

El puntillismo:

Me ocupo ahora, brevemente de una corriente pictórica inmediatamente posterior al impresionismo: el puntillismo o divisionismo, así llamado porque plantea la elaboración de los cuadros a base de la yuxtaposición de pequeñas pinceladas (casi puntos) de color puro, dejando al sentido de la vista del espectador la combinación de esos colores. Hay aquí una influencia evidente de las aportaciones que, desde el campo de la Física, se habían efectuado sobre la naturaleza del color.

Por tanto, puede considerarse al puntillismo como heredero del impresionismo (y en ese sentido puede calificársele como neoimpresionismo) o como una de las corrientes que, a partir de aquella tendencia, inicio el camino posterior en la historia de la pintura (y, desde esa perspectiva podríamos considerarlo como postimpresionista).

El folclor es el compendio de todas las manifestaciones de la cultura popular e incluye por lo tanto, las leyendas, los cuentos, las danzas, las tradiciones, la música y multitud de expresiones artísticas diversas.

El folclor colombiano es muy rico, tanto en el número, como en la variedad de sus manifestaciones, a tal punto que cada una de las distintas regiones geográficas del país, posee sus características folclóricas propias.

La Cumbia Colombiana es el baile representativo del país, es una rica expresión dejada por los africanos. También bailes como el Fandango dejaron como decendiente al Joropo, baile muy conocido en los llanos orientales, aún así, cada departamento tiene su música y bailes que lo caracterizan porque estos son producto de su historia y de su manera de ser.

Las raíces Africanas son más o menos comunes en las regiones costeñas de Colombia. Además de las culturas andinas y africanas, se tiene como ancestro la cultura española que como las coplas, la trajeron los conquistadores; lo mismo que la costumbre de festejar a los santos Católicos como el San Pedro, célebre en el Tolima y el Huila; la

## fiesta de la Candelaria en Cartagena, las fiestas de la Virgen del Carmen y de la Inmaculada Concepción en todo el país.

### QUE ES UNA ORQUESTA?

En el sentido más general, y en la música occidental concretamente, reunión de instrumentos que funcionan como "masa", como conjunto y no como suma de solistas, lo que sucede en las formaciones "de cámara". A partir de esta definición, el número mínimo de instrumentos necesarios para hablar de una orquesta, y no de una formación de solistas, es secundario.

El termino orquesta procede del griego y designa un lugar, situado entre el escenario y los espectadores, donde se colocaba el coro en la tragedia antigua. Se ha empleado la misma denominación para el grupo musical que se instala en ese lugar.

### LOS DIFERENTES TIPOS DE ORQUESTA.

En la música occidental se distingue: a) Gran orquesta sinfónica, compuesta en su mayoría por instrumentos de cuerda y de viento. De veinte instrumentistas en el siglo XVIII ha llegado a tener más de doscientos en el siglo XX. b) Orquesta de Cámara, más reducida (hoy día puede incluir treinta instrumentistas). c) Orquesta que utiliza una familia limitada de instrumentos: orquesta de cuerda, la compuesta por el quinteto tradicional; banda, la formada por viento y percusión.

Desde el siglo XVIII se estabiliza el concepto de orquesta, que se basa sobre cierto reparto de las funciones entre dos subconjuntos que no son intercambiables: la cuerda y el viento. (En cuanto a los timbales y las arpas, suelen tener un papel de puntuación y de decoración muy limitado.) La cuerda forma el "núcleo duro" de la orquesta, y el grupo de viento, madera y metal funciona como un satélite. Hay que recordar que en los comienzos de la orquesta, las primeras ofrecían las mayores posibilidades de virtuosismo, mientras que el segundo grupo tuvo que esperar hasta que en los siglos XVIII y XIX los lautistas se esforzaban por adquirir un mismo virtuosismo.

### Se llama:ILA ORQUESTA LOCA

formas varios grupos, cada grupo tendra el nombre de un instrumento musical ( Piano, Guitarra, Tronpeta, etc..)]

entonces tu te haces una historia de una orquesta que estaba loca y vas mencionando en la historia cada instrumento cuando tu menciones el instrumento entonces cada grupo tendra que hacer el sonido del ionstrumento que les toco. Pero trata de hacerlo rapido para que se haga mas divertido mencionar los nombres de diferentes instrumento seguido para que sea mas divertido.

Al final dices orquesta loca o en medio de al historia o cuando quieras y todos al mismo tiempo tendran que hacer el sonido del instrumento y si es posible hacer una melodía. (mas divertido el sonido debe ser con sus voces)

## AMAR EL TEATRO

- El teatro es la vida vista con arte. El teatro enriquece a todos los hombres y en especial a los que trabajan en él, porque se aprende a ponerse en la piel de otros seres humanos: cómicos, graciosos, grotescos, afortunados, tristes... a entender sus sentimientos.
- El teatro también enseña a trabajar en común con una gran disciplina y con una gran necesidad del otro. El teatro te hace descubrir que tus compañeros son imprescindibles... Si alguien falla, todo se resiente.
- El teatro enseña a uno a dominarse a sí mismo sometiéndose a un grupo, enseña a hablar con mayor corrección, ayuda a hacernos perder la timidez y la vergüenza... El teatro proporciona unas posibilidades extraordinarias para la diversión y la amistad.

- En las escuelas, parroquias, centros juveniles... hay escenarios. En las asociaciones de vecinos, ayuntamientos, delegaciones de juventud... hay dinero para comprar libretos y para empezar. En todos los pueblos y ciudades hay gente generosa enamorada del teatro que está dispuesta a echar una mano.

## 1. LOS TITERES

*Para los sabios el títere es tan antiguo como la humanidad. Efectivamente, en un sinnúmero de culturas encontramos al títere como uno de los recursos más frecuentes. Los mismos juglares los utilizaban en la Edad Media y se sabe que en Cataluña -pueblo de gran tradición titiritera- se llegaba incluso a representar con ellos la Pasión. En el teatro de títeres confluyen lo maravilloso con lo irreal y lo fantástico y toda su magia radica en no ver nunca al manipulador, sino solamente a los artilugios que él ha ideado y construido.*

Independientemente de las formas más tradicionales de construcción -la pasta de papel, el yeso...- existen diversos modos menos costosos e igualmente ingeniosos para fabricar estos muñecos fantásticos y llenos de vida:

- **CON SUELAS DE ZAPATO:** primeramente conviene pintar de un sólo color (claro, a ser posible: toda la superficie del zapato. Luego podemos pintar los detalles: nariz, boca, ojos... Las pinturas de cera nos vendrán muy bien para esto).
- **CON UN CALCETIN:** rellenándolo de lana, introduciremos después un palo que servirá para sujetarlo y lo ataremos bien con un cordel, diferenciando así claramente la cabeza y evitando que se caiga la lana. Podremos ponerle dos ojos con fieltro recortado. Si no le ponemos boca, el títere tendrá muchas posibilidades de expresar distintos sentimientos. A un títere con una marcada boca sonriente, sería difícil hacerle expresar tristeza.
- **CON UNA CUCHARA:** pintando con sencillez una cara y colocando una tela que cubra el mango.
- **CON UNA CUCHARA:** pintado con sencillez una cara y colocando una tela que cubra el mango.
- **CON BOTELLAS:** puede quedarnos aquí un títere grande y muy vistoso. En la botella -preferentemente de plástico- pintaremos la cara y luego introduciremos un palo en su interior. Cubriremos éste con una tela y aparecerá un títere fantástico.
- **CON ROPA:** en dos pedazos de tela clara se dibuja un perfil -tiene que ser idéntico en las dos partes-. Se cosen después exagerando las narices y la barbilla. Hecho esto se la da la vuelta -como a un calcetín- y se le rellena de lana. Luego se le introduce un palo, se ata y listo.
- **CON BOLAS DE PING-PONG:** se puede conseguir una espléndida sensación de grupo colocándose un guante de color en la mano y una bolita debidamente decorada en cada dedo. Podrán ser entonces cinco personajes los que con una mano podrá animar el manipulador.

Para todos estos títeres una melena hecha con lana les vendrá de maravilla. Las posibilidades son innumerables. La norma única es la siguiente: cualquier

cacharro -por inútil que parezca- tratado con imaginación, es un maravilloso títere. Nada hay desperdiciable: latas, jarras viejas, coladoras, escobas, cajas de cartón, cazos... todo sirve, sólo hace falta lo antes dicho: imaginación. Un tiempo libre sin imaginación es un tiempo esclavizado.

## 2. ANIMALES EN EL TEATRO

*Al preparar un espectáculo puede ocurrir que necesitemos la presencia de los animales, bien como protagonistas, bien como elementos que enriquezcan la representación. Para fabricarlos seguiremos la misma norma que con respecto a los títeres normales apuntábamos en el número anterior.- nada hay establecido, sólo la imaginación y la sencillez harán que seamos auténticamente artistas.*

- **MARIPOSAS:** son tal vez los animales más decorativos del espectáculo de títeres. Para construir una buena mariposa servirá un pañuelo de colores vivos y de tela sedosa. Lo anudaremos de forma más o menos estética al extremo de un alambre delgado y, moviéndolo con agilidad, conseguiremos un maravilloso insecto. También podemos dibujar la silueta en una cartulina, luego cortamos pedacitos redondos dejando la silueta perforada por círculos y hecho esto cubrimos los agujeros con papel celofán. Atamos la mariposa a un hilo de pescar y éste a un palo...
- **GUSANOS:** son muy graciosos cuando se les manipula bien. Con un muelle más o menos grande, otro bastante pequeño -el de un bolígrafo, por ejemplo- y una pelota de ping-pong conseguiremos un pintoresco animalillo. Primero pintaremos el muelle grande con un color llamativo, luego el pequeño con un color ciarito. En un extremo del muelle grande sujetaremos la pelota de pingpong a la que habremos pintado previamente unos ojos y una boca. En el extremo posterior colocaremos el muelle pequeño hacia arriba -como si fuera un rabito-... ¡Ya sé que los gusanos no tienen rabo! Pero es posible que a alguien le gusten con rabo. Para manipularlo utilizaremos los dedos pulgar e índice que introduciremos en los extremos del muelle. A medida que vamos uniendo y separando estos dos dedos, el cuerpo del gusano se moverá hacia arriba y hacia abajo y parecerá que se desliza. Si lo manejamos con las dos manos tendrá una mayor posibilidad de movimientos.
- **PATOS:** la fabricación de los patos es muy sencilla. Hay que hacer con tela blanca un largo guante que nos cubra hasta el codo. El extremo del guante que corresponda a la mano será la cabeza del pato. La tela, que pertenece a la cabeza, la dividiremos en dos partes: la inferior servirá para introducir el dedo pulgar, la superior para los dedos restantes. De esta forma conseguiremos una boca que se moverá conforme vaya hablando o picoteando. Con fieltro diseñaremos los ojos. Los movimientos de este bicho serán innumerables.
- **MONSTRUOS:** utilizaremos el mismo procedimiento que en la construcción de los patos. Necesitamos un guante más alargado y de color vivo, preferentemente rojo o verde. También tendremos que esforzarnos muchos en la fabricación de la cabeza. En ella colocaremos largas melenas de lana y, en el interior de la boca, unos enormes dientes y una estremecedora lengua. Esto último con fieltro.

### 3. CÓMO HACER UN TEATRO

*Hay quien llamó a los escenarios para representar títeres "Castillos de fantasía" y, evidentemente, lo son. Pero para que lo sean no hace falta que invirtamos mucho dinero sino mucha fantasía y alguna que otra tabla.*

Ante todo, un consejo: Nunca empiecen a montar un espectáculo de títeres fabricando el teatro. Lo primero son los títeres y animalillos... al final, el teatro.

- **Con un armario viejo:** es de los más sencillo. Si el armario es grande, cortaremos la madera superior de la parte trasera dejando una embocadura lo suficientemente holgada para que los personajes se muevan con facilidad. Tiene el inconveniente de que es pesado e incómodo.
- **Con mesas y taburetes:** es hasta más fácil que con el armario. Aquí no se trata de fabricar nada sino de montar convenientemente unas mesas y unos taburetes. Colocaremos dos mesas separadas aproximadamente unos dos metros la una de la otra. Sobre cada mesa se pone un taburete y entre los dos una tabla de madera de la que colgará una manta que llegará hasta el suelo. Al hacer esto hay que ir con cuidado y procurar que el peso de las mantas no sea excesivo y rompa la tabla. También podemos sustituir las mantas por papel.
- **Guiñol colgante:** se trata de colocar dos clavos en el techo. Esos clavos nos servirán para colgar una tabla. Sobre la tabla también colocaremos mantas o papel que llegarán hasta el suelo.
- **Con maderas:** este procedimiento es más complicado, pero más sólido y puede servir para un sinnúmero de representaciones. Se trata de clavar las maderas de forma que se convierta el armazón en una especie de tríptico. Para ello habrá que unir con bisagras las tres partes con lo que nuestro escenario, una vez finalizada la representación, será plegado y lo podremos guardar.

También con maderas se puede utilizar otro procedimiento. Tenemos que construir dos estructuras rectangulares, una mayor que la otra. Las dos las recubriremos con tela. La más pequeña la colocaremos delante y la más grande detrás. Entre las dos se podrán los títeres escondidos y harán aparecer los títeres por la parte de delante. Así la estructura de detrás quedará como un fondo muy bueno que concentrará la atención de los espectadores y enmarcará el espacio dramático.

#### CONSEJOS PRACTICOS:

- Utilizar siempre telas oscuras: Realzarán la belleza de los títeres.
- La tela sobre la cual actúan los títeres no debe estar muy alta (los espectadores se romperán el cuello) ni muy baja (podría verse la cabeza de los animadores). La distancia ideal es a 1,5 m. del suelo.
- La iluminación es muy importante. Lo ideal es que coloquen un par de focos (no bombillas) de 100 W. a 1 metro del escenario, de modo que la luz quede repartida.

- Desterrad el telón o las cortinas. La iluminación marcará el comienzo y el final del espectáculo.
- Los decorados serán muy simples y esquemáticos. Un círculo amarillo como fondo y un arbolito verde pueden ser el mejor de los paisajes.
- Y el gran consejo es que no se desanimen. Es posible que al principio les salgan auténticas chapuzas. Pero todo se andará.

#### 4. TALLER DE MAQUILLAJE

Desde muy antiguo, en la vida de los hombres ha existido el maquillaje. Un rostro pintado no busca únicamente aparecer como hermoso, sino expresar un sentimiento, dar a conocer algo de su forma de ser, o, por el contrario, esconder o disimular algo.

Cuando estamos preparando una obra de teatro, una dramatización o un espectáculo, el maquillaje es esencial ya que ayuda a definir la personalidad de; personaje al que se interpreta. En este caso no vamos a pintarnos un poquito la cara, sino a pintarla totalmente dándole una expresión distinta a la habitual.

- **¿QUÉ MATERIAL NECESITAMOS?:** aunque en el mercado hay productos dedicados especialmente al maquillaje teatral, no los vamos a citar porque son bastante caros. Utilizaremos materiales asequibles a nuestros humildes bolsillos y de resultado francamente bueno. Necesitamos crema suavizante (cualquiera de las muchas que existen), pinturas de cera -no plásticas-, lápices perfiladores -seguro que tiene tu madre-, papeles suaves -kleenex o papel higiénico-, y, evidentemente, un espejo.
- **Empecemos con la crema:** lo primero que debemos hacer es embadurnarnos la cara con crema, procurando que la crema se extienda a todas las partes de; rostro, también a las más difíciles. No hay que darse mucha crema, lo importante es que esté bien repartida. No empieces nunca a pintarte sin haberte dado crema antes.
- **Sigamos con la pintura:** con una pintura de cera blanca debemos pintarnos todo el rostro. Para ello debemos frotar bien la pintura en nuestras manos, de esta forma se calienta y pinta con facilidad. Si notas que no pinta apenas, sécate un poco la cara con un papel, pues es posible que te hayas dado demasiada crema. También pintaremos las cejas y para ello calentaremos con la llama de un mechero la pintura de cera; cuando se está derritiendo pasaremos el dedo con rapidez -no nos quemaremos- por la pintura derretida y nos lo aplicamos en las cejas antes de que se seque.
- **Pongamos las facciones:** viene ahora el maquillaje propiamente dicho. Pintaremos alrededor de la boca y de los ojos con los colores que deseemos procurando que haya contraste. Podemos darle muchas expresiones a nuestra cara: alegría -con una amplia sonrisa en la boca-, tristeza -líneas hacia abajo-, perversidad, -líneas torcidas-, serenidad -facciones redondeadas-... Para esto puedes remarcar tus líneas con el perfilador.

- También puedes pintarte el pelo. Para ello hay unos sprays, pero son muy caros. Si lo que quieres es ponerte canas, pueden servirte los polvos de talco bien extendidos.
- **Quitarse el maquillaje:** si has seguido los pasos tal como se indica, te será muy fácil la operación inversa. Vuelve a ponerte crema por toda la cara y frótate bien con un papel hasta que se te haya marchado casi la pintura. Lávate entonces la cara con agua y jabón, y la pintura desaparecerá totalmente.

## 5. EL ENANO PARLANCHIN

*Es de todos muy conocido este recurso para veladas y festivales. Sin embargo, tal vez por la facilidad en prepararlo, suele ser uno de los números más flojos y deslucidos que aparecen en las veladas. Vamos ahora a describirlo con detalle para que el número del enano parlanchín lo podamos preparar con la dignidad que se merece. El éxito será seguro.*

Sin duda que más de una vez te han pedido tu participación en una velada o en un fuego de campamento. Generalmente, cuando esto ocurre, nos afanamos en buscar numeritos que puedan estar escritos en algún libro que tenga algún monitor. Si lees ahora atentamente cómo hay que preparar al número del enano parlanchín, nunca te olvidarás de ello y así podrás utilizar este recurso siempre que se te pida tu participación para la fiesta.

**Un enano sobre una mesa:** las luces iluminan el escenario en el que aparece una mesa delante de una cortina. De la cortina sale el enano parlanchín y aparece subido a la mesa. Es realmente pequeño, pero sus manos, sus pies y su cara son de tamaño normal. Esto aumenta la risa. El enano habla y habla; mientras va hablando sus manos se mueven y van como locas hacia el pelo, la nariz, la barbilla. También sus pies se mueven: levanta un pie, da unos pasos de baile...

Para hacer este espectáculo hacen falta dos personas. Una de ellas va a poner la cara y los pies, el otro pondrá las expresivas manos.

Uno se pone delante y el otro detrás de él.

El de delante se pasa unos calcetines por los brazos e introduce cada mano en un zapato. (Conviene que los calcetines y los zapatos sean llamativos y raros). El que está detrás pasa los brazos por debajo de los del de delante y se pone en esa posición las mangas de una chaqueta o camisón que el de delante se habrá puesto al revés, es decir, la parte de delante en la espalda.

**¡Empieza el espectáculo!** así de fácil, sin más complicaciones, el enano puede empezar ya a contar sus historias y sus chistes. El compañero de detrás moverá sus manos como si éstas fueran realmente las del enano y el efecto que se produce es graciosísimo.

### VARIOS CONSEJOS PARA EL MONTAJE:

- Conviene que la pareja haya preparado un pequeño guión de lo que se va a decir. No hay que ir sólo a improvisar, eso sería un fracaso. El único actor que puede jugar a improvisar es el que domina plenamente su guión.
- Cuida el traje y el maquillaje del enano. Preséntalo de un modo gracioso: un sombrero, maquillado de payaso, una camisa llamativa, un lazo o una enorme corbata...
- Conviene que el atrás se coloque bien disimulado detrás de la cortina.
- Ten cuidado de que la cortina no reciba luz por detrás, esto descubriría al cómplice del enano.

Y ánimo, si el número está bien preparado es extraordinario y uno de los de mayor éxito y aceptación en todas las veladas... ¿No oyes ya los aplausos?

## 6. LAS COPLAS DEL PREGONERO

*Hace muchos años, cuando no había ni radio ni televisión, unos hombres iban de pueblo en pueblo recogiendo chismorreos y noticias que ibancanturreando por donde pasaban. Eran los pregoneros y su fama corría por doquier.*

Cuando llegaban a un pueblo, todas sus gentes se reunían en la plaza en torno a ellos y así se iban enterando de las noticias y de la vida de los pueblos vecinos. Luego la gente lo comentaba en sus casas. Cuando ya había pasado aquella efervescencia informativa, el pregonero regresaba y su presencia volvía a animar la vida del pueblo.

### Tú puedes ser pregonero

Esta es la actividad que te propongo en esta ocasión: en tu clase, en tu club, en una velada... puede aparecer de vez en cuando un pregonero que vaya comentando las noticias acaecidas y que tengan relación con nuestra vida. Si lo haces en el colegio, mucho mejor, de esta forma puedes criticar las actitudes de ciertos profes de una forma simpática procurando -¡claro!- que no se enfaden. También puedes ir proponiendo actividades a medida que vas contando noticias...

### Cómo hacerlo

Será necesario que el grupo de los que van a realizar esta actividad se reúnan previamente para preparar lo que van a decir. Una vez que hayan seleccionado las noticias, tendrán que hacer un dibujo o varios referentes a ellas procurando que sean ingeniosos, sencillos y que haya pocas cosas para que así se vean desde lejos.

Los dibujos los pegarán en un cartelón tal como aparece en el dibujo. Una de las tareas más difíciles será la de hacer una coplilla para cada dibujo, ya que no hay que presentar las noticias con un gran rollo, sino con un pequeño y gracioso poema. Por ejemplo:

"Cuando llegamos al viernes todo el mundo está nervioso menos el prole de Mates que nos llega en plan mafioso".

Estas coplillas serán canturreadas, no dichas en un tono de voz normal.

## **Presentación**

Cuando ya tengáis todo preparado es cuestión de que elijáis a uno o varios pregoneros. El disfraz que se pondrá es muy fácil de conseguir: sombrero grande (a ser posible de ala ancha), camisa de cuadros, pantalón de pijama o de chandal, calcetín de deporte por encima de; pantalón, zapatos con hebilla (se puede hacer de cartulina), una gran capa (manta, cubrecamas, etc.), uno o varios macutos, bigotes, barbas y un punzón o palo que servirá para ir señalando el dibujo que tiene relación con lo que se va canturreando.

He aquí una forma bien sencilla de divertir.

## **7. MONTAR UN CIRCO**

*Pocas cosas hay tan saludablemente imaginativas como el circo. En este espectáculo confluyen las más diversas habilidades: el buen humor, la fuerza, la habilidad, la superación, la magia, la poesía, el riesgo, el miedo.... el amor.*

Todos tenemos un sitio en el circo, todos podemos participar en él siendo protagonistas. Nadie quedará excluido porque cada uno de nosotros es un pequeño genio.

### **Aprovechar nuestras habilidades**

No todo el mundo sirve para las mismas cosas. En las primeras reuniones pondremos en común las habilidades que cada uno tiene. Hay cosas muy aprovechadas: muchos jóvenes saben sostener en equilibrio una escoba o palo sobre sus dedos, sus pies o su nariz; otros saben cantar bien; otros saben tocar algún instrumento; hay quien sabe imitar personajes o animales; alguno sabe hacer el pino e incluso caminar con las manos.

Otros tienen también buenas cualidades, aunque no aparecen necesariamente en público: son buenos administradores, saber hacer decorados, pintar, dibujar, entienden de electricidad... todos tienen su sitio en el circo.

En las primeras reuniones haremos una valoración de cada miembro del grupo y nos esforzaremos en descubrir sus posibilidades y favorecer que las ponga de manifiesto. Estas habilidades que cada uno tiene son -junto al trabajo en grupo- la esencia de un buen espectáculo.

- **EL PRESENTADOR**

El papel del presentador es fundamental. No sólo debe presentar, sino animar y mantener el espectáculo comentando la actuación de unos y otros, encandilando al público en algunos momentos y animándole al aplauso en

otros. El presentador tendrá buena oratoria y habrá preparado algún chiste o algún acertijo en caso de que se retrase la aparición de unos actores por causas de última hora.

- **LOS PAYASOS**

Es importantísimo disfrazar muy bien a los payasos. Llevarán ropas grandes y multicolores, tirantes, sombrero, zapatos grandes (los puedes fabricar con cartón fuerte), chaleco y una peluca. La peluca la puedes hacer con una cartulina fuerte de unos 20 cm. de ancho por 20 cm. de largo. Los lados de la cartulina (tomada a lo largo) los iremos perforando cada centímetro y medio aproximadamente. Luego, de un ovillo de lana de color rojo cortaremos trozos de unos 50 cm. que los doblaremos por la mitad y los introduciremos en cada uno de los agujeros. Luego el payaso se pondrá esa cartulina sobre la cabeza, sujeta con un sombrero.

Los payasos deberán esforzarse en que su número sea más visual que sonoro; es decir, debe estar mucho más conseguido el chiste visual, el mímico, que aquel que se dice con la voz. Por otra parte, es difícil dominar a un auditorio con la voz. Prescindir de los chistes conocidos y vulgares y esforzarse por dar contenido a los gestos.

- **LOS EQUILIBRISTAS**

En este número se puede conjugar lo cómico con lo serio, la broma con lo que realmente es una habilidad (aunque saber hacer broma es otra gran habilidad).

En la parte humorística de; número de equilibristas puede salir un grupito con un somier viejo de una cama. Sobre ese somier, darán saltos y efectuarán brincos mortales. El somier puede representar una especie de cama elástica en el aire, un flaquito podrá dar un salto mortal y dejarse caer en el vacío para ir a caer en los brazos de un compañero que sea gordo y buena persona.

En la parte seria podrían aparecer los equilibrios de escobas (aquellos que sepan hacerlo) intentando ser originales (pasar la escoba de; dedo de uno al otro compañero; trazar una raya en el suelo e ir recorriéndole llevando una escoba en equilibrio; recorrer esa línea dando saltos con un pie mientras que con el otro sujetamos equilibradamente la escoba). En todo caso habrá que imaginar y ensayar. También puede haber compañeros que sepan hacer una torre humana: en este caso deberán hacerla tomando las debidas precauciones. Se pueden hacer equilibrios sobre un caballete de madera llevando una fuente con objetos en cada mano (en este caso habría que ensayar y procurar que los objetos que lleva el portador sean de plástico ... )

Es cuestión de echarle valor a la cosa, de trabajar en grupo y de hacerlo con cariño y con imaginación.

Sigamos en nuestro trabajo creativo. Inventemos más números para nuestro circo. Llegan de la mano de la fuerza que sobrecoge y el valor que hiela la sangre. Son los forzudos y los domadores de fieras.

Evidentemente, tanto para los forzudos como para los domadores, habrá que lograr una buena simbiosis entre lo cómico y lo serio. Si esta simbiosis se realiza con ingenio y se dosifica correctamente, ambos números conseguirán el aplauso y harán pasar un rato agradable.

- **LOS FORZUDOS**

Comencemos por lo serio. Si hubiera algún compañero que realmente fuera fuerte y quisiera prepararse algún número podría hacerlo perfectamente, evitando siempre el hacer una ostentación poco correcta o una Vanagloria personal exagerada. Si este compañero existe, hará sus exhibiciones con cacharros y cosas, nunca con personas. Es decir, levantará -si es que sabe- pesas, pero no probará a levantar y jugar con personas.

En cuanto a lo del toque cómico, hay que esforzarse en buscar un grupo de jóvenes que tengan cualidades mímicas. Saldrán uniformados (lo ideal sería una camiseta tipo imperio y un pantalón corto, ambos con rayas transversales). Todos lucirán un amplio bigote y largas patillas. Entre varios irán trayendo objetos al forzudo: las pesas, cada vez más grandes. Este forzudo irá vestido con rellenos dentro de la camiseta, de modo que parezca mucho más grueso de lo que realmente es. Se le pueden poner toallas o una almohada bien sujeta.

Las pesas, las haremos con un palo en el que ataremos a sus extremos sendos globos. En los globos estará escrito el peso de cada pesa: 25, 50 y 100 kg. por pesa. Una vez que entre varios hayan conseguido arrastrarle las pesas hasta sus pies (cada vez con mayor peso), el forzudo las irá levantando con gran esfuerzo y sonoros resoplidos. Una damisela puede secarle el sudor entre pesa y pesa. Finalmente, cuando el forzudo esté recibiendo los aplausos de la concurrencia, al finalizar su actuación, el más pequeñito de todos se acercará a las pesas, las cogerá con una mano y se largará. Este efecto puede ser muy vistoso. Importa mucho la parsimonia -no lentitud- con que este se haga.

- **LOS DOMADORES**

Para el número de los domadores, pueden aprovechar -si existe la posibilidad- alguna habilidad especial que tenga algún animal de algún familiar o amigo. En ocasiones, hay perros o gatos que saben hacer las cosas simpáticas. Descubrir, si pueden, algún animal que reúna estas condiciones.

El domador deberá ir elegantemente vestido. Un elegante bigote le dará un aspecto de seriedad. Le haremos también una chaqueta muy elegante. Debemos agarrar dos cartulinas del mismo color y unir una y otra por el lado más corto. Engrapamos ambas cartulinas por donde la hemos unido y por allí mismo la doblamos. Hacemos un agujero para que pase la cabeza del domador y dibujamos en la parte delantera unas líneas que se llaman "brandeburgos". Por debajo irá un jersey del mismo color que las cartulinas. Los pantalones serán de rayas longitudinales. En los pies el domador llevará una botas de agua.

- **LAS FIERAS**

Entre las fieras pueden haber leones feroces. Para ello los que vayan a ser leones deberán ponerse un pijama de color amarillo o marrón, unos guantes del mismo color. En la cabeza y en la barba se pondrán espartos naturales deshilachados, sujetos con una goma elástica. Sus rugidos deberán ser aterradores.

También pueden visitarnos pesados elefantes. Un elefante estará compuesto por dos jóvenes. Llevarán el pantalón del chandal del mismo color. Una manta cubierta por encima les cubrirá y el compañero de delante podrá fabricarse con cartulina una cara de elefante.

El domador podrá utilizar para amansar a sus fieras frases que suelen decir algunos profesores, especialmente duros, y que sean típicas en ellos. También podrá amenazar a las fieras con la firme promesa de que avisará al profesor de matemáticas si no obedece. Suele ser una amenaza terrorífica.

Ya tenemos todos los números preparados. Pensemos ahora en el montaje material del circo y en el desarrollo del espectáculo. El día del estreno se está acercando.

Imaginemos que el espectáculo lo van a realizar al aire libre, concretamente en el patio del Colegio. Necesitaremos palos de escoba o de cualquier otro tipo; cuantos más palos encontremos mejor. En cada palo, y en espiral, colocaremos dos largos pedazos de serpentina de arriba abajo, de forma que los dos colores queden alternos. Las serpentinas deberán ir pegadas o sujetas con celo.

Coged después un rectángulo de papel rojo y otro de color blanco. En un lado del papel hacen flecos. Estos flecos se colocan enrollados en la parte superior de las escobas o palos.

Trazad un gran círculo en el suelo y van colocando los palos alrededor del círculo, de forma que queden alternados los que tienen los flecos rojos con los blancos. Luego, unen los flecos superiores con liza, de la que colgaran banderitas multicolores. Evidentemente necesitaran mucho papel y mucho trabajo; tal vez el profesor de plástica los pueda echar una mano. Los palos los clavarán en el suelo. Si no pueden hacerlo, meterlos en cubos llenos de arena. El montaje quedaría muy espectacular si colocaran un gran pilón en el centro, con un montón de cuerdas con banderitas que fueran hacia los palos laterales.

Deberán buscar un escondrijo para que puedan cambiarse de atuendo los actores.

Si lo representáis en un gimnasio o en algún lugar oscuro, podréis hacer uso de la luminotecnica que siempre tiene una fascinación especial. En este caso usad proyectores de diapositivas para la luz concéntrico y flexos de mesa para luz general.

- **La Música**

Aunque tengan vuestra propia orquesta formada por compañeros músicos, la música es imprescindible. Una música de violines subrayará la actuación de los equilibristas; la música de una película espectacular realizará la entrada de los forzudos; una música exótica será muy sugestiva en la actuación de las fieras... El encargado deberá tener el orden de los números para ser eficaz en su tarea de ambientador musical.

- **El orden del espectáculo**

Es muy importante que el orden de los números esté bien construido. No hay que juntar dos números de carácter cómico ni poner seguidos los números musicales. El orden lo establecerán procurando que haya variación a lo largo del espectáculo, dejando los números fuertes, los mejor conseguidos, para el final.

De cualquier manera, el circo comenzará con un desfile y terminará del mismo modo. En el caso de que haya majarettes, actuarán en ambos desfiles y hacia la mitad.

- **El público debe participar**

Los payasos, los presentadores y todos aquellos que tengan más entrada con el público, se ocuparán de que éste participe de verdad. Se pueden cantar canciones y animar a que el público las coree y también se puede invitar a que alguien salga a la pista para participar en alguno de los números.

Días antes del espectáculo habrá que anunciarlo con grandes carteles. En los carteles se denominará a los artistas por su nombre artístico, no por sus nombres propios.

## **8. UNA ORQUESTA GENIAL**

*Para acompañar nuestras canciones o para dar vida a algunos espectáculos, los sencillos instrumentos que les proponemos pueden ser muy útiles. ¡Manos a la obra!*

Cada cacharro, cada trasto, por inútil que parezca, puede ser un instrumento musical. En el corazón de cada cachivache hay una posibilidad de arrancar sonidos maravillosos.

- **LA FLAUTA DE PAN**

Es un instrumento muy antiguo. Consiste en unas cuantas cañas abiertas por un extremo y cerradas por otro, que producen notas musicales al soplar en ellas.

Hacen falta dos o tres cañas de unos 2 cm. de diámetro. Deben estar perfectamente secas. Hay que ir cortando con mucho cuidado la caña en trozos

de unos 20 cm., de manera que en cada pedazo uno de sus extremos nos quede abierto y el otro cerrado por el propio nudo de la caña.

Una vez hecho esto, iremos cortando cada caña para que cada una tenga una nota distinta. Para afinarla podemos utilizar una flauta. Lógicamente cada caña debe tener una longitud distinta a las demás. Esta labor exige mucha precisión para que finalmente nos queden las ocho cañas con las ocho notas bien diferenciadas. El sonido se produce soplando oblicuamente sobre la parte abierta de la caña (esta parte debe ser lijada para que no roce los labios del músico que la toca).

Los tubos tienen que ir unidos entre sí siguiendo el orden de la escala. Para ello cortaremos dos trozos de caña de unos 25 cm. cada uno y los abriremos longitudinalmente por la mitad. Serán las traviesas. Para sujetar las cañas, las ataremos fuertemente a dichas traviesas procurando que los tubos queden bastante juntos y los extremos para soplar a la misma altura.

- **TROMPETILLA**

Necesitaremos un metro de manguera de regar, un embudo y una boquilla. Poniendo semienrollada la goma de manguera y en sus extremos el embudo y la boquilla, conseguiremos un instrumento curioso y divertido al que le podremos sacar -con la práctica- todas las notas que queramos. Hay que soplar apretando los labios contra la boquilla. Cuanto más apretamos los labios, más aguda será la nota.

- **INSTRUMENTOS DE PERCUSIÓN**

Son los más fáciles de construir. Varias botellas iguales con distintas cantidades de agua pueden ser un perfecto xilófono. En este caso también tendremos que afinar cada botella con una flauta. Cuanta más agua haya, más agudo será el sonido. Este xilófono se oirá mucho mejor si podemos colgar las botellas por su boca de un palo transversal.

También podemos hacer un sinfín de maracas: con latas de conserva y piedrecillas dentro, con la mitad de la cáscara de un coco cerrada con una tapa de cartón, con arena gruesa dentro de tubos...

Podemos también buscar el sonido de las cosas e inventar nuevas posibilidades: con cuerdas tensas, con gomas, con botellas de anís y un palo, con botes de detergentes, con llaves inglesas y otros hierros...

Estrujándonos un poco el coco podemos conseguir una orquesta que, aunque no sea muy precisa y elegante, puede ser la más chévere del barrio.

## **9. EL MUNDO DEL TEATRO: EL GRUPO**

*Trajes multicolores, máscaras fantásticas, focos que se encienden, olor a maquillaje, telones que suben y bajan, disfraces, libretos, risas... y una emoción*

*a raudales son elementos que entran en juego cuando un grupo de amigos se anima a hacer teatro.*

Hacer teatro es una actividad fascinante, una de las empresas más divertidas en las que uno puede embarcarse. En el teatro la vida de cada día se convierte en espectáculo. El actor crea su personaje con esfuerzo y el grupo entero - cada cual con su trabajo- fabrica un mundo mágico que encandila al espectador.

Un grupo de teatro es un equipo de amigos en el que cada uno pone lo mejor de sí mismo para aportarlo a los demás. Sobran los vagos, los que quieren el mejor papel, los que no se dejan corregir, los informales... El trabajo ha de ser duro y, si uno falla, hace fallar a todos los demás.

En el grupo hay muchas funciones: director (a ser posible una persona más mayor y que conozca y ame el teatro), actores, decoradores, encargados de la iluminación y de la música, apuntadores, diseñadores de vestuario... Todos pueden echar una mano. El espectáculo no es posible si falla alguien. El director deberá armonizar y coordinar el trabajo de todos.

### **Elección del espectáculo**

Los primeros espectáculos de un grupo deben ser sencillos y cortos, sin problemas en lo referente a decorados o a cuestiones técnicas, y con papeles no muy largos. También es importante que el número de personajes no sea muy elevado. La elección de los papeles compete al director, que tendrá en cuenta el carácter, fisonomía y cualidades de cada actor. Nadie debe creer que un papel corto es menos importante que uno largo, todos son necesarios.

Desde antes de empezar a ensayar, el grupo debe tener claro que va a realizar una tarea de equipo en la que no importa brillar personalmente en la representación, sino colaborar para que el conjunto del espectáculo funcione con la precisión de una máquina de relojería.

Una vez elegida la obra, el grupo se reúne para leerla. El director debe hacer una breve explicación de cada personaje situándolo en el contexto de la obra. La obra se lee en voz alta y despacio. Cuando llega una acotación, es el director el que la lee. En esta primera lectura colectiva, cada actor debe intentar situarse en su personaje y relacionarlo con los demás.

Es importante que a esta reunión asistan los encargados de la tramoya. Puesto que la obra se divide en escenas o actos, el equipo se pondrá de acuerdo en las fechas de los ensayos y en cuál es la escena que hay que llevar aprendida para el próximo día.

### **En Casa**

Uno de los trabajos más importantes del actor se realiza en su casa. Allí hay que estudiar el papel y asimilar su personaje. Cada actor debe hacerse preguntas sobre su personaje o hacerle preguntas a él. Hay que descubrir

cómo piensa, cómo es, por qué actúa de esta manera, cómo debe andar, cómo debe hablar... Al estudiar el papel, hay que leer también las acotaciones para saber cómo hay que decir o entonar el texto. Hay que fijarse mucho en qué es lo que dice el actor que le precede en la palabra...

Posiblemente sea ésta una de las labores más duras del actor, porque no es tan divertida como un ensayo, porque le obliga a uno a sentarse y darle un poco a los codos... Pero este trabajo silencioso es imprescindible para que la representación funcione. Sólo así el actor podrá aportar mucho en trabajo del próximo ensayo y, junto con el trabajo callado que los otros compañeros también habrán hecho, empezarán a crear espectáculo.

Con el papel ya aprendido, vamos a comenzar a ensayar. Es ahora cuando viene el trabajo en común y la maravilla de ver que la obra va cada día tomando más cuerpo.

Antes de comenzar a ensayar hay que tener en cuenta dos cosas muy importantes: que el director es quien coordina el ensayo y debemos dejarnos ayudar por él; y que no se pueden empezar los ensayos si hay alguien que no se sabe el papel, pues paralizará el ensayo de los demás.

### **En el escenario**

Los primeros ensayos servirán para perfilar los primeros cuadros. No hace falta que asistan todos los actores; es preferible que asistan sólo los que aparecen en dichos cuadros. Tampoco hace falta que estos ensayos se hagan en el escenario; importa ahora descubrir la entonación que hay que dar a cada frase y esbozar los gestos y los movimientos que hay que hacer en escena.

Poco a poco, con estos ensayos parciales, hay que pasar toda la obra.

Los siguientes ensayos serán ya en el escenario. Hay que fijarse mucho en los movimientos: entradas, salidas, colocación. También es importante que cada actor sepa dónde van a estar colocados la utilería, los muebles y todos los elementos que aparecen en escena.

Ahora sí deben estar los apuntadores colocados en los laterales. El director estará preferentemente en el patio de butacas para situarse constantemente desde el punto de vista del espectador, que es a quien va dirigida la obra.

### **El ensayo general**

Cuando la obra se tiene ya dominada hay que hacer un ensayo general: la obra se representa tal y como se hará el día del estreno: con los vestuarios y decorados adecuados, con el maquillaje puesto y todos -actores, apuntadores, tramoyistas y director- colocados en su sitio. Aunque haya fallos, ya no se puede interrumpir el desarrollo de la obra. Todo debe hacerse como si hubiera público.

En el ensayo general puede haber algunos amigos como público. Al final de la representación, harán los comentarios pertinentes que puedan enriquecer la obra.

Ahora sí. Ya está todo prácticamente listo para el estreno.

## **CONSEJOS IMPORTANTES**

- Cuando el actor se equivoca en su papel o en sus movimientos, el director debe corregirle desde el principio. Es importante que esto sólo lo haga el director. En ningún caso puede un actor interrumpir el ensayo si él u otros compañeros se equivocan.
- Los actores deben procurar desde el principio no dar la espalda al público y no taparse unos a otros, a no ser que el desarrollo de la función lo requiera.
- El actor, ya en los ensayos, debe preparar su salida a escena concentrándose en la situación de su personaje.
- En escena sólo estarán los actores precisos. No deben estar los que no aparecen en ese momento de la obra.
- Los actores que no estén en escena deben estar en silencio y con atención, favoreciendo la concentración de los compañeros que en ese momento sí están actuando.
- Al final del ensayo, el grupo debe reunirse para comentario y enriquecer el espectáculo. De las decisiones que se adopten, hay que tomar nota para aplicarlas en el siguiente ensayo.
- Es muy bueno que, de vez en cuando, el grupo entero celebre una fiestecita o una merienda. Todas las cosas que contribuyen a que todos sean más amigos repercutirán en bien del espectáculo.
- Antes de estrenar el espectáculo, conviene hacer publicidad. Para ello aprovecharemos todas las posibilidades que tengamos: carteleras, emisoras de radio cercanas, revistas escolares... Hay que hacer ambiente y crear una buena predisposición por parte del público.

## **Antes de empezar**

Los actores acuden al menos una hora antes y se ponen el vestuario correspondiente. Luego se maquillan (en caso de no tener maquillaje de teatro, se puede sustituir poniendo crema suavizante en el rostro y luego aplicando pinturas de cera no plástica). Cuando todos están maquillados, hay que ir al escenario -en caso de que haya telón y esté abajo-. Allí hay que repasar rápidamente si está todo en su sitio y si cada personaje tiene preparada la utilería que debe utilizar. Luego cada actor debe poner en el lateral desde el que saldrá a escena. Los apuntadores se colocarán ocultos a ambos lados de; escenario, desde donde controlen toda la escena.

Este momento es muy emocionante: todo debe estar listo, ya que una vez levantado el telón no se podrán rectificar errores de colocación de decorados y muebles; por otra parte, éste debe ser un momento de concentración, tanto para los actores como para los técnicos.

## **Arriba el telón**

Es la hora de la emoción y los nervios. El trabajo de muchas horas y la ilusión de nuestro grupo van a tener reflejo en el escenario. Ha llegado el día del estreno.

Las luces de la sala deben apagarse poco a poco. Debe haber un momento en el que sólo está algo iluminado el escenario. Este momento hará que los espectadores concentren su mirada en el telón. Entonces, poco a poco se irá abriendo...

Durante la representación, los actores se esforzarán en hablar de tal manera que todos los espectadores les oigan. Para ello deben hacerlo en un tono de voz alto (no gritando) y vocalizando. Es lógico que las primeras veces que uno hace teatro se equivoque o se ponga algo nervioso. No hay por qué preocuparse. Además, cuando el público ve trabajo y buena voluntad, es generoso. No obstante hay que evitar los siguientes defectos:

- Corregirse en escena.
- Reír cuando el público ríe porque en la obra hay una situación jocosa.
- Hablar entre bastidores o sisear para hacer callar.
- Exagerar situaciones.... hacerse el gracioso inventando cosas que no se trabajaron en los ensayos.
- Mirar al apuntador cuando alguien se ha olvidado el papel... (Ya será el apuntador el que ayude, no hace falta pedirle ayuda).

## **Plas, plas, plas**

Y por fin, el aplauso. La compensación por tantos trabajos e ilusiones, por tantas horas de amistad y de compañerismo desarrollando un proyecto común. El público sabe agradecer porque sabe que todo el trabajo ha sido preparado con cariño para ofrecérselo a él. (Todo actor sabe que el espectador es su amigo y se merece lo mejor). Es importante que, a la hora de recibir los aplausos, los actores estén en el escenario con gesto agradecido. No hay que hacer tonterías en ese momento, aunque todo el mundo esté contento. Ningún actor se retirará de escena mientras duren los aplausos; tampoco habrá que permanecer cuando ya ha terminado la ovación. Hay que tener aquí sentido de la medida y de la buena educación.

Cuando ya ha caído el telón, hay que ir a lavarse y cambiarse. Todo debe quedar en su sitio, hay que recoger las cosas que se han usado, evitando que no se encuentren el día de la próxima representación.

Es muy conveniente que el día siguiente el grupo vuelva a reunirse para comentar las incidencias de la obra, los aciertos, los defectos que habrá que corregir, las reacciones de público, los comentarios que luego se hicieron...

Una vez más, habrá que tomar buena nota de ello y tenerlo en cuenta para la próxima representación.

## **10. ESPECTÁCULO DE SOMBRAS**

Recuerdo que una noche, en una colonia de jóvenes y en medio de un gran aburrimiento, alguien tuvo la feliz idea de montar un espectáculo de sombras. Aunque nadie había preparado nada previamente, la representación fue una auténtica fiesta llena de participación y de una gran dosis de imaginación.

Lo que esta vez os propongo es muy sencillo. Todos nosotros hemos caído en la tentación de hacer sombras con nuestras manos sobre una pantalla en la que estaban proyectando algo. Resulta francamente divertido. Pues bien, ahora se trata de que organicemos las sombras montando una representación.

### **Montemos el escenario**

Tenemos que colocar una pantalla. Para ello nos servirá una sábana, que sujetaremos por los lados con unos soportes. Debemos tener cuidado en que la pantalla quede bien tensa para que así la sombra no se distorsione y aparezca deformada.

A dos o tres metros detrás de la pantalla pondremos un potente foco (si consiguiéramos un proyector de diapositivas sería ideal). Encendemos el proyector y... ¡Ya podemos empezar!

Ahora los actores se colocan entre la pantalla y el proyector y pueden empezar a actuar. Como sólo se ven nuestras sombras, debemos tener cuidado de que nuestros movimientos sean muy esquemáticos y más bien, pausados. También hay que estar muy atentos para que no nos pongamos unos delante de otros pues entonces las sombras crearían confusión en el espectador.

Tú mismo comprobarás que cuanto más te acerques al foco, mayor será tu sombra. De este modo puedes representar perfectamente a un temible gigante, puedes tomar también una posición mágica -como Astérix- y crecer desmesuradamente.

Es preferible que actúes de perfil, aunque en los momentos en que se requiera puedes actuar de frente.

### **Posibilidades**

Son enormes. Puedes colocarte la silueta de una corona en la cabeza y un largo trapo en la espalda como si fuera una capa y tu sombra puede representar a la de un gran rey. Es decir, con muy pocos elementos puedes hacer buenos "trajes" y útiles (escopetas, pasteles ... ). Bastarán las siluetas.

Si eres hábil con las manos, puedes presentar animales que hablan y se mueven en la representación. Bastará alejarlos o acercarlos al foco para poder conseguir el tamaño con que deseemos que aparezcan. También podemos

utilizar dos proyectores haciendo que cada uno ilumine un espacio concreto de la pantalla, de esta forma podremos hacer aparecer o desaparecer a algún personaje apagando el proyector que le ilumina y dejando el otro encendido.

Bastarán las siluetas para conseguir bellos paisajes: árboles, castillos...

Finalmente conseguiremos un fantástico efecto colocando en el proyector filtros de colores de papel de celofán con lo que todo el "escenario" se nos teñirá de color.