

# TEATRO MUTIS

## “El espantapájaros fantasma”



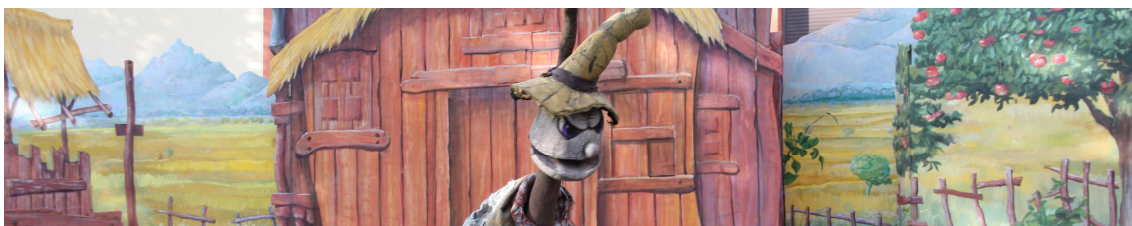
### BREVES NOTAS SOBRE EL ARGUMENTO, EL EQUIPO ARTÍSTICO Y LA PUESTA EN ESCENA.

EL ESPANTAPÁJAROS FANTASMA es un espectáculo de teatro dirigido a niños de entre 5 y 12 años y público familiar que representa la compañía segoviana TEATRO MUTIS.

A la puerta de una vieja granja el pregonero reúne a los vecinos. Cuenta que en los últimos días allí se han oído extraños ruidos y quejas. Y también que pocos días antes la anciana que allí vive, la tía Gregoria, visitó un pueblo cercano donde se ha declarado la peste. Por eso anuncia que es posible que ella también padezca esa terrible enfermedad. Y ordena que, hasta que no llegue el doctor, nadie entre o salga de la granja.

Pero, en cuanto el pregonero se marcha, una niña, vecina de la tía Gregoria, Cora, trata de entrar en la granja. Su amigo Jano intenta impedirselo pero ella le convence de que la anciana no tiene la peste y necesita su ayuda por secretos motivos. Intrigado, Jano decide unirse a Cora y ambos, bajo la atenta mirada del resto de vecinos (los espectadores) y en ocasiones con su ayuda, entran a buscar a la tía Gregoria.

En seguida empiezan las sorpresas y los sustos, sobre todo cuando el gran espantapájaros que vigila la granja, cobra vida y se enfrenta a ellos. Pero Cora no está dispuesta a abandonar su misión. Dice que todo lo que pasa en la granja es culpa suya y debe solucionarlo. ¿Lo conseguirá? ¿Se enterarán Jano y los demás vecinos del secreto que guarda Cora?



En este espectáculo se mezcla el trabajo actoral con la manipulación de títeres, para representar un mundo de cuento con muchos personajes. Los interpretan tres actores: Paloma Hernández, Fernando Cárdbaba y Raúl Marcos.

Carlos Hernández ha escrito el texto, pensado la escenografía y los muñecos y dirigido la puesta en escena.

Los decorados, cachivaches y muñecos los han construido Paloma Hernández, Pilar Garay y Carlos Hernández.

Y los ha pintado José García Herranz.

El vestuario ha sido cosa de Cyril Wicker.

Y la música la compuso y grabó Oscar García Villegas.

## ACTIVIDADES EN EL AULA RELACIONADAS CON EL ESPECTÁCULO.

### A.- En clase, los días antes de ir al teatro.

Antes de ir a ver la representación es conveniente que los niños ya se hayan acercado a los personajes, ambientes y temas que aquella presentará, así como a los aspectos generales del hecho teatral, lo que ampliará su interés, facilitará su atención y propiciará un comportamiento correcto y un disfrute más profundo de la actividad.

Ese acercamiento puede realizarse a través de actividades lúdicas como las que se proponen a continuación agrupadas en tres bloques:

**“Palabras e historias”**: actividades destinadas a que los niños amplíen conocimientos y vocabulario, así como a que desarrollen sus capacidades de expresión oral, escrita y gráfica, y de trabajo en equipo, a la vez que toman contacto con personajes y temas que aparecerán en el espectáculo.

**“Gestos y juegos”**: actividades para el desarrollo psicomotor, de las relaciones grupales y de las posibilidades de expresión no verbal, gestual y corporal.

**“Buceando en el teatro”**: actividades para lanzarse al océano del arte dramático y, profundizando en sus cálidas aguas, conocer sus misteriosos paisajes y los seres que los habitan.

#### 1. Palabras e historias.

**1.1. ¿Qué es eso?** Se escriben en la pizarra o los cuadernos las palabras PREGONERO, PESTE, ESPANTAPÁJAROS, HECHIZO, BUHONERO, CHARCA, CUADRA, RECADO, GRANJA, INTRUSO. Luego el profesor o algún niño lee una de las definiciones siguientes:

- Encargo que debe hacer una persona o mensaje que debe hacer llegar a otra.
- Enfermedad grave, contagiosa y que produce muchas víctimas.
- Empleado municipal que anuncia a gritos por las calles mercancías, noticias, servicios o avisos.
- Persona que está en un sitio en que no debe o no tiene derecho o permiso para estar.
- Palabra, frase o gesto que se usa para conseguir efectos mágicos.
- Vendedor ambulante que va de pueblo en pueblo.
- Laguna pequeña.
- Lugar cerrado y cubierto donde están los caballos y otros animales.
- Finca de campo con casa y con animales.
- Objeto con figura humana y trapos colgando que se coloca en el campo para espantar a los pájaros.

Tras la lectura de cada una de estas definiciones, otro niño dirá a qué palabra se refiere. El conjunto de la clase o el profesor tiene que decir si ha acertado y, en su caso, seguir preguntando hasta encontrar la palabra correcta. Es fácil convertirlo en un juego o concurso, por ejemplo, dos niños o grupos compiten, tras la lectura de la definición eligen la palabra y el profesor da un punto al que acierte. Gana el que consiga más puntos. Luego se deben repasar palabras y significados para reforzar la asociación correcta.



**1.2. Palabras con muchas palabras.** ESPANTAPÁJAROS es una palabra muy larga que tiene dentro otras dos palabras. Espantar y pájaros. A esas palabras que tienen otras dentro se las llama palabras compuestas. Que los niños busquen otras tres más (sacapuntas, cortacésped, matamoscas, tentemozo, telaraña, bocacalle, hojalata, coliflor, mediodía, pelirrojo, agridulce, metomentodo o tejemaneje pueden ser algunos ejemplos) y si no lo consiguen pueden inventar alguna graciosa (bocaligera, correveivuelve, atrancapuertas, siempre tarde o sacapropinas pueden servir de ejemplo). ESPANTAPÁJAROS tiene también muchas letras. ¿Cuántas en total? ¿Cuántas distintas? Buscar diez palabras que se puedan hacer con esas letras. Por ejemplo: rosa, paja, estar, tapa, teja, tejo, tejón, trapo, asta, pera, pantera, estopa, pena, poner, antes, patán, ropa,...

### **1.3. Hacer un espantapájaros.**

- 1.3.1. Primero se propone al grupo que, entre todos, describan con el máximo detalle un espantapájaros, diciendo de qué partes se compone (que coincidirán con las del cuerpo humano), con qué puede estar hecho, cómo se sujeta, dónde puede estar, etc.
- 1.3.2. En segundo lugar, de modo individual, cada uno dibujará un espantapájaros con el fondo que mejor le parezca: campo, huerto, árboles...
- 1.3.3. Por último puede proponerse un trabajo en grupo: hacer con papel usado, lapiceros y celofán un pequeño espantapájaros, o uno grande con elementos que tengan en el aula (cajas de cartón, bolsas, ropa vieja, cuerdas y palos, etc.).

### **1.4. De la granja a la clase.**

- 1.4.1. Describir de modo colectivo todos los elementos de una granja y de qué pueden estar hechos (vivienda, granero, pajar, cuadras, huerto, cultivos, alberca, pozo, vallas, que pueden hacerse de madera, de ladrillos, de adobe, de piedra, con la cubierta de paja, de ramas, de tejas, de piedra, etc.)
- 1.4.2. Hacer, entre todos, la lista más larga posible de animales, plantas, herramientas y máquinas se pueden encontrar en una granja, antigua o moderna.
- 1.4.3. Buscar entre todas las cosas del aula que puedan proceder (directamente o tras un proceso de transformación) de una granja. El ejemplo más sencillo son sus bocadillos, también la ropa, y otros elementos de origen vegetal o animal (objetos de cuero, de esparto, de mimbre, ...)

### **1.5. Inventando hechizos, inventando historias.**

- 1.5.1. Con rimas sencillas, tratar de inventar un hechizo para transformar a alguien en animal (Por la luna de plata que (nombre de una chica) se convierta en gata, por ejemplo), o tomar un objeto mágico al que se da poder de representar a alguien y todo lo que se hace con el objeto lo siente el hechizado (“todo lo que haga a mi lapicero le pasará a mi compañero” y “este libro es mi profesor, si le toco aquí al profesor le pica la nariz, y si sus páginas agito sin parar el profesor se pondrá a bailar” pueden servir de ejemplos que serán más divertidos si se representan los efectos).
- 1.5.2. Inventar, bien en grupo o bien individualmente, una historia que suceda en una granja, o que tenga por protagonista a un espantapájaros, o un objeto mágico que venda un buhonero...

**1.6. En busca del espantapájaros.** En el colegio, en la biblioteca o en casa, revisando libros o preguntando a amigos, padres o profesores, encontrar algún cuento, libro, película o programa de televisión donde aparezca un espantapájaros (desde “El mago de Oz” al maléfico personaje de Batman o al protagonista de “Pesadilla antes de Navidad” para llegar a los innumerables cuentos infantiles modernos en que aparece como personaje.)

**1.7. Cuando los deberes, recados y encargos no se hacen o salen mal.** Que cada uno intente imaginar o recordar una ocasión en que una tarea o un recado no lo hizo o lo hizo mal, e imagine o recuerde las consecuencias. Luego, entre todos, tras exponer un caso, hablan de cómo podría haberse evitado, de qué pasará después, si será mejor reconocerlo u ocultarlo, si debe haber castigo, etc.

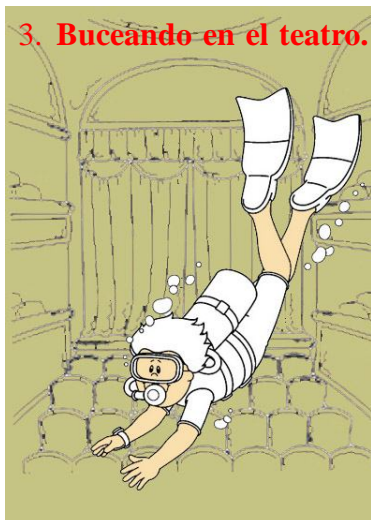
## 2. Gestos y juegos.

**2.1. El espantapájaros más feo del mundo.** Se hacen parejas. Uno será el escultor y manejará a su compañero para modelar con él una escultura que se titulará “el espantapájaros más feo del mundo”. Luego cambiarán de función.

**2.2. El espantapájaros mágico.** Todos los niños adoptan pose de espantapájaros en la máxima quietud. El profesor repite una fórmula que les activará y otra que les desactivará, haciendo que pasen por diversas transformaciones o experiencias expresivas. Por ejemplo: ¡Chas!, cayó el rayo mágico y los espantapájaros pudieron moverse, cantar,... (acciones varias), o se convirtieron en (animales, objetos, personajes, oficios, fenómenos naturales), o sintieron frío y buscaron refugio, sintieron pena y buscaron amigos para alegrarse,... (cualquier otra experiencia), y luego ¡Chas!, otro rayo cayó que a los espantapájaros de nuevo paralizó.

**2.3. Pájaros, árboles y espantapájaros.** En el aula, el gimnasio, la sala de usos múltiples o en el patio se delimitan tres espacios: El nido, donde los pájaros no pueden ser atrapados, la jaula, donde los espantapájaros encierran a los pájaros atrapados, y el resto, que es el bosque de árboles frutales. Se hacen tres equipos, unos serán árboles y tendrán objetos que serán frutos, otros pájaros, que tratarán de coger los frutos y llevarlos a su nido, y otros espantapájaros que tratarán de impedir que los pájaros cojan las frutas. Si un espantapájaros toca (o coge, según la edad) a un pájaro, este tendrá que dejar la fruta en su árbol e ir a la jaula y esperar a que termine la ronda. Ganarán los pájaros si consiguen todas las frutas o los espantapájaros si atrapan a todos los pájaros antes de que se lleven todas las frutas. En la ronda siguiente el equipo perdedor tendrá que representar el bosque de frutales. Pueden añadirse tantas variaciones como sugieran niños o profesores. Eso sí, siempre hay que representar los papeles de pájaros volando y de espantapájaros con brazos y piernas de madera.





**3. Buceando en el teatro.** Conviene, antes de asistir a una representación teatral (que para algunos niños puede ser la primera) hablar de qué es el teatro, cómo y dónde se hace, de los diversos trabajos que hay alrededor y de cuál es la disposición adecuada de los espectadores.

**3.1. Definición y variantes.** El profesor con sus preguntas va dirigiendo a los alumnos hacia la definición de algunos conceptos. ¿Habéis visto teatro alguna vez? ¿Cómo era y dónde lo hacían? ¿Había actores y actrices? ¿Quién más? ¿Espectadores también? ¿Quién más? ¿Qué hacían los actores, contaban una historia o hacían como si pasara de verdad? ¿Entonces qué es el teatro?

(Representación de historias, situaciones o acciones por parte de unos actores frente a los espectadores podría ser una aproximación válida.) Y con preguntas sobre si los actores hablan, cantan, bailan o si usan palabras o no, o si manejan muñecos, hablar de las diversas variantes del teatro, desde el musical o la ópera hasta la pantomima, el teatro gestual o el de títeres.

**3.2. Los trabajos del teatro.** El profesor pregunta si saben quién es y qué hace cada uno de los siguientes participantes en el fenómeno teatral: actor, director, espectador, autor, escenógrafo, sastre, figurinista, maquinista, iluminador, músico, compositor, maquillador, productor, acomodador, manipulador (titiritero), etc. Luego corrige, matiza o amplía las respuestas recibidas.

**3.3. Normas para disfrutar del teatro.** Entre todos tratamos de definir la mejor disposición para ir a ver un espectáculo teatral, haciendo especial hincapié en la atención, el respeto a los actores y a los demás espectadores, y en la conveniencia de saber qué vamos a ver y dónde lo veremos. Después cada alumno debe escribir o pensar una norma sencilla, se ponen en común y se eligen y completan las mejores. Luego se escriben sobre una cartulina y se ilustran con dibujos e imágenes para componer un mural que se situará en algún lugar de la clase y se repasará cuando se acuda a nuevas representaciones. Ejemplos de normas: Mirar y escuchar lo que hacen los actores. Estar atentos. Tratar de enterarse de todo. No molestar a los otros espectadores. Estar en silencio. No interrumpir. No levantarse si no es necesario. No comer. No pisar los asientos. No ensuciar ni romper nada. Informarnos sobre qué vamos a ver.

**3.4. El espectáculo de hoy.** El profesor informa a los niños sobre el espectáculo, la compañía, el autor, el lugar de la representación, etc.

**3.5. Haciendo teatro.** Inventar una historia en que un grupo de niños sea protagonista, o modificar un cuento conocido para que cumpla esta condición. Entre toda la clase se distribuyen tareas (actores, escenógrafos, encargados de vestuario, músicos o creadores de ambiente sonoro,...) y se prepara la representación. Para que sea sencillo y posible en poco tiempo, el profesor como narrador puede dirigir las acciones del grupo de actores y las intervenciones puntuales de los improvisados actores.

## B.- Después de haber visto la representación.

Para un mayor aprovechamiento de la actividad conviene que en las horas o días siguientes a la representación se utilice la experiencia como elemento motivador de varios trabajos que pueden agruparse en cuatro bloques:

“**Comprensión de la representación**”: trabajando la memoria, la expresión oral, escrita y gráfica, el razonamiento lógico, etc.

“**Creación**”: actividades para ampliar la imaginación, propiciar el juego en grupo y la expresión plástica y dramática.

“**Profundizando en el teatro**”: actividades de análisis y crítica de lo que han visto y de su propia disposición y comportamiento.

“**Temas de debate**”: partiendo de las situaciones y temas que plantea el espectáculo se profundizará en ciertos valores: la responsabilidad, la libertad, la amistad y la colaboración.

### 1. Comprensión de la representación.

1.1. **¿De qué nos acordamos?** Con los niños más pequeños se irán planteando preguntas sobre los personajes, sus intenciones, lo que les pasa, qué hacen en las diversas situaciones a que se enfrentan,... También se les propondrá que imiten gestos y movimientos de algunos personajes y situaciones que se dan en la representación. A modo de ejemplo pueden servir estas preguntas y propuestas: ¿Qué veíamos en el escenario antes de empezar? (Una casa en el campo, una huerta, un espantapájaros o una granja pueden ser respuestas válidas.) ¿Quién vivía en la casa? (La tía Gregoria) ¿Qué personaje vimos primero? (Al pregonero) ¿Cómo iba vestido? (Con una capa y un sombrero gigante.) Y después entraron dos niños, ¿os acordáis de cómo se llamaban? (Cora y Jano) ¿Cómo entraron? (Persiguiéndose, discutiendo, peleando.)

1.2. **La reconstrucción de los hechos.** Con los mayores, en corro, tratar de reconstruir la historia de la representación buscando la máxima precisión, corrigiéndose unos a otros si hay errores, hasta llegar al final.

1.3. **¿Qué pasaba en este momento?** El profesor muestra una de las siguientes fotos y propone tres descripciones del momento para que los chicos, bien individualmente o en grupo, elijan la respuesta que crean adecuada.



- Jano va a la charca a coger ranas.
- Cora ha estado a punto de decir su secreto.
- Cora está avergonzada porque ha dicho una palabrota.



- Se dan la mano como amigos.
- Van a dar un paseo por la granja.
- Jano se está dando cuenta de que no coge la mano de Cora sino del espantapájaros.



- Jano disfrazado entretiene a Sac mientras Cora libera a la tía Gregoria.
- Cora y la tía Gregoria charlan con Sac.
- Todos esperan al espantapájaros.



- El espantapájaros juega con la niña.
- La niña quita un libro al espantapájaros.
- Están aprendiendo a bailar el tango.



- La tía Gregoria regaña al espantapájaros por atacar a la gente.
- Están planeando una merienda en el río.
- La tía Gregoria da dinero al espantapájaros para que se compre otra chaqueta.

#### 1.4. Elige la respuesta correcta.

- 1.4.1. ¿Por qué cree el pregonero que la tía Gregoria tiene la peste? 1.- Porque huele muy mal. 2.- **Porque en Villaperdices tienen esa enfermedad y ella estuvo allí y se contagió.** 3.- Porque se lo ha dicho el médico.
- 1.4.2. ¿Cómo sabe Cora que no la tiene? 1.- Porque es adivina. 2.- Porque la ha visitado hace sólo un momento y estaba perfectamente. 3.- **Porque la anciana no ha estado en Villaperdices. Fue la propia Cora vestida con la capa de la tía Gregoria la que fue al vecino pueblo.**
- 1.4.3. ¿Cuál es el primer cacharro de la granja que se mueve y habla cuando lo toca Jano? 1.- **Un cesto.** 2.- Una regadera. 3.- Un cubo.
- 1.4.4. ¿Por qué toca Jano al espantapájaros? 1.- Porque espera que también se mueva y hable y le acompañe a la charca a coger ranas. 2.- **Porque pierde el equilibrio después de un empujón de Cora y lo toca sin querer.** 3.- Porque le gusta el sombrero que lleva puesto y quiere quitárselo.
- 1.4.5. Cuando el espantapájaros cobra vida, ¿qué quiere que haga Cora? 1.- Que le traiga chucherías del kiosco. 2.- Que le ayude a escapar de la granja. 3.- **Que lea unas frases de un libro que lleva en su chaqueta.**
- 1.4.6. Al final de la obra nos enteramos de qué era lo que el espantapájaros quería que le leyeran... ¿Lo recuerdas? 1.- Un poema de amor. 2.- **El súper hechizo que le permitiría moverse siempre y alejarse de la granja.** 3.- Una carta de su hermano pequeño, el espantamoscas.
- 1.4.7. ¿Cómo entra Jano en la casa? 1.- **Se cuelga por la parte de atrás, por las cuadras.** 2.- Encuentra la llave y entra por la puerta principal. 3.- Escala y entra por la chimenea.
- 1.4.8. ¿Dónde y cómo encuentra a la tía Gregoria? 1.- En la cama durmiendo la siesta. 2.- **En una jaula, encerrada y amordazada.** 3.- En un armario, escondida porque tiene miedo del espantapájaros.
- 1.4.9. A la tía Gregoria la vigila un enorme saco de patatas. En su primer intento Jano no puede rescatarla porque el saco es demasiado fuerte, pero más adelante lo consigue. ¿Cómo? 1.- Llama a su pandilla del pueblo y entre todos arrian una paliza al saco. 2.- Llorando y rogando consigue que el saco se compadezca y la deje marchar. 3.- **Con ayuda de Cora. Mientras él, disfrazado, entretiene al saco, ella rescata a la anciana.**
- 1.4.10. ¿Por qué se equivoca Jano y en vez de leer la última página del libro de hechizos, el contra hechizo, lee la penúltima, el súper hechizo? 1.- **Porque las páginas se han pegado con las tripas de una mosca que él mató con el libro.** 2.- Porque tiene mala vista y no lleva las gafas puestas. 3.- Porque el libro no se entiende y nadie le ha advertido de que lea la última página.
- 1.4.11. ¿Qué dice la tía Gregoria que es quien puede hacer lo que le da la gana sin preocuparse por los demás, obligándolos a obedecer? 1.- Un marrano. 2.- **Un tirano.** 3.- Un marciano.
- 1.4.12. Cora se olvidó de dar a la tía Gregoria el recado del buhonero que le vendió el libro de hechizos. ¿Cuán era ese recado? 1.- **Que no hechizara cosas más grandes que ella porque se rebelarían y serían peligrosas.** 2.- Que tuviera el libro bien escondido para que no se lo robaran. 3.- No leer ningún hechizo los jueves por la noche.





## 2. Creación.

- 2.1. Dibujos libres sobre lo que han visto.
- 2.2. En grupo, inventar nuevos personajes que puedan aparecer en la obra y hablar de qué aventuras correrían, a quién ayudarían, cómo influirían en el desarrollo de la historia. Por ejemplo, además del cesto, el saco y el espantapájaros, ¿qué otras cosas de la granja podría haber hechizado la tía Gregoria para que la ayudaran? Habrían sido obedientes o rebeldes. ¿Cómo habrían ayudado a la anciana o al espantapájaros?
- 2.3. Inventar nombres para el espantapájaros que encajen con su apariencia.
- 2.4. Inventar un final distinto para la historia.
- 2.5. ¿Qué habría pasado si... Jano no hubiera dejado a Cora entrar a la granja? // ...el espantapájaros hubiera descubierto al niño que ayudó a Jano a quitarle el libro de hechizos? // ...Cora hubiera entrado sola? // el espantapájaros hubiera descubierto a Cora y Jano cuando están dentro del arcón y del otro saco? // Etc.

## 3. Profundizando en el teatro.

- 3.1. ¿Con qué personaje se identifican más los niños? ¿Por qué?
- 3.2. ¿A qué les ha movido la representación, al miedo, al suspense, a la risa, a la participación, etc? ¿Temieron en algún momento que todo podía acabar mal?
- 3.3. Conversar sobre las escenas que más y que menos les gustaron. ¿Por qué?
- 3.4. ¿Se han divertido? ¿Les pareció corta o larga la representación?
- 3.5. ¿Les pareció “de verdad” o “de mentira” lo que estaban viendo? ¿O no se lo preguntaron en ningún momento?
- 3.6. ¿Qué les gustó más de cómo lo hacían los actores? ¿Y qué menos? ¿Por qué?
- 3.7. ¿Parecía que los títeres estaban vivos y se movían solos, o eran inexpresivos?
- 3.8. ¿Han cumplido las normas para disfrutar del teatro que establecieron antes de ir a ver la representación?

## 4. Temas de debate.

- 4.1. La responsabilidad.** Cora decide entrar a ver qué pasa en la granja de la tía Gregoria porque tras escuchar al pregonero sospecha que un error suyo (olvidarse de decirle que no hechizara cosas más grandes que ella) ha tenido graves consecuencias para la anciana y quiere ayudarla. A eso se le llama ser responsable. Reconoce las consecuencias de sus actos y, como son malas, trata de corregirlas. (También se llama ser responsable a reconocerlas y defenderlas con argumentos si se consideran buenas aunque otros no opinen igual.) ¿Qué les parece esa actitud? ¿Qué hubiera hecho Cora si hubiera sido irresponsable? ¿Son ellos responsables de lo que hacen? Por ejemplo, si juegan con una pelota cerca de una ventana, ¿están siendo responsables? Y si rompen un cristal, ¿cuál creen que sería su respuesta? ¿Cuál una respuesta responsable? ¿Saben que significa la palabra remordimientos? ¿Los han sentido alguna vez? ¿Creen que es bueno o malo tener remordimientos? ¿Por qué?
- 4.2. Amistad y colaboración.** ¿Hubiera conseguido Cora sola resolver la situación? Hablar de la importancia de la colaboración y de las situaciones en que prefieres que quien colabore contigo sea un amigo.
- 4.3. Libertad o tiranía.** El espantapájaros quiere hacer y que otros hagan lo que a él le da la gana. ¿Les parece bien? ¿Qué pasaría si todos quisiéramos eso?