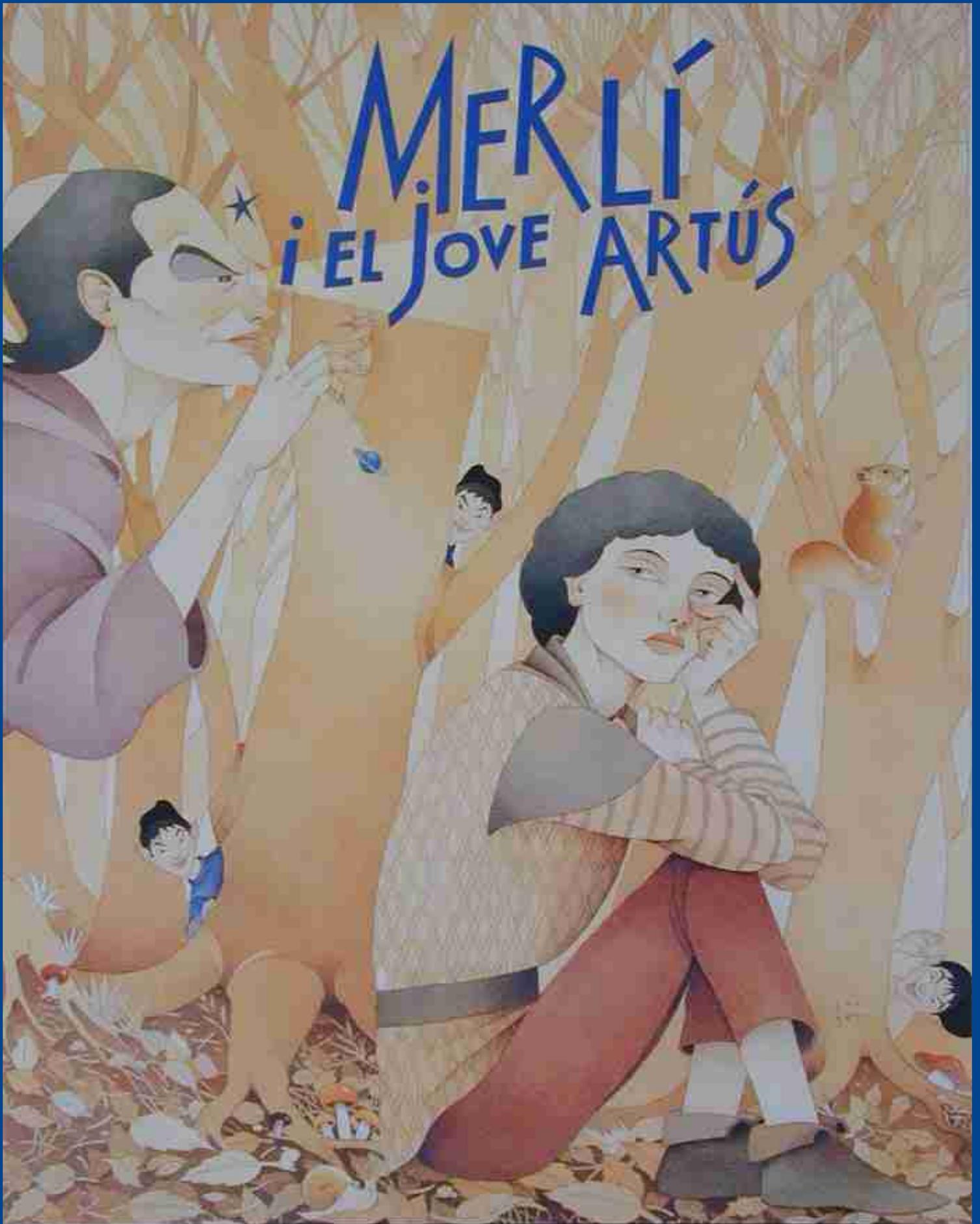


DOSSIER PARA EL PROFESORADO



realització

elHOLTA
TEATLE

escalante
CENTRE TEATRAL

DIRECCIÓ DE
VALENCIA
Soc. W. C. G. S.

INTRODUCCIÓN

MERLÍN Y EL JOVEN ARTURO

Dossier para el profesorado

Esta guía quiere ofrecer a los profesores un instrumento de trabajo, de manera que la asistencia al teatro sea, para los alumnos de cualquier edad, una experiencia con la que adquieran conocimientos y desarrollen sus capacidades, tanto las de percepción, respecto a la observación técnica del espectáculo, como las creativas, con los ejercicios que se proponen.

Las actividades del cuaderno del alumno están principalmente dirigidas a los niños de seis a diez años, pero en el dossier del profesor podéis encontrar ejercicios para alumnos de Secundaria, que tal vez asistirán al espectáculo, porque el tema es igualmente atractivo para alumnos más mayores.

Hemos introducido una documentación literaria alrededor del rey Arturo, así como parte de la filmografía que ha tratado el tema artúrico, porque nos parece interesante que, al asistir al espectáculo, el alumno conozca, aunque sea superficialmente, los trabajos existentes basados en un rey mítico, que nos llevará al ambiente de los caballeros de la antigüedad y nos acercará también a los poemas épicos ingleses y franceses.

El taller de textos permitirá profundizar en el argumento por escenas y en el tema de las novelas de caballería a los mayores.

La escenografía utilizada: sombras china, títeres y trucos teatrales, así como el tema de la obra, constituye la baza del Taller de Escenografía y de los juegos de dramatización pensados para ser representados en la clase, que permitirán hacer el papel de actores a los alumnos y potenciar la imaginación y la capacidad expresiva.

El cuaderno del alumno se os facilitará el día de la representación y está destinado a atraer la atención sobre los diversos aspectos de la obra, a recordar los decorados, la historia, los personajes, etc.



EL ABANICO
GRUPO DE DIDÁCTICA DE TEATRO
VÍCTOR LA TORRE
FRANCESC LÓPEZ
MARIO MAÑEZ
PILAR MARTÍNEZ

ÍNDICE

DOCUMENTACIÓN

Los antecedentes de la obra: el ciclo artúrico
Ficha artística
Filmografía y cómics
Argumento de la versión teatral

TALLER DE TEXTOS

El argumento y el tema
Los caballeros y sus aventuras
La rima en un texto de guiñol
Las acotaciones

TALLER DE ESCENOGRAFÍA

Construcción de un títere de guante
Como hacer teatro de sombras

TALLER DE DRAMATIZACIÓN

Damas y caballeros
En la corte del rey Arturo
¡Encantados!
El guerrero invisible

DOCUMENTACIÓN

LOS ANTECEDENTES DE LA OBRA

Carles Pons, autor de la versión teatral, se ha inspirado en la obra *"Morte Dartur"* de Sir Thomas Malory (s. XV) quien conoció las gestas de algunos caballeros andantes, participó como soldado en la guerra de los Cien Años y pasó por dificultades económicas que lo llevaron a prisión.

Malory tradujo y adaptó muchas de las leyendas francesas que circulaban sobre el rey Arturo y su fuente el primer libro en prosa poética de la literatura inglesa, motivo de inspiración de numerosos poetas.

El conjunto de leyendas francesas se llamaba Materia de Bretaña y Chrétien de Troyes, Maria de Francia y otros sacaron lo esencial de sus temas.

Geoffrey de Monmouth escribió, entre 1130 y 1136, una increíble y mágica *Historia Regnum Britanniae* donde aparece un poderoso Arturo, muy semejante a Alejandro Magno y a Carlomagno, que reina en Inglaterra a principios del siglo VI. El rey se manifiesta como el mejor defensor de la patria inglesa y del cristianismo y por eso se enfrenta a los sajones y los vence. Por lo que parece, Monmouth se inspiró en una antigua leyenda celta que hablaba de un rey conquistador que había resistido heroicamente el ataque de los sajones. La obra de Monmouth fue traducida al francés como *Roman de Brut*. Su traductor, el clérigo Wace, añadió el tema de la Mesa Redonda, una orden de caballeros que acogía a los más valientes de toda la cristiandad.

Hacia el final del siglo XII, Chrétien de Troyes inventó la figura del caballero Lanzarote y su amor por la reina Ginebra en la obra *El caballero de la carreta*. Además, por darle intriga, añadió la búsqueda del Santo Grial, la copa que Jesucristo utilizó en la cena que celebró con los apóstoles antes de ser clavado en la cruz, y que según la tradición tenía poderes mágicos.

A principio del siglo XIII, el romance de Robert de Boron, titulado *Merlín*, se centra en la figura de un mago que ayudó a Arturo y sus padres, el rey Uther y la reina Igraine, y que se enfrentó a Morgana.

Thomas Malory debía conocer esos antecedentes, y por eso solo debió armonizar las diferentes historias, darles una forma apropiada y desarrollar, especialmente, el conflicto que sufría Lanzarote entre el amor por la reina Ginebra y la lealtad al rey Arturo. Se atribuye también a Malory la invención de la espada Excalibur, aunque había una leyenda anterior que sugería que la Dama del Lago dio la espada a Arturo mismo, y que, cuando él murió, un caballero volvió al lago y la tiro. En ese momento un brazo salió del lago, la cogió, gritó tres veces «Excalibur» y desapareció para siempre.

La obra de Malory tuvo mucho éxito en su tiempo y su influencia en la historia de la literatura ha sido grande. De ella, y de la llamada Matéria de Bretaña, salió la novela de caballería, que fue un género muy popular hasta el siglo XVI. Ese género narrativo relataba aventuras fantásticas e imposibles de los caballeros; encontramos un buen ejemplo en la novela *Amadís de Gaula*.

Paralelamente, surgió otro género de características similares: la novela caballeresca; tenemos un buen ejemplo en el *Tirant lo Blanc* de Joanot Martorell.

La publicación, el 1605, de la novela *El ingenioso hidalgo Don Quijote de la Mancha* significó el fin de las novelas de caballerías. Cervantes ridiculizó la vida de los caballeros andantes y todo lo que configuraba el ideario del buen caballero. No obstante, el ciclo artúrico ha mantenido su vigencia a lo largo de los siglos. Buena muestra de ello son la novela de Alfred Tennyson, *Los idilios del rey*; la de Mark Twain, *Un yanqui en la corte del rey Arturo*, y, más recientemente, la de John Steinbeck, *Los hechos del rey Arturo y sus nobles caballeros* (1977).

DOCUMENTACIÓN

FILMOGRAFÍA Y CÓMICS

Gracias a la influencia de la obra de Sir Thomas Malory, el legendario rey Arturo ha sido el protagonista de algunas películas, como también de numerosos cómics. Nombramos algunas:

Los caballeros del rey Arturo, de Richard Thorpe (1954).

Camelot de Joshua Logan (1966), así como *Camelot*, musical de Alan Lerner, basado en una serie de novelas de T.H. White, reunidas bajo el título *The Once and Future King*.

Lanzarote du Lac, de Robert Bresson (1974).

Perceval le Gaulois, de Eric Rohmer (1978).

Excalibur de John Boorman (1981).

El primer caballero de Jerry Zucker (1995).

Los caballeros de la mesa cuadrada, irónica parodia. El joven rey ha protagonizado también los dibujos animados de la factoría Disney, con *Merlín el Encantador*, y de la poderosa Metro con *El rey Arturo*; incluso ha ocupado las páginas del cómic de Harold Foster *El Príncipe Valiente*.

No olvidemos, para terminar la película *Indiana Jones y la última cruzada* de Steven Spielberg. En el fondo, Indie se comporta como el Lanzarote de la era moderna.

ARGUMENTO DE LA VERSIÓN TEATRAL

Nos encontramos en la isla de Inglaterra, hace muchos, muchísimos años. El rey Uther ha muerto y todos quieren gobernar. Las luchas por el poder arrastran el país a la destrucción. Pero una luz de esperanza iluminará nuestra historia:

Antes de morir, el rey Uther y la reina Igraine entregaron su hijo Arturo a Merlín, el mago, para preservarlo del peligro y la desgracia. Arturo, que no sabe nada de su origen ni de su destino, vive fuerte y sano en casa de Sir Hèctor, a quien considera su padre y en compañía de Kay, a quien considera hermano y de quien es escudero.

La historia empieza el día en que los nobles han organizado un toreo en la explanada de Canterbury. Aquel que venza a los otros caballeros tendrá la espada Excalibur y será el rey que salve al país. Caballeros de toda Inglaterra se dirigen a Canterbury. En el camino, Arturo y Kay conocen a Ginebra y Lanzarote, un noble caballero que quiere luchar por su dama. Mordred, un sobrino del rey Uther, quiere apropiarse de la espada y ser rey, y es ayudado en sus planes por Morgana, maga astuta y ambiciosa.

A pesar de la protección de Merlín, Mordred y Morgana sospechan que Arturo es el hijo del rey e intentan matarlo. No saben que Excalibur solo se dejará coger por el verdadero futuro rey.

A lo largo de la historia veremos nacer el amor de Arturo por Ginebra le veremos vencer un temible gigante y salvar la vida a sus amigos; veremos desaparecer a Mordred en las arenas movedizas tras intentar secuestrar a Ginebra para que Arturo le entregue la espada a cambio. Veremos como Merlín, disfrazado de enano jobado, da una lección de humildad a Arturo, y asistiremos, finalmente, a la lucha de caballeros y al triunfo de Arturo, que toma la espada, conoce su origen y acepta su destino.

Y con todas las aventuras, Merlín nos hace saber que "escudero, caballero, da igual...; la cualidad más grande en un hombre es servir la verdad y hacer frente a su destino".

TALLER DE TEXTOS

EL ARGUMENTO Y EL TEMA

Las obras de teatro se suelen dividir en escenas o secuencias que configuran las distintas partes de la historia que se nos presenta:

Redacta o cuenta el argumento de *Merlín y el joven Arturo*, a partir de las siguientes secuencias:

- 1.- El bosque
- 2.- Canterbury
- 3.- Al campamento
- 4.- El guiñol
- 5.- El gigante
- 6.- El conjuro
- 7.- El caballero invisible
- 8.- El enano jorobado
- 9.- Excalibur

El autor de una obra de teatro suele tener una intención cuando escribe: nos quiere transmitir una idea, el tema. Debemos sacar o deducir esa idea del parlamento y la actuación de los personajes.

Marca con una cruz las cualidades humanas que aparecen en las siguientes secuencias y que configuran el tema:

SECUENCIA	ASTÚCIA	AMISTAD	HUMILIDAD	EGOISMO
El gigante				
El Caballero invisible				
El enano jorobado				

Merlín, que puede representar la voz de la conciencia humana, tras cada aventura quiere destacar que lo que importa en las personas son las ideas, los valores, y no las cosas superficiales como los trajes, las espadas, etc.

¿Qué tres valores quiere resaltar Merlín (el autor) cuando dice: "...y vosotros recordáis que un caballero es mucho más que una espada y una armadura"?

Amor, valentía, honestidad, fuerza, amistad

Finalmente, Merlín dice: "Escudero, caballero, da igual.. La cualidad más grande en un hombre es servir la verdad y hacer frente a su destino".

¿Crees que el joven Arturo ha aprendido, a lo largo de la obra, a servir la verdad?

LOS CABALLEROS Y SUS AVENTURAS

Los caballeros aparecen como un grupo social de la Edad Media, destinado a proteger el más débil (mujeres, niños y viejos).

En la fase de documentación hemos visto que los antecedentes de las novelas de caballería se encuentran en Francia, en una serie de novelas que recogen las aventuras del mítico rey Arturo y su corte de Bretaña con sus intrigas amorosas y sus luchas despiadadas.

La caballería respondía a un código riguroso del honor que los caballeros respetaban (sabemos, sin embargo, que en la historia real los caballeros no eran tan caballeros y algunos se jugaban los trajes a los dados, asaltaban y robaban a los caminantes como auténticos malhechores). Las actuaciones de los caballeros estaban guiadas por los ideales de verdad y justicia.

TALLER DE TEXTOS

Ser caballero pide una preparación y la dignidad se otorga a través de un ceremonial rígido.

La preparación del futuro caballero empieza a los siete años. A esa edad, el niño se inicia en el servicio del señor a quien le han enviado como paje. A los catorce, transformado en escudero, auxilia a los caballeros hasta el día de su *consagración* como caballero.

En los orígenes, el aspirante es amado por otro caballero. Posteriormente, y coincidiendo con el deterioro de la institución, ésta se hará cargo de la ceremonia, que está constituida por las siguientes fases:

- Una preparación previa, con ayunos, penitencia, confesión y comulgar.
- Después, sentado a mesa con los padrinos, vestido de blanco. Está prohibido que coma, ría o hable. La capa roja que lleva simboliza su decisión de derramar la sangre por los ideales caballerescos.
- Como símbolo de servidumbre se le corta el pelo. Más tarde pasará la noche sin dormir, velando las armas.

Al día siguiente, entrará en la iglesia con la espada colgada en el cuello. Recibe la bendición del sacerdote y jura derramar su sangre en defensa del rey, la religión y la patria; jura también proteger a los desvalidos, oprimidos, mujeres y huérfanos; obedecer los superiores, ser con sus iguales como un hermano, ser cortés con todo el mundo, cumplir la palabra y no calumniar ni mentir nunca. Acto seguido, padrinos y damas le colocan armadura y espuelas de oro. El señor pronuncia las palabras rituales. Tras la consagración, coge la lanza y el escudo, monta a caballo y blande las armas delante la iglesia y las puertas del castillo. Al terminar todo el ceremonial, viene la celebración del acontecimiento con fiestas y banquetes.

Investiga y estudia, en diccionarios y libros de historia y literatura, la novela de caballería, la novela caballeresca y el amor cortés en la Edad Media. Podeis establecer o entablar un debate sobre el amor y la caballerosidad en la Edad Media y hoy.

LA RIMA EN UN TEXTO DE GUIÑOL

La rima es la igualdad de sonidos en las sílabas finales de dos o más versos, a partir de la última vocal acentuada. Es un recurso utilizado por los autores para llamar la atención del espectador, hacer más bonito el texto, etc.

En la secuencia 4, Merlín, disfrazado de titiritero, empieza a contar la historia de la espada Excalibur mediante el teatro de guiñol.

Secuencia 4. El guiñol

Merlín-titiritero

Después de que el gran Merlín
hablara en nombre del destino,
muchos nobles y caballeros,
tanto aquí como forasteros,
han intentado sin suerte,
desde el más débil al más fuerte,
sacar la espada real
de la piedra colosal.

(Abre las cortinillas del guiñol)

*Caballeros
(titeres)*

- Soy Sir Fulano de Tal
- Yo Sir Mengano de Cual

TALLER DE TEXTOS

Pueblo ¡Que prueben!, ¡que prueben ya!
(títeres)

Sir Fulano ¡Mal rayo!, ¡sí que está fuerte!...
Me ha dejado la espalda torcida.

Sir Mengano Esta espada maldita
me ha causado una herida...

Continúa la historia como te parezca, sin embargo, como en el texto, formando pareados (verdaderos de ocho sílabas y rimados de dos en dos).

LAS ACOTACIONES

En las obras de teatro, las indicaciones de como deben ser y actuar los personajes aparecen en las acotaciones entre paréntesis y con otro tipo de letra.

Arturo: *(Cogiendo un palo)* ¡Ahora ya tengo!

Morgana: ¡Qué tontos son los hombres! *(A parte)* ¿Por qué no seré rubia?

Lanzarote: ¡Por el honor de Ginebra!

Arturo: ¡Por su amor!

Merlín: *(Haciéndose de repente presente con forma de una vieja)*
Amor, honor..
Grandes palabras para unos labios tan jovencitos.

Completa el texto de la historia que habéis escrito en el ejercicio la rima en un texto de guiñol, escribiendo entre paréntesis las indicaciones de como debe hablar y actuar cada personaje.

TALLER DE ESCENOGRAFÍA

COMO CONSTRUIR UN TITERE DE GUAANTE

Necesitarás:

- 2 trozos de tela como dos veces el tamaño de tu brazo y antebrazo.
- 1 calcetín para cada muñeco.
- Cartón para los cuellos (del rollo de papel higiénico o de los rollos de cocina).
- Tiras de tela o lana para el pelo.
- Algodón.
- Aguja e hilo.
- Tijeras.
- Papel, regla y lápiz.
- Goma de pegar fuerte.
- Etiquetas adhesivas.
- Pinturas y lápiz de colores.

PARA CONFECCIONAR EL TRAJE:

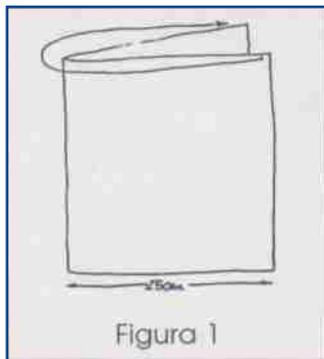


Figura 1

Dobla un cuadrado de unos 50 cm de papel por la mitad y coloca tu dedo anular en el centro del pliegue.

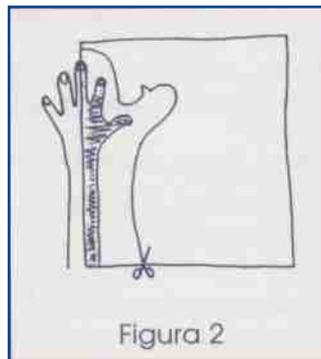


Figura 2

Dibuja la silueta de tu mano y del antebrazo hasta el codo y recórtala.

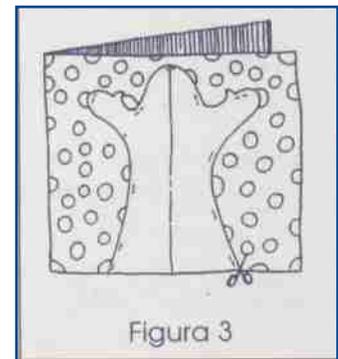


Figura 3

Desdóblala y, con agujas, sujeta este patrón a un trozo de tela doble.

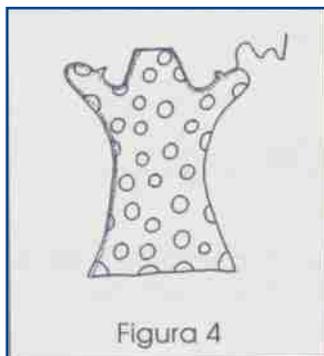


Figura 4

Recorta la tela por donde te marca el patrón y cose los dos remiendos de tela resultantes con puntadas pequeñas.

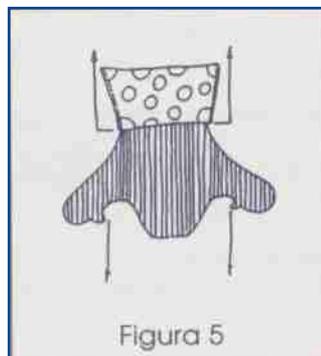


Figura 5

Gira del revés el traje, es decir, esconde las costuras en la parte interior.

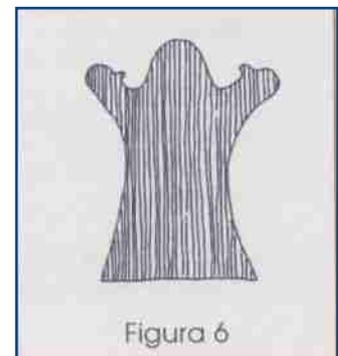
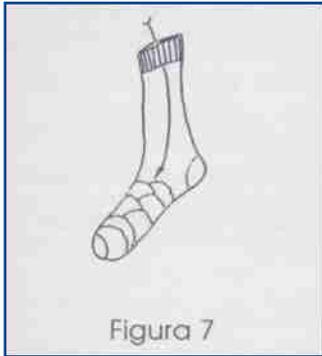


Figura 6

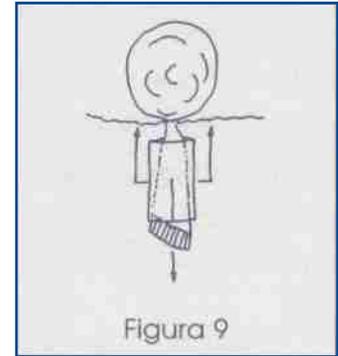
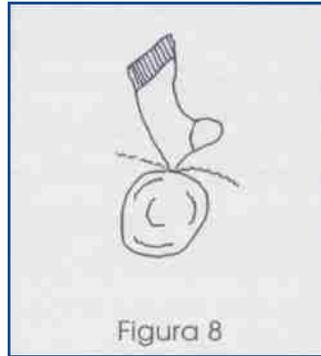
Ya tienes el traje.

TALLER DE ESCENOGRAFÍA

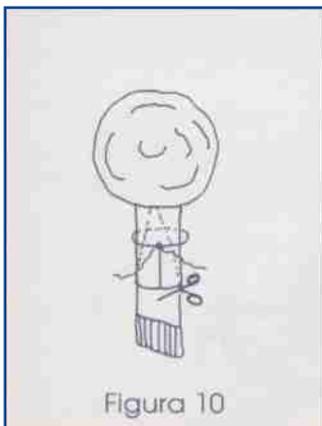
PARA CONFECCIONAR LA CABEZA:



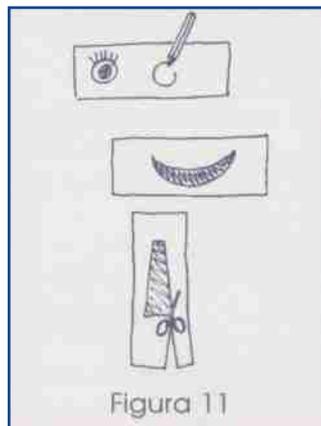
Rellena el pie del calcetín con algodón, de forma que quede como una bola. Procura que quede relleno, pero un poquito flojo. Ata un hilo de lana para sujetar el relleno



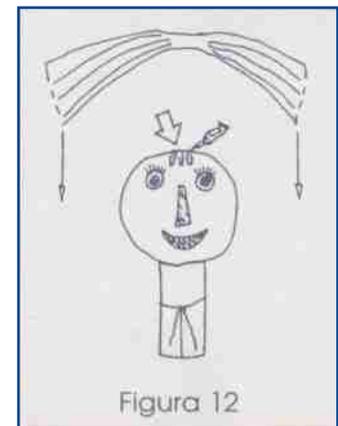
Coge un tubo de cartón, hazle un corte con las tijeras desde uno de los lados hasta el centro e introduce el calcetín por dentro, de forma que quede bien atado con el mismo hilo de lana.



Corta el calcetín por el talón y también la parte final del tubo de cartón, que te molestará para manipular la cabeza.



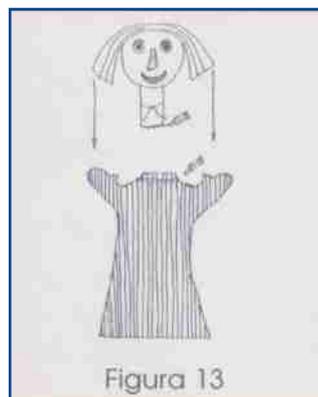
Dibuja, pinta y recorta en las etiquetas adhesivas la boca, la nariz y los ojos del títere. Pégaselas.



Para el pelo, corta una banda de tela a tiras por los dos lados, pero sin llegar al centro. Pégala a la cabeza del muñeco y, si queda demasiado largo, recórtalo un poco.

Otra alternativa es a que hagas pequeñas bolas de papel y que las peges una al lado de la otra, formando el pelo. La tercera opción consiste en cortar cinta ancha, de la de atar los paquetes de regalo, en trozos de unos 10 cm de longitud, y rizarla con la punta de una tijera.

A continuación une la cabeza al vestido. Ponle goma de pegar por dentro de la parte superior del cuerpo y por la parte inferior del tubo del cuello.



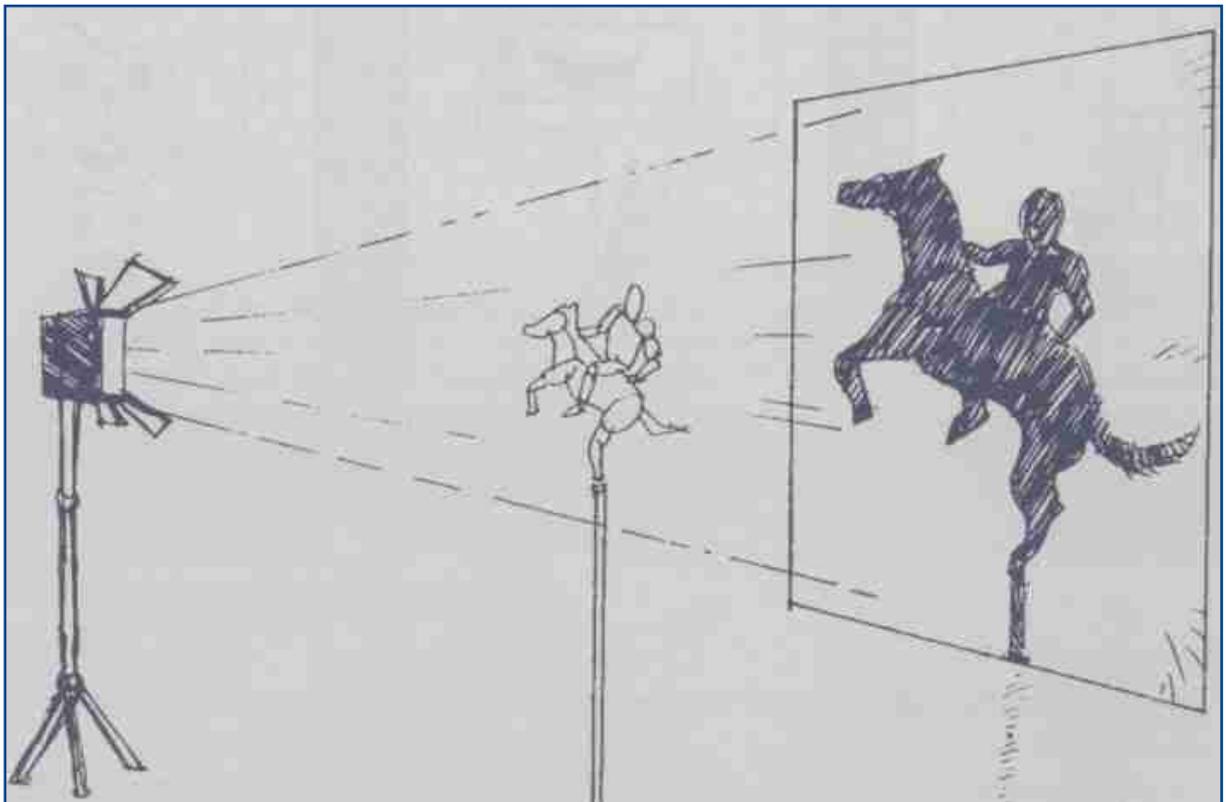
Pegalos juntos. Para disimular las juntas, puedes pegar un lazo de tela, pañuelo o corbata alrededor del cuello.

TALLER DE ESCENOGRAFÍA

COMO HACER TEATRO DE SOMBRAS

En un rincón del escenario colocaremos una sábana blanca bien tensada y detrás , un proyector de diapositivas. Previamente, habremos dibujado y recortado sobre cartón, en unas dimensiones proporcionadas, los guerreros, los caballeros y los caballos; y también aquellos elementos que puedan dar riqueza a la escena: árboles, matorrales, espadas, lanzas, etc. Con un palo largo y fino, adherido a cada dibujo, podremos accionar las figuras desde detrás del foco del proyector, para que no se vea en pantalla nuestra sombra.

Recordad que el movimiento en este tipo de figuras planas estará en relación con la proximidad o la lejanía de la figura respecto al foco de luz, con lo que se reducirá o ampliará el tamaño. Debéis producir el movimiento tomando siempre como dirección la distancia entre el foco y la pantalla; además, recordad que no nos servirá el perfil de las figuras, porque proyectarían una línea negra como sombra.



Focos

Plantilla fija o articulada

Pantalla o pared

TALLER DE DRAMATIZACIÓN

DAMAS Y CABALLEROS

Para hacer este ejercicio de puesta en marcha, elegiremos una música de danzas del barroco o la banda de la película *Amistades peligrosas*.

Moveos al ritmo y con gracia, inventad saludos y haced reverencias, como si fuerais personas educadísimas y de la flor y nata. Primero, todo el grupo ensaya el intercambio de saludos de los caballeros, como si tuvierais un gran sombrero en la mano haciendo eses por el aire, y después el de las damas, que llevan un abanico finísimo. Podéis acabar creando el ambiente de una fiesta en que los caballeros y las damas se encuentran, se saludan y suspiran de amor.

Si queréis, podéis usar abanicos, sombreros y gorras de verdad.

Por animar la dramatización, se preparan unos papelititos con amables declaraciones de amor, que irán pasándose con delicadeza unos y otros. Quizá así conseguiréis imaginar las tiernas emociones que caballeros y damas sentían entre ellos, como Arturo y Ginebra.

EN LA CORTE DEL REY ARTURO

La historia que hemos visto se desarrolla en una Edad Media intemporal, en la época de la caballería y del amor cortés.

Para ser caballero había que disponer de un caballo, tener un escudero, pertenecer a la nobleza, tener una dama para enamorarse y ser nombrado caballero por alguien que tuviera potestad para hacerlo, siguiendo un ritual complejo.

Transformad la clase de teatro en un patio de honor.

a) Primeramente, cread los personajes:

- Los caballeros valientes y fuertes que saben luchar y enamorar las damas.
- Los escuderos fieles e igualmente valientes que ayudan sus caballeros.
- Las damas elegantes y románticas.
- Otros personajes: los caballeros más grandes que verán luchar a los jóvenes y les nombrarán caballeros.

Caminaréis por la sala saludándoos.

Lucharéis con espadas imaginarias con una música heroica.

Bailaréis con una música medieval..

b) Acto seguido, preparad una improvisación donde dos caballeros o más luchan por sus damas y son nombrados caballeros cuando juran el código riguroso de la honestidad, el amor y la amistad, los tres valores que aprende el joven Arturo.

Si disponéis de objetos y vestuario, podéis poner trajes largos con sombrero de punta y un pañuelo o velo de tul a las damas, y a los caballeros, calcetas de lana ajustadas, jerséis de cuellos altos redondos, cinturones anchos y espadas plastificadas.

TALLER DE DRAMATIZACIÓN

¡ENCANTADOS!

Merlín era capaz de convertirse en cualquier cosa y de volverse invisible a voluntad. El mago está aquí y os enseñará sus buenas artes, para convertirlos en cosas diferentes según las órdenes que, durante el juego, dará uno de vosotros que será, momentáneamente, el invisible Merlín. Puede ayudarse de un instrumento de percusión por marcar un ritmo y dar las órdenes de encantamiento, como, por ejemplo: *"Yo soy Merlín y os mando que os convirtáis en un calcetín"*.

Todo el grupo se transforma inmediatamente, porque nadie puede escapar a la magia del gran Merlín.

EL GUERRERO INVISIBLE

Elegid una música de ritmo bien lenta, de las que sirven para relajarse. El grupo empieza a moverse tan despacio como pueda desde una parte a otra de la sala, sin parar; se trata de llegar en última posición.

Se puede imaginar que se atraviesa un río, que el agua nos llega a los hombros; por eso nuestros movimientos son lentos. De repente, en el camino os asaltan guerreros invisibles que deberéis apartar con gestos lentos pero eficaces, puñetazos, patadas, por arriba, por bajo, acuden por todos los lados, también por la espalda.

Se puede llevar a cabo con los ojos tapados, siempre que el grupo haya experimentado y pueda controlar el ritmo lento.

Así conseguiréis defenderos de personajes peligrosos como Morgana.