

# Escuela de Espectadores y creación de nuevos públicos

Programa **TEATRO EN RED**

octubre-noviembre 2012

## Teatro La Quimera de Plástico "El Doncel del Caballero" PROPUESTA DIDÁCTICA

[www.escuela de espectadores.org](http://www.escuela de espectadores.org)



PROGRAMA  
COOPERACIÓN TRANSFRONTERIZA  
ESPAÑA ~ PORTUGAL  
COOPERAÇÃO TRANSFRONTEIRIÇA  
2007 - 2013



UNIÓN EUROPEA  
FEDER - Fondo Europeo de Desarrollo Regional  
INVERTIMOS EN SU FUTURO  
UNIÃO EUROPEIA  
FEDER - Fundo Europeu de Desenvolvimento Regional  
INVESTIMOS NO SEU FUTURO



[www.civitasanimacion.com](http://www.civitasanimacion.com)



REDES II



CASTILLA Y LEÓN

es vida



Junta de  
Castilla y León

**Teatro La Quimera**

**“El doncel del caballero”**  
de Luis Matilla

**CUADERNO DE ACTIVIDADES**

# Índice

## 0.- INTRODUCCIÓN

### 1º. – ACTIVIDADES PREVIAS (en el aula).

Primeras actividades.  
Argumento.  
Técnicas.

### 2º. – LA FUNCIÓN.

### 3º. – ACTIVIDADES TRAS LA FUNCIÓN (en el aula). Propuesta de juegos

# 0 - INTRODUCCIÓN

**Los objetivos generales** que perseguimos con la representación de “El Doncel del Caballero” de Luis Matilla, son los mismos que alumbraron nuestro interés por el teatro para los niños y las niñas, y que han guiado nuestra ya larga trayectoria en este campo: familiarizar a los niños y niñas con el teatro como espectáculo, fuente de diversión y entretenimiento; despertar la emoción y activar la imaginación ante una creación artística; añadir unas gotas de sensibilidad en sus vidas y hacerlo de una manera divertida.

**Objetivos más concretos** son: poner en valor el placer de la lectura (don Alonso: “¡Es fantástico leer, Beltrán! En los libros todo anida: la imaginación, la realidad, el dolor, la felicidad, el coraje, la cobardía...las lágrimas y las alegrías”); despertar el interés por “El Quijote”, barco insignia del acervo cultural español, y referente emblemático de nuestro idioma; en el mismo sentido, contribuir a que la obra y el personaje cervantino se consoliden en el imaginario de niños y niñas, descubriéndoles, de paso, el mundo de los Libros de Caballería- antecedente de los actuales libros de aventuras, magos, elfos, dragones, etc. ... - por los que los protagonistas de “El Doncel...”, Don Alonso y Beltrán, sienten una irrefrenable pasión.

A continuación, proponemos las **actividades** encaminadas a alcanzar esos objetivos.

Es indudable que una vez puesto en marcha el proceso de producción y montaje del espectáculo todo lo que sigue se verá enriquecido por nuevas propuestas o matizado por la propia dinámica creativa.

Concientes de esa provisionalidad, contemplamos el **desarrollo** de nuestra propuesta en **tres fases**, una nuclear- la función propiamente dicha- con todo el valor en sí misma; y dos complementarias, dependientes de la anterior. Ordenadas cronológicamente, obedecerían al siguiente esquema:

1º.- Actividades previas (en el aula).

2º.- FUNCIÓN, en el teatro.

3º.- Actividades tras la función (en el aula).

Tres fases diferenciadas en contenidos, tiempo y lugar; que se interpenetran e impregnan unas a otras en una redundancia positiva, y buscan la globalidad con un afán de intercambio: actores- alumnos- profesores.

En este esquema triangular, al vértice profesores se le asignan funciones en las tres fases citadas, pero huelga decir que la intensidad de su colaboración quedará sujeta a su propia disponibilidad, abarcando las tres fases, dos, o una de ellas. En este último caso se limitaría a la asistencia a la función con sus alumnos.

## **1º.- ACTIVIDADES PREVIAS (en el aula).**

Consideramos apropiado y enriquecedor preparar a los niños y sensibilizarlos de cara a su asistencia al teatro, siempre en función de la obra que van a ver. Los maestros y, en su caso, los monitores de teatro, son los “agentes” más indicados para efectuar esta preparación, orientada hacia los temas, el carácter y las técnicas utilizadas en la obra que se va a representar. Para ello, los maestros deben contar de antemano con la información precisa.

En nuestro caso, esta información consta de unas primeras actividades a realizar con los niños, incluyendo el argumento, el autor y aspectos a destacar de la obra.

### **Primeras actividades**

(Dos rasgos fundamentales deben animarlas: la sencillez y la espontaneidad. Es conveniente realizarlas en una sola sesión).

1.-Comentario en gran grupo. Situar al personaje de don Alonso Quijano en el marco del “Don Quijote” de Miguel de Cervantes a partir, por ejemplo, de la pregunta: ¿alguien sabe quién fue Don Quijote de la Mancha?

2.- De forma individual: ¿recordáis alguna aventura protagonizada por Don Quijote? También podéis inventarla. Luego, o a la vez, escribirla o dibujarla. ¿Se atreve alguien a contarla en voz alta para todos los compañeros? ¿Y a representarla? Esta historia, escrita o dibujada, los niños la llevarán al teatro y al terminar la función se la regalarán, si quieren, a los actores, que se pondrán muy contentos.

3.- Con estas referencias, el profesor puede hacer una breve semblanza del inmortal personaje cervantino, de sus aventuras y desventuras. Y también de los libros de caballería, que tanta importancia tienen en “El Quijote” y en “El Doncel...”: ¿Qué son los libros de caballería? ¿Qué historias nos cuentan? ¿En que época se escribieron?

4.- Finalmente, el profesor o monitor contará a los niños de forma amena, cómo es la obra de teatro que van a ver, quién es su autor, su argumento y sus técnicas de expresión teatral.

### **El autor: Luis Matilla**

Escritor, autor teatral y especialista en temas de Imagen. Tiene publicados numerosos artículos sobre pedagogía de los medios de comunicación en diferentes revistas especializadas de educación.

Es coautor de los libros *Imágenes en libertad*, *Los teleniños*, (*Os teledependentes* en su versión brasileña) *Imágenes en acción* y *Teleniños públicos*, *teleniños privados*.

Como autor teatral tiene escritas veintiséis obras, algunas de las cuales se han traducido al inglés, búlgaro, francés y ruso, siendo representadas en distintos países. *Ejercicio para equilibristas* fue estrenada por el Centro Dramático Nacional de España y el T.P.B. de Bogotá, y *El adiós del mariscal*, por el Puerto Rican Travelling Theatre de Nueva York. Perteneció a los grupos de teatro independientes “El Búho” y “Tábano”.

Desde hace más de veinte años escribe textos para el público infantil. Su teatro de animación en espacios abiertos lo componen ocho obras, una de las cuales, *La fiesta de los dragones* se representó en España, Venezuela, Cuba y Rusia.

Actualmente se dedica a la formación de profesores en temas relacionados con el lenguaje de la Imagen y su vinculación con otras áreas expresivas. Ha dictado cursos y conferencias en España, Portugal, Nicaragua, Colombia, Rusia y Brasil.

Entre los premios y menciones recibidas figuran:

- Premio CRITIVEN de la Asociación de Críticos de Venezuela a la mejor obra infantil del año. *La fiesta de los dragones*.
- Premio La Celestina a la obra de teatro para niños *La risa de la Luna*.
- Premio Nacional de Teatro para Niños, concedido por la Asociación Española de Teatro para la infancia y la Juventud.
- Premio de Teatro para Niños de la Sociedad General de Autores de España 2000, 2003 y 2008.

## Argumento

Un viejo hidalgo y antiguo caballero andante, Don Alonso Quijano -más conocido como Don Quijote de la Mancha, que no ha muerto y vive retirado de caminos y aventuras- está enfermo y postrado en cama. Sólo un muchacho, Beltrán, le escucha y se interesa entusiasmado con los relatos de sus pasadas aventuras, hasta tal punto que le propone volver a salir en busca de gigantes y malandrines...

Así, cómplices en el camino de la fantasía, vivirán el singular torneo entre el caballero El Doncel del Mar y El Hechicero de la Espada Verde, enviado de la malvada Maga Melicia, liberando a la bella Oriana; a lomos del caballo Clavileño, que aparecerá gracias a Urganda, la Encantadora Buena, Beltrán surcará el espacio sideral, poblado de planetas de variopinto aspecto y exóticos habitantes; viajando en su cama-carro, Don Alonso y Beltrán, se encontrarán con Gandolín, Tristán e Isolda, los Cómicos de la Legua, que representarán para ellos el viaje del Rey Artús en su intento de salvar a su cautivo amigo Patronio de Bretaña: y verán como en Portugal se enfrenta con "el más Espantoso León que la mente humana puede concebir" y el victorioso encuentro que tiene en Irlanda con el Monstruoso Ser Maléfico.

De vuelta a la cama, y a la realidad, Don Alonso, gravemente enfermo y a punto de emprender su último viaje, se despide de Beltrán regalándole todos sus viejos libros de caballería y encomendándole una tarea: "Imaginad mundos maravillosos... y contádselos sólo a los que sean capaces de comprenderlos".

Beltrán recoge el testigo.

## Técnicas teatrales

- **La puesta en escena** se desarrolla en un espacio escénico y con una escenografía que recrea el dormitorio de una casa solariega del siglo XVI, pero con una dimensión fantástica, conseguida mediante la desproporción de los objetos y tonalidades y las perspectivas ligeramente deformadas. La gran cama del hidalgo desempeña un papel fundamental transformándose en diferentes espacios e incluso vehículos de los viajes imaginados. La iluminación por zonas de luz también nos permite crear ilusorios lugares de aventuras a partir del espacio principal.
- **La interpretación** en unos momentos es realista y contenida, en otros épica y exagerada, o con juegos, acrobacias y cabriolas como las escenas con los Comediantes, utilizando máscaras o medias máscaras.
- Otro rasgo fundamental de la puesta en escena, y la interpretación, es su **carácter musical**, con canciones como la de Ondina, la de los Comediantes o la de La Despedida; ambientes, atmósferas, cortinas, efectos musicales salpicando el transcurrir de la trama. Básicamente, la música busca conseguir dos tipos de climas sonoros: el realista y el fantástico. Para ello se utilizan fragmentos de “Fantasía para un Gentilhombre” y “Cançoneta”, ambas de Joaquín Rodrigo, y de “Romanza del concierto para guitarra y orquesta” de Bacarisse,
- Y está presente la técnica de **las sombras chinas** en el viaje de la “nave-cama” y en la aparición y combate de El Doncel del Mar y El Hechicero de la Espada Verde; **la luz negra** en el viaje espacial del Clavileño con los planetas fosforescentes pendientes de largas varas con hilos, manipulados por actores invisibles al ir recubiertos totalmente de ropa y capucha negras.
- Finalmente, **los títeres** también ayudan a contar la historia. Desde el **gran títere** que es el Monstruoso Ser Maléfico, hasta los pequeños **títeres de varilla**, que suben a la cama de Don Alonso en su despedida: Orlando Furioso, Amadis de Gaula, Galaor, Sancho Panza, Aldonza, Lancelot, Tirant lo Blanc... etc.

## 2.- LA FUNCIÓN

La representación, como es obvio, se contiene y expresa en sí misma y únicamente requiere la presencia activa y desinhibida de los niños y niñas con sus profesores o monitores. A momentos de participación activa, de respuesta directa, espontánea o inducida, se suceden otros en los que el público se sumerge, atento y contenido, en la acción, imágenes y palabra que le llegan desde el escenario. En unos o en otros momentos siempre está dispuesta a saltar la chispa gozosa de lo imprevisto.

**Personajes** (por orden de aparición):

- Presentador
- Don Alonso Quijano
- Beltrán

- Ama
- Doncel del Mar
- La Maga Melicia
- El Hechicero de la Espada Verde
- La Voz de Ondina
- Oriana
- Urganda (vive en el Libro de Amadís)
- Los Comediantes: Gandolín, Tristán e Isolda.

La **duración** de la representación es de 60 minutos. Y sus espectadores serán, preferentemente, los niños y niñas a **partir de 6 años**, y el **público familiar**.

### **3.- ACTIVIDADES TRAS LA FUNCIÓN (en el aula)**

Una vez vista y disfrutada la función, y a la hora de sugerir juegos a realizar en la escuela, evitaremos todo “utilitarismo pedagógico”, desligándolos de los temas específicos de la actividad escolar. En sintonía con Faure y Lascar, estos juegos los concebimos como una continuación activa de la satisfacción sentida en el espectáculo teatral, y deben permitir al niño prolongar su placer al recordarlo como algo suyo, propio. El espectáculo, ya lo hemos dicho, contiene en sí mismo todo su valor, las prolongaciones que se le den en el aula, no tienen otra finalidad que reavivar las emociones sentidas, enriquecerlas, provocar nuevos momentos de diversión con un referente inexcusablemente divertido: la propia obra.

Por ello, no se trata de atosigar con una batería de actividades de obligada ejecución. Será el profesor-monitor quién –teniendo en cuenta los niveles de desarrollo psicológico y las características individuales y de grupo de los alumnos- escoja el momento idóneo para jugar, qué juegos poner en práctica, y el ritmo, intensidad y duración de las sesiones.

Los juegos y actividades que proponemos constituyen un material inicial, llave de otros posibles, que el profesor-monitor llevará a la práctica usando de su criterio, imaginación y entusiasmo.

Es posible que tras la función fuera conveniente retomar alguna de las Primeras Actividades propuestas en relación a Don Quijote, a sus aventuras y a los libros de caballería, o las referidas a las técnicas teatrales presentes en la representación vista.

Como complemento a todas las actividades propuestas, y realizadas, la Compañía tiene abierta una línea de comunicación y seguimiento para consultas, sugerencias e intercambios a través del correo-electrónico:

[info@teatrolaquimeradeplastico.es](mailto:info@teatrolaquimeradeplastico.es)



## Propuesta de juegos

1.- Cantando.- Durante la representación de “El Doncel...” habéis oído varias canciones, una de ellas es la de los Comediantes, ¿recordáis el estribillo?

“Hemos recorrido el mundo  
y esta es nuestra canción,  
ya escuchamos a juglares  
y a cierto trovador.

Muchos intentan cantarla  
pero les falla el pulmón,  
los que más alto la gritan  
¡ésos!, comediantes son.”

Para entrar en calor, cantadlo todos juntos, con la música original, si la recordáis, o con otra que inventéis para la ocasión.

2- Seguimos cantando.- El Comediante Gandolín describe al Monstruoso Ser Maléfico y lo hace cantando casi como un en “rap”. Siguiendo con la música, entre dos o más, iniciáis un diálogo hablando del tiempo, de las vacaciones, de fútbol, de lo que se os ocurra, y luego continuáis el diálogo cantándolo con una musiquilla conocida, o inventada en el momento.

3.- Sopa de letras.- Descubre los nombres de 12 personajes de la obra y un caballo de madera. Están escritos en vertical y horizontal.

U	C	L	A	V	I	L	E	Ñ	O	N	F	B	E
R	X	A	S	U	S	L	S	I	O	P	A	E	R
G	C	Z	E	I	O	R	G	C	L	A	E	L	U
A	O	I	A	M	L	H	P	A	Z	U	I	T	M
N	Ñ	J	M	B	D	C	Y	U	U	E	A	R	L
D	G	M	A	G	A	M	E	L	I	C	I	A	O
A	A	L	O	N	S	O	Q	U	I	J	A	N	O
X	N	E	G	U	I	O	O	L	U	G	A	D	R
Z	D	E	C	O	P	N	E	D	H	Ñ	T	U	I
D	O	N	C	E	L	D	E	L	M	A	R	W	A
E	L	H	E	C	H	I	C	E	R	O	Q	U	N
Y	I	B	Q	I	K	N	A	S	F	E	L	K	A
C	N	T	E	N	Ñ	A	T	R	I	S	T	A	N

## 4.- Las doce preguntas difíciles.-

1.- ¿Quién es el caballero e la Triste Figura?

2.-¿Quién escribió las aventuras de don Quijote de la Mancha?

- 3.- ¿Qué “arma” dice Beltrán que tiene para hacerse caballero?
- 4.- ¿En que tres cosas se transforma la cama de Don Alonso?
- 5.- ¿Por qué Don Alonso oculta sus viejos Libros de Caballería bajo el colchón de la cama?
- 6.- ¿Cómo interviene Beltrán para cambiar la leyenda de El Doncel del Mar?
- 7.- ¿De qué color es la espada de El Hechicero?
- 8.- ¿Quiénes son los habitantes del planeta-queso, agujereado por los cuatro costados?
- 9.- ¿Quiénes eran los caballeros andantes?
- 10.- ¿De qué Libros de Caballería nos hablan los protagonistas de “El doncel del caballero”?
- 11.- ¿Qué le promete Beltrán a don Alonso?
- 12.- ¿Quién es El Doncel del Caballero?

Estas doce, son algunas de las preguntas que podemos hacer y hacernos, pero hay doce mil más que revolotean alrededor de vosotros y de la obra teatral. Que cada uno haga una pregunta a un compañero sobre lo que ha visto o sobre lo que significa, o sobre lo que no ha entendido, así, en ráfagas de memoria, recordaremos y reviviremos “El Doncel del Caballero”.

5.- Retahílas.- El AMA, le suelta esta retahíla a DON ALONSO cuando se escapa la gallina: “Se nos ha escapado Margarita, y si Margarita se escapa, no hay huevos y sin huevos no hay ponche y sin ponche os volverá a subir la fiebre y si os sube la fiebre, tendremos que llamar al galeno y si no tenemos para pagar al galeno...” Como el AMA, inventa retahílas para describir un suceso o una acción, por ejemplo: el gol que metiste en el recreo.

6.- La cama.- Gracias a la imaginación, Don Alonso transforma su cama en barca, castillo o carruaje. ¿En qué otras cosas puede transformarse una cama? Sube a la cama-tabla de surf, por ejemplo, y cuéntanos lo que pasa.

7.- El Planetario.- Recuerdas la escena en la que Beltrán volando en el Clavileño ve fantásticos planetas: uno verde como una sandía, otro con un plato atravesado, un tercero rodeado de collares multicolores, o el gran queso agujereado..., y cada uno con sus muy particulares habitantes.

Ahora tú, cierra los ojos, monta en el Clavileño e imagina otros planetas de sugerentes formas y colores, qué mundo se desarrolla en ellos, cómo son sus habitantes. Para que no se olvide, escríbelo.

## 8.- Los Comediantes.-

**-La voz:** Gandolín al representar la historia del Rey Artus, habla de una manera muy particular, rara y graciosa. Imita su manera de hablar. Invéntate maneras de hablar raras y graciosas.

Por cierto ¿cómo habla Don Alonso? ¿Y Beltrán? ¿Y La Maga Melicia? ¿Y...? ¿Y una gallina? ¿Y un pato? ¿Y un señor muy alto? ¿Y uno muy bajo? ¿Y uno muy gordo? ¿Y otro gordísimo? ¿Y aquel flaco como un alfiler?...

**-La mímica:** Cuando Gandolín cuenta la lucha del rey Artus con el espantoso león, Tristán, el actor que hace de Artus nos hace ver con su interpretación mímica, el tamaño, la fuerza y la fiereza de ese león invisible.

De igual, o parecida manera, mientras tu compañero lo cuenta, haz ver a los demás como es el animal con el que luchas, como te va en la lucha y su resultado. También podéis elegir otra acción cualquiera que uno cuenta y el otro representa mímicamente, de la misma obra o improvisada.

**- Cuatro bártulos:** Los Comediantes llegan con cuatro palos, unas telas, y un arcón de viejas y rotas vestimentas, y montan la representación del rey Artus. Para hacer una obra teatral no siempre se necesitan grandes decorados y ricos vestuarios.

Cada uno de vosotros trae una prenda de vestir, zapatos, sombreros, etc. Se reúnen todas en un baúl. Y telas, cuerdas, palos, cartones grandes haciendo un montón en el centro del espacio de juego. Luego cada uno escoge uno de los trajes y demás complementos, que no sean los que ha aportado al baúl. Se da unas vueltas ante los demás, buscando simultáneamente la manera de andar, la voz y los gestos que correspondan al traje elegido.

A continuación, a partir de los personajes así sugeridos, intentáis relacionaros unos con otros, ayudándoos de los elementos “escenográficos” del montón. Puede surgir el principio de una historia.

9.- El monstruo.- Así describe Gandolín al Monstruoso Ser Maléfico: “Cabeza de gigante / boca de dragón / cuello de jirafa / lengua de carbón / alas de murciélago / cola de escorpión / patas de aguilucho / dientes de tiburón / narices de gorrino / piel de camaleón...”

**Con palabras,** como hace Gandolín, inventa un ser fantástico tomando y juntando partes o cualidades de diferentes animales, o adjudicándoles características físicas de objetos o máquinas. Que ruidos o sonidos emite, como se mueve. Puede ser un monstruo bueno, malo o regular, grande o pequeño. Podéis hacerlo individualmente, por parejas o en grupo.

### **Dibujadlo.**

**Construidlo** con materiales de desecho o reciclaje: cuerdas, cartones y papeles, cajas, trapos, maderas, arpillera...

### **Gran desfile** de Monstruos.

10.- El Fotograma.- Aquí tenéis este famoso juego, que además es muy bueno y muy completo al integrar distintas formas de expresión, y consiste en lo siguiente: Como si hicieseis una fotografía, dibujáis un instante de la representación de “El Doncel del Caballero”. Cada cual el que quiera, el que mejor recuerda, el que más o el que menos le ha gustado. Luego esos instantes dibujados o “fotogramas”

los pegamos en una gran tira de papel -como un mural- en la que entren todos, con arreglo al orden de la obra. Así conseguimos un gigantesco “tebeo” de la representación. El siguiente paso es dar movimiento al tebeo con vuestros propios cuerpos, en forma pantomímica, encarnando los personajes dibujados. Los dibujos cobran más y más vida y al movimiento le añadís ruidos, sonidos onomatopéyicos y, finalmente, la voz articulada con diálogos que recordéis o improviséis.

**11.- ¿Otro final? .-** La representación de Los Comediantes termina sin saber si Artus consigue la libertad de Patronio de Bretaña. Solo la insistencia de Don Alonso y de Beltrán mueven a Gandolín a relatar el encuentro de ambos amigos. Pero si cambiamos la historia y no se encuentran, ¿qué pasaría entonces? ¿Y si...? Imagina el final de esa historia de otra manera, introduce, por ejemplo, un personaje que te saques de la manga...

“¿Volvieron a emprender nuevas aventuras?”, pregunta Beltrán; “Eso ya no viene en la obra que nosotros interpretamos”, le contesta Gandolín. Pero tal vez sí las emprendieron, y Beltrán espera a que tú se las representes.

Sueña con las nuevas aventuras de Artus al rescate de su amigo Patronio. Escríbelas, cuéntaselas a tus compañeros. ¿Y si las representas?

### Teatro La Quimera de Plástico

---

-----Solución a la sopa de letras:

U	C	L	A	V	I	L	E	Ñ	O	B			
R				S						E			
G				O						L			
A		A	L							T			
N		M	D							R			
D	G	M	A	G	A	M	E	L	I	C	I	A	
A	A	L	O	N	S	O	Q	U	I	J	A	N	O
		N				O						R	
		D				N						I	
		D	O	N	C	E	L	D	E	L	M	A	R
		E	L	H	E	C	H	I	C	E	R	O	N
		I				N						A	
		N				A	T	R	I	S	T	A	N