

El zorro  
que  
perdió  
la memoria  
Baychimo  
teatro



Espectáculo basado en el libro del mismo título de Martin Baltscheit, **Premio Alemán al Libro Infantil 2011**.

**En la fábula**, el zorro es listo, traicionero y ávido de gansos, liebres y gallinas. Pero el zorro se hace viejo, no solamente canoso, lento y enfermizo, no, se vuelve muy olvidadizo. El zorro tiene alzhéimer. Utilizando un juego teatral fundamentado en la interpretación y representación de las manifestaciones neuropsiquiátricas y de los procesos que alteran la recepción de estímulos externos, el lenguaje, etc. del personaje protagonista.

**El zorro**  
que  
perdió  
la memoria  
**Baychimo**  
t e a t r o

**Las motivaciones** por las que afrontar este proyecto aparecen íntimamente relacionadas con la utilidad de los cuentos tradicionales. Hoy los contextos sociales en los que situar los personajes son aparentemente diferentes a los de esos cuentos, pero el interés porque el niño encuentre en él claves para poder entender mejor el mundo, elaborar un pensamiento propio, etc... sigue siendo el mismo. Para las situaciones que el mundo de hoy crea son ideales los cuentos -los espectáculos- que afrontan esos contenidos. Temáticas y formas actuales para hacer frente a los problemas actuales.

*El zorro que perdió la memoria* es una fábula y hablamos de alzhéimer, de personas mayores que están a nuestro lado y hablamos a niños que también están muy cerca de nosotros.

Es necesario dar claves a los niños que les permitan comprender los procesos a los que somete la demencia a esas personas, personas que son su familia o sus vecinos. Comprender los procesos será entender la enfermedad, conocerla, crear criterios propios ante ella e integrarla en su relación con el mundo.

**En un estudio llevado a cabo por el Instituto de Investigación en Atención Primaria Jordi Golde Barcelona, el 37% de los nietos de enfermos de Alzheimer muestran miedo por la enfermedad y un 50% dicen que les da vergüenza que sus amigos conozcan la enfermedad de su abuelo / abuela.**

**Espectáculo dirigido a público familiar a partir de 4 años y campaña escolar con una franja de edad del público de entre 6 y 12 años.**





27

El zorro  
que  
perdió  
la memoria

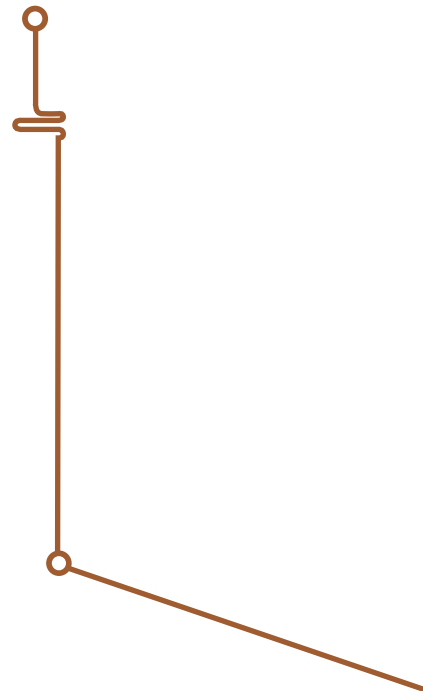
Baychimo  
t\_e\_a\_t\_r\_o

## Objetivos y metodología

- Desestigmatizar esta enfermedad entre la infancia.
- Crear un compromiso social con la enfermedad.
- Dignificar a nuestros mayores.



Mantenemos un diálogo abierto con los profesionales de la Asociación de Alzheimer de Zamora para tener un uso correcto y sensible de la información sobre la enfermedad. Proponemos una puesta en escena actual, en la que -como siempre en el trabajo de la compañía- se mezclen multitud de técnicas de representación e incorpore al discurso dramático herramientas tecnológicas actuales, reconocibles y aceptadas por el espectador, para proponer un uso no convencional de las mismas, provocando un proceso de comunicación cercano, directo y buscando una respuesta orgánica del público





El zorro  
que  
perdió  
la memoria  
Baychimo  
teatro

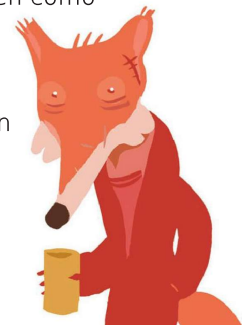
## Descripción del proyecto -- El texto --

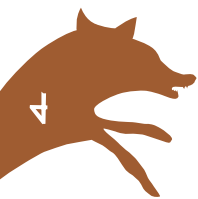
La obra toma como punto de partida el libro de Martin Baltscheit. Utilizamos para la descripción del texto la justificación del jurado que otorgó el Premio Alemán al Libro Infantil 2011:

«En la fábula, el zorro es listo, traicionero y ávido de gansos, liebres y gallinas. En el álbum de Martin Baltscheit, El zorro que perdió la memoria, también era así: guapo, espabilado y "rojo y rápido y siempre hambriento", un reconocible ejemplo a seguir. Semanalmente, explicaba trucos y engaños a jóvenes zorros en una comida compartida. En definitiva, un maestro de su oficio y un arrojado aventurero. Pero el zorro se hace viejo, no solamente canoso, lento y enfermizo, no, se vuelve muy olvidadizo. Primero confunde los días de la semana y va a la iglesia los miércoles. Después, en la caza, se olvida de cazar y ya no reconoce su propia imagen en el río.

Ser un aventurero, eso gusta a los niños en la edad de lectura de este álbum. Pero ellos también conocen el olvido, la búsqueda ansiosa, como "¿dónde está tu anorak?", después de haber estado jugando fuera, y la típica respuesta de los niños: "¿qué anorak?". Baltscheit consigue una conexión con las experiencias cotidianas del lector infantil, llevándola de forma comprensible y sensible a la proximidad de lo que le sucede al zorro. No es necesario hablar para nada de demencia. Se trata, sobre todo, de un estado psíquico, que también precisamente comprenden los niños.

Eso lo consigue Martin Baltscheit no sólo a través de unas frases compuestas perfectamente sino también muy profundamente en sus ilustraciones. Muestran la confusión del zorro ante los vacíos bancos de la iglesia el miércoles, así también como una cierta satisfacción y ensimismamiento cuando el zorro considera, por ejemplo, muy interesante como interlocutor su imagen en el río. Pese a dibujos más bien planos, Baltscheit consigue desarrollar un lenguaje corporal con pocos medios, que hacen comprensible al observador la situación emotiva de las figuras.





El zorro  
que  
perdió  
la memoria

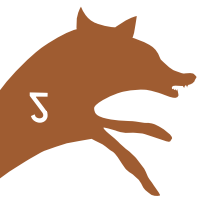
Baychimo  
teatro

Cada una de las dobles páginas tiene su especial expresividad colorista: Un rojo profundo para los días heroicos del zorro, tonos grises y negros para los días sombríos o colores oscuros y bruscos contrastes para representar la pérdida del concepto propio, después un pink para los despiadados, triunfantes gansos, que entonan el "yo he robado la memoria al zorro". El autor e ilustrador configura a doble página la escena más fuerte del álbum, en una admirable unidad de texto, tipografía e imagen, un discurso conmovedor y penetrante del zorro, que es perseguido por perros y que no termina de comprender qué sucede. Es casi imposible escenificar mejor esa confusión, ese absoluto olvido de todos los conocimientos sobre la propia persona y de la realidad.

Todo eso sería difícil de asumir para un lector infantil si Baltscheit no hubiera encontrado también aquí una solución para reconciliarse con la suerte del zorro. Una solución que representa también un bello statement a favor de la responsabilidad social de las generaciones entre sí. Porque, en la vida del zorro, las relaciones se han dado la vuelta: Si antes era él el que transmitía a los jóvenes zorros sus experiencias de vida, ahora son ellos los que se ocupan de él. Curan sus heridas; sin embargo, no pueden, naturalmente, curar su memoria.

El polifacético artista Martin Baltscheit presenta el tema de la demencia comprensiblemente, con gran sensibilidad y mucho humor, consiguiendo un álbum muy poético y conmovedor. La perfecta realización, incluida la paginación alterada debido a la demencia, convence de la misma forma que la historia con su densidad y, naturalmente, sin un feliz pero conciliador final".





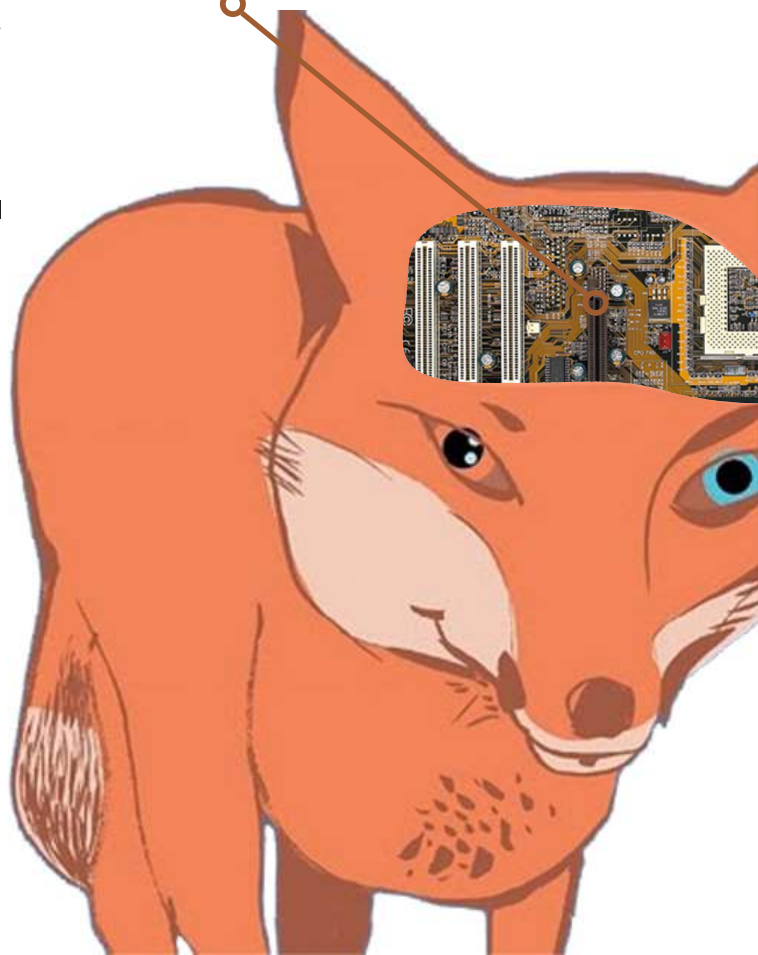
El zorro  
que  
perdió  
la memoria

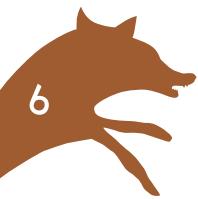
Baychimo  
teatro

## ¿Qué vamos a poner nosotros?

**La puesta en escena** El libro de Martin Baltcheit es descriptivo. Se narran los acontecimientos en 3ª persona. La estructura es perfecta: se presenta un zorro joven, implicado en la comunidad; siempre rodeado de jóvenes zorros a quienes enseña sus experiencias, un héroe. Se hace viejo y el héroe comienza a hacer cosas raras, "sucesos extraordinarios" con los que el autor genera empatía con el lector. Esos sucesos extraordinarios llegan a convertirse en peligrosos para el protagonista. La comunidad cuida del zorro, que vive de acuerdo a su original espíritu una nueva vida. Cada suceso de la estructura dramática, cuenta al lector los pasos del progreso de la demencia, y te hace cómplice.

Además de representar los sucesos del cuento, queremos conocer y compartir con el espectador lo que siente el zorro en cada uno de esos episodios. Por eso queremos contar el cuento desde su cabeza.





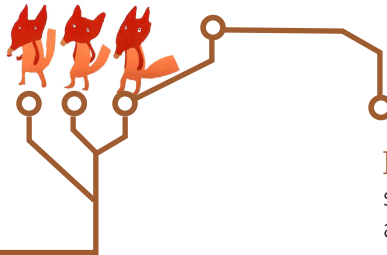
**El zorro**  
que  
perdió  
la memoria  
**Baychimo**  
teatro

**El cerebro como espacio de acción.** Una perspectiva diferente y complementaria a la planteada por el libro.

Este fue una de los planteamientos que más atrajo a Laura, una de las psicólogas de la Asociación del alzhéimer de Zamora. Le interesaba que la historia haga inteligible a los niños la dolencia, la normalice en su relación con el mundo y le proporcione claves para relacionarse con el enfermo. Comprender los procesos facilitará la comprensión de la enfermedad, la empatía con el protagonista de la historia. Habrá teatro.

Sabedores de que nuestros interlocutores serán fundamentalmente niñas y niños a partir de 3 años, a los que no nos apetece -ni nos creemos capaces- soltarles una charla científica sobre el alzhéimer, complementaremos la narración de los sucesos de la historia con la representación de la percepción sensorial del zorro y de lo que interpretamos como su subconsciente. Crearemos un espacio virtual en escena en el que la manipulación y creación en directo de vídeo y espacios sonoros serán fundamentalmente los recursos utilizados.

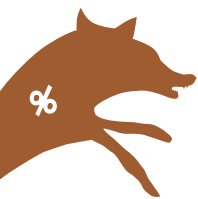
Representaremos 3 niveles diferentes de percepción visual del zorro que están muy relacionados con la enfermedad: **lo que está viendo ahora, lo que recuerda, lo que imagina.**



**Lo que ve el zorro.** Vídeos (aún estamos estudiando si serán en blanco y negro) de imagen real que nos muestren su mirada, el aquí y ahora. Contextualiza el espacio y tiempo de acción, los otros personajes con los que interacciona. Aquí intentaremos que se perciba como los demás ven a nuestro protagonista.

**Lo que recuerda.** Interpretaremos sus recuerdos con vídeos construidos con técnicas de animación o stop motion, pregrabados pero también crearemos en directo los vídeos utilizando pequeñas maquetas o con libros pop up, mezclando con imágenes fijas, etc... Aquí se nos abre la posibilidad de darle forma al zorro. De trabajar con una representación concreta, que será subjetiva también ya que es la imagen que tiene de sí mismo.

**Lo que el zorro imagina.** Sus sueños, miedos, confusiones, alucinaciones... en forma de sombras. Exploramos todas las técnicas a nuestro alcance: sombras chinas, las sombras de los objetos, las de los actores, sus cuerpos, sus manos... Este plano subjetivo del personaje protagonista nos permitirá justificar la presencia de los actores/manipuladores, como integrantes de ese espacio abstracto que representa el cerebro del zorro. 2 personas en su cerebro.



El zorro  
que  
perdió  
la memoria  
Baychimo  
teatro

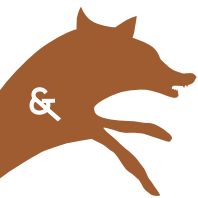
Cuidaremos también el espacio sonoro. Si trabajamos con la idea del cerebro como gestor de imágenes, tenemos que cuidar también los conceptos que vamos a usar en el espectáculo de percepción/generación del sonido y el de banda.

En espectáculos anteriores hemos trabajado con algunas características de la música concreta (*Todos sus patitos* y *Pinxit*) especialmente con el concepto de 'objeto sonoro': el sonido que produce un objeto no reconocible o asociable a ningún instrumento y la creación del espacio sonoro mezclando esos sonidos. También hemos trabajado con bandas grabadas y mezcladas en directo como sucede en *El pequeño señor Paul*. En el zorro que perdió la memoria queremos mezclar esas 2 experiencias. Por un lado nos apetece trabajar con el ruido, reconocible, gracias al cual podamos dar voz a los otros personajes o que nos permita contextualizar el espacio de acción o la propia acción. Un ejemplo: la escena en la que el zorro es perseguido por los perros. Queremos dar tiempo a que se oigan los ladridos, los cascos de los caballos sobre la tierra dura, la corneta, el bullicio de los cazadores. Dar tiempo para que el sonido trabaje en el subconsciente; que tenga tiempo para crear la tensión que representa y no solo acompañe la acción.

Por otro lado, queremos estudiar como incluir un uso más tradicional de la música al estilo de lo que sucede en el sr. Paul: la música como resumen del espacio emocional. Estudiar cómo suena la música en el interior del cerebro.







El zorro  
que  
perdió  
la memoria

Baychimo  
teatro

Por último **queremos dar voz a sus pensamientos**. Este es un momento importante. Nuestros trabajos para niños tienen una estrecha relación con la literatura infantil y juvenil, que se traduce en un respeto por los textos casi sagrado. En este caso adaptamos el texto: en algunos casos cambia el narrador en 3ª persona por 1ª; en otros, se reduce el uso de la palabra a la mínima expresión para dejar hablar a las acciones.

Nuestra idea de partida es que pensamos en palabras, en lenguaje —que es sonido— e incluirlo al espacio sonoro, jugar con él. La palabra también es grafía: incluimos la palabra escrita como otro recurso a sumar al discurso visual del espectáculo.

En este punto, resaltar un reto que nos hemos puesto: que los actores articulen las menos palabras posibles. Un reto relacionado con la creación y manipulación del sonido, de las palabras que los actores no dicen pero que colocan en objetos. Hay objetos que hablan y objetos que son palabra.

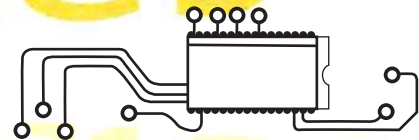
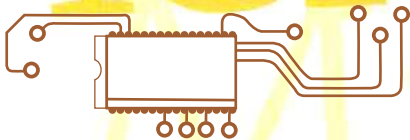
Este reto no significa que los actores no hablen.  
Los 2 actores/manipuladores representan el orden y el desorden en conflicto.





El zorro  
que  
perdió  
la memoria  
Baychimo  
teatro

Uno de los psicólogos de la asociación, al escuchar nuestra propuesta de cerebro como espacio de acción y la inclusión de estos 2 personajes, nos dio una pista que concretaba las intuiciones con las que trabajábamos. Puede resumirse en que los 2 personajes están inspirados en el proceso de memoria de un ordenador. Un paralelismo con el trabajo de la memoria ram y la memoria interna, en cómo procesan e intercambian la información. Este plano de representación de los actores, no se rebela al público de forma explícita. Es el motor íntimo de los personajes y de la puesta en escena. Una especie de identidad secreta que nos facilita la acción, la relación entre los actores, con la escena y con los objetos. Una relación íntima que tiene como consecuencia una relación del espectador con el producto de nuestra acción: el público relacionándose con lo que pasa en escena desde un punto de vista intelectual. Pero buscamos una mezcla óptima entre esa lectura intelectual y otra puramente orgánica, más dirigida a los procesos no conscientes. Ese plano no consciente está fundamentado en el uso de la palabra.



Queremos romper el planteamiento de acción del escenario.

Salir del escenario y dejar un momentito al zorro dentro, a los personaje que manejan su subconsciente... Queremos ser Paloma y Moncho reflexionando sobre lo que acabamos de hacer, lo que acabamos de contar; compartir un momento íntimo con los niños.

No podemos dejar de pensar en que el público natural del espectáculo serán niñas y niños a partir de 3/4 años. Tenemos claro que los niños se relacionan con absoluta normalidad con el arte actual, que no tienen problema para recibir, asimilar y jugar con el discurso visual, con el sonoro, con la acción de los 2 personajes... Tampoco tienen problemas para aceptar estos paréntesis/rupturas en los que la palabra tendrá un alto contenido poético. Vamos a ver qué pasa con Justo Alejo (entre otros) y sus palabras juguetonas con los niños.

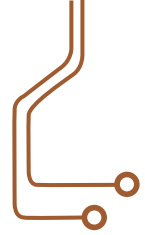
Un elaborado plan de trabajo para un resultado de fácil interpretación por parte de los espectadores, buscando una mezcla óptima entre la percepción sensorial y lo racional que lo aclara. Teatro hecho desde la cabeza a la barriga para que se disfrute desde la barriga a la cabeza.



El zorro  
que  
perdió  
la memoria  
Baychimo  
teatro



Una nota final para  
**la escenografía.**  
El espacio vacío, transformado  
en cerebro al incluir  
2 elementos principales:



**Un monolito,**  
presidiendo la escena. Es el  
centro gestor de las imágenes,  
del color que representa el  
estado emocional del zorro.  
Imágenes y color que nacen  
en ese monolito para invadir  
todo el escenario que deja  
de ser un espacio vacío  
y negro.

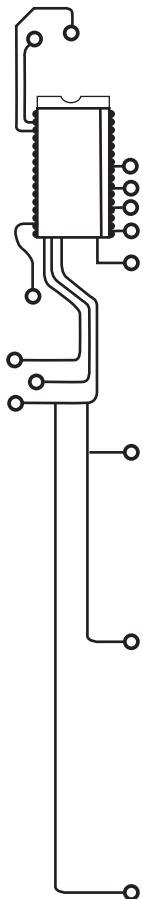
### **Una representación del zorro.**

Al igual que los actores  
manipulan procesos  
sensoriales, también deben  
hacer la manipulación  
mecánica. El zorro estará en  
una posición central, delante  
del monolito, elevado, como  
si flotara, dispuesto para  
aplicarle el movimiento. El  
resultado de su movimiento  
puede percibirse en el vídeo  
de su mirada. Así cuando el  
zorro corre, el vídeo  
representa esa carrera. Los  
diseños del animal se centran  
más en el estudio de las  
posibilidades de movimiento  
que en una representación  
realista. Tenemos que dar la  
idea de que ese muñeco en  
realidad es una interfaz.





El zorro  
que  
perdió  
la memoria  
Baychimo  
teatro



Actualmente estamos en esta  
fase de desarrollo del  
proyecto:

Hemos comenzado con el  
proceso de trabajo.

Tenemos casi lista la  
adaptación/transformación del  
texto. En realidad tenemos que  
ponerla a prueba. Pero ya  
tenemos un punto de partida.

El monolito va a ser construido  
en materiales que tengan  
aparición de vidrio negro que  
nos permita la proyección y/o  
retroproyección.

Acabamos de empezar en el gran  
zorro. La idea de la interfaz,  
apareció recientemente.  
Pensamos que estábamos siendo  
un poco exigentes con el público  
y quisimos facilitarle la lectura  
de los sucesos.

Pruebas técnicas de la puesta en  
escena; estamos definiendo el  
uso de recursos.

El trabajo está en marcha...  
el equipo funciona: Paloma  
Leal, Rosa Encinas, Arturo  
Ledesma y Ramón Enríquez,  
en el mismo proceso de  
creación colectiva de  
siempre.

Esperamos tener listo el  
trabajo para mediados de  
diciembre con la idea de  
estreno en febrero, después  
de haber elaborado algunos  
procesos de prueba.

En este  
espectáculo,  
igual que en el  
libro, que en la  
vida, no hay  
sitio para la  
tristeza ni para  
la melancolía.

**El zorro**  
que  
perdió  
la memoria  
**Baychimo**  
teatro



**contacto**  
606 222 537. Paloma  
652 849 175. Ramón

[info@baychimoteatro.com](mailto:info@baychimoteatro.com)  
[www.baychimoteatro.com](http://www.baychimoteatro.com)

