente didáctica que podíamos potenciar nos vino una idea en la cabeza: “¿Y si creamos un taller-instalación donde facilitar el proceso creativo de una manera lúdica y participativa?” Y así es como empezó lo que hoy es una realidad: la “Andròmina”.



¿Qué es la "Andròmina"?

Es un espacio ambulante y poliédrico donde los participantes pueden conocer y experimentar cómo es un proceso creativo a través del apasionante mundo de crear juegos con objetos recuperados.

Proponemos a los participantes empezar la experiencia con un recorrido autoguiado donde jugando se pueden aprender dinámicas de juego, técnicas y el uso de materiales y herramientas. Luego mostramos una exposición de juegos donde poder jugar e inspirarse.

Una vez se tiene una idea podemos acercarnos a la parada de mercado, el espacio central donde hay objetos encontrados, materiales, un pequeño taller de bricolaje con herramientas y unos expertos para echar una mano si es necesario.

Bien cerca proponemos el espacio de mesas para la experimentación, dotadas de herramientas, donde las familias o grupos reducidos pueden construir sus propuestas. Al final, un photocall y espacio de información de la compañía para immortalizar las nuevas propuestas y sus creadores.

Hemos creado una instalación para demostrar que si tenemos el entorno adecuado todos podemos ser generadores de ideas y, que el proceso creativo es tanto o más importante que la obra final.

Queremos remarcar que los objetos que llevamos son sólo para inspirar y ayudar a la creación. **Es fundamental y coherente que tanto los participantes como la organización también participen aportando sus objetos en desuso.** En talleres de larga duración (donde los participantes pueden profundizar técnicamente) puede organizarse una exposición de los juegos construidos.



**Más que juegos
queremos generar
experiencia
creativa.**



2020, un año excepcional

Quién nos iba a decir que el año de la creación de la “Andròmina” se vería marcado por una pandemia global. Por un lado parece ser el peor momento para estrenar una instalación participativa y, por otra, creemos que es el mejor momento para la llegada de la “Andròmina”.

Ahora mismo la conciencia medioambiental, la participación, la creatividad, la adaptabilidad al cambio, el aprendizaje y la diversión son valores muy importantes para afrontar el tiempo que nos toca vivir y donde hay tantas cosas nuevas por hacer y donde las personas son y serán las protagonistas de los cambios.

En la “Andròmina” jugar se convierte en aprendizaje, la motivación en ideas, los proyectos en construcciones y el juego y tu en los protagonistas principales. Te acercas?



Ficha técnica

Instalación de libre participación
Espacio aproximado de 200m², sin desniveles, con acceso para una furgoneta y aparcamiento cercano.
Tiempo de montaje: 2h 30min.
Tiempo de desmontaje: 1h 30min.
Punto de luz cerca en caso de taller de larga duración.

Ficha artística

Idea: Koldo Peñas i Sandra Sardà
Diseño y construcción: Koldo Peñas, Sergi Jerónimo i Sandra Sardà.
Ilustraciones: Guillem Fradera i Martina Pagès.
Imagen gráfica: Martina Pagès.
Agradecimientos: Cia.Itinerània, Víctor Sunyol i Glòria Sunyol.



Contacto

EspectacleSpectacular

0034 644 40 21 62

espectaclespectacular@gmail.com

www.espectaclespectacular.com

Contacto en Francia

Silvia Cannata

production.fr@katakarak.com

0033 678 37 98 04

Info. Katakarak

Sandra Sardà

info@katakarak.com

0034 646 25 50 79

Fotografias @marta__prat
i @m.pages.sarda

