

STRUWWELPETER

CUENTOS CRUELES AL OÍDO

Guía Didáctica



Cristina Cubells Pérez
Difusión y contenidos pedagógicos
Dirección de escena

STRUWWELPETER

CUENTOS CRUELES AL OÍDO

Introducción

Struwwelpeter: cuentos crueles al oído es un proyecto de nueva creación musical y teatral dirigido a público infantil y juvenil que toma como punto de partida el mítico *Struwwelpeter* (“Pedro con greñas”) de Heinrich Hoffman, un clásico de la literatura alemana de 1845 que pretende explorar los límites de lo grotesco y reflexionar acerca de los códigos culturales de nuestra época y cómo estos determinan los mecanismos de castigo y censura que recaen en los niños, aunque lo hagan bajo formas presumiblemente amables y divertidas.

El clásico libro *Struwwelpeter* se compone de varios cuentos ilustrados para niños de carácter macabro y tierno a la vez, en el que se muestran las fatales consecuencias de la desobediencia de los niños. Un “manual de buenas prácticas”, acorde con la moral decimonónica, pero también una suerte de creación de imaginario colectivo a través de personajes entrañables y divertidos. Estos representan los criterios de maldad y bondad, y muestran que todo acto irresponsable tiene una consecuencia negativa, como lo es el “coco” o el “hombre del saco”.

El mundo creado por Hoffmann se aproxima significativamente al de algunos de los creadores más queridos, como **Tim Burton** o **Edward Gorey**, y nos permite pensar críticamente los modelos pedagógicos basados en el ejemplo, la culpa, el castigo y la censura.

El proyecto *Struwwelpeter: cuentos crueles al oído*, cruza la música actual en vivo con la electrónica, el teatro y la danza. Tomando como punto de partida las divertidas escenas e ilustraciones que aparecen en el libro original, contamos la historia de Peter, un niño que encierran en un espacio debido a su “mal comportamiento”. Por ello, es sometido a diversas pruebas y castigos de la mano de un misterioso personaje llamado “Cabeza de Conejo”, a fin de determinar su culpabilidad frente a los sucesos ocurridos previos a su llegada.



Información práctica

Struwwelpeter: Cuentos crueles al oído

Proyecto de teatro musical contemporáneo para niños de 12 a 16 años

Ensemble de la Joven Orquesta de la Comunidad de Madrid

Flauta, Clarinete, Trombón, Violín, Cello, Contrabajo, Teclado, Percusión y Electrónica

Equipo artístico:

Dirección escénica: Cristina Cubells

Dirección musical: Jordi Francés

Composición musical: Carlos de Castellarnau

Dramaturgia: Lola Fernández de Sevilla y Cristina Cubells

Asesoría artística: Susana Gómez

Diseño de iluminación: Sara Moreira

Utilería: Bea Nieto

Reparto

Ana Mirtha Sariego - Peter

Malvin Montero - Cabeza de Conejo

Saoro Ferre – Voz en off

Cómo usar la Guía

Las Guías Didácticas están pensadas como un recurso pedagógico para trabajar en el aula previamente a los conciertos. La finalidad de las guías es ampliar la experiencia del concierto a través de diversos contenidos relativos al mismo. De ese modo, apostamos por fomentar y difundir la creación artística, más allá de las aulas y de la experiencia del concierto, estableciendo puentes entre diferentes disciplinas a través de un programa variado en actividades y contenidos.

Las guías pueden trabajarse desde otras áreas que no sea la música, o hacerlo de forma compartida. A través de los diversos bloques, os facilitamos enlaces a audios, vídeos o partituras para que podáis desarrollar y/o ampliar las actividades, dejando a tarea de la profesora o profesor la adaptación de los contenidos en función de las necesidades, criterios e intereses de los alumnos y alumnas.

Struwwelpeter: Cuentos crueles al oído: introducción

Struwwelpeter es un libro que escribió el doctor Heinrich Hoffman hace más de 100 años. Este libro se compone de una serie de cuentos ilustrados que cuentan las cosas terribles que les pasan a los niños y las niñas que, como vosotros, hacen travesuras de vez en cuando.

En aquella época los padres leían cuentos a sus hijos antes de ir a dormir. Y cuando tocaba la historia de *Struwwelpeter*, aquello se podía convertir en una aventura tan apasionante como terrorífica, porque lo bueno de los cuentos de *Struwwelpeter* es que mezclan emociones que parecen irreconciliables: cuando leemos la historia de la chica que juega con cerillas, el chico que se chupa el pulgar, el que sale de casa en plena tormenta o el que no quiere comerse las verduras; nos parece gracioso, pero también experimentamos un cierto malestar, porque a todos les pasan cosas muy feas a causa de sus acciones: la chica se quema, el chico pierde su pulgar, el otro sale volando por los aires y el último se muere de hambre. Por la forma de contarlos, los cuentos son terribles pero tiernos al mismo tiempo. Agradables y desagradables. Divertidos y grotescos al mismo tiempo.

Los castigos que reciben los niños son parte del imaginario que construye Hoffman, que frente a simples travesuras que no tendrían demasiadas repercusiones, imagina consecuencias exageradas, espeluznantes y tomadas al pie de la letra (por ejemplo, “si juegas con fuego, te quemarás”). Esta forma de pensar el castigo suele parecerse a aquellas historias que, cuando somos pequeños, recrean nuestros peores temores: ¿Alguna vez te han hablado del hombre del saco?, ¿O de los monstruos que viven debajo de la cama? ¿Cómo eran? ¿Cómo los imaginabas cuando eras pequeño? ¿Grandes, pequeños, bestiales, terroríficos?

Seguramente todos esos monstruos te parecen hoy muy lejanos. Pero cuando somos pequeños los monstruos, nos atraviesan de un modo muy profundo que afecta a nuestra forma de comportarnos. Nos paralizan de miedo, nos asustan, y por eso debemos estar muy quietos, portarnos bien, para que desaparezcan o para no despertarlos. Con los castigos, sucede algo parecido: tenemos que comportarnos bien, ser buenos niños y niñas. En el cole, en casa, en el parque, con nuestros padres y madres, con nuestros profesores. Tenemos que ser obedientes.

¿Por qué necesitamos imaginar monstruos?, ¿Por qué existen los castigos? Porque la presencia de ambos impide que hagamos cosas que están “fuera de lugar” y que no se corresponden con aquello que se considera “normal”: como gritar en clase, no hacer los deberes, dormirse en el pupitre, levantarse de la silla o correr por los pasillos. Pero todas estas acciones son adecuadas o inadecuadas en función de unas normas que determinan cómo debemos comportarnos. Es decir, gritar, ensuciarse o insultar al compañero no es adecuado o inadecuado por sí mismo; sino que lo es función de una serie de normas, creencias y valores que conviven en un contexto determinado y determinan lo que es bueno y lo que es malo, lo que es normal y lo que no lo es, lo que está dentro o fuera de la norma. Así se que, cuando alguna vez te digan cosas como “esto es así de toda la vida” o “esto es de sentido común”, pregúntate qué quiere decir eso de toda la vida, o del sentido común, o si existe un sentido común y compartido por todos y todas.

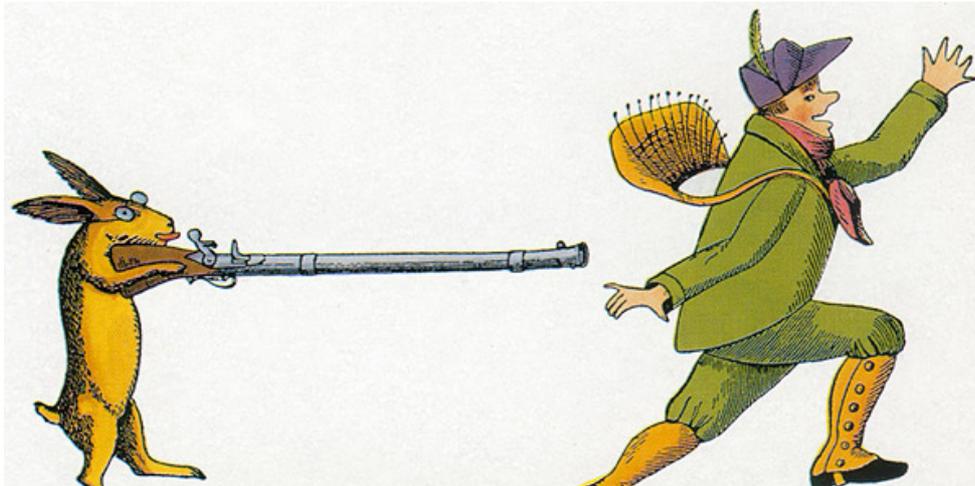
En cada época existen normas, leyes y creencias que determinan el modo en el que debemos comportarnos. Pero eso no significa que no puedan cambiarse. A veces toca desobedecer un poco para que las cosas cambien. En el caso de *Struwwelpeter*, que es un cuento que fue escrito hace más de 100 años, los personajes reciben castigos por acciones como “encender una cerilla”, “no terminarse la comida del plato” o “salir de casa en plena tormenta”. ¿Crees que deberían haber obedecido y evitado un castigo o ser desobedientes a pesar de las consecuencias?

Struwwelpeter: Cuentos crueles al oído: el montaje y la música

Censura, castigo y culpa son los tres pilares fundamentales que configuran el mundo imaginario de ***Struwwelpeter: cuentos crueles al oído*** y de los que reflexionaremos juntos a través de esta obra. En ella encontramos al personaje principal del libro, Peter; un niño al que encierran en un espacio debido a su “mal comportamiento”. En este lugar aislado, Peter vivirá todo tipo de situaciones delirantes y grotescas de la mano de un misterioso personaje llamado “Cabeza de Conejo” y de un grupo de trabajadores de laboratorio que controlan, manipulan y vigilan cada uno de sus actos, palabras y movimientos.

La música de nueva creación en vivo y la electrónica en directo juegan un papel esencial. Se transforman en un personaje más de la obra. Son los sonidos que Peter escucha y que forman parte de su pensamiento, de sus recuerdos, pero también de su encierro y de su delirio. Para esta nueva composición, se han empleado todo tipo de recursos y objetos sonoros poco habituales en las obras de repertorio clásico. Por ejemplo: los periódicos, timbres, juguetes de goma, lijas, máquinas de escribir o globos. Todos estos objetos de uso cotidiano se mezclan con los sonidos de los instrumentos clásicos de cuerda (violín, violonchelo, contrabajo), de viento (trombón, clarinete, flauta), así como la percusión y el teclado (este último será encargado de generar la electrónica y las voces distorsionadas que escucharemos durante toda la función). Asimismo, los instrumentos “clásicos” generan distintas sonoridades con el objetivo de explorar sonidos inusuales y ampliar las posibilidades de hacer sonar un instrumento, más allá de lo que consideramos “convencional” en el repertorio clásico.

Por ejemplo, hay momentos de la obra donde el clarinete sopla dentro de un cuenco de agua, el percusionista golpea una plancha metálica, presiona un trozo de poliestireno con un arco de violín o utiliza unas agujas de tricotar para imitar el sonido de unas tijeras. El trombón utiliza distintas sordinas para buscar efectos sonoros variados y también los instrumentos de cuerda. En este vídeo, te dejamos un ejemplo de cómo suena un trombón dependiendo de la sordina y de la técnica que utilice: https://www.youtube.com/watch?v=FWuYLFTe3_8. Y, en este segundo vídeo te mostramos distintas técnicas posibles para hacer sonar un violín: https://www.youtube.com/watch?v=jfdTnF14j_Q ¿Qué te parecen? ¿Con cuál te quedas? ¿Podrías describir algunos de los sonidos resultantes?



Contenido y actividades

BLOQUE I: las uñas, las cerillas y el paraguas

Para este primer bloque, te proponemos que leas algunos de los cuentos de *Struwwelpeter* que han inspirado el proyecto ***Struwwelpeter: cuentos crueles al oído***. En el siguiente enlace de drive, podrás descargar y leer los cuentos completos con las ilustraciones originales. Recuerda que son historias que se escribieron hace más de 100 años, y que, por lo tanto, presentan una serie de convenciones que se corresponden con la época en la que fueron escritos.

https://drive.google.com/file/d/1-dKs6qaLs4PrZ_DDg4UkNIcr53GVadKY/view?usp=sharing

Los cuentos que vamos a desarrollar en la guía son tres de ellos, de los cuales vamos a plantearte algunas preguntas para que respondas solo o en grupo:

1. UÑAS

¿Cómo presenta Hoffmann al personaje *Struwwelpeter* (traducido como “Pedro Melenas”)? ¿Qué aspecto tiene? ¿Por qué crees que lo dibuja encima de una tarima?

¿Te parece que es un niño “normal”? ¿Por qué? ¿Crees que si *Struwwelpeter* se cortara el pelo y se arreglara las uñas, sería “más normal”? ¿Qué significa para ti “ser normal”? ¿Crees que hay lugares en los que debemos actuar de una determinada manera para “encajar” entre los demás? ¿Por ejemplo? ¿Por qué crees que sucede? ¿Qué opinas de ello?



2. CERILLAS

¿Crees que nuestra protagonista merece un castigo por jugar con cerillas? ¿Por qué? ¿Crees que los niños merecen castigos cuando se portan mal? ¿Siempre? ¿Algunas veces? ¿Qué significa para ti “portarse mal”? En el colegio, en casa, en la calle, etc. vivimos rodeados de distintas normas que determinan cómo debemos comportarnos o actuar en determinadas situaciones. ¿Cuáles de ellas te parecen adecuadas? ¿Cuáles no? ¿Por qué?



3. PLATO

¿Piensas que Gaspar es desobediente? ¿Por qué? En casa, en clase... ¿Te dicen cómo debes comportarte? ¿Crees que los padres y profesores deben poner normas a los niños “por su propio bien”? ¿Crees que algunas veces puede estar bien desobedecer? ¿Cuándo? ¿Por qué?



Struwwelpeter: Cuentos crueles al oído

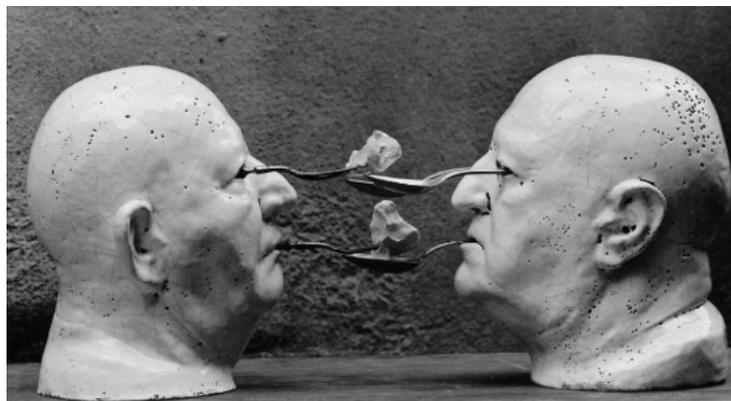
Lo grotesco en la pintura, el cine y la música

A través de la música y la electrónica que da vida a ***Struwwelpeter: cuentos crueles al oído***, nos metemos en los recovecos oscuros de nuestra infancia, de las cosas bonitas y feas, agradables y desagradables, los miedos y las risas que encontramos en ella. Por eso, uno de los elementos que desarrollamos en el espectáculo es la idea de lo grotesco.

Lo grotesco se refiere a la confrontación de elementos y situaciones que parten de realidades que parecen irreconciliables. En otras palabras, son cosas que nunca esperarías ver juntas, que no te cuadran. Y ése no cuadrar es lo que nos produce una mezcla de emociones contradictorias, como el miedo y la risa. Por ejemplo, en el cuadro de Jean Magritte titulado “El Placer” (1927), aparece una chica que se come un pájaro... ¿Qué sensaciones te produce al verlo? ¿A qué crees que son debidas? ¿Cuáles son los elementos “que no te encajan”?



Del mismo modo que Magritte mezcla, en sus pinturas, elementos que nos despiertan sensaciones contradictorias, el cineasta Svankmajer, en su tercer corto sobre *Dimensiones del Diálogo* (1982), juega con las posibles combinaciones irracionales y contradictorias de objetos que tratan de establecer un diálogo. ¿Qué sensaciones te produce al verlo? ¿Por qué no encajan?



<https://vimeo.com/116020064> (a partir de 8'20'')

Ya vimos cómo la pintura y el cine es capaz de crear situaciones grotescas. Ahora bien, ¿Cómo lo hace la música? Pues de un modo muy similar al anterior, aunque esta vez jugando con el cruce de sonidos que provienen de mundos sonoros distintos, que no esperamos escuchar o que simplemente no nos encajan en un contexto determinado. Fíjate en el inicio de la ópera *Grand Macabre* de Ligeti. ¿Qué escuchamos? ¿Te parece extraño? ¿Qué tipo de música esperarías para el inicio de una ópera? ¿Por qué? ¿Qué sensaciones nos produce?



<https://www.youtube.com/watch?v=uS5-A61Ow4s> (0'15''-1'10'')

En la música y electrónica creada para *Struwwelpeter: cuentos crueles al oído*, encontramos situaciones sonoras grotescas que se acercan al mundo infantil. Por ejemplo, melodías que se cruzan con sonidos de juguetes monstruosos y juguetes de goma. Melodías de tijeras afiladas, de cerillas o de seres imaginarios como las musarañas. Para que conozcas un poquito más la música de Struwwelpeter, te dejamos los siguientes enlaces de drive con los audios de “Tijeras” y “Musarañas” de nuestro compositor Carlos de Castellarnau. ¿Qué te parecen? ¿Podrías describir los sonidos resultantes?

“Las Tijeras” <https://drive.google.com/file/d/1uLFAWrxOpMrXDaEiK7gHFk8-urKqGqdf/view?usp=sharing>
“Las Musarañas” <https://drive.google.com/file/d/1qHN8-IG68AoLCHDepYZ7FEohsTRvRr0d/view?usp=sharing>

Finalmente, y para que conozcas otros montajes de teatro musical realizados a partir del libro Struwwelpeter, te dejamos el siguiente enlace en el que podrás ver y escuchar fragmentos de distintas versiones del famoso musical de 1998 “Shockheaded Peter” que realizó la compañía británica Tiger Lillies. ¿Qué te parece? ¿Reconoces algunas de las escenas que aparecen en el libro original?

<https://www.youtube.com/watch?v=jFDUhr9Yp5A>
<https://www.youtube.com/watch?v=8gtnvq22DcY>
<https://www.youtube.com/watch?v=beclLHYBoqc>



Contenido y actividades

BLOQUE II: ¡Crea tu propio cuento *Struwwelpeter*!

En este segundo apartado, te invitamos a que escribas tu cuento *Struwwelpeter* y que lo acompañes de un dibujo (como los de Hoffman) y de una pequeña composición a partir de la idea de lo grotesco: por ejemplo, a través de sonidos de objetos que “no encajan”. Puedes mantener el formato original de los cuentos de *Struwwelpeter*, aunque nos gustaría que el contenido reflejara un “mal comportamiento” que tenga que ver con una situación particular tuya. Una vez termines, compártelo y reflexiona con tus compañeros sobre el cuento, y sobre los conceptos de culpa, censura y castigo de nuestros días. Entre todas las historias recopiladas, montad vuestro propio libro de cuentos *Struwwelpeter: cuentos crueles al oído*.

BLOQUE II: Mundo Cruel, de Ellen Duthie y Daniela Martagón. Filosofía Visual para niños

Para este proyecto también nos hemos inspirado en “Mundo Cruel”, una serie de láminas sobre Filosofía Visual para niños de Ellen Duthie. Se trata de un libro-juego de Wonder Ponder que nos invita a reflexionar sobre la crueldad y nuestra relación con ella a través de láminas que representan escenas variadas. En la web oficial de Wonder Ponder, podrás conocer todos los libro-juegos, vídeos y descargas de materiales variados para trabajar en el aula, así como conocer todos los detalles de sus proyectos e iniciativas: <https://www.wonderponderonline.com>
Para uno de los capítulos de nuestra historia hemos jugado con “hormigas”, una de las láminas de Ellen Duthie que a continuación te presentamos para que pienses y respondas junto a tus compañeros de clase:

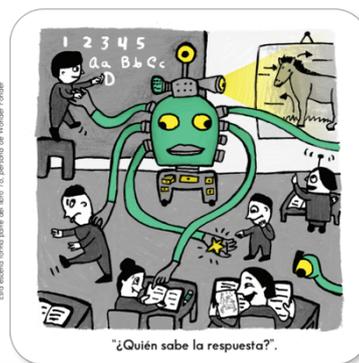
4. HORMIGAS¹



BLOQUE IV: ¿Para qué sirve la escuela?, de Ellen Duthie y Daniela Martagón. Filosofía Visual para niños

Como actividad final te invitamos a que te descargues “¿Para qué sirve la escuela?”, un cuadernillo con ilustraciones y preguntas variadas de Ellen Duthie para pensar sobre la escuela y el aprendizaje en ella. ¡Descárgalo a través de este enlace o desde la web oficial wonderponder!

https://static1.squarespace.com/static/540c0c93e4b068678cd28998/t/5bfd3b680e2e7247171bcf86/1543322519218/propuestasEscuela_WP_ok.pdf



¹ Ilustración: <https://www.mammaproof.org/barcelona/sorteo-wonder-ponder-filosofia-visual-para-ninos/>