

ENteátrATE

# Marco Polo

Teloncillo Teatro



cuaderno del profesor



  
Junta de  
Castilla y León

# Marco Polo

Basado en el texto de Claudio Hochman

## Cuaderno del Profesor

Una propuesta lúdico-didáctica de:  
El Abanico (Víctor Latorre, Francesc J. López, Mario Máñez  
y Pilar Martínez)



# INTRODUCCIÓN

“ No puedes guiar el viento, pero puedes cambiar la dirección de tus velas” .

(Proverbio chino)

El presente cuaderno pretende dar al profesorado un instrumento de trabajo de manera que la asistencia al teatro sea para el alumnado un experiencia, a través de la que pueda adquirir conocimientos y pueda desarrollar capacidades de percepción y creativas.

Las actividades que proponemos en este cuaderno, tanto las elaboradas para hacer antes de la representación como las de después de la asistencia al teatro, buscan desarrollar la imaginación y la creatividad del espectador mediante el conocimiento de la literatura teatral y las relaciones entre aprendizaje y entretenimiento. Como las edades a las que va dirigida esta obra de teatro son muy diferentes, será el profesor el encargado de seleccionarlas y adaptarlas a sus alumnos. Así, por ejemplo, aquellas que son orales y, por lo tanto, más adecuadas a los alumnos de menos edad, pueden pasar a ser escritas para los alumnos mayores y al contrario.

Nos gustaría, también, recordar la importancia de saber escuchar bien y la necesidad de educar al espectador en el hecho de ir al teatro. Mediante el “ Decálogo del buen espectador” , que aparece en los ejercicios de **ANTES DE LA REPRESENTACIÓN (2.5 Vamos al teatro)**, queremos que el alumnado reflexione sobre el acto social que representa ir al teatro.

“ No basta ir a pescar con buena intención.

También se necesita llevar red”

(Proverbio chino)



## INDICE

DOCUMENTACIÓN.....	7
Marco Polo .....	7
Sinopsis .....	8
Ficha Artística .....	10
La Compañía.....	11
ACTIVIDADES PARA ANTES DE LA REPRESENTACIÓN .....	12
¿Quién era Marco Polo? .....	12
Los viajes de Marco Polo .....	12
Países y Capitales .....	13
Los vestidos .....	13
Vamos al teatro .....	14
ACTIVIDADES PARA DESPUÉS DE LA REPRESENTACIÓN .....	15
Los juegos de palabras .....	15
La constantinolengua .....	16
El correo y el teléfono.....	17
El concurso de matemáticas .....	18
Un juego teatral.....	19
Los cuadros vivientes.....	20
A cantar .....	21
A escribir .....	23
La representación .....	24
PARA IR MÁS LEJOS.....	25
El libro de las maravillas.....	25
Marco Polo y el cine .....	26



# DOCUMENTACIÓN

## Marco Polo



Marco Polo (c. 1254-1324)

Marco Polo, viajero italiano y escritor, con cuyas obras conocieron los europeos la primera descripción fidedigna del modo de vida en el Lejano Oriente.

Nació en Venecia. Su padre y su tío eran mercaderes venecianos y socios. En uno de los viajes que hicieron como mercaderes (1260) fueron, por tierra, desde Bukhoro, en Uzbekistán, a China. Allí permanecieron durante algunos años en Kaifeng, la capital oriental del emperador mongol Kublai Jan, y regresaron a Venecia en 1269.

Dos años después, llevando con ellos a Marco Polo, emprendieron su segundo viaje a China.

Marco Polo entró a formar parte del cuerpo diplomático de Kublai Jan, para quien llevó a cabo misiones por todas partes del imperio, y además fue durante tres años gobernador de la ciudad china de Yangzhou (Yangchow). Por su parte, su padre y su tío estuvieron al servicio del emperador como consejeros militares. Permanecieron en China hasta el año 1292, cuando partieron como escoltas de una princesa china en un viaje por mar hasta Irán. A este país llegaron a través de Sumatra, el sur de la India, el océano Índico, y el golfo Pérsico. Continuaron después por tierra más allá de Tabriz, en el noroeste de Irán, por la costa este del mar Negro, y de Constantinopla. Llegaron finalmente a su ciudad, Venecia, en 1295.

"Los viajes de Marco Polo", conocido también como "El libro de las Maravillas" o "El Libro del Millón" (acortamiento de "El Libro del Millón de Maravillas"), es el título con el que suele traducirse al español el libro de viajes del mercader veneciano Marco Polo conocido en italiano como "Il Milione" ("el millón"). La obra es probablemente el libro de viajes más famoso e influyente de toda la historia. La riqueza de sus intensas descripciones supuso para la Europa medieval la primera toma de contacto con la realidad de China, además de las



primeras noticias sobre otros países como Siam (Tailandia), Japón, Java, Cochinchina (en la actualidad una parte de Vietnam), Ceilán (en la actualidad Sri Lanka), Tibet, India y Birmania. Durante mucho tiempo, esta obra fue la única fuente de información de Europa sobre la geografía y el modo de vida en el Lejano Oriente. Además, sirvió de modelo para elaborar los primeros mapas fiables de Asia que se hicieron en Europa, y despertó en Cristóbal Colón el interés por el Oriente, que culminó con el descubrimiento de América en 1492, cuando pretendía llegar al Lejano Oriente que Marco Polo había descrito, navegando rumbo oeste desde Europa. También sugirió la posibilidad de abrir una ruta marítima completa al Lejano Oriente bordeando África, hecho que finalmente llevaría a cabo entre 1497-1498 el navegante portugués Vasco da Gama. (El texto, ligeramente modificado, está extraído de: <http://www.elalmanaque.com/biografias/marcopolo.htm>)

## Sinopsis

Una turista que está visitando un museo se para frente a un cuadro que representa a Marco Polo, el cual, de repente, cobra vida, sale del cuadro y empieza a contar su vida.

Así se inicia la obra en la que se narra el viaje que Marco Polo realizó junto a su padre, Nicolo, y a su tío Macedo a las tierras del Gran Khan.

Marco, durante los 25 años que estará de viaje, sufrirá continuas aventuras: visitará múltiples países y ciudades, cruzará el desierto, donde será atacado por un grupo de bandoleros, enfermará y estará a punto de morir hasta que, finalmente, conseguirá, acompañado de su padre y de su tío, llegar a la corte del Gran Khan.

Durante unos años, Marco Polo trabajará como gobernador y como recaudador de impuestos del Gran Khan, lo cual le permitirá conocer gran parte de imperio y descubrir muchos de los adelantos chinos (el correo, la imprenta, la pasta, el carbón,...).

Tras muchos años en China, Marco Polo desea retornar a Venecia y aprovecha que la Princesa, hija del Khan, tiene que casarse con el rey de Persia para acompañarla e iniciar así el viaje de vuelta.

La boda de la Princesa no se podrá llevar a cabo porque, a su llegada, el rey de Persia ha muerto. Pero Marco y su padre continúan su viaje. Por su parte, el tío

Macedo se queda en Constantinopla, porque en esos años se había casado.  
La obra se cierra con la llegada de Marco Polo Venecia y a la inmovilidad del cuadro del museo.



# Ficha Artística

## Dramaturgia

Claudio Hochman.

## Intérpretes

Javier Carballo - Silvia Martín - Juan Luis Sara .

## Ayudante de dirección

Ángel Sánchez.

## Diseño de Escenografía y Vestuario

Isidro Alonso.

## Producción

Ana Isabel Gallego.

## Realización de Escenografía y Vestuario

DYCAE Diseño y Construcción de Artes Escénicas.

## Música

Músicas del Mundo

## Canciones

Teloncillo.

## Arreglos

Ángel Sánchez.

## Grabado por

Eduardo Tarilonte.

## Diseño gráfico e ilustraciones

Q-idea.

## Iluminación

Agustín Revilla "Pacho" .

## Técnico de sonido e iluminación

Miriam Clavero

## Asesor musical:

Miguel Angel Pérez, "Maguil"

## Administración

Marta Pérez.

## Distribución

Mª del Valle Sara.



# La Compañía. Trayectoria.

El nacimiento de Teloncillo como compañía de teatro data de 1975. Por aquel entonces Teloncillo diversifica su trabajo, por una parte con montajes para adultos como El Retablo del Flautista de Jordi Teixedor, El Hombre y La Mosca de José Ruibal, Misterio Bufo de Maiakosky, La Playa de Severo Sarduy o La Gan-chitud de Joan Brossa. Y por otra, producciones teatrales dirigidas a los niños: “Ensalada de Bandidos”, “América no existe y otros cuentos chinos” o “Juan-bobo”.

Desde tiempos más recientes, es decir desde 1996, Teloncillo sólo cuenta con espectáculos para niños y público familiar en su repertorio. Todos ellos dirigidos a distintas edades y ciclos, tocando distintos temas y utilizando diferentes técnicas teatrales e incorporando música y canciones en directo en algunos de los montajes y en otros sólo con texto y trabajo actoral.

Los espectáculos en gira en estos momentos son:

Marco Polo de Claudio Hochman

Kaspar de Claudio Hochman

Las manos de mi abuela de Vicent Vila

Muuu... de Teloncillo

Otto de Teloncillo

# ACTIVIDADES PARA ANTES DE LA REPRESENTACIÓN

## ¿Quién era Marco Polo?

Indagar qué saben los alumnos sobre Marco Polo y después, a partir del texto que hay en la Documentación o consultando el que se encuentra en:

[http://www.portalplanetasedna.com.ar/marco\\_polo.htm](http://www.portalplanetasedna.com.ar/marco_polo.htm)

contarles quién era, qué países visitó, qué descubrió y cómo acabó su vida.

## Los viajes de Marco Polo

Marco Polo se pasó casi 25 años de su vida viajando por el mundo. En esos años, visitó un montón de países y ciudades.

Para que te hagas una idea de por dónde fue, a continuación te damos la lista de algunos de los países por los que viajó. Así que, coge un mapamundi, localiza los países, coloréalos y ve señalando el itinerario del viaje en el mapa mudo de abajo.

Países y ciudades: Venecia (Italia), Acre (Israel), Abbas (Irán, antiguamente Persia), Armenia, Georgia, Mar Caspio, Bagdad (Irán), Ormuz (Golfo Pérsico, Turquía), Afganistán, Cachemira (Norte de la India), Mongolia, China, Birmania, Tíbet, Vietnam, Java, Sumatra, Indonesia, Ceilán, Camboya, India (costa), Ormuz (Turquía), Constantinopla (Turquía) y Venecia (Italia).





## Países y Capitales

Haced dos equipos para concursar sobre países y capitales.

Para empezar, informaos de cuáles son las actuales capitales de los países que Marco Polo visitó (Italia, Israel, Irán, Irak, Armenia, Georgia, Afganistán, India, Mongolia, China, Birmania, Vietnam, Tailandia, Indonesia, Ceilán y Camboya). Después, el profesor irá preguntando alternativamente a cada grupo por la capital de un país. El grupo que acierte el nombre de la capital y que, además, sepa situar correctamente el país en un mapa mudo, conseguirá un punto.

## Los vestidos

A continuación tienes cinco vestidos típicos de algunos de los países por los que estuvo Marco Polo. Identifica los países y colorea el vestido que más te guste



País:

País:

País:

País:

País:

--	--	--	--	--



## Vamos al teatro

Entre todos hacéis una lista en la pizarra de las normas de comportamiento que deben respetarse cuando uno va al teatro.

Copiad estas normas en vuestro cuaderno y comparadlas con el Decálogo del buen espectador que os proporcionará el profesor.

Decálogo del buen espectador

En primer lugar, **informaos bien del espectáculo que vais a ver**. En ocasiones lo que uno se imagina no coincide con la realidad.

**Tenéis que ser puntuales**. Llegad al menos 15 minutos antes, tendréis tiempo para encontrar vuestro asiento sin molestar a nadie.

Una vez comenzado el espectáculo, **no podéis abandonar vuestro asiento**. Si tenéis necesidad de ir al servicio hacédlo antes o después de la representación.

El silencio es indispensable ya que los actores trabajan para vosotros. **No los distraigáis con vuestros comentarios**.

Tened **cuidado con los estornudos y la tos**, pueden molestar mucho a los actores y también al resto de público.

Por respeto a los actores, **no se ha de comer durante la representación**. Guardar las pipas y toda clase de golosinas para otro momento.

Si la obra no os gusta, **no molestéis al resto de compañeros** que pueden estar interesados en la función que se les ofrece.

Una causa urgente puede obligaros a abandonar la sala. En este caso procurad que vuestra salida **no provoque ruidos ni molestias a los demás**.

Si a pesar de los esfuerzos de los actores y creadores del espectáculo, la obra no os gusta, **tenéis que estar en silencio en vuestra butaca** por respeto al público y a todos los que han hecho posible la representación.

El aplauso, no los silbidos, ni los gritos, es la **mejor recompensa a los actores** que nos han hecho pasar un rato agradable.

# ACTIVIDADES PARA DESPUÉS DE LA REPRESENTACIÓN

## Los juegos de palabras

Las palabras, cuando tienen varios significados, sirven para jugar. Y por eso existen los juegos de palabras.

En la obra, hay un par de juegos de palabras con frases hechas. Y, ¿qué es una frase hecha? Pues una frase que no significa exactamente lo que dice, sino algo distinto.

Quizá lo entiendas mejor si relees los juegos de palabras que hay en la obra.

**KHAN:** ¿Cómo te llamas?

**MARCO:** (Al público) Quiere saber cómo me llamo. Marco Polo.

**KHAN:** ¿Polo? ¿Cómo está tu padre Nicolo?

**MARCO:** (Al público) Me pregunta dónde está mi padre. Está haciendo otro papel.

**KHAN:** ¿Papel impreso?

**MARCO:** (Al público) ¿Papel impreso...?

¿Lo entiendes ahora mejor? Quizá el siguiente texto también te ayude.

**TURISTA:** Excúseme, mister Polo, ¿Por qué no habló de la muralla china?

**MARCO:** Porque no la ví

**TURISTA:** ¿Cómo no vió la muralla?, la muralla se ve desde la luna.

**MARCO:** Yo estaba distraído, estaba en la luna.

**POLICIA:** Pues eso, si estaba en la luna ¿cómo no vió la muralla?

**MARCO:** No estaba en la luna estaba en China.

**TURISTA:** Pues eso, si estaba en China cómo no vio la muralla.

¿Qué significa "hacer un papel"? ¿Y "estar en la luna"?

¿Qué significan las siguientes frases hechas?

- Hacer el indio
- Saltarse algo a la torera
- Hacer de tripas corazón
- Coger el toro por los cuernos
- Hacer oídos sordos



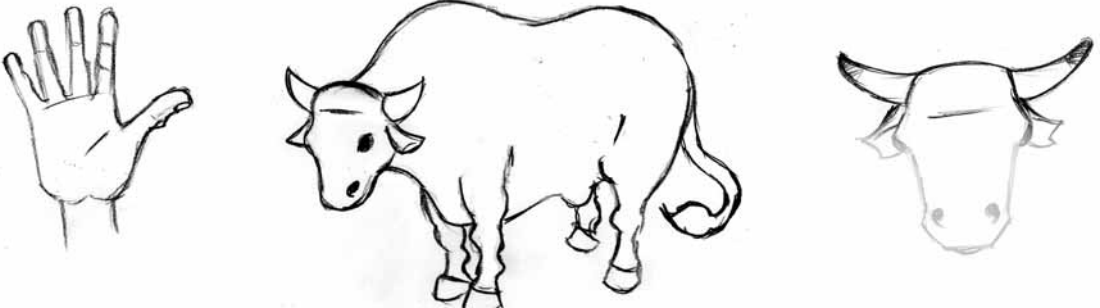
- Ver los toros desde la barrera
- Comerse un marrón
- Perder el norte
- Poner verde a alguien
- Pagar el pato
- Pelar la pava

Si tenéis alma de artistas, podéis explicar las frases hechas con dibujos, fotografías o imágenes recortadas de revistas. Utilizad cartulinas que, más tarde, podréis exponer en clase o en el colegio; con ellas, podréis preparar un juego para que vuestros compañeros adivinen qué frase hecha representa cada cuadro o cuál es el sentido de cada frase. En un folio anotaréis las frases y dejaréis un espacio para que vuestros compañeros indiquen el número que les corresponda. Para que el resultado de la exposición sea más estético, utilizad todos cartulinas del mismo tamaño.

A modo de ejemplo: El ilustrador también puede interpretar con dibujos la frase.

La frase hecha: (Coger el toro por los cuernos)

Significado de la frase: Enfrentarse a los problemas.



## La Constantinolengua

Como Marco Polo sabía muchos idiomas, no debió de costarle mucho aprender la "constantinolengua" que se hablaba en Constantinopla.

**MARCO:** De Ormuz, per terra, llegamos a Trevisonda. De Trevisonda atrevi-  
sando el mar Negro arriviamo a Constantinopla.

**PADRE:** Questa es la constantino/ciudad piu grande de la terra.

MARCO: Y aquí habitan 500.000 constantinopleros.

TIO: Y molti estudian en la primera constantinouiversidad del mondo.

PADRE: Parlan en constantinolengua.

MARCO: Y aquí nosotros somos constantinoforastieris.

TIO: Cuando caen 4 gotas están tutti constantipados. Achís.

PADRE: Y habitan...

MARCO: ...constantimente...

LOS TRES: ...en constantinoadosados

¿A ti te resulta difícil hablar en “constantinolengua”?

Vamos a comprobarlo.

Continúa el texto anterior usando la “constantinoloengua” e inventando otras cosas sobre la ciudad (cómo se visten, qué comen, qué tiempo hace, a qué juegan los constantinopleros, etc.).

Después, leed vuestros textos a los compañeros y, al final, podéis comentar en constantinolengua aquellos que más os hayan gustado.

## El correo y el teléfono

Uno de los inventos más importantes del Khan fue el del correo. Como su imperio era tan grande, para enviar mensajes de un punto a otro, una serie de correos a caballo iban pasándose un mensaje en diferentes etapas. Así conseguían que, en un día, un mensaje recorriese hasta 400 kilómetros.

Nosotros, en la actualidad, tenemos múltiples sistemas de comunicación: radio, televisión, Internet, telegrama, teléfono,...

El juego del teléfono consiste en que, puestos en círculo, el que comienza el juego le dice al que tiene a su lado una frase muy rápida al oído. Éste le dice al que tiene a su lado lo que ha entendido de lo que le ha dicho el primero. Y así hasta que se llega al final. Luego, cada uno dice en voz alta lo que le ha dicho el compañero. De esa manera, comprobaréis cómo se va deformando la oración a medida que pasa por vosotros. Que es lo mismo que pasa en la obra:

**PRIMER CORREO:** En el reino de Payá, el rey Paquí tenía todas sus joyas guardadas en una torre. Cuando lo iban a invadir, su pueblo le pidió que utilizara sus riquezas para salvar el reino. Pero Paquí se negó y fue invadido. El vencedor, como castigo, le encerró en la torre, sin otra comida ni otra bebida que

sus joyas. A los tres días, el rey Paquí murió. Tú payá.

**SEGUNDO CORREO:** El rey Paquí del reino Payá tenía muchas joyas. No las usó para defenderse. El vencedor le encerró allí con las joyas sin comida. A los tres días Paquí murió. Tú payá.

**TERCER CORREO:** El rey Paquí de Payá tenía joyas pero no comida. A los tres días Paquí payá. Tú pacá.

**CUARTO CORREO:** Rey, torre, joyas, murió. Tú pallá.

## El concurso de matemáticas

Los chinos eran muy buenos en Matemáticas, entre otras cosas porque habían inventado el ábaco, un tablero especial que les permitía hacer operaciones muy rápidas.

En la obra se dice:

**PRINCESA:** ¡Suma! ¡Suma!

**MARCO:** En Sumatra sólo había piratas y caníbales.

**PADRE:** Marco. Si un caníbal manja un pirata al desayuno, dos pirati al almuerzo, 3 pirati en la merienda y 4 pirati en la cena. ¿Cuántos piratis manya el caníbal durante il jorno?

**PRINCESA:** 10 piratas.

**PADRE:** ¡Bene!, Silvi! 10 pirati.

**MARCO:** De Sumatra arrivamos a Ormuz. Y en Ormuz los concursos eran sólo de restas.

**PRINCESA:** ¡Resta! ¡Resta!

**PADRE:** Atenzione, Marco. La última oportunidad antes de arrivar a Persia. Si cuando partimo de China teníamos 14 barcos y ahora sólo tenemos 3. ¿Cuántos barcos naufragaron?.

**PRINCESA:** 11 barquis.

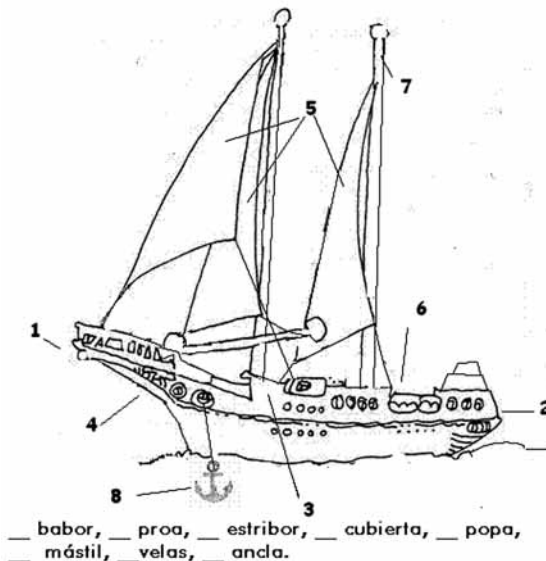
**PADRE:** Molto bene, Silvi. 11 barquis.

Organizar un concurso de sumas, restas, multiplicaciones y divisiones (según el nivel de los alumnos) rápidas, en voz alta y sin la ayuda de calculadoras.

## Un juego teatral

A lo largo de la historia, los venecianos han sido grandes marineros, por eso Marco Polo hizo una parte de la ruta hasta China por mar. En un momento de la obra, para hacer referencia a las muchas obligaciones de Marco Polo, se dice: “Marco recoge el ancla, Marco issa la vela, Marco prende il timone, Marco rema, Marco a proa, Marco a popa, Marco friega la cubierta”. Te proponemos que reconozcas en el dibujo esas partes del barco y, después, te dispongas a preparar una improvisación para una escena en el mar. Si os queréis documentar al respecto, podéis consultar la página web [http://es.wikipedia.org/wiki/Embarcaci%C3%B3n\\_a\\_vela](http://es.wikipedia.org/wiki/Embarcaci%C3%B3n_a_vela)

Organizad la clase en cuatro grupos y preparad vuestra improvisación. En cada grupo, uno de vosotros hará de patrón y el resto seréis marineros de la nave que construiréis con sillas y pupitres de clase.



El patrón mandará a los marineros que ejecuten algunas acciones según el estado de la mar. Por ejemplo:

1. La mar está en calma; se puede limpiar la cubierta.
2. Hay viento de popa; se pueden izar las velas.
3. Ha subido la pleamar; se puede recoger el ancla y seguir rumbo a...

4. No sopla el viento y el mar está en calma; habrá que remar con fuerza.

5. Nos acercamos a una zona de acantilados. El capitán se dispondrá en la proa del barco e indicará al timonel los giros que debe dar al timón (babor, estribor) y a la tripulación cuando deben arriar velar o izarlas...

A las órdenes del capitán, el resto de la tripulación irá mimando las acciones que se le indican dentro de la nave hasta que...

Para que la actividad resulte más divertida, el resto de grupos haréis de espectadores. Por sorpresa y, sin previo aviso, a la orden secreta del profesor, los que forméis el grupo que él os indique (número 2, 3 ó 4), saldréis de entre el público para hacer de piratas que abordáis el barco de vuestros compañeros.

Finalmente, entre todos, votad qué improvisación ha sido la más divertida.

## Los cuadros vivientes

En el museo, el cuadro de Marco Polo cobra vida, éste sale de él y, gracias a esto, el personaje nos cuenta toda su vida.

Te proponemos un bonito juego que despertará tu imaginación y entre todos podréis construir interesantes historias:

Dividid la clase en al menos tres grupos. Elegid un cuadro famoso que represente personajes (un paisaje no os valdría). Fotocopiadlo. Intentad hacerlo exacto: vosotros sois esos personajes. Así que disfrazaos y adoptad la misma postura y gesto que vuestro personaje en el cuadro. Llevad una cámara de fotos y que os tomen una foto. Esto en sí ya es una actividad interesante. Podéis hacer cuantos cuadros famosos queráis, y luego exhibid una galería de fotos en la que, junto a cada fotografía, pondréis la fotocopia del cuadro. Todos podrán ver vuestras creaciones.

Pero, vayamos más lejos. Os proponemos un estimulante ejercicio de improvisación: los personajes del cuadro van a cobrar vida. Para empezar, colocaos todos en la misma postura y actitud que los personajes del cuadro. Luego, uno de vosotros saldrá del cuadro y comenzará a improvisar y los demás le seguirán. La improvisación terminará cuando el profesor o la profesora digan: " 1 minuto para acabar" . Entonces debéis volver al cuadro y retomar cada cual su posición.

## A cantar

En la obra se cantan varias canciones cortitas:

1

Se di mattina sudi  
Tremi di notte.  
Si de mañana sudas  
Tiemblas de noche.

2

Per la arena camminare  
Chi siamo allontanati del mare  
La luna en el desierto  
Il futuro e incerto

3

A la montaña debemo subire  
A la montaña de Pamire  
Se arrivamo a la cima  
Dopo podremo ire a la China

4

Cuando de China partimo  
Llevamos piedra preciosas  
Perlas, pepitas de oro  
Que cosimos en la ropa

El Khan nos dió una tabla de oro  
Con unos bellos dibujos  
Per si cual cosa faltaba  
Sirva de salvaconducto.

Cuando de China partiamo (salimos)  
Llevamos piedra preciosas  
Perlas, pepitas de oro  
Que cosimos en la ropa



5

Khan, Khan, Khan  
 Todos muy tristes están.  
 Todos los que le quisieron,  
 Los que no, disimulán.

6

Oh, mare móvile  
 Fachendo onde  
 Viene una nave  
 Con tre marinieri

Organizaos en grupos y elegid una canción.

A continuación, inventad una estrofa nueva para la canción que habéis elegido, tratando de que rime.

Además, le pondréis música y una coreografía.

Luego, las interpretaréis delante de los compañeros.

Y, para acabar, todos cantaréis a ritmo de rap la canción más larga, que es la que cantan al final. Una parte de la clase cantará la parte del GONDOLERO y la otra la de LOS POLO.

**GONDOLERO:**

Parecen Pobres  
 Visten harapos  
 Vienen muy sucios  
 Huelen a trapos

**LOS POLO:**

No somos pobres  
 Mia vecina  
 Somos los Polo  
 Venimos de China

**GONDOLERO:**

No soy vecina  
 Soy Gondolieri  
 Sean benvenutti  
 Denme dineri



LOS POLO:

Pasta no tengo  
 Más tengo pasta  
 Haga la salsa

Con eso basta

MARCO POLO:

Soy Marco Polo  
 Pongan la mesa  
 Fachiamo espaguetti

A la bolognesa

GONDOLERO:

Yo no me credo  
 De donde vienen  
 Ni el veneciano  
 Lo parlan bene



## A escribir

Los viajes, en la época de Marco Polo, eran muy arriesgados. De hecho, en su libro contaba que había unos piratas que obligaban a los mercaderes a los que capturaban en el mar a tomar una purga que les hacía vomitar, por si se hubieran tragado algunas joyas intentando ocultarlas.

Esto no ha salido en la obra que has visto, pero vosotros vais a escribir unos diálogos y vais a añadirlos al texto.

Recordad el momento de la obra en que:

(El viento sopla)

**MARCO:** El viento nos llevó hasta la isla de Sumatra.

**PRINCESA:** ¡Suma! ¡Suma!

**MARCO:** En Sumatra sólo había piratas y caníbales.

Ahora, imagina que en este momento el barco de Marco Polo es asaltado por los piratas. El diálogo podría continuar así:

**MARCO:** ¡I pirati! ¡I pirati! Nos atacan ¡Alarma! ¡Alarma!

**PRINCESA:** Marco, protégeme. ¡Qué miedo!

**PADRE:** ¡Atenzione! ¡I pirati! Huyamos. Sálvemonos.

(Aparecen dos piratas armados con sables y cuchillos)

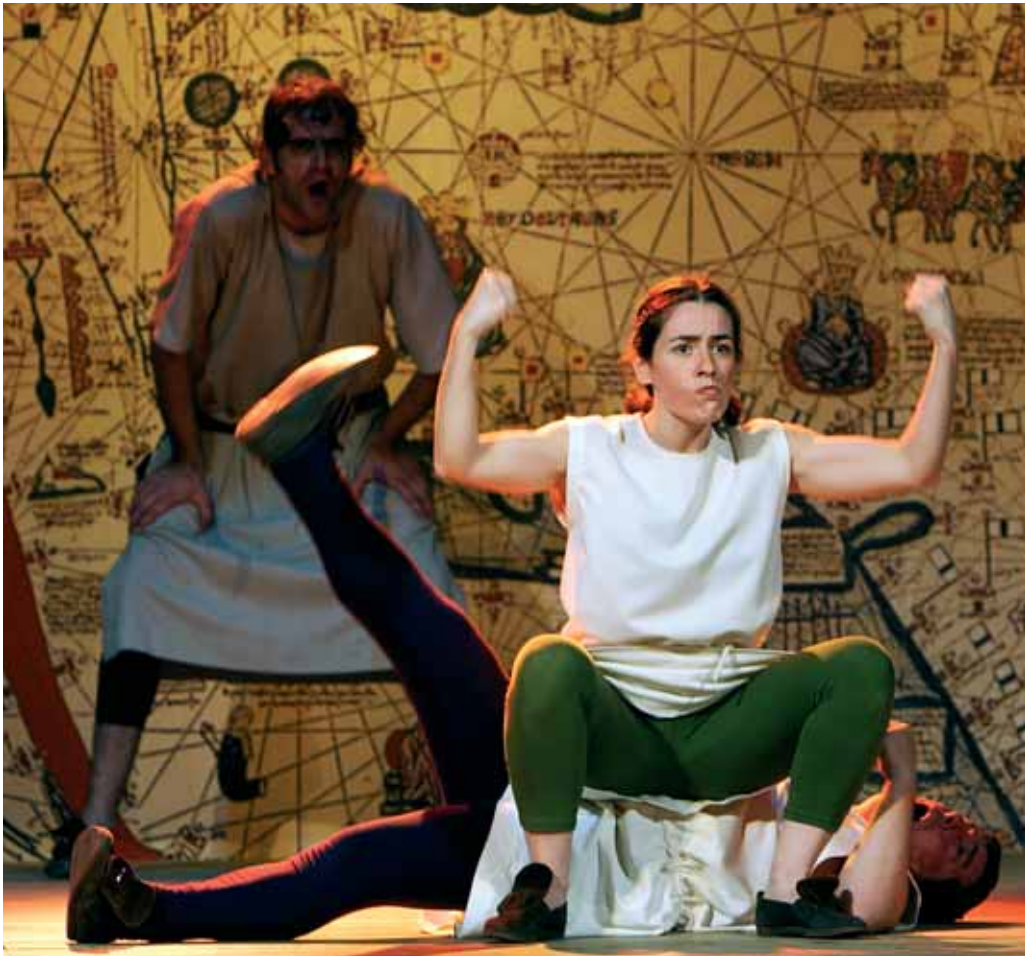


PIRATA 1: (Amenazando con un sable en la mano)  
 (Continuad vosotros la historia)

## La representación

Si os animáis, podéis representar la escena anterior. Pero, ahora, tendréis que disfrazaros y aprenderos los textos de memoria.

Tened en cuenta que harán falta 7 actores y que, además, algunos de vosotros deberéis encargáros de la música, las luces, los vestidos y el resto de elementos necesarios para la representación.



# PARA IR MÁS LEJOS

## El libro de las maravillas

Marco Polo cuenta sus memorias en un magnífico libro, El libro de las maravillas. En él nos descubre la ruta que siguió a través de tierra y mar hasta llegar a La China y regresar, 25 años más tarde, a su natal Venecia. Para saber quién sabe más de la ruta de Marco Polo y de sus viajes, te proponemos un viaje formativo y virtual por la red de redes. Utiliza Internet para visitar las páginas que te indicamos y confecciona preguntas que escribirás en forma de carta de juego con su respuesta al final.

Podéis visitar las páginas:

Sobre Marco Polo y sus viajes:

[http://es.wikipedia.org/wiki/Marco\\_Polo](http://es.wikipedia.org/wiki/Marco_Polo)

[http://es.wikipedia.org/wiki/Ruta\\_de\\_la\\_seda](http://es.wikipedia.org/wiki/Ruta_de_la_seda)

[http://www.watchtower.org/s/20040608a/article\\_01.htm](http://www.watchtower.org/s/20040608a/article_01.htm)

[http://www.unesco.org/culture/silkroads/html\\_sp/history.shtml](http://www.unesco.org/culture/silkroads/html_sp/history.shtml)

<http://www.ibnjaldun.com/?id=281>

Influencias sobre otros navegantes:

<http://www.mgar.net/var/mpolo2.htm>

<http://www.mgar.net/var/mpolo.htm>

Ahora, juntad todas las fichas y organizad una rueda de preguntas, a modo de partida, donde se enfrentarán cuatro equipos numerados del 1 al 4. Leerá las preguntas un moderador y lo hará por turno. Si algún equipo no sabe la respuesta, la pregunta rebotará al siguiente equipo y así sucesivamente. La partida tendrá un máximo de 10 preguntas por equipo y ganará aquel que más respuestas haya acertado.



Finalmente, las páginas web de abajo contienen la biografía y datos sobre los viajes; incluso, tienen la posibilidad de escuchar una grabación del texto.

[http://es.wikipedia.org/wiki/Marco\\_Polo](http://es.wikipedia.org/wiki/Marco_Polo)

[http://www.ociototal.com/recopila2/r\\_viajes/marcopolo.html](http://www.ociototal.com/recopila2/r_viajes/marcopolo.html)

[http://www.portalplanetasedna.com.ar/marco\\_polo.htm](http://www.portalplanetasedna.com.ar/marco_polo.htm)

<http://www.cervantesvirtual.com/FichaObra.html?Ref=3485>

<http://www.lostenigmas.com.ar/lostenigmas/polo.htm>

[http://www.vi-e.cl/internas/edu\\_dia/personaj/marco\\_polo.htm#arriba](http://www.vi-e.cl/internas/edu_dia/personaj/marco_polo.htm#arriba)

Por último, con toda la información que tenéis, podéis visitar la siguiente página web para leer un interesante artículo sobre El Libro de las Maravillas de Marco Polo:

[http://www.elpais.com/elviajero/guia/Ruta\\_Seda/Sonar\\_Marco\\_Polo/elpcanviaesp-20070621elpviadst\\_1-Tes/6](http://www.elpais.com/elviajero/guia/Ruta_Seda/Sonar_Marco_Polo/elpcanviaesp-20070621elpviadst_1-Tes/6)

## Marco Polo y el cine

Marco Polo, uno de los conquistadores más importantes de la historia, que realizó un viaje de 24 años haciéndose confidente de Kublai Khan y siendo testigo de muchos avances tecnológicos de China y Mongolia, no sólo fue un brillante explorador del siglo XIII, sino que, a través de la ruta del comercio, abrió el camino del intercambio cultural entre China y Europa; es por eso que los guionistas y directores de cine se han inspirado en los relatos de El libro de las maravillas para crear sus guiones y películas como las que os detallamos a continuación:



Las aventuras de Marco Polo (1938)

The Adventures of Marco Polo.

<http://www.culturalianet.com/art/ver.php?art=18741>

Nacionalidad: USA

Género: Aventuras

Director: Archie Mayo y John Cromwell

Actores: Gary Cooper, Sigrid Gurie, Basil Rathbone, Ernest Truex, Alan Hale, George Barbier, Binnie Barnes, Lana

Turner, Stanley Fields, Harold Huber, H.B. Warner, Eugene Hoo, Helen Quan, Soo Yong, Mrs. Ng,

Productor: Samuel Goldwyn

Guión: N.A. Pogson y Robert E. Sherwood

Fotografía: Rudolph Maté y Archie Stout

Música: Hugo Friedhofer y Alfred Newman

**Sinopsis:** Divertida narración en torno a las aventuras de Marco Polo, que viajó hasta Asia desde Italia descubriendo numerosas culturas. El aventurero Marco Polo viaja desde su Venecia natal hasta la lejana China, y consigue abrir la primera ruta comercial que une Europa con el lejano Oriente. En la corte de Kublai Khan debe enfrentarse a siniestras intrigas palaciegas, al tiempo que, en Pekín, se enamorará de la hija del emperador Kublai Khan. Asiste además a la violenta rebelión de las hordas mongolas.

**Comentarios:**

Uno de los mitos de Hollywood, Gary Cooper (Solo ante el peligro) se convirtió en esta ocasión en el célebre personaje histórico Marco Polo, para una cuidada producción en la que comparte protagonismo con uno de los mejores secundarios del Hollywood clásico, Basil Rathbone (Robin Hood).

Esta película se sirve del viaje de Marco Polo a la China para mostrarnos el aspecto de político y amante del célebre viajero. La Corte del Gran Kublai Khan, el Imperio Mongol, La Princesa, los ejércitos mongoles en sus espectaculares batallas, intrigas y traiciones. Imaginación y romances... atrevidos héroes y princesas.

**Calificación moral:** Todos los públicos

**Duración:** 100 minutos.



**Marco Polo (1961)**

<http://www.culturalianet.com/art/ver.php?art=28655>

**Género:** Aventuras

**Nacionalidad:** Italia / Francia

**Director:** Piero Pierotti y Hugo Fregonese

**Productor:** Luigi Carpentieri y Ermanno Donati

**Fotografía:** Riccardo Pallottini

**Actores:**Rory Calhoun, Yoko Tani, Camillo Pilotto, Pierre Cressoy, Michael Chow, Tiny Yong, Franco Ammirata, Tonino Cianci, Paola Falchi, Angelo Galassi, Anna Maestri, Spartaco Nale, Ching Jen Pai, Roberto Paoletti, Ada Passeri, Bianca Pividori, Franco Ressel, Poing Ping Sam, Giacomo Tchang, Janine Tramony, Claudio Undari,

**Guión:**Oreste Biancoli, Ennio De Concini, Eliana De Sabata, Antoinette Pellevant, Piero Pierotti, Duccio Tessari,

**Música:**Les Baxter y Angelo Francesco Lavagnino

**Sinopsis:**Marco Polo emprende su viaje hacia Oriente en el mismo día en el que hubiese tenido que casarse. Una vez llegado a Mongolia, salva a una mujer china de una horrible tortura y ésta se convierte en su guía. Juntos atraviesan la muralla China y entran en Pekín. Mientras tanto, un mensajero avisa al gran Khan de la llegada de Marco Polo. El mercader es recibido en la corte del gran Khan. Aquí le cuenta al soberano que a lo largo de su viaje ha conocido a un grupo de rebeldes y le explica que estos no se oponen a la autoridad del gran Khan, sino a los abusos de su primer ministro. El soberano, entonces, decide tomar cartas en el asunto.

**Duración:** 95 minutos.



**Los viajes de Marco Polo (1972)**

**Título original:** Travels of Marco Polo

**Director:**

**Adaptación:** Sir Henry Yule

**Género:** Animación

**Duración:** 1 hora

**Tipo:** DVD

**Distribuidora:** Llamentol

**Clasificación:** Todos los públicos

**País:** Australia

**Sinopsis:**

Marco Polo y su fiel sirviente Ton Ton regresan de un largo y peligroso viaje por Kublakan. Ahora deberán luchar contra el Rey Buma y su poderoso ejército de 60.000 hombres y 200 elefantes.



**Marco Polo (1982)**

<http://www.culturalianet.com/art/ver.php?art=22625>

**Género:** Aventuras / Drama

**Nacionalidad:** Italia

**Director:** Giuliano Montaldo

**Actores:** Ken Marshall, Denholm Elliott, Tony Vogel, Anne Bancroft, John Gielgud, John Houseman, Burt Lancaster, Tony Lo Bianco, Sada Thompson, David Warner, Ruocheng

Ying, Ian McShane, Leonard Nimoy, Kathryn Dowling, Mario Adorf

**Productor:** Vincenzo Labella

**Guión:** David Butler y Vincenzo Labella

**Fotografía:** Pasqualino De Santis

**Música:** Ennio Morricone

**Sinopsis:** Sus viajes de aventuras a través de Asia, duraron tres años y media y le llevaron a través de desiertos inhóspitos e inmensas estepas, Marco pasó 17 años en Pekín como huésped del Gran Khan, ganándose la confianza y el respeto del Emperador para el que realizó varias misiones.

**Calificación moral:** Todos los públicos

**Duración:** 443 minutos.



**Marco Polo (2006)**

<http://www.filmaffinity.com/es/film548144.html>

**DURACIÓN** 170 min.

**PAÍS** EEUU

**DIRECTOR** Kevin Connor

**GUIÓN** Ron Hutchinson

**MÚSICA**

**FOTOGRAFÍA** Thomas Burstyn

**REPARTO** Ian Somerhalder, Brian Dennehy, B.D. Wong, Alan Shearman, Mark Jax, Desiree Ann Siahann, Daxing Zhang, Keagan Kang

**PRODUCTORA** RHI Entertainment

**Género y Crítica**

**Aventuras / SINOPSIS:** Marco Polo no sólo fue un brillante explorador durante

el siglo XIII, sino que a través de la ruta del comercio, abrió el camino del intercambio cultural entre China y Europa. Desde Europa, el intrépido Marco Polo (Ian Somerhalder, conocido por la serie "Perdidos" -Lost-) viaja a Oriente y consigue ganarse el favor de Kublai Khan, que le convierte en su consejero. Durante dieciséis años servirá al Khan, y conocerá las vastas regiones de China y los grandes logros de esa civilización. Cuando una embajada del rey de Persia le pide a Kublai Khan una princesa para su rey, Polo deciden acompañarla y regresar a Venecia. (FILMAFFINITY)

#### Comentarios:

Larga miniserie televisiva que recrea, con tanto lujo como escasa emoción las aventuras de Marco Polo, joven comerciante de la Venecia medieval, que abrió las rutas occidentales hacia China y creó el comercio de la seda. Dirige el veterano Kevin Connor, ('La tierra olvidada por el tiempo', 'Luz de luna), un realizador que ha desarrollado gran parte de su actividad en la pequeña pantalla.

#### MARCO POLO REGRESA A XANADÚ (2007)

Producción: CHRIS HOLTER, IGOR MEGLIC, RON MERK.

Nacionalidad: ESTADOS UNIDOS / ESLOVAQUIA / CHINA

Director: RON MERK

Reparto:

#### Sinopsis:

El joven Marco Polo se embarca en una excitante aventura al mítico reino de Xanadú, pero en su camino se interpone el malvado mago Foo Ling, quien tratará de impedir que Marco Polo llegue a Xanadú. Foo Ling se ha apoderado del trono y quiere casarse con la princesa Ming Yu.

Guión RON MERK, CHRIS HOLTER, SHELDON MOLDOFF.

Fotografía

Sonido LISLE LEETE

Director de Arte

Música CHRIS MANY

# SOLUCIONES

## LOS PORQUÉS

- 1.-Porque cree que es muy pequeño
- 2.-Porque el padre de Marco le ofrece el 40% de sus ganancias
- 3.-Porque los atacan unos guerreri-bandolei
- 4.-Porque las tablas del barco en el que pensaban embarcarse están unidas con hilo de coco y no les parece muy seguro
- 5.-Porque estaba enfermo y no conseguía que le bajara la fiebre
- 6.-Porque habían inventado el ábaco, una especie de computadora manual
- 7.-Porque lleva 17 años fuera de casa y ha descubierto que en el imperio del Khan hay una guerra y muchos muertos
- 8.-Porque tiene que acompañar a la hija del Khan, la Princesa, para que se case con el rey de Persia
- 9.-Porque, cuando llegaron, ya había muerto
- 10.-Porque se había casado en Constantinopla
- 11.-Porque había visto cosas tan maravillosas que nadie le hubiera creído
- 12.-" Los viajes de Marco Polo" , conocido también como " El libro de las Maravillas" o " El Libro del Millón" (acortamiento de " El Libro del Millón de Maravillas" ), es el título con el que suele traducirse al español el libro de viajes del mercader veneciano Marco Polo conocido en italiano como " Il Milione" (" el millón" )

## ACTORES Y PERSONAJES

Silvia Martín: Turista, Nicolás, Vendedor, Sanador Chino, León, Princesa y otros.

Juan Luis Sara: Guardia del Museo, Mateo, Vendedor, Sanador Persa, Khan, Correo Chino y otros.



LOS DESCUBRIMIENTOS

						<b>1</b>														
<b>2</b>	C	O	R	R	E	O														
<b>3</b>				P	A	S	T	A												
<b>4</b>							S	O	L	L	I	L	A	P						
<b>5</b>						P	E	T	R	O	L	E	O							
<b>6</b>					P	I	C	A	P	I	C	A								
<b>7</b>	I	M	P	R	E	N	T	A												
<b>8</b>		C	A	R	B	O	N													
<b>9</b>					P	O	L	V	O	R	A									
<b>10</b>					A	B	A	C	O											
<b>11</b>							B	R	U	J	U	L	A							

ALGUNAS ONOMATOPEYAS

ANIMAL	SONIDO QUE HACE	ONOMATOPEYA
León	GRRRR	Gruñido
Gato	(MIAU)	(Maullar)
Vaca	(MUUUU)	(Mugir)
Pollito	(PÍO, PÍO)	(Piar)
Rana	(CRO, CRO)	(Croar)
Abeja	(BZZZZ)	(Zumbar)
Lobo	(AUUU)	(Aullar)
Oveja	(BEEE)	(Balar)
Paloma	(ARRR, ARRR)	(Arrullar)

ENteátrATE