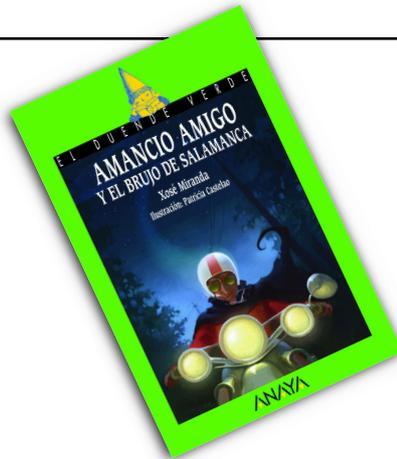




E L D U E N D E V E R D E

AMANCIO AMIGO Y EL BRUJO DE SALAMANCA



Xosé
Miranda

Ilustraciones
de Patricia
Castelao



© Grupo Anaya, S.A., Madrid, 2009
Proyecto realizado por Iván Solana

www.anayainfantilyjuvenil.com



AMANCIO AMIGO Y EL BRUJO DE SALAMANCA



Amancio Amigo y el Brujo de Salamanca

Xosé Miranda

Ilustraciones de Patricia Castelao

1 ARGUMENTO

El señor Amigo vive en las montañas de Lugo, en el Caurel, con el menor de sus hijos, Amancio, que no quiere ser labrador. Él está enamorado de Susana, una compañera del instituto que nunca le ha prestado mucha atención, y su padre, un cacique, jamás aceptaría que pudiera casarse con ella.

Amancio se traslada a estudiar a Salamanca. Allí tropieza en una ocasión con un señor muy extraño: lleva un búho en el hombro y se llama Immanuele Noctilucus, taxidermista. Conoce también a Ze Escolarão, un portugués con quien mantiene discusiones filosóficas y participa en sesiones de espiritismo. Juntos acuden a la buhardilla de Noctilucus y comienzan así muchos hechos extraordinarios, entre ellos, la llegada de un nuevo

profesor de informática, Faustino Prósper. Con él trabaja en el diseño de un programa informático, pero se distrae pensando en Susana, hasta que advierte unos mensajes en la pantalla de su ordenador que le hablan de las cuevas de Salamanca, la escuela de las artes ocultas. En realidad, es su profesor quien le propone acompañarlo a los escondites del misterio.

En las cuevas hay muchos estudiantes. Las clases las imparten el brujo y la Mano Negra. Se encuentra además Maestro Lionardo; con él aprenderán a diseñar programas muy peligrosos. Lionardo selecciona a los alumnos aventajados, a los dos amigos y a un francés, Víctor Siderol, muy interesado en los tesoros. Todos deben extender su enseñanza: crear el caos.

En su estancia en la escuela del mal, Amancio ha creado un programa que pueda actuar una vez él esté fuera de las cuevas, un programa con el cual destruir



todos los instrumentos del caos. El brujo lo entretiene antes de salir, queda el último y se ve obligado a permanecer, pero reclama las tres pruebas; la última no logra superarla.

Aún le queda la prueba de gracia y derrota al brujo. Regresa entonces en el tiempo al instante en que el profesor le propuso ir a las cuevas: lleva en su bolsillo el dispositivo con la información que de ellas trajo.

En el Caurel, la situación no es buena. Amancio tiene una gran idea para ayudar a su padre, y lo consigue hasta que aparece Faustino Prósper, a quien vencerá con astucia.

Por fin todo parece ir bien, aunque empeora debido a la acción de un conjuro que Amancio no consigue eliminar. Inesperadamente, llega su antiguo compañero Víctor Siderol, que recorre las tierras gallegas y le ayuda. Al romper el hechizo, el Maestro Lionardo aparece en forma de macho cabrío. Para acabar con él serán necesarias las trece palabras *retorneadas*. Solo Ze las conocía de memoria, aunque Siderol las guarda anotadas.

2 AUTOR E ILUSTRADORA

Xosé Miranda (Lugo, 1955) es Licenciado en Biología y profesor de Bachillerato

en el Instituto Xoán Montes de Luga. Ha cultivado la narrativa y la poesía, y la literatura de tradición oral es su especialidad. Ha ganado diversos premios en ambos géneros. Gran parte de su obra ha sido publicada por Xerais, como la segunda parte de las aventuras del protagonista de esta novela: *Amancio Amigo y el demonio de la botella*.

Patricia Castelao (A Estrada, 1974) es ilustradora y miembro del Estudio Baobab. Ha trabajado en diversos proyectos de animación con Dygra Films, Filmax Animation e Ilion Animation Studios. En el año 2004 comenzó su trabajo como ilustradora de libros infantiles en la que fue también su primera colaboración con Xosé Miranda. Desde entonces ha realizado importantes trabajos de ilustración de libros de texto, diseño de carteles y literatura infantil. En el año 2006 fue seleccionada para representar a España en la Feria del Libro de Frankfurt.

3 PERSONAJES

Amancio Amigo

El protagonista de esta aventura es un joven enamorado de su tierra y de Susana, una compañera de instituto. A pesar de que ha renunciado al trabajo en el campo, tampoco se concentra en sus estudios



en Salamanca. Se verá involucrado en episodios insospechados bajo la influencia de su compañero Ze Escolarão, y tendrá que recurrir a toda su astucia para luchar contra el mal.

Ze Escolarão

Natural de Portugal, este amigo de Amancio se siente atraído por el mundo del misterio y ansía conocer los secretos que se ocultan en las cuevas de Salamanca. Será quien se ponga en contacto con Immanuele Noctilucus y quien dirija a los dos muchachos a la aventura.

Susana

La amada de Amancio es una desconocida para él. Nunca han hablado, sin embargo, su imagen pasea con Amancio cada día. Susana es hija de un poderoso hombre del lugar entre cuyas ambiciones no se cuenta atenderla como merece.

Padre de Susana

El cacique domina el entorno donde vive Amancio como si fuera su dueño absoluto. Se impone a sus vecinos tanto en asuntos políticos como en cuestiones relacionadas con su medio rural. Es un hombre soberbio y satisfecho de su poder.

Immanuele Noctilucus

Con este misterioso personaje se encuentra Amancio en dos ocasiones mientras ambos pasean a orillas del río Tormes. Es un brujo en realidad. Con él alcanzan un

acuerdo Amancio y su padre, y es tan astuto que cerca está de tomar al primero como prisionero para siempre. No será fácil vencerlo; Amancio necesitará ingenio y mucha suerte.

Padre de Amancio

Representa en la historia al padre responsable, preocupado por el futuro de su hijo, y es también una persona que conoce las dificultades de la vida rural. A pesar de sus esfuerzos, no cuenta con grandes recursos económicos, lo cual no impide que su hijo asista a la universidad. Tendrá una actuación de gran importancia en el momento de reconocer a Amancio.

Faustino Prósper

Bajo el disfraz de profesor de informática se esconde un brujo que seducirá a Amancio. Le ofrece riqueza, pero tendrá que completar el periodo de aprendizaje para disfrutar de ella. Un error lo hará caer ante Amancio en una persecución.

Mano Negra

Se encarga, junto con Faustino Prósper, de las clases que se imparten en las cuevas. Le corresponde también que todo en ese lugar funcione correctamente. Amancio ideará una ingeniosa manera de librarse de ella.

Maestro Lionardo

Tiene aspecto de macho cabrío, proviene de la ciudad de Salem, masca tréboles y escupe saliva de color verde. Enseñará a



los muchachos de las cuevas a fabricar gusanos informáticos con efectos enormemente destructivos. Contra él será la última lucha de Amancio.

Víctor Siderol

Este compañero reaparece al final de la historia para ayudar a Amancio. Es un estudioso interesado en los tesoros y en los libros mágicos, y lleva siempre consigo trocitos de hueso pertenecientes a la clavícula de Salomón. Se encuentra casualmente en Galicia, tierra de misterios y tesoros.

4 VALORES

□ Imaginación

Amancio toma contacto en Salamanca con un mundo fuera del habitual, un mundo en el cual suceden cosas extraordinarias. Para aceptar su existencia, es necesaria la imaginación, pues, de lo contrario, ese mundo quedaría rechazado. Es también gracias a la imaginación que los personajes se transforman y realizan viajes en el tiempo.

□ Responsabilidad

Cuando el Maestro Lionardo revela a sus discípulos la presencia de un traidor entre ellos, Amancio comprende que se trata de él: no comparte los males que

está obligado a ejecutar y se propone, al contrario, emplear el propio mal que aprende para luchar contra sus terribles maestros.

□ Compromiso personal

Es un valor muy complejo. Amancio se entrega a sus pensamientos, a la imagen de Susana, pero comprende que su padre no vive una situación fácil y que debe ayudarle. Para ello necesitan dinero, y el muchacho acepta el sacrificio de estudiar con el brujo para aprender las artes que les procurarán, a él y a su padre, el bienestar.

□ Astucia

Amancio debe sacar provecho de sus recursos para mejorar su situación y la de su padre, pero también los empleará para combatir las diversas formas del mal. En este combate son importantes las distintas transformaciones. Como no solo Amancio cuenta con esa facultad, será vencedor quien sea más astuto, quien con sus transformaciones consiga poner en mayor aprieto a su enemigo.

□ Medio rural

Amancio procede de un mundo que ofrece muchas dificultades y donde se aprecia la injusticia social. No solo hay hombres mucho más ricos que otros; también los que más tienen son los más poderosos, y quienes dominan e imponen su ley a los demás.



A C T I V I D A D E S

A continuación, se ofrecen unas actividades de animación previas a la lectura del libro, para suscitar el interés, y posteriores a ella, para recrear los distintos aspectos de su contenido y fomentar la creatividad de los lectores.



ANTES

DE LA LECTURA

LOS SÍMBOLOS DEL MAL

En la obra aparecerán diferentes formas del mal, ya sea en cuanto al aspecto de los personajes o a las acciones que llevan a cabo. Pero las formas, los aspectos o los símbolos del mal son muchos. La clase podría buscar en su memoria y compartir aquellos que conoce. El procedimiento se dividiría en dos partes: en la primera, cada alumno escribe en un papel los seres, personajes y objetos que para él se relacionan con el mal, y en la segunda, un compañero, desde la pizarra, añade una cruz por cada nombre proporcionado. Al final se conocería aquello a lo que, en general, tienen más miedo.

¿QUÉ ES UN BRUJO?

La obra lleva en su título la palabra brujo, pero ¿qué es un brujo? Quizá todos los alumnos conocen bien el aspecto de una bruja, aunque también los brujos tienen el suyo propio. Se les puede solicitar que enuncien los rasgos, prendas y utensilios que siempre acompañan a un brujo y que busquen las diferencias, si las hay, con los de las brujas de los cuentos. También sería oportuno preguntarles por los cuentos en los que estos personajes aparecen, sus títulos y argumentos, de manera breve.



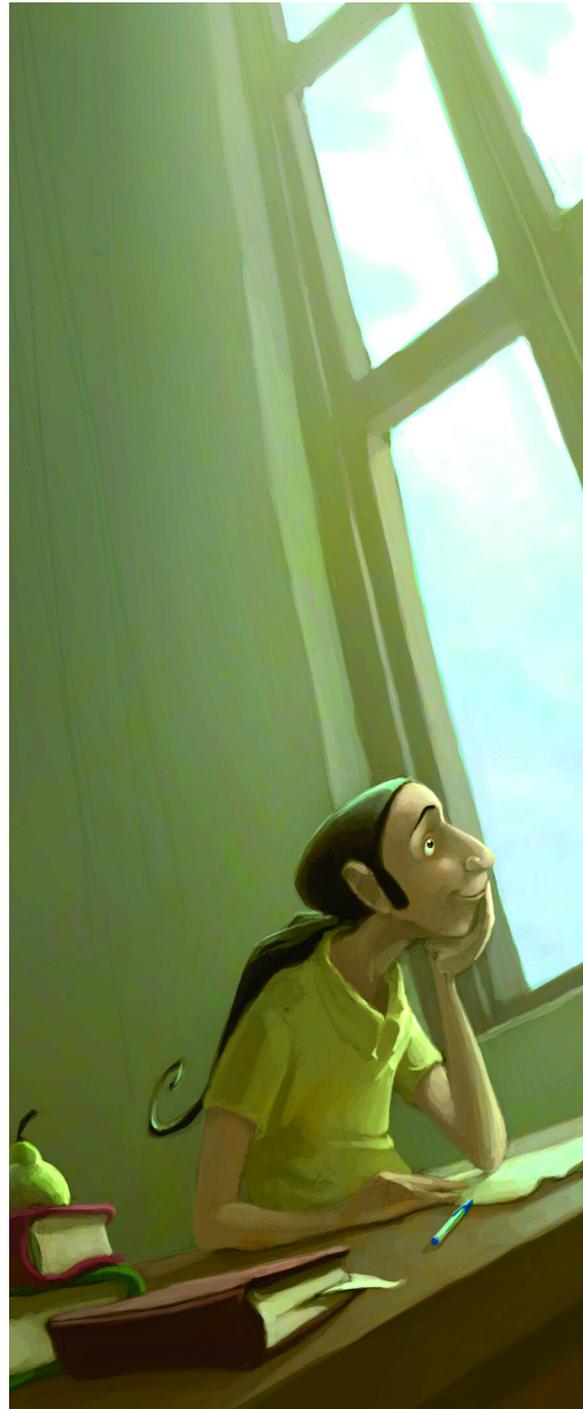
DESPUÉS

DE LA LECTURA

VIAJANDO EN EL TIEMPO

Amancio no solo viene y va desde Galicia hasta Salamanca, sino que, además, retrocede en dos ocasiones al pasado, en dos momentos cruciales de su aventura. ¿Quién no ha deseado regresar al pasado o situarse inmediatamente en el futuro?

Los alumnos pasarían un buen rato con sus viajes ficticios: que piensen en qué épocas o momentos de la historia por ellos conocidos querrían estar presentes. No se trata de que recuerden o hablen de situaciones personales, sino de que proporcionen su particular visión de los acontecimientos históricos de su interés, y de que identifiquen las diferencias de cada época por ellos referida con el mundo presente.





Este libro presenta transformaciones sorprendentes y persecuciones. Imagina situaciones en las que desearías convertirte en otro ser, tanto de la naturaleza como de los que el hombre ha creado, para escapar de algo, o alguien, que te persigue. Pero ten en cuenta que no solo tú te puedes transformar...

Dibuja dos posibles transformaciones para ti y para tu perseguidor.



Ahora ya conoces todas las transformaciones de los personajes, son muchas y presentan a lo largo de las aventuras de Amancio a seres muy diferentes.

En dos columnas, escribe el nombre de los que pertenecen a la naturaleza y el de aquellos que el hombre ha creado.

SERES NATURALES

SERES CREADOS
POR EL HOMBRE

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____





Como habrás observado, en la obra está muy presente al ámbito de la informática, ¿sabes a qué se dedica exactamente?

Te proponemos que, con la ayuda del diccionario, averigües el significado de los siguientes términos:

PROGRAMA

ORDENADOR

CIBERNÉTICA

GUSANO INFORMÁTICO

DATOS

SOLUCIONES

Después de la lectura

FICHA 1

- Naturales: pulga, gallina, zorro, golondrina.
- Creados: moto, coche, camión, tráiler, moto acuática, motora, avioneta, avión reactor, anillo.

FICHA 3

Muy conocidos son: un gato negro, un espejo roto, una escalera, la sal...