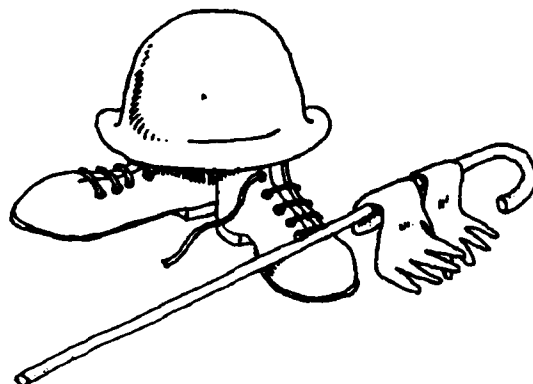


LENGUAJE CORPORAL Y PUESTA EN ESCENA



Introducción

Hasta 1927 todo el cine era mudo: no habían sonidos, sólo imágenes. Como los actores no podían comunicarse mediante el lenguaje hablado, todo debían expresarlo con su cuerpo, su cara, sus gestos. Por lo mismo, éstos debían ser claros y fáciles de entender por el público.

El único sonido era la música que acompañaba la película al momento de su exhibición, interpretada generalmente por un pianista al pie de la pantalla.

Grandes maestros del cine mudo fueron Chaplin, Buster Keaton y Laurel y Hardy, quienes lograron conquistar a los espectadores de todo el mundo a través de su simpleza y claridad.

Sin hablar, los actores del cine mudo crearon un lenguaje corporal bastante complejo, lleno de signos y de símbolos. Para ello se valieron de una técnica que recogió tanto elementos del circo (payasos), como de la pantomima (mimos).

A través de estas páginas vamos a entregar nociones básicas y ejercicios simples para el conocimiento de este lenguaje. Cada ejercicio debe ser realizado en el orden aquí presentado, procurando crear un ambiente de juego y desinhibición en el grupo, lo que implica no producir situaciones de competencia y detener cualquier intento de los niños por ridiculizar su trabajo entre ellos.

Antes de iniciar los ejercicios, el dirigente debe disponer el espacio en que se trabajará como si fuera un escenario, es decir, a un lado el público y frente a él los actores. Si los dirigentes tienen acceso a la colaboración de un actor, su ayuda sería muy valiosa para profundizar las técnicas presentadas en este anexo.

A. Ejercicios básicos del lenguaje corporal

1. Hablar sin palabras

Objetivo: Constatar que es posible relatar una historia y ser entendido sin recurrir al lenguaje hablado.

Generalmente creemos que si no hablamos no vamos a ser entendidos; sin embargo, nuestro cuerpo expresa tanto o más que nuestra voz.

El lenguaje con el que vamos a trabajar es el de la expresión del cuerpo y del rostro, sin necesidad de hablar ni tampoco de modular las palabras con los labios.

Ejercicio

El dirigente invita a dos niños a pasar al escenario y les pide que, utilizando también el lenguaje hablado, representen la siguiente historia ante sus compañeros:

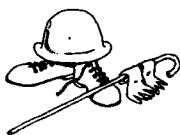
- Actor A: ¡Llegas tarde!
 - Actor B: Lo que pasa es que me caí y me pegué en la rodilla
 - Actor A: Y ¿por qué?
 - Actor B: Porque vengo arrancando de un perro.
- (A y B salen corriendo asustados)

Luego que representan la escena y mantienen el diálogo, les pide que la repitan, pero esta vez sin hablar.

Cuando han terminado, el dirigente pregunta al grupo si en esta segunda representación la historia se entendió y pide a los niños que aporten ideas sobre la forma de representar más claramente cada momento.

Por ejemplo, la espera puede representarse mirando un reloj y el perro puede ser el mismo actor transformado.

Luego de recibir las distintas ideas, invita a otras parejas a repetir la representación.



2. Crear personajes

Objetivo: Descubrir que es posible identificar distintos tipos de personajes representando su forma de moverse y caminar.

Para contar una historia con claridad, los personajes que la representan deben estar muy bien definidos. Tan pronto el actor entre al escenario, el público debe comprender de quién se trata. Para eso el actor debe ser capaz de que su cuerpo y cara se transformen en el personaje que representa.

Por ejemplo, un actor muy delgado que debe representar a un gordo, puede simplemente inflar sus mejillas y abrir sus brazos y piernas dando la sensación de una persona gorda.

Se explicará a los niños que los personajes se pueden definir según su físico: altos, bajos, flacos, calvos, etc; según su edad: niño, anciano, joven, bebé, etc.; y según su actividad: profesor, policía, secretaria, detective, médico, etc.

Ejercicio

Con pequeños intervalos de 30 segundos, el dirigente pide sucesivamente a todos los jóvenes del grupo que caminen en el escenario representando a un personaje determinado.

Algunos personajes sencillos de representar son: policía, anciano, ladrón, gato, millonario, persona del sexo complementario, borracho, rey, futbolista, cojo, obeso, ciego, bebé, mendigo, jorobado, etc.

3. Comunicar emociones

Objetivo: Exteriorizar y corporalizar las emociones para que sean claramente identificadas por el espectador.

Para que los personajes que hemos creado cobren vida, los actores deben ser capaces de sentir y comunicar emociones.

Un personaje no es sólo su físico, actividad y edad. También siente y expresa emociones, pudiendo el actor pasar rápidamente de una a otra según la historia que se cuenta.

Pero no basta que el actor sienta la emoción, se necesita además que la comunique claramente al público. Es por esto que la emoción debe ser expresada con el cuerpo y con el rostro. Por ejemplo, la tristeza se expresa en una cara alargada y un cuerpo encorvado, mientras que la alegría se manifiesta en una cara sonriente y un cuerpo erguido y elástico.

Ejercicio:

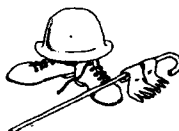
El dirigente llama al escenario a un niño y le pide que represente con su cuerpo y rostro algunas emociones frecuentes y fáciles de distinguir: alegría, pena, enojo, amor y miedo.

Es recomendable que entre una emoción y otra el grupo evalúe la claridad y precisión de la representación, hasta llegar a un acuerdo general acerca de la forma más comprensible de manifestarla.

Luego el dirigente invita a todos al escenario y a medida que relata una historia les pide que representen las emociones que corresponden al relato. Junto con narrar la historia, que se inserta a continuación, menciona en voz alta las emociones escritas entre paréntesis, dando a cada situación el tiempo adecuado para que los niños puedan explorar las distintas alternativas expresivas de su cuerpo.

Historia

Tomás juega con su pelota en la calle (alegría). Accidentalmente la pelota cae en el patio de una casa vecina (pena). Decide entrar al jardín, abre la puerta con cuidado, camina entre las plantas y un perro lo echa de la casa (miedo). Tomás patea el suelo (enojo). De pronto observa que una niña sale de la casa con la pelota en sus manos (alegría). Ella se la entrega y lo besa en la mejilla (amor). Tomás corre feliz y enamorado a su casa.



4. Crear lugares y objetos

Objetivo: Demostrar que mediante gestos y elementos simples es posible crear todos los espacios y objetos que una historia requiere.

El público necesita saber en qué lugar se desarrolla la historia. Para eso los actores pueden usar carteles que digan dónde se está (hospital, bosque, circo, consulta de un médico, etc); o bien se puede dar a conocer con gestos simples y universales.

Por ejemplo, si el actor se persigna, sabremos que está en una Iglesia; si se afirma tras unos barrotes, imaginaremos que está en la cárcel.

Lo mismo ocurre con los objetos. Se puede resumir un objeto en un sólo elemento o hacerlo evidente mediante un gesto demostrativo. Por ejemplo, un auto, manipulando un manubrio; una raqueta de tenis, con un simple movimiento de brazo.

Ejercicio

El dirigente propone al grupo adivinar lugares y objetos. Sucesivamente y en secreto pide a niños diferentes que representen un lugar u objeto específico. Al grupo sólo dirá si se trata de un lugar o de un objeto. El niño prolongará su representación hasta el momento en que el grupo o algún participante adivinen lo mostrado. Es conveniente que el dirigente vaya guiando y motivando la creatividad del grupo.

Algunos lugares fáciles de representar pueden ser: el interior de un bus, una sala de clases; un baño, la playa, una oficina, un juzgado, etc. Entre los objetos podemos mencionar: una radio, un paraguas, un martillo, una bicicleta, una flor, una ampollita, etc. Esta enumeración puede ser ampliada por los dirigentes todo lo que estimen necesario, según el nivel de expresividad del grupo.



SCOUTS
ASOCIACIÓN DE SCOUTS DE MÉXICO, A.C.

Derechos Reservados por la
Asociación de Scouts de México, A.C.
Córdoba 57, Col. Roma,
C.P. 06700, México, D.F.

Editado por la Dirección Nacional de
Publicaciones de la Asociación de
Scouts de México, A.C.

Primera Edición: agosto de 1995.

Esta ficha no puede ser reproducida,
total o parcialmente, sin autorización
escrita del editor.

IMPRESO EN MÉXICO

Esta edición consta de 1,000 ejemplares.
Impresa en Dibujo, Imp. y Pub. SAdeCV
Amacuzac 13, Col. San Pedro Iztacalco
08220, México, D.F.

**PUBLICACIÓN
FINANCIADA POR
EL FONDO SCOUT
NACIONAL**

B. Poner en escena

Para presentar las historias a un público es necesario preocuparse de aspectos técnicos que van a complementar la creación. Estos aspectos son: maquillaje, vestuario, escenografía, iluminación y música.



1. Maquillaje

Para que el actor trabaje intensamente con su cuerpo y rostro, es recomendable que su maquillaje sea neutro y así no se esconda tras él. Para lograrlo, el maquillaje que mejor se adapta es el utilizado por el mimo tradicional: la cara pintada blanca, los párpados y cejas en negro y los labios agrandados en color rojo. Con esta máscara los actores podrán interpretar varios personajes, cambiando únicamente su expresión corporal y facial.

2. Vestuario

Al igual que el maquillaje, el vestuario debe contener el mismo elemento de neutralidad: pantalón y camiseta del mismo color, idealmente negro; y pies descalzos. La camiseta no debe tener dibujos o letras.

Si es necesario, los personajes pueden apoyarse en algún elemento de vestuario u objeto que los caracterice. Por ejemplo, un millonario con un cigarro habano; un detective con una lupa; un bebé con un babero; un galán con una flor en el ojal, etc.

3. Escenografía

Se trabaja con el escenario vacío. Un telón negro, puesto en el fondo del escenario, será de gran utilidad para las historias. Junto con proporcionar neutralidad, hará evidente ante el público que se asiste a un espectáculo y servirá de bambalina para la entrada y salida de los actores.

4. Iluminación

Debe procurarse que el público esté a oscuras y el escenario iluminado. Si esto no es posible, se debe contar con mucha luz en el momento de la representación, para que ningún detalle permanezca invisible para el público.

5. Música

Para este tipo de representación, la música crea la ilusión de silencio, ya que cubre el sonido de los pasos, de la respiración y del movimiento de los actores. Si se utiliza este recurso, la música debe acompañar la representación desde el principio hasta el final.

La música no incluye el canto, ya que éste distrae e implica un mensaje paralelo al de la actuación. Sólo debe oírse el sonido armonioso de los instrumentos.

La música ayuda además a sentir el ambiente de cada historia. Por ejemplo, el característico piano rápido y de notas agudas del cine mudo, sugiere situaciones cómicas; mientras que un solo de violín insinúa el romance o la tristeza.

