

EL SÓTANO ENCANTADO

Justificación de los valores pedagógicos del espectáculo

Motivación: por su temática y por las situaciones que plantea, la asistencia de los alumnos de educación primaria a una representación de “El sótano encantado” puede ser un buen elemento motivador a la hora de afrontar el estudio de diversas áreas incluidas en su currículo: la historia de una ciudad a partir de sus edificios o los personajes que vivieron en ella (la casa de la protagonista se sitúa sobre las ruinas de un castillo aprovechando las mazmorras como sótano y cimientos), matemáticas, cálculo, estimación y deducción (Leo, el amigo de la protagonista no deja de buscar explicaciones lógicas basándose en ocasiones en tamaño, distancias y cálculos de proporciones). Pero sobre todo es el eje perfecto para que los alumnos se acerquen a la literatura fantástica y la fabulosa galería de personajes y aventuras que contiene. Es, por tanto, un apoyo inmejorable en el área de Lengua y Literatura.

Conocimientos: la obra en sí acerca a los espectadores a diversos conocimientos que, debidamente reforzados en el aula, les ayudarán a comprender el mundo en que vivimos:

Historia y arqueología: gracias al espectáculo los niños podrán entender mejor la importancia de algunos hallazgos de edificios, utensilios o documentos para conocer lo que pasó en otros momentos de la historia, cómo vivían nuestros antepasados, la forma de estudiarlo y el valor que tiene su conocimiento para apreciar los avances y las carencias de nuestra vida actual y la de otros pueblos, otras culturas y otros países.

Ciencia y conocimiento del medio natural: en la actitud del personaje de Leo están presentes las bases de rigor, método, observación, deducción, comprobación, del pensamiento científico, y circunstancialmente da explicaciones respecto a algunos animales que, aunque desagradables en ocasiones, son fundamentales para la vida y el equilibrio ecológico: los insectos, las arañas y los murciélagos.

Valores y actitudes: son muchos los que puede fomentar y transmitir este espectáculo de los que presenta la legislación española, entre los que destacan:

El análisis crítico y la búsqueda del conocimiento y la verdad.

El respeto a los demás y la defensa de los derechos humanos. A la vida, a la libertad y la seguridad, a la igualdad de oportunidades sin discriminar por diferencias de género, culturales o personales.

La confianza en uno mismo a partir de los hábitos de esfuerzo, de colaboración y de búsqueda de la satisfacción de la tarea bien hecha.

La generosidad y la solidaridad, a través de la identificación del bien común con el bien personal.

TEATRO MUTIS

EL SÓTANO ENCANTADO

FICHA DIDÁCTICA



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

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

Cuando Rosaura era niña se pasaba el día leyendo libros fantásticos y de aventuras, que hablaban de sucesos extraños, apariciones, magos, brujas y fenómenos sobrenaturales. Y soñaba, como don Quijote, con vivir aventuras parecidas a las de los protagonistas de sus libros. Pero la ocasión no llegaba hasta que su padre, muy enfermo, a punto de morir, le reveló un secreto. Que el sótano de su vieja casa fue, muchos años atrás, la mazmorra del castillo de la condesa Patastiesas, y probablemente allí estuviera todavía el fabuloso tesoro que aquella mujer misteriosa y maniática escondió, como explicaban unos antiguos documentos. Y le pidió que investigara y tratara de encontrar el tesoro.

Tras la muerte de su padre Rosaura decidió cumplir su encargo pero le daba miedo entrar en el sótano que, por su imaginación desmedida, creía lleno de antiguas trampas, de fantasmas y espíritus vigilantes, de maldiciones y mágicas amenazas. Por eso pidió ayuda a su amigo Leo, un chico estudioso, de mentalidad científica, que se burlaba de los temores de la muchacha.

Juntos entraron en el sótano y, como sospechaba Rosaura, tuvieron que enfrentarse a extrañas criaturas y misteriosos fenómenos. A pesar del peligro Leo no dejaba de buscar una explicación lógica a todo lo que pasaba y al fin la encontró: Gertrudis, la tía de Rosaura, enterada de sus planes, lo había preparado todo para impedir que encontraran el tesoro porque lo quería para ella sola.

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 Cárdena 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 SÓTANO, MAZMORRA, JEROGLÍFICO, INVESTIGAR, HECHIZO, GRILLETE, ARGOLLA, HEREDERO, ARQUEOLOGÍA, ENCANTADO, FANTASMA. Luego el profesor o algún niño lee una de las definiciones siguientes:

- Ciencia que estudia lo antiguo.
- Arcos de hierro que se usan para sujetar los pies o las manos de los presos.
- Prisión subterránea.
- Conjunto de figuras o dibujos con que se expresa una frase o idea.
- Visión de un ser fantástico o de un muerto que se aparece a los vivos.
- Palabra, frase o gesto que se usa para conseguir efectos mágicos.
- Estudiar a fondo una materia y tratar de descubrir lo que se desconoce.
- Que está bajo la acción de poderes mágicos.
- Habitación subterránea entre los cimientos de un edificio.
- El que recibe los bienes y títulos de otra persona cuando aquella muere.
- Aro de hierro que sirve para sujetar algo o para agarrarse.

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. Vamos a proponer un juego con las letras de **EL SÓTANO ENCANTADO**. ¿Cuántas letras hay en total? ¿Cuántas distintas? Buscar diez palabras que se puedan hacer con esas letras. Por ejemplo: candado, canto, cena, atontado, alado, atado, asado, taco, cada, cata, todo, tanteo, estado, estancado, cantante, entelado, talante, secante, sentado,...

1.3. Hacer un fantasma.

- 1.3.1. Primero se propone al grupo que, entre todos, definan con el máximo detalle las características de un fantasma, desde la apariencia física (color, cara, ojos, estado de las ropas, etc.) a cualidades y carácter (puede aparecer y desaparecer, tiene poderes, atraviesa paredes, es gruñón, quiere hacer daño o sólo que alguien le escuche,...) o lugares donde se les suele situar.
- 1.3.2. En segundo lugar, de modo individual, cada uno dibujará un fantasma en el lugar y con la compañía que elija.
- 1.3.3. Por último puede proponerse un trabajo en parejas: con elementos del aula pueden cambiar su aspecto para parecer más fantasmagóricos (desde oscurecer con pintura de dedos los párpados a descolocarse la ropa, ponerse gorros de papel rotos, hilos a modo de telarañas, telas colgando como andrajos,...) o en grupos pueden, con los mismos elementos, bien en grande o en pequeño, componer un terrorífico fantasma con el que jugar e inventarse una aventura.

1.4. De castillo a colegio.

- 1.4.1. Hablar con los niños de si conocen algún castillo cercano al lugar donde viven. Comentar la utilidad de esos edificios, la época de su construcción, las distintas salas que albergaban, etc. Comentar el estado de esos castillos que conocen, si están en ruinas, en buen estado, restaurados o reconstruidos. Informarse del uso actual si lo tiene. Quizá haya algún castillo o palacio antiguo que ahora sea un colegio... (En la provincia de Segovia tenemos el castillo de Coca que alberga una escuela de capacitación forestal, el de Cuéllar que es un instituto de educación secundaria, el palacio del Cardenal Espinosa en Martín Muñoz de las posadas tiene una parte dedicada al CRA Campos de Castilla,...)
- 1.4.2. Proponer una investigación sobre el edificio en que se sitúa su colegio. Si antes fue otro tipo de edificio, si tuvo otros usos, cuándo se construyó, etc.
- 1.4.3. En cualquier caso, jugando con la idea de que su colegio se levanta sobre las ruinas de un antiguo edificio, inventar algo que pasó en ese edificio y que pueda tener fantásticas consecuencias actuales, desde la aparición de un personaje a la sospecha de que algo valioso o peligroso está escondido en los cimientos, en los muros o en el sótano.

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 un sótano, o en la que aparezca un fantasma, o un tesoro escondido...

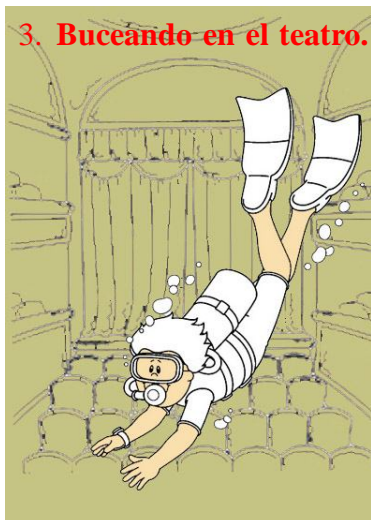
1.6. En busca del misterio. Buscar o proponer, entre todos, una definición del misterio. Hablar de si conocen alguna persona o edificio o historia que puedan decir que es misteriosa. En el colegio, en la biblioteca o en casa, revisando libros o preguntando a amigos, padres o profesores, encontrar algún cuento, libro, película o programa de televisión donde aparezcan alguno de esos elementos, un sótano-mazmorra, un fantasma, un tesoro escondido, o simplemente que sea de misterio o suspense... (desde clásicos como el “Cuento de Navidad” de Dickens, “La isla del Tesoro” de Stevenson, “El fantasma de Canterville” de O. Wilde, “El fantasma de la ópera” de Gastón Leroux, “Alí Babá y los 40 ladrones”, etc. a los innumerables cuentos infantiles, series de televisión o películas en que aparecen estos elementos o que pueden incluirse en el género.) Leer o contar alguna historia breve de misterio.

2. Gestos y juegos.

2.1. El fantasma 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 fantasma más feo del mundo”. Luego cambiarán de función.

2.2. El baúl mágico. Todos los niños adoptan pose de mínimo tamaño y 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: ¡Click!, se abre el baúl mágico y salen (animales, objetos, personajes, oficios, fenómenos naturales). Y los niños lo hacen hasta que el profesor diga ¡Click! Se cierra el baúl mágico. Y se repetirá varias veces con personajes o con acciones o sensaciones (se abre el baúl mágico y todos los que salen sienten frío y buscan refugio, por ejemplo).

2.3. Jugando al castillo encantado. En el aula, el gimnasio, la sala de usos múltiples o en el patio se delimitan tres espacios: la sala del trono, donde los niños no pueden ser atrapados, la mazmorra, donde los fantasmas encierran a los niños atrapados, y el resto, que es el castillo donde está escondido el tesoro. Se hacen dos equipos, unos serán niños y otros fantasmas. El profesor esconde un objeto o varios, el tesoro, en un lugar del espacio castillo sin que los niños lo vean. Al comenzar el juego los niños tratarán de encontrar el tesoro en el castillo y llevarlo a la sala del trono antes de que los fantasmas los atrapen y encierran en la mazmorra. Ganarán los niños si consiguen llevar todo el tesoro a la sala del trono o los fantasmas si atrapan a todos los niños antes de que lo hagan. En la ronda siguiente el equipo perdedor tendrá que representar a los fantasmas. Pueden añadirse tantas variaciones como sugieran niños o profesores, desde formas de caminar, frases que decir al atrapar al contrario o encontrar el tesoro, forma de llevarlo, etc.



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: el cariño de padres e hijos, la fantasía y la ciencia, la comprensión, la generosidad, la valentía, 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? (El interior de una casa con puertas y ventanas, una mesa, un libro y la muñeca Rosaura pueden ser respuestas válidas.) ¿Quién vivía en la casa? (Rosaura con su padre y su tía.) ¿Qué personaje vimos primero? (A Rosaura joven.) ¿Cómo iba vestida? Y dijo que leía muchas historias fantásticas, ¿os acordáis de qué cosas salieron del libro? Y luego entró en su habitación su padre y se cayó al suelo. ¿Por qué? ¿A quién llamó Rosaura para que les ayudase? Etc.

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. Elige la respuesta correcta.

1.3.1. ¿Por qué los demás pensaban que Rosaura estaba un poco chiflada? 1.- Porque gastaba bromas pesadas. 2.- **Porque soñaba con extrañas aventuras y se quedaba mirando al techo.** 3.- Porque no le gustaban las chucherías ni las hamburguesas.

1.3.2. ¿Cómo le dice su padre que se enteró de que el sótano de su casa era una antigua mazmorra? 1.- Se lo dijo el arquitecto cuando construyeron la casa. 2.- Lo dijeron en la televisión. 3.- **Estudiando unos planos del siglo XV.**

1.3.3. ¿Dónde dijo su padre a Rosaura que estaba escrito el mensaje que hablaba del tesoro? 1.- **En una piedra.** 2.- En un cofre. 3.- En una puerta.

1.3.4. ¿Cuál es el nombre completo de Leo, el amigo de Rosaura? 1.- Leocadio. 2.- **Leonardo.** 3.- Leónidas.

1.3.5. ¿Y cómo le llamaban en clase? 1.- Leonardo, el cardo. 2.- León, cara de melón. 3.- **León, el empollón.**

1.3.6. Leo ayuda a Rosaura pero lo hace un poco a regañadientes porque tiene otra cosa que hacer. ¿La recuerdas? 1.- Jugar un partido de baloncesto. 2.-

Estudiar para su próximo examen de lengua. 3.- Comprar un microscopio para estudiar los microorganismos.

- 1.3.7. Al asomarse al sótano Rosaura se lleva un gran susto porque dice que ha visto un monstruo. Cuando entran los dos descubren que lo que la asustó en realidad era... 1.- **Una tela de araña.** 2.- Un ratón. 3.- Un fantasma.
- 1.3.8. Tras el susto que le dan los murciélagos, ¿por qué sospecha Rosaura que se está convirtiendo en un vampiro? 1.- Porque le apetece morder a Leo y beberse su sangre. 2.- **Porque no se refleja en el viejo espejo que hay en el sótano.** 3.- Porque puede volar.
- 1.3.9. La única pista que Leo y Rosaura tienen para buscar el tesoro es encontrar antes un fallo descomunal. Leo lo descubre. ¿Cuál? 1.- Que los baúles no tienen base y no pueden guardar nada. 2.- Que las puertas de la vieja mazmorra se abrían desde dentro. 3.- **Que entre los grilletes que cuelgan de las paredes hay uno enorme de donde podría escapar cualquiera.**
- 1.3.10. ¿Qué piensa Rosaura de Leo cuando se queda paralizado porque un sofá les ha hablado? 1.- **Que el fantasma le ha convertido en estatua.** 2.- Que está muerto de miedo. 3.- Que es un vago y va a engordar si no hace ejercicio.
- 1.3.11. En el grillete gigante hay un jeroglífico. No se ve muy bien y una de las figuras creen que representa un baúl pero en realidad representa otra cosa. ¿Qué? 1.- Una caja fuerte. 2.- **Una puerta disimulada en la pared.** 3.- Un barril.
- 1.3.12. Cuando por fin Leo encuentra el cofre con el tesoro sospecha que alguien más conoce su existencia, les ha seguido y quiere quedárselo. Rosaura cree que nadie más sabía que había un tesoro en el sótano pero, de repente, recuerda algo que hace que sospeche de su tía Gertrudis. ¿Qué? 1.- Que la prohibía bajar al sótano. 2.- **Que espía tras la puerta cuando su padre le rebeló el secreto.** 3.- Que siempre presumía de que iba a ser muy rica.



Dibujo sobre el espectáculo realizado por un escolar de educación primaria.

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 sofá y la serpiente, ¿qué otras cosas podría haber hecho la tía Gertrudis para asustar a Rosaura?
- 2.3. Inventar otros nombres y apariencias para el fantasma.
- 2.4. Inventar un final distinto para la historia.
- 2.5. ¿Qué habría pasado si... Leo no hubiera acompañado a Rosaura a buscar el tesoro? // ...realmente la historia del tesoro fuera cierta y la tía Gertrudis lo hubiera querido para ella sola? // Leo también hubiera creído en fantasmas y no hubiera buscado explicación para todo lo que pasaba en el sótano? // aunque Rosaura entra por una historia que ha inventado su padre y preparado su tía, realmente el sótano hubiera sido una antigua mazmorra maldita por un preso encerrado allí injustamente? // 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 inexpressivos?
- 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 fantasía y el conocimiento científico.**
- 4.2. **Amistad y colaboración.** ¿Se parecen Rosaura y Leo o son muy distintos? En cualquier caso son amigos. Comentar si hay que ser iguales (de carácter, de personalidad, de ideas o de costumbres, incluso de forma de vestir) para ser amigos o para colaborar en un trabajo o un plan. Hablar de la importancia de la colaboración y de las situaciones en que prefieres que quien colabore contigo sea un amigo.
- 4.3. **Miedo y valentía.** ¿Qué piensan que es el miedo? ¿Es bueno o malo tener miedo? ¿Los valientes no tienen miedo o simplemente no dejan que les paralice e impida que hagan lo que quieren o creen que es justo?
- 4.4. **El origen de la aventura.** ¿Son los tesoros, el dinero, los bienes materiales, o la fama y la gloria los únicos motivos para lanzarse a una aventura? Idear una aventura para conseguir otra cosa, ayudar a un amigo que esté lejos, por ejemplo. Recordar que, en un momento de la representación, Leo dice a Rosaura que no le interesa el tesoro sino saber por qué pasan cosas raras en el sótano.