



LOS CAMINOS DE LA LUNA

Juan
Farias



Ilustraciones
de Alicia Cañas
Cortázar

ANAYA

© Grupo Anaya, S. A., Madrid, 1998
SOPA DE LIBROS

Proyecto realizado por: Isabel Morueco
Diseño: Manuel Estrada
Director editorial: Antonio Ventura



LOS CAMINOS DE LA LUNA



Los caminos de la Luna

Juan Farias

Ilustraciones de Alicia Cañas

1 INTRODUCCIÓN

Los caminos de la Luna es prácticamente un texto en prosa poética: descripciones, fragmentos de diálogo, pensamientos y citas de obras universales de la literatura infantil y juvenil de todos los tiempos componen esa miscelánea en diferentes registros de voces, que evocan la fuerza de la vida, característica de Juan Farias, ese viejo marinerero que un día abandonó su barco para dedicarse a la literatura, a escribir sobre la gran aventura de lo cotidiano, donde tantos y tantos héroes anónimos luchan día a día por aquellos a los que quieren.

La voz del narrador recorre los escenarios del pueblo que ha visto crecer a Juan el Viejo, el protagonista: las descripciones de la playa, del pueblo, de sus personajes, los diálogos de Juan el Viejo y su nieta Marolilña (correspondientes al tiempo presente, en

letra cursiva) se conjugan alternativamente con la narración del protagonista, quien recuerda hechos de su vida, que se presentan con entidad propia, como pinceladas de un cuadro expresionista.

Por la profundidad de su contenido y el lirismo que se desprende de la narración, es un libro que permite lecturas diferentes según la edad: a partir de 10 años... y a lo largo de la vida.

Al final de la obra, antes del índice y de las páginas que hacen referencia al autor y a la ilustradora, figuran los textos correspondientes a las notas (numeradas en las respectivas citas que señala el texto). Estas notas, escritas por Raquel López (Coordinadora del Centro Internacional del Libro Infantil y Juvenil) suponen, además de una amena recreación explicativa –en forma autobiográfica– sobre la obra o el personaje citado, una deliciosa invitación a que los niños y niñas de hoy lean los libros de «ayer» y... de siempre.



2 ARGUMENTO

A Juan el Viejo le encanta pasear a la orilla del mar con una de sus nietas, Maroliña, que sabe escucharle. Él conserva muy vivos los recuerdos de su infancia, de su juventud, de toda una vida allá en su pueblo... y siente que todo está muy cerca, como si se hubiera encogido el tiempo: sabe que ha vivido mucho, y sin llegar a aburrirse nunca.

Su voz, entremezclada de silencio –de ese silencio que también tiene su propia voz–, reproduce a retazos recuerdos y escenas de la vida cotidiana, anidadas en su pensamiento y también en su corazón:

–Su hermana **Nené**, de doce años, que atiende a los animales de granja mientras pasea sus sueños...

–Su **abuelo**, que de joven fue tamborileiro, que tocaba en la feria, con los ojos puestos en aquella muchacha, que más tarde sería la abuela. El abuelo era fuerte, capaz de echarse un becerro a la espalda, la abuela, un tanto despistada: tenían ganado. Él había acompañado al abuelo al monte, y allí pasó la noche, vigilado por los mastines.

–Su **padre**, que era artesano, capaz de regalarle la mar por su cumpleaños... su **madre**, siempre atareada. El mutuo amor entre ambos, sincero, fruto de la vida compartida, en un destino común marcado por el quehacer diario, por la conformidad –que no resignación– de la propia

ventura. Se conocieron, cuando ella le vendió un queso.

–Las clases de **Don Paco**, que enseñaba a observar, a saber cómo era el lugar donde se vive, a oler el viento, a dar significado a las cosas que quizá ya se saben porque se ven, aquellas clases junto a la playa...

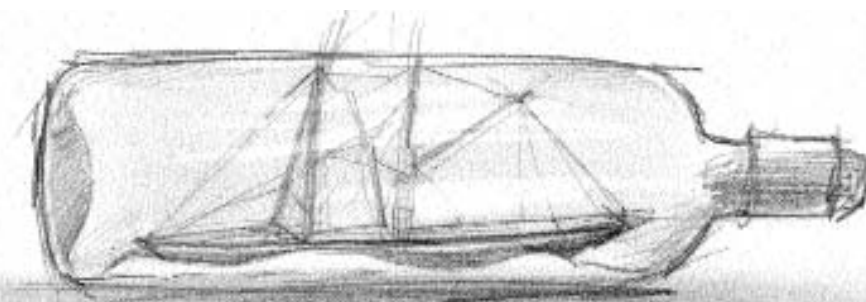
–Y el amor de **Marola**, la chica pelirroja, de genio vivo y de ojos azules, cuya mirada era el contraste de su atuendo oscuro y triste, compañera de juegos, y más tarde compañera de la vida, madre de sus hijos, abuela de sus nietos...

–Su amigo **Nano**, el hijo del notario, y los juegos: a piratas, a liberar a la princesa cautiva, a hacer castillos en la arena, a escribir un nombre que borran las olas, a coger grillos..., y los paseos en solitario bajo un cielo de estrellas.

–Y las gentes del pueblo, cada cual a su oficio: **Pedro**, el pescador, un hombre enamorado del mar, **Renato**, el de la pata de palo, que tenía un huerto, y **Claudine**, una chica francesa que vivía con su tía, Colette, en París, y venía a pasar el mes de agosto. El cartero, que era el padre de Marola...

–También los malos ratos, como en aquella fiesta de San Juan, el santo de su padre y de su abuelo, cuando decidieron guisar al pato sin pareja que habían criado. Entonces Juan lloró amargamente.

La misma playa de arena y rocas acoge a Juan el Viejo y a su nieta **Maroliña** en sus largos y entretenidos paseos junto a ese pueblo, donde los vecinos siguen teniendo un rostro, donde los muros saben de historia, no de grandes hazañas, sino



de esa historia de protagonistas anónimos cuya vida transcurre tranquila, entre el progreso y la nostalgia.

Al cabo de treinta años, Maroliña encuentra una carta de su abuelo Juan, con el mensaje más humano que jamás pueda imaginarse, con el que concluye el libro. Dice así: «Créeme, si no hay amor, no hay hombre».

3 AUTOR E ILUSTRADORA

Juan Farias nació en 1935 en Serantes (La Coruña). Estudió Náutica y, después de recorrer el mundo a bordo de un barco, se dedicó a su verdadera vocación: la literatura. El valor de su obra es fiel reflejo de su honda calidad humana: sus libros transmiten la emoción de la vida, de lo cotidiano, que, según sus propias palabras, «a veces es triste, a veces alegre, a veces doloroso». ¿Es, acaso, Juan el Viejo, o Juan Farias, el Viejo? –por la edad, no puede decirse que sea «viejo», pero los que le conocen –amigos, lectores...– se dan cuenta de que ha «vivido» mucho, y que sabe contarlo.

En 1980 obtuvo el Premio Nacional de Literatura Infantil y ha sido incluido varias veces en la Lista de Honor de la CCEI entre otras muchas menciones.

Alicia Cañas nació en Cirueña (Rioja). Es una de las ilustradoras de más prestigio en España. Según sus propias palabras, ilustrar un libro tan hermoso como éste le ha supuesto un reto y un placer, por su calidad literaria y su sugerente plasticidad.

4 PERSONAJES

A través del narrador, el pueblo presenta, como en un retablo, toda una gama de personajes tipo de los que fundamentalmente interesa lo que hacen, su oficio dentro de ese pueblo que late con el paisaje, donde las costumbres se hacen eco de una generación a otra, donde arraiga con fuerza el sentido de la vida, que no es otro que saber gozar las alegrías y mitigar las penas. En este sentido, **Juan el Viejo** es quien nos da la mejor lección: él sabe disfrutar de las cosas sencillas y no ha sido capaz de aburrirse. Es un hombre apacible, bondadoso, nostálgico, a quien no le importa haber llegado a viejo porque ha sabido –y sabe– amar suficientemente la vida.

Respecto a los **personajes restantes**, que en el libro se presentan a través de los recuerdos de Juan el Viejo, véase el apartado número 2 (Argumento).



5 VALORES

Los caminos de la Luna es un compendio de valores humanos. Basta recorrer cada una de sus líneas para apreciar lo que es una vida intensamente vivida, la de Juan el Viejo, contenida en el significado de la última frase de la carta a su nieta.

A continuación, figuran algunos ejemplos:

□ Disfrutar de la vida, de lo cotidiano.

–*Qué es una aventura, abuelo?...*

–*¿Y una aventura emocionante?*

–*Vivir –sonrió el abuelo* (pág. 9).

Siempre quise aburrirme y nunca pude (pág. 11).

...viven en un pueblo donde las prisas son raras y se grita poco (pág. 47).

□ Saber escuchar.

Casi siempre lo acompaña una de sus nietas, la que mejor escucha (pág. 10).

□ La imaginación y los juegos.

La oscuridad es emocionante, y más si huele a naftalina y a zapato (pág. 12).

...quería ser buzo, pájaro carpintero, mariposa de abril... (pág. 13).

En la playa se puede jugar a casi todo... no tienes que recoger nada, ni colgar las olas de una percha o poner la arena en su sitio (pág. 30).

...si el capitán tiene una nieta pelirroja y está al rumbo que más le gusta... (pág. 43).

Marola, a ser la princesa cautiva, yo, el caballero que acude a salvarla... (pág. 86).

□ La enseñanza basada en la experiencia y la empatía con los discípulos.

Las (clases) de Don Paco sí (pág. 12).

Si estábamos quietos, preguntaba:

–*¿Se puede saber qué pasa?* (pág. 70).

□ La integración con la naturaleza.

La mar, según le dé, amanece tranquila, melancólica, alegre o revoltosa... (pág. 27).

Bajé a la playa, a estar solo, que de siempre me gusta ver las estrellas y pensar en mis cosas... (pág. 33).

□ El amor y la comprensión.

–*Abuelo –dijo y no dijo más y dijo mucho* (pág. 32).

–*Pienso que te vas a ir y ya te echo de menos –dijo.*

Yo, mira tú, echaba de menos a Marola (pág. 42).

–*Mi niña está enamorada –dijo.*

–*¿De quién, mamá?*

–*Del amor, supongo* (pág. 89).

Créeme, si no hay amor, no hay hombre (pág. 92).

□ El humor en la narración.

Pero la abuela... perdió el mazo del almirante, y el abuelo, por no oírla refunfuñar, subió al tejado y bajó el badajo de la campana (pág. 39).

En el pueblo, cada perro tiene un nombre y cada vecino un mote (pág. 48).

Mi santo, el de papá y el de un tío de papá, uno que era relojero y tenía seis hijas feas (pág. 56).

□ La música.

La guitarra de Nené era su mejor amiga a la de estar triste, a la de estar alegre, a la de hacerse la sorda (pág. 60).



A C T I V I D A D E S

A continuación, se ofrecen unas actividades de animación para realizar antes de leer el libro, y así suscitar el interés por su lectura, y después de leerlo, para recrear los distintos aspectos de su contenido y fomentar la creatividad de los lectores.

ANTES

DE LA LECTURA

CONTRACUBIERTA

Leeremos el texto de la contracubierta. Sugeriremos a los alumnos y alumnas que imaginen y escriban alguna de las cosas que Juan el Viejo le cuenta a su nieta Maroliña y el **contenido** de ese **mensaje** tan valioso.

JUEGOS

En esta playa jugué a todo, a juegos de niños y a juegos de mozo también jugué.

A partir de este fragmento, los alumnos y alumnas imaginarán algún juego de este personaje. Comentarán a qué suelen jugar ellos, qué **clases de juegos** conocen –para jugar entre dos, tres, o en un grupo mayor (a excepción de los juegos de vídeo-consola, o de ordenador). Es una buena oportunidad para comentar los juegos de otras épocas: Pueden recabar información preguntando a qué solían jugar los padres, los abuelos, etc., cuando eran niños.

Se puede aprovechar la ocasión para fomentar los juegos, actividad importantísima durante la infancia, que, en cierto modo, parece que actualmente está disminuyendo.





DESPUÉS

DE LA LECTURA

DRAMATIZACIÓN

«EL DESTINO DEL CONDE MALO»

A partir del texto de la página 50, sugerimos el siguiente guión para representar una parodia sobre los desmanes del conde y su trágico destino. La época puede situarse en el siglo XVII o XVIII:

- ❑ Aparece el conde Malo en su trono, con cara de mal humor. A su lado, los dos bufones hacen lo propio: le halagan, se ríen...
- ❑ Unos soldados montan la guardia, otros traen a varios súbditos, que van arrojando –de uno en uno– a los pies del conde.
- ❑ Cada súbdito implora un favor o expone una queja justa.
- ❑ Pero el conde, que es un lunático y un sanguinario, se enfada y ordena que les apliquen castigos (absurdos, ridículos).
- ❑ El verdugo finge cumplirlos, pero lo que hace es esconder a los condenados en unas dependencias cerca de las cocinas.
- ❑ Llega la hora en que todos los días el conde toma un elixir para mantenerse en forma. Lo trae un lacayo en una bandeja. Los bufones saltan y ríen, aparece un músico –o trovador–, y todos los presentes recitan a coro algo en relación con que al conde le aproveche lo que va a tomar.
- ❑ A una señal del conde, varios cortesanos y cortesanas bailan una danza.

- ❑ Pero el conde Malo se pone muy malo y se va de allí, doblado por la cintura y haciendo aspavientos.
- ❑ De pronto aparecen en tropel todos los condenados y uno de ellos anuncia que ellos han envenenado al conde.
- ❑ Aplausos y algarabía entre los presentes.
- ❑ Danza final.

SUGERENCIAS PARA LA PUESTA EN ESCENA:

Los alumnos pueden escribir el texto correspondiente a las intervenciones de los diferentes personajes. El profesor puede previamente señalar el orden de las intervenciones, con alguna «ligera idea» de lo que tienen que decir.

Sugerencias de música: «Marcha triunfal» de *Aida* (Verdi), algún minueto (Mozart, Boccherini...) o, para el final, alguna danza cortesana de un compositor de la época barroca.

Puede hacerse también con mímica.

FESTIVAL DE ÓPERA

A partir del texto de la página 63, sugeriremos a los alumnos que lean la nota 11 (pág. 100). Después, dividiremos la clase en equipos. Cada equipo realizará, en una cartulina grande, un cartel anunciador (colage) para la ópera *El buque fantasma*: ilustración del tema, compositor, orquesta, director, intérpretes, fecha del festival, local, ciudad, precio de localidades, etc.

Materiales: recortes de revistas, fotografías, rotuladores, acuarelas, tinta china, etc.

2 ANTES

DE LA LECTURA



LOS CAMINOS DE LA LUNA

*Siempre quise aburrirme y nunca pude.
A un amigo mío, a Nano, el hijo del notario Antón,
siempre le era de lo más fácil.
Sólo con decir:
—Me aburro.
Ya se le ponía cara de asco.
Yo decía:
—Me aburro.
Y no funcionaba.*

Aquí tienes un fragmento del libro que vas a leer. **Imagina** cómo es el personaje-narrador y **dibuja** su retrato. ¿Por qué nunca se habrá aburrido? ¿A qué se habrá dedicado? **Describe** lo que hace durante un día cualquiera de la semana.





Ahora que ya te has leído el libro, seguro que recuerdas quién dice las siguientes frases:

1.-Pues haz el pino.

2.-Oled el viento y que os dé en la cara hasta que se os salten las lágrimas, hacedlo o tendréis aprendido algo de menos.

3.-Porque no es tonto, es lobo.

4.-Mañana comemos pato.

5.-Esta mañana, papá me regaló la mar.

6.-No mires así a la mar, rapaciña, que la enamoras.

7.-Uno tiene que saber dónde vive.

8.-¿Puedo convidar a Marola?

9.-Esto es bueno para los pies; los caballos también lo hacen.

2 DESPUÉS

DE LA LECTURA

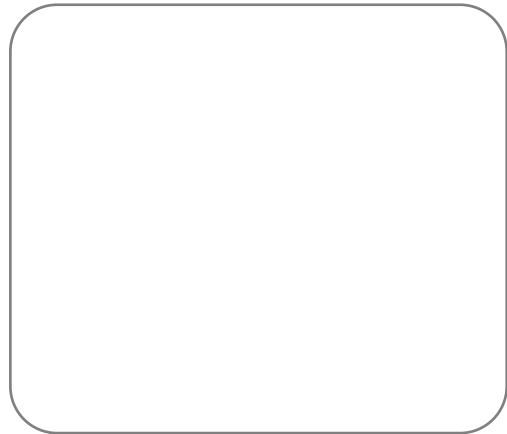
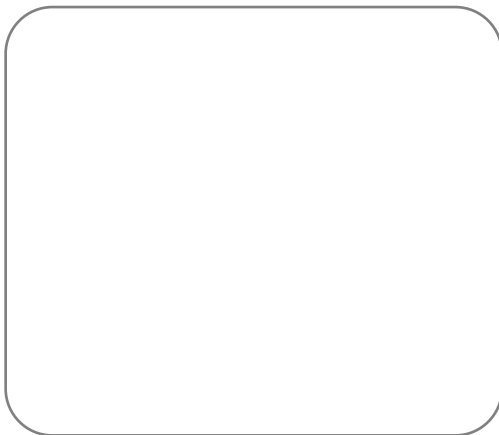


LOS CAMINOS DE LA LUNA

*Marola, Nano y yo subíamos a las ruinas del castillo.
Marola, a ser la princesa cautiva, yo, el caballero
que acude a salvarla, y Nano, el dragón que bosteza,
los tres personajes de un cuento que había vuelto a leer
la noche anterior, mientras venía el sueño.*



Imagina el argumento de ese supuesto cuento. Representa en cuatro viñetas un cómic con las escenas más importantes. Escribe el título.





Recuerda cómo es el pueblo donde vive Juan el Viejo.
Describe cómo es el **lugar** donde vives y lo que te gusta de él. Haz una **ilustración** o pega una **foto** o trozo de **postal** de algún rincón característico de tu localidad.

4 DESPUÉS

DE LA LECTURA



LOS CAMINOS DE LA LUNA

*En el gallinero teníamos una docena de ponedoras,
un gallo, un pato y una pata.
La pata, una noche, se escapó con otro pato.
Mi pato quedó solo y cabreado.*



*Noche de San Juan. A encender el fuego y saltar el fuego,
que así no tendrás pesadillas.*

*Mañanitas de San Juan. A buscar el trébole y recogerlo
cuando en cada hoja aún luce una gota de rocío.*

*Día de San Juan. Mi santo, el de papá y el de un tío de papá,
uno que era relojero y tenía seis hijas feas.*

Lee este texto y **escribe** a continuación el **argumento** de una historia divertida con los animales citados, o con el relojero y sus hijas.

SOLUCIONES

Después de la lectura

Ficha 1

1. Nené, la hermana de Juan el Viejo (pág. 12).
2. Don Paco, el maestro (pág. 28).
3. El abuelo de Juan el Viejo (pág. 42).
4. La madre de Juan el Viejo (pág. 57).
5. Juan el Viejo (pág. 24).
6. Pedro, el pescador (pág. 26).
7. Don Paco, el maestro (pág. 46).
8. Juan el Viejo (pág. 62).
9. Madame Colette, la tía de Claudine (pág. 74).

Ficha 2

Respuesta libre. Texto de referencia, pág. 86.

Ficha 3

Respuesta libre. Texto de referencia, págs. 48-52.

Ficha 4

Respuesta libre. Texto de referencia, pág. 56.