

La Flamme de Drako

EL ESPECTÁCULO DONDE LA TEATRALIDAD SE UNE CON EL FUEGO



SINOPSIS

La Flamme de Drako es el espectáculo para todos los públicos donde descubrimos la conmovedora historia de amistad y respeto entre los personajes, a través del fuego, la música y la danza.

Una vez al año, los hijos de Drako se reúnen para recibir en su padre y venerar la llama que le da vida, y lo harán demostrando las nuevas habilidades adquiridas. Pero antes de que el encuentro finalice, dos de estos personajes se enamorarán. Un amor que los llevará a robar la llama sagrada. Este será el detonante de una batalla entre los hijos de Drako...

Una historia que nos llevará a un mundo fantástico lleno de elementos sorprendentes, coreografías y movimientos, acompañados por los efectos visuales generados por los malabares de fuego. Una aventura llena de acción e imágenes poéticas presentada a través de la armonía y la complicidad de los personajes con la música y el fuego.



ORIGEN

Partiendo de la visión de la Compañía de crear mundos de fantasía, nace la necesidad de utilizar el fuego como forma de expresión capaz de generar imágenes poéticas. Es a partir de esta idea que se construye una dramaturgia que podemos identificar en otras obras a lo largo de la historia, pero aportando una innovadora visión, desconocida hasta ahora en nuestro territorio.

Con la combinación del fuego y la historia dejamos atrás el hábito más cabaretero de estas disciplinas. Sin embargo recuperamos las técnicas y la potencia visual para seguir explicando historias con una visión contemporánea.



OBJECTIVOS

Dar una nueva visión de los malabares de fuego aplicados a las artes escénicas.

- 1 Aportar un espectáculo atractivo para un perfil de público muy amplio dentro del sector.
- 2 Recuperar la identidad de espectáculo de fuego y de calle como creación de calidad.
- 3 Formar e incorporar nuevos talentos en el sector artístico.

PUESTA EN ESCENA

[VIDEO ESPECTÁCULO COMPLETO](#)

[TEASER](#)

[FICHA TÉCNICA](#)

[IMÁGENES PROMO](#)





ESCENOGRAFÍA

¿Cómo podemos crear un mundo de fantasía donde se combinen los mortales con los dragones? ¿Qué elementos podemos utilizar para mantener la atención del público? ¿Cómo podemos crear un factor sorpresa que a la vez pueda generar la poesía visual que queremos plasmar? ¿Cómo podemos conseguir una escenografía eficiente? Estas son las principales preguntas que nos formulamos a la hora de crear un nuevo mundo sobre el escenario.

AL FONDO

Encontramos una estructura metálica formada por dos torres y un truss de donde cuelga un telón negro. Dos estructuras de madera cubren las dos torres, es aquí donde situamos las dos llamas que se mantienen encendidas durante todo el espectáculo. A ambos lados, colgando del truss hay dos tambores decorados con fibra de vidrio simulando dos troncos. Cubriendo y tematizando el truss encontramos otra construcción de fibra de vidrio cubierta de flores que simula la textura de corteza.

AL CENTRO

Un espacio que estará libre la mayor parte de la obra. Solo veremos unas flores metálicas al inicio del espectáculo y más adelante, cuatro bandejas con fuego que formarán parte de la escena durante unos pocos minutos.

DELANTE

Encontraremos durante toda la pieza la estructura de madera que apoya a la “Llama de Drako”. Un llama que irá dentro de un jarrón decorado con motivos dorados.

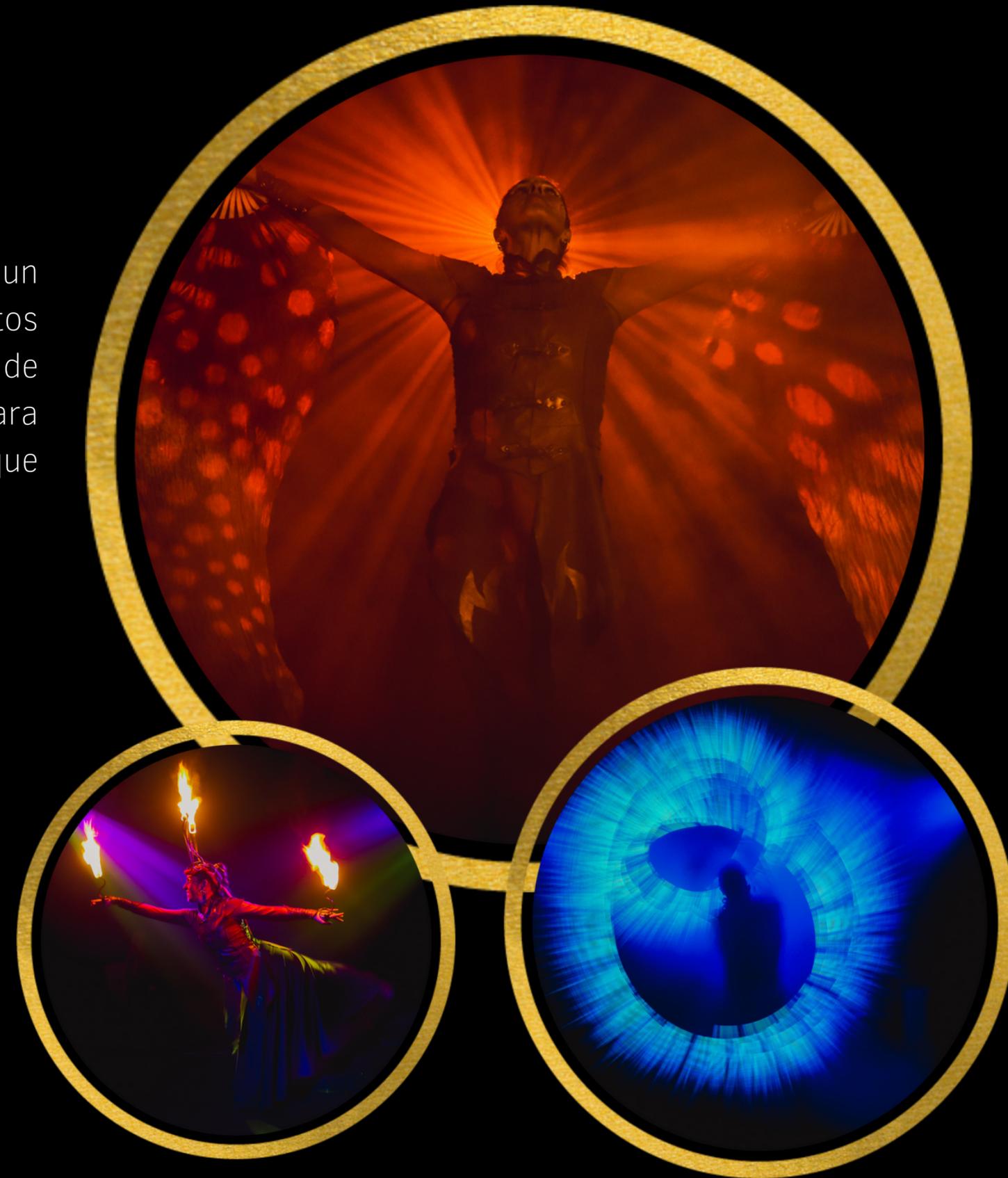
Es importante destacar que la escenografía es capaz de generar un imaginario mágico al público que lo contempla, a partir de la sencillez de elementos y el uso de la versatilidad del espacio.



ILUMINACIÓN

La iluminación de la escenografía lo conseguimos con tres elementos clave. Por un lado los elementos eléctricos externos como son los focos, de otra los elementos de fuego y finalmente los objetos de luz LED. Para llevar a cabo el diseño de iluminación hemos estudiado y diseñado la interrelación de foco-fuego-led para poder encontrar la máxima expresión de estos. Es gracias a esta relación que podemos generar los diferentes ambientes que se presentan al espectáculo.

Puesto que más adelante hablaremos de los elementos de fuego y LED, en este punto del dossier nos centraremos en la explicación de los focos. Por un lado, en la boca del escenario encontramos cinco focos frontales contrapicados que dan una paleta de colores suaves en los personajes en todas las escenas. Por otro lado, al truss situado al fondo de la escena, encontramos dos focos móviles que van programados y sincronizados con la música y los focos frontales. Finalmente, mencionar un elemento importante cómo es el humo generado con dos máquinas detrás del telón. Clave por las entradas de los personajes y por la ambientación de la escena.



La organización de los colores y la tematización de texturas las clasificamos de la siguiente manera:

- en las escenas de magia y resolución del conflicto, predominan los colores azules con efectos visuales generados por los gobos de los focos móviles;
- en las escenas de complicidad entre personajes cobran importancia los colores verdes y los amarillos;
- en las de amor, los lilas y rosados;
- y en las de lucha y tensión los rojos.

Todos ellos no solo dan ambientación, sino que contextualizan la situación interna de los personajes dentro de la historia.

La luz se ha trabajado de una manera tenue durante todo el espectáculo para dar máxima importancia al fuego. Aun así se consigue dar una estética luminosa y texturizada diferente a cada escena, a la vez que se crean momentos de impacto visual.



Además, gracias al programa informático, la iluminación está totalmente sincronizada con la música durante todo el espectáculo. Esto nos permite acompañar los efectos visuales con los sonoros.

SONIDO

La composición sonora del espectáculo está formada por tres pilares interconectados :

MÚSICA EN DIRECTO

Durante el transcurso de la historia, los personajes de Mika y Nono, son los que nos introducen dentro del universo musical de la obra. Sus apariciones acompañan las músicas, ampliando de forma rítmica las escenas musicales de la obra y lo hacen con instrumentos de percusión.

VOZ EN OFF

La historia de la “Flamme de Drako” viene narrada por una voz en off utilizada a modo de hilo conductor en formato de “storyteller”. Esta voz presenta el espacio, los personajes y contextualiza las escenas siendo un elemento explicativo de la historia que representamos.



LAS MÚSICAS GRABADAS

A la hora de hacer la selección musical hemos tenido en cuenta como guiar la historia hacia la emoción que queremos generar, al mismo tiempo que hemos buscado las músicas que jugaran con el ritmo que nos interesa a la hora de hacer la composición de los movimientos y las estructuras físicas del baile y del fuego. Todo esto, partiendo de la “teoría de la música en escena”, sin la cual perderían todo sentido las coreografías y los momentos de fuego.

Es por eso que la lista de canciones está formada por temas épicos, generalmente sin canto, siendo la mayoría piezas instrumentales. Sin embargo, también jugamos con músicas más presentes en el imaginario colectivo, que pueden ayudar a transportar el público al mundo que estamos generando. Algunos de estos temas son "Run Boy Run" de Iron Kid o "Tawkami Clan" utilizada por el Cirque du Soleil en su espectáculo "Toruk: el primero vuelo" basado en el mundo James Horner y James Cameron en la primera entrega del film "Avatar" (2010).

Además, esta sección también cuenta con la incorporación de efectos sonoros de dragón que ayudan a la construcción del personaje de Drako (no visible, pero presente). Estos sonidos entrarán a formar parte de la escena puesto que su aparición provocan un cambio emocional a los personajes.



FUEGO Y MALABARES

Si hablamos de "La Flamme de Drako", no solo estamos hablando de una obra escénica, sino también de una pieza en la cual el fuego juega un papel muy importante. Y ya no solo el fuego, sino todos los elementos que utilizamos junto con este. Dentro del espectáculo encontramos los siguientes técnicas de malabares:

- Bastón/staff (con fuego y carbón)
- Pois/cariocas (fuego y luz LED)
- Antorchas (o mazas)
- Anillos de fuego para los instrumentos
- Corona y palmas de fuego
- Aro/hula-hop (fuego y luz LED)
- Lenguas de fuego
- Cuadrados de fuego
- Guantes de fuego
- Fire Orbits
- Espadas de fuego
- látigo de fuego
- Doble stick
- Rope
- Abanicos
- Bola de fuego
- Doble Bastón



PIROTÉCNIA Y EFECTOS ESPECIALES

Es importante añadir otro elemento clave: la pirotecnia y los efectos especiales.

Empezaremos hablando de la pirotecnia. Estos son momentos de pirotecnia controlada donde encontramos efectos de luz, humo y chispas, tipos bengala (en ningún caso tienen trueno o explotan).

Acabaremos hablando de los efectos especiales. Estos los encontramos en dos escenas: la primera con unas flores metálicas que a través de unos disparaderos generamos una chispa que explota dos globos generando una gran llama. Y más adelante, el mismo sistema de disparaderos se usa para encender unas bandejas con algodón.

MAQUILLAJE Y VESTUARIO

Se ha tenido en cuenta el carácter fantástico de los personajes y de la historia.

MAQUILLAJE

Partimos de cuatro colores claves: rojo, naranja, amarillo y negro. Cada personaje tiene su propio maquillaje distintivo que da un toque exótico y que ayuda a resaltar las líneas de expresión en función del carácter de cada uno.

El maquillaje ocupa toda la cara y el cuello y se aplica con base de agua, lo que implica que queda muy bien adaptado a la piel y da un toque mucho más realista.



VESTUARIO

Se ha optado por una túnica/casaca de cuero de color “burdeos”, decorada con filigranas doradas como elemento principal. Esta se ha personalizado para cada cual de los personajes y hecho a medida para cada intérprete. También es importante remarcar la elección del cuero, debido a que es un representante clave dentro del imaginario colectivo de las leyendas y los mundos de fantasía, además de su resistencia y protección contra el fuego.

Bajo esta cassaca, hay una camiseta con colores rojizos y amarillentos impresos, que gracias a su elasticidad, da el efecto de piel falsa en los brazos. Este es un recurso utilizado en otras grandes producciones de estas características como al Cirque du Soleil. Finalmente, las piernas van cubiertas por pantalones de colores granatosos, con botines marrones y polainas del mismo color que la túnica.



FICHA ARTÍSTICA

IDEA, GUIÓN Y CREACIÓN: Cesc Martinell

Dirección artística : Cesc Martinell i Mireia Blasco

Coreografía : Rut Rigat

Asesoramiento técnico : Joan Casademont

Asesoramiento musical : Albert Ortiz

Intérpretes en gira

Rut Rigat, Raquel Reyner, Albert Ortiz, Joan Casademont, Mireia Blasco, Àlex Meyer, Enya Pérez, Sisu Figuereda, Ferran Mateos, Alba Solas, Elisabet López, Joan Samaniego, Aram Sempervirens, Txell Brugués, Adrià Roman, Nil Carreras, Linus Raset.

Drakònia Productions SL es una empresa especializada en la producción y dirección de espectáculos temáticos. Con una experiencia de más de 18 años en el sector, ofrece sus servicios a nivel internacional, a pesar de que allí donde nuestros espectáculos tienen más grande aceptación es en territorio francés. Drakònia crea sus propios espectáculos pero también hechos a medida para una clientela internacional. Aunque somos especialistas en espectáculos temáticos, ofrecemos alquiler de vestuario, animación y espectáculos para todo tipos de acontecimientos así como servicio de doble de acción y fx para películas y publicidad. Nuestra sede social está en Girona (Cataluña, España).

Cesc Martinell

Dirección

Mail: info@drakonia.com

Telf : +34 686 99 64 17

Àlex Meyer

Distribución

Mail: alex@drakonia.com

Telf : +34 685 704 166

La Flamme de Drako

Ig: [@drakonialand](#) / [@laflammedrako](#)

Facebook: [Drakoniaproductions](#)

www.laflammedrako.fr

www.drakonia.com