Cinc Cèntims Teatre

Dosier pedagógico
del espectáculo

Mular

(o la gran captura)



Equipo

Dirección: Víctor Borràs
Texto original: Víctor Borràs
Música original: Anna Sala
Diseño y construcción de la escenografía:
Joan Pena, Elisabet Pané i Quimet Felis (Plàncton Escena)
Diseño y confección del vestuario:
OcuitO confecció d'il·lusions
Diseño de iluminación: Marc Espinosa
Equipo actoral: Mariona Blanco, Pau Castillo e Irene Mas
Mentoría: Margarida Troguet
Fotografía y vídeo: Pere Lloveras (Circular Comunicació)
Diseño gráfico: Ariadna Sala Studio

Coproducido por Fira Mediterrània de Manresa
Espectáculo del Obrador d'Arrel de la Fira Mediterrània de Manresa 2025

Premio FETEN
Mejor Escenografía
y Caracterización 2026

Con el apoyo de
-

Contenido del dosier pedagógico: Cinc Cèntims Teatre
Maquetación: Enric Vidal
Ilustraciones: Mireia Pujol
Correcciones: Maria Pilar Motas y Montse Poch

Índice

La compañía Cinc Cèntims Teatre ____ 04
El espectáculo "Mular (o la gran captura)" ____ 05
Carmen y Reme ____ 06
El Mular ____ 08
El Sereno ____ 12
La Alcaldesa ____ 16
Los Pescadores ____ 20
La Pescadera ____ 22
Las Turistas y el Guía ____ 26
Los Ingenieros ____ 28

La compañía

Cinc Cèntims *Teatre*

¡Hola! Somos la compañía de teatro para todos los públicos Cinc Cèntims Teatre y nos encanta crear espectáculos sobre mundos mágicos a los que puedas acompañarnos para vivir grandes aventuras. ¿Conoces la leyenda del Mular, Carmen, Reme y el Sereno? ¿No? Pues presta atención que nosotros te la contaremos...



ESTA SEÑAL INDICA QUE DEBE HACERSE **ANTES DE VER LA OBRA**

LA OBRA

Dos amigas que viven en un pueblo de la costa salen una noche a contemplar el mar. No imaginan que esa escapada, aparentemente inocente, las llevará a descubrir una criatura insólita. Cuando el Sereno lo descubre, da la voz de alarma y moviliza a todo el pueblo para capturarla. Esa decisión colectiva transformará la vida de las dos jóvenes y también la de sus vecinos y vecinas.

PERO ANTES...

Te proponemos actividades, talleres y ejercicios para que puedas sumergirte con nosotros en el increíble mundo de "Mular (o la gran captura)". Verás que hay que hacer algunos antes y otros después de ver la obra. En cada página conocerás a un personaje de nuestra historia. ¿Nos acompañas?

¡Aibá! ¿Sabes lo que dicen?

A los abuelos y abuelas de nuestro pueblo les encantan las curiosidades, y a lo largo de este cuaderno nos enseñarán algunas que pueden ser muy útiles.



ESTA SEÑAL INDICA QUE DEBE HACERSE **DESPUÉS DE VER LA OBRA**

El espectáculo

Mular

(o la gran captura)



Cal Manyo es una casita de pescadores donde vivía una familia con tres hijas. El padre era pescador y la madre trabajaba salando anchoas. Allí crecieron las tres niñas y ha sido su historia la que ha inspirado "Mular (o la gran captura)".





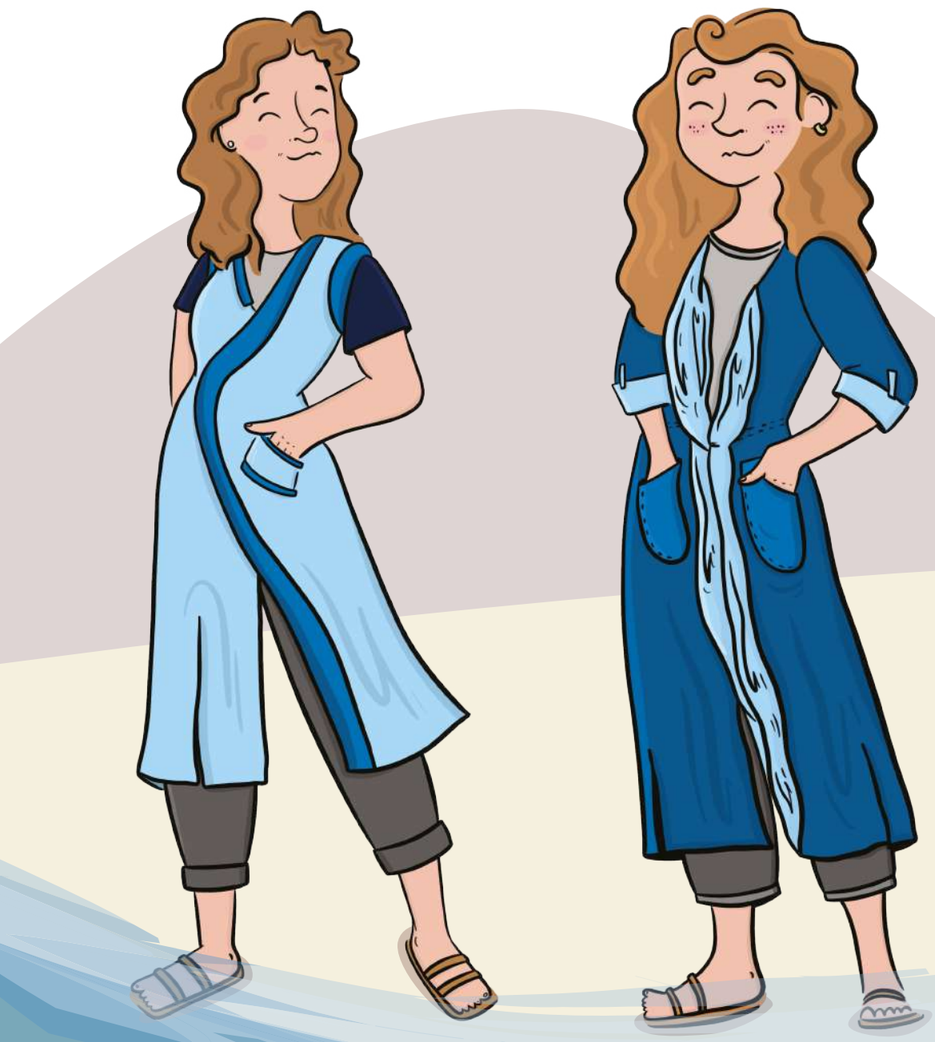
¡Aibá! ¿Sabes lo que *dicen*?

¡Que en esta casa nació la idea original de la obra! Nos encerramos unos días para inspirarnos y de allí salieron las ideas para empezar a escribir. Además, Remei, una de las tres hermanas, nos regaló anécdotas de su vida, fuente de nuestra inspiración.

Carmen y *Reme*

Carmen y **Reme** son dos chicas de un pueblo de la costa. Son **remendadoras**, es decir, arreglan las redes de los pescadores. Cosen agujeros, refuerzan nudos y vuelven a dar vida a las redes rotas por el mar.

Un día deciden ir a la playa por la noche... y allí es donde lo encuentran. Una criatura extraña, misteriosa, con unos ojos que nunca habían visto antes: el Mular.



El *Mular*

El **Mular** es una criatura marina legendaria, antigua como las primeras olas y poderosa como una tempestad. Cuentan que, hace mucho tiempo, había sido un pirata temible, capaz de hacer desaparecer barcos enteros con un solo ataque. Navegaba en una embarcación con forma de pez gigante y se desvanecía silencioso entre la niebla, sin dejar rastro. Tras sembrar tanto dolor y destrucción, los dioses, indignados, lo castigaron: lo transformaron en un monstruo marino colosal, condenado a vivir eternamente bajo las aguas.

Desde entonces, el Mular no es solo una bestia: es el alma del mar. Cuando se enfurece, los vientos rugen y las olas se alzan como montañas. Cuando descansa, el mar duerme en silencio. Pero... ¿qué puede suceder si alguien osa capturar a quien gobierna el mar?



PARA DESPUÉS DE LA OBRA

EL DIBUJO

Has conocido la historia del Mular, ese pirata convertido en pez gigante que controla el mar y provoca tempestades. Imagínate cómo es: ¿Tiene ojos? ¿Tiene escamas? ¿Es más barco o más pez? ¿Da miedo o da pena?
Tú decides cómo es este ser legendario... ¡Dibújalo!

LA DUDA

Después de capturar al Mular, la gente del pueblo no tiene claro si se trata de un mamífero o de un pez. ¿Les ayudas? Lee estas características y marca si son propias de un mamífero o de un pez. Después, según tu dibujo y tu imaginación, marca si es una característica de tu Mular o no.

Características	Mamífero o pez	Tu Mular
Tiene branquias		○
Tiene pulmones		○
Nace de un huevo		○
Da leche a sus crías		○
Tiene aletas y vive en el mar		○
Tiene escamas		○
Tiene pelo (aunque sea corto)		○

Según lo que has dibujado e imaginado, ¿tu Mular es un pez o un mamífero?



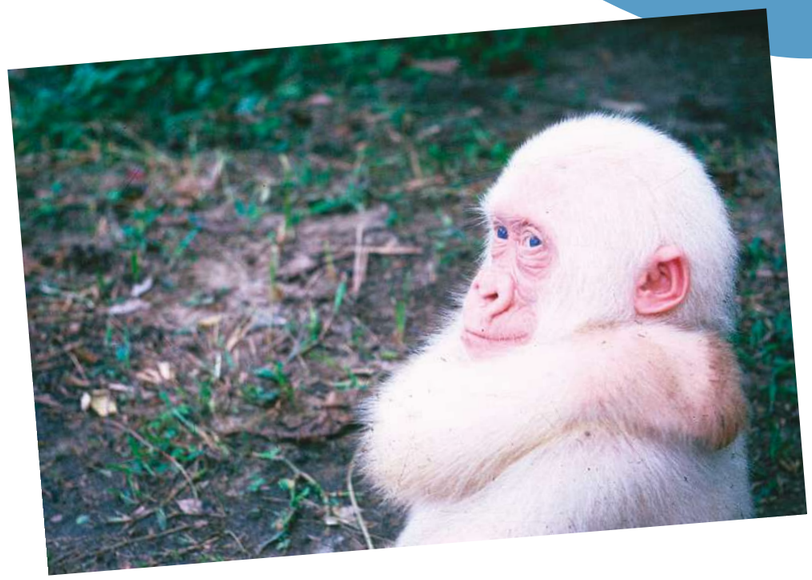
¡Aibá! ¿Sabes lo que *dicen*?

¡Que los delfines y las ballenas son mamíferos y no peces! Aunque viven en el mar, tienen pulmones y necesitan salir a respirar aire, como nosotros.



¡Aibá! ¿Sabes lo que *dicen*?

¡Que Copito de Nieve era un gorila albino que vivió en el Zoo de Barcelona! Lo capturaron en la selva de Guinea y lo trajeron aquí porque era único en el mundo. A pesar de las atenciones, el clima mediterráneo le provocó problemas en la piel y le costó mucho adaptarse. Los gorilas viven en lugares húmedos y sombríos, y el fuerte sol de Barcelona le hacía daño. ¿Realmente vivía como un gorila?



EL CASO REAL

Nuestra obra es un mito, pero a lo largo de la historia ha habido momentos en que, por miedo, ignorancia o curiosidad mal entendida, se han capturado criaturas desconocidas e incluso personas diferentes, que después han sido exhibidas como si fueran monstruos.

Busca un caso real como el de la obra, investiga qué ocurrió y comparte la historia con tus compañeros y compañeras.

El *Sereno*

El **Sereno** es la persona encargada de vigilar el pueblo por la noche. Acompañado de su silbato, la llave maestra y una linterna, recorre las calles para asegurarse de que todo está en orden.

Abre y cierra puertas, avisa si hay fuego, ayuda a la gente... pero también tiene que tomar decisiones difíciles; no siempre es fácil saber qué está bien y qué no.



PARA ANTES DE LA OBRA

LA DECISIÓN

Eres el nuevo sereno del pueblo y te encuentras en tres situaciones comprometidas. Carmen, Reme y el Sereno ya han dado su opinión y no se ponen de acuerdo... ve a la **Situación 1**, a la **Situación 2** y a la **Situación 3** y opina qué harías tú en cada caso.

¡Aibá! ¿Sabes lo que *dicen*?

¡Que "te toman por el pito del Sereno" es una expresión que significa "no te hacen caso" o "te toman por poca cosa"! Esto viene de que el silbato (o pito) del Sereno sonaba toda la noche y nadie le hacía caso... ¡aunque era quien vigilaba todo el pueblo!

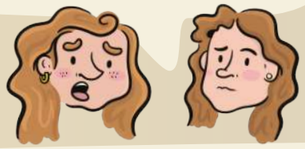




Situación 1

Un coche está parado encima de la acera, bloqueando el paso de los peatones. Dos personas mayores descargan bolsas de la compra. Tardan un rato.

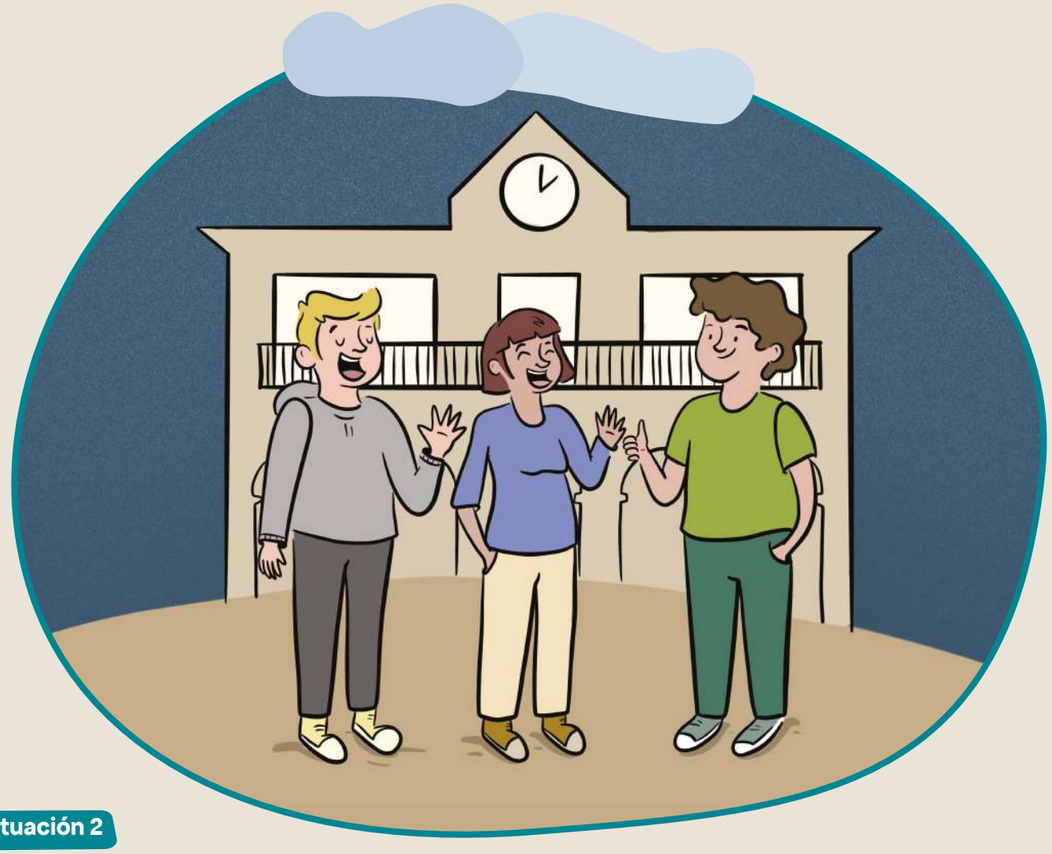
Ay, pobres, seguro que solo se han parado un momento para descargar. Tampoco molestan tanto... ya se marcharán cuando acaben. Y si a alguien no le parece bien... ¡Que se las arregle!



Esto no se puede permitir. Están bloqueando un espacio público. Aunque sea por cinco minutos, las normas son claras: los peatones tienen derecho a pasar con seguridad.



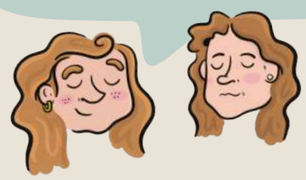
¿Qué harías tú? ¿Por qué?



Situación 2

Son las dos de la madrugada y un grupo de jóvenes arma jaleo en la plaza. Ríen, hablan alto y no parece que tengan intención de marcharse pronto.

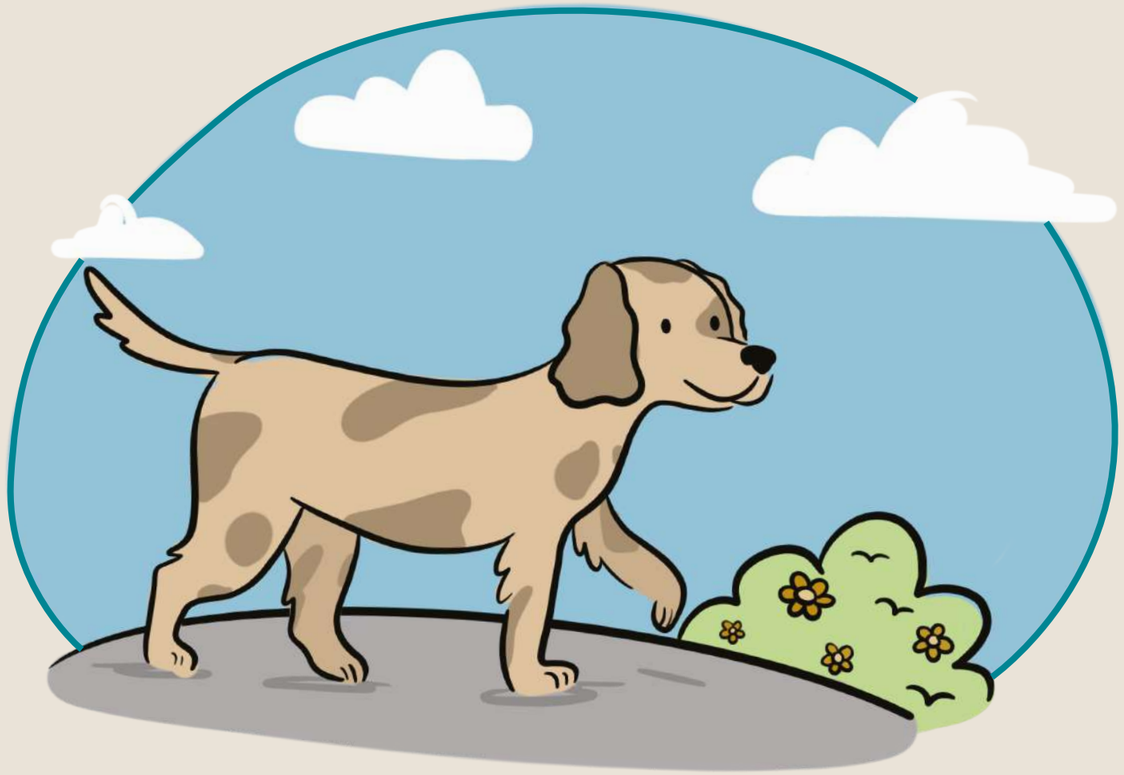
¡Bah! Déjalos, que solo son jóvenes pasándolo bien. Todos hemos sido jóvenes alguna vez... Ya se irán cuando se aburran.



¡Es inadmisible! Son las dos de la madrugada, hay gente durmiendo. Esto no es una discoteca. Hay que hacer cumplir las ordenanzas de convivencia.



¿Qué harías tú? ¿Por qué?



Situación 3

Un perro grande camina suelto por la calle. Va tranquilo, no hace daño a nadie, pero podría asustar a alguien o escaparse.

Míralo, qué encanto... Los animales no deberían vivir encerrados ni atados. Quizá no deberíamos tener mascotas, sino dejarlos vivir en libertad, como debería ser.



Por muy bonito que sea, no puede ir suelto por la calle. Las normas son claras: los perros deben ir atados para evitar accidentes o sustos.



¿Qué harías tú? ¿Por qué?

La Alcaldesa

La **Alcaldesa** es la persona que el pueblo ha elegido para tomar decisiones importantes. Se encarga de que todo funcione bien: la limpieza, la seguridad, las escuelas, las fiestas... También firma documentos, da discursos y representa a la gente cuando es necesario.



¡Aibá! ¿Sabes lo que *dicen*?

¡Que la primera alcaldesa de Cataluña fue Natividad Yarza Planas y fue elegida en el año 1934 en un pequeño pueblo de Anoia llamado Bellprat! Era maestra, republicana y muy comprometida con la educación y la igualdad. Cuando comenzó la Guerra Civil, tomó el fusil y se fue voluntaria al frente, defendiendo sus ideales. Fue una mujer valiente que abrió camino para muchas otras.

PARA ANTES DE LA OBRA

EL DISCURSO

Se ha capturado al Mular y ya está en el pueblo dentro de una jaula para ser exhibido. Todo el mundo espera que este hecho traiga turismo, dinero y progreso. Escribe un discurso de bienvenida de 10 líneas como si fueras la alcaldesa o el alcalde del pueblo. Después, léelo delante de la clase como si estuvieras en un acto público.

Herramientas para escribir un discurso político:

1. Empieza con un saludo institucional (ej.: "Queridos vecinos y vecinas...").
2. Utiliza un lenguaje formal y respetuoso.
3. Elige palabras potentes como: progreso, orgullo, futuro, pueblo, unidad, esperanza...
4. Puedes repetir algunas ideas para reforzarlas.
5. Termina con una frase memorable o inspiradora (ej.: "¡Juntos haremos un pueblo mejor!").

EL PARTIDO POLÍTICO

Cread un partido político con vuestros compañeros y compañeras y preparad una campaña para ganar las elecciones!

1 **Dividíos en grupos de 4 personas.**

2

- **Repartíos las siguientes tareas:**
- **Candidato/a:** Representa al grupo y participa en el debate para defender las ideas de la campaña. Debe hablar con seguridad y convencer a los demás.
- **Diseñador/a gráfico/a:** Diseña el cartel para promocionar el partido. Debe mostrar claramente los valores y las ideas.
- **Compositor/a de campaña:** Crea una canción con una coreografía sencilla para representar el partido, llamar la atención y hacerlo inconfundible para todo el mundo.
- **Jefe/a de campaña:** Se encarga de organizar el equipo, coordinar las tareas y asegurarse de que todo esté preparado a tiempo. Prepara las respuestas para el debate electoral.

3 **Preparad una breve presentación de máximo 5 minutos para explicar quiénes sois y qué defendéis. Debe incluir:**

- **Miembros del partido:** quiénes sois y qué papel tenéis.
- **Canción de campaña:** cantadla, bailadla y explicad por qué la habéis elegido y qué transmite.
- **Valores del partido:** expresad las ideas importantes en las que creéis. ¿Por qué hacéis lo que hacéis?
- **Cartel:** enseñadlo y explicad el diseño, los colores y el mensaje. ¿Qué quiere transmitir?
- **Candidato/a:** ¿Quién es y por qué debería ser elegido alcalde o alcaldesa?

EL DEBATE ELECTORAL

Ahora que conoces mejor qué hace una alcaldesa o un alcalde, ha llegado el momento de las elecciones. ¿Quién será elegido? ¡Comienza la campaña electoral!:

4

- **Preguntas del debate. Estas son las preguntas que deberá responder vuestro candidato o candidata.**
- **Medio ambiente**
  ¿Qué harías para que el pueblo fuera más verde y sostenible?
- **Cultura y fiestas**
  ¿Qué actividades culturales o fiestas organizarías para hacer el pueblo más vivo?
- **Convivencia y bienestar**
  ¿Cómo ayudarías a mejorar la vida de las personas que viven aquí?
- **Gestión de crisis**
  ¿Cómo responderías si la gente del pueblo se enfadara por alguna decisión importante, como la captura de una criatura desconocida? ¿Qué acciones tomarías para calmar las aguas?

5 **Empieza el debate electoral. Haced la presentación de cada partido e iniciad el debate teniendo en cuenta el siguiente funcionamiento:**

- Cada candidato o candidata tendrá 1 minuto para responder a cada pregunta.
- Una vez respondidas las preguntas, se abrirá un espacio de debate entre candidatos y candidatas relacionado con el blog en cuestión.



¡Aibá! ¿Sabes lo que *dicen*?

¡Que en muchos pueblos antiguamente el alcalde o la alcaldesa no se elegía directamente como ahora! Lo nombraba el gobernador civil o se escogía entre unas pocas personas del pueblo. Ahora, en cambio, cualquier persona mayor de edad puede presentarse y todo el mundo puede votar en las elecciones municipales cada cuatro años.

Los *Pescadores*



Los **Pescadores** son personas que salen con su barca a pescar peces en el mar. Se levanta temprano, antes de que salga el sol, y pasan muchas horas trabajando. Conocen muy bien mar, los animales que viven en él y son expertos en predecir el tiempo. Cuando vuelven, llevan el pescado fresco en la lonja de pescado para que la gente lo pueda comprar.

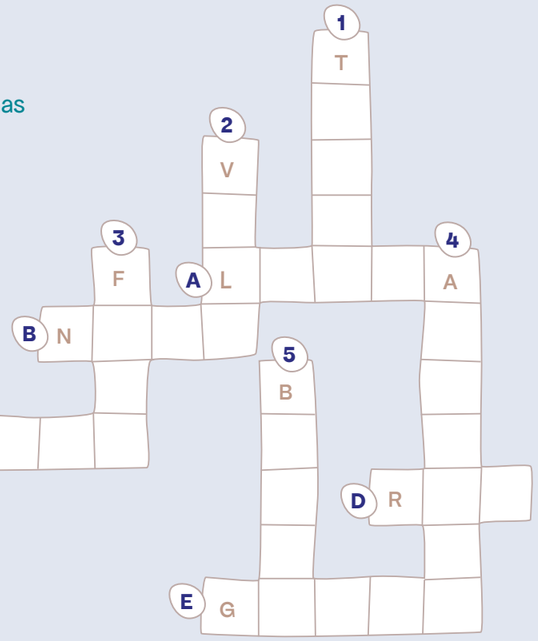


¡Aibá! ¿Sabes lo que *dicen*?

¡Que muchos pescadores salen a pescar de noche porque a esa hora el mar está más tranquilo y muchos peces suben a la superficie para buscar alimento! Además, en la oscuridad, las redes se ven menos y es más fácil atrapar a los peces.

EL CRUCIGRAMA

Los pescadores utilizan muchas palabras propias de su oficio. Resuelve el crucigrama:



PARA ANTES DE LA OBRA

Definiciones:

VERTICALES

1. Pieza redonda que sirve para dirigir la barca.
2. Trozo de tela que hace avanzar la barca con el viento.
3. Da luz para que las barcas no se pierdan de noche.
4. Gancho pequeño atado a un hilo para pescar peces uno a uno.
5. Embarcación pequeña para navegar por el mar o ríos.

HORIZONTALES

A. Lugar donde se venden los peces recién pescados.
B. Trampa de forma redonda para atrapar peces o cangrejos.
C. Comida-trampa para atrapar peces.
D. Tela con agujeros utilizada para capturar peces.
E. Sombrero para no quedar empapado en la barca.



LAS PARTES DE LA BARCA

PARA ANTES DE LA OBRA

Hay muchos tipos de embarcaciones para ir a pescar. Los tres pescadores de nuestra obra utilizan un pequeño laúd de vela latina. Navega sin prisa con el viento o a motor, como se ha hecho toda la vida. ¿Sabes relacionar los nombres con las partes de la barca?

POPA

PALO MAYOR

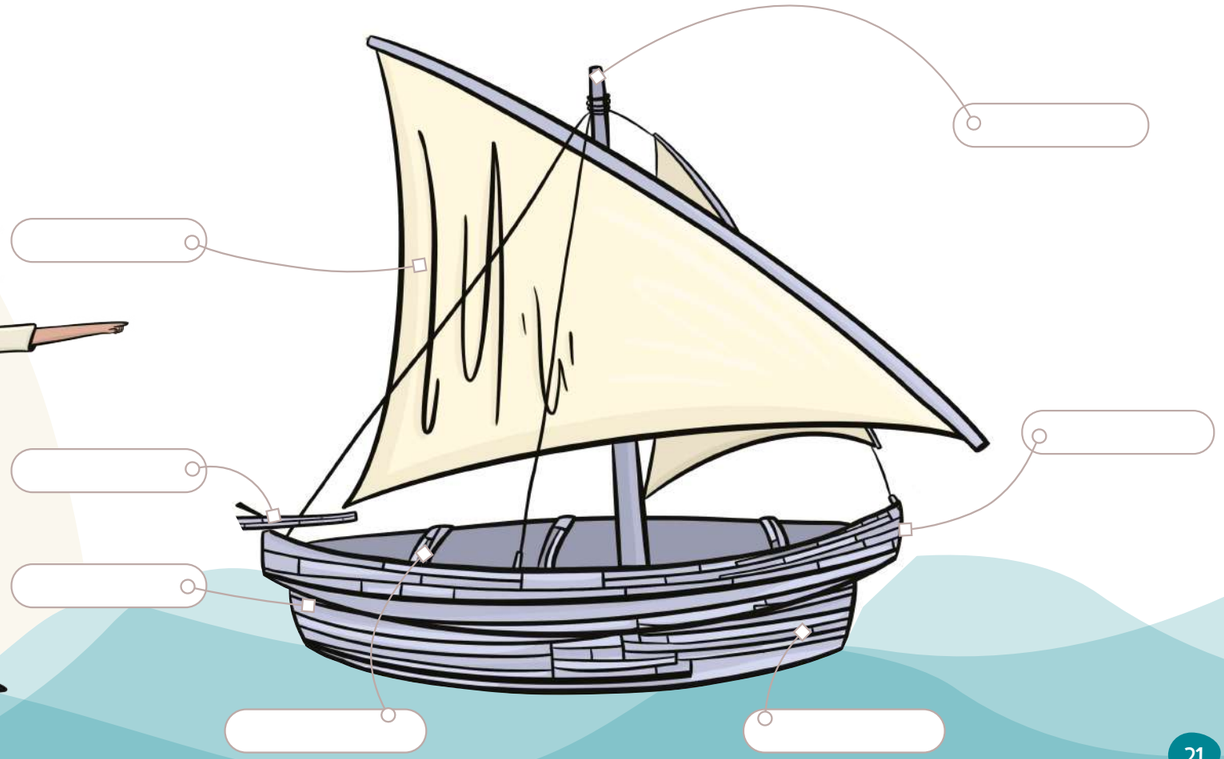
VELA LATINA

TIMÓN

PROA

CASCO

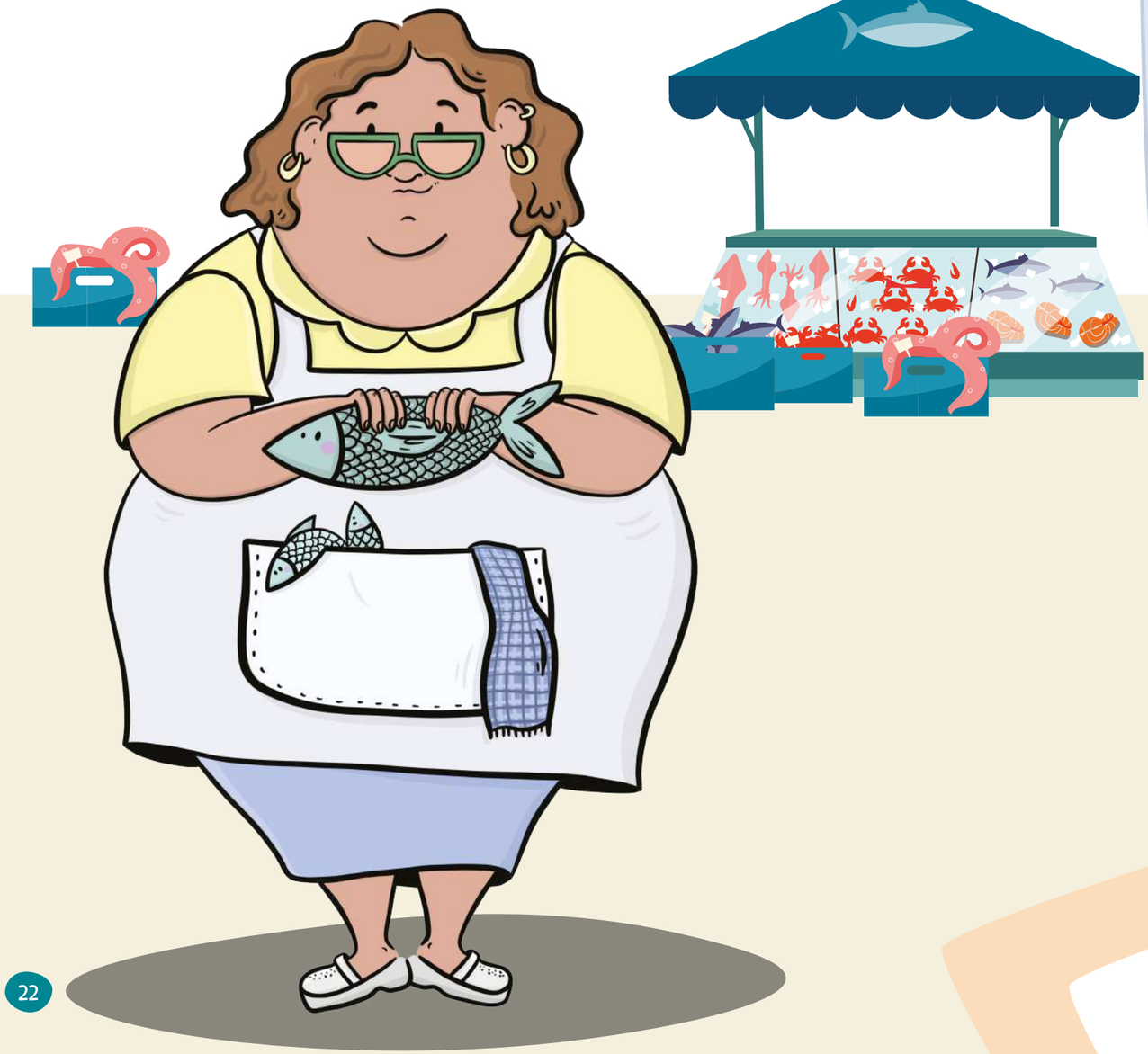
BANCOS O ASIENTOS



La Pescadera

La **Pescadera** es la persona que vende pescado fresco en el mercado o en la pescadería. Conoce muy bien cada especie: sabe de dónde viene, cómo se ha pescado y cómo se puede cocinar. Normalmente empieza a trabajar muy temprano y tiene una voz fuerte y clara para anunciar su pescado.

Muchas veces también es una persona muy popular en el barrio o en el pueblo. Conoce a todo el mundo, hace bromas, escucha, da consejos y sabe más cosas de las que dice...

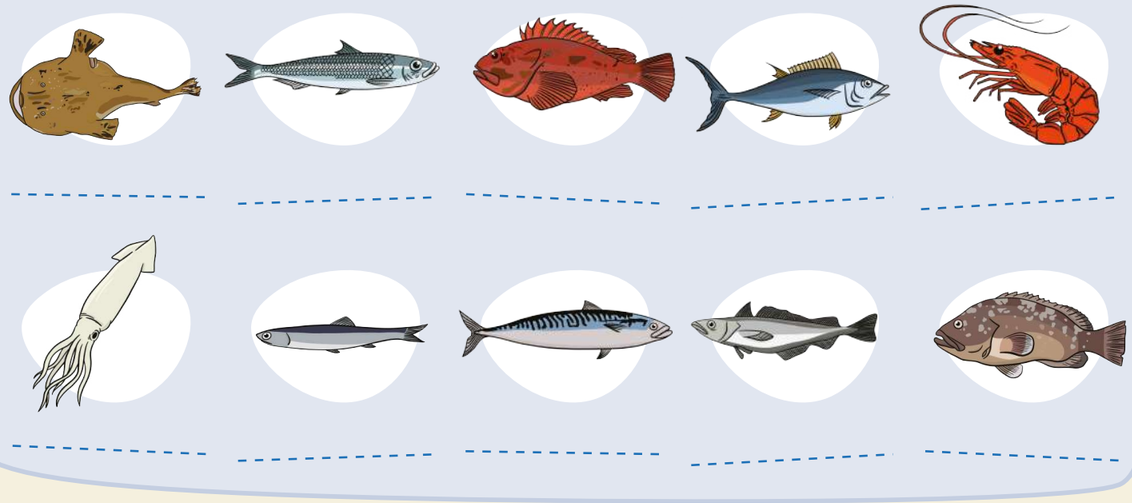


PARA ANTES DE LA OBRA

LOS PECES

Mira los dibujos de los peces que tienes a continuación y escribe debajo de cada uno su nombre. Todos estos peces se pueden encontrar en los mercados... ¡Y también en el puesto de nuestra Pescadera!

MERLUZA · RAPE · CALAMAR · ATÚN · BOQUERÓN · CARBACHO · GAMBA · JUREL · SARDINA · MERO





¡Aibá! ¿Sabes lo que *dicen*?

¡Que, hace años, las pescaderas tiraban sal al suelo para evitar resbalar con el agua y las tripas de los peces! ¡Y no solo eso! Las pescaderías de antes desprendían tanto olor que muchas se construían aisladas o en soportales abiertos, lejos de otras tiendas. Pero ahora son lugares llenos de vida: gritan, cantan, regatean e incluso hacen bromas mientras cortan el pescado.

PARA ANTES DE LA OBRA

LAS PESETAS

Hace muchos años la gente no pagaba con euros, sino con pesetas. Nuestra Pescadera seguro que se acuerda bien. Ella todavía no está acostumbrada a vender en euros. ¿Puedes ayudarla a convertir los precios de pesetas (ptas.) a euros (€)? Para hacerlo, tendrás que dividir el precio en pesetas entre 166. ¡Atención al hacer las conversiones! El precio que dice la Pescadera es solo por 1 kg de pescado.

Ejemplo: 1 kg de merluza vale 664 ptas. ¿Cuántos euros valen 3 kg?

Dividir 664 ptas. / 166 = 4 €

Multiplicar el resultado por los kg que pide: 4 € x 3 kg = 12 €



1 kg de boquerón vale 498 ptas.

¿Cuántos euros vale medio kilo de boquerón?

1 kg de rape vale 996 ptas.

¿Cuántos euros valen 10 kg de rape?





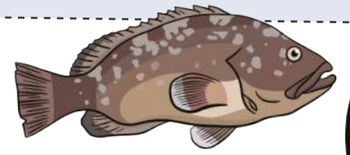
¡Aibá! ¿Sabes lo que *dicen*?

¡Que 1 euro equivale aproximadamente a 166 pesetas... y que 5 pesetas eran un duro! Sí, sí. A las 5 pesetas las llamaban "duro" y te daban una moneda grande que llamaba la atención. Con un duro podías comprar un helado, un silbato o jugar al fútbol.

1 kg de calamar vale 166 duros.

¿Cuántos euros valen 2,5 kg de calamar?





1 kg de mero vale 1162 ptas.

¿Cuántos euros valen 1 kg y 200 g de mero?

La clienta de la última compra, ha pagado con un billete de 20 €.

¿Qué cambio tiene que darle la Pescadera?

¿Y cuántas pesetas serían? ¿Y cuántos duros son?

Las *Turistas* y el *Guía*

Las **Turistas** han venido a pasar unos días al pueblo. Van cargadas con cámaras, gafas de sol y mucha curiosidad. No paran de hacer fotos, lo preguntan todo, quieren comprar recuerdos y probar platos típicos. Sueñan con vivir experiencias auténticas y volver a casa con historias que contar.

Por suerte, tienen a su lado al **Guía**, un personaje que conoce cada rincón del pueblo y no pierde nunca la ocasión de explicar una anécdota o una leyenda. Hace ver que lo sabe todo... y quizá sea verdad. Pero ¡cuidado! Es un buen guía siempre que pueda sacarte algún dinerillo. Entre explicaciones y risas, sabe cómo hacer negocio sin que casi te des cuenta.



PARA DESPUÉS DE LA OBRA

EL TURISMO

Es hora de reflexionar sobre el turismo en tu pueblo o ciudad.

1. **Dividíos en grupos de 5 personas.**
2. **Coged una cartulina y haced un mural que incluya las siguientes partes:**
   a. En la parte superior de la cartulina responded a la siguiente pregunta: ¿Por qué viene la gente a visitar vuestro pueblo o ciudad?
   b. Dividid la parte inferior de la cartulina en dos mitades:
      - A la izquierda: Cosas buenas del turismo
      - A la derecha: Cosas negativas o a mejorar.
3. **Compartid con el resto de compañeros y compañeras las ideas que habéis reflexionado.**
4. **Debatid a partir de la siguiente pregunta:**
   - ¿Qué podemos hacer para tener un turismo más responsable?

¡Aibá! ¿Sabes lo que *dicen*?

¡Que en Venecia hay días en los que hay tantos turistas como habitantes tiene todo el país de Andorra! Hay ciudades que han tenido que poner peajes para entrar, limitar el aforo o prohibir hacerse selfis en ciertos lugares.

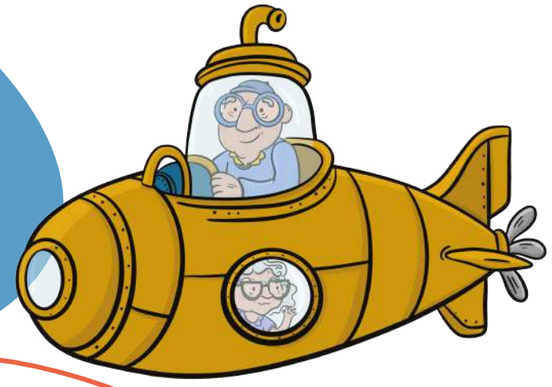


Los *Ingenieros*

En nuestra historia aparecen unos **Ingenieros** muy especiales: han sido capaces de crear una máquina que imita el oleaje que antes provocaba el Mular. Quieren que el mar tenga siempre olas para atraer turismo, aunque sea artificial.

¡Aibá! ¿Sabes lo que *dicen*?

¡Que el primer submarino con motor eléctrico del mundo se inventó en Barcelona en 1864! Se llamaba Ictineu II y funcionaba con baterías y aire comprimido para resistir la presión bajo el agua. ¡Un invento adelantado a su tiempo!



PARA DESPUÉS DE LA OBRA

EL MENSAJE

Los ingenieros, para proteger sus inventos, se envían mensajes secretos con códigos que solo los más espabilados pueden descifrar. A continuación, encontrarás un mensaje escrito con símbolos. Cada símbolo representa una letra. A partir de las pistas, descubre el mensaje que han enviado.

¿ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

_ _ _ _ _ _ _ _ _

_ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _



“Nadie podrá parar
las olas nunca más.”

@cinccentimsteatre
cinccentimsteatre.cat



Cinc Cèntims Teatre

¡Escucha las canciones de nuestras obras!