



WWW.KULTURGASTEIZ.COM

KUENTARABA

Otra manera de descubrir
nuestra historia





¿Qué es KUENTARABA?

¿Que la historia es aburrida? Lo hemos oído muchas veces.... ¿verdad? Nada más lejos de la realidad: damas y caballeros, lugares de leyenda, animales fantásticos, castillos... ¡y todo ello en nuestros propios pueblos y ciudades!

KUENTARABA busca rescatar estas historias casi olvidadas para contárselas a quienes mejor saben imaginar el pasado. El patrimonio que nos rodea se convertirá en un escenario donde cobrarán vida nuestros personajes.

“Kuentaraba es un proyecto de divulgación infantil que nace con el propósito de acercar la historia a l@s más pequeñ@s de manera divertida y diferente.”

VIVIR LA HISTORIA A TRAVÉS DE LOS CUENTOS. Existen muchas maneras de contar y de transmitir nuestra historia: libros, películas, documentales.... ¿y cuentos? Los cuentos infantiles tienen una lógica propia, adaptada a los ricos y fantásticos universos de la infancia, por lo que no hay mejor manera de descubrir nuestro pasado que a través de una narración en la que tod@s participamos.



DOS HISTORIAS MUCHAS VIDAS

En KUENTARABA hemos preparado **dos historias** (con sus personajes, sus tramas...) que se adaptarán en cada nuevo escenario. De este modo, nuestra Dama y Caballero, o nuestros simpáticos Canecillos tendrán aventuras únicas en cada nueva ubicación.



EL SECRETO DE LOS CANECILLOS

En este cuento los canecillos serán los encargados de narrar la historia del edificio en el que se alojan. Con el paso del tiempo (algunos tienen más de 800 años a sus espaldas), estos simpáticos personajes han perdido su color original y otros están un poco maltrechos... Mediante juegos y dinámicas en las que comprenderemos el valor del paso del tiempo, este cuento pretende concienciar y transmitir a l@s peques la necesidad de cuidar y valorar nuestro patrimonio como un legado único del pasado.



LA DAMA Y EL CABALLERO

En las representaciones artísticas y en las novelas de caballería más conocidas, la Dama y el Caballero son los protagonistas absolutos. Pero en nuestro cuento, el caballero no tiene que salvar a la dama del castillo... tendrán que trabajar de forma conjunta para resolver el misterio oculto. Con ello, y partiendo de un hecho histórico acontecido en la localidad, se trabajarán aspectos sociales y de relaciones humanas mientras aprendemos nuestro pasado.



CONTRATACIÓN

Aunque los cuentacuentos tienen una base preestablecida, se preparan con antelación de manera que puedan ser únicos. Vivimos en una tierra cargada de historia, por lo que será preciso una fase previa de investigación para que la trama se adapte a la localidad en la que se desarrolla.

Si se desea llevar a cabo, tendrá que contratarse como mínimo un mes antes de la fecha del primer pase. Para actuaciones convencionales no se requiere de medios técnicos particulares o de materiales adicionales (de ser así, se contemplará en el presupuesto).

Ofertamos nuestros servicios tanto en castellano como en euskera.

PRECIOS

**PARA CONSULTAR PRECIOS Y DISPONIBILIDAD
LLÁMANOS O ESCRÍBENOS UN EMAIL**

CONTACTO

e-mail
info@kulturgasteiz.com

teléfono
660 766 383



CUENTOS “A MEDIDA”

CREACIÓN E INTERPRETACIÓN DE UN CUENTO ÚNICO E INTERACTIVO ADAPTADO A UN ESPACIO HISTÓRICO

- EL MONSTRUO DEVORADOR DE TIEMPO (Catedral de Santa María)

Una alquimista vive en la cripta de la catedral y, realizando una de sus pociones, despierta por equivocación al Monstruo devorador de tiempo, que tiene mucha hambre y se va comiendo la historia de la ciudad. L@s niñ@s tendrán que ayudar a esta alquimista a encontrar la pócima que lo duerma de nuevo mientras recorren la cripta de la catedral en busca de ingredientes que les llevarán a conocer los orígenes de Vitoria-Gasteiz.

- EL CUADRO HABITADO (Museo Bellas Artes de Álava)

Es el primer día de trabajo de Elvira y para ella es un gran honor poder ser la vigilante de seguridad de uno de sus lugares favoritos de la ciudad: El Museo de Bellas Artes de Álava. Ese primer día no va a ser precisamente relajado, ya que algunos de los cuadros del museo han sido modificados de maneras sorprendentes y Elvira deberá hacer un interesante viaje a través de los cuadros, utilizando la imaginación, para descubrir quién ha podido realizar semejante tropelía.

- LA CARTA MISTERIOSA (Museo Fournier de Naipes)

Pitia es una pitonisa que construye futuro recogiendo la mirada de las personas y leyendo el pasado de las propias cartas. Un grupo visita su laboratorio mágico en el que Pitia les enseña el proceso de elaboración de los naipes y a leer las cartas de Tarot, pero de repente... ¡oh, el Loco de la baraja se ha escapado! Con la ayuda de l@s niñ@s y a través de un juego de pistas, intentarán capturar al Loco antes de que modifique el pasado, el presente y el futuro!

- ZAKA Y TUMBA (Festival Zakatumba)

En el marco del Festival Zakatumba, nuestros personajes Zaka (una simpática patata) y Tumba (un cuervo algo holgazán) se enfrentarán a la posible desaparición de un amigo. Aunque la temática pudiera parecer algo complicada, con unas herramientas adaptadas para la ocasión, se logra establecer con l@s niñ@s un sorprendente acercamiento a cuestiones difíciles como la muerte.