







[www.loqueleo.com](http://www.loqueleo.com)

# loqueleo

¡QUE SEA LA ODISEA!

© 2003, Adela Basch

© 2003, 2006, 2014, 2015, Ediciones Santillana S. A.

© De esta edición:

2017, Santillana S. A.

Av. Primavera 2160, Lima 33 – Perú

Loqueleo es un sello editorial de Santillana S. A.

Coordinación de Literatura Infantil y Juvenil: María Fernanda Maquieira

Ilustraciones: Douglas Wright

Dirección de Arte: José Crespo y Rosa Marín

Proyecto gráfico: Marisol Del Burgo, Rubén Chumillas y Julia Ortega

ISBN: 978-612-321-094-6

Hecho el Depósito Legal en la Biblioteca Nacional del Perú N° 2017-07422

Registro de proyecto editorial N° 31501401700679

Primera edición: julio 2017

Impreso en julio del 2017

Tiraje: 3 500 ejemplares

Impreso en el Perú - Printed in Peru

Grambs Corporación Gráfica S. A. C.

Av. Augusto Salazar Bondy 1317, San Juan de Miraflores, Lima 29 - Perú

Todos los derechos reservados.

Esta publicación no puede ser reproducida, ni en todo ni en parte, ni registrada en, o transmitida por, un sistema de recuperación de información, en ninguna forma y por ningún medio, sea mecánico, fotoquímico, electrónico, magnético, electroóptico, por fotocopia, o cualquier otro, sin el permiso previo por escrito de la Editorial.

**BIBLIOTECA NACIONAL DEL PERÚ**  
Centro Bibliográfico Nacional

869.26 Basch, Adela, 1946-  
B26Q8 ¡Que sea la Odisea! / Adela Basch ; ilustraciones, Douglas Wright.-- 1a ed.-- Lima : Loqueleo, 2017 (Lima : Grambs Corporación Gráfica).  
110, [1] p. : il. ; 20 cm.

"Narrativa +8"--Cubierta.  
Glosario: p. 107-108.  
D.L. 2017-07422  
ISBN 978-612-321-094-6

1. Homero, s. IX a.C. La Odisea - Adaptaciones 2. Teatro infantil argentino - Siglo XX 3. Poesías épicas griegas - Adaptaciones I. Wright, Douglas, ilustrador II. Título

**BNP: 2017-2063**

**S-31485**

# ¡Que sea la Odisea!

Adela Basch

Ilustraciones: Douglas Wright

loqueleq





## ACERCA DE LA GUERRA DE TROYA



Se cree que la Guerra de Troya se produjo entre los griegos y los habitantes de esa ciudad en el año 1240 antes de la era cristiana aproximadamente. Durante mucho tiempo se la consideró solo una leyenda, tal vez construida a partir de algunos datos reales. Pero, en 1870, el alemán Heinrich Schliemann comenzó a realizar excavaciones que permitieron descubrir la verdadera ciudad de los troyanos, ubicada en lo que hoy es Turquía.

Los antiguos relatos hablan de dioses y diosas que, al intervenir directamente en cuestiones humanas, provocaron esta guerra. Todo se inició cuando Paris, hijo de Príamo, rey de Troya, deslumbrado por la belleza de Helena, esposa de Menelao, rey de Esparta, ciudad griega, se la llevó a Troya. Entonces, los griegos, al mando de Agamenón, se comprometieron a rescatarla. Algunos miembros de su ejército fueron héroes de gran fama, como Aquiles y Ulises. Al parecer, la guerra duró diez años. Los griegos lograron vencer gracias a una idea de Ulises: entrar en la ciudad escondidos dentro de un enorme caballo de madera.







# ¡QUE SEA LA ODISEA!



## OBRA EN TRES ACTOS

### *Personajes*

PRESENTADOR

PRESENTADORA

MUSA

ULISES

MUCHACHO 1

MUCHACHO 2

CICÓN 1

CICÓN 2

HABITANTES DE LA ISLA DE LA FLOR DEL LOTO

POLIFEMO

CÍCLOPE 1

CÍCLOPE 2

POSEIDÓN

TELÉMACO

PENÉLOPE

PRETENDIENTE 1

PRETENDIENTE 2

EOLO

HERMES

CIRCE

SIRENAS

ATENEA

CALIPSO





## PRIMER ACTO



### PRESENTACIÓN

PRESENTADOR.

Estimados amigos, les pedimos atención y un poco de coraje, vamos a contarles la historia de un extraordinario viaje.

11

PRESENTADORA.

En primer lugar, invocaremos a la musa de los cuentos, para que se haga presente y nos ilumine la mente.

PRESENTADOR.

Pará, ¿y si alguien no sabe qué es una musa?

PRESENTADORA.

Si alguien no sabe qué es una musa, que lo averigüe o se lo pregunte a Pelusa.

PRESENTADOR.

¿Quién es Pelusa?

PRESENTADORA.

La que sabe qué es una musa.

PRESENTADOR.

Musa, diosa de los cuentos, si querés hacernos felices, ayudanos a relatar las aventuras de Ulises.

*(Se escucha la voz de la musa).*

MUSA.

Empiecen nomás, cuando estén listos. Yo los acompaño y los asisto. Y si les falla la memoria, les recuerdo cómo fue la historia.

PRESENTADOR (*Respira hondo*).

Bien. Esta es la historia de los viajes de Ulises, que era un hombre audaz, valeroso y, sobre todo, muy ingenioso.

12

PRESENTADORA.

Algunos lo llamaban “el astuto”, y otros, “el de los muchos recursos”. Era muy inteligente y tan fuerte que podía ganar cualquier concurso.

PRESENTADOR.

Ulises combatió valientemente en la Guerra de Troya...

PRESENTADORA.

Pará, pará... ¿y si alguien no sabe qué fue la Guerra de Troya?

PRESENTADOR.

Si alguien no sabe qué fue la Guerra de Troya... que lo averigüe o se lo pregunte a Magoya.

PRESENTADORA.

Perdón, ¿quién es Magoya?

PRESENTADOR.

Magoya es el que sabe qué fue la Guerra de Troya. Dale, sigamos, que esto recién empieza y no quiero que se me haga lío en la cabeza.

PRESENTADORA.

Ulises fue un guerrero ejemplar, ¡nunca se achicaba antes de pelear! Y una vez terminada la guerra, solo deseaba volver a su tierra.

PRESENTADOR.

Imaginemos a Ulises en ese momento: hace diez años que no ve a su hijo ni a su esposa y cuando piensa en ellos el corazón se le destroza.

13

PRESENTADORA.

Solo anhela regresar al hogar. ¡Pero lo separa un largo viaje por el mar!

PRESENTADOR.

La nostalgia es tan fuerte que el corazón se le parte...

PRESENTADORA.

Sí, el corazón se le parte, porque ha partido hace diez años de su tierra amada, y... y... y...

PRESENTADOR.

¿Y?

PRESENTADORA.

Y... y... y...

*(Entra repentinamente Ulises. En un primer momento, el presentador y la presentadora oyen su voz pero no lo ven).*

ULISES.

¡Ítaca! ¡Ítaca! ¡Ítaca!

PRESENTADOR.

¿I ta cá?

PRESENTADORA.

¿I ta cá?

PRESENTADOR.

¿Etá acá? ¿Quién etá acá?

PRESENTADORA (*Advierte la presencia de Ulises*).

14

Sí, acá etá. ¡Ulises!

PRESENTADOR.

¡Ulises! ¡Acá ta!

ULISES.

¡Qué acá ta ni qué acá ta! ¡Ítaca, Ítaca! Ítaca es el nombre de mi reino, esa es la isla de la que provengo. Antes de ir a pelear a Troya, yo vivía ahí y era el rey, y ahora ansío volver. Ya no quiero más batahola, solo quiero atravesar los mares con sus olas. Abrazar a mi hijo y a mi esposa, ¡no me interesa otra cosa!

PRESENTADORA.

Bien, como vimos, Ulises tiene gran añoranza de su suelo natal y lo único que anhela es volver al hogar.

PRESENTADOR.

Imaginen, diez años de ausencia... volver, es lo único en que piensa.

PRESENTADORA (*Entona parte del tango "Volver"*).

Volver... con la frente marchita, las nieves del tiempo platearon mi sien...

ULISES.

Disculpen, pero eso de la frente marchita es una gansada. Cuando yo volví, no se me había marchitado nada. ¡Qué frente marchita ni qué frente march! De frente, ¡march! (*Le señala la salida*). Por favor, quisiera contar la historia a mi manera, así que no lo tomen a mal, pero salgan un rato afuera. Un rato nomás; después vuelven, porque yo no puedo hacer todo solo, por más que sea Ulises, el de los muchos matices. ¡Frente marchita! ¡Grandes ideas tenía yo en la cabeza en el momento en que esta historia empieza!

15



PRESENTADORA.

Pero no se olvide, antes de salir tenemos que anunciar el episodio que sigue.

PRESENTADOR, PRESENTADORA Y ULISES (*Cantan*).

Ulises, varón de gran ingenio  
y excelente navegante,  
en una isla tenía su reino.

16 ¡Que la musa su vida cante!

En Ítaca vivía tranquilo  
hasta que fue a guerrear a Troya.  
Llevaba armas de mucho filo  
y una astucia que era una joya.

Diez años peleó en la guerra  
y el regreso le fue bien arduo,  
para volver a pisar su tierra  
hizo un viaje muy, muy, muy largo.

En ese entonces los dioses griegos  
tenían conflictos de todas clases.  
Fuertes pasiones los volvían ciegos,  
no había quién los psicoanalizase.

Amores, odios, rivalidades,  
celos, envidias, resentimientos.