

LA METAMORFOSIS DE GREGOR



CON
DIEGO OLIVARES

TEXTO Y DIRECCION
JESUS TORRES

CONTACTO
RAQUEL BERINI
PRENSA@ELAEDOTEATRO.COM
696 64 95 12

CRÍTICAS

"Una obra dirigida a un público joven, que sin duda lo es, pero pensar que únicamente puede interesar a esa franja de edad es un error, dado que la obra está documentada de una manera tan sólida, que logra ser una muestra imprescindible para saber cuales son las claves de una generación, y no solo para entender a unos posibles hijos que se estén iniciando a la vida, atrincherados en un mundo irreal".

REVISTA TARÁNTULA - LUIS MUÑOZ DÍEZ



"La obra de Jesús Torres es de una vigencia que desarma, y no solo por lo que cuenta, también por cómo lo cuenta, haciéndonos partícipes y responsables de las decisiones que ha de tomar Gregor, únicamente rozando la pantalla táctil del móvil".

REVISTA TARÁNTULA - LUIS MUÑOZ DÍEZ



<https://revistatarantula.com/la-metamorfosis-de-gregor-de-jesus-torres/>

CRÍTICAS

Una creación impecable en la parte técnica, auténtico mecanismo de relojería, y un esfuerzo demoledor para un joven actor, Diego Olivares, que lo da todo y hace creíble al desnortado Samsa, que una mañana se convierte no en cucaracha sino en adolescente. Un caparazón negro en el que el bullying, el rechazo al cuerpo propio, las malas relaciones familiares y la sensación de no ser querido ni necesitado por nadie tienen a Gregor pataleando como un insecto boca arriba.

VOLODIA - MIGUEL AYANZ



En la historia de Gregor, el protagonista de esta obra que bebe libremente de la novela kafkiana -ya desde el título está claro-, es una incomunicación de manual acompañada del caos tecnológico: los adolescentes son bombardeados por influencias audiovisuales, redes sociales, videojuegos, chats y otras aplicaciones.

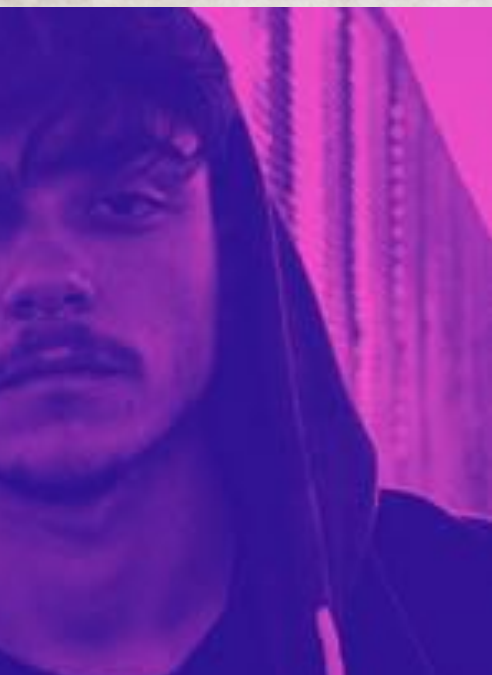
VOLODIA - MIGUEL AYANZ



CRÍTICAS

Hipnotizante el espacio escénico que han sido capaces de crear con apenas unos cuantos paneles rectangulares donde se reflejan pantallas, sueños, presiones del entorno y ensoñaciones del joven Gregor. Contribuyen decisivamente a ello la iluminación de Jesús Díaz Cortés, la videoescena de Elvira Zurita, la escenografía de Carlos Brayda y la música de Alberto Reguilón, además del electrizante movimiento escénico planteado por Mercé Grané. Todos ellos hacen posible que la atención del espectador no decaiga ni un instante a lo largo de toda la función de 'La metamorfosis de Gregor'.

DIARIOCRÍTICO - JOSE MIGUEL VILA



Una propuesta más que interesante para descubrir y descubrirse en este mundo hiperactivado que transita entre la euforia y la ansiedad para, finalmente, desembocar en el más absoluto vacío.

DIARIOCRÍTICO - JOSE MIGUEL VILA

Teatro en construcción



Cuando uno se despierta se siente con fuerzas, todo cambia a nuestro alrededor. Nos transformamos, nos sentimos abiertos a cuanto nos rodea. Nos comprometemos con las demás en un mundo por descubrir, buscando sentirnos vivos, vivos, vivos vivos. Es ahí donde El Aedo Teatro, con Jesús Torres a la cabeza, ha querido encontrar un hilo de unión entre este etapa de la vida y La Metamorfosis, utilizando el clásico de Kafka como metáfora teatral para hablar de la adolescencia, del bullying y las enfermedades mentales. Continuando con el objetivo -por necesidad- de hacer que el público joven se interese por el teatro, El Aedo se esfuerza por hablar su mismo lenguaje y utiliza las mismas herramientas con las que se relaciona, para poner en marcha este espectáculo que nos ayuda en esta etapa. De esta manera, la participación del público a través de la narrativa hiperrealista, además siempre que hacen que la obra tome un camino u otro, las nuevas tecnologías y las redes sociales, serán determinantes en la evolución de un espectáculo que continúa en construcción.

Como dice el propio Torres: "Queremos sentir el proceso de dramaturgia y compartirlo con los y las jóvenes que, en funciones matinales y de tarde, van a acompañarnos. No invitamos al público a un 'working project', a una obra inacabada, no, queremos compartir nuestra duda y, aprovechando que el público va a elegir diferentes opciones en cada función, vamos a poner a prueba las opciones que creemos, vamos a validar la importancia que le da al universo que, como adultos, hemos creado para un adolescente. En definitiva, vamos a definir cuál será el espacio que queremos que el teatro sea. Las decisiones que el público tome y la metáfora que brinde en directo en estas funciones nos servirán para continuar el proceso de creación que culminará con la decisión de cada espectáculo y cada espectáculo".

LA MITAMORFOSIS DE DEIGO

Teatro Ojalqué San Francisco
Del 20 al 27 de febrero



La metamorfosis de Gregor

LA FUNCIÓN VA A COMENZAR.
¡ENCIENDAN SUS MÓVILES!

En estos tiempos inciertos que vivimos impacta leer que hay más muertes por suicidio que por COVID. Al menos eso le ocurrió a Jesús Torres y, valiente y comprometido, decidió aprovechar el altavoz que le da el escenario y el contacto diario que tiene a través de su compañía El Aedo con miles de jóvenes al año. De ahí surgió primero "#Metamorfosis #Change #Cambio", novela juvenil que escribió durante la pandemia y que se ha convertido en lectura obligatoria de la ESO en muchos centros educativos, y ahora "La metamorfosis de Gregor", una obra para jóvenes que, sin duda, todo adulto debería ver. *Por V.R.*

GREGOR TIENE 16 años y se siente un "bicho raro". Ha sido víctima de acoso en su clase, pero no entiende que él también es un ciberacosado: Gregor se siente solo y decide poner su vida en manos de su audiencia en redes sociales, que decidirá por él qué música escuchar, qué ropa ponerse, si ir o no al instituto... Incluso tomará la decisión de si es momento de abandonar la partida... *Game Over*.

"La metamorfosis de Gregor" toma como referencia la "Metamorfosis" de Kafka y la relaciona con la etapa de cambio de la adolescencia, sacando a luz a temas de actualidad como el bullying, el ciberacoso, las redes sociales y el suicidio juvenil.

"Me gustaría que "La metamorfosis de Gregor" fuera la obra para jóvenes que todo adulto debiera ver",
JESÚS TORRES

"Estos temas están en las aulas desde siempre. Los jóvenes de hoy me están enseñando que tenemos que hablar más y mejor que los temas tabú de mi generación ya no lo son. Que enfocamos mal el problema y, ahora estamos a tiempo de remediar que se repita si los escuchamos", nos cuenta Jesús Torres, alma de El Aedo Teatro —compañía andaluza dedicada a la creación artística, con especial atención al público joven y adolescente, y finalista a los Premios Max 2021 por "Pufos de horma"— y responsable de la dramaturgia y la dirección de este singular montaje.

Y tú, ¿qué eliges?

El espectáculo está basado en la narrativa hipertextual, en la que el público elige qué ocurre en una serie de escenas lisárgicas que hacen que la trama tome un camino u otro y tenga un final u otro. Los espectadores participan enviando mensajes en directo al protagonista, que tomará decisiones basadas en ellos. Incluso si el público decide no hacer nada, también ocurre en la vida, será cómplice del final.

"Nuestro mundo ha cambiado. ¿Cómo no cambiar la forma de hacer teatro? ¿Cómo podemos pedirle a un joven que está viendo una obra de teatro sin hacer nada más cuando nosotros vemos la tele mientras comemos y mandamos mensajes por redes sociales? Hemos aprovechado esa inquietud y le hemos dado al público el derecho de intervenir en la dramaturgia. Así, cada día el espectáculo es diferente", afirma Jesús.



A partir de "#Metamorfosis #Change #Cambio", El Aedo desarrolló una estrategia de gamificación —técnica de aprendizaje que traslada la mecánica del juego a la educación— para que el profesorado trabajase contenidos didácticos de manera lúdica. Así nace www.metamorfosischangechange.com, un videojuego en el que los jóvenes conocen la trama a través de un juego para la prevención del bullying y ciberbullying.

Y en un trabajo como este, es clave la complicidad de un equipo. Ahí Torres ha contado con Diego Olivares, el protagonista, "tiene una similitud especial como actor y como persona y eso lo hace idóneo para Gregor", y con toda esa gente de la que suma ideas: Iván Flores, Jesús Díaz, Elvira Zurita, Alberto Granados, Antonio Seneno, Merce Grané, Raquel Berini... El proyecto es tan de ellos y ellos como mío.

"El teatro me cambió la adolescencia y me salvó la vida. Esta es la forma de devolver parte de lo que me dio. Con "Oslo Helsinki" hay chicas que nos cuentan que se han sentido acosadas con "Pufos de horma", los chicos comparten sus dudas sobre masculinidad y diversidad. No encuentro una forma mejor de sentirme útil", dice Torres, y finaliza: "Me gustaría que el joven no se sintiera solo, no se sintiera un 'bicho raro'. Que entienda que los cambios son necesarios y que de los crisis puede surgir algo bello y que los adultos los entendamos. Me gustaría que "La metamorfosis de Gregor" fuera la obra para jóvenes que todo adulto debe ver".

T. QUIQUE SAN FRANCISCO
Del 23 al 27 de febrero

#CIBERBULLYING

#ACOSO

#MIMADRENOMEENTIENDE

#TEVOYAJODER

#SOYFEO

#LAVENTANA

#SOYGAY?

#PORKMESALEPELOAHI

#NADAESREAL

#YAHORAQUÉ

#SUICIDIO

#QUÉMEPONGO

#NOQUIEROVIVIR

#OJALÁTEMUERAS

#QUIERONOSERYO

#MEQUIEROIR

#XKNOMELLAMAMIPADRE

#CIBERSEXO

#NOMEQUIERO

#ADIOS





PROPUESTA DE TEATRO PARA JÓVENES ESPECTADORXS

EL PROYECTO

Todo ha cambiado a nuestro alrededor.

¿Por qué no cambiar también la forma de entender el teatro?

LA METAMORFOSIS DE GREGOR es un proyecto de creación teatral que toma como punto de partida la "*Metamorfosis*" de Franz Kafka y la relaciona con la etapa de cambio de la adolescencia, sacando a luz temas de actualidad como el bullying, el ciber-acoso, las redes sociales y el suicidio en la edad juvenil.

El espectáculo está basado en la **narrativa hipertextual**, en la que el público elige qué ocurre en una serie de escenas bisagras que hacen que la trama tome un camino u otro, teniendo finales diferentes y permitiendo que el público pueda participar desde las butacas del teatro, **enviando mensajes** en directo al protagonista, que tomará decisiones basado en las opiniones del público.

Siguiendo la línea de trabajo de la compañía **EL AEDO (Finalista a Premios Max 2021 por "Puños de harina")**, que combina Teatro, Literatura y Videojuegos, el proyecto va acompañado de un **videojuego seriousgame (ya disponible)** basado en el espectáculo, en el que los jóvenes espectadores podrán conocer la trama y el universo a través de un juego para la prevención del bullying y cyberbullying, a modo de contenido pedagógico.

CLAVES DEL PROYECTO

- Nuevas dramaturgias.
- Teatro para jóvenes (+12)
- Nuevas tecnologías.
- Artes escénicas y videojuegos.
- Prevención de acoso escolar, ciberbullying y suicidio juvenil.

UNA PROPUESTA DE

JESÚS TORRES, Premio Teatro 2019 AutorExprés por Fundación SGAE y director de **El Aedo**, compañía especializada en el trabajo para jóvenes desde 2008 a través de más de 30 espectáculos, publicaciones y proyectos sociales y de gamificación.

RESUMEN DEL PROYECTO



DRAMATURGIA

Creación de una dramaturgia hipertextual



INTERACCIÓN

Uso de nuevas tecnologías y seriousgame



PRODUCCIÓN

Puesta en escena del espectáculo

NUEVAS FORMAS DE COMPARTIR EL TEATRO PARA JÓVENES



Son muchas las entidades que apoyan el acercamiento del sector más joven del público a las artes escénicas con incentivos como descuentos, merchandising o una estética “cercana” a ellos. Sin duda, es una labor importante, que se agradece, pero que creo incompleta, inacabada. Estas iniciativas toman el teatro como un punto de llegada, esto es: el éxito reside en que el adolescente entre por la puerta de un teatro. Para EL AEDO, para el trabajo que desde hace años llevamos realizando, el teatro no es un punto de llegada; **el teatro es un punto de partida.**

Parece que el espectador joven sólo tiene el deseo y la obligación de aprender y que, por ello, el creador tiene que tener en cuenta una serie de valores didácticos, unos ingredientes que tiene que usar sí o sí en su receta. Nuestro compromiso como creadores es el de ofrecer al joven una visión del mundo diferente, propia, personal y alternativa a aquella que reciben a través de lo que ven, oyen o estudian. **Nunca hemos pretendido adoctrinar, sino darles una nueva herramienta, un color diferente para que amplíen su paleta cromática.** El dar lecciones implica una relación de poder entre el mentor y el alumno; en escena, buscamos la comunión, el compartir entre iguales.

Cuando se piensa en el teatro para público joven, siempre se coloca el acento en las necesidades del receptor y nunca en las del emisor, como si el artista que trabaja para adolescentes no tuviera también inquietudes para con ese sector del público, como cualquier novelista que escribe para adultos. Nos negamos a este modo de pensar. En este proyecto, también nosotros tenemos la necesidad de contarles algo a ellos; y satisfacemos esta necesidad gracias al teatro. Queremos que los personajes aparezcan en el escenario, lancen al joven preguntas sin respuestas concretas y griten **“Pregúntate y encontrarás.** *Yo me pregunté y sigo buscando. A mí el teatro me salvó la vida. Prueba: como espectador o como creador. Pero prueba. Quien lo probó, lo sabe”.*

¿Cómo contribuir a todo el trabajo que, durante años, otros compañeros, otras compañías, han dedicado con esfuerzo a formar a los espectadores más pequeños? Desde EL AEDO, hemos desarrollado durante el pasado año una **experiencia de gamificación (game + education)**, que nos ha permitido llevar a cabo tres proyectos de videojuegos, incluido el de este espectáculo, con el que acercamos el teatro y las artes a los más jóvenes. La experiencia ha sido completamente satisfactoria; la repercusión obtenida en medios de comunicación, inimaginable.

¿Por qué no cambiar la forma de acercar el teatro a los jóvenes sin adulterar la esencia propia del teatro? ¿Por qué no animarlos con contenidos adicionales, con un universo al que solo pueden acceder si vienen al teatro? ¿Por qué no seguir el trabajo que muchas compañeras y compañeros han llevado a cabo con el teatro para niñas y niños? Es nuestra seguir regando esa semilla. Es nuestra labor trabajar día a día por y para el espectador joven y, como decía Lorca, **“abrir las puertas del teatro a aquellos que lo han olvidado o que ni siquiera saben que el teatro existe”.**



LA METAMORFOSIS DE GREGOR es un proyecto teatral que toma como punto de partida la *"Metamorfosis"* de Franz Kafka y la relaciona con la etapa de cambio de la adolescencia, sacando a luz temas de actualidad como el bullying, el ciber-acoso, las redes sociales y las relaciones entre jóvenes. Subrayamos antes de seguir, por tanto, que el texto resultante no será una adaptación, revisión o recreación de la obra kafkiana, si no una nueva obra completamente diferente.

La metamorfosis que experimenta Gregor Samsa en la obra de Kafka, lo lleva a encerrarse en su habitación, convertido en cucaracha, aislado y con el desprecio de su familia, y planteándose su papel en la sociedad. En nuestra obra, Gregor (mantenemos el nombre del protagonista a modo de homenaje) se despierta una mañana y decide no ir a clase por sentirse convertido en un **"bicho raro"**. Gregor ha sido víctima de acoso por parte de sus compañeros, pero Gregor no sabe que él también es un acosador. Perdido en su habitación, conoceremos todas las facetas de Gregor: la víctima, el verdugo, el vengativo, el sumiso, el inconsciente, la oveja, el lobo...

Gregor vive en un **mundo 2.0**, en un mundo en el que todo está definido y etiquetado y la felicidad se cuenta por número de *likes*. Pero Gregor no encuentra un hashtag para él, una etiqueta con la que se identifique más que con otra. Este mundo 2.0 se verá reflejado en el texto con una importancia estructural a la hora de definir **el lenguaje, las formas y el universo**, pensando siempre en la puesta en escena. De este modo, el montaje, a pesar de que esté concebido como un **monólogo teatral**, contará con la aparición de otros **personajes de forma virtual**, proyectadas o conectadas por redes sociales en directo a las que los espectadores puedan tener acceso durante la representación.



El **público joven tendrá un papel activo**, participando en el hecho artístico y descubriendo en el arte una forma de expresión y comunicación. Por ello, durante la función, podrán **enviar SMS y tweets al personaje** en diferentes momentos, que aparecerán en el escenario proyectados e influirán en el transcurso de la obra. De este modo, el personaje tomará decisiones diferentes cada día y la resolución final dependerá del entorno (los espectadores) que lo rodee y lo acompañe en cada función.

Para ello, para incluir la participación del espectador y sus opiniones en las decisiones del protagonista, se creará un monólogo teatral con **cuatro finales posibles**, una estructura de **narrativa hipertextual** a caballo entre la **hiperficción constructiva** y la **hiperficción explorativa**.

LA ESTRUCTURA



La estructura de **LA METAMORFOSIS DE GREGOR** recordará a la de los libros **“Elige tu propia aventura”**, en la que el lector elegía el devenir de los protagonistas. Vivimos en un tiempo en el que los platos se terminan de cocinar en la propia mesa del restaurante, los visitantes de un Museo son parte de la obra de arte y el modo de ver el cine o la televisión han cambiado, colocando al espectador en el centro del Universo. El proyecto que proponemos es un **texto cerrado**, pero con diferentes escenas y **finales alternativos**, dependiendo de las decisiones que tome el protagonista de la obra, basadas en las opiniones y mensajes que el espectador le envía.



De este modo, la estructura resultante responderá a una **narrativa hipertextual a caballo entre la hiperficción explorativa y la hiperficción constructiva**.

Dentro de la hiperficción explorativa tradicional, el texto tiene un sólo autor, pero éste propone diferentes posibilidades que permite al lector tomar decisiones y crear sus propios vínculos. No obstante, el autor nunca pierde el control, ya que todas las opciones han sido diseñadas anteriormente y el lector se tiene que ceñir a ellas.

En la hiperficción constructiva, en cambio, la figura del autor se multiplica, dando lugar a una especie de autoría colaborativa, en el que el lector puede modificar la historia.

Decimos que en **LA METAMORFOSIS DE GREGOR** se encuentran los dos tipos de narrativas porque **el espectador puede elegir entre diferentes escenas y finales** que ya han sido diseñadas y escritas, pero a la vez, tiene la capacidad de enviar mensajes al protagonista.

Estos mensajes se proyectan en la escena y son leídos por el personaje, por lo que la autoría, de algún modo, es colaborativa y cada representación tendrá, en parte, un texto diferente.

EL LENGUAJE



En **LA METAMORFOSIS DE GREGOR** el lenguaje se adecuará al público objetivo al que va dirigido el futuro espectáculo. Las referencias literarias a la obra de Kafka y Orwell, la estructura atisbada en Cortázar, los sucesos históricos a los que se hará referencia, ... casará con el lenguaje cotidiano de un adolescente como Gregor, el protagonista.

Tal lenguaje no tendrá que ser vulgar, sólo **cotidiano**.

El discurso oral de un adolescente, en contra de cualquier prejuicio, está plagado de **referencias técnicas y expresiones recién aprendidas dentro de la comunidad educativa**. Del mismo modo, este lenguaje se verá enriquecido con el **lenguaje icónico, el audiovisual** y aquél que podría denominar lenguaje 2.0, esto es, el lenguaje característico de las redes sociales y nuevas tecnologías. Con este lenguaje se manifiesta la peculiar visión del mundo de los adolescentes, que a su vez se identifican como miembros de un grupo.

Los rasgos más característicos de este **lenguaje 2.0** se podrá apreciar en el plano léxico-semántico y morfosintáctico: neologismos, expresiones inconcretas, comodines tópicos o frases hechas, palabras y frases sin concluir, abundarán las digresiones, los cambios de temas, las repeticiones y redundancias, ...



INNOVACIÓN DEL PROYECTO



EL AEDO se ha convertido, en los últimos años, en una compañía andaluza abanderada de la **innovación** en la escena. Prueba de ello son los reconocimientos que hemos recibido en las dos últimas temporadas, como el **Premio Lorca 2019 a la Contribución Técnico-Artística** y ser **Finalistas a los Premios Max 2021**, además de cuatro candidaturas entre las que se incluyen el Mejor Espectáculo Revelación, Mejor Iluminación, Mejor Actor y Mejor Producción. Sin duda, nada habría sido posible sin el apoyo de las **Ayudas a la Modernización de la Junta de Andalucía y el INAEM**, que han contribuido a provocar una **revolución tecnológica** en nuestra empresa cultural.

Con todo, la innovación del proyecto LA METAMORFOSIS DE GREGOR reside en diferentes aspectos:

- es un **texto dirigido a jóvenes espectadores**. No podemos abandonar al joven espectador una vez superada la infancia, a esperas de que caiga de nuevo en una sala, de forma obligada y con algún texto clásico. Los adolescentes necesitan nuevos textos teatrales creados en exclusiva para ellos, que sean reflejo de su vida cotidiana y que responda a sus necesidades. La obra ayudará al joven a entender que el teatro no es solo un ámbito pedagógico.
- **el espectador es una pieza fundamental, decisiva y activa**. No tomamos al joven espectador como un ente pasivo, receptor y sin voz. Sus decisiones durante el espectáculo dibujarán el perfil de persona que es y que quiere ser, su participación definirá su lugar con respecto al grupo y los mensajes que comparta mostrará su mundo interior, sus miedos, sus aspiraciones, sus intereses, sus fantasmas. El espectador es un personaje más, con nombre propio.
- apostamos por una **puesta en escena multidisciplinar**, combinando referencias literarias con una nueva dramaturgia, el uso de **nuevas tecnologías** en el teatro, proyecciones, grabación y realización en directo, comunicación online instantánea con los espectadores a través de SMS y tweets que repercuten en el transcurso de la obra, así como una **banda sonora y un entorno multimedia original** creados por Alberto Granados y Elvira Zurita.
- el proyecto puede dar pie a un **proyecto pedagógico de estructura transversal**, que toma como punto de referencia un espectáculo teatral, pero que se puede extender hacia diferentes materias y ámbitos de trabajo, ya sean didácticos y teóricos (Historia Universal, Tecnología, Arte, Literatura, ...) como de educación en valores (acoso, ciberbullying, ética, responsabilidad ante las redes sociales, comunicación, estructuras familiares, ...).
- al igual que hicimos con el espectáculo "*Puños de harina*", concebimos el teatro como un Punto de partida y, por tanto, **hemos desarrollado un videojuego seriousgame** como estrategia de gamificación, que permite al espectador relacionarse con los personajes y con el universo de la obra antes y después del espectáculo, aprendiendo de una forma lúdica.

EL SERIOUSGAME A ESCENA



¿Qué es un *seriousgame*?

Un seriousgame es un *videojuego "serio"*, es decir, un juego que tiene una finalidad de *aprendizaje* pero sin abandonar en ningún momento la *experiencia lúdica*. En los últimos años, la gamificación se ha puesto al servicio de la enseñanza (*game + education*)...

¿Por qué no sacarlo a escena?

El universo de los jóvenes es completamente *virtual e interactivo* y, por eso, creemos que este espectáculo tiene que aprovecharse de ese mundo. El protagonista de la obra rehuye del mundo real y se comunica con su alrededor a través de las redes sociales, usando falsas identidades y cometiendo delitos cibernéticos. ¿Cómo informar a los jóvenes de estos delitos sin usar los mismos medios que ellos usan?

Gracias a las experiencias anteriores que hemos mencionado, hemos podido investigar en la *relación entre el videojuego y el teatro*. El resultado han sido tres seriousgame que ya están en funcionamiento.

Con el videojuego de *Metamorfosis*, el jugador/espectador podrá superar diferentes niveles de plataformas (al estilo MarioBros), pero además se sumergirá en el mundo del protagonista, usando las aplicaciones que aparecen en la obra, como el Diario Personal S.A.R.A., con contenidos digitales de más de una hora de duración, grabaciones con el propio actor que profundizan la historia del espectáculo.

Además, el juego sirve como *Unidad Didáctica*, pues para que el jugador/espectador finalice el juego, debe ir respondiendo a preguntas relacionadas con la obra.



El juego está disponible en www.metamorfosischangecambio.com



#CIBERBULLYING

#ACOSO

#MIMADRENOMEENTIENDE

#TEVOYAJODER

#SOYFEO

#LAVENTANA

#SOYGAY?

#PORKMESALEPELOAHI

#NADAESREAL

#YAHORAQUÉ

#SUICIDIO

#QUÉMEPONGO

#NOQUIEROVIVIR

#OJALÁTEMUERAS

#QUIERONOSERYO

#MEQUIEROIR

#XKNOMELLAMAMIPADRE

#CIBERSEXO

#NOMEQUIERO

#ADIOS



EQUIPO

LA METAMORFOSIS DE GREGOR



DIEGO OLIVARES
Actor



JESÚS TORRES
Director / Dramaturgo



JESÚS DÍAZ CORTÉS
Diseño Iluminación



ELVIRA ZURITA
Videoescena



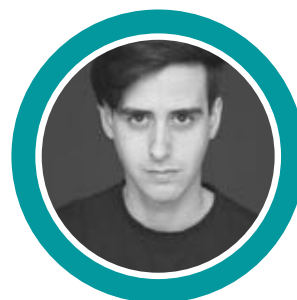
CARLOS BRAYDA
Escenografía



ALBERTO REGUILÓN
Composición musical



ANTO SERRANO
Composición musical



IVAN FLORES
Ayte. Dirección



MERCÉ GRANÉ
Coreografía



ANTONIO VILLAR
Realización directo



MOISÉS F. ACOSTA
Fotografía



GIUSEPPE POTENZA
Gamificación



RAQUEL BERINI
Comunicación

JESÚS TORRES

AUTOR - DIRECTOR



Jesús Torres (Cádiz, 1983), actor, dramaturgo, director e investigador teatral. Licenciado en Comunicación Audiovisual, completa su formación con diferentes estudios: Máster en Artes Escénicas, Máster de Pedagogía y Educación, Máster en Gestión Cultural, Máster en Marketing Internacional, Máster en Estrategias de Gamificación y estudios en Arte Dramático y Doctorando en Estudios Literarios.

Su **dedicación al teatro para jóvenes espectadores** ya es reconocida tanto en el entorno profesional como por el público y la comunidad educativa. Con la compañía **El Aedo Teatro**, que funda en 2008, lleva a cabo el fomento de las artes escénicas a través de **más de treinta espectáculos dirigidos al público adolescente**. Además, ha escrito y dirigido proyectos de gran formato, como el musical *"Edgar, escritos de sombras"*, o *"Contaminatio, un musical a la romana"*, que estrena en el Festival de Teatro de Mérida en Regina en 2016. En 2018, trabaja como Ayudante de Dirección, Gabinete pedagógico y Director del elenco infantil del musical *"El Médico"*, basado en la obra de Noah Gordon.

Dedica parte de su investigación teatral y su labor pedagógica a escribir y llevar a escena **versiones de clásicos** como *"La vida es sueño"*, *"La Odisea"*, *"El Lazarillo de Tormes"*, *"Otelo"* o *"La Regenta"*. En los últimos años, **ha publicado ocho adaptaciones para jóvenes lectores** con Ediciones Clásicas y sus textos han recorrido teatros de toda España e incluso **escenarios internacionales**, como el Theatre d'Évolution de Estrasburgo (Francia), el Museo Arqueológico de Lisboa, el Instituto Cervantes de Berlín o el John Lyon's Theater de Londres, que acogió el estreno de su último texto.

Al margen de su carrera como actor, recibe varios premios y galardones, como la **candidatura al Premio Max 2019**, el **Premio Lorca 2019** a la Mejor Contribución Artística y las nominación a Mejor Adaptación por *"Otelo #enlared"* o el reconocimiento de la **Ayuda a la Creación Artística** de la Comunidad de Madrid. Recientemente, ha recibido el **Premio Autor TeatroExprés 2019** otorgado por la **Fundación SGAE** por su obra *"Puños de harina"*, que también recibe el **Premio Nazario 2020** que otorga la Fundación Tres Culturas, Fundación SGAE y Cultura con Orgullo de Sevilla.

Actualmente, combina su trabajo de actor y dramaturgo con la impartición de **cursos para profesores, encuentros literarios en centros educativos** y el **desarrollo de contenido pedagógico, teatral y estrategias gamificadas** para productoras de teatro y editoriales.

LA METAMORFOSIS DE *Gregor*

LA COMPAÑÍA
EL AEDO



**el
aedo**
teatro

EL AEDO TEATRO es una compañía andaluza dedicada a la creación artística, con especial atención en el fomento y especialización del público joven y adolescente. La compañía centra su actividad en producir espectáculos artísticos teatrales, así como en la formación cultural a jóvenes y profesionales a través de la exhibición de dichos espectáculos (más de treinta espectáculos desde 2008), publicaciones (nueve publicaciones hasta la fecha) y talleres de formación para jóvenes y profesionales de las artes escénicas y el ámbito de la educación.



PRESENCIA NACIONAL E INTERNACIONAL

El trabajo de El Aedo Teatro comienza a posicionarse como referente en las artes para jóvenes y, en los últimos tres años, hemos trabajado en escenarios clave de la cultura teatral española, como el **Teatro Fernán Gómez de Madrid**, el **Festival Internacional de Teatro Clásico de Mérida**, el **Festival del Sur Palma del Río**, o la **Red de Teatros Romanos de Andalucía**.

Del mismo modo, nuestro trabajo comienza a salir fuera de nuestras fronteras, visitando escenarios internacionales como el Museo Nacional Arqueológico de **Lisboa** y el Recinto Arqueológico de **Coimbra** (Portugal), la Universidad de **Atenas** (Grecia), la Sala d'Évolution de **Estrasburgo** (Francia), el Instituto Cervantes de **Berlín** (Alemania), el Festival Internacional de Teatro Clásico de **México DF** o el John Lyon's Theater de **Londres** (Inglaterra).



PREMIOS



Finalistas Premios Max 2021.

Premio Lorca 2019 a la Contribución Técnico Artística. Nominación a Mejor Espectáculo Juvenil y Mejor Adaptación.

Premio Teatro 2019 AutorExprés por la Fundación SGAE.

Premio a Mejor Espectáculo por el Instituto Andaluz de la Juventud 2017.

Premio a Mejor Espectáculo de la Red de Teatros de Castilla La Mancha 2012.

Premio a Mejor Actor por el Ayuntamiento de Sevilla 2008.

Premio Nacional Teatro Grecolatino 2008 por el Ministerio de Educación.

CLAVES PARA ENTENDER EL AEDO TEATRO

32
ESPECTÁCULOS

3

VIDEOJUEGOS

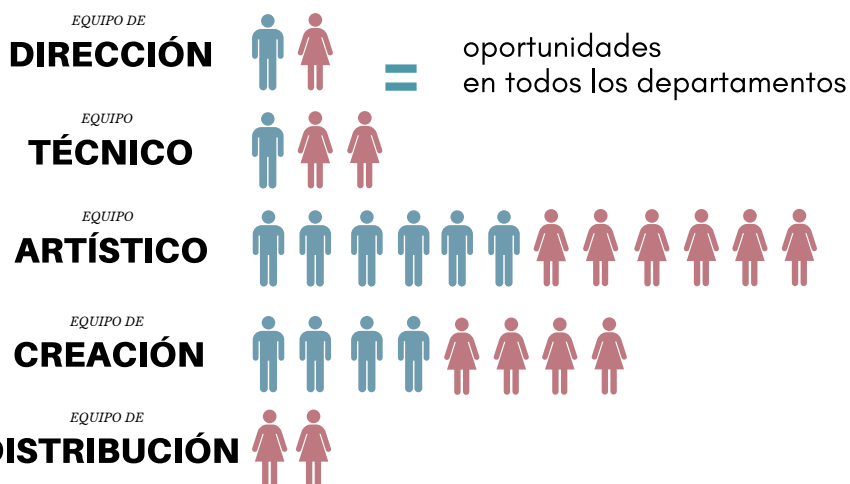
12 años consecutivos
de actividad ininterrumpida

+35.000
ESPECTADORES
CADA AÑO

+30
ACTORES,
ACTRICES Y
TÉCNICOS

9

PUBLICACIONES



LA METAMORFOSIS DE GREGOR



WARNING

#ADOLESCENCIA #SOLEDAD
#CIBERBULLYING #ACOSO
#CAMBIOS #MERAYO
#NOMEQUIERO #SUICIDIO

CON
DIEGO OLIVARES

TEXTO Y DIRECCION
JESUS TORRES

CONTACTO
RAQUEL BERINI
PRENSA@ELAEDOTEATRO.COM
696 64 95 12