

30 DE SEPTIEMBRE, 5 P.M.
1 DE OCTUBRE, 11 A.M.
TEATRO ESTUDIO

TEATRO MAYOR

JULIO MARIO SANTO DOMINGO

PULEP ARB308



FAMILIA

'ESTARMAN'

TEATRO DE JUGUETE

Dirección General
MILENA FORERO

Dirección de animación y dramaturgia
CARLOS VELÁSQUEZ

PRODUCCIÓN DEL TEATRO MAYOR JULIO MARIO SANTO DOMINGO



ALIADO
TRANSVERSAL

 **Bancolombia**

COGESTOR
PRIVADO



INSTITUTO
DISTRITAL DE LAS ARTES
IDARTES

BOGOTÁ 

¿QUIÉNES SON LOS QUE HACEN LA OBRA?

ESTARMAN es una Coproducción entre el Teatro Mayor Julio Mario Santo Domingo y Teatro de Juguete

TEATRO DE JUGUETE

Teatro de Juguete es una productora que se especializa en la realización de espectáculos tanto teatrales como audiovisuales, destinados a un público diverso.

Este equipo creativo se empeña en generar contenidos que interactúen efectivamente con la audiencia, integrando de manera coherente y armoniosa todos los aspectos de la producción: la dramaturgia, el desempeño actoral, la iluminación, la dirección artística, la composición sonora, así como la animación de objetos y marionetas.

Milena Forero y Carlos Velásquez, líderes de esta innovadora propuesta, conciben la creación escénica como un proceso cooperativo. En este proceso, las diversas perspectivas del equipo creativo permiten que la obra trascienda más allá de lo estético, profundizando hacia significados más introspectivos. Esto se logra a través de la creación de universos simples y accesibles que permiten al espectador una comprensión clara y completa.

SINOPSIS

ESTARMAN es una comedia de enredos que combina el teatro físico y la animación de objetos, que traslada a los espectadores a un cosmos repleto de estrellas. En esta historia, conocemos a Eliot, un astronauta,

'ESTARMAN'

a su fiel robot, Cass y a su osito llamado Estarman, quienes se ven obligados a aterrizar en un planeta desconocido. Este planeta resulta ser el hogar de Ozric, un extraterrestre solitario que opera la emisora "Radio Planetaria 1661 AM" y que se siente inquieto y asustado ante la llegada de los nuevos visitantes.

Los ejes temáticos de la obra giran en torno a la manera en que nuestras suposiciones dan forma a nuestros miedos y ansiedades. La historia de Eliot y Ozric sirve como metáfora para la condición humana, con énfasis especial en cómo creamos monstruos en nuestra mente basada en suposiciones.

Finalmente, la obra es una exploración lúdica de cómo nuestras suposiciones pueden afectar nuestra percepción sobre los otros. A través de sus personajes, la obra invita a los espectadores a reflexionar sobre sus propias suposiciones y reconsiderar la manera en que juzgamos a los demás.

FICHA TÉCNICA

Dirección general

Milena Forero

Dramaturgia

Carlos Velásquez

Intérpretes

Viviana Carrillo - Andrés Felipe Botero
- Carlos Velásquez - Laura Castiblanco -
Diana Mateus - Sergio Moreno.

Diseño de Iluminación

Camilo Duarte

Diseño sonoro y música original

Juan Cataño

Operación y programación de sonido

Andrea Quintero

Diseño y realización de arte

Teatro de Juguete

Asistente de dirección

Andrés Estrada

Vestuario

Kaftan Creador

Coreografía

Laura Castiblanco



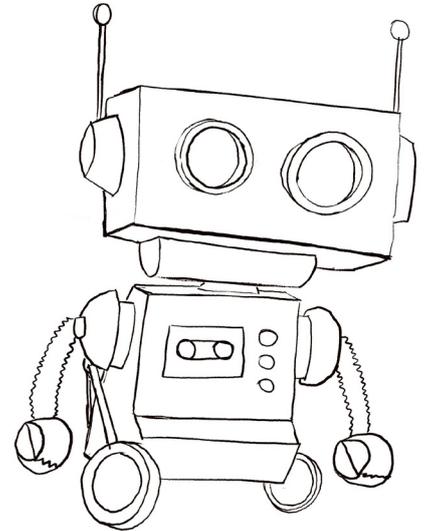
INSTITUTO
DISTRITAL DE LAS ARTES
IDARTES



PERSONAJES

ELIOT: Astronauta. Es adolescente, está en la transición entre ser un adulto, pero lo persigue el ser niño. Es inteligente, un conocedor del espacio, las estrellas y los planetas. Su objetivo es ir lo más lejos de la tierra. Descubrir algo que nunca nadie ha descubierto.

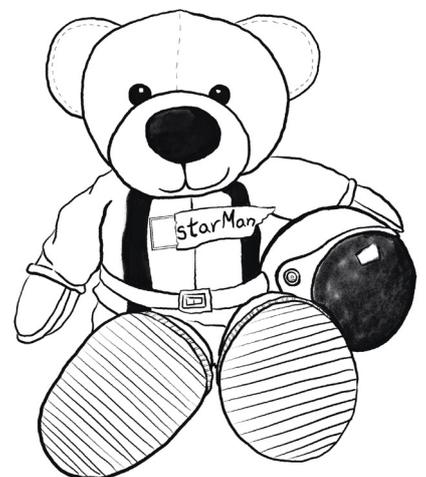
CASS: Robot creado por Eliot. Todavía es un prototipo así que no está listo. Obedece las órdenes literalmente. Ama a su oso Estarman.



OZRIC: Extraterrestre. Le gusta la música, sobre todo el punk y el space rock, por eso tiene una emisora llamada Radio Planetaria 1660 A.M. Es extrovertido con la palabra. Le gustaría tener amigos, pero no quiere que nadie lo vea porque se avergüenza de su aspecto. Así que vive en un pequeño planeta de la galaxia Segue 2, una de las galaxias más pequeñas y difíciles de encontrar. Su único amigo es un oso de peluche llamado Punky. Su papá está pendiente de él y quiere que busque amigos.

ESTARMAN: Osito de peluche que realmente pertenece a Eliot, pero al que Cass adoptó y lo llamó Estarman.

PUNKY: Osito de peluche que pertenece a Ozric.



DATOS CURIOSOS

1. La obra fue creada para explorar el tema de las suposiciones. Realizar una suposición es dar por hecho algo sin buscar pruebas que respalden otras explicaciones. Nuestros cerebros están programados para hacer suposiciones constantemente. Pero cuando se trata de conocer y entender a personas, suponer cosas pueden llevar a errores. Si evitas juzgar rápidamente y dar una oportunidad más allá de la primera impresión, podrías conocer las virtudes de las demás personas.
2. Ozric se llama así por la banda inglesa Ozric Tentacles (Tentáculos de Ozric) quienes tocan un género musical llamado rock espacial.
3. Segue 2 es una galaxia enana situada a unos 114 000 años luz de distancia en la constelación de Aries. Es considerada una de las galaxias más pequeñas y oscuras que han sido descubiertas. La galaxia es apenas visible desde la Tierra y se descubrió en 2009.
4. GN-z11 es una de las galaxias más antigua y la más distante conocida en el Universo.
5. Los planetas errantes son mundos que no pertenecen a ningún sistema solar. No tienen ni amaneceres ni ocasos porque estos planetas solitarios no se encuentran conectados a una estrella.
6. El exoplaneta K2-18b es uno de los planetas estudiados por los científicos que pueden tener las condiciones necesarias para albergar la vida.
7. Las ondas de radio viajan a través del espacio a través de un proceso conocido como propagación por ondas hertzianas. Así, en lugar de viajar a través de un medio material, como el agua o el aire, las ondas de radio se propagan a través del espacio vacío como ondas electromagnéticas. En el espacio, las ondas de radio viajan en línea recta hasta que se encuentran con obstáculos, como planetas y estrellas, que pueden reflejarlas o absorberlas. También pueden ser desviadas por los campos magnéticos en el espacio.
8. Una estrella de neutrones es el rastro compacto y denso que queda tras la explosión de una estrella y produce pulsaciones que pueden ser captadas en la tierra

ACTIVIDADES

MI PLANETA

Imagina que eres un explorador espacial. dibuja cómo sería el planeta que quieres descubrir. Puede tener muchos colores, o ser solo de agua o arena, podría ser hecho solo de dulce o ser tan esponjoso como un algodón.



RADIO INTERPLANETARIA

Si tuvieras una emisora tan potente que pudieras transmitir cualquier mensaje a los extraterrestres, qué les contarías de tu mundo, de tu familia de tu barrio. ¿Les contarías sobre tus amigos, de tus mascotas? Escríbelo.

ACTIVIDADES

¿Y LOS EXTRATERRESTRES?

Cómo imaginas un extraterrestre. Cuáles colores tiene, tiene un ojo o muchos. Cómo sería su pelo, sus manos, sus pies o sería como una masa sin forma.



UN CASCO PARA LA AVENTURA

Consigue una caja de cartón lo suficientemente grande por donde quepa tu cabeza, corta con cuidado un visor que quede justo frente a tu rostro. Ponle un palito de pincho a un lado con un pedazo de cinta. Píntala de tu color favorito, adórnala de botones y lánzate a la aventura con tu casco de astronauta.

