

Perdida en el Bosco

GUÍA DEL PROFESOR

Teatro de títeres con música en directo

Un espectáculo de
Julie Vachon y Francisco de Paula Sánchez

Música de las Cantigas de Alfonso X el Sabio,
Codex Calixtinus, *Llibre Vermell de Montserrat*,
Martín Codax...

Nueva producción del Teatro de la Zarzuela
en coproducción con Claroscuro

Funciones escolares:
14, 15, 16, 17 y 18 de enero de 2019, a las 10:00 h. y 11:30 h.

Funciones familiares:
19 y 20 de enero de 2019, a las 13:00 h.

EN EL AMBIGÚ DEL TEATRO DE LA ZARZUELA
Para público infantil a partir de los 6 años de edad



 CLAROSCVRO
COMPAÑÍA DE TEATRO



ÍNDICE

Introducción	03	Propuesta didáctica	
La obra		Referencias para el profesor	13
<i>Perdida en el Bosco</i>	05	Tabla de actividades 1-11	15
Personajes	06	Actividades	16
Argumento	07	Bibliografía	27
Repertorio musical	07	Texto	
Propuesta escénica		Guion original de Julie Vachon , con la	29
El espectáculo	09	colaboración de Francisco de Paula Sánchez	
Creadores y artistas	09		



1

LA OBRA

Perdida en el Bosco
05

Personajes
06

Argumento
07

Repertorio musical
07



18 / 19

CUADERNOS
DIDÁCTICOS



LA OBRA *PERDIDA EN EL BOSCO*

Perdida en el Bosco es la tercera producción de la Compañía hispano-canadiense CLAROSCURO. Pensada para un público de 6 años en adelante, *Perdida en el Bosco* usa títeres, máscaras y música medieval para narrar una historia de superación, retos personales, valor e inteligencia.

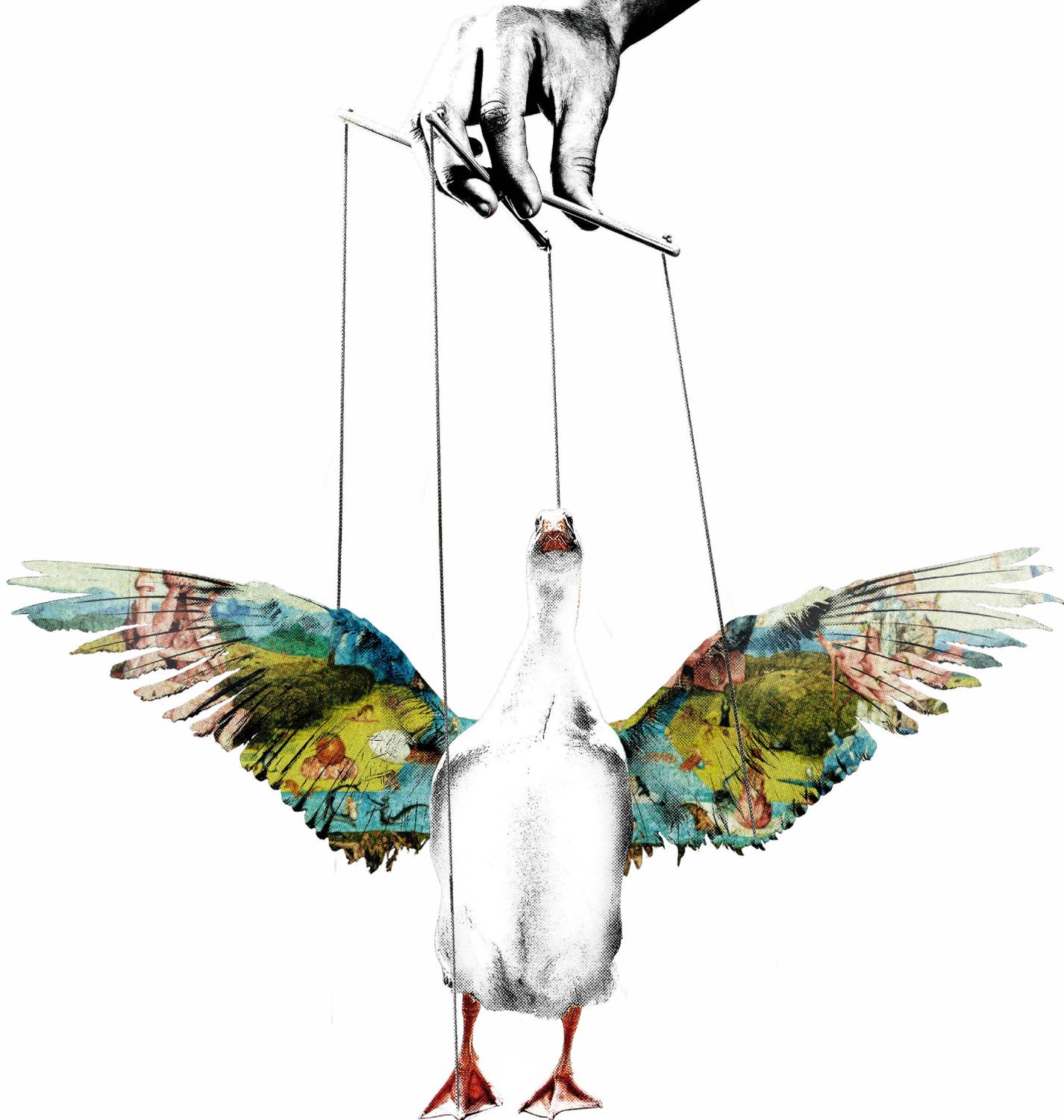
Usamos títeres y máscaras porque unen al espectador con una parte ancestral de los mismos; crean empatía en adultos y niños, provocando en el espectador una respuesta emocional y una involucración que rara vez se da con actores.

La pintura de *El Bosco* tiene la fuerza onírica y mágica de los cuentos en la caverna: síntesis de anhelos, miedos y esperanzas del ser humano... y fascina especialmente a los niños más allá de la comprensión de su compleja simbología.

En CLAROSCURO creemos en la fuerza narrativa de la música, especialmente de la música antigua que —como la tradicional— posee capas de emoción que atrapan al oyente, sea cual sea su edad. Es mucho más que un mero acompañamiento al uso: su poder evocador ayudará al niño a seguir la historia al margen de su innegable valor didáctico.

Perdida en el Bosco es una recreación esteticista que no renuncia a los valores y a la educación, con la convicción de que la belleza es el vehículo perfecto para amar el Arte.

Francisco de Paula Sánchez



LA OBRA PERSONAJES

Os presentamos a los dos personajes protagonistas: Daphne y la Oca. Acompañaremos a estos personajes en su encuentro a través de una historia de superación, que nos mostrará valores como el respeto a la diversidad, en su sentido más amplio: todos diferentes, todos iguales. Si bien la mayoría de nosotros vemos a Daphne como una niña en silla de ruedas, la Oca la verá como un ser humano pequeño. De hecho, le habla en masculino, como a un niño... porque no encuentra diferencia. ¿Cambia acaso su valor o su coraje?



Los personajes que acompañan a Daphne y la Oca están basados en el imaginario de El Bosco. Podéis identificarlos en la siguiente galería de imágenes.



PERSONAJES	IDENTIDAD
Daphne	Niña de ocho años que acaba de perder a su hermano.
Ángel	Ser protector a quien Daphne pide ayuda.
Oca	Ave cascarrabias elegida para acompañar a Daphne en su búsqueda.
Ciervo	Animal majestuoso que informa a la Oca de su misión.
Pez	Ser volador que previene a la Oca y Daphne de los peligros del bosque.
Hombre cabezón	Extraño habitante del bosque.
Bruja	Cocina y devora todo tipo de seres. Es experta en pocimas.
Doncella	Joven que llora la pérdida de un regalo de su prometido, el rey.
Sapo-Mono-Mariposa	Poblador del estanque que ayuda a la Oca a encontrar a Daphne.
Mandrágora	Extraña planta con raíz de aspecto humano.

LA OBRA

ARGUMENTO

Daphne, una niña de ocho años en silla de ruedas, escucha a sus padres llorar porque han perdido a su hermano. No entiende cómo una cosa tan grande y ruidosa como un bebé se puede perder. Tampoco entendía por qué no salían a buscarlo... Así que decide pedirle a un Ángel que le ayude a encontrar su hermano.

El Ángel acepta, pero le advierte que tendrá que ir a un reino lejano y misterioso. Será peligroso y tendrá que estar callada durante todo el viaje. En ese viaje se adentrará en el universo mágico de El Bosco, ¡un pintor maravilloso que vivió hace 500 años! Daphne vivirá una aventura que le llevará a retos personales y pruebas de superación, aceptación, valor e inteligencia.

Junto a Daphne, la otra gran protagonista de la historia es una Oca que no puede volar, que inicialmente acepta de mala gana el encargo del Ángel de acompañar a la niña en su aventura y que, poco a poco, se irá convirtiendo en su más fiel amiga y defensora. Las dos tendrán que vérselas con personajes que pululan por los cuadros de El Bosco: el Pez volador, el Ciervo majestuoso, la Bruja, la Doncella, la Rana con alas y finalmente una Mandrágora mágica, demostrando ambas una gran valentía y que el poder de los deseos reside en el esfuerzo personal y en la fe.

Pero no estarán solas, pues tendrán la ayuda del Ángel de alas doradas que intervendrá en la historia cuando sea necesario... Y al otro lado un Ángel de seis alas con ojos en las plumas y en sus manos, de aspecto serio, pero que velará porque nadie dañe a nuestras protagonistas. Los dos ángeles son músicos y tocarán más de diez instrumentos de la Edad Media, animando y dulcificando tan dura jornada para que Daphne consiga finalmente a su hermanito... ¿lo conseguirá...?

Si venís, lo sabréis.

LA OBRA

REPERTORIO MUSICAL

El programa, centrado en la música medieval, incluye cantigas y piezas procedentes de los principales cancioneros de la época, interpretados con instrumentos antiguos:

Alfonso X (1221-1284)

A que por mui gran fremosura [Cantiga de Santa María 384]

Anónimo (*Codex Calixtinus*, siglos XII-XIII)

Dum Pater Familias

Martín Codax (siglo XIII)

Ondas do mar

Alfonso X (1221-1284)

Tanto Quer Santa Maria [Cantiga de Santa María 286]

Quen os pecadores guia [Cantiga de Santa María 227]

Anónimo (*Llibre Vermell*, siglo XIV)

Maria Matrem Virgine

Alfonso X (1221-1284)

Non é gran cousa [Cantiga de Santa María 26]

Al Ándalus

Improvisaciones andalustes en modo Hijaz de Emilio Villalba

(*Taqsim en modo Hijaz + El collar de la doncella + Marcha en maqam Hüseyini*)

Alfonso X (1221-1284)

A que avondou [Cantiga de Santa María 386]

Anónimo (Catedral de Córdoba, siglo X)

El canto de la Sibila

Anónimo (Italia, siglo XIV)

Lamento de Tristano



Cítoles
Luthier: Asier de Benito

2

PROPUESTA ESCÉNICA

El espectáculo
09

Creadores y artistas
09



18 / 19

CUADERNOS
DIDÁCTICOS

PROPUESTA ESCÉNICA EL ESPECTÁCULO

Guión original

Julie Vachon,

con la colaboración de **Francisco de Paula Sánchez**

Dirección de escena

**Francisco de Paula Sánchez,
Julie Vachon y Concha Medina**

Escenografía

Francisco de Paula Sánchez

Títeres

Daniel Carrasco

Vestuario

Javier Fernández Casero

Lorena Fernández Pérez (Mandrágora)

Máscaras y objetos

Julie Vachon, Iván Sierra y Lorena Fernández Pérez

Selección musical

Francisco de Paula Sánchez

Dirección musical

Emilio Villalba

Reparto

Sara Marina: Ángel y Músico

Emilio Villalba: Ángel y Músico

Julie Vachon: manipuladora Oca, Doncella

Francisco de Paula Sánchez: manipulador Daphne, Pez volador, Sapo,
Ciervo majestuoso, Mandrágora, Hombre cabezón, Vieja, Bruja.

CREADORES Y ARTISTAS

CLAROSCURO – Compañía de Teatro

Fundada en el año 2010 por Julie Vachon y Francisco de Paula Sánchez, CLAROSCURO es una Compañía de Teatro que usa títeres, máscaras y música en vivo para dar forma a sus historias. CLAROSCURO cree en la unión de las artes y en la magia de los sencillos cuentos que se transmitieron de padres a hijos a la tenue luz de una vela o de un fuego, con el fin de afrontar la vida en toda su plenitud y con todos sus dilemas.

Su primer espectáculo *Yo soy la Locura* fue premiado en el Festival Internacional de Almagro con una mención especial “Por la recuperación del patrimonio musical barroco, el rigor expresivo y la delicadeza poética de las imágenes”, y considerado uno de los cuatro mejores del mundo en 2015 por los Young Audiences Music Awards (YAMA) y la European Network for Opera and Dance Education (RESEO).

CLAROSCURO fue seleccionada para el proyecto internacional Art Loop que desembocó en una exposición y proyección de una obra teatral creada en tan solo siete días, así como un documental del proceso creativo.

Su segundo espectáculo, *Lazarillo* fue coproducido por cuatro grandes festivales. Ha sido recibido con gran éxito de crítica y premiado en el Festival Internacional de Almagro con una Mención Especial por: “La excelente calidad de la aportación musical de esta obra, así como el excepcional movimiento del títere, absolutamente humanizado. También se ha valorado la belleza y el valor del mensaje que transmite: tenemos que valorar lo que tenemos y ayudar a los que tienen menos”.

Más información en www.claroscuroteatro.es

PROPUESTA ESCÉNICA CREADORES Y ARTISTAS (cont.)

Julie Vachon



Julie es una niña en un cuerpo de adulto. Le gustan los gatos, las pegatinas, los lápices de purpurina, los días lluviosos, escribir cartas postales a sus amigos en Canadá y comer chuches. Cuando no tiene ideas se va a la tercera planta de su casa para hacer pompas al viento. Lee cuentos y cómics y su gran sueño es escribir un cuento para niños que se convierta en libro con magníficas ilustraciones. Se gasta mucho dinero en libros. Y tiene una colección de libretas de todo tipo para apuntar grandes ideas. Su película favorita es *La bella y la bestia* de Jean Cocteau. Ha guardado desde niña la costumbre de ponerse a correr sin ninguna razón y odia hacer su cama. Echa de menos la nieve, pero lo arregla patinando sobre hielo.

Francisco de Paula Sánchez



A **Francisco de Paula** de niño todos le decían Curro... los amigos aún le llaman así y a él le gusta. De pequeño se hacía sus propios juguetes, que sus compañeros de colegio envidiaban más que los comprados. También tenía un teatro de papel chulísimo que tiene 100 años de antigüedad. Quizás por eso ahora le gusta hacer teatro con títeres, que es lo que le hace más feliz de todo... eso y ver cien veces *Toy Story*. Le gusta mucho la música: te permite soñar con los ojos abiertos y hacerte sentir mejor cuando lo pasas mal.

Emilio Villalba



Emilio nació en Sevilla en la noche de San Juan de 1976. Recuerda que, de pequeño, en las vacaciones en la playa, sus padres siempre llevaban un pianito de juguete o la guitarra de su hermana mayor. Así aprendió música. Desde entonces le acompaña la inquietud y la necesidad de hacer y tocar música. Los instrumentos antiguos le encantan, especialmente los de cuerda. Ha aprendido a tocar un montón de ellos: la guitarra medieval, la viola, el arpa...

Sara Marina



Sara es cordobesa de nacimiento y sevillana de adopción. Es una enamorada de la historia de Andalucía, de sus leyendas, su música, sus paisajes y su cultura. De pequeña aprendió a tocar el piano con su abuelo y ya daba clases a los niños de su pueblo.

PROPUESTA ESCÉNICA CREADORES Y ARTISTAS (cont.)

Emilio y Sara viven rodeados de libros, cuentos e instrumentos musicales. Acompañados por sus perritos, ensayan todas las tardes para que su música suene bonita en los escenarios. Les encanta viajar de castillo en castillo, con sus instrumentos, sus historias y sus músicas. También graban discos, donde cuentan cuentos sobre historias de princesas, dragones y caballeros, y tocan músicas de lejanos reinos con sus viejos instrumentos.

Más información en www.emiliovillalba.com





Arpa gótica

3

PROPUESTA DIDÁCTICA

Referencias para el profesor
13

Tabla de actividades 1–11
15

Actividades
16

Bibliografía
27



18 / 19

CUADERNOS
DIDÁCTICOS

PROPUESTA DIDÁCTICA

REFERENCIAS PARA EL PROFESOR

EL BOSCO

Hieronymus Bosch es un pintor de origen holandés nacido en 1450 en la ciudad de Bolduque, al sur de la actual Holanda, en el seno de una familia de artistas.

La obra de El Bosco, plagada de extraños personajes, arquitecturas oníricas y figuras monstruosas, se muestra como una transición entre el mundo medieval y el renacentista, por el carácter humanista de algunos de sus temas, en los que plasma la dualidad entre el bien y el mal a que se enfrenta el ser humano, vulnerable ante la tentación.

El universo imaginado que muestra en sus creaciones influyó mucho en artistas posteriores, como los expresionistas (por su visión de la condena eterna y el infierno) o los surrealistas. Un claro ejemplo de esta influencia lo encontramos en Salvador Dalí:



Detalles de *La persistencia de la memoria* de Dalí y de *El Jardín de las Delicias* de El Bosco



LA MÚSICA MEDIEVAL

Es difícil señalar los comienzos de este periodo, por la tardía utilización de la notación musical, que aparece en el siglo IX y no es transcribible hasta el XI. El límite posterior se define en relación con la llegada del Renacimiento, en el siglo XV. Podemos diferenciar, además, subperiodos como el *Ars antiqua*, el *Ars nova* y el *Ars subtilior*.

Dentro de estas etapas, encontramos tres tipos de repertorios en la música medieval, basados principalmente en su función y en su textura compositiva:

1. **Monodía religiosa o canto llano.** Se trata de música vocal a una voz, de ritmo libre basado en textos religiosos en latín.
2. **Monodía profana.** Música vocal de temática habitualmente amorosa interpretada por trovadores que se acompañaban de instrumentos, en las lenguas vernáculas, con ritmo y compás definido.
3. **Polifonía.** Música escrita a varias voces, originalmente de carácter religioso, que pasa más adelante a utilizar textos profanos.

Los instrumentos musicales se utilizaban para acompañar los repertorios profanos, así como danzas y ceremonias. Entre ellos, encontramos muchos antecedentes de los instrumentos modernos de cuerda pulsada y frotada, viento y percusión, y otros que prácticamente han desaparecido. Pero gracias a las corrientes historicistas y a la labor de músicos como Emilio Villalba y Sara Marina se han recuperado y podemos disfrutarlos hoy en día.

PROPUESTA DIDÁCTICA REFERENCIAS PARA EL PROFESOR (cont.)

LA MÚSICA MEDIEVAL (cont.)



El rey Alfonso X y su corte de artistas

El repertorio del espectáculo incluye cinco de las *Cantigas de Santa María* de Alfonso X el Sabio (1221-1284). La cantiga es una canción monofónica propia de la Edad Media. Aunque puede ser religiosa o profana, las que escucharemos narran los milagros de la Virgen María y están escritas sobre textos en galaico-portugués.

Ondas do Mar do Vigo de Martín Codax, en cambio, es una cantiga de amigo: cantos femeninos en los que la enamorada se queja de la ausencia de su amado.

Otras de las piezas que integran el programa proceden de dos de los más importantes manuscritos medievales, el *Codex Calixtinus* (hacia 1160-1180) y el *Llibre Vermell de Montserrat* (*Libro Rojo*). El primero, que se custodia en la Catedral de Santiago de Compostela, reúne himnos, relatos, milagros, guías de peregrinaje, textos litúrgicos y piezas musicales. El segundo es una colección de cánticos y danzas para entretenimiento de los peregrinos que llegaban a pasar la noche en el Monasterio de Montserrat.

LOS ÁNGELES

Aunque en nuestra cultura estas figuras están muy unidas a la tradición cristiana, lo cierto es que existen referencias a ángeles en prácticamente todas las culturas y religiones desde tiempos inmemoriales.

De hecho, en el antiguo Egipto encontramos imágenes de divinidades aladas y en Sumeria la representación más antigua de un ángel data de seis mil años atrás: se trata de una figura alada vertiendo el agua de la vida en una copa. Los griegos contaban con los *daimones*, intermediarios entre los dioses superiores y los humanos. También se hablaba de ellos como el alma inmortal y protectora de los antepasados e, incluso, como la voz de la propia conciencia.

Los ángeles suelen tener, en cualquier cultura, una misión de protección, guía y servicio a la humanidad, como los *bodhisattvas* budistas, personas que ascienden al nirvana tras dedicar varias “vidas” a servir a la humanidad, los *tennin* japoneses o los *apsaras* y *devas* del hinduismo, que se dedican a hacer felices a las personas, guiándolas y acompañándolas, al igual que los ángeles cristianos.

El islamismo también menciona a cuatro *malakhs* o arcángeles: *Mikail*, *Jibril*, *Izrafil* y *Azrail* (Miguel, Gabriel, Rafael y Uriel), uno más que la iglesia católica, dedicados a servir a Dios. También tienen otros ángeles menores y se dice que algunas mezquitas son visitadas diariamente hasta por 70.000 ángeles distintos.



PROPUESTA DIDÁCTICA
 TABLA DE
 ACTIVIDADES

ACTIVIDADES	MUS MÚSICA	EA EDUCACIÓN ARTÍSTICA	LL LENGUA Y LITERATURA	EV EDUCACIÓN EN VALORES
1. Ha pasado un ángel		•	•	
2. Pero... ¡atención!			•	•
3. Personajes diversos				•
4. Códices y cantigas	•	•	•	
5. Instrumentos medievales	•	•		
6. Seres fantásticos	•	•	•	
7. ¡Vamos al Museo!		•		
8. Teatro de cámara	•	•		
9. Otros bosques... otros cuentos		•	•	
10. El Juego de la Oca			•	
11. Marionetas a escena	•	•		

PROPUESTA DIDÁCTICA – ACTIVIDADES PREVIAS

1. HA PASADO UN ÁNGEL

“Existe una leyenda entre los seres humanos. Desde hace siglos. Cuando alguien desaparece de la tierra, se dice que se ha ido con los ángeles. Y que con nosotros está feliz.”

Así comienza el espectáculo *Perdida en el Bosco*. Los ángeles están muy presentes en nuestra cultura, podemos ver sus imágenes en el arte, en la publicidad, conocemos cuentos, leyendas e, incluso, expresiones cotidianas en las que aparecen los ángeles.

- Cuando, de repente, se hace el silencio en una conversación o reunión, decimos que “ha pasado un ángel”. Esta expresión procede de la Roma Clásica, porque cuando se nombraba a una persona fallecida, se guardaba un silencio respetuoso en su honor, algo así como el minuto de silencio actual. Con la llegada del cristianismo, siguió manteniéndose esa costumbre y se decía que el ángel de la persona difunta pasaba durante ese silencio de respeto.
- ¿Conocéis más expresiones que incluyan la palabra “ángel”?

A lo largo de la historia del arte, muchos creadores han realizado imágenes de ángeles, ya sea en la pintura o la escultura. Algunos de los más conocidos en nuestra cultura occidental son los de Murillo o Rafael:



- Buscad otros ejemplos y montad vuestra pequeña pinacoteca en el aula. Os damos algunas sugerencias:
 - Ángeles y figuras aladas en la Antigüedad: sumerios, griegos, egipcios...
 - Ángeles procedentes de pinturas de El Bosco
 - Ángeles medievales (románicos y góticos)
 - Ángeles *arcabuceros* de la Escuela cuzqueña (Virreinato del Perú)
 - Ángeles pintados por artistas prerrafaelitas.

PROPUESTA DIDÁCTICA – ACTIVIDADES PREVIAS

2. PERO... ¡ATENCIÓN!

“Para poder recuperar a su hermano, Daphne tendría que ir a un reino lejano y buscar un fuego inmenso. Allí se encontraría a su hermano. Sólo si vencía al miedo, podría llevárselo ¡Pero atención!: si pronunciaba una sola palabra estaría de vuelta en su dormitorio de inmediato.”

Para llevar a cabo su misión, Daphne debe hacer caso de las instrucciones del Ángel: no tener miedo y, sobre todo, no hablar. Debe permanecer en silencio. Esto nos recuerda a otras historias mitológicas, como la de Orfeo y Eurídice, en la que él no puede mirar hacia atrás pase lo que pase, si no quiere volver a perder a su amada.

- ¿Conocéis otros cuentos o leyendas en los que exista un mandato similar?

- Existen muchas situaciones y lugares en los que es recomendable permanecer en silencio: un espectáculo, un hospital... ¿se os ocurren más?

- Haced memoria y relatad en clase situaciones en las que hayáis tenido que vencer vuestros miedos y mostrar valentía.

PROPUESTA DIDÁCTICA – ACTIVIDADES PREVIAS

3. PERSONAJES DIVERSOS

“Pero le susurré al oído una noche que, si hubiera podido volar, Daphne estaría sin ayuda, sola, en un mundo peligroso.”

Daphne, además de no poder hablar por mandato del Ángel, se desplaza con la ayuda de una silla de ruedas. En su aventura contará también con la colaboración de una Oca que no puede volar, debido a que una de sus alas es demasiado corta.

A través de estos personajes podemos introducir en el aula el tema de la diversidad funcional: existen personas distintas que necesitan determinados apoyos en su día a día. Las personas con discapacidad tienen dificultad en algún aspecto de su vida: su manera de ver u oír, de caminar, de hablar, de entender o comunicar... en el resto son igual que los demás.

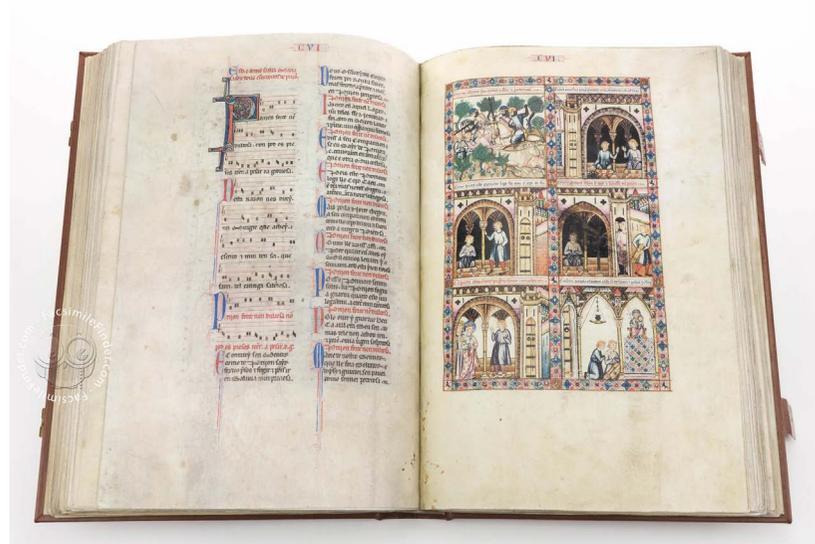
- Entender la discapacidad puede ser sencillo si logramos identificar las tareas que nos suponen más esfuerzo y dificultad a nosotros mismos.
- ¿Qué cosas nos diferencian del resto de personas? ¿En qué aspectos somos iguales?

- Os recomendamos descargar [DIFERENTES. Guía ilustrada sobre la diversidad y la discapacidad](#), editada por la Fundación Adecco. En ella encontraréis ideas para desarrollar en el aula o en el ámbito familiar.

PROPUESTA DIDÁCTICA – ACTIVIDADES PREVIAS

4. CÓDIGES Y CANTIGAS

En la Edad Media, antes de la invención de la imprenta moderna, los libros de partituras se realizaban a mano en los monasterios por monjes especialistas. Esos manuscritos eran verdaderas obras de arte.



Facsimil de las *Cantigas de Santa María* de Alfonso X el Sabio

Tomando como modelo la imagen del facsímil de las *Cantigas de Santa María*, podéis realizar vuestra propia partitura ilustrada. Para ello vais a trabajar en equipo; como hemos visto antes, cada uno de nosotros tenemos unas cualidades y capacidades diferentes. A algunos se nos da mejor dibujar, a otros escribir, copiar una partitura... o inventar la letra de una canción.

- A continuación, se incluye la partitura de la *Cantiga nº 100*, “Santa María Strela do dia”. Podéis aprender a cantarla o tocarla con la flauta.
- La letra está escrita, como en todas las cantigas, en galaico-portugués, una lengua romance hablada en la Edad Media en la zona noroccidental de la Península Ibérica. ¿Seríais capaces de realizar una traducción aproximada y personal teniendo en cuenta su parecido con el castellano actual? No os preocupéis si no es literal, únicamente fijaos en “a qué suenan” las palabras y expresiones.
- Alguno de vosotros puede inventar una nueva letra en castellano.
- Realizad el manuscrito de la partitura con esa nueva letra e ilustraciones que hagan referencia a ella. Tomad como referencia la imagen del facsímil.

Cantiga 100 de Alfonso X "El Sabio"

Fine

San - ta Ma - ri - a Stre - la do di - a mos - tra - nos vi - a pe ra Deus et nos gui - a

Ca ve er ta - zel os er - ra - dos que per - der for - ran per pe - caca - dos

D.C. al Fin

en - ten der de que mu y cul - pa - dos son mais per ti son per - do - na - dos

PROPUESTA DIDÁCTICA – ACTIVIDADES PREVIAS

5. INSTRUMENTOS MEDIEVALES

Los músicos Emilio Villalba y Sara Marina van a utilizar una veintena de instrumentos en el espectáculo. Son réplicas de los que se utilizaban en la Edad Media para interpretar las músicas que conforman el repertorio de *Perdida en el Bosco*.



- Podéis realizar una visita virtual y descubrir los instrumentos de Emilio y Sara en su página web. Además de fotografías de los instrumentos, encontraréis un interesante video de su colección “Instrumentos musicales con historia”.
- También podéis ver la presentación de su propuesta didáctica para público infantil, llamada *Música para princesas, dragones y caballeros*.
- Cread un ostinato rítmico para acompañar la cantiga que habéis trabajado en la actividad anterior. Podéis interpretarlo con instrumentos de percusión indeterminada, percusión corporal, etc.

Mirad este retrato de Emilio y Sara.



- ¿Os gusta? ¿Por qué?
- ¿Cuál creéis que es su animal favorito? ¿Por qué?
- Enumerad los objetos que aparecen.
- Buscad los instrumentos y sus nombres en la página web de los artistas.
- Dibujad vuestro instrumento favorito de entre todos los de la colección de Emilio y Sara.

PROPUESTA DIDÁCTICA – ACTIVIDADES PREVIAS

6. SERES FANTÁSTICOS

Algunos instrumentos antiguos aparecían decorados con animales y seres fantásticos, como estos que aparecen en los clavijeros de la gaiterna (izquierda) y la guitarra morisca de Emilio (derecha).



De algún modo, pueden recordarnos a los seres que pueblan el imaginario de El Bosco, el pintor flamenco que inspira este espectáculo.



Como habréis observado, algunos de los personajes son mezcla de varios animales o seres, como un patinador con cara de pájaro y orejas de ala de insecto o un monje guerrero con cabeza de árbol.

- Identifica otros animales escondidos en estos seres fantásticos.

- Podríamos inventar nombres para los seres a partir de los animales que los forman, como el “sapájaro” (sapo + pájaro) que está engullendo a otro animal apoyado sobre un huevo.

- Precisamente la poeta Mar Benegas realiza estos juegos con el lenguaje en su libro *A lo bestia*, ilustrado por Guridi. Uno de sus seres fantásticos es la Cucharacha. ¿Seríais capaces de dibujarla? ¿Y de inventar otros versos parecidos para diferentes seres?

CUCHARACHAS

Insecto muy asqueroso
que se esconde en los rincones.
También son una cuchara
con la que comer los postres.

PROPUESTA DIDÁCTICA – ACTIVIDADES PREVIAS

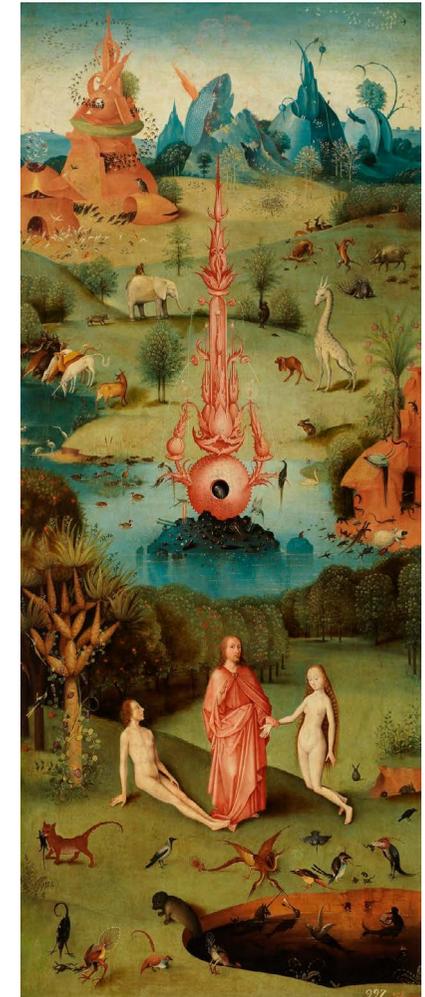
7. ¡VAMOS AL MUSEO!

Una fantástica manera de preparar la asistencia al espectáculo y de sumergirnos en la imaginación de El Bosco sería ir de visita al Museo Nacional del Prado de Madrid, donde se conservan muchas de sus obras.

- Si os resulta complicado desplazaros u organizar la visita, siempre podréis realizar un recorrido por la obra del pintor sin salir del aula, a través de las herramientas disponibles en la web del Prado, donde podemos encontrar las [piezas de El Bosco](#) presentes en la colección permanente.
- Una de las obras más conocidas y admiradas que se pueden encontrar en el Prado es el tríptico *El Jardín de las Delicias*.



- La tabla de la izquierda hace referencia a la *Creación*. Observad los detalles que hemos seleccionado y localizadlos en la pintura original, como si fueran las piezas de un puzzle o rompecabezas.



PROPUESTA DIDÁCTICA – ACTIVIDADES PREVIAS

8. TEATRO DE CÁMARA

En la Edad Media, trovadores y juglares recorrían los pueblos y congregaban al público para contarles historias, ofrecerles su música y hacer malabares. Del mismo modo que los niños de aquella época, nosotros nos sentaremos en el suelo, sobre unos cojines, y estaremos muy cerca de los músicos y los artistas que representarán la historia con sus títeres en el Teatro de la Zarzuela.

- Para abrir boca, os invitamos a ver un resumen de otro espectáculo escénico realizado recientemente en torno a la obra de El Bosco, en concreto a *El Jardín de las Delicias*, que ya conocéis. La obra se titula *Delicias de un sueño* y fue ofrecido en el Museo del Prado con motivo de la exposición monográfica realizada en 2016. Se trata de una propuesta de carácter onírico, como la obra de El Bosco. La creadora e intérprete destaca en él la idea de “jugar con el arte”.

PROPUESTA DIDÁCTICA – ACTIVIDADES POSTERIORES

9. OTROS BOSQUES... OTROS CUENTOS

“Maldita sea... Yo no entro en este bosque donde hay un millón de ojos mirándote...”

Esta frase de la Oca nos trae a la imaginación un cuadro de El Bosco titulado *Las tentaciones de San Antonio Abad*, que podéis ver a continuación. Los paisajes del pintor suelen ser a menudo tan inquietantes como éste. Realmente nos sentimos observados, como si en el bosque hubiera miles de ojos ocultos.



- Realizad obras plásticas basadas en esta idea de un bosque inquietante en el que nos sentimos observados. Aunque podéis utilizar cualquier técnica, ¿qué tal si recortáis ojos de revistas y componéis un collage?

“¡Este bosque es un verdadero laberinto! ¡Quiero salir de aquí! ¡No me gustan los bosques.”

- ¿Qué truco usarías tú para salir de un bosque o un laberinto?

- ¿Recordáis otros cuentos que hablen de bosques?
¿Y de personas perdidas y sus estrategias para encontrar el camino de regreso?

PROPUESTA DIDÁCTICA – ACTIVIDADES POSTERIORES

10. EL JUEGO DE LA OCA

“Y cuando fuera lo suficientemente mayor, Daphne iba a jugar con él al *Juego de la Oca*. Su juego favorito.”

La oca es un animal con un componente mágico en algunas culturas. Por ejemplo, era creencia de los antiguos egipcios que Ra, creador del Universo y dios de dioses, nació del huevo de una oca...

Algunos de vosotros tal vez no hayáis jugado nunca al *Juego de la Oca*. Quizá ni siquiera habéis oído hablar de él. Se trata de uno de los juegos más misteriosos y enigmáticos, tanto en cuanto a su origen (algunos remiten al *Disco de Phaistos* encontrado en el Palacio de Creta, otros a los templarios medievales o a la Florencia de los Médici) como a su significado (una guía de las etapas del Camino de Santiago, un manual de iniciación con simbolismo masónico o alquímico...).

- Esta es una buena ocasión para jugar a éste y otros juegos de mesa tradicionales que, en los últimos tiempos, han sido un poco arrinconados por las nuevas tecnologías.

“Entonces se acuerda de mí. Aunque sea solo un poquito, se acuerda de mí.”

- Utilizad el *Juego de la Oca* para crear historias y aventuras. Las tiradas nos irán llevando a casillas en las que aparecen situaciones y personajes diversos. Id completando y escribiendo vuestra historia introduciéndolos en el orden en el que vayan surgiendo, hasta llegar a la casilla central.



PROPUESTA DIDÁCTICA – ACTIVIDADES POSTERIORES

11. MARIONETAS A ESCENA

Perdida en el Bosco es un espectáculo musical de marionetas. Sabéis que existen muchas técnicas diferentes de títeres y marionetas: guante, varillas, siluetas de sombra, hilos...

- ¿Qué tipo de marionetas utilizó la compañía CLAROSCURO?

- ¿Os gustó el espectáculo?

- ¿Qué os pareció la música?

- ¿Cuál fue vuestro personaje favorito?

- Fabricad vuestras propias marionetas para representar alguna de las historias surgidas de las tiradas del *Juego de la Oca*.

PROPUESTA DIDÁCTICA

BIBLIOGRAFÍA

VERONIQUE ANTOINE-ANDERSEN. *El Arte para comprender el mundo*.
México DF, Serres, 2005

DON MICHAEL RANDEL. *Diccionario Harvard de música*.
Madrid, Alianza Editorial, 2009

MAX WADE-MATTHEWS. *Atlas ilustrado de la música y los instrumentos musicales*.
Madrid, Susaeta, 2014

AMANDA RENSHAW. *El ABC del Arte para niños, 2*.
Barcelona, Phaidon, 2007

VV.AA. *El ABC del Arte para niños, 1*.
Barcelona, Phaidon, 2006



Viola oval
Luthier: Asier de Benito

4

TEXTO

Guion original de **Julie Vachon**,
con la colaboración de
Francisco de Paula Sánchez
29



18 / 19

CUADERNOS
DIDÁCTICOS

TEXTO

PERDIDA EN EL BOSCO



ESCENA 1 *El Ángel*

PASO 1

Cantiga de Santa María A que por mui gran fremeosura.

ÁNGEL

Existe una leyenda entre los seres humanos desde hace siglos. Cuando alguien desaparece de la tierra, se dice que se ha ido con los ángeles. Y que con nosotros está feliz. Los padres de Daphne habían “perdido” a su hermano y no paraban de llorar desde entonces. La pequeña Daphne no entendía cómo una cosa tan grande y ruidosa como un bebé podía perderse... No entendía por qué sus padres no iban a buscarle. Fue entonces cuando nos pidió ayuda. Le dije que su hermano no se encontraba con nosotros, pero que sabía dónde estaba. Para poder recuperarlo tendría que ir a un reino lejano y buscar un fuego inmenso. Allí se encontraría a su hermano. Sólo si vencía al miedo, podría llevárselo ¡Pero atención!: si pronunciaba una sola palabra estaría de vuelta en su dormitorio de inmediato. Daphne quería desesperadamente recuperar a su hermano, pero tenía miedo. Le dije que no estaría sola en esa aventura, que tendría la ayuda del primer animal que se encontrara allí. Entonces aceptó el reto.

Termina A que por mui gran fremeosura.

Por lo tanto, la gran aventura de Daphne puede comenzar ahora, *(bajando la voz)*, mientras sus padres duermen en el cuarto de al lado.

Comienza Dum Pater Familias.

PASO 2

(Aparece el Huevo en la mesa. Aparece una Oca cantando.)

TEXTO

PERDIDA EN EL BOSCO

ESCENA 2 *La Oca*

Termina *Dum Pater Familias*, bruscamente, y la Oca dice:

OCA

¡Qué bonito es el camino de Santiago, pero cansa mucho, eh, muchísimo!
¡Demonio! ¡Qué huevo más grande! (*Al Huevo.*) ¿Y tú qué? ¿No sales? ¿Te da miedo el mundo? ¡Tienes razón, el mundo es un lugar muy peligroso, es solo para los valientes!

(La Oca da una patada al huevo y se va. El Huevo da vueltas hasta cambiar de sentido y dar vueltas hacia donde se iba la Oca. La Oca se para en seco. El Huevo también. Se da la vuelta la Oca y sigue caminando, el Huevo la sigue.)

OCA

¡Oye! No intentes seguirme. Yo voy por mi cuenta. Un consejo. ¡No salgas de ahí! No te puedes fiar de nadie. Siempre habrá alguien que intentará engañarte... Permiso... ¡Permiso! ¡Niño, deja pasar a los adultos! ¡Cada día hay más gente en el Camino de Santiago!

(Hace por irse. La Oca se da la vuelta y mira a la Niña salir del huevo. Se cae sentado. La Niña sale.)

OCA

¡Ha decidido salir! ¡Caray, qué carruaje más extraño! ¡Qué tipo de monstruo es este con esa vestimenta que no es de este reino? Un momento... me parece que tenemos aquí... a un humano ¡y los humanos nos comen a nosotras las ocas! ¡Por favor, no me comas! ¡Ten piedad de una pobre oca que no puede volar!

(La Oca se va gritando de miedo. La Niña mira a su alrededor. La Niña se acerca y le acaricia. La Oca se tranquiliza.)

OCA

Si no me quieres comer... ¿Qué quieres? ¿Mis plumas para tu almohada? ¿Mi hígado para hacer paté? (*La Niña dice que "no". La Oca se levanta. La Niña hace amago de pararla.*) ¿Qué? ¿Qué me quieres decir? ¡Habla! ¿Qué pasa, no puedes? Pues cada uno sus problemas: tú no puedes hablar y yo no puedo volar. ¡Suerte!

ESCENA 3 *El ciervo majestuoso*

PASO 3

OCA

¿Pero dónde se ha ido el sol? ¿Dónde estamos? Eso parece un bosque... (*Mira a su alrededor con miedo.*) Duérmete niño. Si un lobo sale de este bosque y te tiene que comer por lo menos que lo haga mientras estés durmiendo, ¿no? (*La niña se echa a temblar.*) No te preocupes. Los humanos ya no les interesan. Prefieren a las ocas. Tú puedes dormir tranquilo. Ea, ea, ea. ¡Se ha dormido! ¡Qué buena mano tengo yo con los niños. Maldita sea.. Yo no entro en este bosque donde hay un millón de ojos mirándote... ¿Qué ha sido ese ruido?

Comienza una introducción a *Ondas do mar*.

Hay cosas moviéndose... Bichos que me quieren comer. Mejor me voy de aquí. Si alguien tiene que ser comido que sea el niño, no yo...

(La Oca empieza a irse. Entra el Ciervo majestuoso por la izquierda. La Oca se para en seco y se hace el muerto. En cuanto entra el Ciervo, la Oca intenta ocultarse tras la silla de ruedas.)

Comienza *Ondas do mar*.

CIERVO

Oca... ¡Oca!

(La Oca sigue hablando, escondiendo su cara, mientras el Ciervo la coge en su mano.)

OCA

¡Que no me vea... que no me vea...! ¡Suélteme! ¡Suélteme!

CIERVO

Nos tendrás que escuchar atentamente.

OCA

¿Nos?

(Mira a su alrededor.)

TEXTO

PERDIDA EN EL BOSCO

CIERVO

Estás a punto de comenzar una gran aventura.

OCA

No... no me interesa. Gracias.

CIERVO

Has sido elegido entre todos los animales de la comarca para ayudar a Daphne.

OCA

¿A quién?

(El Ciervo señala a la Niña.)

OCA

¡Oh, vaya! Qué nombre más curioso para un niño.

CIERVO

Le tendrás que ayudar a encontrar lo que busca.

OCA

Está muy claro lo que busca. Un niño solo busca a sus padres. Y si me lo permite, por su manera de vestir, me temo que viene de un reino muy lejano. Y yo me canso rápidamente. Mejor busque a otro aventurero. Un perro, por ejemplo, dicen que son muy apañados. ¿Me puede dejar en el suelo? ¿Por favor?

CIERVO

Puedes elegir: o entras en el bosque con Daphne, bajo nuestra protección, o te dejamos sola en la entrada donde habitan las sombras negras.

OCA

¿Las... sombras... negras? Es usted muy convincente. Ante una oferta tan tentadora de aventuras inolvidables... acepto.

CIERVO

Bien. Te deseamos mucha suerte...

OCA

¡Qué manía esa de hablar en plural!

CIERVO

... y recuerda: tu compromiso tendrá al final recompensa. Buenas noches.

(El Ciervo desaparece por la parte izquierda del escenario.)

Termina Ondas do mar.

OCA

¿Buenas noches...? ¿En un bosque? Me gustaría ver al Ciervo en una aldea rodeado de cazadores a ver si estaría tranquilo... Hay muchos bichos despiertos en este sitio... Yo no voy a poder dormir. Bueno... al menos lo intentaré.

(Se duerme.)

ESCENA 4 *El laberinto*

PASO 4

(Aparece el Pez con el matrimonio, por la derecha.)

Comienza Tanto Quer Santa Maria y Quen os pecadores guia

(La Oca se despierta con la música.)

PEZ

¿Estáis huyendo también?

OCA

¿Huyendo de qué? ¿De qué hay que huir? ¡Habla bicho!

TEXTO

PERDIDA EN EL BOSCO

PEZ

Hay un pueblo quemándose más allá del bosque, y estamos ayudando a la gente a mudarse. Deberíais seguirnos, sería lo más sensato.

OCA

No podemos. Nos espera una aventura “inolvidable”. Que me matará seguro.

PEZ

¡Entonces, adiós! Pero tened cuidado en este bosque. No todo es lo que parece.

OCA

No me digas. Me había dado cuenta, ¿sabes?

(El Pez desaparece por la izquierda. La Oca va detrás de la silla de Daphne.)

OCA

Venga niño, despiértate. Tenemos que ir a buscar a tus padres. A ver si los encontramos pronto. ¡Venga!

(La Niña empuja la palanca de la silla y avanzan hacia la derecha.)

OCA

¿Por allí... por allá? ¡Este bosque es un verdadero laberinto! ¡Quiero salir de aquí! ¡No me gustan los bosques. Si pudiera cortaba todos los árboles... ¡sí!

ESCENA 5 *El Hombre-cabezón*

(Aparece el Hombre-cabezón, desde la parte derecha.)

HOMBRE-CABEZÓN

¿Se podría saber por qué no le gustan los bosques?

OCA

(Se asusta.)

¿A mí? A mi me encantan los bosques. Me encantan los árboles. Pero este niño que no para de quejarse, los odia. Dice que aquí, en este lugar que apesta, no se puede encontrar nada de comer de calidad. Cómo son los niños, ¿verdad?

(La Niña reacciona.)

HOMBRE-CABEZÓN

Ah, ¿sí? Para cada problema existe una solución. Sobre todo en un bosque mágico como este. *(Silba.)* En breve llegará su transporte aéreo hacia un albergue donde podrán comer a calcaporra. Ahora, si me excusan...

(Desaparece el Hombre-cabezón por la izquierda.)

OCA

¡Muchas gracias, caballero! ¡Este bosque parece ser un lugar encantador al final! ¿A que sí?

ESCENA 6 *El pez*

(Entra el Pez sin matrimonio por la izquierda.)

PEZ

¡Oh! ¡Sois vosotros! ¿Estáis seguros que queréis ir en dirección al fuego? ¡Es una muy mala idea! ¡Se acerca al bosque cada vez más! Está fuera de control.

OCA

Efectivamente, es una muy mala idea. Una idea nefasta. Una idea loca... completamente loca. Pero... ¿dónde está mi transporte?

PEZ

¡Ay, lo siento! Tienes tus propias alas, no te puedo llevar. Son las reglas del Ciervo. Es muy estricto. ¡Adiós!

(El Pez despegar con la Niña encima; sale por la derecha.)

Termina Tanto Quer Santa Maria y Quen os pecadores guia

TEXTO

PERDIDA EN EL BOSCO

OCA

Sí, tengo alas, pero no las puedo usar. ¿Para qué me sirve estar en un bosque mágico si no puedo volar por magia? ¿Y cómo voy a encontrar a este niño, ahora? No sé a donde va. Bueno, vamos a ver, tranquilidad si el niño desaparece, no le puedo ayudar. Ya no soy necesaria. ¡Ah, así que lo que quería el niño no era encontrar a sus padres, era comer! ¡Qué misión más fácil! Ya puedo seguir mi camino. ¡Qué música más bonita!

Comienza Maria Matrem Virgine.

ESCENA 7 *El pájaro con piernas*

ÁNGEL

(Mirando al público.)

Oca.

(La Oca mira a izquierda y derecha y no ve a nadie.)

¡Oca!

OCA

¡Oh... humanos con alas!

ÁNGEL

¿No oyes nada, Oca?

OCA

¿Cómo? ¿Oír qué? ¿Qué pasa ahora?

ÁNGEL

El pequeño humano pidiendo ayuda.

OCA

Pero si no puede hablar...

ÁNGEL

Yo oigo los pensamientos... *(Coge la Oca en brazos.)* ... de cada ser de este mundo.

OCA

Vaya lío debe tener en su cabeza...

ÁNGEL

Tu humano grita “ayuda” en su pequeña cabeza... está en peligro de muerte. Acaba de perder el conocimiento. ¡Corre! ¡El tiempo apremia! Te llevaré hasta allí.

(El Ángel chasquea los dedos y aparece la Bruja.)

Termina Maria Matrem Virgine.

ESCENA 8 *El albergue*

PASO 5

(La Oca se encuentra a una Bruja haciendo de comer en una olla en la parte derecha del escenario.)

Comienza Non é gran cousa, muy lentamente.

BRUJA

Buenos días, peregrino. ¿Te puedo ayudar en algo?

OCA

Sí. Estoy buscando a un niño. Debería haber pasado por aquí hace poco tiempo. Está vestido de una manera extraña y viaja con un Pez.

BRUJA

¿Un niño...? Hace siglos que no he visto a un niño por aquí. Pero si quieres pasar, serás bienvenido. Tengo en mi jardín unas hierbas exóticas riquísimas que seguro te encantarán.

OCA

No gracias, no tengo hambre. *(Al Público.)* Seguro que lo que quiere es añadirme a su cocido. ¿Qué está cocinando?

TEXTO

PERDIDA EN EL BOSCO

BRUJA

Nada... una vieja receta familiar.

OCA

Huele a pescado... ¡A pescado! ¿Puedo mirar?

BRUJA

No. Tiene unos secretos que no se pueden enseñar, bicharraco.

OCA

¿Seguro que no ha visto a un niño pasar por aquí?

BRUJA

¿Un niño...? ¿Qué niño...?

(Mientras dice esto la Niña saca una mano de la olla y la Oca la ve.)

OCA

¡Daphne!

(La Oca intenta sacarla metiendo el pico en la olla, pero la Bruja la aparta.)

Se acelera Non é gran cousa, y se añade percusión.

OCA

¡No se lo va a comer!

(La Oca ataca a la Bruja.)

BRUJA

¡Aaaaah! ¡Aaaaah! ¡Déjame, Oca asquerosa! ¡Me gusta comer niños, a la plancha, al vapor...!

(La Oca vuelve a atacarla y al hacerlo se cae la olla y la Bruja. Al caer sale Daphne. La Oca consigue sacar a la Niña de la olla.)

OCA

¡Por fin me he librado de la Bruja!

Termina Non é gran cousa.

ESCENA 9 *La liberación*

OCA

(Al sacarla de la olla le dice a Daphne:)

¡Daphne, qué susto me has dado! ¿Ves....? ¡No tenías que haber salido del huevo! Pero no te preocupes, la Bruja ya no nos molestará más: la he tirado a un pozo! Daphne... Daphne... ¿Está muerto? *(El manipulador dice "no".)* Está sólo dormido, ¿verdad? *(El manipulador dice "sí".)* Se ha cansado muchísimo y ahora necesita descansar...

ESCENA 10 *El Ángel*

PASO 6

ÁNGEL

La Oca empujó la silla, durante días, sin quejarse nunca y parándose solamente para comer o dormir. Como yo puedo leer los pensamientos, sé que la Oca se sentía culpable. Temía que la Bruja le hubiera hecho daño. Pero le susurré al oído una noche, que sin ella Daphne estaría sin ayuda, sola, en un mundo peligroso.

ESCENA 11 *La cárcel*

Comienzan Improvisaciones andalusíes en modo Hijaz.

OCA

Vamos a parar aquí un momento. Voy a echar una siestecilla de nada. Tú quédate aquí. No te muevas.

(La Oca se duerme. Julie se va a vestir de Doncella. La Niña explora los alrededores. Oye a alguien llorar. Una Joven entra en el hueco de la izquierda.)

TEXTO

PERDIDA EN EL BOSCO

PASO 7

DONCELLA

¡Ayúdame! (*Llorando.*) El rey me regaló un collar de perlas. (*Lo enseña.*) Pero al mirarme con él en el estanque, una criatura asquerosa saltó y me lo rompió. Tengo que recuperarlo entero para volver al castillo o creará el Rey que mi amor no es puro. Estoy perdida. No sé nadar. (*Llora más.*) Esta agua es mágica, sabes: si me ayudas a conseguir mis perlas, sueltas en el agua al salir de ella, podrás volver a andar. ¿Quieres ayudarme? ¿Sí? Y uno, y dos y ¡tres!

(La Niña coge aire y salta al agua. Daphne nada un buen tiempo hasta que encuentre una perla en una ostra. Pero al cogerla la ostra se cierra y la Niña se queda encerrada. La Oca se despierta y busca a Daphne. Grita su nombre. Aparece un Sapo.)

OCA

No hay nada como una buena siesta, eh, ¡Daphne! Daphne, Daphne, ¿dónde estás...? No tiene gracias, ¿sabes? ¡Daphne!

SAPO

Yo sé donde está el Niño que tú buscas.

OCA

¿Dónde? Dime, ¿dónde?

SAPO

Esto es cosa del Hada. Está en el agua... Verás: hace tiempo un Hada fue rechazada por el Rey del que estaba enamorada. El Hada se vengó desde entonces haciendo saltar al agua a todos los niños que pasan por aquí. Les engaña con falsas promesas. ¡Y miente sobre mí! ¡Yo no he roto ningún collar!

(La Oca hace amago de saltar.)

SAPO

¡Antes de saltar dame un beso!

OCA

¡No! ¡Eso no! ¡Ni muerta!

(La Oca salta al estanque en búsqueda de la ostra.)

SAPO

¡Soy un príncipe, lo juro! ¡Jo! ¡Nunca funciona!

(El Sapo desaparece. Cuando la Oca se encuentra con Daphne, tira de ella hasta la superficie. Salen del agua. La Oca está furiosa.)

Terminan Improvisaciones andaluzas en modo Hiyaz.

PASO 8

OCA

¿Qué te había dicho de no alejarte? ¿Además de mudo eres sordo? No voy a seguir contigo si no me haces caso.

(La Niña comienza a llorar en silencio.)

OCA

No llores. Por favor no llores... Estás bien... estás a salvo. Daphne... ¿si te dejo aquí un ratito te quedarás quieto esta vez? ¿Me lo prometes? Bien, porque tengo una tarea muy importante que hacer... Mírame bien niño y aprende.

(La Niña dice que "sí". La Oca se lanza al lago a nadar, mientras el Ángel explica lo que hace.)

Comienza *A que avondou*

ÁNGEL

La Oca estuvo todo el día sacando niños del lago. Cuando Daphne y la Oca entraron en la ciudad con ellos fueron recibidos por un gran clamor y abundante cantidad de lágrimas de felicidad. Los Reyes dieron un gran banquete y la Oca estuvo a punto de servir de cena. El Rey envió a sus mejores soldados para buscar al Hada y castigarla.

SAPO

Pero desapareció para siempre. ¿Verdad?

TEXTO

PERDIDA EN EL BOSCO

ÁNGEL
Sí.

SAPO
¿Y yo qué voy a hacer? No me puedo quedar aquí en el fango. ¡Soy un príncipe!

ÁNGEL
Alguien te besará algún día, no te preocupes.

(El Sapo intenta besar a la Oca.)

OCA
¡Tse, ech!

SAPO
Ya... seguro...

(El Sapo salta y desaparece detrás de la mesa.)

ÁNGEL
Tras varios días caminando, Daphne vio unas llamas a lo lejos quemándolo todo. Entonces supo que su hermano estaba cerca.

Termina *A que avondon*

ESCENA 12 *La muerte*

PASO 9

Con el cambio de luz introducción al *El canto de la Sibila*.

OCA
¡Oh, Niño, no podemos ir hacia allá! Este es el pueblo que se está quemando desde hace mucho tiempo. No puedo dejarte ir.

(Daphne aparta a la Oca y se va por la derecha.)

OCA
¡No vayas! *(Tosiendo:)* ¡No vayas más allá, te vas a quemar! ¡Vuelve! ¡Es una locura! No se puede respirar con tanto humo... Soy una pobre desgraciada que no sirve de nada. No soy digna de esta misión. Va a morir por mi culpa. ¿Por qué he nacido así, eh? ¿Por qué no he podido ser como las demás ocas y poder volar? ¡No es justo, no es nada justo! ¡No! ¡No! ¡No!

(Repite "no" cada vez más rápido y agitando el ala. El Ángel sopla para ayudar a la Oca a volar.)

OCA
¡Puedo volar! ¡Puedo volar! ¡Mírame, Daphne! ¡Voy a rescatarte, Daphne!

ESCENA 13 *Mandrágora*

(La Oca aterriza, medio muerta. Mandrágora entra con el Bebé en brazos y el Bebé rojo.)

Al entrar la Mandrágora, comienzan las campanas con *El canto de la Sibila*.

MANDRÁGORA
Lo has conseguido, Daphne, y no has dicho una sola palabra. Eres una niña muy valiente... muy valiente.

TEXTO

PERDIDA EN EL BOSCO

OCA

(Confusa, despertándose.)

¿Niña? Pero... ¿Por qué no me lo has dicho? Ah.. claro, no podías hablar...

MANDRÁGORA

Te presento a tu hermano. Es tuyo. Pero con una condición.

(Mandrágora coge el cuenco de la cabeza del Bebé rojo y lo presenta a Daphne.)

MANDRÁGORA

No podrás recordar nada de tu aventura. Tus recuerdos tienen que desaparecer para que nosotros podamos seguir viviendo aquí en este mundo mágico sin que los humanos lo sepan. ¿Comprendes?

DAPHNE

Sí.

MANDRÁGORA

Entonces, deberás beber el agua del olvido y te llevaré de vuelta a tu casa... con tus padres y tu hermano... ¿quieres?

DAPHNE

Sí.

OCA

¡No! ¡No puedes bebértelo, Daphne! ¡No puedes olvidarme! ¿Qué haré yo aquí, sola, si además me has olvidado? Por favor, no te lo bebas. Por favor. No me olvides...

MANDRÁGORA

Oca, tu misión ha terminado.

OCA

¡No!

MANDRÁGORA

Gracias por cuidar de Daphne.

(La Niña le da un beso y le abraza. Se bebe la poción.)

OCA

Nooo... Daphne, no te olvidaré nunca... siempre me acordaré de ti... no te vayas, no me dejes sola. ¡Daphne...! Estoy sola...

(Mandrágora se va con Daphne y el hermano y terminan las campanas; la Oca llora.)

ESCENA 14 Casa

ÁNGEL

Ssssh... Mientras Daphne se iba, sin mirar atrás, olvidando poco a poco los acontecimientos de su increíble aventura, todos los Ángeles nos pusimos a soplar las llamas hasta el silencio total.

Termina El canto de la Sibila.

Comienza Lamento de Tristano, arpa.

OCA

¡Daphne!

PASO 10

ÁNGEL

Cuando los padres de Daphne se despertaron la encontraron durmiendo en su cama con un bebé en brazos. ¡Toda la habitación olía a humo! Al abrir los ojos, Daphne vio a sus padres llorando, pero esta vez, de alegría. Se abrazaron los cuatro durante un buen rato. Iban todos a empezar una nueva vida llena de felicidad y olvidar todo lo malo. Daphne iba a cuidar y proteger a su hermano. Muchas veces lo tendría que consolar por la noche. Tenía un temor al fuego que sus padres no se explicarían jamás. Y cuando fuera lo suficientemente mayor, Daphne iba a jugar con él al *Juego de la Oca*. Su juego favorito.

TEXTO

PERDIDA EN EL BOSCO

OCA

¿Al *Juego de la Oca*? ¿Han inventado un juego conmigo?

ÁNGEL

Sí, Oca. ¿Ves lo importante que eres?

OCA

Entonces se acuerda de mí. Aunque sea solo un poquito, se acuerda de mí.

ÁNGEL

Sí, Oca.

OCA

¡Se acuerda de mí... oh, Daphne, no me has olvidado, yo también me acuerdo de ti!

¡Te quiero mucho, Daphne!

PASO 11

Fin

Termina *Lamento de Tristano*.

PASO 12



Coordinación

Departamento de actividades pedagógicas

Textos: Ana Hernández Sanchiz

Imágenes de la Propuesta didáctica:

El Bosco (Hieronymus Bosch).

El Jardín de las Delicias, Las tentaciones de San Antonio Abad

© Museo Nacional del Prado (Madrid)

Imágenes de los instrumentos:

www.emiliovillalba.com

Coordinación editorial: Víctor Pagán

Diseño de portada y del interior: Javier Díaz Garrido

Maquetación: Javier Díaz Garrido

Los textos y las imágenes contenidos en este cuaderno pueden reproducirse libremente, citando la procedencia y los autores de los mismos.

NIPO: 827-18-002-7

teatrodelazuela.mcu.es