



Nom del projecte:

"MEMORY GEGANT DE VEÏNES 7.1"

CREACIONS ARTÍSTIQUES A L'ESPAI PÚBLIC

Memoria Comunitària Fent xarxa 7 instal·lacions en 1:

Expressió Corporal + Pilotada + Escripura Poètica + Fotografia + Joc + Exposició + Ludoteca

Dades de contacte de la companyia:

Jordi Biarnés Montoliu

+34 616 49 40 56

Alba Tomàs Massana

+34 618 41 64 42

circdejocs@gmail.com

Dades identificatives del creador o creadora:

Nom: Jordi

Cognoms: Biarnés Montoliu

NIF: 46768373N

Data de naixement: 21/05/1979

Adreça postal: c/Esquerra, 3

Població: Ascó

Codi postal: 43791

Comarca: Ribera Ebre

Telèfon: 616 49 40 56

Adreça electrònica: circdejocs@gmail.com

Xarxes socials:

facebook: [circdejocs](#)

Instagram: [@circ_de_jocs](#)

Twitter: [circdejocs](#)

Objectius de la residència.

- * Probar accions noves de dinamització grupal amb públic presencial
- * Investigar l'equilibri
- * Reflexionar sobre el procés grupal creatiu
- * Investigació final materials exposició fotografia
- * Concretar accions espai poètic
- * Fusionar accions amb la música en directe
- * Probar diferents espais de realització
- * Posar a la pràctica el conjunt d'accions per estudiar la practicitat de les dinàmiques.
- * Rebre el retorn del públic, en directe i amb una enquesta.



Descripció de l'obra:

Es tracta d'una reinterpretació del conegut joc del Memory, basat en trobar parelles de cartes posades boca avall a sobre de la taula utilitzant la memòria visual. L'hem amplificat portant el joc una mica més enllà.

La singularitat del Memory de Veïnes 7.1 és que les cartes són Fotografies de les cares de les persones participants, i mostren el resultat emocional de l'abans i el després d'haver passat per una Sessió d'Expressió Corporal amb la cooperació de la Pilotada i haver-se endinsar en la Poesia. Finalment aquestes fotos, com tu, s'acabaran convertint en el Joc de Memòria i, potser, viatjaran sent part d'una Exposició itinerant.

Ens adaptem a les normatives vigents per gaudir la cultura i fusionem en 6 ambients 7 instal·lacions en 1 de cooperativa.

És un projecte inèdit i no estrenat, disposem de tècnic de llums i so propi.

És un projecte viable, amb continuïtat, cooperatiu i generador de sinergies amb caràcter professional i veïnal.

Es poden realitzar preestrenes per escoles i instituts.

Sinopsis:

La memòria corporal comunitària és per sempre. Passa el temps i els records ens fan viure un present més intens buscant un futur millor.

Les fotografies rebel·len les nostres emocions.

Juguem juntes a dialogar de nou, transformant espais públics com les places i carrers en racons poètics de retrobada i on tornar a mirar-se als ulls. Som comunitat. Fem xarxa.

Per aquest motiu hem trobat la necessitat de crear un espai segur, feminista, comunitari i inclusiu per a fer participar a tot el veïnat de la zona on treballarem.

Presentem un nou format escènic a base d'instal·lacions cooperatives amb jocs, poesia, fotografia, expressió, moviment, diàleg i exposició.

Argument:

Quan fa que no ens mirem als ulls?

Ens poden tapar la boca i la mirada parla per nosaltres.

El nostre cos diu tota l'altra part.

Quan ens tanquen volem alliberar-nos

És moment d'expressar, emocionar, escriure, jugar, compartir, exposar-se, a mirar-nos de nou.

El públic actors participants gaudiran d'un camí emocional lleuger, alegre i lúdic per recuperar la memòria de cooperar amb actes senzills per teixir noves xarxes on ens veiem de dins en fora i de fora endins.



Idea de la posada en escena i les necessitats tècniques.

Es pot plantejar tan a l'interior com en exterior. Un espai polivalent amb mides adaptables.

La posada en escena de projecte "MEMORY DE VEÏNES 7.1" es presenta com una instal·lació amb diversos espais pels quals els participants van realitzant les accions creatives i se'ls condueix a la següent, en ordre circular.

1* FOTO QUIOSC EMOCIONAL El punt de rebuda és al Quiosc fotogràfic on es fa una fotografia per imprimir i jugar amb l'expressió emocional de cada persona disposada a jugar una partida. Si es vol, es podran fer les fotografies en parella i de forma grupal.

2* PILOTADA CORPORAL Un cop feta la 1a fotografia d'arribada a l'espai Quiosc fotogràfic convidem als participants per grups de 6 persones a una partida de La Pilotada amb Expressió Corporal.

Es realitza dins una carpa de xarxes, amb tatamis tous per entrar amb mitjons i notar els peus equilibrats directes al terra. Duració entre 8 minuts i 30 minuts segons afluència de públic participant.

En aquesta sessió acompanyem a totes les participants a que recuperin les seves ganes de jugar innates.

3* 2a FOTOGRAFIA QUIOSC EMOCIONAL després de la partida, amb emocions alliberades i el cos més distès, farem la 2a fotografia de les participants.

4* ESPAI POÈTIC Després de moure el cos i mentre s'imprimeixen les fotografies per jugar i preparar la partida del memory, els participants passaran per una dinàmica de creació i en sortiran amb un petit escrit emocional de com es sent el seu cos, que quedarà editat a sota de les seves fotografies.

5* IMPRESSIÓ I JOC: En acabar encuadernem les dues fotografies, així passaran a formar part de les peces del joc convertint-se en una de les parelles que les participants hauran de trobar entre les cares de les altres veïnes.

6* EXPOSICIÓ: Una vegada s'hagi enllestit el joc, tot el conjunt de fotografies i escrits emocionals passarà a ser emmarcat per a crear una exposició fixe i també amb la possibilitat de ser itinerant pel barri i comarca. Un cop acabada l'exposició, les participants podran recollir la seva fotografia i escrit com a record.

7* ESPAI LÚDIC TRADICIONAL: per acompanyar un espai familiar cal dotar de recursos l'entorn per relaxar-se, jugar i compartir. Ludoteca mòbil pels més petits.



FITXA TÈCNICA

Equip en gira: 6 especialistes.

Durada de la peça: 120 min.

Muntatge: 3h

Desmuntatge: 1h 30minuts

Espai escènic: 10x10 adaptable. (La peça està pensada perquè funcioni tant a exterior com a interior)

Superfície ideal: pla i preferiblement sense desnivells. (Adaptació a tot tipus de superfícies no convencionals)

Llum: presa de corrent de 220 w - 1.000 W.

So: Equip de so amb entrada mini-jack + 3 canons per micros + 1 jack per piano + 1 canon per acordió

Disposem d'equip propi.

Il·luminació: Bàsica càlids per als 6 espais.

Fitxa Artística

Dinamització rebuda fotografies, impressions: David Garriga

Dinamització Expressió Corporal, pilotada: Jordi Biarnés "Txukovsky"

Dinamització rebuda, Joc Memòria, Escrits Poètics i exposició: Dani Gómez Carbonell "El Trota"

Dinamització polivalent, acompanyament musical en viu i altres joguines: Alba Tomàs Massana

Dinamització Joc del Memory: Sandra Gómez

Dinamització espai Ludoteca de Jocs i exposició: Susana Giménez Sánchez

Vestuaris: Tete Company

Disseny Gràfic: Alba Tomàs Massana i Ulldistret.

L'Escenografia

1* Espai rebuda al Quiosc emocional i impressió fotografies Photocall

2* Espai Expressió amb La Pilotada

3* Espai Escrits Poètics

4* Espai Joc de memòria

5* Espai Exposició fotogràfica

6* Espai lúdic

El Vestuari

6 creacions artístiques de la vestuarista Teté Company, que amb la seva visió ens ajuda a perfilar els personatges dotant-los del seu caràcter amb la combinació estratègica de teles i colors.



La il.luminació

6 llums laterals amb leds càlids i un focus central de seguiment

La Música:

Interpretada en directe per Alba Tomàs Massana.

Altres informacions:

Instal.lació per a teatres, centres cívics, biblioteques... i també per a programacions de carrer.

Enllaç a web:

<https://circdejocs.jimdofree.com/instal-lacions-col-laboratives/memory-gegant-de-ve%C3%AFnes-7-1/>

Enllaç a facebook:

<https://www.facebook.com/ElCircDeJocs/>

Enllaç a instagram:

https://www.instagram.com/circ_de_jocs/

A quina disciplina artística s'emmarca la creació?

Multidisciplinari: Instal.lació, Fotografia, Expressió Corporal, Escripura, Performance, Exposició, Expressió Comunitària als espais públics.

Com has pensat desenvolupar el procés i amb quines aliances?

El projecte es pot dur a terme amb els mitjans i recursos de la nostra Companyia, ja que disposem de tota la infraestructura tècnica i logística necessària, així com de l'equip humà. El procés creatiu i de preparació està tancat, de tal manera que podria posar-se en pràctica de forma gairebé immediata, només tenint en compte els terminis establerts en el pla de comunicació per a la promoció i difusió de l'esdeveniment.

A nivell legal, s'estableix una relació mercantil entre la companyia i l'organització de l'esdeveniment. Entenem com a organitzador/promotor a qualsevol Entitat, Institució, Centre Cultural, Social o Educatiu interessat en el projecte.

L'activitat estarà coordinada pel Jordi Biarnés, director de la companyia i inscrit al Règim Especial de Treballadors Autònoms, que es farà càrrec de la contractació dels seus col.laboradors sota el Règim Especial d'Artistes.

Ens agradaria també que aquest projecte s'entengués com una eina de comunicació, destacant el seu caràcter interactiu i col.laboratiu, i recuperant el potencial del joc per a enfortir la xarxa ciutadana i la integració social.



Volem comptar amb la col·laboració i l'assessorament de diverses entitats i associacions, i la nostra intenció és contactar amb la Fundació Ictus, el col·lectiu de dansa integrada "Liant la Troca", Centre Cívic Torrossa, Associació Cultural Lo LLaüt, Diablers Ascó, FesPlusChapeau Carpa Revolució, Circ Mussaranyes, Apcc, Acellec, Jocs Anònima, Festival Dau Barcelona, Fires del Joc de Berga, Girona i Tona, ...

El projecte s'adreça a col·lectius o comunitats específiques?

Quines?

En principi es tracta d'un projecte adreçat a tots els col·lectius i per a totes les edats, i per a infants a partir de 5 anys acompanyats per les seves famílies.

No obstant això, és especialment recomanable per a grups de joves, per a enfortir la seva expressió emocional i la seva personalitat, així com la participació i la socialització.

També és molt interessant per a la gent gran com a eina per a treballar la memòria, així com per a col·lectius amb diversitat funcional, com una manera de reforçar el treball psicomotriu i cognitiu, alhora que s'enforteixen vincles.

És un projecte que es pot desenvolupar a qualsevol tipus d'empresa i sector per apropar les relacions personals.

També és adequat per a entitats i cooperatives per enfortir el treball en xarxa.

També és molt aconsellable per reforçar el reconeixement emocional a tot tipus de centres educatius, formatius, residències, escoles i instituts, tant per la canalla com per als equips directius, equip PAS i les AFAs.

Desenvoluparà la peça artística en solitari o col·lectivament? Amb quin col·lectiu?

Es necessiten 6 membres de la Companyia per a coordinar i desenvolupar l'activitat: 2 persones al Quiosc amb la càmera fotogràfica, impresora i plastificar. 1 persona dinamitzant La Pilotada Corporal. 3 persones espai Joc, Poètic i exposició.

D'altra banda, es tracta d'un esdeveniment interactiu que pren sentit amb la participació activa d'unes 10 o 15 persones com a mínim, i es pot plantejar per a tota mena de públics i situacions: veïns i veïnes, membres d'un determinat col·lectiu, entitat, com l'associació CREA (Centre de Residències Ecològiques i artístiques).

Quins resultats preveus al final del procés creatiu?

Després de les trobades per fer les sessions d'expressió corporal, realitzar les fotografies, imprimir-les i jugar amb elles a exercitar la nostra memòria, l'objectiu següent és realitzar una exposició itinerant amb totes les fotografies. Quan aquesta finalitzi, els i les participants podran endur-se les seves fotografies a casa com a record de tot el procés compartit en la creació del seu joc del Memory.



Amb el nostre projecte pretenem una cosa tan senzilla com és la trobada emocional amb una mateixa a les sessions d'expressió corporal, i la trobada comunitària al jugar amb les fotografies i les expressions de les emocions pròpies i de les nostres veïnes. En aquest camí, de segur trobarem noves mirades de descoberta cap a ells i elles: així reforcem el teixit social tan malmès per la crisi sanitària actual. Sempre hem cregut en la importància de crear espais de joc en comú per enfortir la xarxa des d'una vessant lúdica i distesa.

Just en un moment com ara, on la cultura del "selfie" sembla de vital importància, volem recuperar el sentit original d'una bona fotografia en paper, per jugar-hi comunitàriament i per a emmarcar-la, fent visible així el resultat final enlloc de només emmagatzemar imatges al disc dur, on acabem perdent-ne la memòria.

En cas de necessitat, tot el projecte es pot desenvolupar de forma telemàtica.

La sessió d'expressió corporal es pot realitzar a través de videoconferència a través de l'aplicació Zoom.

Les participants podran fer-se la seva parella de fotografies amb els seus propis ordinadors, mòbil, tablet. Una abans de la sessió i una altra just al acabar la sessió d'Expressió corporal.

Una vegada totes les participants han realitzat la seva parella de fotografies, les hauran de pujar a una aplicació desenvolupada per a l'ocasió, amb el seu escrit emocional.

Les partides es podran jugar mitjançant l'app quan més de 8 participants hi hagin pujat les seves imatges.

Es trobaran amb un taulell d'entre 16 i 28 fotografies capgirades, que es poden ampliar en número si es vol fer créixer el nivell de dificultat de la partida.

A través d'un click, podran aixecar les dues cartes que escullin en el seu torn.

Es pot jugar a veure qui guanya més parelles.

També és possible jugar a la versió del joc "Qui és qui", per endevinar el personatge triat a través de preguntes tant de l'aspecte físic com de l'emocional.

I, en una adreça web creada per a això, es mostrarà una exposició permanent amb totes les parelles de fotografies que formen el Memory Comunitari i el seu escrit emocional.

Es pot ampliar la oferta lúdica antropològica ampliant el joc per conformar un arbre genealògic tant de la família com del barri.

Quina o quines són les necessitats provocades per la Covid-19 que tracta la teva proposta?

Com a conseqüència dels efectes del confinament i de la por als contagis, estem veient com s'afebleixen els lligams entre veïnes i fins i tot dins les famílies. La gent no només ha deixat de tocar-se ni que sigui per error al caminar pel carrer, sino que es miren menys a la cara els uns als altres: no només s'esquiven amb els cossos, sinó fins i tot amb les mirades.



Degut a aquesta situació i a les normatives generades, ens trobem amb la necessitat d'obrir espais on:

- contrarrestar la falta de contacte social obrint espais d'expressió comunitària i creativitat en xarxa.
- generar noves mirades de descoberta cap als veïns i veïnes.
- crear espais de joc en comú per enfortir la xarxa des d'una vessant lúdica i distesa.
- donar resposta al patiment psicològic de la ciutadania a través d'activitats de comunicació.
- crear una xarxa de suport pels col·lectius amb més necessitats com els adolescents, les persones cuidadores, la gent gran o les persones amb problemes de salut mental.

Per això amb la nostra proposta volem, abans de tot, incidir en l'estat d'ànim dels i les participants. Ho aconseguirem a la Sessió d'Expressió Corporal. Les mateixes persones podran observar l'abans i el després del seu "estat físic/ anímic" tot comparant la foto que es faran a l'inici de la Sessió amb la del final.

Donada la situació econòmica, política i emocional en la que ens trobem, i amb les necessitats esmentades anteriorment, hem decidit fer un projecte social i lúdic contactant amb associacions i entitats veïnals.

Trajectòria de la companyia

El nostre objectiu és promoure i difondre el món de l'Animació, el Circ, i els Jocs amb tots els seus valors per fer canvis en la vida cultural, social i econòmica del país.

Creiem amb les persones com a generadores de canvi i creació d'un món més relaxat, just, coherent, solidari, compromès, responsable i ecològic.

Provinent d'altres companyies Circ de Jocs som la suma de molta gent amb ganes de jugar i crear. Circ de Jocs portem 6 anys de nou recorregut.

Som un equip de persones compromeses durant 20 anys amb l'educació, l'animació i els espectacles, 3 móns per nosaltres molt units que s'acompanyen de la mà per crear espais de diversió i aprenentatge.

Ens dediquem a Dinamitzar Carrers i Places, fem que el públic esdevingui l'espectacle a través de les nostres animacions amb tallers de circ, de jocs tradicionals i altres creacions amb diverses tècniques plàstiques i d'arts escèniques.

Al 2014 els primers bolos eren una barreja del que havíem creat amb altres companyies durant 13 anys: animacions a mida de forma lúdica i pallassa, **espectacles, cercaviles, projectes educatius,**



formacions de formador@s i sessions d'expressió corporal. El que més feiem eren **Tallers de Circ Nòmada, Presentadors i Speakers** de diferents esdeveniments i animacions amb **Xanques**.

Al 2015 neix la **Globus Festa**, animació familiar participativa per impulsar l'autogestió creativa a les Famílies.

Al 2016 es va generar el **Recicl'art** per ampliar l'oferta ecològica educativa.

Al 2017, dissenyem els circuits de caniques **La Gran Canicada** i els circuits d'aigua **Aqüeductes**. Dos grans instal·lacions de joc amb animació que ens han donat moltes alegries i que volen seguir creixent.

Formem part de la producció **Ska Circus** amb la Companyia Bipolart: format gegant de taller de circ amb Malabars, Cable, Trapezi, Bola d'equilibris i Jocs Psicomotrius

Al 2018 neix la instal·lació amb animació **La plantada de Jocs Tradicionals d'en Robin** amb més de 30 possibilitats lúdiques.

Al 2019, estrenem la instal·lació amb animació **La Pilotada, somnis de carrer** on hem descobert la tècnica final per a relaxar el món.

El 2020 ha nascut un nou espectacle de pallasos, animació, poesia i màgia: **Clown Power**.

Aquest 2021 tornem amb aquest nou format d'instal·lació artística a l'espai públic: Memory Gegant de Veïnes 7.1

I seguim amb les ganes de jugar i fer jugar de sempre i com sempre: de poble en poble, barri a barri, plaça a plaça descobrint persones, entitats i projectes del territori que juntes remem per difondre la cultura a través del circ, els jocs, l'animació i l'educació