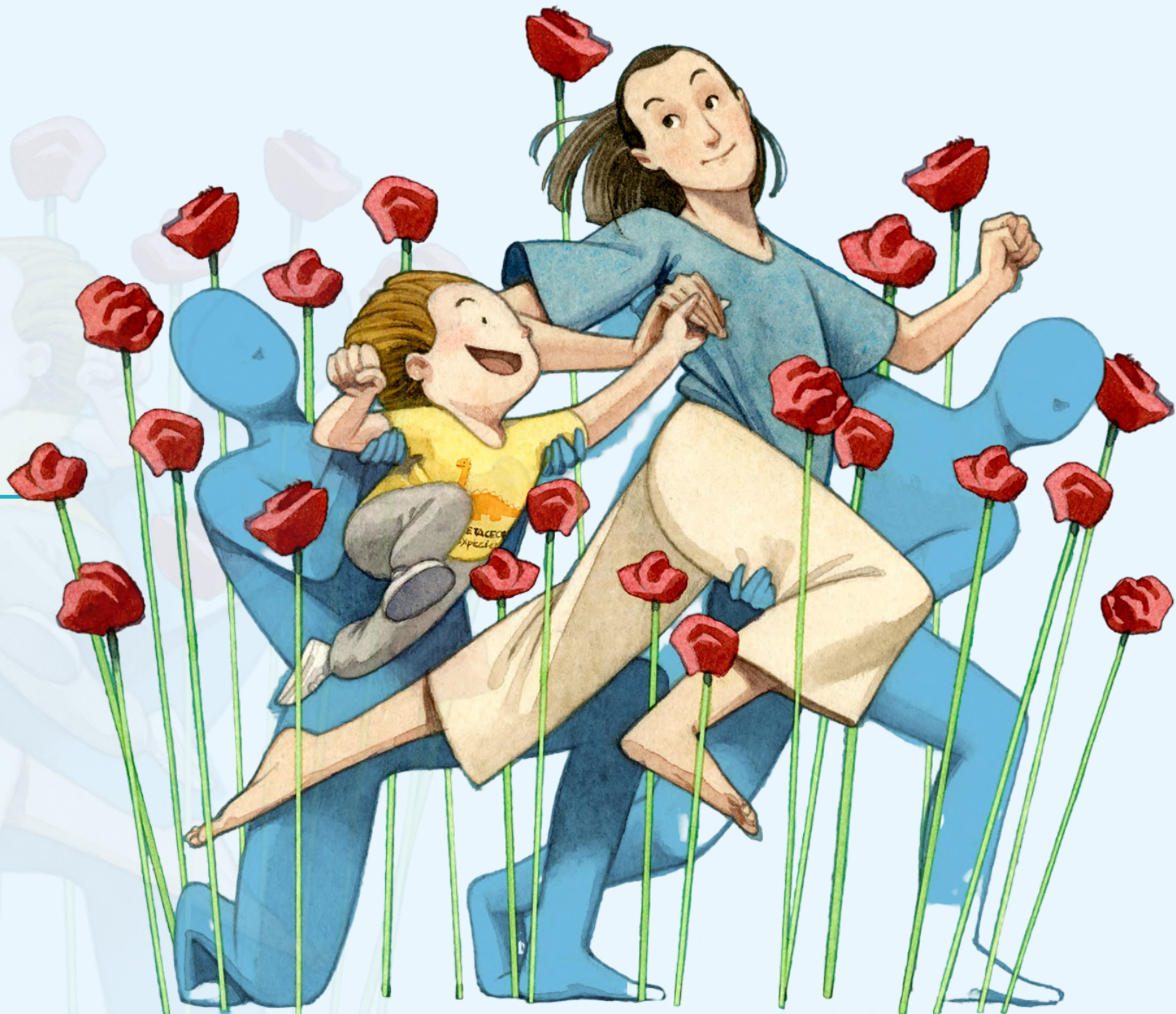


DANZA Y TEATRO DE OBJETOS

YUMÉ

Guía didáctica

RealTeatro
de Retiro



SOBRE EL ESPECTÁCULO

YUMÉ, inspirada en los cuentos de hadas japoneses, nos cuenta la historia de una heroína a quien le roban su sombra y que parte en su búsqueda. A través de una construcción narrativa sin palabras y una danza contemporánea física y virtuosa, el público de todas las edades es arrastrado a un viaje mágico y misterioso.

La narración coreográfica, desarrollada por cinco bailarines a lo largo de 40 minutos de espectáculo, ofrece varias profundidades de lectura y se nutre de imágenes que crean un sentido abierto y poético accesible a todo tipo de público. La originalidad de esta obra también reside en el uso de Kurokos, figuras tradicionales del teatro japonés que actúan como manipuladores invisibles de los objetos y el espacio escénico, aportando efectos visuales impactantes que realzan la belleza y la magia del espectáculo.

En la web del Teatro Real, podéis encontrar la [ficha artística del espectáculo](#).

SOBRE EL ESPECTÁCULO

YUMÉ, una producción de Beaver Dam company

El director del espectáculo, el bailarín y coreógrafo [Edouard Hue](#), fundó la [Beaver Dam Company](#) en Ginebra en 2014.

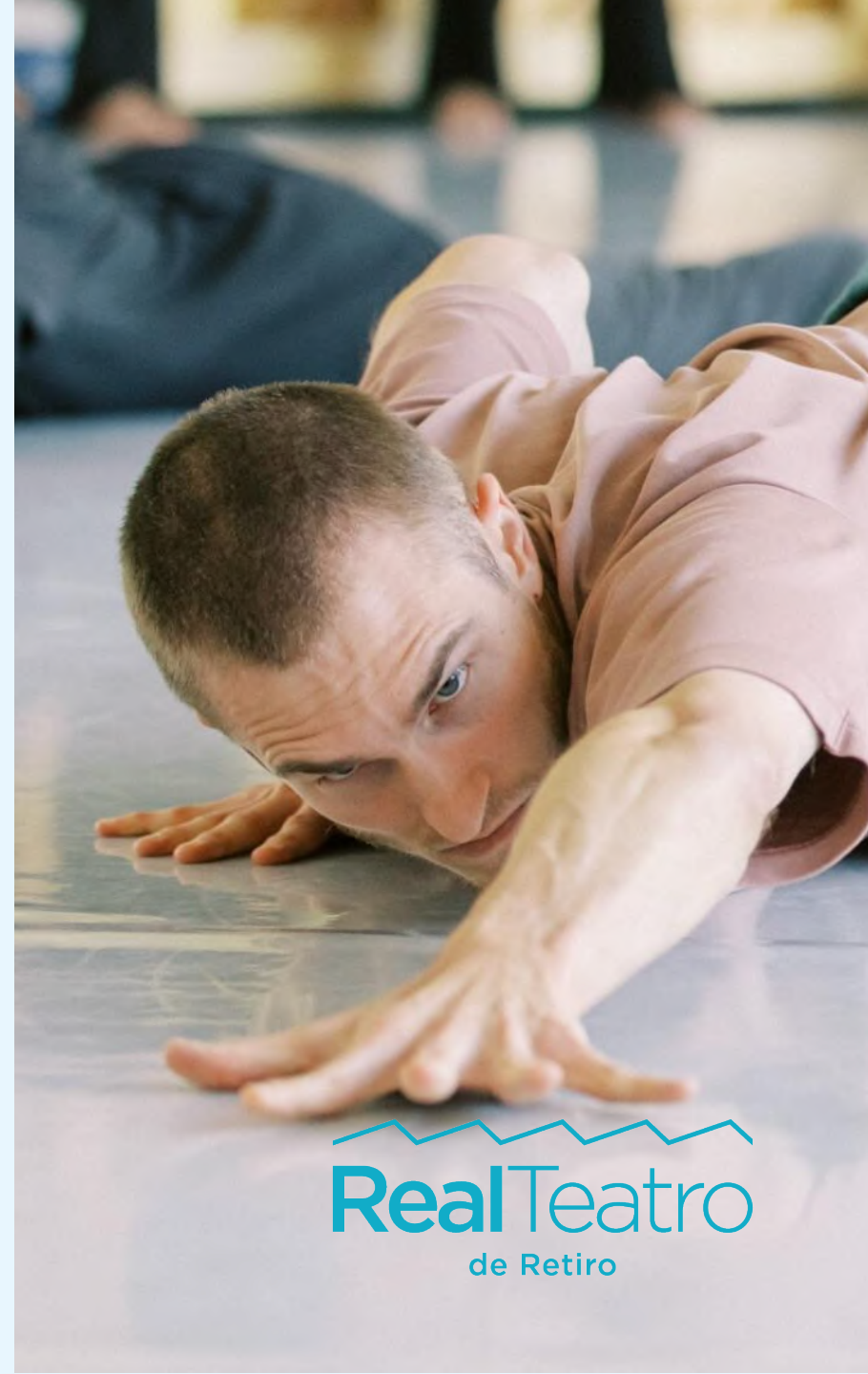
Hue se inspiró en los cuentos de hadas japoneses para crear YUMÉ. La idea partió de las películas de animación de [Studio Ghibli](#) (*El viaje de Chihiro*, *La princesa Mononoke...*). El coreógrafo se basó en algunos de los 258 cuentos de la serie de animación japonesa [Nihon Mukachi Banashi](#) (*Cuentos populares japoneses*).

La creación de Hue combina virtuosismo coreográfico e imaginación, transportando al espectador a una odisea sensorial donde cada movimiento, cada encuentro y cada transformación del espacio abre la puerta a un mundo onírico: YUMÉ, que significa **sueño** en japonés.

Guía didáctica

YUMÉ

The logo for RealTeatro de Retiro features a stylized blue mountain range above the text 'RealTeatro' in a bold, blue, sans-serif font, with 'de Retiro' in a smaller, lighter blue font below it.



SOBRE EL ESPECTÁCULO

Tanto en la historia como en la escenografía, articulada en torno al vestuario de [Sigolène Petey](#), *YUMÉ* se inspira marcadamente en la cultura japonesa para embarcar al público a través de un universo mágico y onírico.

Por primera vez en su obra, Hue utiliza la técnica japonesa **Kuroko**. Construye el alma de la obra en torno al vestuario de los intérpretes, que forma parte integrante de la escenografía. Diseñados y adaptados para transformarse en diversos elementos del decorado y la naturaleza, los trajes contribuyen a la creación de múltiples ilusiones a lo largo del espectáculo. Gracias a ellos, las transiciones se integran con naturalidad en un escenario en movimiento, creando ilusiones, apariciones repentinas y espectaculares efectos gráficos.

Os invitamos a ver el [teaser de Yumé](#).

Guía didáctica

YUMÉ



OBJETIVOS

- Acercar la danza, el teatro de objetos y la música al público más joven.
- Mostrar la relación entre los diferentes lenguajes artísticos.
- Conocer la función del Kuroko en el teatro tradicional japonés Kabuki y en propuestas actuales.
- Fomentar la atención, la coordinación, la expresión corporal y el trabajo en equipo.
- Desarrollar la creatividad y la imaginación a través del hecho teatral.
- Trabajar la educación emocional a través del arte.
- Acercar la estética y la riqueza de la cultura y el arte japoneses.
- Estimular una mirada poética del entorno por medio de la imaginación, la música y el teatro.
- Potenciar las cualidades individuales: imaginación, atención plena, concentración, espíritu crítico...
- Crear hábitos culturales y formar jóvenes espectadores y espectadoras.

LA HISTORIA

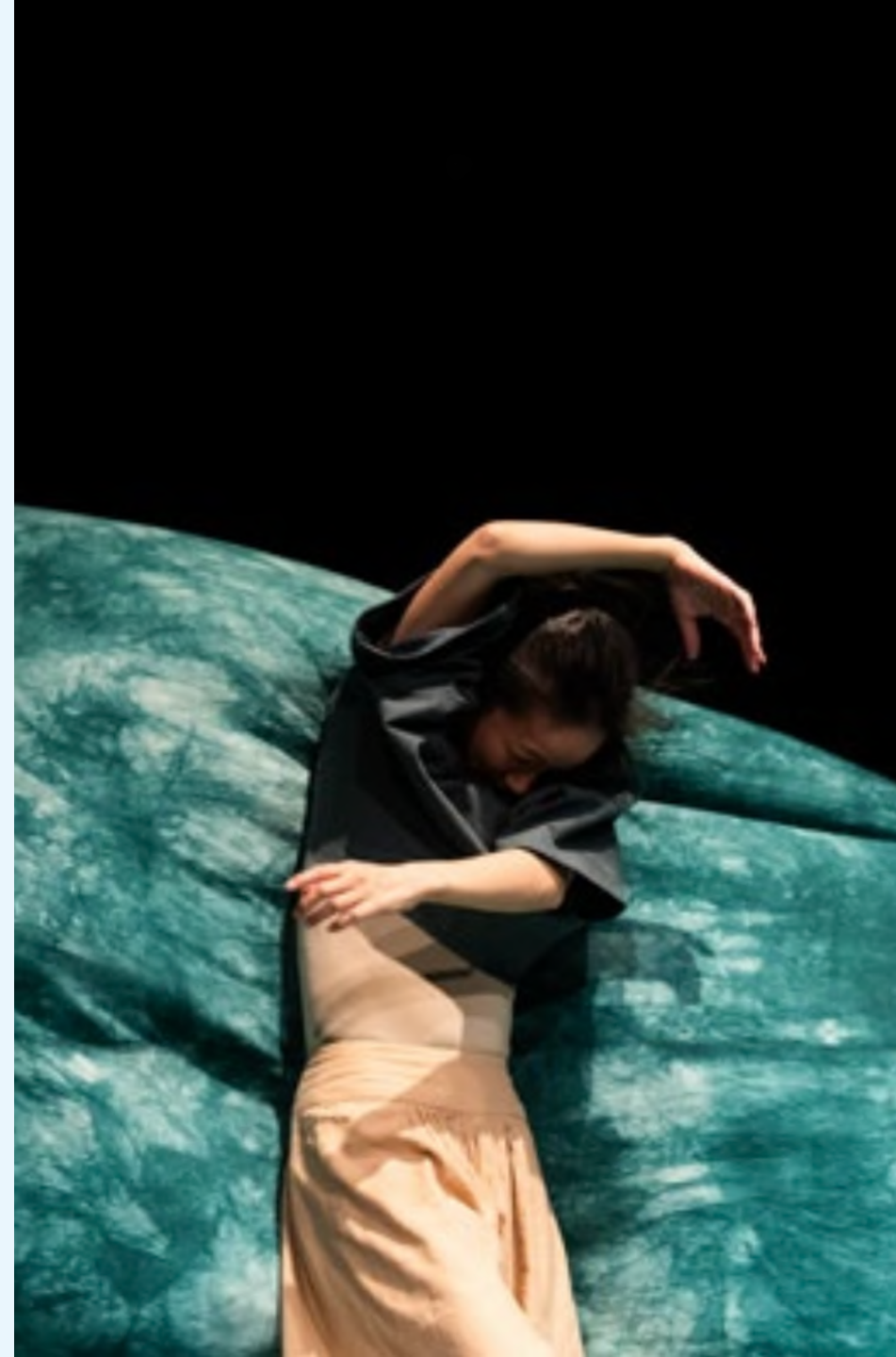
Inspirada en cuentos y películas de animación japonesas, *YUMÉ* es una obra sin palabras, donde la danza asume el papel de narradora.

Después de que le roben su sombra, la heroína se pone inmediatamente a buscarla y, sin saberlo, se embarca en un viaje fabuloso. La narración sigue a esta heroína en su viaje por mundos fantásticos en busca de su sombra perdida. Este viaje iniciático la lleva a conocer personajes tan extraños como cautivadores, que contribuyen a la esencia de este relato visual.

En su aventura, la heroína atraviesa tierras fantásticas, desde sumergirse en las profundidades del océano hasta surcar las nubes, descubriendo paisajes sobrenaturales donde las leyes de la naturaleza se distorsionan.

Guía didáctica

YUMÉ



LA MÚSICA

[Jonathan Soucasse](#) es el autor de la música de *Yumé*.

Este pianista, compositor y arreglista francés, formado en jazz, música clásica y acompañamiento para danza, ha participado en más de mil conciertos en Francia y otros países. Colabora regularmente con compañías, festivales y otras creaciones escénicas.

Es conocido por su estilo versátil y creativo, que combina jazz, música clásica, electrónica e improvisación. Forma parte del [duó Heiting Soucasse](#), con el que ha creado varios espectáculos y recibido reconocimientos en festivales de jazz.

Colaborador habitual de la compañía suiza de danza contemporánea Beaver Dam Company, ha compuesto diversas bandas sonoras para sus espectáculos. En [YUMÉ](#), Jonathan Soucasse firma una música original rica en matices, que acompaña la historia con sensibilidad, ritmo e imaginación.

Guía didáctica

YUMÉ



HABLEMOS DE... LOS KUROKOS

Para crear el mundo onírico de *YUMÉ*, se utiliza el arte de Kuroko. Los Kurokos se convierten en compañeros invisibles, orquestando una dimensión extraordinaria en cada escena.

Procedente del teatro [Kabuki](#) japonés, declarado Patrimonio Cultural Inmaterial de la Humanidad en 2005, **Kuroko** es el nombre que se da a los tramoyistas que están presentes en el escenario, pero vestidos totalmente de negro y realizando movimientos discretos. Existe una convención en el teatro de objetos por la que el color negro indica invisibilidad. Al ser invisibles para el público, “no existen” en la historia y crean efectos sujetando o moviendo decorados y atrezzo en el escenario. Esta técnica teatral permite jugar con la ilusión, la magia escénica y la transformación de los espacios.

Guía didáctica

YUMÉ



HABLEMOS DE... LOS KUROKOS

El **Kabuki** es una forma de teatro tradicional japonés que combina música, danza, gestos muy expresivos y vestuarios llamativos. Nació en el siglo XVII y se caracteriza por sus puestas en escena espectaculares y simbólicas, donde cada detalle tiene un significado.

En el espectáculo *YUMÉ*, la técnica Kuroko se utiliza para dar vida a los sueños, crear apariciones sorprendentes y reforzar el aspecto poético y visual de la obra. Así, el universo del Kabuki se conecta con la imaginación infantil y la danza contemporánea de una forma original y fascinante.

Guía didáctica

YUMÉ



HABLEMOS DE... LOS KUROKOS

En la producción de *El niño y los sortilegios* del Real Teatro de Retiro que pudimos disfrutar la temporada pasada (noviembre 2024), también estaba presente la técnica Kuroko. El escenógrafo y vestuarista Ricardo Sánchez Cuerda los introdujo con una estilización estética: eran figuras vestidas elegantemente con frac.

Esas figuras realizaron el trabajo de movimiento escénico a modo de sirvientes invisibles, accionando los coloridos objetos de utilería con los que el Niño se relacionaba.

Aquí podéis ver el [tráiler de El niño y los sortilegios \(RTR 2024\)](#).

En la web del Teatro Real encontraréis la [ficha artística de El niño y los sortilegios](#).

Guía didáctica

YUMÉ



ACTIVIDADES

1. YUMÉ: un sueño

"Yumé" es una palabra japonesa que significa "sueño". Puede referirse tanto a las imágenes e historias que ocurren mientras dormimos, como a las aspiraciones o esperanzas que la gente tiene para el futuro. Por ejemplo, alguien puede desear ser profe o artista, vivir en una casa en la playa, tener un perro o un gato...

- ¿Soléis soñar por la noche? ¿Recordáis vuestros sueños al despertar?
- Compartid con el resto de la clase algún sueño que recordéis. Elegid uno de los relatos y convertidlo en un dibujo o una obra escénica.
- ¿Cuáles son vuestros sueños para el futuro? ¿Qué podemos hacer para que nuestros sueños se cumplan?

Junto a este texto podéis ver la palabra "yumé", escrita como 夢 en **kanji**.

En japonés se utilizan tres tipos de caracteres: los *kanji*, que son ideogramas o pictogramas originarios de China (aunque el chino sea una lengua completamente diferente), y los *hiragana* y *katakana*, alfabetos fonéticos silábicos derivados de los *kanji*. Los *hiragana* se utilizan para escribir palabras propias del japonés, mientras que los *katakana* se utilizan para las palabras procedentes de otros idiomas, los nombres o lugares extranjeros y para los sonidos y las voces de los animales.



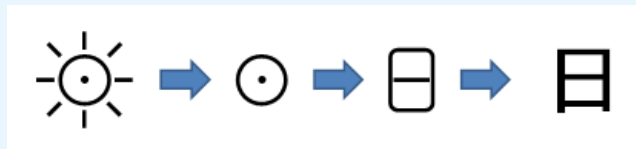
ACTIVIDADES

Los *kanji* surgieron hace miles de años y comenzaron siendo dibujos que se parecían a los objetos que describían. Poco a poco fueron cambiando y representan palabras o partes de palabras. Actualmente existen alrededor de 2.000 *kanji*. Los niños aprenden la mitad de ellos en la escuela primaria y la otra mitad en la secundaria obligatoria.

En la ilustración lateral podemos ver y entender el paralelismo entre la representación de una idea o palabra en un dibujo y el ideograma resultante.

A través del trabajo sobre la imagen del sol, podemos explicar también la escritura japonesa, basada en representaciones gráficas de las palabras (*pictogramas o ideogramas*).

- Así se formó el carácter “hi”, el *kanji* que significa “sol” o “día”:



- Actualmente los iconos y representaciones gráficas de ideas nos resultan familiares. Podemos proponer algunos objetos o ideas sencillas y tratar de transformarlos en un signo básico, relacionado con su forma: lápiz, balón, mesa, amor...



ACTIVIDADES

2. Silencio, se sueña

*Cesa la lluvia
cesa el viento y en calma
queda la noche.*

Este poema japonés, un *haiku* del poeta Otsuyi (siglo XIX), nos lleva a una noche silenciosa, que tal vez se llenará de sueños.

- Permaneced unos minutos en silencio escuchando con atención. ¿Hay realmente silencio?
- ¿Qué sonidos se escuchan dentro del aula? ¿Y fuera de ella? ¿Y en el interior de nuestro cuerpo?
- ¿Cuáles son los momentos más silenciosos del día?
- Sentados en corro, id pasando un instrumento “ruidoso”, como una pandereta o cascabeles, intentando poner el mayor cuidado y concentración posible para no romper el silencio.

Cuando asistimos como público a un teatro o auditorio debemos movernos con suavidad, susurrar si necesitamos comentar algo y mantener el silencio para no perdernos nada de lo que suceda en el escenario: los movimientos, la historia, la música...

- ¿Por qué los artistas necesitan silencio? ¿Qué cosas hacen ruidos molestos en un teatro?
- ¿En qué otros lugares debemos guardar silencio?
- ¿Se aplaude en los museos cuando nos gusta mucho una obra expuesta allí? ¿Y en los teatros?

ACTIVIDADES

3. Kuroko: los ayudantes invisibles

En el teatro japonés *Kabuki*, y en el espectáculo *YUMÉ*, Kuroko son asistentes vestidos completamente de negro que se mueven por el escenario “sin ser vistos”, ayudando a los actores, cambiando elementos de lugar y creando efectos mágicos.

Os proponemos trabajar en el aula en torno a esta técnica escénica de manipulación de objetos. Antes de empezar, observad con atención el [teaser de Yumé](#).

- Necesitaréis ropa o telas negras (pañuelos, camisetas, capas...) para representar a los Kurokos.
- Buscad objetos variados para manipular: pelotas pequeñas, pañuelos de colores, elementos de vestuario, juguetes, etc.
- Colocaos en un espacio amplio donde podáis moveros (aula despejada, sala de psicomotricidad o gimnasio, por ejemplo). Sería ideal si el fondo fuera oscuro o negro.

Dividid la clase en dos grupos, uno será el de **actores y actrices** que realizará acciones sencillas como caminar, buscar un objeto o transformarse en otra cosa con la ayuda del grupo de **Kurokos** vestidos de negro, que se encargarán de mover los objetos, colocar los elementos de vestuario y crear efectos.

- El gran reto es que los Kurokos no roben protagonismo a las actrices y actores, moviéndose con cuidado y discreción.
- Inventad escenas breves donde algo se transforma o aparece (por ejemplo, un personaje sueña, encuentra un objeto mágico, se convierte en animal...).
- Comentad: ¿Cómo cambia la escena gracias a los Kurokos? ¿Qué valor tienen los papeles “invisibles” en un grupo?

ACTIVIDADES

4. Bailando un sueño

La música compuesta por Jonathan Soucasse crea una atmósfera que contribuye a llevarnos al espacio onírico que el espectáculo *YUMÉ* propone.

- Escuchad este [electro remix OCEAN - YUMÉ](#) para adentraros en el estilo de Soucasse.

Volvamos a la actividad anterior y añadamos a los Kurokos una atmósfera sonora, utilizando la música del compositor francés. La que os proponemos juega con un popular tema de *Mary Poppins*, [Chim Chim Cher-ee](#) (podéis escucharlo aquí la versión [doblada al castellano](#)). La historia del deshollinador y de la propia Mary Poppins puede dar mucho juego a los kurokos a la hora de manipular objetos y hacer volar a personajes.

- Acompañaos de [We all have something of a “Mary Poppins” in our heart](#) de Soucasse.

Otra evocadora pieza que puede articular una actividad de movimiento, partiendo del silencio y la relajación, pasando por la activación a través de la música de Chopin y trabajando el movimiento y la expresión individual o grupal en la sección electrónica.

- Escuchad este [Nocturno nº20 de Chopin](#) para adentraros en el estilo de Soucasse.



ACTIVIDADES

5. Cuentos tradicionales japoneses

El coreógrafo Edouard Hue se inspiró en los cuentos de hadas tradicionales japoneses para crear *YUMÉ*.

Aunque es un espectáculo sin palabras y la narración corre a cargo de la danza, puede ser interesante conocer previamente algunos cuentos populares de Japón, para acercarnos a su poética. Os proponemos dos de los más conocidos, en versión animada con narración en inglés, castellano u otros idiomas que podéis seleccionar.

- ◉ [Urashima Tarō: El trágico cuento del pescador japonés eterno](#)
- ◉ [Momotaro: el chico melocotón](#)

Podemos buscar otros cuentos japoneses para leer y escuchar en el aula. También, por su brevedad, los *haiku* son buenos aliados. Condensan en tres versos una imagen que puede evocarnos una escena o ser el punto de partida para continuar esa historia, ya sea con texto o con movimiento, acompañado de música japonesa.

*Las perlas del rocío
cayeron, pero queda
una gotita.*

Haiku de Shuoshi (siglo XX)

*Dejando un cielo
azul azul, se marcha
la mariposa*

Haiku de Rinka (siglo XX)

ACTIVIDADES

6. ¿A qué juegan en Japón?

Aunque parezca extraño, los [juegos tradicionales](#) infantiles japoneses no se diferencian tanto de los de aquí. Por supuesto, en el país de las tecnologías, hoy en día también priman las pantallas, pero se conservan entretenimientos, como el *origami* o arte de hacer figuras con papel (papiroflexia), juegos parecidos a nuestras chapas y canicas... y juegos de calle, como éste:

- Probablemente conocéis el tradicional “una, dos y tres, carabí, carabá, que miro ya”. En la versión japonesa la cantinela (que podemos memorizar fácilmente) es: “*Daruma-san ga koronda*” (la muñeca *Daruma* se cayó). El objetivo del juego es que los jugadores se acerquen a quien “se la para” sin que éste les vea moverse. Las normas del juego son las siguientes:
 1. El que “se la para” se tapa los ojos, de espaldas al resto, y dice muy rápido “*Daruma—san ga koronda*” y al terminar se gira lo más rápidamente que pueda abriendo los ojos. Mientras dice la frase, los otros se acercan cuanto puedan. Justo antes de que gire, tienen que parar para no ser vistos.
 2. Si el que “se la para” te pilla moviéndote, tienes que ir a donde él y quedarte agarrado de su mano.
 3. Si un jugador consigue llegar al que “se la para” sin que lo vean, le dará un toque en la espalda y liberará a todos los que estén de su mano.
 4. Cuando el que “se la para” grita “*Tomare!*” (¡párate!), todos deben quedarse quietos. Si en ese momento el que “se la para” puede coger a alguien libre sin dar más de tres pasos (en el aula puede ser uno solo), ambos intercambiarán sus lugares.

ACTIVIDADES

7. El arte del Sol Naciente

El arte siempre ha estado relacionado con el mundo onírico. Los surrealistas reivindicaron desde un primer momento el sueño, junto a la escritura automática, como una de las vías fundamentales de la creación y de la liberación de la psique.

- Os invitamos a realizar una [visita virtual por la exposición “El surrealismo y el sueño”](#) en el Museo Thyssen (2013-2014)

Japón es conocido como “el país del Sol Naciente”, expresión que procede del nombre en japonés, *Nippon* o *Nihon* (日本), que significa “el origen del sol”, es decir, “oriente, el lugar de donde sale el sol”, como le llamaban los chinos. El sol es el símbolo de Japón. Aparece en su nombre, en su bandera, como un gran círculo rojo... y también en su arte.

El gran artista Hokusai (1760-1849), pintor y grabador que retrató como nadie el monte Fuji y las grandes olas de Kanagawa, también miró al cielo y nos dejó este precioso astro apareciendo entre las flores de cerezo, que nos evocan las flores de YUMÉ.

Guía didáctica

YUMÉ



ACTIVIDADES

Los jóvenes artistas japoneses también han mirado al cielo... y “desde el cielo”. Fijaos en las propuestas de Aya Takano, nacida en 1976 y miembro, junto a Murakami y Nara, de movimientos como el Superflat o el colectivo Kaikai kiki.

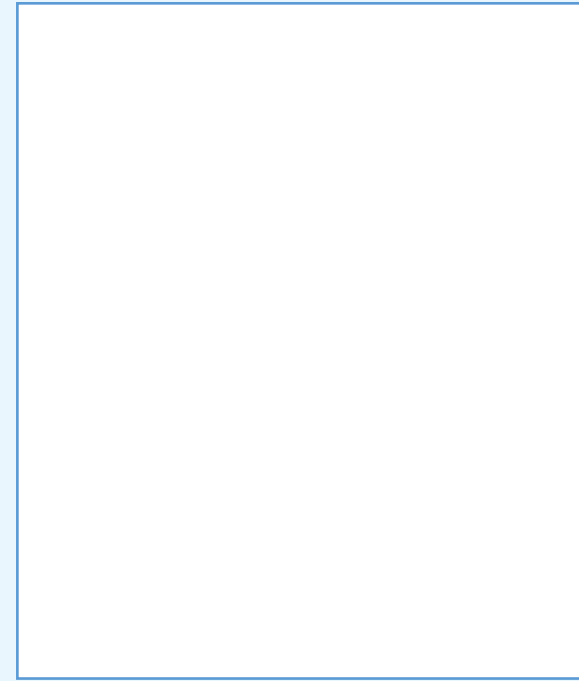
- Después de asistir a *Yumé*, cread vuestro propio universo onírico, vuestro planeta soñado.



Luna. A. Takano, 2004



Tierra. A. Takano, 2004



Tú, 2025

Guía didáctica

YUMÉ

RealTeatro
de Retiro

DANZA Y TEATRO DE OBJETOS

YUMÉ

Guía didáctica:

Ana Hernández-Sanchiz


RealTeatro
de Retiro

