



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 20 – JULIO DE 2009

“EL PASACALLES COMO ACTIVIDAD EXTRAESCOLAR”

AUTORÍA M^a VICTORIA GONZÁLEZ GARRIDO
TEMÁTICA ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES
ETAPA PRIMARIA, SECUNDARIA Y BACHILLERATO

Resumen

Las actividades extraescolares pueden significar un refuerzo al horario escolar sin que en sí se tenga esta pretensión. A partir de la actividad que presento los alumnos estarán motivados por la tarea y se creará un vínculo en el grupo que beneficiará al resto del curso. A través de la creación del pasacalles se fomentará el empleo de la creatividad, la expresión corporal, las habilidades manuales y lo que es más importante, el trabajo en equipo y el respeto al compañero.

Palabras clave

Motivación

Diversión

Creatividad

Expresión corporal

Habilidades sociales

Trabajo en grupo

Respeto

Responsabilidad

1. INTRODUCCIÓN

La representación dramática constituye una de las formas de expresión genuina de la experiencia de la realidad de la cultura. Se trata de un acontecimiento de creatividad cultural, tan importante que es importante tratar y asumir desde el punto de vista educativo para desarrollar todavía más las



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 20 – JULIO DE 2009

posibilidades didácticas. Así es que por tratarse de un lenguaje plástico, imaginativo y simbólico a la vez que concreto, que incide de manera especial en la adolescencia, sensible al descubrimiento de la realidad personal, sin perder “ese paraíso de la infancia”, se presenta como medio ideal de trabajo tanto educativo como para el fomento creativo.

Pienso que a través de la organización y creación del pasacalles, los alumnos se verán motivados a la realización del atrezzo, asumirán cierta responsabilidad en cuanto al reparto de roles como puede ser, maquilladores, decorados, actores, peluquería etc

De esta forma el trabajo en equipo será fundamental para la buena organización y en su defecto no habrá un resultado individual sino que éste será grupal. Lo cual les facilitará asumir rápidamente los efectos y resultados del grupo.

Por otro lado, el contacto del alumno con el profesor fuera del contexto académico supone unos vínculos relajados fuera de la tensión de la evaluación, lo cual significa que el alumno acude al taller relajado dispuesto a disfrutar y cooperar en el trabajo común, dando esto lugar a que cuando el alumno asista a sus clases académicas con el profesor, éste no representará para él o bien el ogro que le pone continuamente a prueba o por otro lado, el mequetrefe al que se le toma el pelo. Pues bien, pienso que a partir de estos talleres la relación alumno- profesor se hace más estrecha y más humana, por lo tanto favoreciendo las futuras clases.

Siendo por esto que propongo una organización meticulosa de las actividades extraescolares, ya que pueden servir de excusa para educar de manera transversal y potenciar sirviendo de acolchamiento a las actividades escolares regladas.

2. DESARROLLO DE LOS TALLERES

El objetivo se centra en la realización de un pasacalles para todos los públicos en verano, coincidiendo con el final del curso. El público es movilizad por los personajes intervinientes. Prescinde de texto establecido, ya que cada personaje tiene designadas unas pautas de actuación.

La improvisación marca el desarrollo de la puesta en escena, por ello tanto la caracterización de los actores como las estructuras y complementos que acompañen el pasacalles, deben estar bien representados para que el lenguaje plástico sustituya la narración del texto. Por todo esto, la escenografía juega un papel fundamental, ya que debe ambientar la escena, que en este caso sería la calle, y a su vez comunicar de una sola pasada, debido a que el tiempo que el pasacalles dedica a cada público difiere según en cada caso, desde unos minutos a unos segundos, por ello, en el caso de que el espectador no tenga la oportunidad de presenciar durante el tiempo mínimo la puesta en escena, la escenografía debe ser bastante clara y expresiva.

Para llevar a cabo esta propuesta extraescolar hay que dividir el curso de la actividad en varios talleres si es que los alumnos que se apuntan forman un número reducido o por el contrario son bastantes como para organizarlos en varios grupos y que trabajen en un taller todo el curso



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 20 – JULIO DE 2009

2.1 Taller de maquillaje:

Será iniciado con una clase teórica, pero una teoría básica y ceñida a una praxis aplicable y útil. La cual abarcará los siguientes puntos:

-Introducción a la caracterización de personajes:

Cada personaje recibirá un tratamiento distinto, en el caso de independencia con respecto al grupo, según su finalidad, rasgos, protagonismo etc. El maquillaje cumplirá en cuanto a nivel estético como a nivel expresivo. Deberá facilitar al actor la identificación con su personaje y a su vez debe ser atractivo para el espectador.

-Introducción a la teoría del color:

Simbolismo, obtención de otros colores a partir de mezclas, finalidad de los colores, expresividad de los colores...

-Estudio de rasgos:

Breve estudio de rasgos, partiendo cada uno de sí mismo. Atenderemos a los tipos de facciones y a las líneas de estas que podemos usar para el trabajo y tratamiento de estos.

-Materiales:

Sprays, cremas, polvos, ceras, lápices... para qué sirven y cómo han de usarse.

-Técnicas de maquillaje:

Estudio de sombras, luces, colores oscuros, colores claros, colores fríos, colores cálidos. El dibujo y la mancha.

Se explicará con detalle en qué consisten cada una de estas posibilidades, como podemos combinarlas entre sí mismas y a su vez con nuestras facciones. Se hará hincapié, en las características de cada una de estas técnicas, cómo aplicarlas y para qué.

La explicación será práctica ya que iré demostrando cada ejemplo con la puesta en práctica de este.

Tras esta introducción se dará paso a la puesta en práctica, dejando un intermedio en el que los alumnos tomarán un primer contacto con los materiales y a su vez dedicaran un cierto tiempo a

ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 20 – JULIO DE 2009

observar sus rasgos y a pensar cómo modificarlos. Posteriormente será propuesta una temática, a la cual, el alumno deberá adaptar un personaje y caracterizarse como tal.

Este ejercicio será repetido según el tiempo restante, probando varias caracterizaciones.

La práctica será individual y personal.

2.2 Taller de Malabares:

Explicación introductoria a cerca de los posibles ejercicios a realizar: zancos, bolas, cariocas, palo.

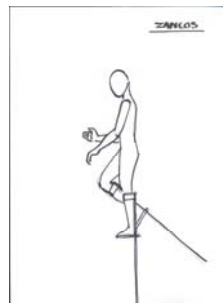
En el caso de seleccionar zancos, se iniciará la actividad informando un poco a cerca de estos, como la posibilidad de materiales, cómo han de hacerse y qué puede hacerse con ellos, tras esta breve introducción a modo de familiarización, procederé en el suelo, a enseñar como toma de contacto, como se ha de caer, y cual debe de ser el movimiento que han de realizar en los zancos

Antes de proceder al ejercicio en sí, se informará sobre los calentamientos que se deben de realizar antes de subirse en zancos como de los estiramientos una vez uno se baje del zanco.

El ejercicio está dividido en tres partes:

Cómo ponerse los zancos, toma de equilibrio en zancos y familiarización con el medio de forma dependiente (agarrado a un compañero, pared...), pérdida de la sujeción, el zancudo debe andar por sí mismo de manera independiente.

Por otro lado, si se prefiere aprender bolas, cariocas o palo se procedería a previa construcción y decoración, tras esto, se darían unas normas de movimientos para cada malabar.



El adiestramiento será personalizado según los intereses de cada alumno.

-En cuanto a los malabares, el material más fácil y rápido de manipular son los globos rellenos de arroz, pues, aunque resulte infantil, no deja de ser igual de útil y eficaz. En un principio se harán unos apuntes

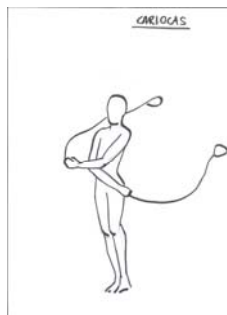
**INNOVACIÓN
Y
EXPERIENCIAS
EDUCATIVAS**

ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 20 – JULIO DE 2009

de cómo deben ser los movimientos, empezándose en un principio por el manejo de dos bolas, pasándose posteriormente al uso de tres, si fuera superado este nivel comenzarían a intercambiarse las bolas entre los compañeros.

-Respecto a las cariocas, está la posibilidad de hacerlas de alambre para trabajar con ellas el fuego, o en el caso de prescindir de él podrán trabajarse o bien con globos o con calcetines viejos, los cuales serán rellenos y decorados mas tarde.

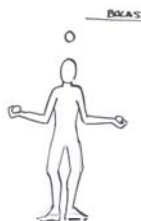
Al igual que con las bolas se realizaran movimientos básicos para el manejo de estas.

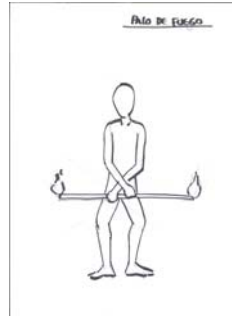


Si se deciden por trabajar el palo, este tiene, al igual que las cariocas la posibilidad de llevar fuego.

En cuanto a la elaboración del palo es rápida, ya que simplemente necesita, o bien aplicar el material para el fuego o por otro lado, decorarlo para hacer más vistoso su movimiento.

También habrá aleccionamiento sobre cómo ha de trabajarse el palo y sus peligros y cuidados en el caso de introducir el fuego.





Tanto al palo como las cariocas se les puede añadir fuego, pero este sólo será mencionado.

2.3 Taller de goma espuma:

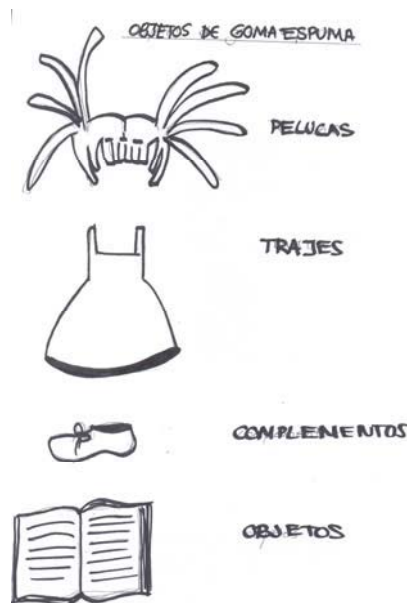
Se inicia la clase con una charla teórica sobre:

Cómo se trabaja la goma espuma

Qué materiales podemos emplear- pinturas, colas, alambres, costuras...

Ventajas y desventajas

Ideario, qué podemos hacer con la goma espuma- vestuario, accesorios, escenario, objetos...





ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 20 – JULIO DE 2009

Se les mostrarán ejemplos para que puedan hacerse una idea de lo que pueden hacer.
Tras una puesta en contacto, se plantearán por equipos el trabajo o trabajos a realizar.
Repartición de material por equipos de trabajo, los cuales han de asignarse las tareas.

2.4 Taller de estructuras:

Comienzo de la actividad con la explicación de a qué clase de estructura nos vamos a referir. En concreto trabajaremos la estructura externa del pasacalles.

Se trata de una estructura que vincula y unifica toda la trama que ha de desarrollarse desde un principio hasta el final.

El desarrollo de este taller será mayoritariamente teórico, ya que consiste en plantear un proyecto a desarrollar por los alumnos. En sí misma, la clase ha de encauzarse hacia un diálogo entre los participantes, para decidir finalmente como van a trabajar el pasacalles y como éste va a tomar sentido.

Por tanto desde un principio tendrán conocimiento de la función de la clase en sí misma, debido a la puesta en escena que sobre aviso habrán de configurar.

Desde un principio recibirán información sobre experiencias personales y varios ejemplos que podrán asimilar para no partir de cero.

En general, recibirán una teoría útil, en la que no se divagará sobre suposiciones, sino que se tratarán temas y experiencias concretas, las cuales serán una fácil ayuda.

¿En qué consiste una clase de estructuras? Para desgranar un pasacalles paso a paso, llegando por último a una estructura que revelará el funcionamiento del acontecimiento en sí.

La estructura no es una, hay muchas, estructura interna y estructura externa, nosotros vamos a resolver en un principio la externa, la estética, la presentación visual, aquella que a un golpe de vista engancha al espectador y que a su vez, informa de cómo acontecerá el encuentro.

Aún trabajando sólo la estructura externa y en concreto, la móvil, se hará referencia de los otros tipos de estructuras, ya que no son menos importantes aunque sí menos laboriosas.

Se entrará a distinguir entre lo que forma parte de la composición del material que se presenta al público y lo que no es tan evidente pero sí necesario para no llegar a un caos, como por ejemplo, la organización de los personajes en la escena, la compenetración de los movimientos o la armonía entre los personajes y el decorado.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 20 – JULIO DE 2009

La estructura será seleccionada por los asistentes, los cuales deben de presentar un proyecto, ya sea por dibujos, escrito o elaborado en modelos.

La estructura que ideen, debe ser móvil, responder a modo de símbolo o estandarte ante el público. Esta estructura tiene la función de unificar a todos los integrantes del pasacalles. No tiene por qué ser un objeto a modo de escultura que se pasea, sino que la propuesta es amplia y no única, pues pueden ser varios objetos identificadores, por ejemplo, si el pasacalles está basado en una temática de verano, la estructura a realizar podría ser desde un submarinista en una piscina llevado en un carro, hasta pistolas de agua que lleven a modo de accesorio todos los actores. También está abierta esta estructura, a la confección de trajes, símbolos, como alas, armaduras, banderas...

El resultado es libre, pero es el alma del proyecto, por tanto, este taller se trabajará de forma rigurosa y seria, puesto que es imprescindible la solución satisfactoria de este taller para que el pasacalles sea plausible.

Al igual que en los otros talleres trabajarán por grupos divagando sobre el tema. A continuación se dará paso a un debate de la puesta en común que se realizará sobre la marcha.

La propuesta del taller no debe censurarse tras la clase, debido a que requiere un periodo de maduración por parte del alumnado.

2.5 Taller de instrumentos:

Los alumnos deberán realizar instrumentos acordes a la temática de su pasacalles, y acorde a la línea musical que suele llevar un evento de este tipo.

Basándonos en la línea del pasacalles actual, se habrá de fabricar instrumentos ruidosos que llamen la atención, que sean melódicos y que a su vez marquen un ritmo fácil y claro de seguir.

Tras marcar unas pautas a seguir de qué funciones debe cumplir el instrumento, el alumno recibirá el material que hemos seleccionado como fácil de trabajar y que se adapta a nuestras intenciones.

Trabajaremos con latas, palos y chapas. Partiendo de aquí podemos configurar, maracas, palos de lluvia, platillos e instrumentos de percusión.

Más, todo queda abierto a la imaginación experimental.

A parte de la construcción de estos instrumentos se señalarán otros instrumentos al alcance de todos y muy prácticos y efectivos en los pasacalles



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 20 – JULIO DE 2009

3. PROYECTO ESCENOGRÁFICO

3.1. Realización de la escenografía de un pasacalles.

Tema : El agua

Al fijar la realización del pasacalles en verano, he elegido el tema del agua, por su facilidad de aplicación en esta época del año.

En torno a éste, gira el diseño del vestuario, maquillaje, estructuras y complementos.

La caracterización de personajes va supeditada al tema. Por tanto, todos los personajes van relacionados con el agua, ya sea en apariencia como por elementos relacionales.

Este es un tema sugerente para la época que lo propongo, puesto que permite establecer una relación más directa con el público mediante el uso de agua. Uso sustitutivo en algunos casos de la palabra

El tema del agua, entendido desde el lado de la fantasía y del absurdo ha de adaptarse a un lenguaje, cómico, histriónico y exagerado.

Todos los recursos del pasacalles deben adaptarse a este tema, desde los personajes, sus movimientos, música, vestuario, decorados, maquillajes, complementos etc.

Análisis de de viabilidad: (Requerimientos, costes, tiempo, infraestructura, recursos)

Pienso que se trata de un proyecto bastante viable, en cuanto a escenografía se refiere.

Este proyecto no sólo sería abarcado por el profesor, sino que el amplio grupo de actores que trabajara en el proyecto sería dirigido en la realización del mismo.

Por tanto el tiempo estimado en la realización del vestuario, complementos y estructuras móviles ocuparía desde el comienzo del curso hasta el final, por lo que hay tiempo de sobra, para equivocarse, hacer pruebas e investigar.

En cuanto a costes, parto de unos materiales baratos y sencillos para la construcción del atrezzo. Calculo que el coste aproximado ronda los 500 euros.

Materiales:

Goma espuma (para pelucas), y estructuras.

Telas, para vestuario

Plásticos, para la realización de complementos y vestuario.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 20 – JULIO DE 2009

Tubos de plástico (para realización de miriñaques y otras estructuras), tubos de aluminio para elevar y montar las estructuras, como un carro que porte el sonido y dos elevadores para llevar colgados.

Aluminio o hierro, para la realización de un par de zancos

Sprays, colas, precintos, tijeras, Cutter, tintas etc.....

Este pasacalles podría financiarse presentándose al ayuntamiento del pueblo como un taller de animación y creación escenográfica.

3.2 Desarrollo:

Escena. Espacio escénico y escenográfico. Espacio real y simulado: La calle y la plaza como espacio real, un mundo de fantasía como espacio figurado

Movimiento y ritmo, entradas salidas, desplazamientos:

Al tratarse de un pasacalles, lo normal es que se tarde unos 30 minutos en 1000 metros y una media de 10 a 15 minutos en una plaza. Se debe empezar y terminar en el mismo sitio, para que los actores no tengan que desplazarse con todo el material hasta el punto de inicio. Por otra parte, también es importante que los actores se cambien desde donde vaya a comenzar para que no tengan que salir disfrazados y sean vistos por el público.

En cuanto al movimiento de los actores y su situación dentro del pasacalles.

Caracterización:

Personajes:

- Sirena: será interpretada por un chico. Personaje cómico, trata de ligar con los chicos mostrando su hermosa voz (típico grito de sirena). Este personaje podrá moverse libremente por la escena, ya que va huyendo del pirata y a su vez busca un novio desesperadamente. Representa un tipo de coquetería un tanto torpe y vasta a la vez, lo cual le lleva a obligar a los chicos a que la cojan en brazos, a que le den besos y haga lo que ella diga etc.

Vestido: lleva una peluca de goma espuma rubia con algas en la cabeza, un sujetador de cascos que terminan en cola de pescado y una cola que lleva a modo de falda para facilitar la movilidad durante el recorrido.

Maquillaje: Base de color dorado, exageración de ojos y pestañas, labios rojos y colorete. Portará una pistola de agua para interactuar con el público.

- Pompa de jabón: interpretado por un chico o una chica.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 20 – JULIO DE 2009

Ha de ir chocándose con el público, tirarse en cima, saltando etc. Ha de girar sobre sí misma, a modo de peonza y coger a los niños para que giren con ella. Se trata de un personaje sin una destacada personalidad. Se trata de un personaje neutro.

Vestido: En la cabeza llevará un gorro de látex y un traje con forma esférica de plástico relleno de aire para que no pese. Medias blancas y zapatos blancos.

Maquillaje: Base blanca, ojos negros y colorete.

Portara un tubo para hacer pompas, las cuales arrojará al público.

- Maruja con spray para limpiar, interpretado por una mujer. Adoptará un lenguaje de barrio para ponerse a cotillear con el público, a quienes les contará las últimas noticias de los personajes de la escena mientras les quita el polvo y les pasa el trapo húmedo. Este personaje actúa a modo de narrador, ya que su misión es poner a la última al espectador. Como es una maruja actuará como tal adoptando todos los clichés oportunos y a su vez se meterá con los peinados de las mujeres, con la vestimenta desarreglada del público mientras va limpiando todo lo que encuentra y contando su vida.

Vestido: Una camisa hortera de flores, una falda a media pierna que se mate con el color de la camisa, un delantal, unos calcetines de deporte blancos y las zapatillas de estar en casa.

En cuanto a peinado, llevará unos rulos exagerados.

Maquillaje: Base blanca, unos coloretes pronunciados, el rabo del ojo marcado y unos labios rojos.

Objeto; lleva una bayeta y un spray de agua.

- Llorona: Una niña realizará este papel. Este personaje recrea el enfado de una niña chica. No habla, sólo llora, se enfada con la gente y se enrabieta con todo lo que le pase, ya sea que la toquen o le digan algo. Se acerca al público como buscando que la consuelen, pero cuando lo intentan, ella se enfada más todavía, rabia, chilla, patalea y se abraza a la gente llorando desconsolada. Todo esto con un toque trágico-cómico.

Vestido: una camisa blanca con un cuello exagerado y una falda de color rosa que se coge con tirantes. Unos calcetines blancos y unos zapatos rosas. Una peluca de goma espuma, de color rojo fosforescente con un par de coletas.

Maquillaje: base blanca, coloretes, unos ojos tristes y expresión de la boca pintada hacia abajo.

Objeto: Lleva un aparato cogido a la cabeza que echa chorros de agua, a modo de lágrimas, mojando a la gente.

- Buzo: Chico o chica indistintamente. Anda balanceándose de un lado a otro, es patoso por que va con las aletas. Pregunta al público por el mar, anda como loco buscándolo. Si ve fuentes, se mete en ellas e incluso se tira en mitad de la calle a nadar. Anda hacia delante y hacia detrás chocándose con la gente. Cada vez que se arroje agua al público el va corriendo e intenta nadar.

Vestido: Traje de buzo



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 20 – JULIO DE 2009

Objeto: tubo para respirar, de vez en cuando echa agua por ahí, y aletas.

- Pirata: Va en zancos. Es el malo del pasacalles. Persigue a la sirenita y cada vez que ésta se acerca a un chico, el pirata le reta a duelo y saca su espada. Va retando por ahí a todos los chicos. Está obsesionado con las batallas y tras el grito de -¡Al abordaje!, la emprende contra el público. El resto de personajes suelen estar huyendo del pirata. Éste se entretiene en coger como rehenes a quien pillas y se inventa batallas imaginarias. Al igual que la sirena, se mueve libremente por la escena.

Vestido: Chaqueta roja de pirata con el correspondiente loro colgado, bombachos negros (especiales para zancos), un sombrero de goma espuma.

Maquillaje: Base blanca, un bigote, ojos marcados con ojeras y coloretos.

Objeto: Una espada gigante de goma espuma y cartón.

- Medusas, Se trata de dos estructura móviles, las cuales se cargan a la espalda a modo de mochila, elevándose un metro y medio por encima del actor. El papel de estas medusas, no es más que el de llenar la escena y el de complementar al resto de personajes. El papel de los actores que porten las medusas es el de bailar al ritmo de la música y tocar con los tentáculos de estas al público, ya que podrán manipular los brazos de estas con unos tubos que se sujetan al cuerpo de la medusa y caen a las manos del actor.

Vestido. Por un lado las medusas estarán hechas con plástico y telas finas. Por otro lado, los actores que las lleven, irán vestidos de blanco y maquillaje blanco.

Por último una persona irá tirando del carro que contiene el equipo de música.

El carro por otro lado irá adornado con motivos acuáticos.

Dependiendo de los alumnos que tengamos en el taller cabe la posibilidad de que varios realicen le mismo papel o de que ellos mismos inventen sus propios personajes atendiendo a este temática y estética.

-Tiempo. Tiempo real, tiempo ficticio

La puesta en escena es atemporal y en cuanto al tiempo real, debe oscilar entre 1 hora y 1:30 horas

Debe haber unos tiempos internos, en los que se hacen paradas en plazas. Debe haber al máximo tres y como mínimo una.

La primera debe ser nada más empezar el pasacalles, los actores deben de darse a conocer al público, interactuar con él y exhibir la escenografía. La segunda parada sería conveniente realizarla en una plaza, paseo o zona amplia, aquí de nuevo, el actor debe movilizar al público, en caso de que halla malabaristas o acróbatas, estos deben aprovechar el momento para realizar algún tipo de espectáculo. Por último, la última parada ha de realizarse al final, a modo de despedida, esta parada suele ser más



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 20 – JULIO DE 2009

rápida que el resto, por lo que con una despedida de los personajes y un último paseo vasta. El tiempo estimado para estas paradas oscila entre los 5 minutos y los 10 m.

Autoría

- M^a Victoria González Garrido
- toyastar@hotmail.com