TEATRO DE SOMBRAS

Plan Vasco de Medios Audiovisuales

ITZAL ANTZERKIA

Ikusentzumenezko Euskal Plangintza

Departamento de Educación, Universidades e Investigación

Hezkuntza, Unibertsitate eta Ikerketa Saila



Hezkuntza, Unibertsitate eta ikerketa Saila

Departamento de Educación Universidades e Investigación

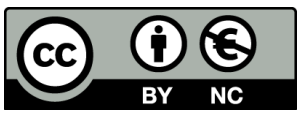
TEATRO DE SOMBRAS

ITZAL ANTZERKIA

Vitoria - Gasteiz, 1987

EUSKO JAULARITZAREN ARGITALPEN - ZERBITZU NAGUSIA
SERVICIO CENTRAL DE PUBLICACIONES DEL GOBIERNO VASCO

1ª. Edición en castellano: Mayo 1987
Tirada: 2000 ejemplares
Edición en castellano: Dpto. de Educación, Universidades e Investigación de la Administración
De la Comunidad Autónoma del País Vasco.
Coordinación del texto e ilustraciones del original: Pucci Piazza e Fabrizio Montecchi para
Teatro Gioco Vita.
Traducción supervisada por Miren Egaña.
Edita: Servicio Central de Publicaciones Del Gobierno Vasco. Duque de Wellington, 2.
VITORIA - GASTEIZ
Composición: Fotocomposición RALI, S.A. Particular de Costa, 12-14, 7º. Bilbao.
Imprime: Gráficas Santamaría, S.A. Bekolarra, 4, Pabellón 15 A. Polígono Alí Gobeo.
VITORIA - GASTEIZ
I.S.B.N. 84-7542-397-3
Dep. Legal: VI-247-19
Publicado en Internet por Titerenet para el Centro de Documentación de las Artes de los Títeres de Bilbao
www.pantzerki.com
www.titerenet.com



Esta obra está bajo una licencia Reconocimiento-No comercial 3.0 España de Creative Commons. Para ver una copia de esta licencia, visite http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/es/
Noviembre 2008

ÍNDICE

Pág.
PRESENTACIÓN..... 7
PROLOGO 9

JUEGO CON SOMBRAS
LA OSCURIDAD 13
LA LUZ 17
LA SOMBRA 19
Las formas de la sombra: del exterior
Al laboratorio 20
Las sombras: luz, cuerpo, superficie 26
Las trayectorias de la sombra 33
Del laboratorio al "tinglado".....44
La sombra como "figura".....45
De la sombra del cuerpo a la silueta 56

TEATRO DE SOMBRAS: LA TRADICIÓN
REPRESENTACIÓN Y SOMBRA 63
ANIMADOR DE SOMBRAS 64
ANIMADOR Y PÚBLICO 66
ANIMADOR Y ESPACIO 67
ANIMADOR E INSTRUMENTOS 76
ANIMADOR Y NARRACIÓN 82

TEATRO DE SOMBRAS: LA INVESTIGACIÓN
TRABAJAR PARA DEFINIR UNA HIPÓTESIS 85
Las sombras del cuerpo 89
Las sombras del disfraz 92
Las sombras del cuerpo y de la silueta 96
Las sombras de la silueta:
el trabajo en el tinglado 99
Las sombras de la silueta: El trabajo con el teatrillo 106

TEATRO DE SOMBRAS: TÉCNICAS, UTENSILIOS, ESTRUCTURAS
ORGANIZACIÓN DEL AMBIENTE
DE TRABAJO, UTENSILIOS MATERIALES 115
Utensilios 118
Materiales 118
LA SILUETA 118
El diseño de la silueta 120
La construcción de la silueta 128
La decoración de la silueta 136
La silueta como fondo material 143
LA LUZ 144
Las fuentes luminosas 145
Colorear la luz 150
LA PANTALLA 155
El tinglado 155
El teatrillo 156
Jugar con la pantalla 158
BIBLIOGRAFIA 161
FUENTES ILUSTRATIVAS 162

PRESENTACIÓN

La publicación de esta edición bilingüe del "Teatro de sombras" se integra como una acción más del PLAN VASCO DE MEDIOS AUDIOVISUALES – IKUSENTZUMENEZKO EUSKAL PLANGINTZA, impulsado por el Departamento de Educación, Universidades e Investigación del Gobierno Vasco.

Vivimos en una sociedad caracterizada por el flujo constante de todo tipo de mensajes, cuya naturaleza es predominantemente audiovisual. La información y los medios que la hacen posible son el signo más expresivo de la civilización contemporánea.

Debemos lograr que el sistema educativo capacite a las jóvenes generaciones de ciudadanos para que puedan Percibir, Comprender, Expresar, Imaginar y Crear con los recursos audiovisuales, tanto metodológicos como instrumentales, que se mantienen vigentes en nuestra cultura.

Los medios tradicionales, como el teatro de sombras los títeres y marionetas, mantienen una vitalidad entrañable y son insustituibles desde una perspectiva educativa, si bien se encuentra inmersos en una gama cada día más rica y diversificada de recursos audiovisuales que han nacido con las nuevas tecnologías.

Los educadores, que inevitablemente somos adultos, hemos de entender que un niño o un joven pueden hallar mejores cauces de descubrimiento y de comunicación con determinados métodos y medios con los que sintonizan mejor por su propia edad.

El teatro de sombras es un recurso óptimo para muchos niños, que en su etapa infantil les brinda la oportunidad de preparar, por sí mismos y con elementos materiales muy simples, toda una escenografía en la que descubren aspectos de un gran valor formativo como puede ser la diferenciación entre la realidad de un objeto y las manifestaciones visuales distintas que puede proyectar o la expresión de sus propias inquietudes con la creación de historias fabuladas, sin mencionar el trabajo cooperativo en grupo o el desarrollo de habilidades manuales.

Este libro, publicado inicialmente por el Consejo Asesor de la Enseñanza de la Provincia Autónoma del Valle de Adige con el título de "Las actividades integradoras en la escuela y en el tiempo libre", constituye una propuesta de actividades de alto valor pedagógico.

El Departamento de Educación, Universidades e Investigación desea mostrar su reconocimiento al Centro de Documentación de Títeres del Ayuntamiento de Bilbao por la colaboración continua que realiza para el perfeccionamiento del profesorado en este campo y las gestiones realizadas para hacer posible la publicación de este libro.

Finalmente, el Departamento de Educación, Universidades e Investigación agradece al colectivo italiano GIOCO – VITA y al Ayuntamiento de Trento los derechos para la publicación del libro, así como el curso impartido por componentes de Gioco – Vita a un nutrido grupo de formadores de profesores de Euskadi.

Confiamos que la extensión del perfeccionamiento del profesorado de E.G.B. a partir de este grupo de formadores, junto con la publicación de este libro, hagan posible que el Teatro de Sombras tenga una mayor presencia y alcance un rigor didáctico superior en las aulas de los centros educativos del País Vasco.

Itziar Alba Orbegozo

Viceconsejera de Educación
Departamento de Educación,
Universidades e Investigación
Gobierno Vasco

PRÓLOGO

FESTIVAL INTERNACIONAL DE TITERES DE BILBAO. AYUNTAMIENTO DE BILBAO

El Centro de Documentación de Títeres de Bilbao pretende con la realización del presente libro contribuir a la difusión de un material especialmente importante por su cualificación y por la escasa información existente acerca de la elaboración y puesta en escena del Teatro de Sombras.

Deseamos poner a disposición de niños y educadores los conocimientos precisos para que mediante su imaginación y sus manos puedan construir sus propios montajes sobre una nueva tela de recursos.

En primer lugar, parece de todo punto preciso agradecer la disposición del Ayuntamiento de la ciudad italiana de Trento, propietaria de los fotolitos y material impreso, que incondicionalmente ha posibilitado la traducción, análisis y posterior reproducción de textos, fotos esquemas y dibujos del libro.

Bajo el epígrafe "Las actividades integradoras en la escuela y en el tiempo libre", el Consejo Asesor de la Enseñanza de la comunidad del Valle de Adige dedica particular empeño al estudio y promoción en la escuela de aquellas actividades complementarias cuya finalidad consiste en proporcionar nuevas propuestas formativas que, juntamente con las escolares y tal vez con ventaja sobre otros géneros de iniciativas, lleguen a implicar y comprometer al alumno, motivándole tanto hacia las tareas consideradas propiamente escolares como hacia la creación de lazos entre la escuela y el mundo exterior.

El Centro de Documentación de Títeres desea sumarse a la consecución de tales objetivos poniendo a disposición de la Escuela las experiencias e iniciativas del grupo italiano de "Teatro de Sombras", GIOCO –VITA.

El libro permite seguir paso a paso la técnica y el proceso completo del "Teatro de Sombras", GIOCO – VITA, acercando al campo pedagógico un material de indudables ventajas; mientras que en el teatro tradicional el niño se enfrenta al mismo tiempo con las incógnitas del impacto del público, de la expresión corporal y de la dicción; en el teatro de sombras esos tres elementos se descomponen y afrontan por separado: el guión se graba previamente, el publico está alejado de la pantalla de proyección, el movimiento se realiza más espontáneamente. Sin embargo, esta actividad obliga a quien experimenta con ella la observancia de una compleja disciplina que no admite negligencia ni improvisación.

En consecuencia el Centro de Documentación de Títeres ha elaborado esta edición en Euskera y Castellano del "Teatro de Sombras" con la intención expresa de que su lectura y estudio, dentro del contexto escolar, propicie que el niño experimente sus posibilidades artísticas y dramáticas, juegue con el espacio, la luz, la sombra y su propia silueta, adquiera disciplina y técnicas complementarias para poder desarrollar al máximo sus inquietudes.

Por último, es preciso resaltar la favorable acogida que tal iniciativa ha merecido por parte del Departamento de Educación del Gobierno Vasco en orden a la publicación del libro.

Joseba Intxaurraga

Teniente-Alcalde del Excelentísimo
Ayuntamiento de Bilbao

UN TEATRO
PARA LAS SOMBRAS

ITZAL - ANTZERKIA



La sombra sobre el muro
Xilografía de Massimo Tirotti

JUEGOS CON SOMBRAS

LA OSCURIDAD

La alternancia de luz y oscuridad pertenece a una serie de fenómenos tan “naturales” como para parecer un banal objeto de conversación, más aún, como para no merecer ser tenida en cuenta por el proceso de nuestra atención.

La mayor parte de las ocasiones reaccionamos tan instintiva como inconscientemente a la percepción de las diferentes cantidades de energía luminosa: en términos de comportamiento, nuestro cuerpo participa delas informaciones que le transmite el medio ambiente a través de la oposición de claridad/oscuridad.



“La mosca negra”
Xilografía de Máximo Tirotti

Sírvanos esta breve premisa para justificar hipótesis de investigación que tengan como objeto la **oscuridad**, practicables para cualquier gama de edades.

Ejemplo:

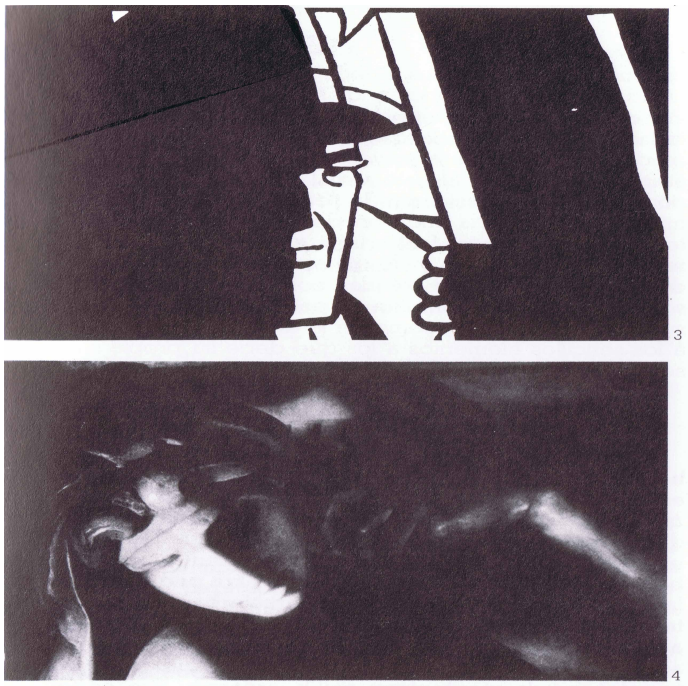
— ¿Cómo percibes la oscuridad? ¿Con qué órganos sensoriales?
— ¿Cómo explicas tus mecanismos perceptivos?
— Dibuja cómo, según tu parecer, funciona el ojo cuando percibe la oscuridad.
— Dibuja cómo reacciona, a tu juicio, la piel cuando percibe la oscuridad
— Si la oscuridad se pudiese tocar, ¿Qué sensaciones te produciría?

— Si se pudiere fabricar la oscuridad, ¿Qué material usarías?
— ¿Qué postura de tu cuerpo puede representar la oscuridad?
— Ayuda a un grupo de compañeros a componer con vuestros cuerpos una figura que represente la oscuridad. (fig 2)
— Si la oscuridad produjese sonidos, ¿cuántos y cuáles serían? ¿A qué instrumentos podrían corresponder?
— Si la oscuridad tuviese sabor, ¿cuál sería?
— ¿Cuáles son, según tú, los olores de la oscuridad?
— ¿La oscuridad tiene forma?
— Si la oscuridad fuese una persona que conoces, ¿quién sería? ¿Y si fuese un animal? (fig. 1)



Las representaciones de la oscuridad
Fig 1 – Dibujos (1ª clase elemental)
Fig 2 – Expresión corporal (1ª clase elemental)

— Trata de explicar la diferencia entre las palabras "ver" y "percibir".
— ¿En qué ocasiones ves/percibes la oscuridad? ¿Solamente de noche? Si te la encuentras de día, ¿cómo la defines?
— Observa, de día, una escultura o un bajorrelieve. ¿Distingues sobre la figura unas zonas más oscuras que otras? ¿Son un resto de la oscuridad nocturna o es que se esconden de la luz? (fig. 3).
— ¿Qué diferencia piensa que existe entre la oscuridad y la **sombra**?
— Entorna la ventana hasta hacer que entre en la habitación donde está un haz de rayos de sol: observa cómo la luz se "apoya" en el suelo. ¿No te parece como si la luz hubiese excavado un túnel en la oscuridad de la habitación?
— Deja que la luz caiga solamente sobre tus piernas o brazos, o sobre una parte de tu cara. ¿No te parece como que la luz divide tu cara en dos partes? (fig. 4)



Luz y oscuridad
Fig. 3 – El “comic” (particular), Dick Tracy – Chester Gould
Fig. 4 – La escultura (particular).

Sería divertido seguir, pero el espacio impone la tiranía de su limitación. En cualquier caso la intención es clara: un sencillo recorrido, repleto de conversaciones, dibujos, mímica, búsqueda de sonidos, puede contribuir a activar la capacidad de *prestar atención al fenómeno de la oscuridad*. Por otra parte, el valor simbólico atribuido a la oscuridad por todas las culturas puede constituir un "descubrimiento" recobrado por los niños a través de un proceso personal de atribución de valor al dato visual. A este fin pueden posteriormente contribuir tanto la lectura de fábulas y relatos mitológicos como la audición de pasajes musicales: sueños, temores, emociones, fantasías y ansias encontrarán amplio material de referencia y de expresión. La fascinación evocadora de las imágenes creadas por la sombra/oscuridad no sólo se apoya, sino también se potencia, tanto en la fase de su goce (espectador) como en la de creación (animador), si a los sencillos elementos a los que debe su propia sustancia se añade un mayor valor cultural.

LA LUZ

El mundo de nuestro conocimiento se encuentra inmerso en **la luz**: ese mundo donde la relación entre causa y efecto parece inalterable, en el que el espacio está controlado y la definición del contorno de lo real es una cosa cierta. La idea de un mundo "sin sombras" es tan profundamente tranquilizadora como irreal.

Las afirmaciones realizadas hasta aquí constituyen material suficiente como para someterlo a comprobación juntamente con los chicos: no se puede dar por supuesto que ellos sean de nuestro mismo parecer.

— ¿Con qué reflexiones y emociones adviertes la sucesión de noche y día, sueño y vigilia, ensueño y realidad?
— ¿Qué gestos acompañas a tu despertar o a la fase que precede al sueño?

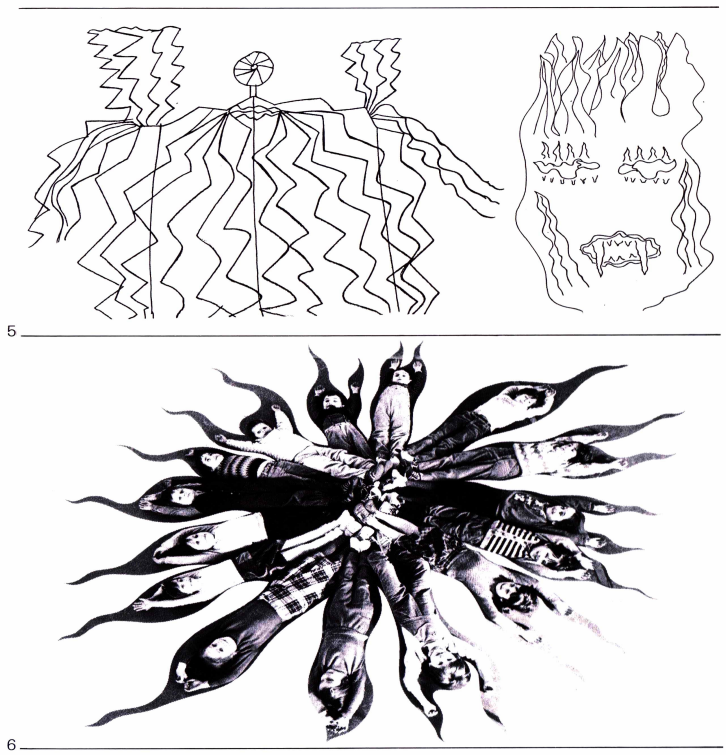
— ¿Duermes con la luz encendida? ¿Con la puerta de tu dormitorio abierta? ¿O cerrada? ¿Duermes solo? ¿Qué es lo primero que haces cuando te despiertas? ¿Llamas o buscas a alguien? ¿Siempre a la misma persona?

No podemos excluir que de la tabulación de las respuestas lleguemos a la conclusión de que existe una relación entre presencia física tranquilizadora y luz. Se podría incluso llegar a atribuir a la luz la función de "elemento en lugar de...." La función de la metáfora aparece.

Llegados a este punto, entorno a la palabra luz se han coagulado muchos y diferentes significados que pueden ser traducidos a través del lenguaje no verbal.

Ejemplo:

— Según el valor que has atribuido a la luz, dibuja una forma (animal, persona, objeto) capaz de representarla (fig. 5)
— Concreta y dibuja una o más dibujos/líneas capaces de representar el sentido que atribuyes a la luz.
— Mueve tu cuerpo en el espacio para representar la presencia de la luz... (fig. 6)
— ¿Existen durante el día situaciones en las que provocas artificialmente condiciones de oscuridad? ¿Para jugar tal vez? ¿A qué juegos y de qué modo?
— ¿Qué juegos conoces que haya que jugar con los ojos cerrados?
— ¿Qué valor atribuyes a este gesto? ¿Lo haces también en otras ocasiones? ¿Qué significado piensas pueda tener para otras personas?
— Continúa esta historia: "Erase una vez un niño que tenía siempre los ojos cerrados... (porque...)..."



La representación de la luz
Fig. 5 – Dibujos (5ª. clase elemental)
Fig. 6 – Expresión corporal (1ª. clase elemental)

Nos parece posible establecer una relación entre el gesto de cerrar los ojos y el de esconderse. En las reglas de este juego de pareja o de grupo se hace concreto el "*poder mágico*" ejercido por quien "puede" crear o anular lo existente: "si cierro los ojos no existo". "Si me escondo a tus ojos dejo de existir". Al evidente deseo de omnipotencia se asocia siempre la tranquilizadora garantía de "poder abrir los ojos de nuevo según el propio agrado", así como de "poder salir del escondite en cualquier momento" para reafirmarse a sí mismo y al mundo la propia y completa realidad.

LA SOMBRA

Luz y oscuridad: elementos contrapuestos que parecen en lo cotidiano tanto más "objetivos" cuanto menos conscientemente percibidos.

A los chicos les será posible establecer una relación provocadora de emotividad entre estos dos opuestos conceptos vectores, sólo si se les coloca en situación de "hacerlos suyos", manipulándolos, cambiando su mutua interacción conociendo las reglas que fundamentan su supuesta incompatibilidad.

Luz y oscuridad, lo hemos visto, son fenómenos indisolublemente unidos, tanto en las emotivas sugerencias que evocas, como en el fenómeno concretamente perceptible que determinan: **las imágenes**.

Como la fábula, conocida en su estructura y secuencias narrativas, y por tanto saboreada y manipulada a nivel racional por el niño, constituye un elemento que estimula sus pulsiones inconscientes, así también el contraste entre luz y oscuridad, racionalmente definido como imagen, forma perceptible de lo real, se revela elemento fundamental de una lectura "onírica" mágico-ancestral dela experiencia visual.

Establezcamos ahora las condiciones experimentales mínimas para verificar cuanto hasta aquí se ha afirmado. Debiendo forzosamente delimitar el campo de investigación, indagaremos acerca de un sector particular del fenómeno visual: **la sombra**. *El ambiente exterior en general, así como una situación de laboratorio que simule experimentalmente sus características serán los polos de sostén para las operaciones de observación, interpretación, hipótesis y verificación.*

LAS FORMAS DE LA SOMBRA: DEL EXTERIOR AL LABORATORIO

Observemos atentamente un árbol: al aire libre y en condiciones de buena iluminación (fig. 7 a).

Representemos mediante un dibujo la situación observada.

Con toda probabilidad la mayor parte del material producido por los chicos en este test de control, aparte de la difusa utilización de formas estereotipadas que bien poco tendrán en común con el objeto de observación, estará caracterizado por la presencia /ausencia de las fuentes de luz (el sol o la lámpara) y por tanto sin **sombras/sombreados** (fig. 7 b-c-d). Este dato constituye una constante en la representación gráfica infantil.

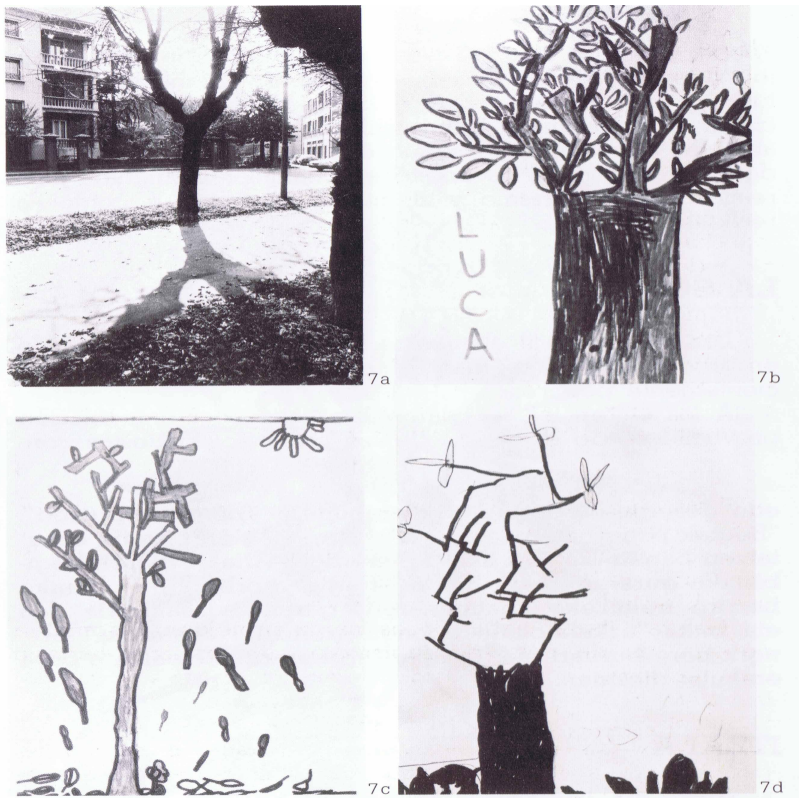


Fig. 7 a -El árbol y su sombra
Figs. 7 b-c-d-Representación infantil del árbol.

La sombra de los objetos, ya sea la propia o la proyectada, en cuanto y aunque percibida, en general no se la considera elemento fundamental a efectos de la representación de los mismos: se atribuye mayor importancia generalmente a la exacta definición del contorno de la figura. Sabemos que esta contradicción entre el elemento percibido (por ejemplo: un bosque sombrío) y los rasgos de su representación (una simple alineación de formas carentes de claroscuro) se justifica por el hecho de que, en especial para los chicos más jóvenes, la expresión gráfica corresponde a un lenguaje en extremo simplificado, casi pictográfico, que respeta el principio de "economía de la atención".Muy raramente los chicos consideran en clave estética los rasgos de la imagen que perciben, esto es, disponiendo en relación dinámica y global todos los elementos que la constituyen: *forma, color, composición situación en el espacio ambiental y gráfico*. Resulta más probable que, por el contrario, los niños tiendan a disociar los rasgos de la forma de aquellos proporcionados por el color, más aún, sin establecer entre ellos ninguna relación de valor comunicativo y procediendo por tanto según criterios de nomenclátor más que según los de la técnica de representación.

Para nuestros fines puede contribuir en alguna medida a superar estos procesos estereotipados lo siguiente:

— controlar la correspondencia efectiva entre las características del "modelo" y las del dibujo: árbol real/árbol dibujado;
— definir, mediante la observación de la realidad y la comparación de los dibujos (tanto individuales como del conjunto de la clase) la distinción entre las **sombras propias** del objeto y las sombras que el mismo objeto proyecta sobre el suelo o el medio que lo rodea: **las sombras proyectadas** (fig. 8)

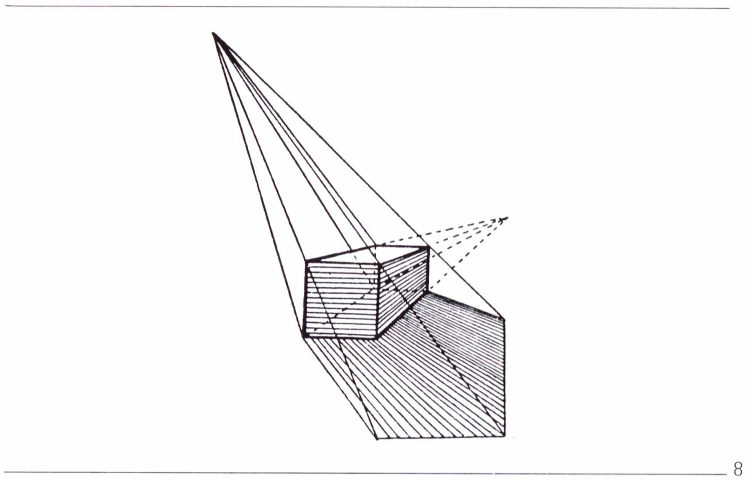


Fig. 8- Sombras proyectadas y sombras propias

Debemos subrayar que este "ejercicio de observación" ayuda a los niños a individuar claramente las relaciones espaciales que definen el medio tridimensional. Así, por ejemplo, en el caso del árbol, las sombras entre una hoja y otra se deben a su superposición: **encima/debajo, delante/detrás** (fig. 9). En la misma situación algunas hojas se ven enteramente, otras en parte, otras incluso no se perciben definidas en su silueta sino que se "suponen" presentes gracias a la mancha oscura que el ojo capta: **delante/detrás, claro/oscuro, coloreado/negro, perfil definido/desenfocado, color uniforme/difuminado**, etc. (fig. 10). Cada uno de estos puntos de observación puede, en un primer momento, ser interpretado, objeto de hipótesis y verificado también valiéndose de:

- elaboración de dibujos: lápices negros o de color, témperas, pinturas de cera, etc (claro/oscuro):
- composición de dibujos mediante la técnica del "collage" (superposición claro/oscuro);
- variaciones de los tonos cromáticos de un mismo dibujo obtenidas por superposición de materiales transparentes coloreados: envoltorios de papel transparente: papel de seda, acetato, papel brillante, etc.

Para nuestro objetivo, las sombras proyectadas por los objetos constituyen obviamente el elemento de mayor interés. Se puede proceder observando en el ambiente:

- *la correspondencia, existente o no, entre la forma/perfil del objeto observado y la forma/perfil de la sombra que proyecta*.



Fig. 9 - Hojas: sombras proyectadas-sombras propias
Fig. 10 – Hojas: el claroscuro

¿Cuántas y cuáles son las "siluetas" de un árbol? ¿Cuántas y cuáles son las sombras que un mismo árbol proyecta? ¿Las sombras se parecen al árbol? ¿Mucho? ¿Poco? (fig. 11);



Fig. 11 – Las sombras del árbol

— *el contraste entre el color del objeto observado y el de la sombra que proyecta.*
¿Por qué, según tú, las sombras no tienen color? ¿Es que el árbol ha perdido sus colores? ¿Si el árbol está lleno de hojas y flores su sombra cambia de color?
— *la diferente colocación de los objetos tridimensionales en el espacio tridimensional (altura, anchura, profundidad) y el carácter tridimensional de las sombras proyectadas (alto/bajo, ancho/estrecho, largo/corto;*
— *la definición de las relaciones espaciales que concurren entre fuente luminosa, objeto, sombra propia, sombras proyectadas (fig. 12);*
— *la definición de la relación espacial que explica el movimiento de las sombras propias y proyectadas según la distinta colocación dela fuente luminosa.*

Por ejemplo las diversas posiciones dela sombra del mismo objeto en diferentes horas del día, debidas a la cambiante exposición del globo terrestre a los rayos solares (la meridiana) (fig. 13).

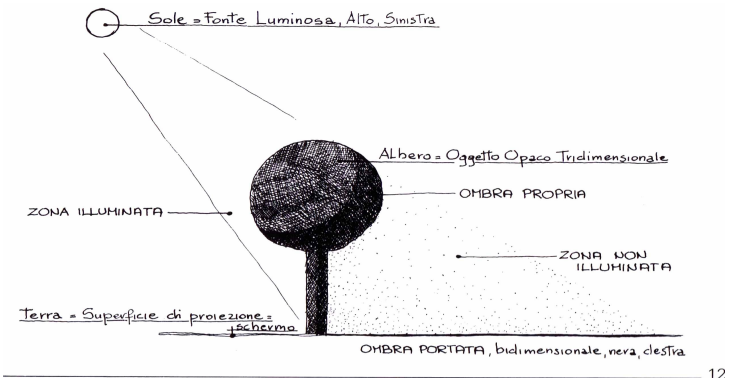


Fig. 12 – Identificación de las relaciones espaciales entre fuente luminosa, objeto y plano de proyección(esquema a modo de ejemplo

Antes de profundizar nuestra indagación indicando metodologías que pueden parecer contrapuestas, por su rigor, a la orientación más "lúdica" que penetraba los párrafos relativos a la "luz" y a la "oscuridad", urge atraer nuestra atención sobre las observaciones espontáneas y los comportamientos adoptados por los niños en la fase de "exploración" del ambiente. Es probable que, zafándose de las indicaciones de investigación prefijadas y siempre demasiado "escolásticas", los chicos establezcan criterios "de aproximación a la sombra" muy cercanos a las dimensiones del juego:

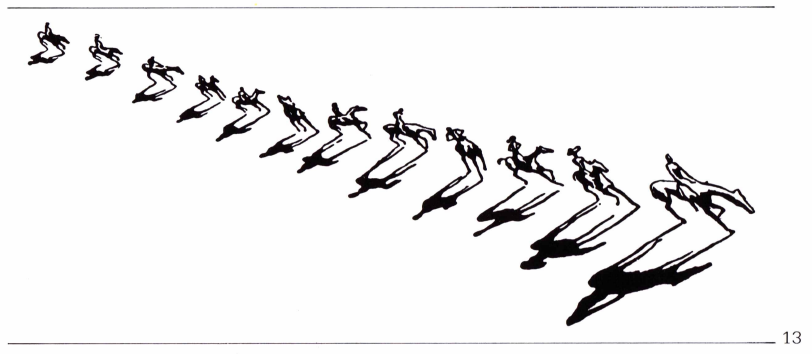


Fig. 13 – El “movimiento “ de las sombras.

— estar dentro o fuera de la sombra proyectada por...,
— andar por el borde de una sombra como sobre una cuerda suspendida en el aire...,
— atribuir a la zona de sombra la función de "casa ", "guarida", "refugio"...,
— identificar en las siluetas de algunas zonas de sombra la semejanza con otras figuras: un barco, una nube, etc.

Son señales que nos confirman:

— la marcada propensión de los niños a atribuir a la sombra una "identidad " distinta del objeto y de la fuente de luz que la determinan (expresión del pensamiento mágico);
— El placer que normalmente obtienen los niños de su encuentro con "figuras/imágenes" que por su carencia de definición se prestan a ser "interpretadas".
— la necesidad de poner a disposición de los niños una situación ambiental, el laboratorio, que permita actuar directamente y en términos de investigación sobre elementos que la observación ha contribuido a poner de manifiesto (la fuente de luz, el objeto tridimensional, la superficie plana), pero que en su situación natural difícilmente se prestan a ser sometidos a alteraciones ¿no se mueve a los árboles fácilmente y la tierra gira demasiado lentamente sobre sí misma?

Resulta importante en este punto recoger, gracias a las experiencias precedentes, las características esenciales que un ambiente apto para acoger "las sombras" debe aportar. La extensión del aula en que se imparten habitualmente las clases es más que suficiente, por lo menos en las primeras fases de trabajo. No podrá resultar útiles en cambio, a efectos de la investigación "por medio de experimentos", las fuentes habituales de luz: a través de puertas y ventanas penetra luz solar, y ya se ha experimentado al exterior que esta situación no permite variaciones significativas. ¡El sol no se mueve siguiendo nuestras órdenes! El mismo carácter de fijeza es peculiar de las lámparas suspendidas del techo. Cerremos o tapemos puertas y ventanas. Apaguemos las lámparas. ¿Qué situación hemos creado? La oscuridad absoluta. Nuestra investigación puede ahora comenzar.

LAS SOMBRAS: LUZ, CUERPO, SUPERFICIE

Encendamos una vela. Es como un pequeño fuego. Es un pequeño sol y como tal reproduce, en el microcosmos constituido por la oscuridad del aula sin luz, los fenómenos observados en el ambiente exterior.

La luz se difunde en todas las direcciones del espacio. ¿Proyectan sombra todos los cuerpos presentes en el aula? ¿Por qué motivo? ¿Depende de su posición respecto de la vela? Verifiquémoslo.

Situándonos en el centro del aula, levantemos la vela por encima dela cabeza del os chicos presentes: ¿qué es lo que se ve?

Bajemos la vela a nivel del pecho, y depositémosla después directamente sobre el suelo. ¿Se han movido las sombras? ¿Cambia su forma? ¿Cambia su dimensión? ¿Desaparecen algunas? ¿Aparecen otras?

Es probable que en este punto los niños sientan el deseo de aproximar la fuente luminosa a un objeto en particular o al cuerpo de un compañero, manifestando con esta tentativa no solo curiosidad y placer, sino también haber comprendido el nexo existente entre sombra, luz, cuerpo.

Intentemos aislar, "separar" una sombra en particular de todas las demás. Es probable que muchos elementos del mobiliario proyectar imágenes "molestas". ¡No se excluye que los niños propongan vaciar el aula! Sin llegar a una solución tan drástica, será suficiente apartar los objetos

que se desee a la zona no iluminada por la vela, *la luz, a cada movimiento, delimita un espacio concreto*: reconocer los márgenes de este espacio es condición indispensable para poder comprender y controlar los efectos de sombra que pueden surgir de este hecho.

En el caso de nuestra vela encendida, podría ser interesante marcar los bordes de la parte de pavimento más iluminada: utilizando una tira de cinta adhesiva se llegaría sin duda a definir una plazoleta circular (figs. 14-15).



Fig. 14-15-16-17 - Las sombras

Resulta intuitivo cómo los "rayos" luminosos no se difunden solamente según directrices bidimensionales; de aquí que a la plazoleta luminosa aparecida sobre el suelo corresponda un casquete esférico igualmente luminoso que se extiende en el espacio: si se depositase la vela en el suelo se la podría imaginar en el centro de una semiesfera "hecha de luz" (fig. 18).

No es difícil en este punto verificar repetidamente que *cuerpos y objetos*, para poder producir sombra, deben estar situados "dentro " de la porción de espacio iluminada (figs. 16-17).

Fijemos ahora nuestra atención sobre las superficies sobre las que se "apoyan "las sombras.

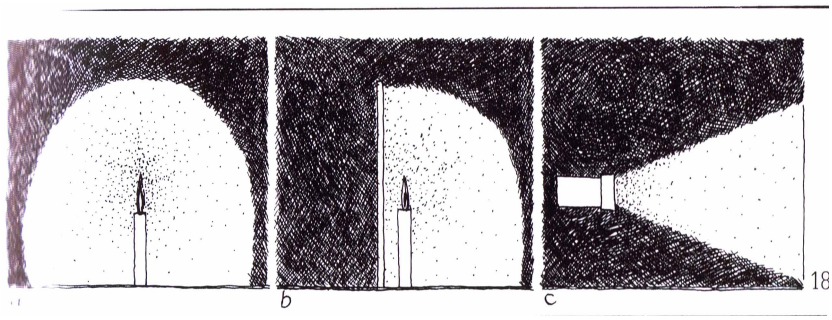


Fig. 18 – Orientación del haz de luz: a) luz difusa; b) luz dirigida mediante una pantalla; c) luz dirigida a través de lentes y objetivos

Continuando con la misma vela como fuente de luz, podemos observar como las "figuras " se alargan sobre el suelo, suben por las paredes, alcanzan el techo, se apoyan sobre los muebles plegándose con total docilidad al perfil de toda superficie plana que encuentra: esto vale para cualquier parte de la habitación. Si un niño efectúa una lenta vuelta alrededor de la vela, su sombra se desliza silenciosa por todas las paredes; si un grupo de 3 ó 4 niños se dispone en círculo alrededor de la vela, las paredes en su torno y el mismo techo se pueblan instantáneamente de sombras gigantescas (figs. 19-23).



Figs. 19-23 – La proyección de la sombra.

Y sin duda alguna el espectáculo ha comenzado ya.

Ciertamente tanto el movimiento como la alteración de proporciones han hecho ya de las sombras, a los ojos de los niños, un espléndido juego para "hacer ver cosas". De manera espontánea cada niño se habrá apropiado bien del papel de espectador ("miro como se mueven las sombras en la pared") como del de actor-animador ("yo soy el que creo las sombras sobre la pared").

Resulta importante ahora definir los últimos detalles que orientarán definitivamente nuestra genérica "investigación sobre las sombras" en una dirección más concretamente expresiva-teatral.

El hecho de descubrir que al auténtico polo de atracción de los juegos con la vela reside en la posibilidad de producir imágenes, traslada constantemente la atención, tanto del público como de quien intenta crear "figuras", a las superficies sobre las que se "apoyan" las mismas. La colocación del "elemento de espectáculo" puede por tanto variar constantemente; sobre una pared, en el techo, etc. Una breve serie de pruebas dará la posibilidad a los chicos de poder elegir por anticipado la superficie sobre la cual proyectar la sombra del propio cuerpo. Deberá por tanto establecerse en términos racionales la relación espacial que luz, cuerpo y superficie mantienen entre sí cada vez que determinan una sombra.

El cuerpo o el objeto no solamente deben estar "dentro " dela zona de luz, sino también situados "entre " la luz y la superficie sobre las que se quiere proyectar la sombra. Los procesos abstractos de la atención deben por tanto "ver" un corte ideal que se extiende perpendicularmente uniendo luz y superficie: si se coloca el cuerpo o el objeto en su recorrido, la sombra caerá sobre la posición deseada.

En concreto y de modo intuitivo los niños obtienen fácilmente este resultado poniéndose "de frente" a la superficie sobre la que quieren ver la sombra.

Una prueba de control podría verificar si esta tan sencilla como fundamental operación se ha asimilado.

- Escoge una pared, y manteniendo fija la posición de la vela, orienta tu cuerpo de manera que se proyecte sobre ella la sombra.
- Escoge una pared, y orienta una vela de modo que la sombra del cuerpo de un compañero tuyo se proyecte sobre ella.
- Repite la prueba sustituyendo el cuerpo por objeto de varias dimensiones, espesor, color y material.

Gracias a la habilidad adquirida de proyectar sombras sobre superficies prefijadas, se puede proceder ahora a especificar una pared o una porción de la misma que constituya el punto constante de referencia para juegos de sombra. Es fácil darse cuenta de que, durante los juegos, nos movemos sobre una parte limitada del suelo. Resultará útil definir sus bordes con cinta adhesiva.

Seguidamente se podrá apreciar el hecho de que la mayor parte de los rayos emitidos por la vela no se utilizan. Todos los rayos de luz emitidos en direcciones no coincidentes con la pared elegida no solo resultan inútiles sino que además constituyen un estorbo. ¿Cómo solucionar este inconveniente? De dos maneras diferentes por lo menos: montando la vela sobre un soporte dotado de pantalla y valorando con los chicos las condiciones más favorables de trabajo (fig. 18 b), o sustituyendo la vela por otra fuente de luz previamente preparada, mediante un sistema de lentes, para emitir haces de luz susceptible de ser concentrados sobre superficies delimitadas. Entre tantas posibilidades existentes indicamos de momento el proyector de diapositivas (fig. 18 c).

En otro capítulo, dedicado exclusivamente a las luces, daremos indicaciones técnicas más detalladas. En este punto de nuestra "labor" el consejo de recurrir al uso del proyector de diapositivas se justifica del modo siguiente:

- elimina luminosidad excedente y difusa.
- produce una luz blanca e intensa que determina sombras muy bien definidas.

— ilumina, según los objetivos de que puede ser equipado (de gran angular), superficies lo suficientemente amplias como para poder albergar en su "interior" un pequeño grupo de niños.

Refiriéndose a los criterios de investigación ya experimentados por medio de la vela, podemos verificar de nuevo que:

— las forma del haz luminoso emitido por el proyector es cónica-piramidal;
— el haz luminoso dibuja en el suelo la forma de un triángulo, dentro de cuyos límites es necesario permanecer para ver proyectarse la sombra del cuerpo o de un objeto;
— el haz luminoso delimita superficies de contornos cuadrangulares.

LAS TRAYECTORIAS DE LA SOMBRA

Ahora que elementos estructurales determinantes tales como espacio, superficie y fuente luminosa han sido objeto de una primera definición, tanto en sus funciones como en la delimitación concreta del área de experimentación, el interés de nuestra investigación se inclina a favor del examen de los caracteres fundamentales propios del elemento al cual los niños prestan sin duda su atención de modo más espontáneo: la sombra.

El tamaño de la sombra proyectada por un objeto no se corresponde casi nunca con el tamaño real del mismo objeto.

Pasemos rápidamente a un test de control.

— Penetra en el cono luminoso y detente en dos puntos distintos: compara las dimensiones de la sombra proyectada por tu cuerpo. ¿Son iguales? ¿Distintas? ¿Es una menor que otra? ¿Sabes explicar el por qué?
— Repite de nuevo estas variaciones, en puntos siempre diferentes. ¿En que zona del suelo te encuentras cuando tu sombra es "mayor"? ¿y cuando es más pequeña? Ayúdate en esta comprobación marcando los distintos puntos con cinta adhesiva.
— ¿En qué parte del suelo te encuentras cuando tu sombra es casi tan "alta " como tu cuerpo? (figs. 24-32).
— ¿En qué casos se ve en la pared una mayor cantidad de superficie iluminada (o una menor cantidad de superficie en la sombra)?.
— ¿En qué ocasiones se ve sobre la pared una cantidad menor de superficie iluminada (o, viceversa, una cantidad mayor de superficie en la sombra)?

De la rápida sucesión de experimentos los niños podrán fácilmente concluir que: *el mayor o menor tamaño adquirido por la sombra va unido a la modificación de la distancia entre el objeto y la fuente luminosa o la superficie sobre la que se proyecta la sombra*. Cerca y lejos devienen dos términos indispensables en el lenguaje del "que juega con sombras " (fig. 33 a-b).

Supongamos por ejemplo que tanto la fuente luminosa como la superficie estén en una posición fija, y que se mueva solamente el cuerpo. Conforme el cuerpo se aproxima cada vez más desde la pared al proyector, su sombra crece constantemente hasta el punto de que ya no se la reconoce y ocupa totalmente el campo luminoso creado por el proyector (fig. 31.32).

Si el cuerpo se acerca "demasiado" a la fuente de luz, "no se ve nada", dicen los niños. En realidad lo que le sucede es que si nos acercamos progresivamente al foco del que emana el haz luminoso (objetivo), dicho haz se estrecha cada vez más: nos aproximamos al vértice del haz

luminoso donde por tanto el cuerpo o un objeto pueden fácilmente interceptar (taponar, tapar, cerrar) todos los rayos de luz.

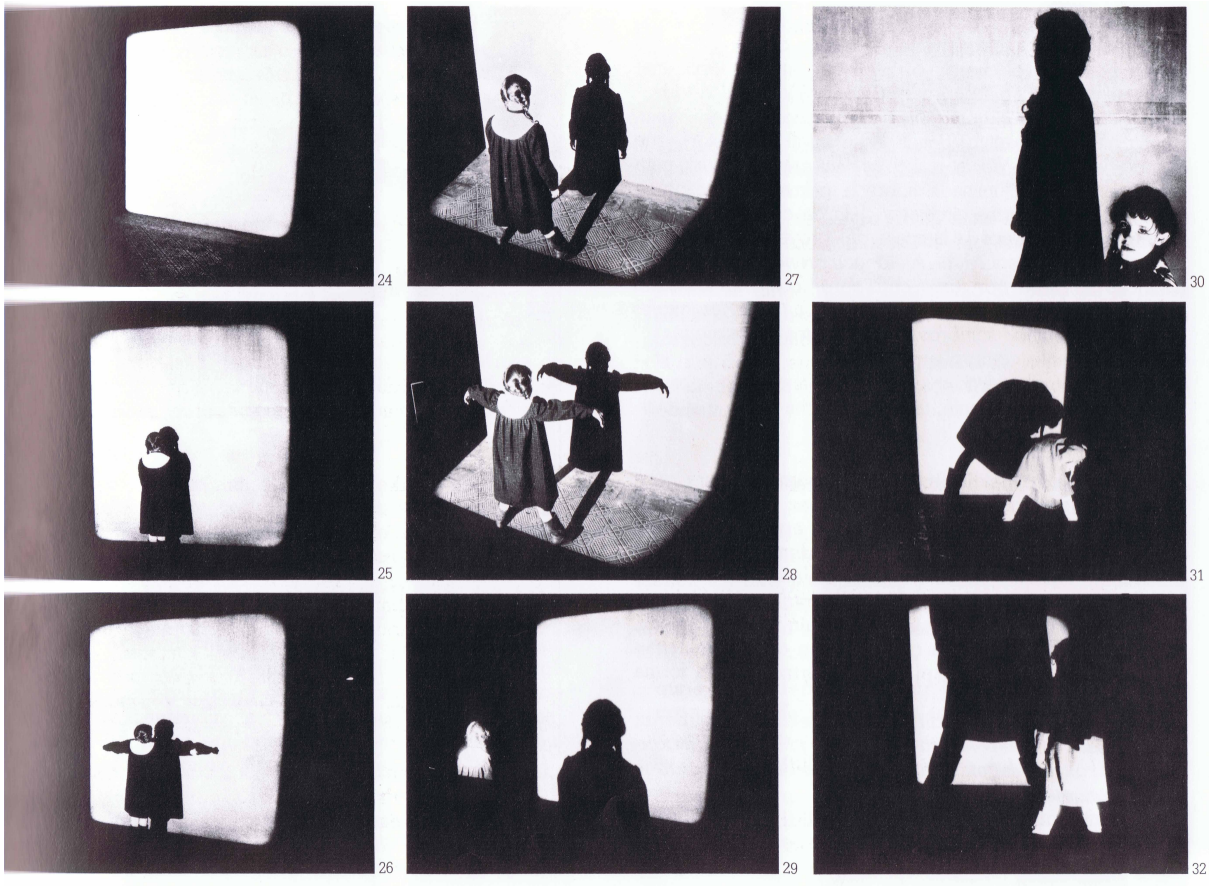


Fig 24-32 – Susana y su sombra

Los niños podrán comprobar, acercando progresivamente una mano al objetivo (desde la pared al proyector), que cuando la sombra de la mano es tan grande como para oscurecer el área iluminada, sobre la palma de la mano se ve claramente la forma circular y definida creada por todos los rayos emitidos por la lámpara del proyector.

La superficie sobre el suelo comprendida en el haz luminoso se debe por tanto considerar como un conjunto de líneas de trayectoria definida cada una de las cuales permite determinar sombras de diferentes dimensiones.

Es importante comprobar que:

— manteniendo el cuerpo vuelto hacia lo ancho de la pared, y moviendo lateralmente, tanto a derecha como a izquierda, pero no hacia atrás ni hacia delante, se pueden alcanzar los extremos de la zona iluminada sin que la sombra proyectada se altere en sus proporciones: esto vale para toda la **línea de trayectoria paralela** a la del experimento (fig. 33)

— se puede determinar en consecuencia una línea paralela a la pared, y distante del mismo al menos un paso, que recorrida de izquierda a derecha y viceversa, permite proyectar una sombra en movimiento pero sin alteración de sus dimensiones. Retrocediendo un paso hacia la luz, y manteniendo una trayectoria paralela a la pared, se conseguirá una sombra más "grande" que la anterior, pero a su vez constante en sus dimensiones. Y así en adelante.

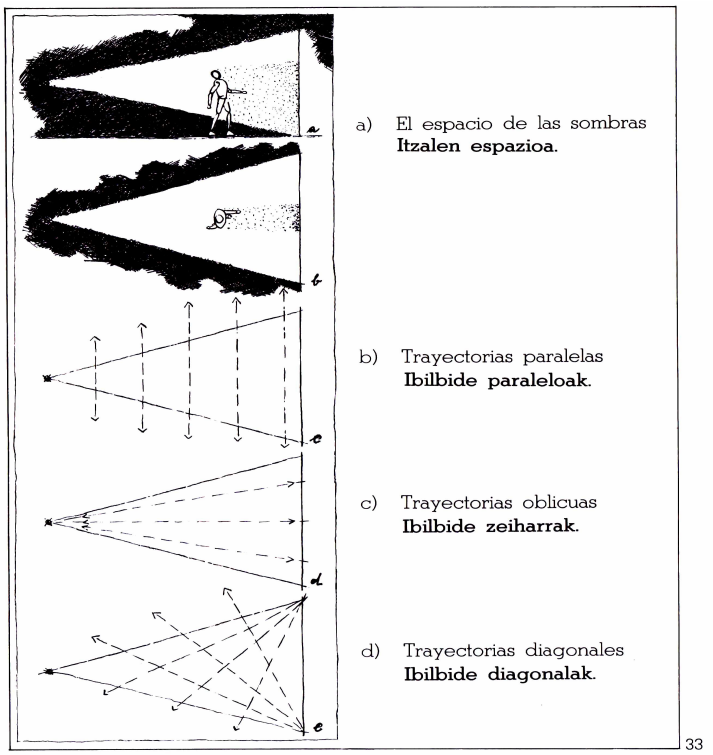


Fig. 33 – Las trayectorias de las sombras

Será conveniente especificar con los niños no más de cuatro o cinco líneas de recorrido paralelo, señalando en el suelo su itinerario con la acostumbrada cinta adhesiva: sombra pequeña, sombra mediana-pequeña, sombra mediana-grande, sombra grande, sombra enorme.

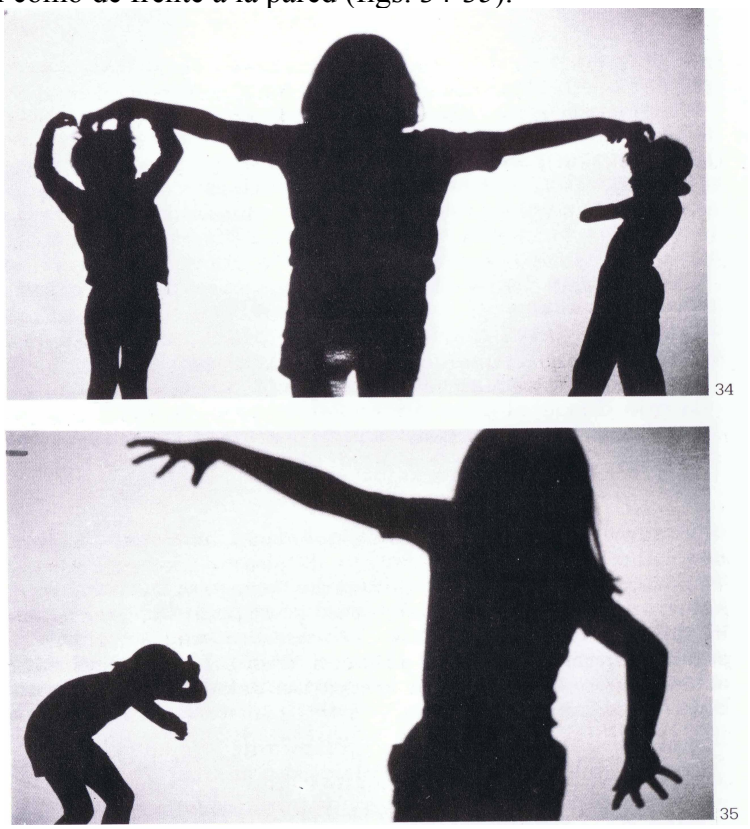
La investigación en este punto se extiende a las líneas de trayectoria común que en su relación superficie-luz no se desarrollan en paralelo a la pared sino en profundidad, hacia la luz (fig. 33 d). Entre todas las posibilidades, será útil señalar sobre el pavimento tres directrices fundamentales por lo menos:

— la que desde el centro de la zona iluminada retrocede directamente hacia el foco de la luz: **línea de trayectoria perpendicular**.
— la que se dirige desde el extremo derecho de la pared iluminada directamente hacia el foco de luz: **línea de trayectoria oblicua**.
— la que desde el extremo izquierdo de la pared iluminada se dirige recta hacia el foco de luz: **línea de trayectoria oblicua**.

Cada una de estas trayectorias, así como todas las intermedias, determinan sombras que conservan constante la relación proporcional de sus bordes pero que *aumentan progresivamente de tamaño* (dimensión).

Es éste ciertamente el fenómeno que estimula más el entusiasmo y la curiosidad de los niños: será por tanto también más divertido para ellos si la investigación de las líneas de trayectoria se combina con una constante variación de las posturas del cuerpo durante su movimiento, tanto en paralelo como en perpendicular y en oblicuo. Esta fase resulta más fructífera y estimulante si se acompaña y sostiene con alguna pieza musical. De modo muy espontáneo se aúnan así la variación y la familiaridad con los recorridos posibles, la investigación sobre los elementos del gesto, juegos

mímicos con las manos, los dedos, las piernas, el perfil del rostro... y el movimiento del cuerpo, puesto tanto de perfil como de frente a la pared (figs. 34-35).



Imágenes-Sombra
Figs. 34-35 – Movimiento y expresión corporal: mimo (2ª. clase elem.)

Tema de variación resulta también la selección de los objetos para proyectar sus sombras en diversos tamaños y en diferentes combinaciones. Objetos seleccionados en base a criterios de:

— fácil manipulación (no demasiado pesados);
— dimensiones adecuadas (no demasiados pequeños o grandes);
— variedad de material (rígidos y flexibles);
— diferente color;
— capacidad, semitransparencia, transparencia;
— bidimensionalidad, tridimensionalidad (finos, gruesos);
— reconocimiento del objeto en la sombra proyectada;
— búsqueda del mejor perfil del objeto para presentarlo a la luz

Cada uno de estos puntos sería merecedor de una mayor profundización, y así trataremos de hacerlo en las próximas páginas. Urgenos ahora subrayar que "la dedicación al juego" desarrollada con los movimientos del cuerpo y con los objetos, puede no solamente sostener y aligerar el gran esfuerzo de atención que conlleva la investigación de las líneas de trayectoria y la comprensión de su función, sino también proporcionar de inmediato a los niños la posibilidad concreta de entrever la variedad de imágenes-sombra que cada objeto puede producir, y de crear espontáneamente situaciones de carácter figurativo y narrativo que superen la sucesión metódica que nos obligamos a seguir en estas páginas (figs. 36-37).



Figs. 36-37 - Secuencias narrativas: Pinocho. (5ª. clase elemental)

El **carácter elástico** de la sombra en los experimentos efectuados hasta aquí respeta las relaciones de proporción de las formas reales. Ello se debe al hecho de que hemos mantenido el cuerpo y el objeto orientados frontalmente respecto de la superficie iluminada, sobre una línea de trayectoria paralela.

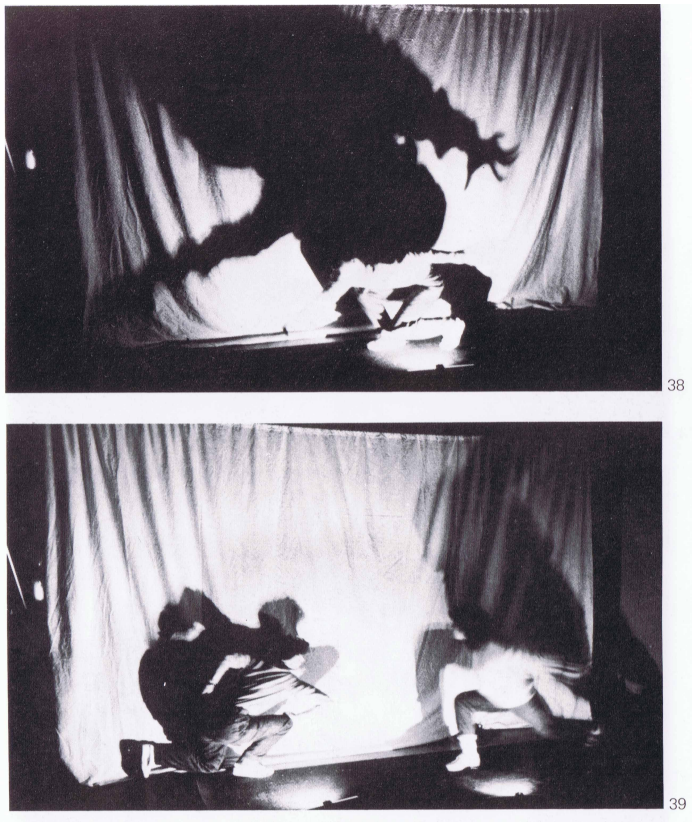
Es posible conferir a las imágenes-sombra rasgos formales distorsionados, alterados en sus proporciones, si se orientan el cuerpo o el objeto según líneas de trayectoria diagonal (fig. 33c).

Ejemplo:

De pie, quietos en un punto cercano a la pared, adoptamos una postura de máxima extensión, alargando los brazos. Orientémonos de manera que una mano quede junto a la pared y la otra dirigida hacia el foco de luz. Nos encontramos en una posición de gran ángulo respecto de la pared: la sombra que proyecta nuestro cuerpo está alterada en sus proporciones, sobre todo la parte del cuerpo más cercana al foco de luz, un brazo aparecerá mucho más alargado que el otro.

Los niños no deberían encontrar dificultad en explicar este fenómeno. Se darán cuenta ciertamente de que el cuerpo o el objeto tienen, al mismo tiempo, un extremo muy cerca de la luz (sombra "grande") y otro muy lejos (sombra pequeña) (figs. 38-39). Este efecto resulta más evidente todavía si el cuerpo o el objeto se mueven lentamente sobre líneas de trayectoria diagonal que lleguen a rozar los lados del foco de luz.

¿Por qué dedicamos tanto espacio a fenómenos que requieren menos tiempo para ser realizados que descritos? Porque atribuimos a los mismos una gran importancia en el orden expresivo. Representan, en efecto, un estímulo para el uso más consciente de muchos otros instrumentos lingüísticos que los niños utilizan comúnmente: las técnicas de narración, el dibujo, la lectura de un "comic", la visión de un filme, el disparo de una fotografía...



Imágenes-Sombra
Figs. 38-39 Deformación y alteración proporcional de la sombra

Pongamos de nuevo un ejemplo concreto. Coloquemos en el suelo, junto a la pared, un jarrón lleno de flores, de ramas secas o una planta de hojas abundantes.

La sombra en la pared reproducirá su contorno y exactas proporciones: será la sombra de un jarrón lleno de…. Movamos el jarrón según una línea de trayectoria perpendicular hacia el foco de luz: el jarrón dejara de verse y los tallos parecerán las ramas de un gran árbol. Colocando las flores muy cerca del foco de luz, la pared se llenará de sombras indefinidas que podrían interpretarse como estamos dentro de un bosque, sugiriendo más una situación ambiental o emotiva que un objeto definido.

Alterar las proporciones habitualmente características de un objeto implica operaciones sucesivas de atribuciones de significado.

El valor semántico de muchas imágenes se define de nuevo. El lenguaje común y cotidiano se renueva y enriquece (figs 40-41)

Todavía más: el movimiento elástico de las sombras permite:

— crear **efectos de profundidad**: por medio de un movimiento aparente en el espacio un objeto lejano parece acercarse y viceversa;
— seleccionar determinadas partes expresivas del mismo cuerpo u objeto y ponerlas en **primer plano**: en algunos casos la cabeza del personaje que habla puede ser mucho mayor que la del personaje que escucha (figs. 42-43);
— hacer **salir de escena** una figura como si se devolviese en la oscuridad dejando el cuadro iluminado y vacío.



Imágenes-Sombra
Figs. 40-41 – Alteración proporcional y transformación semántica.



Figs. 42-43 – Profundidad del espacio y aumento del tamaño de la sombra.

Es obvio que estas posibilidades no sólo se deben indicar a los niños, sino también hacérselas experimentar directamente mediante la organización de breves “situaciones”. Una imagen abundantemente articulada no es más que la traducción de una serie de operaciones lingüísticas igualmente ricas y articuladas que maduran gracias a un gran esfuerzo de la capacidad de memoria y atención.

Las operaciones mentales que, siguiendo criterios de economía, llevan a los niños a expresarse en el lenguaje verbal y en el dibujo según formas estereotipadas, pueden condicionar también fácilmente el lenguaje de las "figuras negras que se mueven".

DEL LABORATORIO AL "TINGLADO"

Dado que estos apuntes tratan de respetar un ritmo de progresiva y real adquisición de instrumentos, nos parece que en este punto se impone una digresión.

Hasta ahora hemos indicado y considerado válida una organización del espacio de trabajo que si en ciertos aspectos es más que suficiente, en otros no lo es.

Las sombras proyectadas en la pared por la luz de la vela pueden haber provocado la curiosidad de los niños, pero las condiciones de escasa luminosidad han sido causa también de la perplejidad de muchos de ellos: lo hemos solucionado indicando una fuente de luz alternativa. Surge ahora un problema similar: la hipotética pared sobre la que hemos proyectado hasta ahora luz y sombra obliga, tanto a los niños ocupados en proyectar las sombras, que a quien hace de "público" y de "asesor", a estar juntos. Muchos chicos advierten probablemente el deseo de "contemplar las figuras" sin ver al mismo tiempo los movimientos, las estructuras y los "trucos" empleados por quien "hace las Figuras". Ser espectador de un espectáculo de imágenes parece requerir un "punto de vista" distinto del ya experimentado. Dan comienzo los primeros procesos de implicación e identificación.

Sin descender ahora a detalles técnicos, que serán indicados más adelante en detalle, aconsejamos en este punto la sustitución de la pared por un gran lienzo o sábana blanca, tendida entre dos paredes, en el centro del aula.

Permanecen válidas, naturalmente, las consideraciones sobre la organización del espacio expuesta hasta aquí. El espacio que alberga el foco de luz, los animadores y su instrumental queda ahora definido: **el teatrillo**. Recuperamos así un término de la tradición del “teatro de figuras”: un teatro siempre itinerante que lleva consigo sólo sus propias imágenes, sino también “la casa” que las alberga. Un espacio dentro del espacio, un mundo ficticio en un mundo “de cosas”.

Disponiendo de esta pantalla móvil, hemos “creado” una pared que deja transparentarse las imágenes, que separa de manera fácil el espacio en el que se producen las sombras de aquél en el que se disfrutan. *Animador/sombra, cuerpo real/frágil apariencia definen los valores espaciales, temporales y expresivos fundados sobre la “ilusión”.*

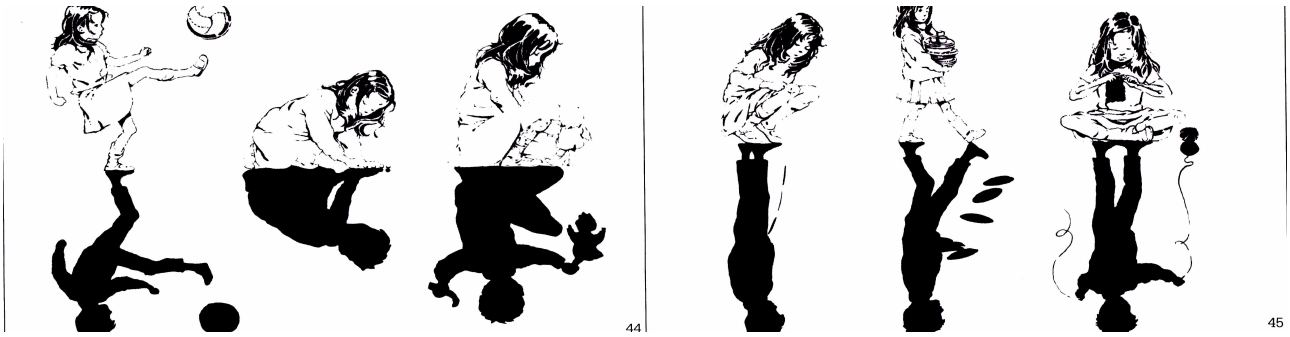
La gran capacidad, característica de los niños, de adquirir habilidades concretas y abstractas a través de la experiencia directa, debe encontrar ahora las condiciones óptimas para expresarse. Podemos ahora recomenzar “los juegos”, que nos ayudan a definir siempre más conscientemente las características peculiares de las sombras. No por pedantería, queda claro, sino con el fin de la utilización consciente de un lenguaje.

LA SOMBRA COMO “FIGURA”

Seguir los movimientos de la sombra de los propios compañeros, constituye siempre causa de gran diversión. Incluso al margen de cualquier intención narrativa o de espectáculo de las "sombras" interesadas.

Los compañeros, reconocidos por su contorno-perfil, sin ningún otro tipo de definición, incluido el color, parecen "iguales" pero también profundamente "distintos": el más pequeño gesto resulta desacostumbrado, lleno de potencial comunicativo, y se sigue siempre con la mayor atención. Especialmente entre los niños más pequeños no debemos descartar que las grandes risas que acompañan al reconocimiento de la sombra de una persona conocida no constituyan también un pequeño acto de "exorcismo", que tenga por objeto acallar el ansia sutil provocada por una duda inquietante: "¿Volverá mi compañero (y también yo por lo tanto) a ser de "verdad"? ¿Todo entero, con sus colores?"

A quien es artífice de su propia sombra competen interrogantes de no poca importancia: "¿Soy yo? ¿La sombra es mía? ¿Puede marcharse por su cuenta? ¿A dónde? ¿Y si yo no tuviese sombra? ¿Sería el mismo de siempre? Mis compañeros se divierten mirando mi sombra pero ¿se acuerdan de que estoy yo también detrás de la pantalla?..." (figs 44-45)



Imágenes – Sombra
Figs. 44-45 – La sombra y su doble

Ciertamente, el laboratorio está estructurado para rendir evidencia al máximo de las sombras, incluso sólo de las sombras, y de aquí que la situación pueda tal vez volver exasperadas las consideraciones que en lo cotidiano se mantienen en el límite de la consciencia. Es raro que los niños expresen una relación consciente y profunda de unión inseparable entre el propio cuerpo y su sombra: rara vez la palabra "sombra" aparece en la prosa del lenguaje cotidiano. Es frecuente que, inducidos a concentrar su atención sobre la sombra del propio cuerpo, se sientan apurados y encuentren dificultad para expresar hasta los movimientos más sencillos.

Diferente es el caso en el que los chicos consideran **la propia sombra como una "figura"** que pueden condicionar a su gusto, controlándola y deformándola, sometiéndola a la propia voluntad: ¡un esclavo dócil y silencioso! *La tendencia inconsciente es la de atribuir a las sombras una "sustancia" autónoma.*

En efecto, hace reflexionar una situación que se da con mucha frecuencia tanto entre los adultos: quien es actor de una "escena" de sombras siente siempre curiosidad por "poderse ver" del mismo modo en que su público lo ve desde la otra parte de la pantalla. Aparece el deseo de ser tanto actor como espectador a un tiempo.

De lo más profundo surge por tanto las sensaciones que llevan a atribuir al mundo de las figuras de sombra valores comunicativos que salen del código de la relación cotidiana entre causa y efecto.

Estas consideraciones merecerían ser desarrolladas de otra manera muy distinta. Urge por lo menos subrayar que detrás de lúcidos experimentos de laboratorio se acumulan también fenómenos emotivos no tan conscientes ni racionales.

Es necesario, en suma, intentar atribuir a cada fenómeno expresivo una doble lectura, incluso al más "técnico".

Volvamos ahora, a la luz de cuanto apenas hemos sugerido, a evaluar analísticamente: cuáles son las características de la sombra del cuerpo, cómo utilizarlas para fines expresivos, que límites revelan y que comportamientos favorecen.

La sombra del cuerpo es negra y plana, bidimensional

Veamos el primer punto: la sombra es negra

Ya desde el comienzo de nuestra indagación, especialmente cuando la búsqueda se ha dirigido al interior del aula, estamos contraponiendo objetos tridimensionales y coloreados a sus sombras, planas y sin color. Valdrá la pena, especialmente si se trabaja son grupos de niños muy pequeños, aclarar las razones de la "desaparición" del color.

"La luz no pasa a través del cuerpo, porque el cuerpo no es transparente, y entonces se ve negro".

Esta podría ser, en síntesis, la respuesta de muchos chicos.

"¿Con qué palabra se define lo contrario de transparente?". Para los niños resulta ya más difícil encontrar el vocablo adecuado: opaco.

Los cuerpos opacos proyectan sombras negras, no coloreados.

"Los objetos opacos absorben la luz, entonces la luz desaparece y las sombras se tornan negra".

Corresponde a los enseñantes evaluar la oportunidad de explicar en términos "científicos" la relación que media entre luz y cuerpo opaco. Para nuestro objetivo es suficiente aclarar el fenómeno en términos "empíricos".

"Cuando el ojo no ve a su través, entonces un objeto no es transparente sino opaco".

"Cuando un objeto es muy "espeso", la luz no lo atraviesa".

Merced a miles de experiencias extraídas de la vida cotidiana, la mayor parte de los niños es capaz de discernir los materiales opacos de los transparentes, con o sin la prueba de esta cualidad en la sombra. No estará de más sin embargo, aclarar concretamente también este aspecto:

— poniendo a disposición de los niños materiales opacos y transparentes de los tipos más diversos: telas, papeles, cartones, plásticos, vidrios, hebras de lana, de algodón, alambre, para probar el efecto de su sombra sobre la pantalla.

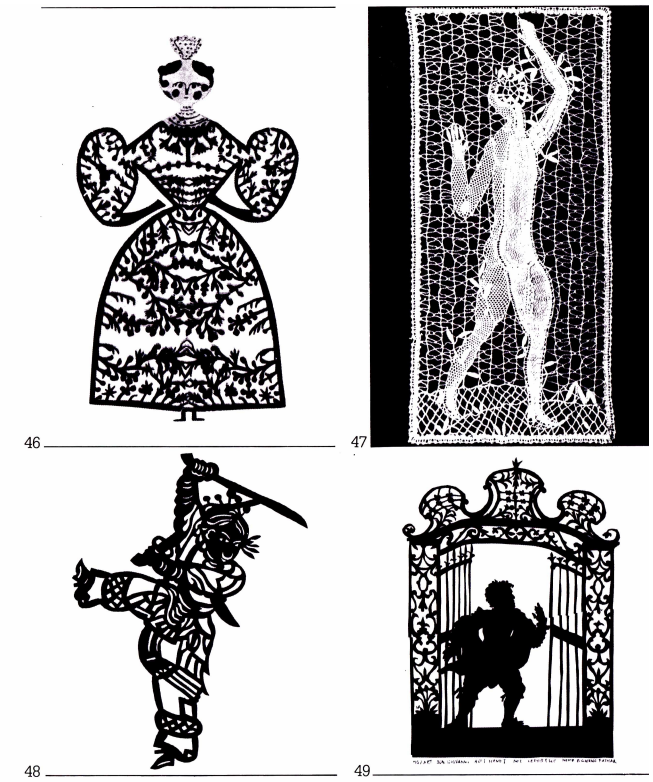
Ayudaremos a los niños a probar que espesor, peso y opacidad no van unidos necesariamente entre ellos: un vidrio muy grueso es transparente, una hoja de papel muy fina es opaca. ¡Un niño gordo es tan opaco como un niño delgado!

Puede ser un excelente test de control:

— La búsqueda y la definición de materiales "perforados": redes metálicas con distintos "dibujos" (la tela metálica que rodea los gallineros y la chapa utilizada para las cubiertas de

los termos, redecillas de plástico coloreado), gasas de distintas tramas, encajes de papel, plástico y tela, tul de distintos colores.

¿Estos materiales son opacos? ¿O transparentes? (figs. 46-49). Se trata de un interrogante que juega con elementos visuales y lingüísticos, y presupone la consciencia de que *la imagen-sombra proyectada por los cuerpos opacos es legible en cuanto contenida-configurada por la luz que les rodea.*



¿Opaco? ¿Transparente?
Fig.46 - Encaje de papel
Fig. 47 - Encaje de bolillos.
Fig. 48 - Figura recortada en papel
Fig. 49 - Dibujo en blanco y negro

Una referencia concreta, capaz de apoyar y ampliar esta afirmación, puede ser la observación de todas las imágenes al contraluz que a diario captamos en el ambiente.

Invitemos a un niño a situarse entre nuestro punto de vista y la luz del proyector, sin la pantalla de por medio; los rasgos característicos de su rostro, los colores de su ropa y tantas otras cosas, ya no son perceptibles, están "en la sombra". Vemos solamente el contorno de su cuerpo. No es una sombra, está "en" la sombra. La indagación se presta perfectamente a ser ampliada al ambiente exterior: ¡los objetos que percibimos concretamente merced a su perfil y no a la definición de rasgos especiales son más de los que creemos!

Y siempre existe correspondencia en las relaciones espaciales entre el ojo que ve, el cuerpo opaco la fuente de luz (sol o lámpara) que "pega" directamente en los ojos. Cuerpos reales, pesados y opacos parecen "sombras". Sabemos no obstante que se trata de una ilusión: los cuerpos vistos al contraluz no se pueden agrandar, deformar, doblar, alargar, como podrían hacerlo sus sombras. ¡Las sombras encierran muchas más posibilidades!

La sombra del cuerpo es plana; bidimensional.

La sombra no tiene espesor, no pesa nada y no se puede coger entre los dedos. No tiene temperatura, no es ni lisa ni áspera. ¡Probar para creer!

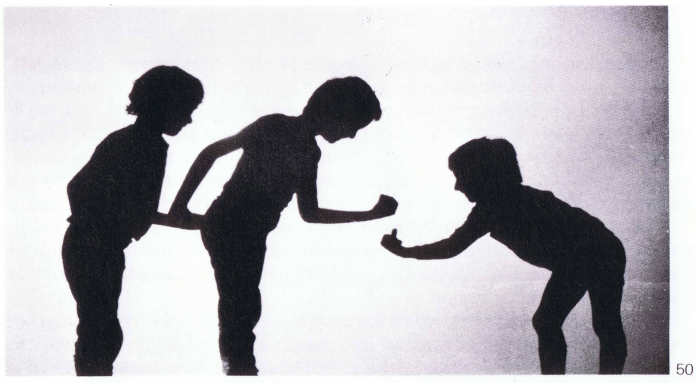
¿Cómo hacer para aprisionar una sombra? Escuchemos las sugerencias que nos hacen los niños: comprobemos hasta que punto aúnan actitud "científica" y "fantástica", y tendremos tal vez espléndidos puntos de partida para cuentos de su invención: "Erase una vez una sombra que estaba prisionera de.....?"

¿A qué juego "jugamos " mientras nos estamos "familiarizando" con la sombra de nuestro cuerpo?

Podemos **imitar** la alegría, la carcajada, el llanto, el miedo, el frío, el calor, la sorpresa, la amenaza,... el oficio de dentista, del campesino, del guarda, del director de orquesta, del piloto... dos señores en el mercado, dos amigos que se encuentra, un partido de fútbol, un encuentro de boxeo...

Podemos también servirnos de algunos objetos: sillas, mesa... Sin embargo el elemento al que deberemos conceder privilegio será la expresividad de nuestros gestos (figs. 50-51).

Podemos **imitar y disfrazarnos**, tratando de modificar el perfil de nuestro cuerpo: hinchamos el vientre metiendo papel debajo del jersey, nos ponemos un sombrero de alas anchas, o una chaqueta demasiado larga, improvisamos una larga falda sirviéndonos de un viejo delantal... nos transformaremos en distintos personajes gracias a objetos encontrados en el momento mismo: ¿Qué pasa si me pongo en la cabeza la papelera? ¿A qué se parecerá? (Fig. 51).


50


51

Juegos con el cuerpo
Fig. 50 - El gesto: las imitaciones (2ª c. e.)
Fig. 51 - El disfraz: pinocho (5ª c. e.)

Trabajando solos o en grupo, sin servirnos de otra cosa que nuestro cuerpo, podemos tratar de parecernos a: un árbol con muchas ramas, derecha, torcidas, dobladas por el viento (figs. 52-53), un árbol de Navidad, con las velas encendidas (fig. 54), una gallina, una rana, un caracol (figs. 55-57).



Juegos con el cuerpo: Somos....
Fig. 52-... un árbol con muchas ramas (1ª c. e.)
Fig. 53-... un árbol doblado por el viento (1ª c. e.)
Fig. 54-... un árbol de Navidad (1º c. e.)
Fig. 55- ... una gallina (5ª c. e.)



Juegos con el cuerpo: Yo soy...
Fig. 56- ... una rana (5ª c. e.)
Fig. 57- ... un caracol (5ª c. e.)

A través de estas fases los niños desarrollan normalmente:

— Una gran *familiaridad* con el espacio de trabajo gracias al control cada vez más preciso de la relación entre el cuerpo, la pantalla y la luz, en función de la imagen buscada;

— *La consciencia del potencial de comunicación expresado por los gestos*: la dimensión cómica está entre las más notables;
— *La capacidad de reconocer de modo autónomo posteriores características propias de la sombra*. Por ejemplo: ¿las sombras se superponen?
— *La capacidad de especificar los límites y las condiciones dentro de los cuales debe moverse el cuerpo, para una clara y correcta comprensión por parte del público*.
— *la capacidad de determinar, sugerir, crear instrumentos alternativos del cuerpo capaces de proyectar sombra*: **las siluetas**.

Volviendo a la reflexión sobre las propiedades bidimensionales de las sombras, con fines de utilización de la imagen, compositivos, narrativos, etc., el hecho de que las sombras sean negras y carentes de espesor, ¿qué ventajas o desventajas puede significar?

Hemos experimentado ya, mediante los juegos mímicos y de disfraces, que las sombras negras son definibles solamente gracias a las características de su contorno. *Interviniendo por tanto sobre el objeto opaco que la proyecta, podemos modificar el contorno dela sombra hasta transformar su significado.*

Supongamos que dos niños se colocan, en el teatrillo, de frente a la pantalla, espalda contra espalda, ofreciendo así a la luz sus perfiles en oposición. ¿Cuántas figuras veremos en la sombra? ¿Una o dos? ¡Ciertamente una sola, y además muy extraña! ¿Por qué? (fig. 53). Las sombras, carentes de espesor, de consistencia, "se mezclan". ¡Hay hasta quien dice que "se esconde una dentro de otra "!

Repitamos el experimento. Que un niño se coloque en el teatrillo de manera que proyecte una sombra muy grande, desde lejos de la pantalla, y otro en cambio se sitúe cerca de la pantalla.

¡Traten de proyectar una sola sombra! ¿Cuál se verá? Se verá solo la sombra grande. ¿Y la sombra pequeña? ¿Dónde ha ido a parar? ¿Estamos siquiera seguros de que ha estado alguna vez? (Fig. 58)



Juegos con el cuerpo
Fig. 58 - ¿Dónde está mi sombra? (5ª clase elemental)

Si quien está más cercano al foco de luz ha bloqueado muchos haces luminosos, el que está más cerca de la pantalla, y sobre la misma línea de trayectoria, no puede proyectar sombra, por que no queda luz que configure el contorno de su cuerpo.

He aquí otras reflexiones:

— *a las modificaciones del perfil del objeto opaco corresponde una sombra no referible al objeto mismo: muchos niños en fila india con los brazos levantados proyectan "la sombra de un árbol "* (fig. 52).

Jugar con la sombra del cuerpo, imitar, dramatizar, nos ayuda en la búsqueda y al mismo tiempo nos divierte, a condición de respetar algunas advertencias.

Para ofrecer un contorno - sombra reconocible es necesario casi siempre estar de perfil, y esto no resulta fácil para los niños, porque esta posición impide mirar la pantalla y controlar la imagen sombra que proyectan.

Si se disfraza uno de demasiado es difícil moverse con naturalidad y los gestos dejan de ser expresivos y espontáneos.

Se debe prestar siempre mucha atención a no "taparse " unos a otros, para no producir formas "extrañas" en la pantalla, y no ver como algunos personajes "fagocitan " a otros.

Los juegos de aumento y de deformación resultan limitados en sus potenciales posibilidades, ya que las dimensiones de la sombra del cuerpo de los niños llegan fácilmente a ocupar toda la pantalla. Es aconsejable trabajar en pequeños grupos.

Podemos decir por tanto que el juego con el cuerpo:

— es indispensable como medio para una asimilación profunda de las relaciones con el espacio que implica el juego con sombras;
— es instrumento indispensable para traducir simples secuencias narrativas en las primeras composiciones de imágenes-sombra;
— constituye el medio más directo para llevar a los niños a adquirir la consciencia de que "en el juego de sombras" el único punto verdadero de referencia viene dado por la cualidad el carácter de la imagen-sombra: cualquier otro elemento debe considerarse en términos puramente instrumentales. Por ejemplo: no es importante que un vestido utilizado para disfrazarse sea bonito de ver o tenga bellos colores; en cambio es fundamental que el contorno de la sombra que define el vestido responda al carácter atribuido al personaje;
— constituye el punto de referencia fundamental en el proceso para pasar de la realidad a la representación de la realidad: a un cuerpo "de verdad " corresponde una imagen-sombra que "representa un cuerpo de verdad".

DE LA SOMBRA DEL CUERPO A LA SILUETA

Subrayando el concepto de que la sombra "hace las veces de " representación del cuerpo o de un objeto, nos acercamos a una última reflexión, necesaria para introducirnos definitivamente en la dimensión teatral del juego de sombras, tal como la tradición y nuestra experiencia nos la hacen entender.

La sucesión de los juegos practicados hasta ahora ha confirmado sin duda que entre las características de que está dotado un cuerpo u objeto que proyecta sombra, es el grosor la que crea más problemas. Cuanto más "caras" tiene, más numerosas y diferentes entre sí son las sombras que un mismo objeto puede proyectar. En la mayor parte de los casos los perfiles "aceptables", los que definen con mayor claridad la naturaleza del objeto, son uno o dos como máximo. En consecuencia surge el esfuerzo de orientar el objeto respecto de la luz de manera que se consigan esos contornos concretos, excluyendo así las demás posibilidades. Tomada aisladamente, esta característica delos objetos y cuerpos tridimensionales se puede transformar en un juego: " Te presento los perfiles-sombra menos habituales de un objeto de uso corriente y tú adivinas qué es...".

Hemos observado hace poco que mantener el cuerpo siempre de perfil no es fácil ¿Cómo resolver el problema? Procedamos paso a paso. Pidamos a un niño que pase al interior del teatrillo

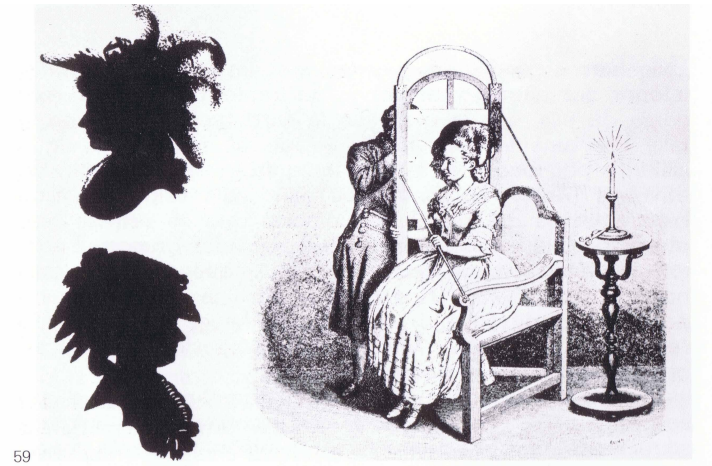
y se ponga de frente a la pantalla, muy cerca de ella, con la punta de la nariz casi apoyada en la tela. Previamente habremos sujetado el lienzo, con algún alfiler, y por fuera del teatrillo, un gran pliego de papel de envolver blanco. La sombra del niño se transparenta también a través del papel: roguémosle que se esté lo más quieto posible y dibujemos con un rotulador grueso el contorno de su sombra (fig. 59). Pero... ¿qué posición tenía nuestro compañero? ¿Nos daba la espalda o miraba hacia nosotros? ¡El dibujo que acabamos de hacer no nos puede responder! ¡El contorno de un cuero pierde las atribuciones de "delante" y "detrás"!

Repitamos toda la operación pidiendo al mismo niño que se ponga en la posición exactamente contraria a la anterior: sometiendo los dos dibujos a comparación, mediante superposición de los folios, comprobamos que no hay diferencias.

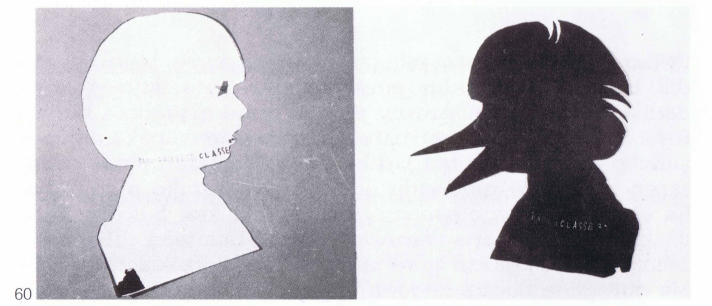
Repitamos otras dos veces esta operación pidiendo al mismo niño que se ponga de perfil, hacia la derecha y luego hacia la izquierda (¡con todo el cuerpo de perfil, naturalmente!). De nuevo comprobamos el fenómeno anterior: los dibujos son iguales y, si hacemos girar uno, superponibles.

Hemos obtenido cuatro retratos, pero dos son "copias". Prosigamos el juego trabajando solamente un contorno frontal y uno de perfil. Peguemos cada pliego de papel a una cartulina o cartón ondulado, y utilizando las tijeras recortemos con atención siguiendo el trazo del rotulador.

Obtendremos dos "**retratos estampa**" a escala real (fig. 60). Para sostener "de pie" los dos muñecos de cartón utilizamos para cada uno de ellos una varilla de madera, la encolamos transversalmente al busto de los muñecos, la fijamos con dos grapas de la grapadora o dos clavitos y... acompañamos a los muñecos detrás de la pantalla.



59



60

De la sombra del cuerpo a la silueta
Fig. 59 - El retrato-silueta
Fig. 60 - ¿Soy yo...? El retrato-silueta

El chico que nos ha ayudado tiene dos "dobles". Pongámosle lado a lado, hagámosle moverse en la misma dirección, en distintas direcciones, inclinémosles, acerquémosles al foco de luz... ¡Juguemos en fin! Es cierto que los muñecos necesitan ser sostenidos por la mano del animador, y que también el animador proyecta su sombra sobre la pantalla. Si esto molesta, orientemos la luz del proyector hacia lo alto de la sábana, creando en su parte baja una zona oscura

que esconderá a los "portadores" de los muñecos. Entre los niños se da siempre mucha animación cuando se llega a esta fase del trabajo: los motivos son muchos y llenos de posibilidades de evolución.

El dibujo, el recortar, han abierto la posibilidad de crear un número ilimitado de "muñecos", de "figuras", que desde ahora llamaremos **siluetas**.

El primer juego ha definido una silueta de dimensiones muy, demasiado grandes: no es manejable, pero sirve todavía para una serie de elaboraciones que valdrán par otros muchos usos.

De modo casi inconsciente los chicos definirán de la misma manera al compañero que se ha prestado a hacer de modelo y a "su " silueta: "Es Francisco, es María...". A la silueta, desde el momento en que se la percibe en la sombra, se "transfieren" las características pertenecientes al compañero: *la silueta está en lugar del cuerpo como la sombra está en lugar de la silueta* (figs. 61-62).



61



62

El cuerpo y la silueta
Fig. 61- "Pinocho" (5ª c. e.)
Fig. 62- "De viaje" (3ª c. e.)

Pero a la silueta le faltan todavía muchos detalles: es rígida. No se dobla. No mueve ninguna parte del cuerpo y le faltan los ojos. No se "ve" la boca. "¡Hay que "ponerle" un vestido! ¡Pesa demasiado! ¡Hagámosla más pequeña!...".

Los chicos manifiestan estar dispuestos a adquirir una nueva serie de informaciones técnicas, adecuadas a tantas "necesidades ", que la mayor parte de las veces se expresan a grandes voces.

En las próximas páginas trataremos de ofrecer instrumentos lo más adecuados posible para resolver los problemas técnicos y estructurales que tienen su origen en el juego recién sugerido. Concluyamos subrayando el valor profundo que encierra la fase de trabajo finalizada ahora mismo.

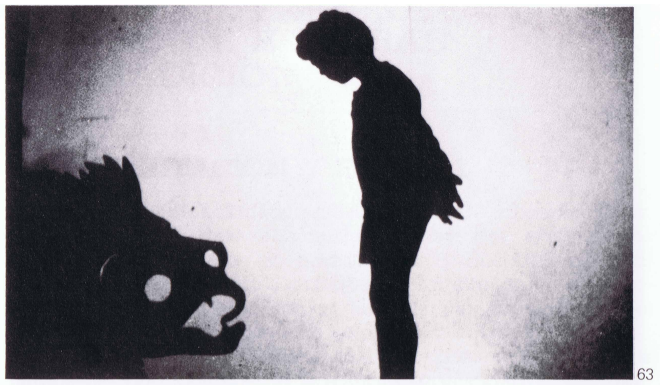
Jugar con el cuerpo y la luz ha inducido a los niños a dirigir toda su atención sobre la imagen-sombra; la construcción de la primera silueta amplifica enormemente, sobre distintas pistas, su esfuerzo.

Definir concretamente el contorno de cuerpos u objetos, permite a los niños elaborar, con instrumentos de representación muy simples y adaptados a ellos, como el dibujo y una actividad manual muy variada, un "sistema" de relaciones: relaciones entre imágenes, movimientos, ritmos, valores emocionales, intentos narrativos,...

"Construir para poder expresar" implica la transformación de la idea espontánea e inmediata en una actitud más analítica que crea y especifica las condiciones operativas necesarias para la comunicación de un concepto mediante " otro" lenguaje, diferente.

Atribuir a la silueta, como antes a la sombra, la función de "sustituto de...", "representación de...", crea la posibilidad de establecer conexiones y una recíproca influencia entre el "teatro de sombras" y cualquier otro sector expresivo.

Lugar con elementos concretos, pero bidimensionales, y por tanto ya "abstractos" del dato objetivo, permite establecer relaciones no habituales entre espacio y tiempo. La fluidez con que las imágenes-sombra se delinean y desaparecen, estimula una forma de pensamiento igualmente fluida, que se relaciona con las "dimensiones" oníricas de modo ambivalente: sufre su fascinación, pero sabe también definir su estructura (figs. 63-64).


63


64

El cuerpo y al silueta
Fig. 63 – “Un cuento” (3ª c. e.)
Fig. 64 – “De viaje” (3ª c. e.)

TEATRO DE SOMBRAS: LA TRADICIÓN

REPRESENTACIÓN Y SOMBRA

Una serie intencionadamente gradual de observaciones, encaminadas a realzar efectos de luz y sombra; encontrados en el medio ambiente en primer lugar, y después susceptibles de ser reconstruidos experimentalmente en el laboratorio, puede aclarar a los niños tanto la naturaleza física del fenómeno como su potencial expresivo.

Al igual que es posible definir experimentalmente los caracteres connotativos de la sombra (elasticidad, color, bidimensionalidad, etc), más allá de la diversificación de sus "figuras", es posible también definir los elementos estructurales esenciales que determinan experimentalmente el fenómeno (espacio oscuro que engloba el conjunto de luz, cuerpo opaco y superficie).

El carácter ambiguo de la sombra, entendida ya sea como dato notorio para percepción, que como elemento lingüístico, condiciona también de modo ambiguo el espacio en el que se efectúa la investigación: el *laboratorio, espacio oscuro, deviene espacio teatral: el foco de luz define el "teatrillo", el cuerpo opaco es el mismo animador y sus siluetas: la superficie es la pantalla, que contribuye a transformar la identidad del grupo de investigación en animadores y espectadores, actores y público.*

El **Teatro de Sombras**, por su estructura e imagen, se define como metáfora de la existencia del hombre en el cosmos. La investigación elemental de hoy redescubre los valores fundamentales de una expresión artística milenaria.



Xilografía de Maximo Tirotti

ANIMADOR DE SOMBRAS

Si bien de modo extremadamente sintético, hemos definido ya las líneas operativas que diferencian la experiencia de quien "entra en el escenario" del teatro de sombras. El animador es:

— investigador/artesano
— narrador/mago
— elemento activo de la cultura de hoy/intérprete de la expresión cultural de ayer.

Investigador, porque somete los elementos de base del Teatro de Sombras a una indagación constante: modifica sus cualidades, su cantidad, posiciones, distancias, movimientos, anotando con atención cómo cada variable determina "tipos" de imágenes de diferente expresividad.

Artesano porque se encarga de construir por sí mismo cada uno de los elementos necesarios: el "teatrillo", los accesorios para las luces, las siluetas... No podrá ser de otra manera: los "instrumentos" van tan unidos a sus "efectos " expresivos, que no puede ser confiada su construcción, frecuentemente repetida con pequeñas y constantes modificaciones hasta la consecución de resultado óptimo, mas que a quien desempeña en primera persona el "juego teatral".

Mago y narrador, porque confías las historias que escoge para contar a un lenguaje que expresa por imágenes en movimiento, "actores y escenas" impalpables, que aparecen y se desvanecen tan solo en virtud de sus gestos.

Mago y actor de teatro, porque incluso la más simple de las secuencias de imágenes que presenta a su público se "desarrolla" en tiempo real: sin relación alguna con las secuencias de cine, fruto de un largo trabajo de montaje de imágenes "creadas" en distintos momentos, y que solo el médium técnico es capaz de ordenar en secuencia temporal.

Mago y narrador de cuentos, porque sus imágenes no son copia de la realidad, sino representación y reelaboración dela realidad: es capaz de crear mundos nuevos, nuevos horizontes, formas, colores, espacios nuevos, en los que la mente del espectador se puede mover experimentando en abstracto recorridos "imposibles".

Mago, no porque utiliza "trucos, escondido detrás de la pantalla, sino porque, aún mostrando sus instrumentos propios, sujeta igualmente la atención del espectador a la fascinación de la imagen.

Operador cultural activo, en cuanto comprometido en traducir e interpretar un lenguaje de tradición perdida para los más pero estrechamente conexa al fenómeno expresivo que diferencia a nuestra época: la comunicación visual.

Estas notas no se refieren solamente al animador de sombras, profesional del teatro, también para quienes, niños incluidos, se acercan por diversos motivos a este lenguaje. Considerar cualquier forma de expresión sólo desde el punto de vista técnico, no sitúa adecuadamente el lenguaje mismo en un sistema de referencias más amplio.

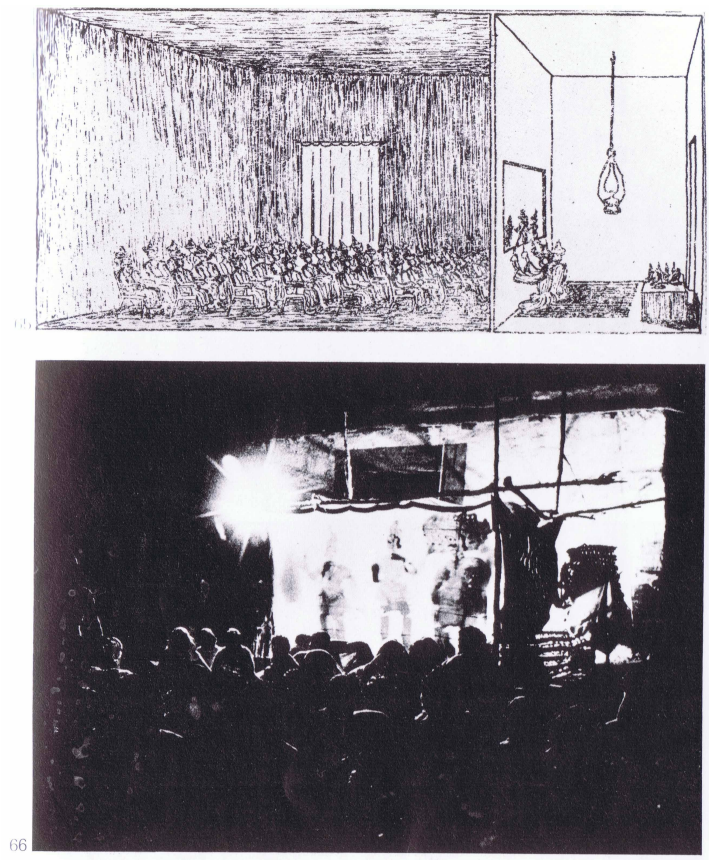
ANIMADOR Y PÚBLICO

El "teatrillo" más simple, dispuesto en un aula-laboratorio, se estructura con criterios semejantes a los adoptados por los animadores de sombras de diferentes culturas.

En el **Teatro de Sombras árabe** los animadores operan en un ambiente cerrado. *El público está separado totalmente de la zona operativa*. La fuente de luz es una lámpara de aceite, los animadores están acurrucados al resguardo de una "pared "nada transparente, y sus siluetas, animadas desde abajo, proyectan su sombra sobre un lienzo-ventana de modestas dimensiones, siendo sensible la distancia de la zona iluminada del suelo. Es interesante darse cuenta de que,

como una vela sin pantalla, la lámpara de aceite proyecta sombras por todas las zonas del teatrillo (fig. 65).

Distinta es la situación que se nos presenta en el tinglado del **Teatro de Sombras indio** (fig. 66). El espectáculo se desarrolla de noche, al aire libre. Se ofrece al público un escenario iluminado de grandes proporciones, la pantalla no revela zonas oscuras en la parte inferior: los animadores evidentemente se sitúan por fuera de la zona iluminada. Las siluetas, de la altura de un hombre, perforadas y transparentes, producen sombras escasamente nítidas. Los laterales del teatrillo están cubiertos, al igual que el fondo: *también en este caso el punto de vista permitido al público es frontal.*



Animador y público
Fig. 65 – Teatro de Sombras Árabe.
Fig. 66 – Teatro de Sombras Indio.

Por completo diferente es la citación en el interior del tinglado del **Teatro de Sombras javanés**. *El público rodea el teatrillo por los cuatro costados*. (fig. 67). Todo es espectáculo: los animadores, sus sombras y su canto, la orquesta y la gran cantidad de siluetas, alineadas ordenadamente a los lados dela pantalla. Esta se encuentra ligeramente elevada con relación al suelo. El espectáculo es para todos: jóvenes, niños, hombres y mujeres. El profundo valor cultural expresado por cada elemento del espectáculo es un patrimonio compartido por todos los espectadores.

Muy distinta es la situación representada en una antigua ilustración recogida en un viejo libro holandés (fig. 68): en Europa, el Teatro de Sombras parece haber llegado a constituir un juego para niños, "un jeu de famille". *El teatrillo es una caja "para maravillar".*



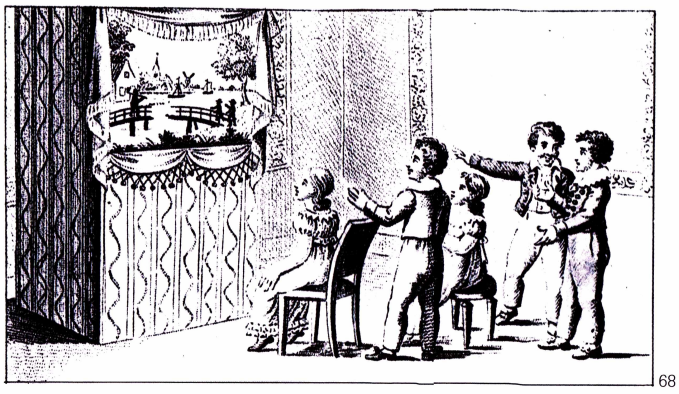


Fig. 67-Teatro de Sombras Javanés
Fig. 68- Teatro de Sombras de "Cámara"

ANIMADOR Y ESPACIO

En 1652 un pintor holandés, alumno de Rembrandt, ayudó a sus propios alumnos a montar un espectáculo de sombras con el preciso fin de demostrarles que existía una relación entre luz y sombras (fig. 69 a-b). Con ironía y estupor reconocemos en un estudio que cuenta con más de 300 años el criterio de investigación que caracteriza a nuestro laboratorio teatral.

Los jóvenes artistas representaban interponiendo su cuero disfrazado entre la luz y la pared, no utilizaban todavía las siluetas.

Se sabe de juegos de sombra con silueta en Italia del Sur, desde los primeros años del siglo XVII, pero Francia conoció las primeras siluetas solamente hacia la mitad del XVIII. Muy distinta es la situación en Oriente, donde el uso de siluetas cuenta con una tradición de muchos siglos.

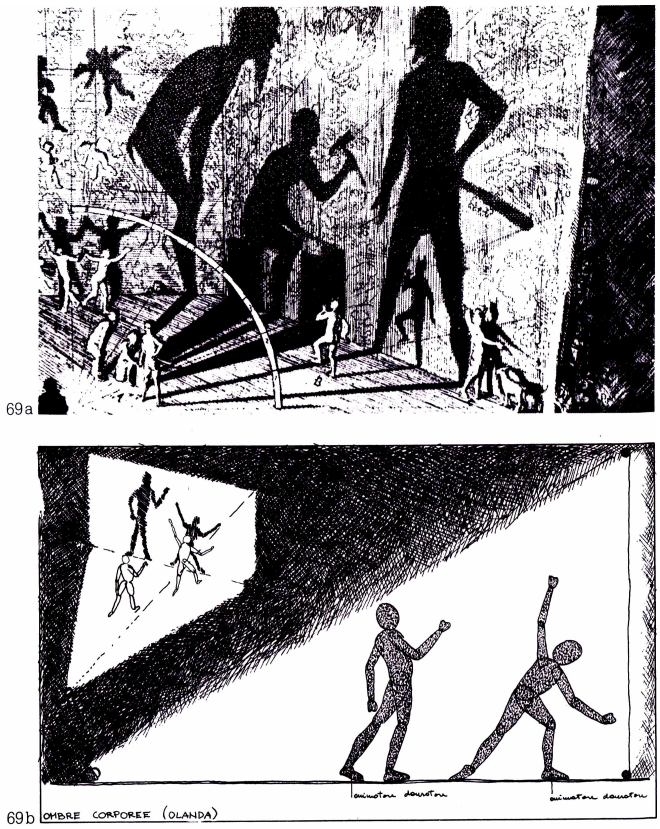


Fig. 69-Espectáculo de Sombras Corporales.
a) El espacio del animador.
b) Estudio sobre la organización del espacio

En Tailandia (fig. 70 a-b) *el animador es un danzarín*, *su cuerpo está completamente rodeado por la luz* que produce un gran fuego detrás de la pantalla que lo hace visible como sombra. Maneja siluetas gigantescas y rígidas. Las siluetas permanecen cercanas a la pantalla pero sin tocarla. Los animadores se alinean siguiendo una línea directriz común, paralela a la pantalla. Esta se dispone en alto con respecto al suelo.

La exclusión de la sombra del cuerpo del animado de la pantalla, a favor de la silueta, se obtienen por el ***Teatro Gioco Vita (Italia)****, colocando un proyector provisto de lentes en un aposición alta y lejana de la pantalla* (fig. 71 a-b). La zona de sombra que se crea en torno al cono de luz es utilizada por los animadores par no ser vistos: en cambio las siluetas se introducen en el haz luminoso desde abajo y lateralmente. *Los animadores tienen así la posibilidad de moverse según líneas de trayectoria paralelas, oblicuas, rotatorias y perpendiculares a la pantalla:* se produce así una constante modificación, calculada, de las dimensiones de las sombras.

Dado que el elemento que origina más problemas para ser movido es por ahora la pantalla, la luz y el cuerpo de los animadores se manifiestan como los elementos más flexibles.

Los comprobamos en la organización del trabajo que adoptan los animadores de la **tradición india** (fig. 72 a-b). Hemos referido ya anteriormente que sus siluetas son muy grandes, menos adaptadas por tanto sufrir incrementos notables. La silueta se apoya directamente sobre la pantalla.

La lámpara de aceite, está muy cercana a la pantalla y suspendida sobre la cabeza de los animadores: *la luz cae rasante sobre la pantalla y las sombras de los animadores se proyectan sobre el suelo. Se da por tanto la posibilidad de moverse a lo largo de la pantalla, en posición erecta, según líneas de trayectoria paralelas a la pantalla misma.*

No son posible, dadas las características del foco de luz, trayectorias oblicuas o en profundidad: esto hace posible la presencia, inmediatamente detrás de los animadores, de los elementos del coro y de la orquesta. La colocación de la luz influye también en las soluciones adoptadas para sostener las siluetas y animar las articulaciones de que están provistas: no se sostienen mediante una empuñadura en la parte inferior, sino desde arriba, con varillas sujetas a las siluetas casi como "cañas de pescar".

La lámpara de aceite suspendida a poca distancia de la pantalla, permite al "**del teatro javanés** " *estar quieto, acurrucado, y hacer agitarse a las siluetas en la pantalla sirviéndose de la base inferior de la misma como elemento de apoyo* (fig. 73 a-b). Esta posición asumida por el cuerpo hace que la empuñadura de las siluetas quede sobre la parte inferior: así no solamente la animación cuesta un menor esfuerzo físico, sino que permite también intercambiar las siluetas con mayor rapidez; es una **animación en vertical**. Como para el **Teatro de Sombras indio**, también en este caso las condiciones de iluminación permiten incrementos del tamaño de las siluetas muy relativos, y la calidad de la luz tiende a hacer perder definición y nitidez a las sombras, apenas las siluetas se alejan dela pantalla. El animador está rodeado de ayudantes y músicos; el espacio del teatrillo es efectivamente lo suficientemente amplio como para albergar un numeroso grupo orquestal.

Luz rasante sobre la pantalla (en este caso se trata de una serie de tubos de neón), *pantalla muy elevada respecto del suelo*, y fuertemente achatada en *sentido longitudinal*, *un plano de trabajo tan extenso como la misma pantalla*: he aquí algunos caracteres del **Teatro De Sombras chino**, tal como se desarrolla en su práctica actual (fig. 74 a-b). *Los animadores se mueven a lo largo del "banco de trabajo según líneas de trayectoria taxativamente paralelas*; las siluetas se mantienen aplastadas contra la pantalla mediante un sistema de varillas **empuñadas horizontalmente**: apenas la silueta se separa dela pantalla, su sombra se desvanece. El carácter de las sombras que determina la luz de neón es tal, que los animadores se pueden permitir manejar las siluetas directamente con las manos y sin que sea advertido por el público. El banco de trabajo constituye la base de apoyo de las siluetas. Sobre cada silueta trabajan, según su complejidad, entre dos y cuatro animadores.

En algunos aspectos es similar a la china la organización del banco de trabajo del **animador de sombras griego** (fig. 75 a-b). Una gran novedad viene representada por la colocación de la luz: *una bombilla normal apoyada en el banco contra la parte inferior de la pantalla. Tampoco en este caso existe posibilidad alguna para el animador de moverse en profundidad*: sus sombras se saldrían inmediatamente de la pantalla luminosa. Se utilizan mucho, en efecto, las apariciones instantáneas de muchos personajes.

Las siluetas, transparentes y muy coloreadas, se animan mediante varillas empuñadas en horizontal. El animador griego tiende a trabajar, si, no sólo, con un grupo poco numeroso.

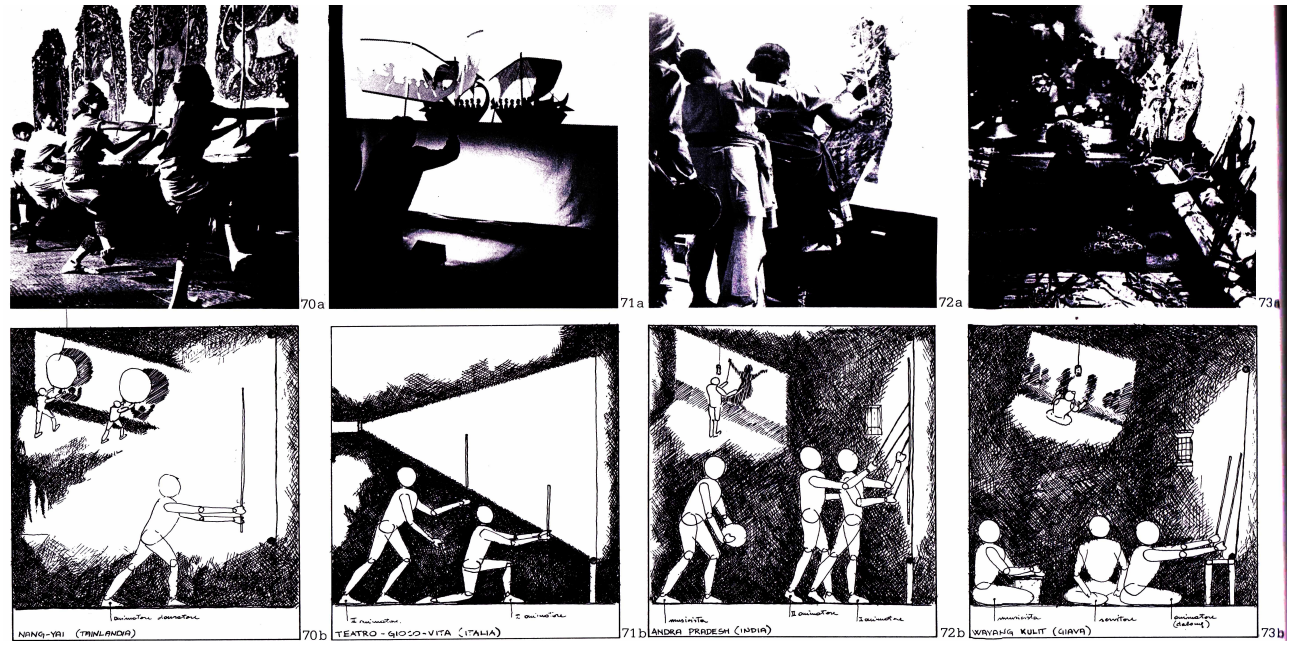


Fig. 70 - Teatro de sombras Tailandés (Nang Yai)
Fig. 71 - Espectáculo de Sombras por Teatro Gioco Vita
Fig. 72 - Teatro de Sombras India (Andra Pradesh)
Fig. 73 - Teatro de Sombras Javanés (Wayang-Kulit)
a) El espacio del animador.
b) El estudio sobre la organización del espacio.

El Teatro Gioco Vita reelabora las características de algunos tipos de animación tradicionales (fig. 76 a-b). *La silueta se empuña horizontalmente, la luz está también en las manos del animador. Se hacen practicables así todas las trayectorias*: desde la silueta que se desliza en contacto directo con la pantalla en todas direcciones, arriba, abajo.... acompañada siempre por la lámpara y el movimiento de cuerpo del animador (extensión máxima, mínima) hasta la misma silueta que se separa de la pantalla, retrocede con el animador y, gracias a la lámpara que no la deja, llega a proyectar sombras de proporciones inusitada. Todo se realiza con la soltura que permite la libertad de movimiento de que goza el animador. Si la lámpara es un "punto", de filamento pequeño, las sombras no pierden su característica de nitidez ni siquiera cuando están muy lejanas de la pantalla.

Un conocimiento siquiera mínimo de la organización instrumental de los teatros de gran tradición permite, allí donde no ha existido nunca tradición o se ha perdido hace tiempo, utilizar en términos de gran flexibilidad elementos que en otros casos aparecen rígidamente utilizados.

A una situación que contempla el cuerpo del animador, la luz y la silueta perfectamente fusionados, contraponemos una imagen que tiene su origen en un desaparecido cabaret parisino: el "**Chat noir**" (fig. 77 a-b).

Fragua de ideas, de investigación, de muy sofisticada elaboración artística, y sin embargo pesadamente boicoteada en su época, el "teatrillo" del "Chat Noir" se presenta como una auténtica y propia "máquina teatral ", sin duda fuente de estupor para un público culto que acudía al reclamo de espectáculos muy elaborados, ricos en "efectos ópticos" que comunicaban la ilusión de la profundidad, del movimiento de conjunto, del fenómeno atmosférico..., lamentamos no poder reconstruir el refinadísimo sendereo técnico que los animadores del "Chat noir" habían recorrido;

nos desagrada al mismo tiempo no saber más sobre el significado profundo que aquellos artistas atribuían a la relación animador - sombra.

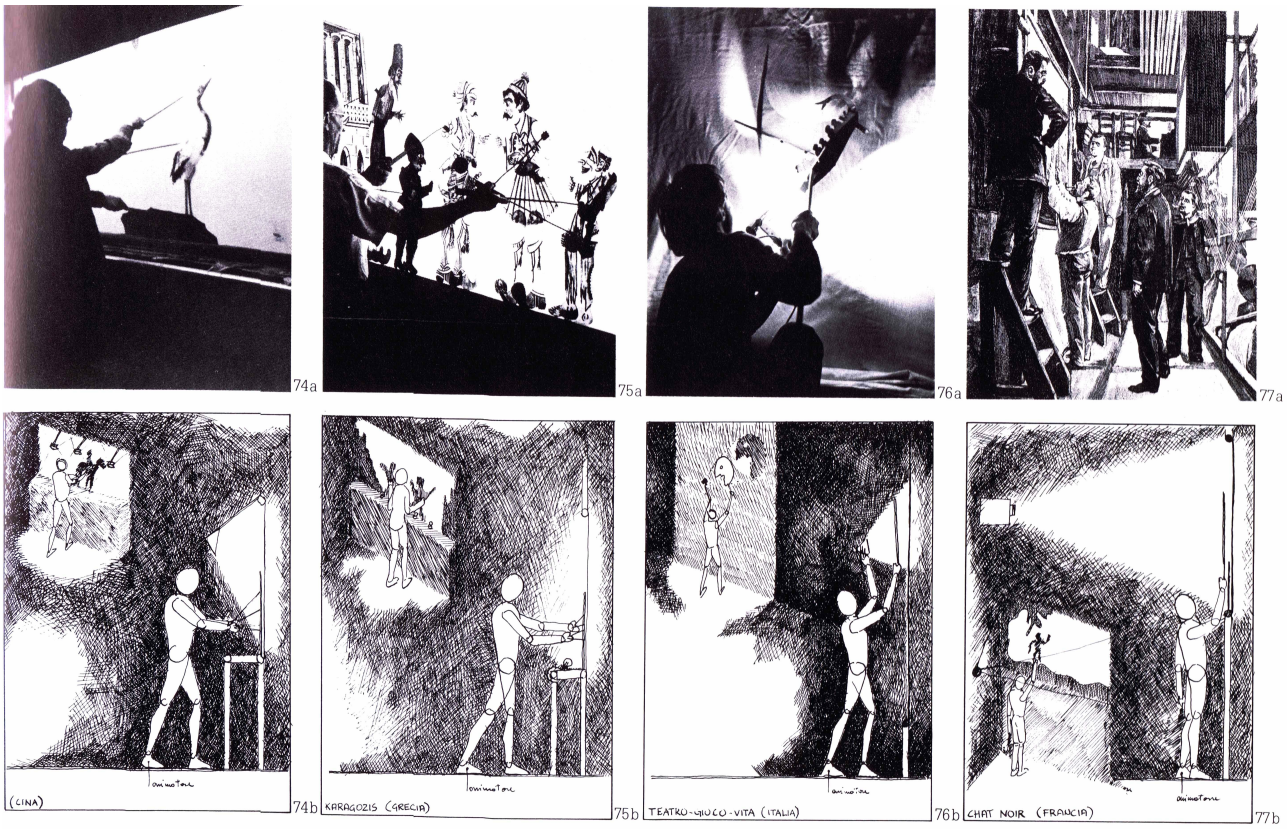


Fig. 74- Teatro de Sombras Chino.
Fig. 75 -Teatro de Sombras Griego (Karagozis)
Fig. 76 - Espectáculo de Sombras del Teatro Gioco Vita
Fig. 77 - Teatro de Sombras Francés del Chat-Noir.

a) El espacio del animador
b) Estudio sobre la organización del espacio

ANIMADOR E INSTRUMENTOS

No es en este espacio donde alcanzaremos a narrar la historia de tantas y distintas tradiciones del Teatro de Sombras, y lo sentimos porque es historia viva, condicionada totalmente por la cultura de pueblos enteros, por su credo religioso, por sus ceremoniales, por sus epopeyas. Un campo de investigación suficiente en sí mismo, fuente de descubrimientos fascinantes.

Continuamos por ahora observando, cada vez más analíticamente, la estructura de los instrumentos (tomados según muestras representativas) que las diversas "escuelas" nos ofrecen: precisamente porque los consideramos viva expresión cultural pueden llegar también a ser patrimonio nuestro y enriquecer nuestro propio bagaje expresivo.

Observemos una de las más antiguas siluetas de **Teatro de Sombras thailandés** (fig. 78 a-b). Es una **silueta muy grande**, alcanza los 150 cms. de extensión, es **plana**, **carente de**

articulaciones, finamente **calada**, y con mucha frecuencia representa una situación completa: el encuentro de varios personajes, armados en la batalla... A la fina transparencia que se proporciona al cuero mediante pacientes tratamientos con sustancias oleosas, se añade un imponente trabajo de grabado. Según el papel que representan, los personajes son grabados en "positivo " o en "negativo", claridad y oscuridad definen su carácter.

Más compleja se muestra la estructura de las siluetas de **Teatro de Sombras javanés** (fig.79 a-b), gracias también a la variedad del material con que se construyen: wayang bulit (kulit=**cuero**) (fig. 79 a1-b1); wayang klitik (klitik=**madera**) (fig. 79 a2b2); wayang golek (**tridimensionales de madera y tela)** (fig. 79 a3-b3).

La forma más extensamente conocida es ciertamente la del wayang bulit (fig. 79 a1-b1): la silueta es plana, perforada, **pintada cuidadosamente por ambas caras. Se sostiene mediante una varilla** de material muy flexible, hueso o bambú, dividida a lo largo en dos partes inmediatamente por encima de la empuñadura. En medio de esta hendidura va introducido y fijada la silueta: así resulta posible sostenerla verticalmente desde abajo. **Los brazos y el antebrazo** son intencionadamente largos y sueltos: **se manejan mediante dos varillas** fijadas a la altura de las manos. La unión de las partes articuladas se realiza con cordeles de cuero.

Menos corriente es la silueta del wayang klitik (fig. 79 a2-b2): el cuerpo es **de madera, plano** y ligeramente trabajado en **relieve**, la silueta está **pintada** por ambas caras, no **agujereada**. Los brazos, articulados también en el codo, son de cuero. También en este caso las siluetas se empuñas desde abajo: gracias a su leve tridimensionalidad, estas siluetas aparecen también en espectáculos de marionetas, directamente a la vista del público.

Auténticas y propias marionetas son los instrumentos del wayang golek (fig. 79 a3-b3). El busto es **tridimensional**, **esculpido en madera**, los brazos articulados se unen al cuerpo mediante cordeles de cuero que los atraviesan. El largo vestido (sarong) esconde la mano del animador, que empuña un mango de madera que atraviesa el cuerpo de la marioneta.

La extremidad del bastón va fijada a la cabeza, que puede girar libremente, independientemente de los hombros.

Estos dos últimos tipos de silueta nos interesan, en este punto, por su afinidad entre los caracteres de estos "simulacros ", y la investigación que pueden desarrollar los niños, jugando con la sombra de su cuerpo, para desembocar en la utilización de formas planas que lo "reproduzcan"

Observemos una silueta utilizada por **Teatro Gioco Vita** para "La Odisea", y diseñada por Manuel Luzzati (fig. 80 a-b): es **plana, recortada en cartón**. En algunos puntos ha sido **perforada,** en otros, en lugar de cartón se ha introducido un **material rígido y transparente** que hace de soporte para pequeños trozos de **tela**. Es una silueta animada: se sostiene con una **varilla de madera fijada y escondida en la parte inferior del cuerpo. El busto va suelto e igualmente un brazo. Dos varillas de metal** fijadas al busto y a la mano permiten un buen "repertorio de gestos".



Fig. 78 – Teatro de Sombras Tailandés(Nang-Yai)
a) silueta
b) detalle del calado
Fig. 79 – Teatro de Sombras Javanés
a) Silueta de Wayang Kulit (1), silueta de Wayang Klitik (2), marioneta de Wayang Golek (3)
b) esquemas de construcción (1-2-3)
Fig. 80 – Espectáculo de Sombras de Teatro Gioco Vita.
a) Una silueta
b) Esquema de construcción

Respecto de las siluetas observadas anteriormente, esta se caracteriza por el punto de vista desde el cual ha sido reproducida: es el diseño de un cuerpo visto claramente de perfil, y no sesgado o tres cuartos. *Las siluetas que utiliza el Teatro de Sombras occidental no tienen ningún valor ritual, no son objetos de factura suntuosa: son instrumentos funcionales para un efecto de luz-sombra adecuadamente proyectado*. El adorno, el color, la calidad del material y también por tanto el peculiar punto de vista desde el que son reproducidos los personajes, responden a una justificación totalmente distinta de la de tradición asiática. *Sin embargo una característica común tanto a las siluetas thailandesas y javanesas como a la que acabamos de describir, es que pueden, por el modo en que están construidas, alejarse de la pantalla para jugar con la luz de manera muy libre.*

Lo permite en efecto, el sistema mediante el cual se sostienen, desde abajo, sin necesidad de otros elementos de apoyo. Los gestos que pueden expresar son posibles por el equilibrio que el animador establece entre la mano ocupada en sostener las siluetas, y la mano que guía las varillas destinadas a controlar el movimiento (fig. 71 a-b).

De las siluetas indias y, particularmente, de las pertenecientes a la región de **Andra Pradesh**, hemos señalado ya anteriormente como son: **gigantescas, planas, traslúcidas**, vivamente **coloreadas** por ambas caras, **recortadas en piel** y finalmente **grabadas** (fig. 81 a-b). Manos, brazos, antebrazo están articulados y van unidos a **largas varillas** que los guían: con frecuencia la parte inferior de las piernas está articulada y se bambolea libremente. También en este caso la transparencia de que está dotado el cuero permite diseñar figuras vistas no solamente de perfil, sino también de frente y sesgadas.

Los animadores los mueven comprimiéndolas contra la pantalla con las mismas varillas que sirven para sostenerlas y animarlas. La estructura de las **varillas de sostén** es interesante: una caña de bambú hendida verticalmente unos 30 cms. En la parte superior, formando casi un tenedor con dos dientes: este tenedor ensarta la silueta a la altura de la cabeza y permite al animador sostenerla.

Estamos convencidos de que las siluetas indias gusta de modo especial a los niños, y pueden constituir un modelo muy interesante por el uso que hacen de los colores, por las técnicas de diseño de la figura, por la riqueza de las vestimentas.

Mucho más sofisticadas y complejas son las siluetas del **Teatro de Sombras chino** (Fig. 82 a-b): **planas** también, **traslúcidas**, refinadamente **caladas**, muy **coloreadas**, pero sobre todo increíblemente **ricas en articulaciones**. El cuerpo está compuesto normalmente de 10-12 partes, unidas entre sí por finos bramantes. Las cabezas son a menudo intercambiables. Los brazos son animados mediante **varillas** fijadas a las manos con ojales de cuero.

Una estructura tan rica en articulaciones no puede menos que corresponder a una excepcional habilidad para reconstruir y organizar los movimientos entre ellas. No son ciertamente las siluetas con que aconsejaríamos experimentar y animar al principio con los niños. ¡Pero las cosas tan difíciles encierran una tal fascinación! ¿Por qué no intentar construir un personaje, tal vez un animal (un gallo, una serpiente), articularlo al máximo, y después juntarse en grupos de 3 ó 4 animadores y... probar?

Del extraordinario cuidado que el Teatro de Sombras chino pone en la reconstrucción del movimiento pasamos a la técnica, aparentemente simplificada del animador turco (fig. 83 a-b). Sus siluetas son planas, realizadas en piel **traslúcida** y muy **coloreada**, **sencillamente grabadas**. La articulación se reserva sobre todo para la parte inferior de cuerpo: tronco, rodillas, Tan sólo el personaje principal del **Teatro Turco, Karagöz**, tiene el brazo derecho animado (fig. 83 a-b), y solamente al personaje de la "bailarina " corresponde la animación de ambos brazos. El resto de las siluetas tienen los brazos fijados en la posición más adecuada al personaje.

La técnica de animación es extraordinaria: cada silueta, a la altura de los hombros, presenta un agujero, en el que el animador introduce una **varilla**. Comprimiendo la silueta contra la pantalla, gracias a la varilla, el animador controla los movimientos de sus personajes. Esta técnica se justifica por el hecho de que la religión islámica no permite la representación del ser humano: ¡las figuras que presentan un agujero a la altura del corazón no pueden considerarse realistas! He aquí cómo los animadores turcos han sabido rodear el obstáculo, configurando una técnica de animación totalmente desacostumbrada.

Siluetas indias, chinas y turcas se asemejan por tanto en la necesidad de ser colocadas en contacto directo con la pantalla.

A propósito de la relación entre animador y espacio, hemos concluido nuestra breve panorámica con la "maquina teatro al del "Chat Noir". Cerremos ahora con una silueta de **Teatro Gioco Vita** algo anómala (Fig. 84 a-b).

Como se ve claramente en el esquema, la silueta, aún siendo **completamente articulada**, aparece sostenida por **una sola varilla**: cualquier movimiento de los brazos y la cabeza se hace posible mediante un **mecanismo compuesto por bandas elásticas**. Se evita así recurrir a varillas que descubren su limitación de no poseer movimientos autónomos, de nos estar "viva". Este tipo de siluetas, al igual que la mayor parte de las realizadas en Europa, está más cerca de la "técnica " de

los "**autómatas**" que de las tradiciones de las que hemos proporcionado algunos rasgos. Mediante **gomas y tirantes** es posible "hacer abrir la boca", "agitar las alas", "mover las patas ",... Auténticos milagros de ingenio y de "sorpresas " que responden bien a exigencias narrativas de carácter realista.

Deberíamos añadir mucho más, pero... Consideramos que en cualquier caso hemos proporcionado los elementos mínimos para permitir a los niños escoger y amalgamar entre ellos, más conscientemente, las diversas técnicas de animación.

Nos parece que surge también una línea de investigación posible e integradora muy interesante: ¿De qué modo los instrumentos expresivos del Teatro de Sombras están condicionados por un determinado sistema cultural?

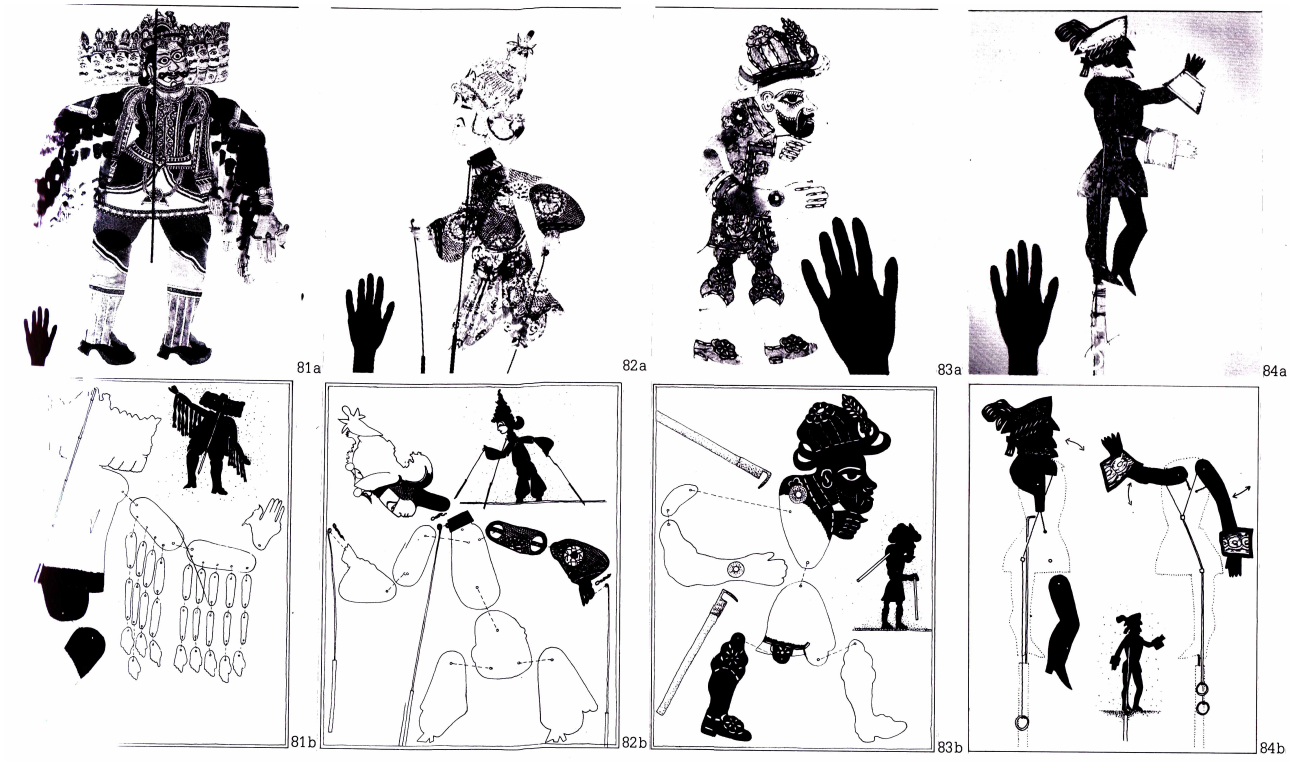


Fig. 81 - Teatro de Sombras Indio de Andra Pradesh.
Fig. 82 - Teatro de Sombras Chino
Fig. 83 - Teatro de Sombras Turco
Fig. 84.- Espectáculo de Sombras por Teatro Gioco Vita

a) **Una silueta**
b) **Esquema de construcción.**

ANIMADOR Y NARRACIÓN

Las narraciones de los animadores chinos remiten a leyendas, dramas acerca de lo sobrenatural, luchas entre los dioses, comedias burguesas y cuentos cómicos...

Las narraciones de sombras indias, indonesias, tailandesas y malayas encuentran una base común en los episodios de los grandes poemas épicos hindúes: el Mahabharata y el Ramayana. Se cuentan las luchas de origen divino contra las fuerzas del mal.

El teatro turco y griego se intercambian las innumerables historias del burlón Karagöz y de compadre Hacivad.

¡Es imposible intuir, sin haber gozado del color, del sonido, de las canciones de un espectáculo, cuánta fuerza pueden expresar las imágenes del Teatro de Sombras!

Pero mientras el Teatro de Sombras oriental repetía y en cualquier caso repite todavía, las antiguas historias con las que todos se identificaban como grupo étnico, diferente es el caso de la cultura occidental. No poseyendo ni un repertorio ni tradición en este arte, ha reinterpretado su función: en algunos casos elevándola a la dignidad de arte, en otros reduciéndola a un juego como fin en sí mismo. Pero estos son problemas que ya pertenecen al pasado: en la actualidad la alternante popularidad de que ha gozado en Occidente el Teatro de Sombras se ha apagado del todo.

Recuperar sus expresiones y "magias ", significa también ponerse el problema de que sus **géneros narrativos** se adaptan tanto a la peculiaridad de la técnica utilizada como a la de público de nuestro tiempo.

La investigación en este campo queda abierta: no existen respuestas exactas. Más que otra cosa se pueden elaborar hipótesis y... muchas tentativas.

La tradición literaria, antigua y clásica, contiene grandes temas que la atmósfera evocadora de las sombras puede interpretar con una variedad sensible de tonos: mitos, clásicos, leyendas y fábulas populares, poemas caballerescos.

El mismo estímulo ofrece el patrimonio musical: antiguas baladas, operetas, sinfonías,... Hemos visto que los instrumentos del Teatro de Sombras son tan variados y ricos como para poder traducir cualquier matiz de los géneros más diversos: no olvidemos la comedia.

Sobre la base de las experiencias hasta aquí el objeto de discusión, es posible dar orientación a experiencias concretas que comiencen a poner en relación problemas narrativos y composición de imágenes. He aquí algunos interrogantes de los que se pondría partir: ¿Qué técnica de construcción se adapta a una escena muy cómica? ¿Qué características hay que proporcionar a la "figura " de un personaje como Bertoldo? ¿Qué referencias nos puede dar la Tradición? Y si quisiéramos narrar un cuento de magia, ¿utilizaríamos las mismas soluciones, los mismos caminos? ¿Y si debiéramos "hacer desfilar" a los caballeros del rey Arturo? ¿Porqué no visualizar una pieza de música electrónica?

Trabajar por "etapas", sin empeñarse en realizaciones excesivamente extensas, no puede sino favorecer un gradual crecimiento del "placer" de narrar por medio de imágenes.

La rápida "incursión" efectuada entre las diversas y a veces opuestas metodologías, que las diversas culturas han elaborado sobre el tema del Teatro de Sombras, se puede utilizar como:

- una ocasión de ofrecer a los niños para **reconocer situaciones y procedimientos operativos** que, si bien en términos simplificados, han sido experimentados por ellos mismos en primera persona: la relación luz-cuerpo, cuerpo-pantalla, cuerpo-silueta;
- **el punto de orientación de una fase de trabajo más articulada y compleja**: la selección de comportamientos e instrumentos adaptados a la elaboración de una secuencia narrativa.

TEATRO DE SOMBRAS: LA INVESTIGACIÓN

TRABAJAR PARA DEFINIR UNA HIPÓTESIS

Si la investigación se ha desarrollado hasta aquí en el intento de esclarecer las características propias de la sombra, y de definir las relaciones que concurren entre la misma y el espacio/luz/cuerpo/superficie, a partir de ahora nuestro objetivo es el de "llegar a la puesta en escena", narrando con sombras.

Las muchas posibles combinaciones entre luz, espacio, cuerpo y silueta deben gradualmente definir relaciones de recíproca influencia y organizarse en secuencias narrativas.

En orden a una comunicación cada vez más definida, el lenguaje de las imágenes (color, forma y movimiento) puede gradualmente ser completado por el lenguaje sonoro (guión hablado y musical). Surge así una variable determinante: **el tiempo** (ritmo del movimiento, ritmo narrativo, ritmo "expresivo").



+

Xilografía de Massimo Tirotti

Se abre un panorama muy complejo, que es impensable se pueda agotar en una única fase.

La "preparación " de un espectáculo no puede prescindir de una toma de posición bien definida: una serie de elecciones realizada entre la máxima diversificación de oportunidades. Las soluciones técnicas que es posible aplicar son tan diversificables como lo son los géneros narrativos en su estructura. La elección de trabajar en el Teatro de Sombras debe ser encuadrada en un proyecto didáctico concreto: las áreas lingüística, histórica, científica y artística están llamadas a desarrollarse tanto en paralelo como concatenadamente.

Se llega a tanto, lo sabemos, teniendo ideas claras y tiempo adecuado para disponer. Nuestra propuesta es que todo lo que se elabore con los niños de manera experimental, no sea definido como "espectáculo" en la acepción común del término y no se intente estructurarlo como tal, sino que se mantenga prolongada y coherentemente la definición de una "**hipótesis para un espectáculo de sombras".**

¿Cómo desarrollar, concretamente, "la hipótesis para un espectáculo de sombras"? ¿Tendrán estas hipótesis un público a quien dirigirse? Afrontemos el primer interrogante.

"Las hipótesis para un espectáculo de sombras" no son otra cosa que el resultado "visible" de la investigación sobre las posibilidades de encuentro entre los instrumentos, las imágenes de las sombras y bosquejos narrativos de los géneros más diversos: la hipótesis más lograda es aquella en la que mejor se unen las técnicas escogidas y el género narrativo.

El recorrido que hemos realizado entre las distintas formas adoptadas por el Teatro de Sombras tradicional nos ayuda a definir una serie de posibilidades de investigación. Es posible narrar:

- mediante las sombras proyectadas por el cuerpo;
- mediante las sombras proyectadas por siluetas (siluetas muy grandes, de tamaño medio y muy pequeñas);
- utilizando un espacio amplio (el teatrillo) que acoja al equipo constituido por todo el grupo de la clase;
- utilizando un espacio de mínimas dimensiones (un teatrillo pequeño) "animado" por un grupo restringido de niños;
- utilizando gran cantidad de fuentes de luz o limitándose a una sola;
- utilizando el color o prescindiendo de él;
- sin palabras, confiando toda intención comunicativa a las formas, a su movimiento, al color, al sonido;
- elaborando una historia, un cuento, una poesía, a partir de los más diversos estímulos: ambientales, sonoros, emotivos, etc.;
- adaptando un texto literario;
- adaptando un texto teatral.

A partir de estos elementos y posibilidades es como se debe llegar a comprender el distinto potencial de comunicación. El único modo de alcanzar este objetivo y de formar en los niños una cierta "sensibilidad " hacia el tema, es realizar en la práctica el mayor número posible de "conexiones".

Estas experimentaciones, traducidas a breves secuencias, a narraciones muy cortas, deben tener un público. La relación y la confrontación con "los otros", los espectadores, es fundamental tanto para quien lleva a cabo la investigación, como para quien solamente es su testigo.

No nos debemos preocupar de narrar una única historia y de "tirar de ella" con el fin de "hacer espectáculo". Presentemos en cambio cinco, seis, incluso diez "piezas" de prueba, cada una diferente dela otra en cualquier aspecto, ya sea técnico que de carácter narrativo.

También el público deberá desempeñar su propia función de hacer propuestas: ¡no esperemos a las fiestas establecidas y al fin del curso escolar par proponer "hipótesis" de investigación teatral! Invitemos a la clase vecina cada vez que nos parezca haber obtenido un resultado interesante, por pequeño que sea.

En las próximas páginas indicaremos algunas situaciones "base", diferentes entre sí por la utilización del espacio, de la luz, de los medios. La afinidad con algunos Teatros de Sombras de gran tradición se debe entender como una evidente referencia a cuanto se ha dicho con anterioridad.

Añadiremos sin embargo documentación "de la vida", de propuestas elaboradas por niños dela escuela elemental y por grupos de enseñantes durante el curso de encuentros de actualización.

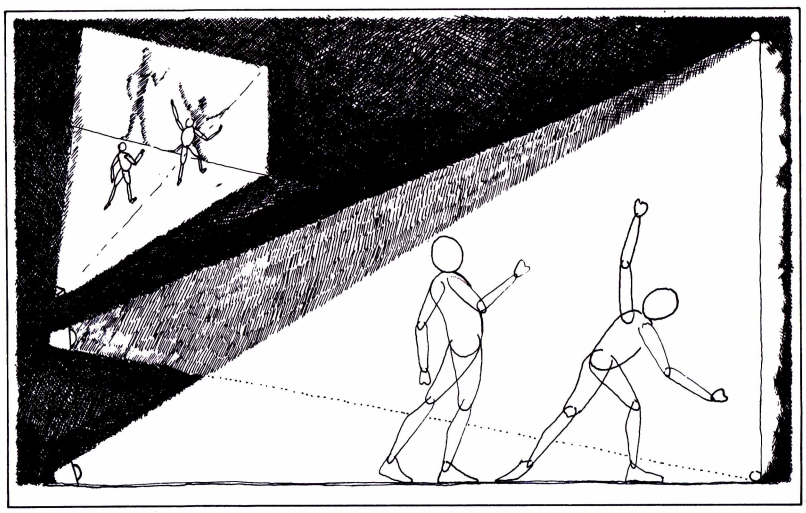
La diversificación que hemos tratado de atribuir a la parte más técnica de la actividad de laboratorio es al mismo tiempo amplia y limitada: amplia en cuanto intenta ofrecer un abanico de posibilidades para cada tema, pero limitada a niveles de dificultad de ejecución elementales y medios.

LAS SOMBRAS DEL CUERPO

Resumamos brevemente las condiciones necesarias para una representación con sombras, animada por la Intervención del cuerpo.

LA PANTALLA- lo más **grande** posible, tanto en longitud como en altura, dando referencia ala extensión en longitud.

ESPACIO OCUPADO POR LOS ANIMADORES- Definido por la amplitud del haz luminoso. Se tratará de desarrollarlo en **profundidad** el máximo posible, con el fin de permitir al mayor número de niños el moverse con agilidad, y poder " jugar" según trayectorias no solamente paralelas a la pantalla, sino también perpendiculares y oblicuas a la misma. De este modo resultará más sencillo aprovechar el carácter "elástico" de la sombra, sin provocar al mismo tiempo una excesiva superposición de "figuras" (fig. 85).



85

Las sombras del cuerpo
Fig. 85- Estudio sobre la organización del espacio

LUZ- Se obtiene la proyección de sombras nítidas y de buen contraste, negro intenso sobre fondo blanco brillante, utilizando la luz del proyector de diapositivas, o cualquier otra **lámpara puntiforme**. Un proyector dotado de objetivo de gran angular (60 mm.) permite iluminar una pantalla de grandes proporciones sin alejarlo excesivamente de la misma, solucionando las dificultades en encontrar ambientes particularmente extensos en profundidad.

A veces es indispensable, para encender la lámpara del proyector, introducir en el cargador un marco para diapositivas: deberá estar vacío, con el hueco cuadrado (4 x 4 cms.). El proyector se podrá situar a varios niveles de altura respecto del suelo: según su posición, más o menos alta, más o menos inclinada, las sombras de los animadores presentarán características diferentes: la luz en alto tiende a "cortar las piernas", la luz rasante el suelo reviste completamente al animador y provoca algunas deformaciones de la sombra. Aconsejamos colocar el proyector sobre una base amplia, sólida y estable: las actuaciones son generalmente bastante movidas.

COLOR - Puesto que las sombras del cuerpo no pueden ser sino negras, se puede "jugar " con el elemento color interviniendo en la luz. Son muy eficaces los efectos de la luz de color en movimiento: se obtienen pasando por delante del objetivo cualquier **material transparente** y coloreado. Se pueden alterna o mantener al mismo tiempo varios colores: resulta así posible producir dosificadamente magníficos efectos de "mezcla" y esfumación (figs. 86-94).

TEMAS DE ANIMACIÓN- En una situación que contempla el cuerpo de los niños lo más "despojado" posible (sería conveniente que llevasen chándal o malla completa), el elemento esencial de "composición" y narración es el movimiento combinado con la gesticulación. Elemento de estructuración y también narrativo es sin duda el guión **musical**, no necesariamente acompañado por un guión hablado.

MÚSICA- En la fase preliminar de la representación, la tendencia más espontánea delos niños es la de "bailar" al ritmo del comentario musical (fig. 86 a 94). Más allá del empeño que ya esta solución supone para la necesaria coordinación entre los animadores, son posibles ulteriores fases de desarrollo. Con la música se pueden combinar, en una dimensión libremente "interpretativa", algunas imágenes o estados emotivos.

Constituirá ya un proyecto comprometido el de definir, a través de una audición muy atenta, las variaciones que sufre una imagen conforme a la curva de desarrollo del fragmento musical. Entendemos por imágenes tanto las "figuras" más convencionales, generalmente las primeras en ser ofrecidas, como los elementos figurativos sugeridos por el ritmo. El cuerpo de los animadores, ya sea como solistas que en cuanto a grupo, pude tender a "reconstruir", sobre la base de una secuencia de posturas, el elemento rítmico. *Se puede decir que se ha alcanzado un buen nivel cuando los niños muestran bailar muy poco y saben dedicarse con preferencia a traducir en formas y figuras el estímulo que proviene del elemento sonoro*.

ORGANIZACIÓN DEL GRUPO - Sucesión e intercambio de animadores individuales, en parejas, en grupos de cuatro como mínimo. Alternancia de "técnicos" en las luces (para el color) y en la instalación de sonido. Por turnos: un coordinador, director de escena.

TIEMPOS - Estaría bien dedicar a esta "situación de base " un par de horas dos veces a la semana, durante al menos cuatro semanas. Contemporáneamente y en paralelo se desarrollará un apropiado trabajo " de Audición " del guión musical, y su elaboración mediante dibujos (bocetos) y valores cromáticos (color -luces).



Figs. 86 a 94- Las sombras del Cuerpo: Antonella.

LAS SOMBRAS DEL DISFRAZ

Anteriormente hemos tenido ya ocasión de hablar de las sombras proyectadas por e cuerpo disfrazado (figs. 61-64).

Para las indicaciones sobre PANTALLA, ESPACIO, LUZ, COLOR, ORGANIZACIÓN DEL GRUPO Y TIEMPOS vale cuanto se ha dicho par las sombras "representadas " mediante el cuerpo.

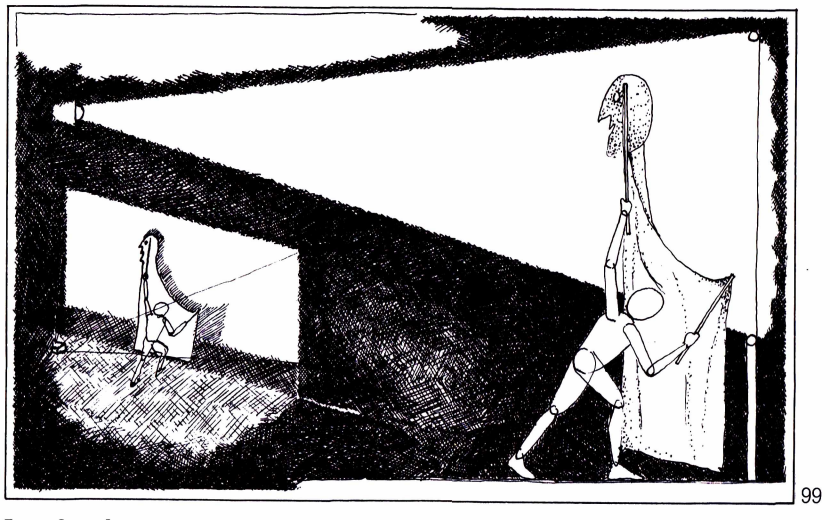
LA INDAGACIÓN DEL ANIMADOR - La caracterización de personaje , especialmente entre los chicos de menor edad, tiende a conferir valores de gran "concreción" al tono de la narración. La indagación sobre el elemento gesticular está fuertemente condicionada por la identidad del personaje a interpretar. Las secuencias tienden a representarse conforme a criterios de alta eficacia realista. *También en esta dimensión del trabajo la riqueza de la expresión gesticular y dela mímica del perfil del rostro depende de la voluntad de profundización: con mucha frecuencia el tipo de "disfraz" parece agotar en si mismo el potencial expresivo*.

Este es el motivo por el que tendemos habitualmente a aconsejar el reducir los elementos del "disfraz" al mínimo indispensable, a y a materiales de fácil recuperación y manipulación: vestidos viejos, paños de tela, manteles, sombreros viejos, mangos de escoba, elementos recortados en cartón, objetos de uso común, juguetes, elementos de decoración... (figs. 95-98).

Además de esto, no se recomendará nunca suficientemente el respetar la soltura de movimiento. Disfraces muy eficaces en sí mismos, pueden causar rigidez de movimientos, agudizando la dificultad de tener que privilegiar la exposición a la luz del perfil del cuerpo: operación que hemos definido también anteriormente como no del todo fácil de mantener durante tiempos prolongados.



Las Sombras del Disfraz
Figs. 95-96 - El cuerpo disfrazado
Figs. 97-98 - Las Sombras del cuerpo disfrazado.



Las Sombras del Cuerpo y de la Silueta
Fig. 99 - Estudio de la organización del espacio

TIEMPOS DE ANIMACIÓN- Las posibilidades son muy amplias. Una línea de investigación puede venir dada por:

- palabras "clave" como: la escenificación cómica, terrorífica, absurda, etc.;
- la representación de las secuencias principales de cuentos de tradición popular;
- la representación de las secuencias principales de narraciones elaboradas por los mismos niños (figs. 101-104);
- la individuación de "personajes", individuales o en parejas, que por su temperamento puedan "llenar la escena" durante secuencias de muy pocos minutos (tres o cuatro): un Pierrot, un Arlequín, una persona que se prepara para ir a la cama, una maestra "nerviosa", una madre y un niño "enfadado", etc.

Son evidentes las relaciones con el "oficio" del mimo, pero se alcanzará un buen nivel cuando a la indagación mínima se unan las posibilidades que sólo la proyección de sombras puede permitir. Por ejemplo, el faquir puede engullir una espada, una cabeza puede desaparecer en un sombrero, los brazos se pueden alargar.

¿Cómo hacerlo? En los casos en los que la "escenificación" viene sugerida por un texto escrito, aconsejamos:

- intentar la realización de secuencias sin confiarse a la palabra;
- reducir como sea e texto a extractados párrafos;
- reconstruir el texto utilizando el "modo indirecto" o, por el contrario, sirviéndose sobre todo del "diálogo".

El análisis del texto constituye un momento de elaboración muy importante: el texto no debe ser redundante, ni constituir el "doblamiento" de cuanto comunican las imágenes. *Las sombras no tienen "necesidad" de muchas palabras, sino de palabras hermosas: al igual que la imagen debe construirse en clave estético-expresiva, así también debe dedicarse al elemento lingüístico la misma atención.*

MÚSICA - El comentario sonoro puede no estar presente en esta situación, o por el contrario:

- estructurarse mediante el montaje de "sonido ambiental" (el circo, la tempestad, el estadio).
- escogerse en función de las características de la "personalidad" del protagonista ;
- buscarse según el "género" de la situación: dramática, cómica, etc.



Figs. 100-108 – Las Sombras del Cuerpo y de la Silueta: Un Cuento.

LAS SOMBRAS DEL CUERPO Y DE LA SILUETA

En el intento de poner de manifiesto cómo se puede proceder al enriquecimiento de la indagación, manteniendo fijos algunos elementos y variando otros, proponemos ahora el combinar las sombras proyectadas por el cuerpo con las proyectadas por siluetas. Consideramos necesariamente resuelto los problemas relativos a la construcción de siluetas, invitando al lector a consultar la sección que se ocupa del problema con detalle.

Los temas PANTALLA, ESPACIO PARA LOS ANIMADORES, LUZ, COLOR, MÚSICA, TIEMPOS, no sufren variación respecto a cuanto ya se ha indicado.

LA INDAGACIÓN DEL ANIMADOR - Indicamos la más simple de las posibilidades: *el animador maneja la silueta y se identifica con ella. La luz envuelve a ambos. El movimiento de cuerpo del animador "es" el movimiento de la silueta.*

Un ejemplo: un niño empuña un gran silueta " del sol" calada y coloreada. Sin cambiar la posición delos pies puede haber girar la silueta alrededor de cuerpo, encorvar, flexionar, indicar y abatir el busto.

El "sol" se levanta, alcanza el cenit, se pone. Si el animador se desplaza según una trayectoria perpendicular y se aproxima al proyector, la silueta asume el papel formal y cromático dominante. Es clara la referencia a la animación del Teatro de Sombras thailandés (fig. 70 a-b).

El animador es "Hombre-Sol". Se intuye una buena posibilidad de desarrollo para una investigación sobre las figuras alegóricas: Fuego, Agua, Flora, Fauna, Miedo, Luz, Oscuridad, Alegría, Dolor, etc. La combinación de cuerpo y objeto, el movimiento fluido y el cambio de encuadre determinan normalmente un clima muy intenso emocionalmente. La tensión que se establece en la relación entre cuerpo y silueta produce secuencias de imágenes que, aún con gran simplicidad, señalan perfectamente una dimensión a caballo entre la realidad y la fantasía. Repetimos que la fascinación del Teatro de Sombras no resulta disminuida, por el contrario se apoya en su ambigüedad.

He aquí una segunda posibilidad: *cuerpo y silueta operan en el ámbito de la secuencia escénica de modo autónomo y parejo: la sombra del animador es elemento narrativo a la par que la silueta* (figs. 100-108).

También en este caso, gracias a la intervención de elementos que por su conformación pueden "operar" en términos "diferentes" respecto del cuerpo del animador, se produce un "clima" narrativo extremadamente rico en capacidades expresivas.

TEMAS DE ANIMACIÓN - La "introducción" de la silueta en el teatrillo debería, al menos teóricamente, ampliar al máximo las posibilidades de narración. *Mediante el dibujo y el recorte todo puede representarse y "entrar en escena"*: ambientes, animales, objetos, figuras de características humanas, figuras de características "monstruosas".

La interacción entre la sombra humana y e elemento de "ficción" no puede sino constituir una motivación de gran interés, tanto para los animadores como para el público.

Aparte de cuanto niños y enseñantes, en base a sus programas de trabajo, decidan "poner en escena ", sugerimos la lectura de "Peter Pan" de j. Matthew Barrie, "Alicia en el País de las Maravillas" de Lewis Carroll, "Pinocho" de Carlo Collodi, "El señor de los Anillos " de Tolkien, o la audición del "Cascanueces" de Tchakowsky, "El carnaval de los animales" Saint Saëns.

ORGANIZACIÓN DEL GRUPO- Animadores de siluetas solas, por parejas, como máximo cuatro al mismo tiempo; animadores disfrazados, solos, en parejas; técnicos de iluminación, de instalación de sonido, dela sustitución y reordenación de las siluetas, del cambio y reordenación del disfraz. Por turnos: un coordinador, un director de escena.

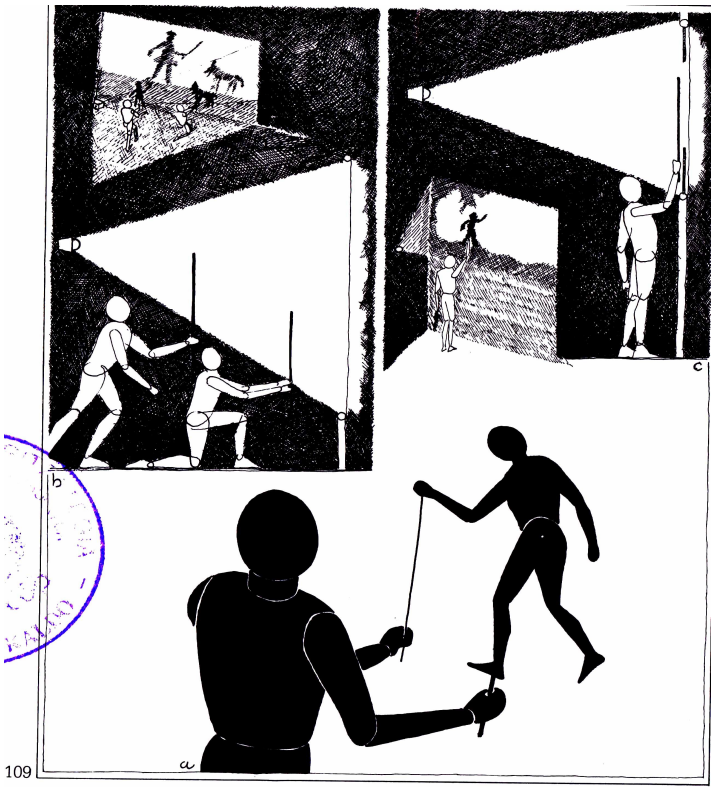
LAS SOMBRAS DE SILUETA: EL TRABAJO EN EL TINGLADO

¿Cómo hacer "desaparecer " de la pantalla la sombra del animador a favor de las siluetas? ¿Cómo narrar con siluetas?

Comprobemos de nuevo la situación dentro del teatrillo: para cuanto se refiere a los términos PANTALLA, MÚSICA, ORGANIZACIÓN DE GRUPO, TIEMPOS Y COLOR, vale lo expresado anteriormente.

ESPACIO OCUPADO POR LOS ANIMADORES - Surgen dos posibilidades:

— el animador recibe de lleno la luz, pero su sombra es "interceptada" por la gran silueta que empuña: su sombra no aparece en la pantalla. *La silueta "cubre", "oculta", al animador* (fig. 99).
— *el animador no penetra en el haz luminoso, sólo introduce en él la silueta (fig. 109).*



Las Sombras de la Silueta
Fig. 109 – Silueta empuñada verticalmente (a); Silueta animada por proyección (b); Silueta animada sobre la pantalla (c)

En estas nuevas condiciones de trabajo el animador debe perfeccionar un buen conocimiento del espacio no ocupado por el haz luminoso: área posterior y lateral del proyector, área oscura de altura decreciente bajo el haz luminoso.

Los recorridos paralelos, perpendiculares y oblicuos a la pantalla son factibles para la silueta dentro de límites que el cuerpo del animador de respetar, par no ser alcanzado por la luz.

LUZ - Trabajando con siluetas, el animador siente normalmente la necesidad de "ocultar su propia sombra": si el (haz luminoso da en la pantalla desde el punto mas bajo, correspondiente al suelo (fig. 85), no le será posible al animador, par que no sea "descubierta su sombra", aproximar la silueta a la pantalla. Este pequeño problema se soluciona graduando la altura y la inclinación del proyector con respecto al suelo: cuanto más alto mayor es el espacio operacional bajo el haz luminoso. Obviamente, en la pantalla se produce una zona oscura, semitransparente.

La diferente altura de este espacio es la que permite al animador acercar más la silueta a la pantalla (fig. 109).

Según el sistema elegido, el marco de diapositiva introducido en el proyector para ajustar el haz luminoso a los bordes de la pantalla, podrá ser de hueco cuadrado (fig. 109 b), como ya hemos visto, o bien ser sustituido por un marco de hueco rectangular (fig. 109 c). La situación que presenta la fig. 109 c. muestra en la parte inferior de la pantalla una amplia zona oscura: para evitar que la presencia de animador pueda ser "intuida" por el público a causa de la débil transparencia de la pantalla, conviene cubrir la zona oscura con cartón ondulado o con un paño de tejido negro.

SILUETAS- La relación que el animador establece con sus siluetas en la situación descrita por las figs. 109 a-b-c, hace referencia a cuanto hemos sugerido ya en un párrafo anterior (fig. 71 b, fig. 77 b): *la silueta se empuña por la parte inferior y se mantiene verticalmente mediante una varilla a la cual va unida rígidamente*. No es necesario por tanto apoyar la silueta sobre la pantalla para mantenerla derecha o impedir que se mueva (fig. 109 a).

Gracias a su rigidez, la silueta resulta **una prolongación del brazo** que la sostiene, y sigue por tanto fielmente cada movimiento por pequeño que sea realizado por el animador, ya sea según trayectorias rígidamente paralelas a la pantalla (fig. 109 c), ya sea según trayectorias más "dentro" del teatrillo (fig. 109 b). La empuñadura rígida, que caracteriza a las siluetas animadas "en vertical", es una constante que no sufre modificación ni siquiera cuando se confiere a las siluetas una serie de articulaciones (fig. 109 a).

LA INDAGACIÓN DEL ANIMADOR - Podemos definir algunas fases que miran por la progresiva adquisición de habilidad.

El objetivo primario a conseguir es un buen control de la empuñadura de la silueta: cuando el animador le haya "tomado confianza" a su silueta (diseñándola, construyéndola, dándole animación repetidas veces), la sentirá responder dócilmente a sus intenciones y notará cada vez menos la fatiga (las siluetas pesan) y la tensión muscular (brazo y pulso sueltos).

El animador explora la pantalla con la silueta, manteniéndose muy cerca de la misma (fig. 109 c). En situación se investigan las **posibilidades expresivas** de la silueta mediante:

- el diferente ritmo (jadeante, tranquilo, saltarín, vacilante, etc), con el que la silueta se desplaza a lo largo de la línea horizontal de base y , eventualmente, de los lados verticales de la pantalla;
- las posibilidades de entrar en relación con otras siluetas, siguiendo la estructura del texto y el carácter del personaje;
- la eventual articulación de que está dotada.

Simplificando: cuanto más cercana está la silueta a la pantalla, más definido queda su carácter en términos realistas y el animador puede estudiar al personaje.

Es en esta fase cuando el animador debe poder disponer de tiempo para trabajar, de modo autónomo, solo o emparejado, sobre objetivos muy precisos y definidos: debe tratar de "exprimir" todo lo que pueda a su silueta, animada o fija. La silueta no es más que un trozo de cartón, su carácter proviene:

- del **papel del personaje** (soldado, anciano, niño, mago, animal, etc.);
- del **tipo de diseño y de construcción** (cabello, nariz, longitud de brazos, expresión de los ojos posición de los dedos de la mano, proporciones de su estructura, vestido y adornos, etc);
- de la **articulación** de que se le ha provisto;
- del **espíritu de curiosidad** que provoca su animador.

Es el animador quien sabe infundir la vida a sus personajes; sabe hacerles llorar, reír, pensar y temblar utilizando la tensión mímica de todo su cuerpo.

En esta situación *el cuerpo del animador no "produce sombra", sino que "anima a la sombra ", en el sentido de una transmisión de energía*. No es un objetivo fácil, pero, cualquiera que sea el resultado obtenido, es una gran conquista. Por este motivo aconsejamos el garantizar a los niños la posibilidad de tener "tiempo" para estudiar su silueta: en realidad se están estudiando a sí mismos.

El animador explora con la silueta la profundidad del teatrillo con el fin de conferir a la composición de sombras la dimensión de profundidades en efecto, cuanto más mantiene el animador la silueta "sobre la pantalla" (pegada a ella) más difícil resulta percibir la profundidad espacial de la composición que está creando. Las siluetas animadas sobre la pantalla originan secuencias de imágenes "planas".

El alejamiento de la silueta de la pantalla se realiza de las siguientes maneras:

- *Sin alejar el propio cuerpo dela pantalla, el animador se "abre" a la profundidad del teatrillo con la extensión de los brazos*. La silueta se puede alejar de la pantalla y su

sombra puede incluso desaparecer de la zona luminosa gracias a un amplio gesto hacia atrás y hacia un lado. Resulta así posible producir "entradas y salidas" de las imágenes de la pantalla según una dirección derecha-izquierda, pero también atrás (hacia lo profundo de teatrillo) a la derecha y atrás a la izquierda. Esta situación resulta particularmente fácil de comprobar en cuanto la luz se sitúa como en las figs. 109 c, 119 b-c.

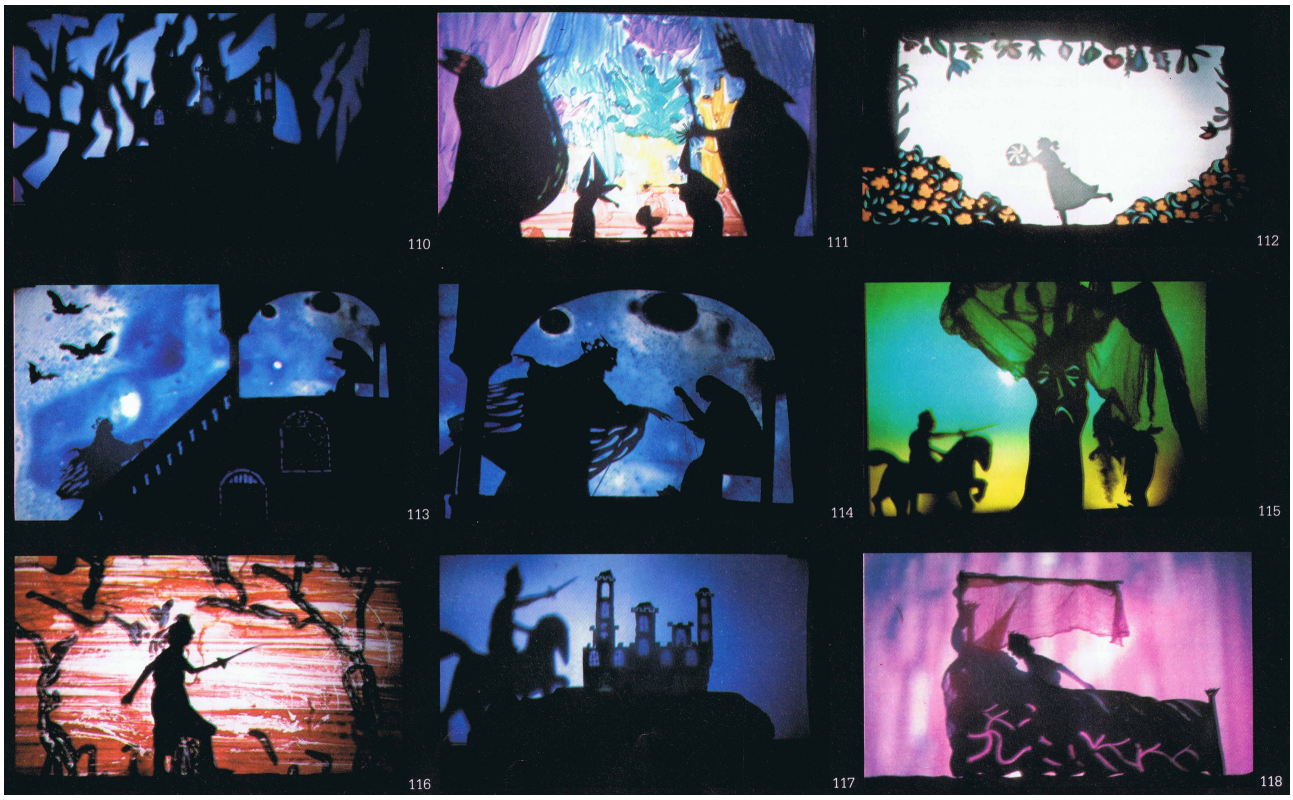
— *cuando el animador domina su silueta, puede "aventurarse" en el espacio interior del teatrillo* (fig. 109 b). Aquí le esperan nuevos problemas: sin tener cerca de si los bordes de la zona iluminada de la pantalla debe aprender a controlar la posición de la silueta respecto del foco luminoso y de la pantalla. Si la silueta está muy abajo, la sombra sobre la pantalla corresponde a la mitad de la figura (desaparecer los pies, las piernas, las pantorrillas); si la silueta está demasiado alta, la sombra sobre la pantalla "vuela" por encima de una zona de luz blanca, separada dela línea del suelo. Es una situación más difícil de explicar que de experimentar pero es una habilidad que se adquiere fácilmente.

El aumento de tamaño de la sombra, realizado desde diversos puntos del tinglado mediante el movimiento según distintos recorridos o desde una posición fija, permite al animador estudiar la silueta:

— por encuadres (primer plano, primerísimo plano, ...) o por particulares "cortes" (cuerpo medio superior, inferior, lateral derecho, lateral izquierdo);
— para evaluar los efectos visuales que la silueta sometida al efecto "profundidad" produce: la sombra parece alejarse o al contrario aproximarse, según los recorridos seguidos dentro del tinglado por la silueta.

Mover una silueta "en profundidad" significa, para el animador, aprender y asumir una serie de comportamientos:

— controlar que la sombra de la silueta propia no cubra otras animadas por los compañeros;
— aprender a no penetrar con el cuerpo en el haz luminoso.
— Aprender a llenar el espacio del tinglado más por la expansión del propio cuerpo que por su efectivo desplazamiento. El animador no debe nunca sentarse en el suelo, ni arrodillarse, esto es, no debe adoptar nunca posturas que, para ser cambiadas, comprometan su equilibrio: las siluetas perderían su posición exacta. Aconsejamos en cambio una postura con las piernas abiertas, las rodillas flexionadas, el busto inclinado ligeramente hacia delante: alargando los brazos hacia delante, de lado y hacia detrás lo más posible, se controla, sin dar un paso, una buena parte del teatrillo. Sin desequilibrarse por el andar del animador, la silueta puede aproximarse o alejarse de la pantalla notablemente.



Figs. 110-118 – La sombra de la silueta: Rosaespina.

Está claro que trayectorias paralelas muy próximas a la pantalla y otras "en profundidad" son integrables ambas en función del propósito narrativo o compositivo atribuido a las imágenes.

TEMAS DE ANIMACIÓN - Esta es una fase peligrosa. Los instrumentos técnicos indispensables para coordinar secuencias narrativas han alcanzado ya casi su completamiento, pero hay que consolidar todavía las experiencias, antes de aventurarse a complejas realizaciones. Continuemos procediendo a través de sencillas "hipótesis". Busquemos temas de experimentación para:

— animadores individuales: Construir un personaje a quien dotar de un "carácter" tal que sostenga la "escena" : el domador, el cantante, el vendedor de globos, un mono, etc.;
— animador duplicado: Confrontar "dos caracteres": el animal tímido y el agresivo, el hombre fuerte y el débil, la Bella y la Bestia, el Lobo y Caperucita Roja, etc ;
— el grupo pequeño: la banda de música, una batalla de caballería, la gente en el mercado, juegos de niños, el desfile de los animales en el circo, escenas de payasos, reconstrucción del ambiente: el mar, el bosque, la casa de los fantasmas, el prado, el pollo, etc.
— -la clase: representa la situación esencial de una narración (figs. 110-118), un episodio mitológico (por ejemplo: de "Las metamorfosis", de Ovidio), un romance, etc.

LAS SOMBRAS DE LA SILUETA: EL TRABAJO CON EL "TEATRILLO"

En el párrafo anterior hemos recomendado varias veces el ofrecer a los chavales la oportunidad de trabajar en grupos muy reducidos y de disponer de tiempo para captar y formular "hipótesis".

Sabemos que a nivel organizativo esta situación de por sí más que correcta, puede originar algún problema: si la pantalla del "tinglado" es única, si sólo hay un proyector, para permitir a todos los grupos de trabajo actuar en el mismo intervalo de tiempo se debe proveer un aumento y diversificación de las instalaciones técnicas. Veámoslo con detalle.

PANTALLA - De la pantalla grande, que ha permitido todo el conjunto de la clase "dar los primeros pasos en el espacio de las sombras", se puede pasar a varias **pantallas pequeñas**, que permitan a equipos restringidos investigaciones independientes del resto de los grupos (fig. 119 b-c). Para la solución de los problemas técnico-constructivos, dirigirse ala sección dedicada al "teatrillo" (fig. 176).

EL ESPACIO OCUPADO POR LOS ANIMADORES- La dimensión limitada de la pantalla condiciona evidentemente a su vez el espacio detrás de la misma: un pequeño retroceso de la silueta produce un aumento de tamaño que ocupa ya todo el espacio disponible en la pantalla. El animador permanece por tanto siempre muy próximo a la pantalla (figs. 120-123)

El campo de acción del animador se identifica con la amplitud del haz luminoso disponible: *no resultan ya necesarios los desplazamientos corporales y todo queda confiado al juego de manos y de brazos*, que consiguen con tranquilidad controlar el campo escénico. En esta situación, el animador puede incluso permanecer sentado (figs. 73 a, 120).

LUZ- Evidentemente, en una situación de relaciones espaciales "mínimas", el haz luminoso proporcionado por el proyector de diapositivas resulta "excesivo" e inadecuado. Recurriremos por tanto a fuentes luminosas alternativas. Informaciones detalladas sobre las diversas elecciones posibles que recogen en el capítulo dedicado a "las fuentes de luz" (figs. 160,161). Aquí nos urge subrayar la distinta posición que la luz asume respecto del animador.

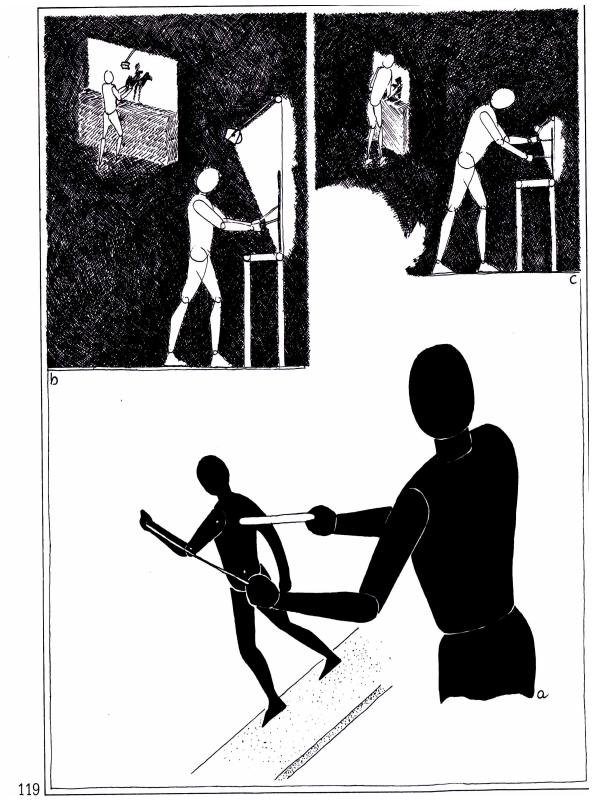
El haz de luz aísla completamente al cuerpo del animador porque se sitúa encima de él, con una adecuada inclinación (fig. 119 b) o delante (fig. 119 c).

Reconstruyamos en esta situación las soluciones técnicas adoptadas por el teatro indio (fig. 72 b), javanés (fig. 73 b), chino (fig. 74 b), griego (fig. 75 b) y también por el Teatro Gioco Vita (fig. 76 b).

SILUETAS - A una pantalla pequeña corresponden **siluetas pequeñas**. Es una dimensión la del "teatrillo", muy próxima a la capacidad de propuesta y de elaboración de los niños. La silueta pequeña, con su modestas dimensiones, respeta la peculiaridad de los niños más pequeños de diseñar perfiles de formas modestas dimensiones (figs. 124, 125). Quedan resueltos, por tanto, de modo bastante "espontáneo" problemas como:

- la dificultad de diseñar perfiles grandes;
- la fatiga de recortar demasiado tiempo;
- la prolongación del tiempo que media entre la concepción y la realización (entendida como la posibilidad de "poner en escena).

Una pantalla pequeña se puede apoyar sobre cualquier banco de la clase (fig. 119 c). Esta "anómala" colocación del espacio escénico determina de por sí una importante modificación del modo de empuñar la silueta. *Resultaría muy incómodo empuñar la silueta desde abajo, porque el plano de apoyo (pupitre, mesa cátedra...) constituiría un constante obstáculo*. Es mucho más funcional por el contrario controlar el movimiento de la silueta manteniendo los brazos perpendiculares al telón (fig. 119 a).



Las sombras de la silueta
Fig. 119 – Silueta empuñada horizontalmente; a) silueta animada sobre pantalla grande b); silueta animada sobre pantalla pequeña.



Figs. 120-126 – La sombra de la silueta: El teatrillo.

El animador hace posible esta situación fijando a la silueta una varilla que siga, no ya su desarrollo en altura (vertical), sino que establezca con la silueta un ángulo de 90 grados, o sea, octogonal a la silueta. La varilla se orienta paralelamente al plano (horizontal) y perpendicularmente a la pantalla (octogonal), la silueta mantiene una orientación paralela a la pantalla (vertical) y perpendicular al plano (octogonal). Sugerencias técnico -constructivas más concretas se ofrecen en las figs. 134 y 135.

TIEMPOS- nos urge precisar que las condiciones de trabajo que ofrece la pantalla pequeña con objeto de nuestra propuesta tanto a niños como a adultos con particular convicción. Hemos tenido experiencia de encuentros con grupos de trabajo numerosos (38-40 niños al mismo tiempo, de hasta 7 años), que después de haber superado las primeras fases de "aproximación " con sombras (juegos colectivos), han realizado:

- la construcción de un teatrillo de cartón (juego individual); tiempo: alrededor de una hora;
- la invención de un "tinglado" con relativa diferenciación de los elementos "escénicos" necesarios: siluetas de los personajes y ambientación (juego de grupo) ; tiempo : una hora, dos o tres veces a la semana;
- realización técnica : diseño, recorte , decoración, elección de luces y del color (juego de grupo con división de competencias); tiempo: dos horas, dos veces a la semana;
- pruebas de ensamblaje de secuencias narrativas (juego de grupo con división de papeles: animador, narrador, técnico de iluminación, técnico de color) ; tiempo : dos horas, dos veces a la semana;
- representación para el público , constituido por equipos a su vez en espera de "salir a escena"

LA INVESTIGACIÓN DEL ANIMADOR- Trabajar sobre pequeñas dimensiones no significa necesariamente "trabajar en términos de simplificación “, sino dar preferencia a unas condiciones de trabajo que permiten *al animador controlar al máximo todas las fases del proceso técnico y creativo*, y adquirir con tranquilidad una metodología de "afianzamiento" con sus colaboradores (el eventual narrador y el técnico de iluminación).

El poder disponer libremente de tiempo y medios ofrece a los niños la posibilidad de "buscar 2 y "descubrir" relaciones extremadamente significativas, grávidas de potencial comunicativo e inusuales, entre:

- luz y pantalla (pantalla iluminada completamente, parcialmente, desde un punto fijo desde un punto
- móvil, etc)
- luz y siluetas (deformaciones de la sombra moderadas o exageradas, variaciones de encuadre, juegos de formas, soluciones pata acompañar la "salida" de la sombra de la pantalla, soluciones para "introducir" una sombra en la pantalla, etc.);
- luz y color: investigación sobre matices, cambios de un color a otro, color como "ambiente", color como "emoción dominante";
- la luz y "efectos especiales": la lluvia, la nieve, el viento, la noche, los relámpagos de la tormenta, el fondo del mar, el espacio interplanetario, etc.

Para cuanto se refiere a los conceptos de COLOR, TEMAS DE ANIMACIÓN Y MUSICA, vale todo lo indicado anteriormente.

ORGANIZACIÓN DEL GRUPO - animadores de siluetas: uno dos como máximo; narrador, uno, dos como máximo; técnicos de iluminación: dos como máximo; técnico para intercambios y ordenación de siluetas: uno como máximo.

Pensemos que merece la pena aclarar el **papel del "narrador"**: no es un papel a entenderse necesariamente separados de aquél del animador. El niño-animador es también narrador... cuando "es capaz". Añadir a la exigencia que representa la animación de siluetas también la exposición del guión constituye un esfuerzo que conviene diluir en el tiempo, según que el niño "maneja" las siluetas progresivamente con mayor desenvoltura.

En las primeras fases convendrá (cuando se necesite el comentario verbal) separar los cometidos: corresponderá al narrador "entrar en sintonía" con el ritmo de imágenes. Se trata de una operación muy exigente que presupone en cualquier caso un perfecto conocimiento del trabajo desarrollado en común y el hábito de desarrollar cometidos " a varias manos". Esto, por cierto, se aplica obviamente también cuando la actividad se desarrolla en un tinglado grande, y con mayor razón todavía: el animador tiene más ocasiones aún de desplazarse ene el espacio, y más difícil le resulta empeñarse en la emisión de la voz.

Esta anotación requeriría la introducción de un tema muy importante " ¿Cómo estructurar un texto para un espectáculo de sombras?" Pero este asunto es demasiado importante para ser tratado en pocas líneas. Por ahora dejamos el problema abierto, con la esperanza de que se nos presenten futuras ocasiones de reflexión. Tal vez sea la ocasión de dar una advertencia: *"construyamos", por lo menos al principio, "sólo" para imágenes. Consideremos el texto no como "un comentario", "una crónica", sino como un elemento conexo a las imágenes más por afinidad de emociones que por lógica consecuencia.*

TEATRO DE SOMBRAS: TÉCNICAS, UTENSILIOS, ESTRUCTURAS

ORGANIZACIÓN DEL AMBIENTE DE TRABAJO. UTENSILIOS, MATERIALES

Durante el desarrollo de estos apuntes, la relación con el espacio-aula ha evolucionado. Primero se ha oscurecido el aula, y después ha sido dividida por mediación de la pantalla en dos secciones: el **escenario** y la **platea**. ¿Y los pupitres? No son objetos superfluos: organizados en grupos definen el laboratorio técnico que constituye un punto de referencia fundamental para el desarrollo del Proyecto Sombra.

Hemos aludido y a la función de artesano que compete al animador. Ha llegado el momento de definir en particular también cuanto se necesita para conseguir que este cometido se desarrolle.



"La Oscuridad"
Xilografía de Massimo Tirotti

Analicemos brevemente los caracteres generales referentes a la organización del aula. El tinglado del escenario o los teatrillos conviene que se dispongan en el mismo ambiente en el que se organiza la actividad técnico-artesanal. Todo lo que se construye (silueta, escenografía, etc.) se produce para recibir la luz y proyectar sombra. Sólo probándolo en el escenario es posible verificar su validez o su inadaptación. Son indispensables operaciones de control de la articulación de una

silueta, efectuadas en el escenario, en fases intermedias, para apostar modificaciones, mejoras, para "estudiar" verdaderamente la relación silueta-sombra. No adquirir esta costumbre comporta el riesgo de perder de vista el objetivo de toda la operación, la sombra. *La silueta no debe ser principalmente "un objetivo bonito y acabado con esmero" sino "un instrumento adoptado par para producir imagen", cuyas características nos satisfagan*. Generalmente no resulta nunca suficiente repetir una sola vez esta recomendación. La silueta "objeto" trata constantemente de imponerse. Proponer un cierto tipo de articulación, elegir un material, adoptar un motivo de decoración "porque su sombra queda bien", constituye una batalla ganada: es un resultado que se obtiene solamente si se repite la experiencia de trabajo y el ambiente se estructura de modo que facilite su conquista.

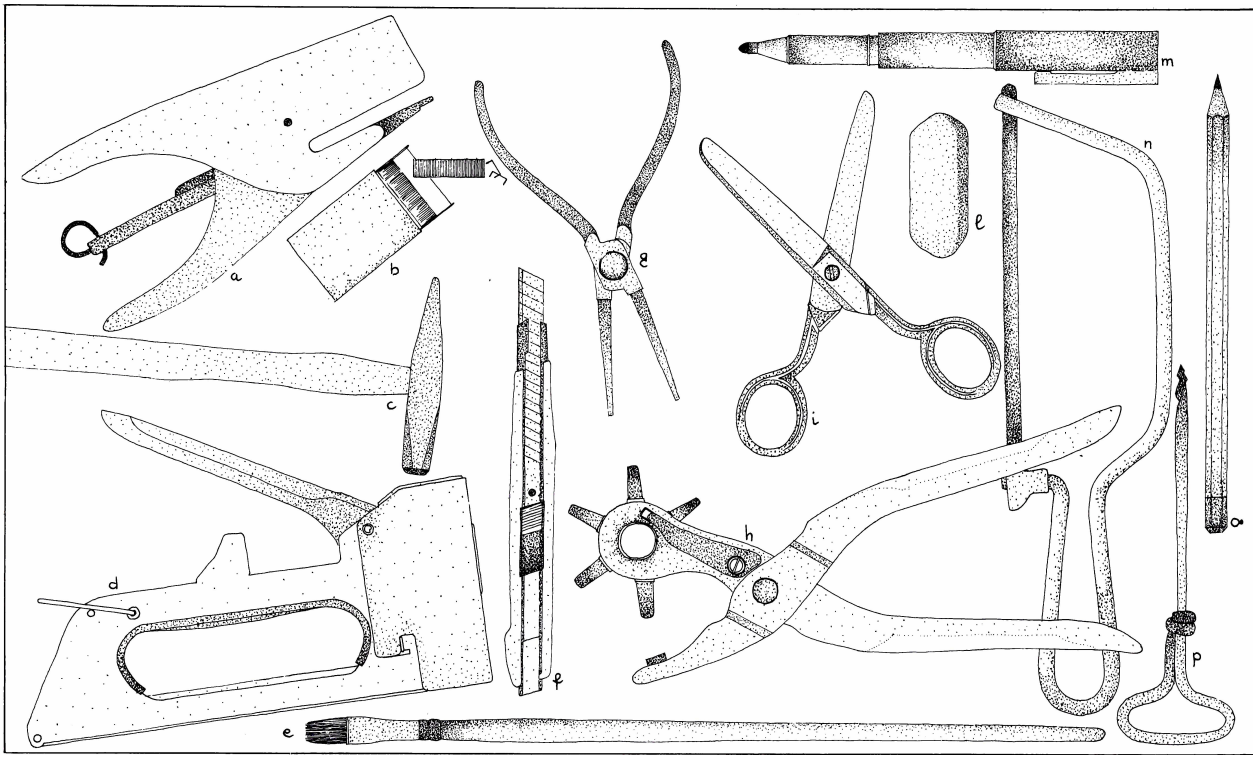
Se trabaja por tanto, con frecuencia, en un ambiente a oscuras (a favor del pequeño escenario), sobre grandes mesas obtenidas por el ensamble de pupitres protegidos por hojas de nylón y por tablas de chapa de madera o por gruesas hojas de cartón.

¿Se trabaja en la oscuridad? No propiamente: la pantalla iluminada deja filtrar luz y todos los pupitres deberían ser dotados de una lámpara con brazo extensible, o similar, que concentre la luz sobre la superficie de trabajo sin interferir con la pantalla.

Un punto más a propósito del oscurecimiento: si el espacio de trabajo corresponde a un aula no dotada de persianas enrollables, aconsejamos montar tiendas de filtro grueso mediante los adecuados ganchos y varillas de sostén. Se soluciona así rápidamente tanto el montaje como el desmonte.

UTENSILIOS

Confiamos a la fig. 127 la misión de indicar la herramienta básica de la que debe estar provista la sección técnico-artesanal del laboratorio. Consideramos que solamente lápiz, goma, pinceles, tijeras, y cuchilla (cutter, fig. 127 f) deben constituir el material individual; los restantes utensilios pueden formar el material de un grupo de 5 niños como máximo. Es excepción la remachadora (fig. 127 d): una sola es bastante para toda la clase en su trabajo.



127

Fig. 127- **Utensilios**: a) grapadora; B) grapas; C) martillo; d) remachadora y remaches; e) pinceles de distintas medidas; f) cuchilla; g) pinzas de punta redonda; h) taladradora; j) tijeras; l) goma de lápiz; m) rotuladores; n) sierra pequeña; o) lápiz; p) barrena

MATERIALES

No aparece en la fig. 128 el material básico para la construcción de siluetas: la cartulina. Aconsejamos una cartulina utilizada por las tipografías para la impresión de carteles: es blanca por un lado y gris clara por el otro. En la densidad de 400 g/m2 ofrece una buena rigidez, se corta fácilmente, se presenta en folios de 100 x 70 cms. Y si, se adquiere a mayoristas, no resulta particularmente costosa. Cualquier cartulina, de cualquier color, incluso impresa, puede considerarse aceptable con tal que los niños consigan cortarla sin excesivas dificultades (podrían hacerse daño). Desaconsejamos vivamente el cartón BRISTOL: demasiado débil y caro.

Equipo personal: cola tipo "VINAVIL" (fig. 128 b), cola tipo "PRITT" (fig. 128 c.) , cinta adhesiva (fig. 128 g), mejor de papel y del mismo tipo utilizado por los barnizadores.

Las varillas de madera de abeto (fig. 128 l) es mejor que sean suministradas por un carpintero que por un comerciante: salen menos caras. Conviene que sean de dos medidas: 10 x 10 x 1.000 mm. Y 25 x 25 x 1.500 mm. Convine tener del tipo más fino en abundancia, mientras bastan solamente algunas de la medida mayor. Las varillas de metal (fig. 128 f) se pueden encontrar, de varios diámetros -1/2/3 mm.- y largas 100 cm., en los comercios que suministran a herreros y soldadores. Se doblan en ojal utilizando las pinzas de punta redonda (fig. 127 g). La búsqueda de la gama de hilos, telas, redes, etc., debe confiarse a los niños: estos materiales constituyen la base para la decoración de las siluetas y su elección debe confiarse a la fantasía y a la curiosidad de cada animador de probar sus resultados en la sombra.

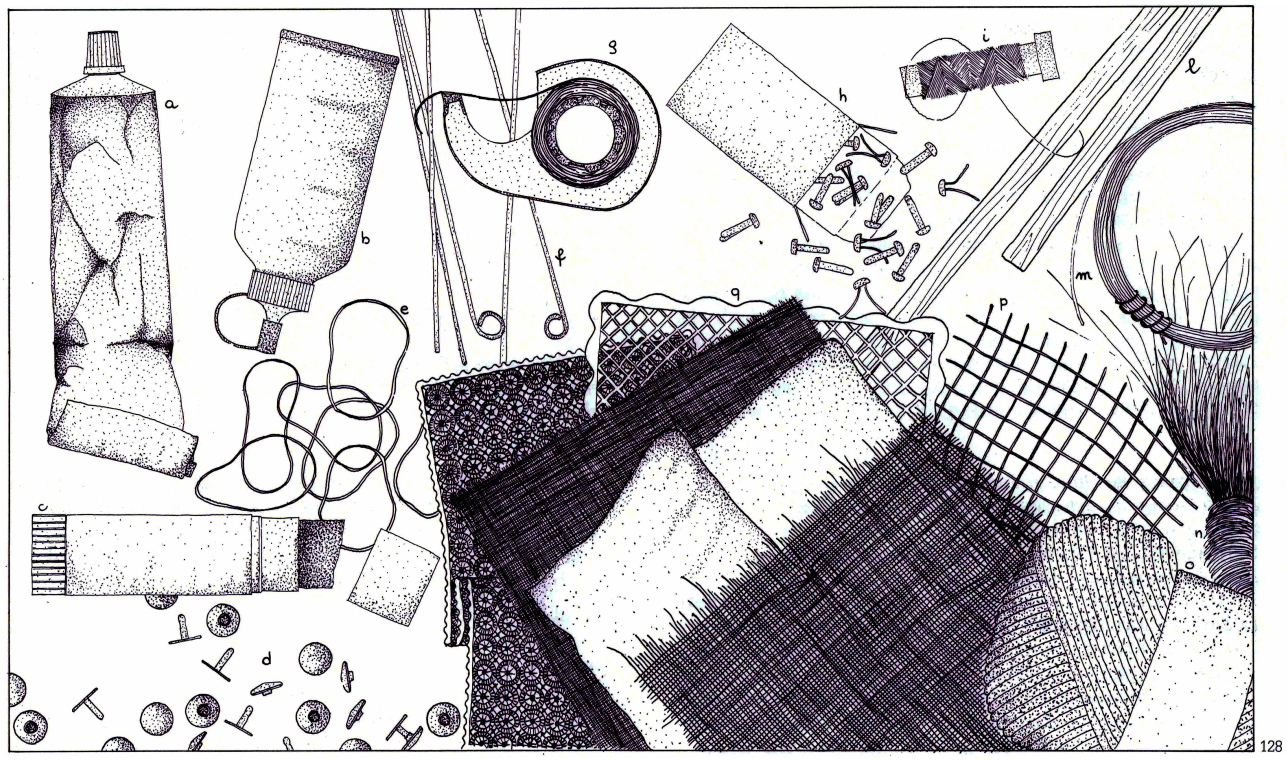


Fig. 128 - **Materiales**: a) cola tipo "Bostik"; b) cola tipo "Vinavil"; c) cola tipo "pritt" ; d) pasadores; e) bandas elásticas; f) varillas de metal; g) cinta adhesiva de papel o plástica; h) sujetadores; i) hilo de algodón; l) varillas de madera; m) alambre; n) estopa ; o) lana; p) red
metálica; q) tejidos de varios tipos; yute, gasa, puntillas, etc.

LA SILUETA

EL DISEÑO DE LA SILUETA

Nos sucede frecuentemente, durante el curso de encuentros de trabajo dirigidos a enseñantes, advertir el serpenteo de una sensación de desasosiego en el momento de diseñar el contorno de una silueta. En la base de apuro está la difusa y declarada "escasa predisposición" para el dibujo. Con los niños esta situación aparece raramente, pero, por otra parte, con ellos se presentan dos problemas posteriores:

- Adquirir la habilidad de representar el **perfil** de los personajes elegidos, estudiando y modificando sus características con el fin de conferirles la máxima expresividad;
- Adquirir la habilidad de representar gráficamente individuos diversos cuyas dimensiones sean **proporcionalmente compatibles** y en una escala dimensional superior a la habitualmente utilizada. Dibujos "más grandes", por tanto, que los que aparecen habitualmente en sus cuadernos.

Pensamos que muchos de los juegos de sombras animados con el cuerpo pueden contribuir a ayudar a los niños a comprender la diferente función de la representación de perfil respecto de la frontal. Es útil confrontar la sombra proyectada por las siluetas de un mismo personaje, diseñadas de perfil y de frente, para valorar sus diversas posibilidades expresivas y las diferentes situaciones a las que mejor se adaptaría una u otra. ¿En un diálogo entre dos personajes es mejor adoptar el perfil o la representación frontal.

El perfil parece subrayar la preparación de la "escena en la sombra" de la realidad circunstante; la representación frontal parece establecer una relación con el exterior, siluetas y público "se miran a los ojos".

Por lo que se refiere a las relaciones proporcionales entre varias siluetas, es indispensable la confrontación con la luz. Se podrá verificar que:

- desproporciones concretas pueden no manifestarse en las sombras proyectadas, gracias a la diferente posición que las siluetas pueden adoptar respecto de la luz y la pantalla;
- la dimensión espacial determinada por las sombras condiciona al espectador para aceptar incluso lo "inverosímil" casi inconscientemente: ya sea porque el carácter de las figuras realizadas a partir del diseño de los niños es apreciable como "signo" pleno de posibilidades expresivas que silencian por su eficacia la exigencia de verosimilitud, ya sea por la operación de "ajuste" que ojo y mente efectúan cuando se enfrentan a situaciones paradójicas.

El dibujo no es la única fuente a la que recurrir para realizar una silueta. Una silueta puede "nacer" (extraerse) de:

- la ampliación de una fotografía
- la ampliación de una ilustración;
- la ampliación de collages de fotografías, ilustraciones y dibujos.

AMPLIAR UNA IMAGEN PARA REALIZAR UNA SILUETA FIJA - Una vez descubierta un fotografía, dibujo o ilustración de un tema que presente características idóneas para constituirse en "personaje", resulta posible ampliar la imagen mediante el dibujo (figs. 130 a-b-c-e) o bien utilizando un proyector (fig. 130 a-b-c-d-).

Para utilizar el proyector se necesita un ambiente a oscuras:

a) se proyecta la imagen sobre una hoja de cartulina sujeta a la pared con una ancha tira de cinta adhesiva;
b) se establece la dimensión de altura, de un mínimo de 15 aun máximo de 60/70 cm.;
c) se determina el "corte ": la figura completa, medio busto, la cabeza (fig. 130 f);
d) se marca el perfil con un rotulador grueso;
e) se añaden las modificaciones consideradas necesarias para la "caracterización" del personaje.

La silueta "fija", carente de articulaciones, está preparada para la fase de recorte (figs. 130 f, 132 a 1-b 1-c 1).

Nos parece importante recordar que la búsqueda y la realización de imágenes determinadas, según los criterios con que se desarrollan, el estilo de la propuesta visual. Dibujos del mismo niño, fotografías o ilustraciones del mismo autor, manifestando una homogeneidad de "marca", resuelven el problema de por si. En cambio, reunir materiales de distinto origen, encontrar la solución, la idea que hace compatibles "estilos" diferentes, implica operaciones de confrontación, de análisis, de determinación de elementos estructurales comunes o eficazmente diferentes. Producir imágenes implica "saber" o "aprender" a leer las imágenes.

Nos parece pertinente aludir a la posibilidad de elaboración de figuras que encuentra su origen en las sombras creadas por el cuerpo disfrazado (figs. 97, 98).

— Fotografiemos, en negativo, blanco y negro o en diapositivas, una serie de "sombras de personajes" creados mediante la alteración del perfil del cuerpo (fig. 129 a).



Fig. 129 - **De la sombra del cuerpo a la silueta**: a) condiciones de la toma fotográfica; b) reproducción en diapositiva; c) reproducción en negativo b/n; c 1) fotografía; c 2) ampliación de la foto.

— De las fotos, mediante la ampliación de la imagen realizada con el proyector, obtendremos el contorno " de una silueta que es la sombra de un cuerpo disfrazado" (figs. 129 c - c1- c2).
— Ampliaremos las imágenes en diapositiva directamente, utilizando el proyector apropiado (fig. 129 b).

Las imágenes producidas por la sombra son utilizadas para crear otras sombras.

Por experiencia sabemos que las siluetas realizadas de este modo constituyen para los niños una verdadera y auténtica "apropiación afectiva". Cada uno de ellos podrá empuñar una silueta en la cual "reconocerse a sí mismo" (figs. 110,118).

Estas operaciones sirven, lo repetimos, tanto para siluetas de dimensiones notables (60/70 cms.) y aptas para su animación en un tinglado con pantalla grande, como para pequeñas siluetas (15/ 20 cms.) apropiadas para su animación en un teatrillo.

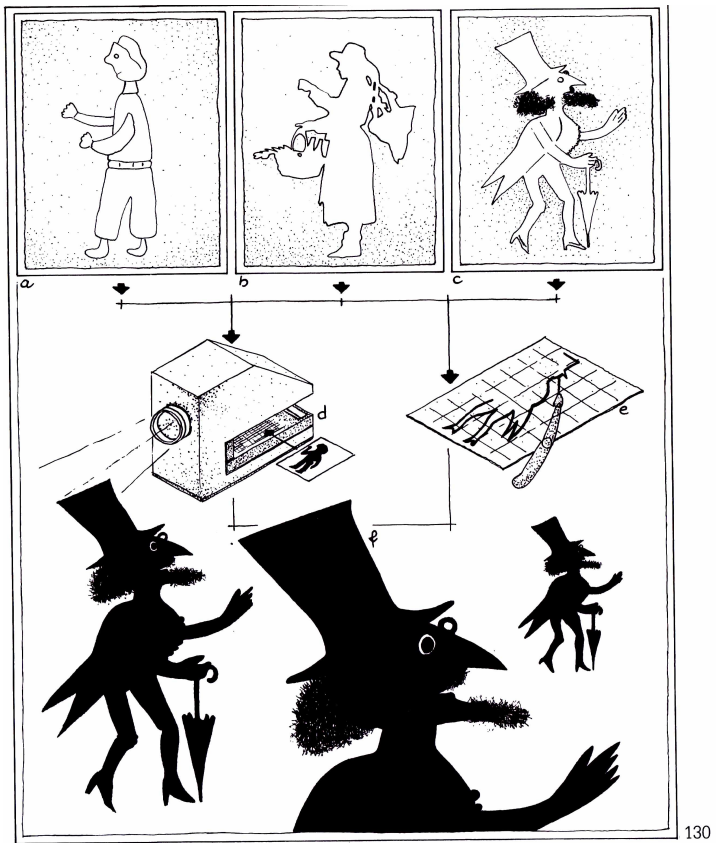


Fig. 130- **El diseño de la silueta:** a) boceto realizado por el niño;
b) boceto obtenido de la fotografía de una sombra; c) dibujo extraído de libros ilustrados;
d) ampliación mediante proyector; e) ampliación por dibujo;
f) siluetas fijas de distintas dimensiones.

AMPLIAR UNA IMAGEN PARA REALIZAR UNA SILUETA ARTICULADA - Es posible proporcionar a una sombra la oportunidad de expresarse con gestos y no sólo mediante rígidos desplazamientos en la pantalla (fig. 132). *La gesticulación fluida de la sombra viene determinada por la articulación-descomposición de la silueta en partes:*

La tendencia común es a querer atribuir a la misma plantilla todas las articulaciones posibles (cuello-cabeza; brazo-antebrazo-mano; busto-pierna; muslo-pantorrilla-pie; fig. 137). Lo desaconsejamos principalmente por dos razones:

— *la elección del gesto debe meditarse. Si todo se mueve, nada resulta auténticamente expresivo*. Se debe tratar de captar qué gesto, en una situación dad y en base al "temperamento" del personaje en cuestión, es efectivamente comunicativo. Rara vez lo son los movimientos de piernas o de la cabeza: mejor entonces darse la posibilidad de mover un brazo o doblar el tronco;
— *cuanto más compuesta es la silueta, mayor debe ser la habilidad del animador para controlarla*. No es la situación adecuada para nosotros. ¡No olvidemos que somos principiantes!

¿Cómo organizar el diseño de una silueta que queremos se articule a nivel del tronco? He aquí las fases:

a) estudiamos el boceto del personaje (fig. 131 a). ¡No cortamos en dos la silueta a la altura del busto! (fig. 131 b).

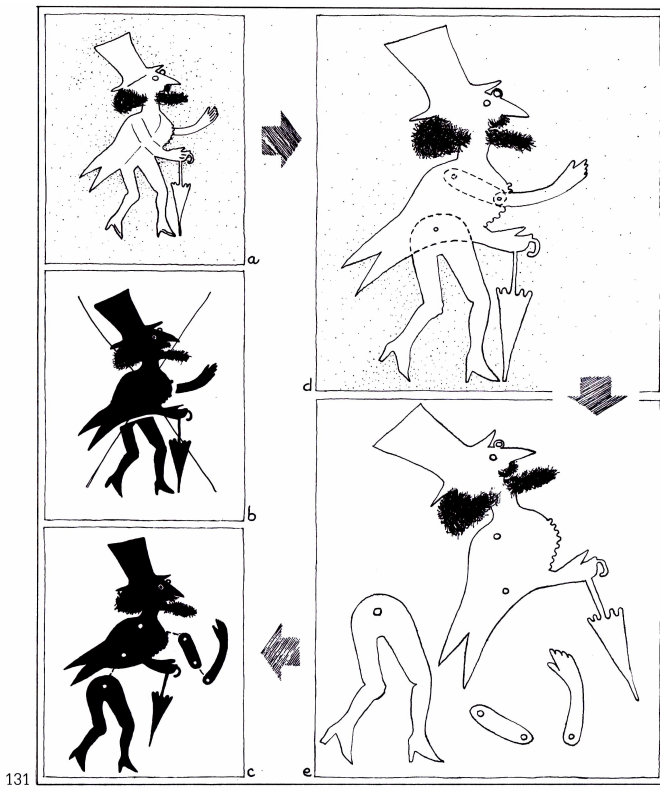


Fig. 131; **El diseño de la silueta articulada**; a) boceto; b) solución incorrecta de articulación; c) solución correcta de articulación; d) proyecto de articulación sobre boceto; e) ampliación del boceto por partes separadas.

¿Cómo podremos recomponer la figura sin alterar sus proporciones en altura?

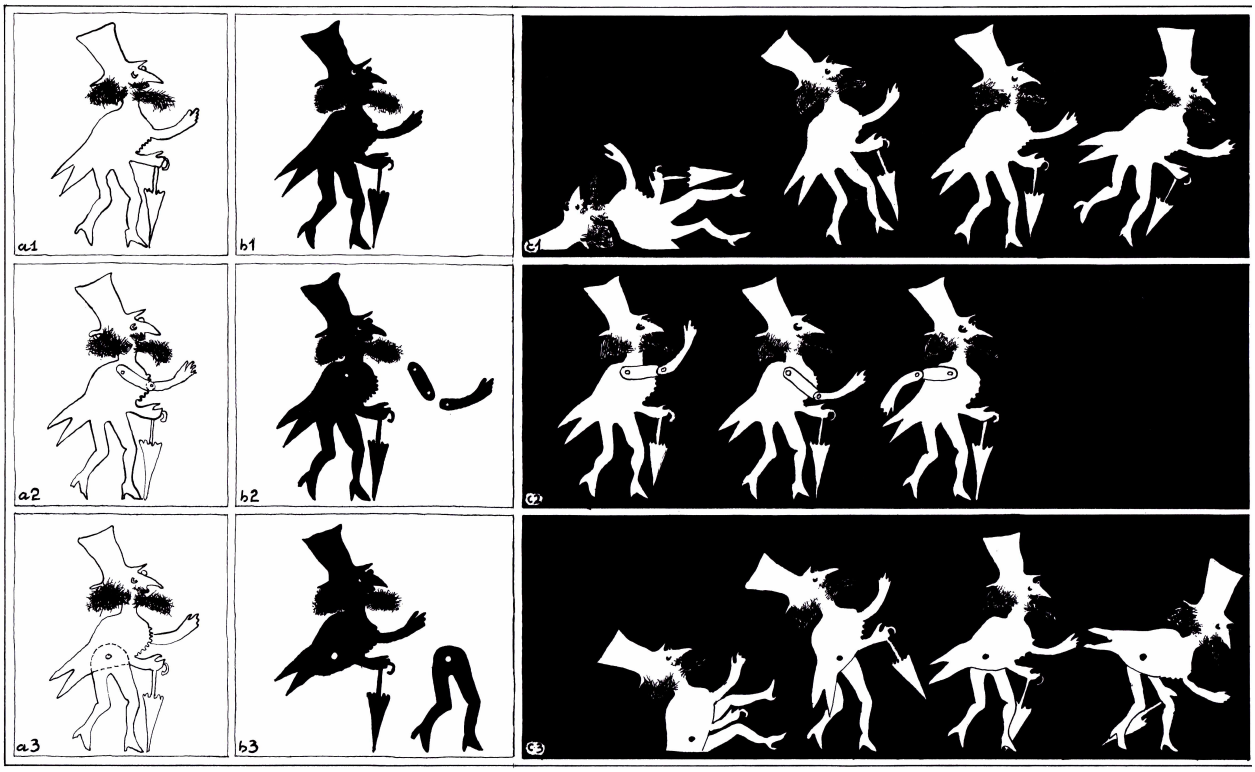
b) **Dibujamos sobre el boceto** la prolongación de la parte que queremos separar: en este caso, las piernas separadas del tronco (fig. 131 d). Las piernas y el tronco resultan formas cerradas existentes por si mismas: con un pequeño esfuerzo podemos imaginarlas

superpuestas la una a la otra (fig. 132 a 3). Podemos, siempre sobre el boceto, definir incluso el punto, uno solo, en el que las dos partes deberán unirse y en torno al cual girar.

c) Si no tenemos dificultad en dibujar a mano libre, podemos pasar ahora a **trazar el contorno** de las dos partes sobre el acostumbrado folio de cartón, bien separadas la una de la otra e intentando obviamente respetar las proporciones (fig. 131 e).
Quien no tenga particular habilidad para este tipo de operaciones puede, una vez desarrollado el proyecto sobre el boceto (sea dibujo, foto o ilustración), recurrir al ya familiar uso del proyector. Se recorre con atención el contorno de la primera forma cerrada, el tronco; se desplaza un poco el diseño en el proyector para obtener separadas las imágenes proyectadas, y se procede a trazar el contorno de la segunda forma, las piernas. Conviene indicar en ambas formas el punto en el que se debe realizar el enganche (fig. 131 e.).

d) En este punto es posible ya **recortar** las dos formas siguiendo el trazado del rotulador (figs. 132 b 3, 137).

e) **Superponiendo** las dos partes de modo que los agujeros de unión coincidan, obtenemos una figura que, aunque más grande, corresponde perfectamente al boceto: ahora está preparada para moverse (figs. 132 b 3-c 3). Es nuestra primera silueta articulada. Las figuras 132 a 2-b 2-c 2 nos ayudan a recorrer los mismos pasos, aplicados, sin embargo, a la articulación del brazo.



132

Fig. 132 – **El diseño de la silueta y la elección de la articulación:** Serie a) bocetos; serie b) los elementos de la silueta; serie c) estudio del movimiento; a 1 – b 1 – c 1) la silueta fija; a 2 – b 2 – c 2) la silueta articulada en el brazo; a 3 – b 3 – c 3) la silueta articulada en el tronco

LA CONSTRUCCIÓN DE LA SILUETA

Después de haber dibujado el contorno de la silueta (articulada o fija) y haberla recortado (con tijeras o cuchilla), la última fase está constituida por el ensamblaje de las partes. Esta última operación difiere si intentamos proporcionar a la silueta una animación en vertical, empuñándola

desde abajo (figs. 133, 109 a) o una animación en horizontal, con empuñadura perpendicular (figs. 134, 119 a).

Silueta fija, mediana o grande, con empuñadura en vertical: es suficiente fijar a la silueta una varilla de madera de abeto, de 10 x 10 mm. De sección (fig. 133 c), utilizando un poco de cola tipo VINAVIL y algún clavo pequeño (fig. 133 c 1). Conviene tener la precaución de dar a la varilla una posición que no interfiera con el contorno de la silueta y que la sostenga en buena parte de su altura, desde la cabeza a los pies.

Silueta articulada de proporciones medianas o grandes (20 cms. en adelante), con empuñadura vertical (fig. 133): procedemos al ensamblaje de las partes sueltas (fig. 132 d)

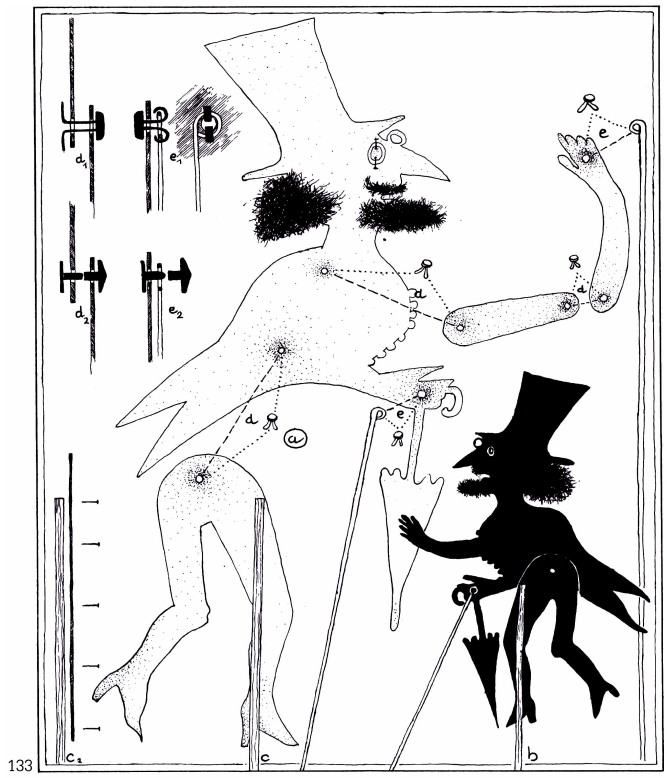


Fig. 133 - **Construcción dela silueta con empuñadura vertical;** a) silueta sin montar; b) silueta ensamblada; c) varilla de sostén; c) detalle del sistema de fijación; d) ensamblaje de las partes de la silueta; d) con sujetador; d) con pasador; e) unión de las varillas de metal a la silueta; e) con sujetador; e) con pasador.

a) Superponiendo las partes agujereadas correspondientes entre sí, por parejas (los agujeros se efectúan con un taladro o con un clavo);
b) Fijando entre sí las parejas de elementos (tronco-brazos, tronco-piernas, etc.) con sujetadores (fig. 133 d 1) o con pasadores de zapatero (fig. 133 d 2) remachados con un leve golpe de martillo (fig. 133 d 2);
c) Fijando la varilla de madera destinada a sostener la silueta, según los criterios indicados para la silueta fija (figs. 133 b-c-c 1) y teniendo la precaución de fijarla a un solo elemento de la figura, las piernas: actuando de otra manera el "gesto" ya no sería posible;
d) Fijando una varilla de hierro (de sección redonda 1,5 mm.) a la parte del a figura que expresará el movimiento (fig. 133 e). La varilla debe ser doblada en ojal por un extremo (utilizando los alicates de punta redonda) y fijada a la silueta mediante un sujetador (figs. 133 e-e 1) o pasador (fig. 133 e 2). Si es el tronco el que se dobla, la varilla va fijada a una

mano; si es la cabeza, en medio de la misma; si es la boca, a la mandíbula superior (fig. 144 a 1), inferior (144 a 2) o al medio de la cabeza (144 a 3).

Con un mínimo de práctica, cada uno, en base a la articulación adoptada, puede tranquilamente decidir cómo comportarse (figs. 142, 143). Es importante verificar siempre si, concluido el ensamblaje, los movimientos de rotación son fluidos: aconsejamos no apretar demasiado los sujetadores o pasadores, ya que podrían impedir el movimiento.

e) En este punto no queda más que pasar al trabajo con la luz y la pantalla para "aprender a conocer " la silueta. La combinación de los movimientos de los brazos del animador con las dos varillas (madera y metal) es cuanto falta para comenzar el juego de las sombras.

Silueta articulada, de mediana dimensión (máximo 40 cms.), con empuñadura horizontal (fig. 134): el sistema de ensamblaje no cambia respecto de cuanto se indica en la fig. 133. Las diferencias vienen dadas por la orientación que la varilla de sostén en madera, y la varilla de animación en hierro asumen respecto de la silueta.

— La varilla de madera debe apoyarse "de cabeza" sobre la silueta (fig. 134 b) y al nivel de la parte superior: el tronco. Para la fijación aconsejamos usar pequeñas escuadras metálicas dotadas ya de agujeros, que se pueden encontrar en las ferreterías, se fijan a la parte de madera con uno o dos tornillos pequeños, a la parte de cartón con los acostumbrados pasadores (fig. 134 c).

— La varilla de metal, doblada en ojal por una extremidad, se fija a la silueta con sujetadores o pasadores y se dobla con una inclinación casi perpendicular (figs. 134 b-d).

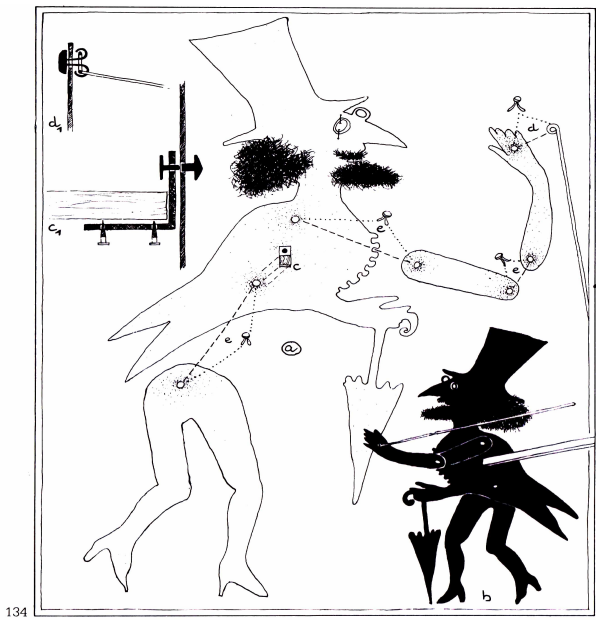


Fig. 134 - **Construcción de la silueta con empuñadura horizontal:** a) Silueta sin montar;
b) silueta montada; c) varilla de sostén; c 1) detalle del sistema de fijación;
d) Unión de las varillas de metal a la silueta; d1) con sujetador;
f) ensamblaje de las partes de la silueta.
g)

Silueta articulada, de pequeñas dimensiones (15-20 cms), con empuñadura vertical (fig. 135 a): para el ensamblaje de pequeñas siluetas, adecuadas más para la pequeña pantalla de los teatrillos que para el tinglado grande, sirven las indicaciones precedentes. Demuestran sólo un pequeño apunto sobre la elección de materiales. Conviene sustituir:

— La varilla de sostén de madera por una "estaquilla " de madera (fig. 135 a 1), fijado con cinta adhesiva y algo de cola;

— La varilla de animación de hierro rígido por un alambre de hierro más maleable y fino (fig. 128 m.).

Silueta articulada, de pequeñas dimensiones (15-20 cms.), con empuñadura horizontal (fig. 135 b): constituye la solución ideal para la pantalla pequeña. Valen las mismas indicaciones hechas en el punto anterior para la elección de los materiales a los que confiar el sostén de la silueta y la animación del movimiento. En este caso, la varilla de madera se puede sustituir por una varilla rígida de hierro. Aconsejamos observar atentamente en la figura 135 b 1 el sencillo sistema que resuelve el problema de fijación de la varilla a la silueta con la utilización de sujetadores.

Problemas particulares (fig. 136): pongamos el caso de una silueta articulada a la altura del tronco (fig. 133). Está constituida por dos partes, de las cuales una se mantiene fija mediante la empuñadura de la varilla de madera, mientras la otra gira acompañada de la varilla de metal que controla la amplitud de su movimiento. Para evitar una caída incontrolada hacia delante o hacia atrás del tronco (fig. 136 a), aconsejamos aplicar a la silueta algún elemento de "bloqueo": un pedacito de madera o cartón (figs. 136 a-a 2). Lo mismo vale para la unión del codo, trabada con hilo de bramante (figs. 136 b-b 1).

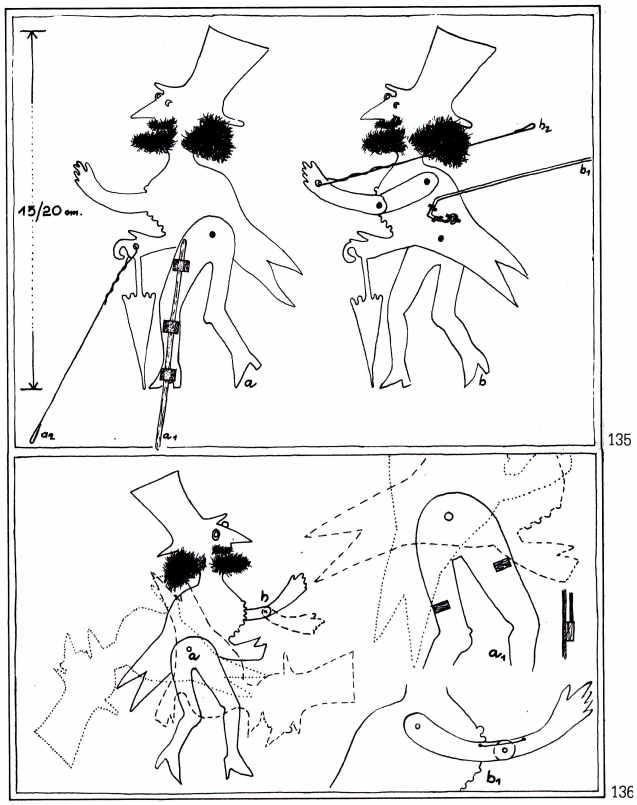
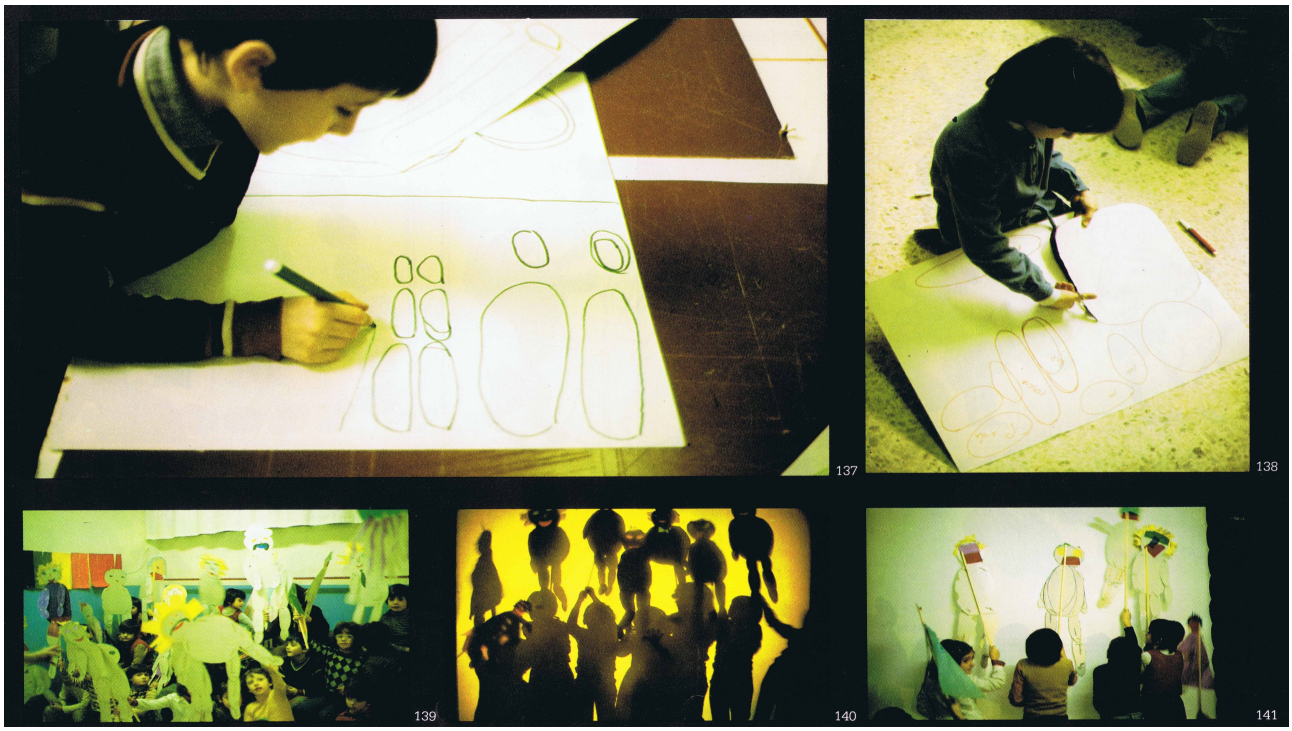


Fig. 135 - **Construcción de la silueta de pequeñas dimensiones:** a) silueta con empuñadura vertical; b) silueta con empuñadura horizontal; a1-b1) varilla de sostén; a2-b2) varilla de animación.
Fig. 136 -**Problema particular**: Sistema de control del movimiento: a) rotación incontrolada del busto a1) bloque particular de limitaciones del movimiento; b) rotación incontrolada del brazo; b1) bloque particular de limitaciones del movimiento.

Modelos: la ilimitada producción de imágenes de la que los niños son capaces y todo el material iconográfico hoy disponible mediante reproducción fotostática no pone ciertamente el problema de encontrar "modelos para siluetas". Nos limitamos solamente a ofrecer algunas sencillas ideas de articulación, a considerar como una directriz para una búsqueda autónoma que debe confiarse a los niños (figs. 142-147).



Figs. 137-141 – Del diseño a la silueta articulada



Construcción de la silueta: modelos de articulación
Fig. 142 – Articulación del tronco
Fig. 143- Articulación del brazo (2 soluciones)
Fig. 144 – Articulación de la boca (3 soluciones)

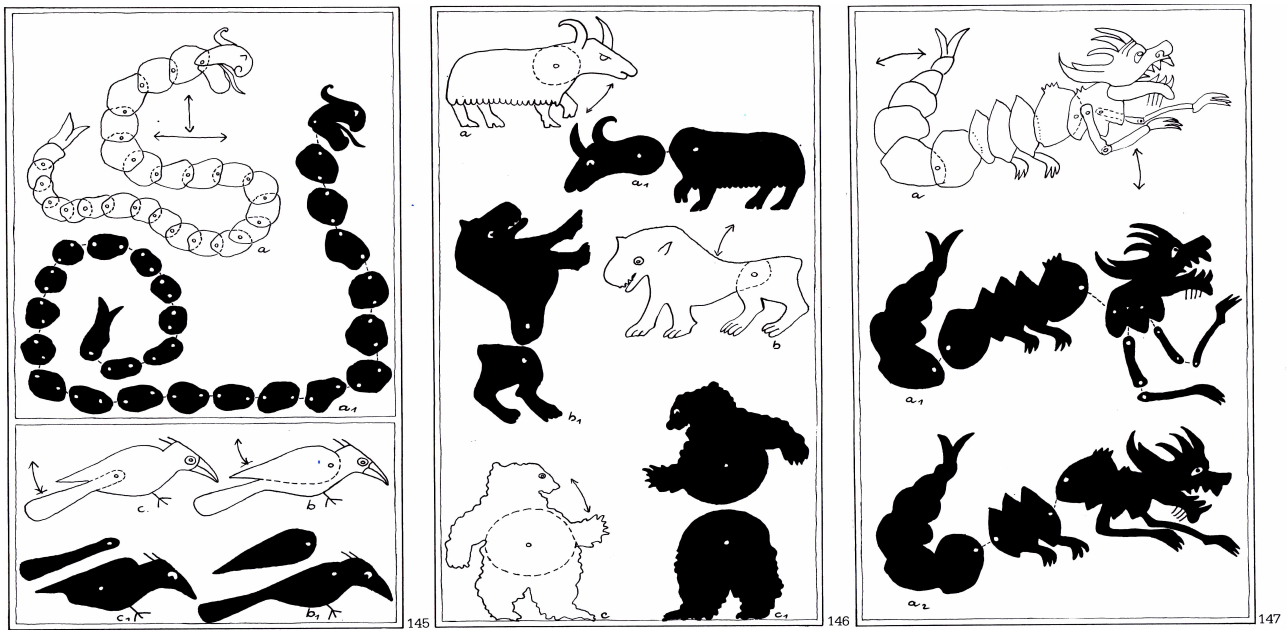


Fig. 145 – Articulación a-a 1) serpiente; b-b 1, c-c 1) pájaro.
Fig. 146 – Articulación a-a 1) oveja; b-b 1) león; c-c 1) oso.
Fig. 147 – Articulación de un animal fantástico (dos soluciones)

LA DECORACIÓN DE LA SILUETA

La silueta perforada (fig. 148): Susana, una despierta niña de siete años, observando junto con nosotros su sombra, pregunta: " ¿Porqué no se ven los ojos? Y es casi siempre a propósito de los ojos como da comienzo una serie de operaciones de acabado o de mejor definición de la silueta.

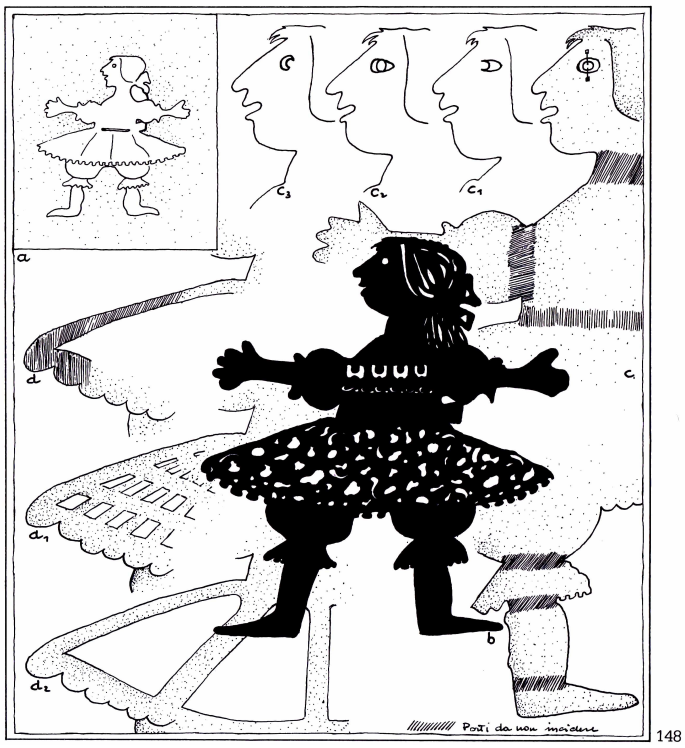


Fig. 148 – **Construcción de la silueta perforada:** a) boceto; b) silueta; c-c 1-c 2-c 3) sistemas de perforación del ojo; d-d 1-d 2) sistemas de perforación del cuerpo

Con mucha frecuencia los niños "diseñan los ojos" directamente sobre sus siluetas: ¿ no son pocos los casos en los que en un solo perfil aparecen incluso dos! ¿Por qué sucede esto? Probablemente los motivos son varios, pero ciertamente entre ellos podemos conjeturar que:

- la visión es una facultad propia de todo elemento viviente, y parece por tanto "antinatural" y " sin vida" la silueta que carece de ella;
- **la silueta se considera "objeto" antes que "instrumento" para crear imágenes de sombra**: el ojo dibujado en el cartón es un detalle atribuido a la silueta, pero no " extendido" todavía a la sombra. Solamente el trabajo en el tinglado o en el teatrillo puede permitir a los niños tomar profunda conciencia de la relación de "dependencia " que une la sombra a la silueta y a su artífice.

Para que la sombra tenga "los ojos" no basta diseñarlos en la silueta, es necesario también "vaciarlos " para revelar, mediante el vacío producido, su forma en negativo. El ojo es un agujero, un vacío producido por la luz que se contrapone al "lleno" de la silueta (figs. 148 c 1-c 2-c 3).

Aprender a emplear con habilidad el concepto lleno = oscuro = negativo = negro, y de vacío = luz = positivo = blanco, no es especialmente difícil para los niños. Las imágenes en color que ofrecemos (figs. 149-151) representan las sombras de "un prado fantástico", poblado de "flores locas". Las siluetas han sido realizadas por una clase de segundo curso de básica. Las relaciones entre lleno y vacío aparecen captadas en una función no sólo descriptiva (ojos, boca, nariz), sino también fuertemente expresiva (fig. 151).



Figs. 149 a 154 – La perforación y el color en la silueta

También aparece como adquirido el concepto de que llenos y vacíos deben constituir una red de conexiones tal que preserve la unidad de la forma. Estas siluetas, en efecto, aunque muy frágiles a causa de la masiva operación de vaciado a que han sido sometidas, poseen un contorno continuo y un retículo interno suficiente para mantenerlas unidas.

Para el vaciado se produce mediante incisión, utilizando una cuchilla (cutter). Si se usa correctamente no constituye un instrumento peligroso: lo importante es que los niños tengan la motivación correcta para utilizarla. Respetando esta condición: difícilmente se darán incidentes o actos de vandalismo, ni leves ni graves. Las figuras 148 b-d-d 1-d 2 ofrecen una orientación mínima sobre cuanta imaginación se puede desarrollar una vez definidos los contornos exteriores de la silueta (fig. 148 a). Se ponen también de relieve los errores en los que no se debe incurrir par no debilitar demasiado la silueta (figs. 148 c-d).

La silueta coloreada (figs. 149-154): para la atribución del color se procede mediante la búsqueda de materiales (los más variados) coloreados y transparentes. Es importante comprobar en el teatro las características cromáticas de cada material: el papel vitela o papel de seda, por ejemplo, permite transparentarse al color sólo si se la apoya sobre la pantalla; resulta idónea por tanto para el trabajo con teatrillos. Los efectos cromáticos posibles son tantos como las mezclas de materiales: acetatos coloreados, nylón coloreado, plásticos rígidos coloreados (figs. 149-154).

Para dar a los niños la posibilidad de expresar también con el color el "carácter" del personaje-silueta del que se ocupan, conviene permitirles preparar personalmente el material transparente y coloreado, poniendo a su disposición grandes folios de papel de florista resistentes y cristalino, de color de vidrio transparente, acetona y pinceles. Se crea así un "banco de Color" al que recurrir en muchas situaciones y reduciendo los costes al mínimo.

La silueta caracterizada (figs. 155-156): en la sección dedicada a los "materiales" hemos hecho ya mención de la posibilidad de emprender una investigación sobre materiales semitransparentes de la más variada naturaleza: gasas, puntillas, tela, yute, etc. Su utilización puede al comienzo limitarse a la simple función de decoración (figs. 155 b-c-d) Se debe adquirir por los niños la sensibilidad en la observación del distinto carácter que puede asumir la sombra de una silueta realizada en cartón rígido si "se la suaviza" con el "movimiento" de:

— cabellos realizados con cáñamo, estofa, hebras de lana, paja, hebras de sorgo, rafia, tallos secos, etc.;
— capas, chales, vestidos, gasas variadas tramas, tul, tejido de punto, forros, tela de saco deshilachada, etc.



155

Fig. 155- Construcción de la silueta decorada: a) boceto; b) silueta con elementos de decoración; c) detalle de la aplicación de la barba; estopa con pegamento; d) detalle de la sujeción de la capa: gasa con cola; e) detalle de la sujeción del tridente: madera y cartón con clavos y cola.

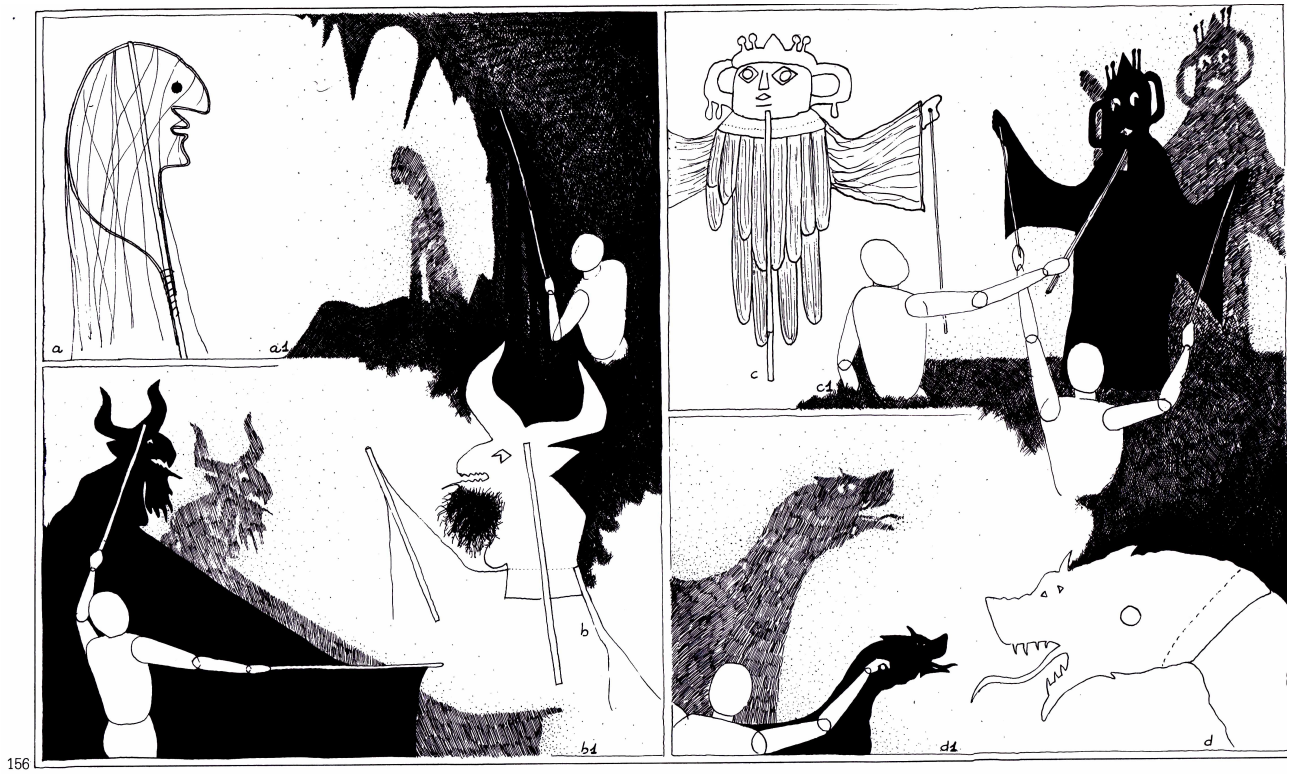


Fig. 156 **- Construcción de la silueta caracterizada:** a) silueta en gasa y alambre; a1) técnica de animación; b) silueta en estopa y cartón; b1) técnica de animación; c) silueta en gasa y cartón; c1) técnica de animación; d) silueta en estopa y cartón; d1) técnica de animación.

Definimos también como "suaves" los valores cromáticos comprendidos en la escala del blanco al negro, que expresan los distintos materiales puestos en relación con la luz: gris claro, muy claro, oscuro, verdoso, amarillento, rojizo, etc. Varias capas de gasa superpuestas producen un "movimiento" de tonos cromáticos grises que pueden "dar cuerpo" incluso " a las almas de los muertos" (figs. 156 a-a 1).

Los materiales antes citados responden con gran eficacia a la exigencia de realizar "grandes " y también pequeñas siluetas de carácter "escasamente realista" y de gran poder de evocación (figs. 156 a-b-c-d). Fijémonos con detalle en las combinaciones:

- Alambre de hierro plastificado sosteniendo la gasa y fijado a una varilla rígida (fig. 156 a 1);
- Cartón recortado y perforado, hebras de cáñamo, cama amplia y muelles con animación por medio de dos varillas de madera (fig. 156 b1);
- Cartón recortado y perforado, varias capas de gasa superpuestas y colgantes, con animación coordinada por dos animadores y tres varillas de madera (fig. 156 c 1);
- Cartón recortado y tela con animación transmitida mediante una empuñadura de manopla (fig. 156 d 1).

La semitransparencia de muchos de estos materiales se combina con su flexibilidad: según la "carga" que el animador llega a proporcionarles con sus gestos, se hinchan muellemente, se

arremolinan, ceden para volver rápidamente a expandirse. No hace falta decir que casi siempre las imágenes producidas por estos extraños "collages" son extremadamente cautivadoras, especialmente si se acompañan de un adecuado comentario musical.

LA SILUETA COMO FONDO AMBIENTAL

Puede establecerse efectivamente una atracción hipnótica entre el ojo de espectador y la clara pantalla vacía del Teatro de Sombras, una blanca ventana que se asoma a la nada, un espacio lechoso que parece carecer de profundidad. El ojo busca y rastrea inútilmente: es rechazado constantemente por un espacio que no quiere abrirse ni mostrarse.

Aparecen formas temblorosas e indiferenciadas, avanzan velozmente. El ojo intenta adivinarlas, anticipar su encuentro para establecer un punto de contacto y remontarse al "de dónde". Demasiado tarde. La "figura" está ahora quieta, la profundidad del espacio queda detrás de ella, protegido e inexplorable. El ojo intenta salidas hacia delante y la "figura" lo rechaza, lo retiene "fuera". El ojo se debe contentar con imágenes: cuando se esconde "ahí detrás " no es para él.

Tal vez la "historia " no es de las más conseguidas, pero ha intentado traducir el estado de ánimo del espectador que intenta participar, integrarse en un espacio profundo y efímero como es el definido por las sombras. La fig. 157 describe en sus menores detalles dos diferentes metodologías a las que es posible acudir para "crear" un ambiente. La solución 157 b parece "más real". Y en cambio es sólo un engaño. Detrás del árbol que parece auténtico no hay nada de cuanto su sombra parece prometer (fig. 157 b). Detrás del árbol "de sombra" hay un arbolillo simulado (fig. 157 a-a 1). El árbol grande, sobre la pantalla, son siluetas como todas las que hemos estudiado hasta ahora. Una situada sobre la pantalla, otra dispuesta en profundidad. Elemento no habitual y diferente es su fijeza. Su inmovilidad parece querer hacerse pasar por realismo, y sin embargo el pequeño árbol puede en cualquier momento ser desplazado, ver alteradas sus proporciones, sugerir un movimiento y perturbar así el espacio que tiende a "fijar" el otro árbol.



157

Fig. 157- **La silueta como fondo ambiental** a) la silueta proyectada; a1) la sombra de fondo;
b) la silueta de ambiente sobre la pantalla;
c1) detalle de la sujeción de la silueta a la pantalla.

LA LUZ

Hemos definido en diversas ocasiones la relación luz-cuerpo y luz-silueta, pero siempre con la intención de adquirir un mayor dominio de la relación con el espacio. Creemos que es oportuno sugerir un punto de vista nuevo, presentando ahora una breve reseña de fuentes de luz. El lenguaje nos lleva a hacer discriminaciones... a la luz del sol... la luz solar... a la luz de las velas... a la luz de una antorcha... El término luz, abstracto por sí solo, se acompaña con elementos de especificación. Para nuestra finalidad esta sencilla reflexión se transforma en un dato fundamental: siempre somos sensibles de alguna manera a las alteraciones que experimenta nuestra percepción de la realidad. Una clara mañana primaveral influye en nuestra disposición de ánimo de distinto modo que una sombría mañana de niebla: ¡sin embargo, desde la ventana de nuestra casa, el panorama es siempre el mismo! La precisión con que percibimos los contornos de las cosas a veces no nos produce las mismas "sensaciones " que una visión "ofuscada".

La luz es elemento expresivo por excelencia, y como tal se debe incluir en nuestra investigación, respetando, como siempre, una progresión lenta y gradual de asimilación.

LAS FUENTES LUMINOSAS

Hemos señalado, anteriormente, el carácter puntiforme de la lámpara del proyector. Comparemos, en la fig. 158, el distinto aspecto de la sombra proyectada por el elemento "c" cuando recibe la luz de la lámpara puntiforme del proyector (fig. 158 b) o la luz de una lámpara normal de filamento largo (fig. 158 a). La sombra "c 2" ofrece una notable definición, el negro de la sombra y el blanco de la luz están casi en oposición directa, se observa un débil halo gris: la sombra es nítida. Distinto es el caso de la sombra "c 1": no resulta fácil determinar los puntos exactos de comienzo y fin, se observa un amplio halo grisáceo: la sombra está desenfocada.

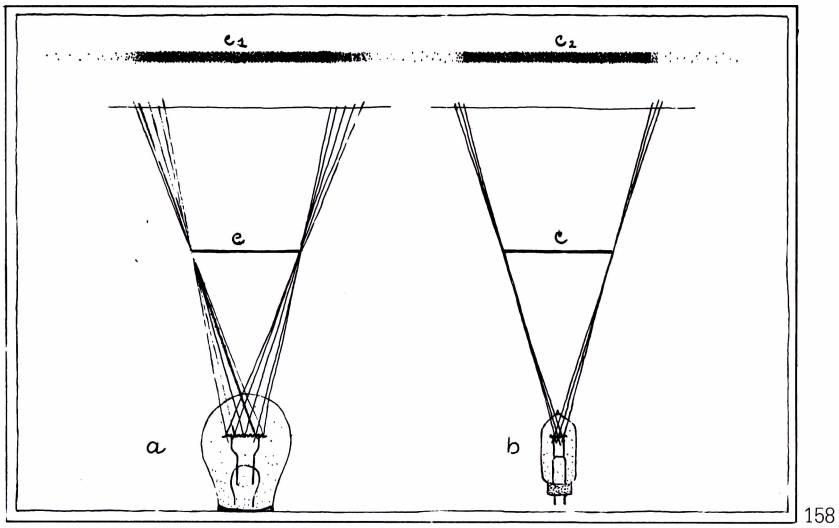


Fig. 158 -**Las fuentes luminosas:** a) fuente de luz de filamento;
b) fuente de luz puntiforme; c) objeto colocado entre luz y superficie;
c 1) sombra producida con la luz; c 2) sombra producida con
la luz “b”.

Si la imagen en general, y la sombra en particular, aparecen desenfocadas, ¿está mal?, ¿resulta feo?, ¿es una cosa molesta? Para comprobarlo no tenemos más que someter objetos y siluetas a la luz de las lámparas de filamento largo (figs. 161 e-g), halógenas (fig. 161ª), de iodo (fig. 161 b), de neón (fig. 161 c).

Proponemos ambientaciones que no pretenden más que sugerir una pista de investigación (figs. 161 a 1-b 1-c 1-d 1-f). Acerquemos a la pantalla una silueta iluminada por una lámpara de filamento largo. ¿Qué tipo de sombra se produce? ¿Qué sensación nos hace? Alejemos la silueta de la pantalla. Doblemos el número de lámparas. ¿Qué aspecto tienen las sombras desenfocadas? ¿A qué ambientes, emociones, narraciones, sonidos colores? Remontándonos a los distintos criterios que el Teatro de Sombras tradicional ha adoptado respecto a la luz, reproduzcamos las mismas situaciones utilizando solamente lámparas de filamento largo.

Sabemos que éste no es un rápido camino. Por parte de los niños se reconoce la afinidad entre la sombra desenfocada, evanescente y otros muchos elementos de su experiencia visual y cultural: filmes tebeos, la "niebla" fotográfica..., la pintura, los sueños, la niebla, las imágenes reflejadas en el agua o en las gafas de espejo..., la poesía, el cuento, la música...

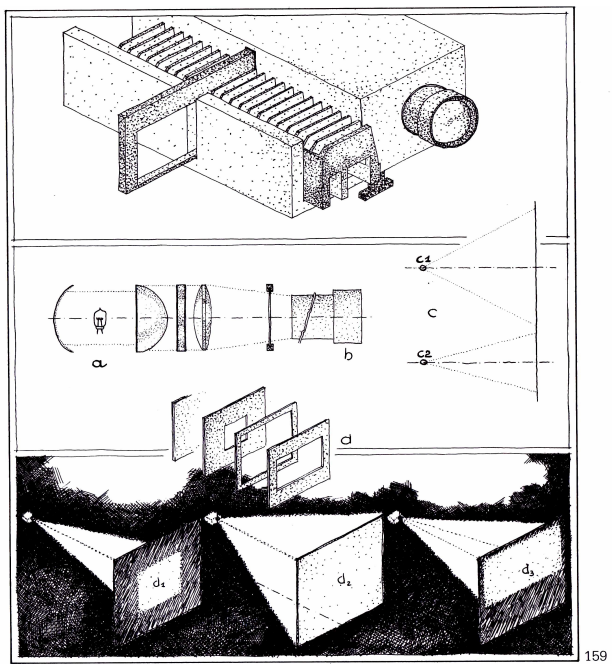
Como ya se ha comprobado con frecuencia, recomendamos la pequeña dimensión del teatrillo como óptima "palestra" también para esta dirección de investigación.

Volvamos a considerar la fuente de luz de lámpara puntiforme indicando soluciones alternativas a proyectos de diapositivas (fig. 160):

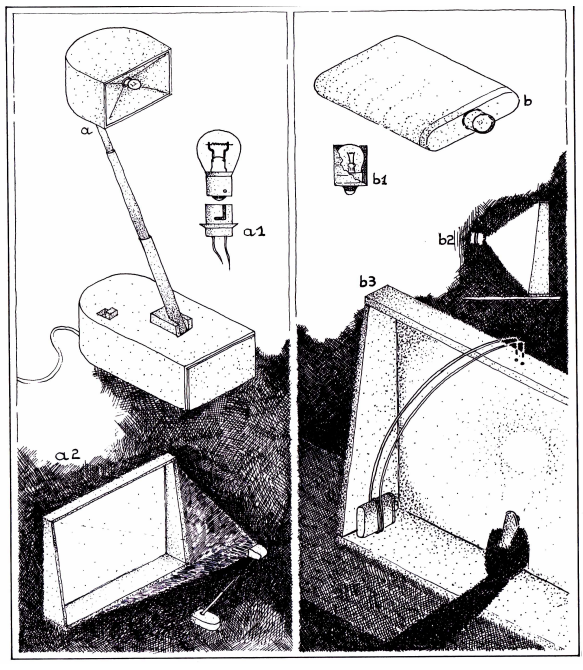
— lámparas alternativas por su **intensidad luminosa**: de 150 watios se baja a 25 en el caso de la lámpara de mesa "ZOTT" (FIG. 160ª) y a 6 watios en la pequeña "LUCCIOLA" (fig. 160 b):

— lámparas alternativas por su **agilidad de movimiento**: la "cabeza" de la lámpara "ZOTT" es orientable y extensible, la linterna se puede además sujetar con la mano (¡incluso una en cada mano!) (figs. 160 b2-b3) :

— lámparas alternativas **por su costo**: no es detalle para echar en olvido, cuando los niños experimentando son numerosos. El carácter tan práctico de "ZOTT" y "LUCCIOLA" debe constituir un estímulo para la búsqueda de variaciones de utilización.



159



160

FIG. 159 - **Las fuentes luminosas: el proyector de diapositivas:** a) lámpara puntiforme y sistema de lentes; b) objetivo c) amplitud variable del haz luminoso según el enfoque del objetivo; c 1) objetivo gran angular; c 2) objetivo

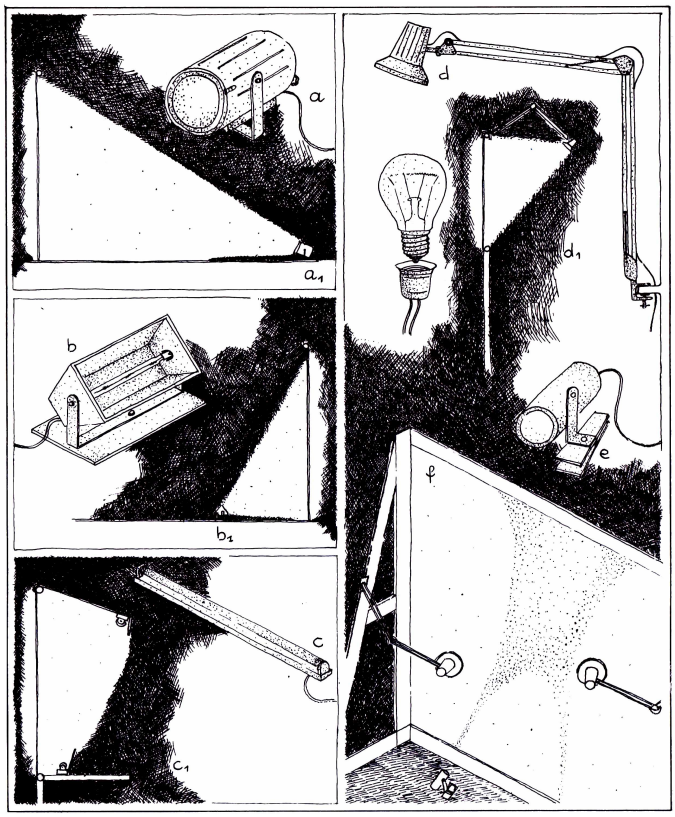
normal; d) marcos para diapositiva con distinto hueco en dimensión y forma; d 1-d 2-d 3) porción de pantalla iluminada en función del tipo de marco utilizado.

Fig. 160- **Las fuentes luminosas**: a) lámpara de mesa "Zott" a 1) lámpara puntiforme; a 2) sistema de utilización; b) linterna tipo "Lucciola"; b 1) lamparita puntiforme; b 2-b 3) sistema de utilización

Al igual que la silueta y el cuerpo de "adueñan" del espacio para proporcionar a la sombra caracteres expresivos cada vez más acentuados, *también la luz debe considerarse un elemento flexible por sus movimientos, capacidad de definición, colores, intensidad...*

Con todo esto no se piense que, de repente, haya decaído el interés por el proyector de diapositivas: se ha dejado un poco de lado para indagar sobre instrumentos capaces de ofrecer a los niños la posibilidad de "hacer investigación" sobre la luz organizándose en pequeños grupos. Ciertamente, la investigación se desarrolla también con la ayuda del proyector, pero sabemos bien que cuando se encuentra en la clase uno que funcione, nos podemos considerar ya muy afortunados. Sobre las ventajas que ofrece el uso del proyector, nos hemos detenido antes varias veces. Volvamos ahora a subrayar la conveniencia de adoptar para nuestro tinglado un objetivo gran angular (figs. 159 b-c), y una serie de marquitos para diapositivas que permitan definir sobre la pantalla varios cuadros luminosos (fig. 159 d).

No nos atrevemos a sugerir la utilización de dos proyectores pero recordamos que pueden realizarse juegos de "doble sombra" (fig. 162 a) también con las lámparas "LUCCIOLA" y "ZOTT" (fig. 160). Las sorpresas en la pantalla serán muchas, especialmente si se introduce también el elemento del color. Nos permitimos proponer un juego del que no anticipamos resultados. Obsérvese con atención el esquema mostrado en la fig. 162 b. Dibújese la forma de la sombra que se presume aparezca. Compárense las distintas propuestas y compruébese después en nuestro "tinglado".



161

Fig. 161 - **Las fuentes luminosas: las lámparas de filamento**: a) reflector; b) lámpara de tubo de neón; d) lámpara de brazo extensible; e) foco: a 1-b 1-c 1-d 1-f) sistema de utilización

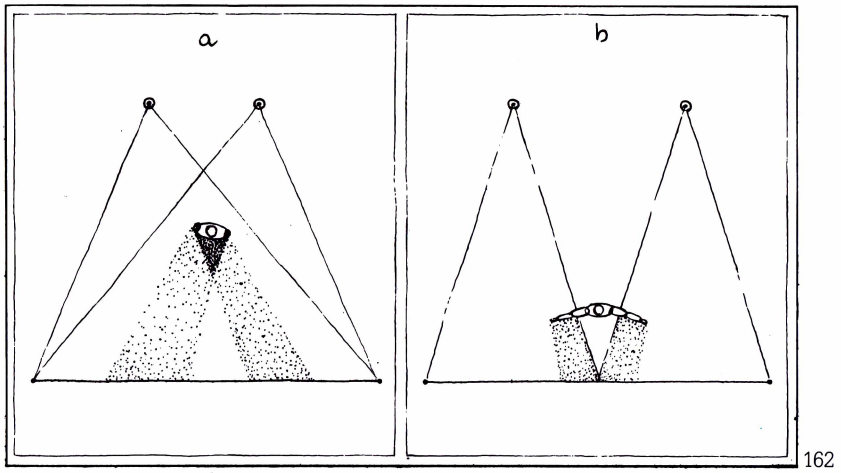


Fig. 162 - **jugar con la luz**: a) luz doble superpuesta; b) luz doble emparejada

COLOREAR LA LUZ

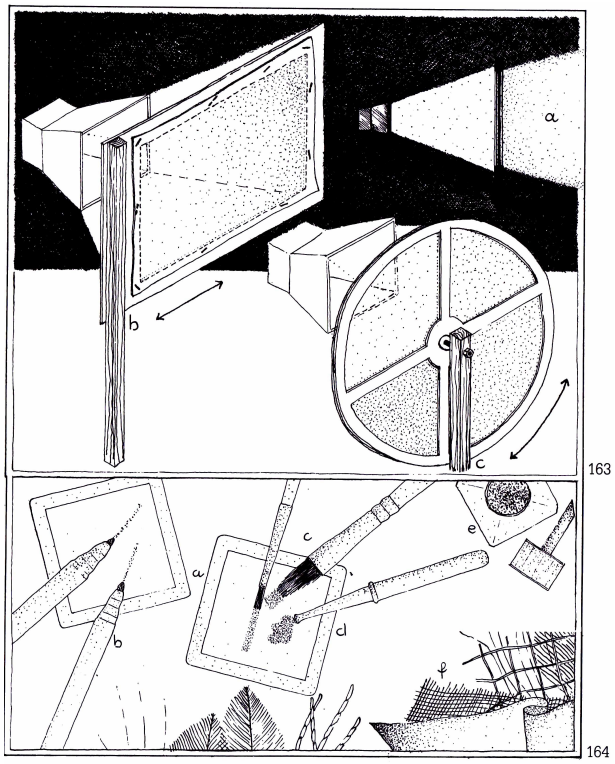
Colorear la luz. No para "describir"; cielo azul, mar azul, día amarillo, noche azul oscura..., *sino para "expresar"*. En todas las cosas auténticamente bellas, ya sean objetos, narraciones o imágenes, no aparece nada superfluo. Pedimos excusas por el tono vagamente sentencioso de la frase, pero ¡el color es un "antagonista" muy combativo!

Atribuir un valor expresivo al color, en el ámbito de nuestra investigación, implica la adquisición de la capacidad de controlar un elemento que tiende a imponerse, a "aprovecharse " del placer que nos comunica, sin inducirnos a reflexionar sobre las conexiones que debería establecer contexto, imágenes, ritmo de la animación y acompañamiento sonoro. La indispensable actitud crítica y analítica que debe asumirse frente al color constituye, obviamente, un objetivo posible de conseguir con abundancia de tiempo. A más corto plazo podemos ofrecer a los niños la oportunidad de adquirir los primeros rudimentos de la técnica de "colorear la luz", perfeccionando su capacidad crítica a través de la experiencia.

Considerando las características de las fuentes de luz que hasta aquí han sido presentadas, podemos indicar los modos distintos de colorear la luz:

- — i***nterponiendo un material transparente y coloreado en el haz luminoso*** (fig. 163). Se interviene sobre el espacio definido por el haz luminoso (figs. 163, 165, 166, 168) y es posible añadir continuas variaciones de color sobre la pantalla, creando efectos de fundido cromático.
- — **colocando en el proyector un marco para diapositivas**, cuadrado o rectangular, según el espacio iluminado que se desea delimitar en la pantalla, **en el que se ha dispuesto material coloreado y transparente**. En este caso no resulta posible modificar las características de la proyección coloreada más que "desenfocándola " interviniendo el objetivo. No es posible

el fundido de color con otro. El cambio de color depende del paso automático de las diapositivas. La creación de una imagen coloreada obtenida por "collage " de materiales transparentes introducidos entre los pequeños vidrios de un marco de diapositiva se define en "jerga" como diapositiva directa (figs. 164,170-173).



Colorear la luz
Fig. 163 - **Estructuras transparentes**: a) modo de utilización; b) la ventana; c) el disco.
Fig. 164 - **Diapositivas directas**: a) marco para diapositivas con vidrio
b) rotuladores para acetato; c) pinceles; d) cuentagotas;
e) colores para vidrio y tinta china; f) materiales varios: estofa, gasa,
redecillas, lana, plumas estopa, etc.

Consideramos más rica expresivamente la primera situación de trabajo, pero atribuimos a la segunda el valor de experiencia elemental importante, en cuanto, por medio de un juego gratificante, posibilita:

- clasificar el concepto de transparencia y experimentar su variedad de efectos;
- apreciar el fenómeno de la proyección: La diapositiva es muy pequeña, pero la imagen proyectada es muy grande;
- esbozar hipótesis sobre el valor expresivo del elemento cromático;
- reconocer elementos molestos, en el caso de la combinación de proyección de color con sombras animadas con el cuerpo o con siluetas (fig. 169) color demasiado oscuro, formas coloreadas demasiado marcadas, etc.

Materiales necesarios para la composición de una diapositiva directa: marcos para diapositivas de hueco cuadrado (40 x 40 mm.) o rectangular (24 x 36 mm.), Dotados de doble vidrio; rotuladores para acetato ; pinceles; tinta china; Colores para vidrio transparente;

Cuentagotas; agua; aceite; hebras de hilo variadas; materiales transparentes o semitransparentes; briznas de hierba; trocitos de nylon transparente (Domopak); tinta china blanca para utilizar en muy pequeñas cantidades, ya que es opaca.

Ejecución: en una primera fase, todo lo que pude ser introducido entre los pequeños vidrios constituye objeto de experimentación. Sucesivamente se pueden determinar otros criterios de composición: homogeneidad de materiales, de tonos cromáticos, etc.



Figs. 165 a173 – Colorear la luz

Cuando el material coloreado se introduce dentro del haz luminoso (fig. 163), los materiales son: gelatinas (material de teatro), acetatos y hojas de polietileno tratadas por los niños con color para vidrio (fig. 167). Durante el trabajo desarrollado en el tinglado, los niños disputan con frecuencia el privilegio de "encargarse del color", y toda la clase de muestra atenta y "crítica" respecto de las posibilidades escogidas por los "técnicos" (figs. 86-94, 100-108, 110-118).

LA PANTALLA

EL TINGLADO

Asumiendo el aula como ambiente de trabajo se produce la necesidad de definir la colocación del espacio-tinglado.

Si la pantalla puede albergarse de modo permanente en el aula, proponemos la solución de la **pantalla-pared** (fig. 174). La sencillez del montaje es evidente: a una cuerda o alambre tendido desde una pared hasta la de enfrente (fig. 174 e-f) se sujeta un lienzo lo más grande posible. La tela de algodón utilizada para las sábanas representa una buena solución. El cosido de un largo dobladillo permite retirar el lienzo cuando no se necesita (fig. 174 f), pero sirven también par el mismo fin un número suficiente de pinzas para la ropa. La gran amplitud proporcionada a la pantalla facilita el trabajo a toda la clase, pero estimula también para buscar alternativas menos usuales. El lienzo puede colgar muellemente destruyendo el rígido encuadre rectangular (fig. 174c), reducirse a una franja estrecha y vertical (fig. 174 d), multiplicarse en una serie de franjas o elevarse sobre el suelo dejando entrever el cuerpo de los animadores.

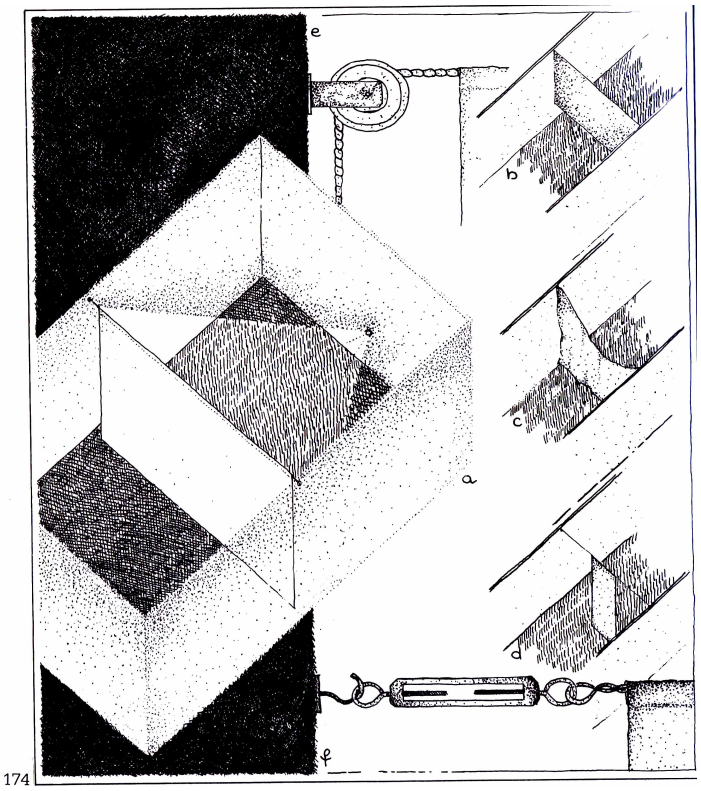


Fig. 174 – La pantalla: a) pantalla pared; b-c-d) tres soluciones alternativas; e) sistema de fijación del lienzo con cuerda y poleas; f) sistema de fijación del lienzo con alambre y tensores.

Si la pantalla no puede albergarse en le aula de modo permanente, se recurre a una estructura móvil: **la pantalla-tinglado**. Hemos experimentado con resultado positivo la estructura desmontable de madera de sencillo y rápido montaje. Está constituida por cuatro elementos (fig. 175ª) que se ensamblan mediante tuercas y tornillos (fig. 175 c), y que una vez desmontado ocupan muy poco espacio. El lienzo queda bien tenso gracias a tiras dobles de "Velcro" (fig. 175d). Las dimensiones que mostramos son puramente indicativas. El carácter de esta estructura, respecto de la pantalla-pared, es algo más rígido, pero, gracias a los encuadres luminosos posibles merced al proyector u otras lámparas, la pantalla es utilizable por secciones de distinto formato: cuadrado, rectangular horizontal o vertical, franja horizontal muy baja... Cuando la parte inferior de la pantalla

no debe dejar pasar ninguna luz, un grueso tejido negro o cartón ondulado puede solucionar el problema.

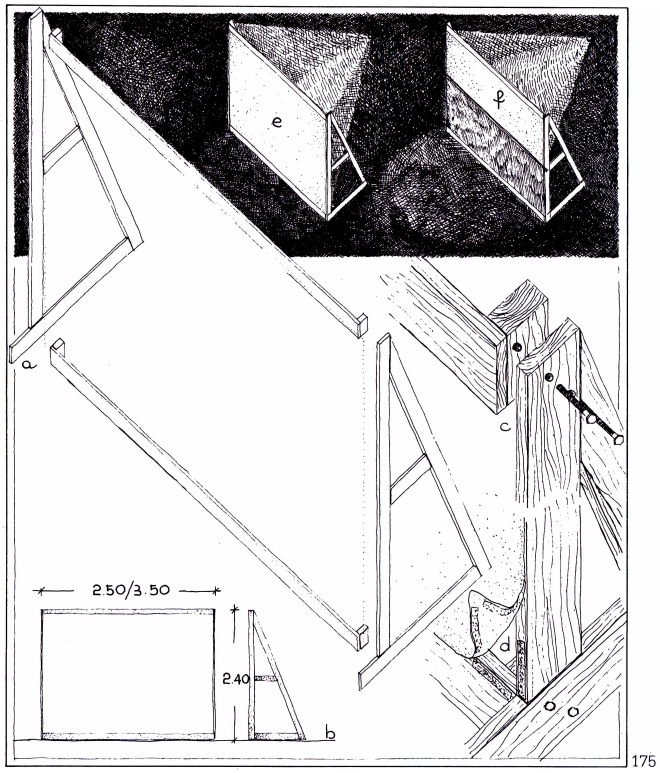


Fig. 175- la pantalla; pantalla-tinglado; elementos; b) dimensiones máximas;
c) detalle del sistema de montaje de las piezas; d) detalle del sistema de fijación del lienzo;
e) modo de utilización total dela pantalla; f) modo de empleo parcial de la pantalla.

EL TEATRILLO

Proporcionamos algunas indicaciones de máxima para la realización de un **teatro de madera** (fig. 176). Si desde el punto de vista económico la solución que ofrecemos resulta excesivamente comprometida, dado que para una clase de 25 niños pueden ser necesarios hasta cinco teatrillos, es posible recurrir a soluciones menos "sólidas " y duraderas, pero igualmente funcionales: **Los teatrillos de cartón** (fig. 177).

De un cartón de 100 x 70 cms, y suficientemente rígido, es posible obtener:

- Un marco frontal de 70 x 70 cms., Con una abertura de pantalla de 50 cms. De longitud por 45 cms de altura;
- Dos partes laterales de 70 x 15 cms., Destinadas a garantizar la estabilidad.

Si esta ligera estructura tiende a caer hacia adelante, para aumentar su estabilidad es suficiente fijar las alas laterales al plano de apoyo con una tira de cinta adhesiva. La pantalla de tela se puede sustituir perfectamente por papel vegetal sujeto al marco de cartón con cinta adhesiva. La relativa estabilidad de esta estructura no sostiene el peso de la lámpara "ZOTT" ni de la "LUCCIOLA " de brazo extensible (fig. 160); la fuente de luz debe, por tanto, encontrar sitio en el plano de apoyo.

Varias estructuras de este tipo, ensambladas de distintas maneras, pueden constituir el punto de partida para una interesante "hipótesis" de "puesta en escena" (fig. 176 d).

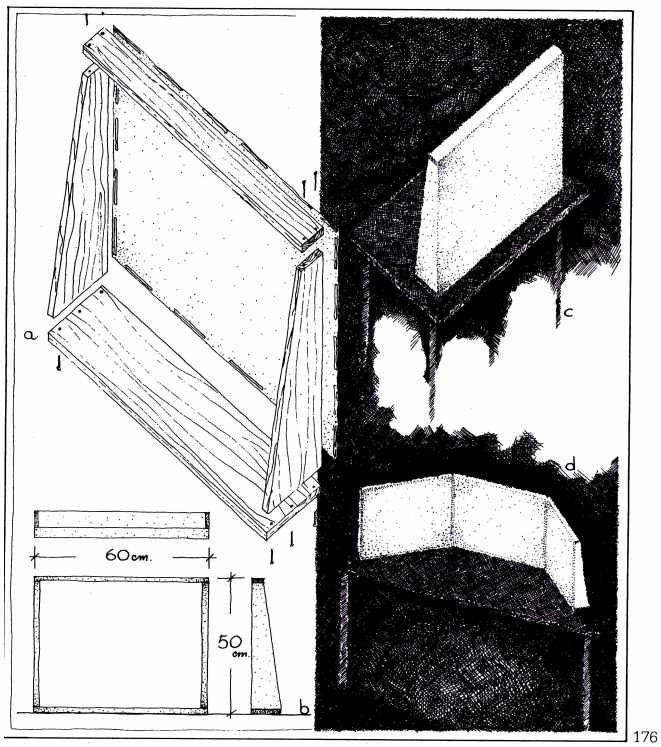


Fig. 176 - **La pantalla**: a) el teatrillo de madera; elementos; b) dimensiones máximas; c) modo de utilización individual; d) modo de utilización en grupos.

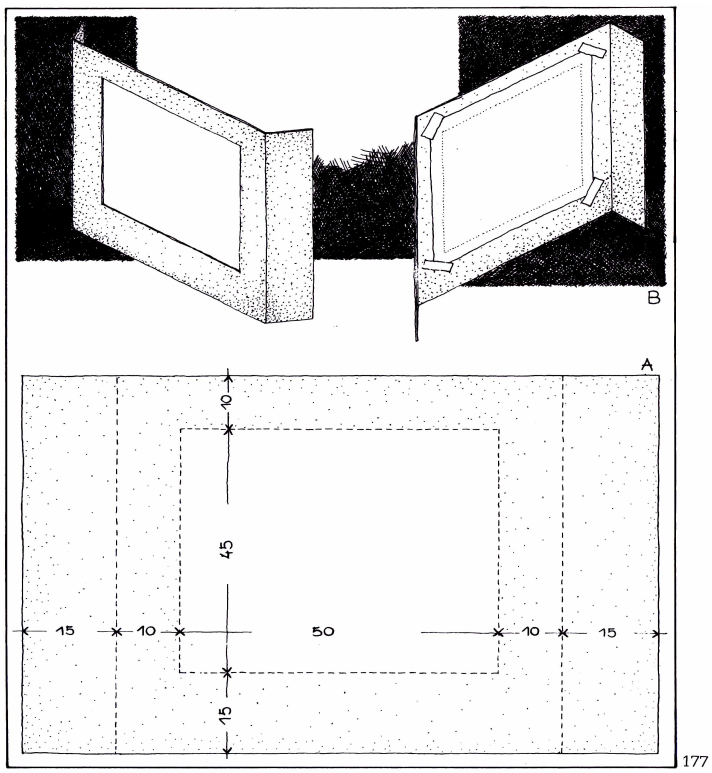


Fig. 177- **La pantalla**; a) dimensiones; b) el teatrillo de cartón

JUGAR CON LA PANTALLA

Cerramos esta rápida "incursión" en las formas de la sombra con la imagen de una pantalla "enloquecida" (figs. 178-180). Entre los elementos que contribuyen a la definición de sombra, la pantalla es el único que ha jugado siempre un papel "pasivo". Todos los demás factores (luz, cuerpo, silueta, color, etc.) han mostrado su propia dinámica y establecido una relación activa con la sombra: a la pantalla hemos atribuido solamente la anónima función de acoger las sombras creadas por el animador y de ofrecerlas, con gesto silencioso, al público.

Pero la pantalla no es esto solamente. No es una pared..., podría, en cambio, ser una telaraña, sensible al más leve temblor de aire, una gran vela de navegar o un mar de hierba aplastado por el viento, un elemento de la naturaleza capaz de captar las sombras de las nubes y de hacerlas estremecer.

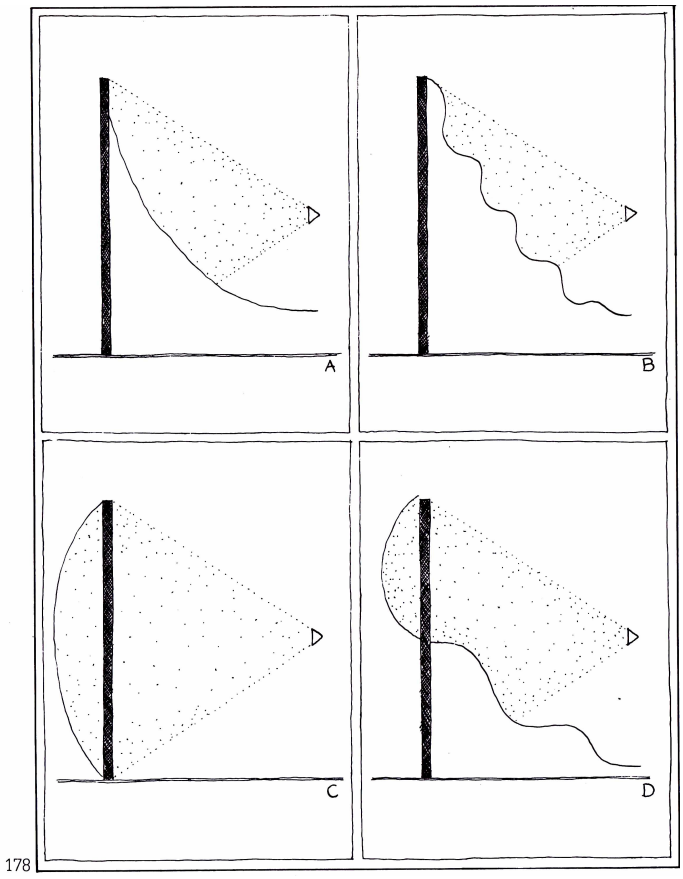


Fig. 178-**Jugar con la pantalla:** el movimiento

Jugar con la pantalla


179


180

Fig. 179-Teatro Gioco Vita: La Odisea (1983)
Fig. 180- Teatro Gioco Vita: El castillo de la Perseverancia (1984).

BIBLIOGRAFÍA

TEATRO DE SOMBRAS: HISTORIA Y TÉCNICA

AA.VV., *Le mani che muovono i sogni – Burattini tra Oriente e Occidente,* Pontedera 1979.

BASTIANCICH A. (a cura di), *Lotte Reiniger,* Assemblea Teatro Compagnia de Bagatto, Torino, 1982.

BIDORNI L., *Il teatro di le ombre turco,* tesi di laurea discussa presso la Falcotá di Lingue orientali, Venezia, 1984.

INVERNIZZI L., CASSIO A., WAYANG PURWA, *Il teatro d´ombre nella cultura giavanese,* Libreria editrice Universitaria, Levrotto Bella, Torino, 1977.

PALLOTTINO P. (a cura di), *Il teatro delle ombre,* Longanesi, Milano, 1983.

PROLO M.A., CARLUCCIO L., *Il Museo Nazionale del Cinema,* Cassa di Risparmio di Torino, Torino, 1978.

PUPELLA G., *Teatro d´ombre,* Mantova, 1984.

SIGNORELLI M., *Storia e tecnica del teatro delle ombre,* Marcello Ferri Editore, L´Aquila, 1981.

SIGNORELLI M., *Il tetro delle ombre,* Quaderni del Centro di Documentazione arte contenporanee n. 5, Comune di Carpi, Carpi, 1983.

TEATRO GIOCO VITA, *Odissea: Spettacolo d´ombre,* La Casa Usher, Firenze, 1984.

TOFANI C., *La storia del teatro d´ombre in Europa,* tesi di laurea discussa presso la Falcotá di Lettere, Pisa, 1983.

TEATRO DE SOMBRAS: DIDACTICA Y EXPERIENCIAS.

GIGANTI C., STACCIOLI L., *Quante Ombre!,* La nuova Italia Editrice, Firenze, 1977.

LEQUEX P., "Giochi d´ombre", in *Il bambino creatore di specttacolo,* La Nuova Italia Editrice, Firenze, 1980.

TEATRO GIOCO VITA, (a cura di) COMUNE DI REGGIO EMILIA, *C´Era una volta il mare...,* Juvenilla Editrice, Bergamo 1983.

TEATRO DE SOMBRAS: DOCUMENTACIÓN

TEATRO GIOCO VITA, *Gilgamesh, la piú antica storia del mondo,* Piacenza, 1982.

TEATRO GIOCO VITA, *Il caastello della perseveranza,* Piacenza, 1985.

TEATRO DE SOMBRAS: LITERATURA Y ENSAYO

ANDERSEN H.C., *L´ombra,* Einaudi, Torino, 1954.

CHAMISSO VON, *La storia meravigliosa di Peter Scheemihl,* Rizzoli, Milano, 1984.

HOFMANNSTHAL VON H., *La donna senz´ombra,* Guanda, Milano, 1981.

SINISI S. (a cura di), *Le figure dell´ombra,* Officina Edizioni, Roma, 1982

LAS SOMBRAS: CUENTOS ILUSTRADOS POR NIÑOS

BRUEL C., BOZEWEC A., *Chiara, La bambina che aveva un´ombra-ragazzo,* Edizioni dalla parte delle bambine, Milano, 1978.

MC FLARGUE G., FOREMAN M., *Zoo privato,* Edizioni E.L., Trieste, 1981.

VARVASOVSZKI LAZLO, *Tonky e le ombre,* Emme Edizioni, Milano, 1981.

WETHERBEE H., *Il Cavaliere dell´Anello Magico,* Emme Edizioni, Milano, 1983.

FUENTES ILUSTRATIVAS

Fotografías de:

— *Stefano Rossi*, figs. 2, 6, 9, 10, 11, 38, 39, 42, 43, 58, 71a, 76a, 80a, 84a, 100 a 108, 120 a 125, 169 a 173, 179 y 180.

— *Donato Natuzzi*, figs. 86 a 94, 137 a 140 y 149 a 154.

— *Pucci Piazza*, figs. 24 a 32, 74a, 95 a 98 y 110 a 118.

Diseño de:

— *Fabrizio Montecchi*, figs. 12, 18, 33,69b a 84b, 85, 99, 109, 119, 127 a 136, 142 a 148, 155 a 164 y 174 a 178.

Las figuras 130-136, 142-148 y 156 se han tomado del boceto realizado por *Emanuele Luzzati* para Teatro Gioco Vita.

La figura 155 se ha tomado del boceto realizado por *Andrea Rauch* para Teatro Gioco Vita.

Diseño y material de:

— Niño de la 5ª clase (1984) de la Escuela Elemental "A Bergonzi" de Regio Emilia, figs. 1, 5;

— Niño de la 1ª clase (1985) de la Escuela Elemental "A Bergonzi" de Regio Emilia, figs. 7a, 7b, 7c;

— Niño de la 2ª clase (1981) de la Escuela Elemental "A Bergonzi" de Regio Emilia, figs. 15 a18;

— Niño de la 1ª clase (1984) de la Escuela Elemental "La Castellana" de Prato, figs. 19 a 23;

— Niño de la 1ª clase (1980) de la Escuela Elemental "Vil. Stranieri" de Regio Emilia, fig. 60;

— Niño de la 2ª clase (1984) de la Escuela Elemental "Vil. Stranieri" de Regio Emilia, figs. 174 y 175;

Reproducciones fotograficas de:

— Fig. 75: AA.VV., *Le mani che muovono i sogni,* Pontedera, 1979, pag. 38.

— Figs. 8 y 13: ARNHEIM R., *Arte e percezione visiva,* Feltrinelli, Milano, 1978, pag. 259.

— Fig. 4: BENY R., *Odissea-specchio del Mediterraneo,* Mondadori, Milano, 1982, pag. 272.

— Figs. 44 y 45: BRUEL C., BOZELLEC A., *Chiara, la bambina che aveva un´ombra-ragazzo,* Edizioni della parte delle bambine, Milano 1978, págs. 18-21.

— Fig. 47: HORN R., *WW e vecchi Merletti,* in FMR 25, julio-agosto 1984, pag. 59.

— Fig. 46: HAUSWIRTH J.J., SAUGY L.D., *Merletti di carta,* Franco Maria Ricci, Milano, 1978, pag. 5.

— Fig. 72a: KHAZNADAR F., KHAZNADAR C., *LeTheatre d´Ombres,* Nouvelle edition revue et augmenteé, Rennes, 1978, pag. 13.

— Figs. 66, 67, 70a, 73a y 78a: MAYER F., *Schatten Theater,* Edition Popp, Zurigo, 1979.

— Fig. 41: MC FLARGUE G., FOREMAN M., *Zoo privato,* Edizione E.L., Trieste, 1981.

— Fig. 3: MOLITENI C., *Il Bianco ed il Nero nel Fumetto,* Feria del libro para niños, Bolonia, 1984, pag. 13.

— Figs. 59, 65, 68, 69a, 77a, 79a, 81a, 82a y 83a: PAËRL H., BOTERMANS J., DELFT VAN P., *Ombres et silhouettes,* Chêne Hachette, Parisi, 1979, pags. 11, 17, 22, 34, 35, 42, 49, 58 y 67.

— Fig. 40: PRATT H., *Corto Maltese,* Mondadori, Milano, 1972.

— Fig. 49: REINIGER L., *Disegni per il "Don Giovani" di W.A. Mozart,* s.d.

— Fig. 48: *Traditional Chinese Cut- paper Desing,* Dover, New York, 1978, pag. 39.

Las reproducciones fotográficas han sido realizadas por Stefano Rossi.