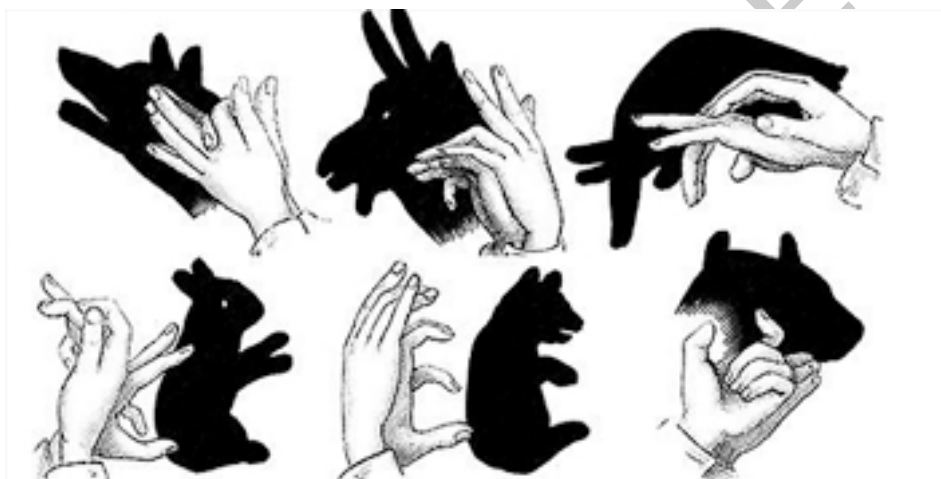


COLECCIÓN DE JUEGOS DE TODO EL MUNDO: SOMBRAS CHINESCAS



Autora

Alba Sanz Sotelo

Año 3011



ÍNDICE

1. Origen e historia del juego
2. Descripción del material
3. Modalidades
 - 3.1. Gimnasia de manos
 - 3.2. Siluetas de animales
 - 3.3. Siluetas humanas
 - 3.4. Teatro de sombras
4. Referencias bibliográficas
5. Índice de ilustraciones



1 ORIGEN E HISTORIA DEL JUEGO

El arte de las sombras se remonta a los albores de la civilización. Las culturas primitivas atribuyen a la sombra del hombre una vida e identidad sólo parcialmente supeditadas a quien la proyecta. Precisamente de esta creencia deriva el más antiguo y elemental de los espectáculos, el cual se fundamenta en la habilidad gestual de las manos, y la modificación estudiada de su postura.

El origen del teatro de sombras chinescas se remonta a hace más de 2000 años, en los tiempos de la dinastía Han en China, donde actualmente sigue gozando de gran popularidad.

El desarrollo del arte de sombras chinescas en los últimos mil años debe mucho a la acumulación y perfeccionamiento de experiencias de los artistas folklóricos durante varias generaciones. Pero, a la vez que un arte peculiar, el arte de las sombras chinescas es también un arte integrador, un compendio cultural de muchas ramas artísticas, el cuál se puede emplear perfectamente como herramienta educativa a la vez que recreativa.

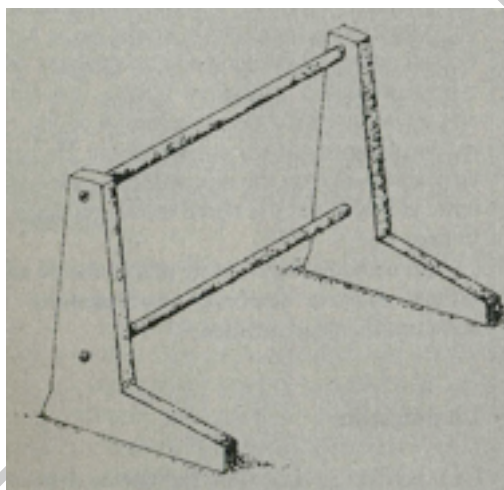
2 DESCRIPCIÓN DEL MATERIAL

Para la proyección de las sombras únicamente necesitaremos nuestras manos, una fuente de luz y una pantalla.

Como pantalla podemos emplear desde la pared hasta una sábana o tela o unas cartulinas. El único inconveniente es que la



pared obliga a adoptar una postura muchas veces incómoda, y además los artistas quedan al descubierto de los ojos del público, con lo que se pierde parte de la magia. Lo más cómodo y recomendable es crear una pantalla móvil con unos listones de madera y una tela, con lo que la podremos colocar en el lugar más adecuado y que nos resulte más cómodo. También deberemos tener cuidado y hacer que el soporte sobre el que coloquemos nuestra pantalla impida ver todo lo que ocurre entre bastidores.

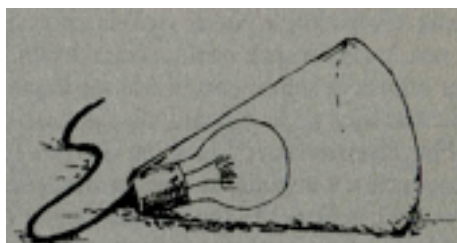


Ejemplo de soporte para la pantalla.

En cuanto a la luz, lo primero es que la sala en la que vayamos a trabajar deberá estar en semipenumbra, sino completamente a oscuras, dependiendo de la potencia del foco de luz del que dispongamos. Nuestra fuente de luz deberá ser directa y unidireccional. Podemos emplear desde una vela protegida con una cuchara para que no se apague, una bombilla con una pantalla cónica



(de cartulina negra y forrada por dentro con papel de aluminio), una linterna o un proyector.



También podremos crear diferentes efectos cromáticos empleando filtros de colores. Aumentaremos o disminuirémos el tamaño de las sombras alejándonos o acercándonos al foco.

3. Modalidades

3.1. Gimnasia de manos

El espectáculo de sombras aprovecha la habilidad gestual de una o ambas manos, para lo que necesitaremos adquirir la soltura necesaria. Hay un tipo de ejercicios que nos ayudarán a lograrlo; consisten en unos ejercicios preliminares para potenciar la soltura, principalmente en los más pequeños, y que más adelante nos servirán de calentamiento. Son los siguientes:



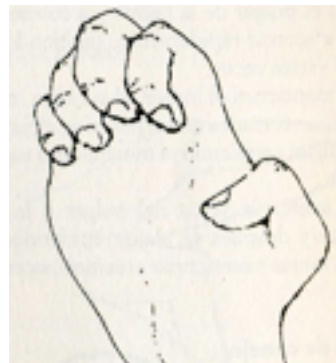
Arpegio de los dedos



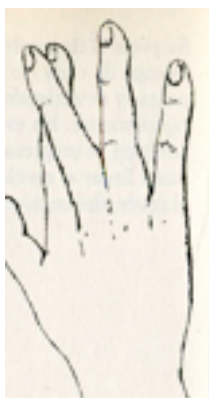
Papirotazo



Garra



Levantamientos



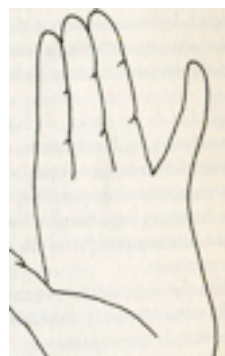
Ardilla



Patatas de mosca



Cabeza de gato Flexiones independientes Separación del meñique



Además de otros como movimientos del pulgar, flexiones del meñique, flexiones de todos los dedos, separación de los dedos por grupos (índice-corazón, anular-meñique).

3.2. Siluetas de animales

Águila

Se trata de una figura que debe realizarse con las dos manos y los antebrazos unidos. El gran cuello del animal, el ojo centelleante y el pico rapaz que simulan el pulgar extendido y el índice muy curvado de la mano izquierda crean un considerable efecto. Encabalgamos parcialmente el antebrazo derecho sobre el izquierdo, calibrando el grosor del cuello. Colocamos la palma de la mano derecha sobre el dorso de la izquierda. Alineamos el meñique de la derecha con el pulgar extendido de la mano izquierda; flexionamos los otros dedos de la mano izquierda. Encabalgamos el índice de la mano derecha sobre el corazón, hasta reducir el paso de la luz a una pequeña ranura. Para completar la figura mantendremos el índice de la mano izquierda muy arqueado y en constante movimiento: así parecerá que el pico de nuestra águila se mueva.



Aguilucho

Colocaremos la mano izquierda en posición horizontal. Mantendremos la mano semiflexionada y el pulgar pegado a la primera falange del índice. Con el meñique estirado, acentuaremos



gradualmente la curvatura de los tres dedos centrales. Pondremos la palma de la mano derecha y arquearemos los dedos de manera que los extremos se posen sobre la raíz del índice de la mano izquierda. La movilidad del pico dependerá de la mano izquierda.

Alano

El bonito morro de este imponente perro se realiza fácilmente empleando ambas manos. Giramos hacia la luz el dorso de la mano izquierda, doblada en forma de cuchillo. Levantamos el pulgar y mantenemos unidos y estirados el meñique y el anular en sentido horizontal. Cubrimos parcialmente la punta del corazón con el anular y doblamos el índice sobre la primera falange. Juntamos la palma derecha con la izquierda, dejando resbalar un poco más abajo la primera respecto a la segunda. Mantendremos los dedos de la derecha unidos y estirados y el pulgar separado.



Alce

Se trata de una de las siluetas más sencillas. Pondremos la mano derecha en forma de cuchillo frente a la luz. Con la mano en esta posición flexionaremos la muñeca lateralmente, doblaremos el pulgar sobre la palma y mantendremos los tres dedos centrales alineados y unidos, separando sólo el meñique. Una vez aquí aproximaremos las



partes interiores de las muñecas, manteniendo alzada la mano izquierda. Los dedos de esta mano forman la cornamenta, por lo que deberán estar un poco separados y curvados. En este caso la gestualidad reside en el movimiento del meñique derecho.

Ardilla

La mano derecha esboza el perfil anterior del cuerpo y la izquierda la parte posterior. Cruzaremos la mano derecha un poco más arriba de la muñeca y la izquierda, de manera que índice, corazón y anular se agrupen a la altura de la raíz del pulgar derecho formando un pequeño arco. Levantando el corazón



formaremos la cola de la ardilla. El meñique y el pulgar los extenderemos para que sobresalgan por debajo de la muñeca derecha. En cuanto a la mano izquierda, apretaremos el pulgar contra la segunda

falange del dedo índice doblado y mantendremos doblados los otros dedos hacia la palma de la mano a excepción del meñique.



Bóxer

Doblabamos ambas manos, manteniendo los dedos unidos y pondremos la mano derecha sobre la izquierda. Al hacer esta operación trataremos de que los dedos de la mano derecha se coloquen exactamente sobre la raíz dorsal de los dedos de la mano izquierda. Cuidaremos que el arco formado produzca la silueta luminosa de su ojo triangular.



Llegados a este punto colocaremos el pulgar derecho extendido y recto por encima del dorso de la mano representando la oreja del animal y, el otro, ligeramente curvado hacia abajo formando la mandíbula inferior, que puede ser móvil.

Burrito



Es una figura muy sencilla. Para realizarla juntaremos las palmas de las manos entre sí y doblaremos las muñecas lateralmente. A continuación separaremos los pulgares para formar las orejas, y los meñiques para formar la boca.



Caballo

Pondremos el dorso de la mano izquierda doblada frente a la luz. Mantendremos estirado el pulgar; doblaremos el meñique sobre la primera falange y lo separaremos de los demás dedos, que permanecerán juntos. Acercaremos la palma de la mano derecha a la de la izquierda y entrecruzaremos los pulgares. Pondremos los otros dedos encima del dorso de la mano izquierda, cerrando los dedos corazón e índice de esa mano.



permanecerán juntos. Acercaremos la palma de la mano derecha a la de la izquierda y entrecruzaremos los pulgares. Pondremos los otros dedos encima del dorso de la mano izquierda, cerrando los dedos corazón e índice de esa mano.

Cabra

Colocaremos la mano izquierda de forma que parte de la palma quede orientada hacia la luz. Mantendremos el pulgar estirado y superpondremos el índice. Arquearemos el meñique hacia abajo y mantendremos el corazón y el anular estirados. Colocaremos la palma de la mano derecha encima de la izquierda. Apoyaremos el meñique derecho sobre el pulgar izquierdo. Doblabamos el anular en forma de arco y colocaremos el extremo del índice de la mano inferior. Mantendremos el pulgar extendido y levantaremos su punta, de forma que sobresalga por el dorso de la mano. Por último mantendremos el corazón y el índice estirado, levantados y un poco separados. En este punto podremos mover la boca, la barba y el ojo.



meñique derecho sobre el pulgar izquierdo. Doblabamos el anular en forma de arco y colocaremos el extremo del índice de la mano inferior. Mantendremos el pulgar extendido y levantaremos su punta, de forma que sobresalga por el dorso de la mano. Por último mantendremos el corazón y el índice estirado, levantados y un poco separados. En este punto podremos mover la boca, la barba y el ojo.



Cangrejo



Muy sencilla y sugerente es la silueta de este enorme cangrejo de playa. Con las palmas orientadas hacia la luz, cruzaremos las manos a la altura de las muñecas. Arquearemos las manos como si quisiéramos coger algo, manteniendo los dedos bien separados. Por último flexionaremos los pulgares ocultándolos tras las respectivas palmas.

Caracol



derecha.

Estiraremos la mano derecha con la palma abierta y arquearemos la muñeca hacia arriba. Mantendremos unidos el dedo meñique y el anular, separándolos del grupo compacto del índice y el corazón. Desplazaremos ahora el primer grupo hacia delante. La mano izquierda la cerraremos en un puño y la colocaremos sobre la muñeca



Cerdito sentado



La ejecución no es fácil. Primeramente acercaremos las manos de manera que estén en estrecho contacto. Las colocaremos de manera que meñique y anular derechos queden bien separados y estirados, y que, por el contrario, corazón e índice permanezcan separados al introducir en medio el pulgar izquierdo. Ahora ya podemos colocar el corazón e índice derechos debajo del índice izquierdo, de forma que parezcan en contacto con la punta del corazón, y estiraremos el meñique izquierdo hasta que sobrepase ligeramente al derecho.

Cisne



Colocaremos el brazo izquierdo con el codo doblado unos 90° y flexionaremos la muñeca hacia delante. Mantendremos los dedos de la mano (excepto el pulgar) próximos y ligeramente arqueados; acercaremos ahora la punta del pulgar al índice para formar el pico. Pondremos el antebrazo derecho vertical y lo aproximaremos, por encima del codo, al brazo previamente colocado. Únicamente debe sobresalir la mano, la muñeca y un pequeño segmento de antebrazo. Doblabamos la muñeca hacia nosotros manteniendo los dedos separados a modo de plumas, pero ocultando el pulgar doblándolo hacia dentro. Esta figura permite un gran movimiento tanto de la cabeza y pico como del ala.



Cocodrilo



Pondremos la palma derecha encima de la izquierda, uniendo las muñecas. El pulgar, ligeramente doblado hacia arriba, estará un poco más adelantado que la palma. Flexionaremos entonces el meñique y el anular. Ocultaremos el pulgar derecho juntándolo con el índice; con esta operación obtendremos también el resultado de sustraer a la vista el pulgar izquierdo, que habíamos doblado anteriormente. En este punto doblaremos hacia abajo las dos últimas falanges del meñique, del corazón y del anular derecho y mantendremos el índice estirado hacia delante.

Conejito



Pondremos la mano derecha en el centro de la escena con una inclinación de unos 45°. Extenderemos el pulgar hacia delante y doblaremos el meñique y el anular sobre él. Doblabamos el índice y el corazón a la altura de la tercera falange y separaremos los extremos, de forma que el corazón quede más abajo respecto al índice. Después acercaremos la izquierda, de manera que la raíz del meñique se adhiera a la segunda falange del índice derecho; mantendremos el anular paralelo al meñique e inclinaremos los dos dedos un poco hacia delante. Mantendremos entonces el corazón perfectamente extendido, de modo que quede un poco separado del anular y del meñique. Doblabamos el índice sobre sí mismo, para que la primera falange esté en contacto con la última, y mantendremos el pulgar pegado a la mano.



Gato

Esta figura se realiza con dos manos y un antebrazo.



Mantendremos el antebrazo levantado en el centro de la escena. Cerraremos el puño mostrando el dorso a la luz. Los dedos índice y meñique los levantaremos ligeramente a modo de orejas. La otra mano la esconderemos detrás del codo y haremos sobresalir uno de los dedos por debajo del codo para formar la cola.

Lobo

Orientaremos el dorso de la mano derecha hacia la luz, flexionando la muñeca. Levantaremos el pulgar y flexionaremos el



índice hasta mostrar sólo la tercera falange, estiraremos el índice y el corazón juntos, y separaremos el máximo posible el dedo meñique. Acercaremos la palma de la mano izquierda a la de la derecha; levantaremos el extremo de los dedos anular y meñique izquierdos hasta

el límite inferior de la mano derecha. Ocultaremos el índice y el corazón de la mano izquierda entre ambas palmas. Gran parte del efecto logrado dependerá de la forma en que animemos el perfil del morro y de las orejas.



Oca

Estiraremos la mano izquierda hacia arriba y asiremos la muñeca con la otra mano. Obtendremos la figura de la cabeza (el cráneo, el ojo luminoso y el pico móvil) reclinando el pulgar estirado en el



interior de la cavidad de la mano. Al mismo tiempo intentaremos encabalgarse el anular sobre la base del corazón; en este punto acercaremos el índice doblado al anular. La movilidad del meñique estirado hacia abajo completará la figura. Si tratamos de mover sincrónicamente la punta del dedo meñique y la mano que sujeta el pulgar, parecerá como si el animal rompiera en sollozos.

Pájaro volando



Se trata de una figura muy sugerente y muy sencilla, que puede obtenerse con las dos manos. Basta con poner las palmas abiertas de ambas manos frente a la luz y, a continuación, acercar los pulgares entre sí. Si procuramos poner el extremo de un pulgar más alto que el otro, obtendremos también el perfil de la cabeza del ave.



Perro que ladra

Esta figura, de una cierta complejidad, debe realizarse con las dos manos. Para disponer correctamente los dedos es necesaria una preparación adecuada. Colocaremos la mano izquierda, perpendicularmente, frente a la luz. Mantendremos el meñique estirado en sentido horizontal y extenderemos los dedos centrales hacia abajo, manteniendo el pulgar estirado. Acercaremos la palma



de la mano derecha, colocada en forma de cuchillo, a la izquierda y entrelazaremos los pulgares. En esta figura es muy importante la habilidad del animador al coordinar los movimientos de la mandíbula, de la lengua y de las orejas.

Tortuga



Estiraremos la mano derecha ofreciendo el perfil a la luz. Flexionaremos la muñeca hasta crear un ángulo recto aproximadamente. Mantendremos el índice y el corazón bien estirados en sentido horizontal y orientaremos el meñique y el anular

hacia abajo, tratando de mantenerlos lo más extendidos que podamos y un poco separados. En este punto apoyaremos la punta del pulgar sobre el anular. Ahora pondremos la muñeca izquierda sobre la derecha y colocaremos el índice izquierdo extendido en la



cavidad que dejan el índice y el corazón derechos. Doblabamos el meñique y el anular izquierdos a la altura de la raíz del pulgar derecho, de forma que sobresalgan de la mano que los sostiene. Por último, dejaremos el corazón izquierdo apoyado sobre el índice derecho. Es muy importante que los dorsos de las manos produzcan una bóveda adecuada y que los dedos que forman las patitas se muevan de manera coordinada.

3.3. Siluetas humanas

Bertoldo

De grandes zapatos, cerebro pequeño y un aire invariablemente tontorrón y despistado (aunque con momentos de astucia siempre divertidos). Esta figura clásica del teatro popular y culto se obtiene superponiendo ambas manos.



Pondremos la mano derecha extendida en el centro de la mano izquierda, ofreciendo el dorso a la luz. Mantendremos estirados el pulgar y el índice en sentido horizontal y doblaremos parcialmente los dedos centrales separándolos un poco. Apoyaremos el dorso de la mano izquierda sobre la palma derecha. Introduciremos el corazón entre el meñique y el anular de la mano derecha, de forma que sobresalga horizontalmente. Cerraremos el meñique y el anular en la palma y aproximaremos el índice doblado al pulgar, que también lo estará, procurando dejar entre los dos dedos un pequeño espacio vacío.



Hada desmemoriada

Pondremos la mano izquierda perpendicular ante la luz; flexionaremos la muñeca hacia delante y doblaremos el pulgar, el índice y el meñique, mientras que mantendremos estirados y ligeramente inclinados hacia delante el corazón y el anular. Superpondremos la palma derecha al dorso izquierdo; ocultaremos el pulgar en la palma y doblaremos el índice de forma que sobresalga



únicamente la primera falange. Corazón, anular y meñique los extenderemos hacia delante y, por último, inclinaremos el anular de manera que quede por debajo de los otros dedos estirados.

Robinson.



Pondremos la mano derecha ante la luz a la vez que flexionamos hacia delante la muñeca. Doblaremos hacia abajo el meñique y mantendremos perfectamente estirado hacia delante los otros dedos. Acercaremos el dorso de la mano izquierda a la parte interior de la muñeca derecha. Doblaremos todos los dedos de la mano izquierda y colocaremos el extremo del pulgar sobre el último nudillo del índice.

3.4. Teatro de sombras

Una vez que manejemos la proyección de las sombras, podremos



ir más allá y crear fascinantes historias. Podremos introducir un narrador y diferentes efectos sonoros y ópticos como los que se exponen a continuación, y que, a pesar de su sencillez, lucirán mucho nuestra obra.

Podremos simular disparos al entrechocar dos tablillas de madera seca, explotar un globo para imitar una explosión, repiquetear lápices sobre una mesa de madera para obtener el galope de un caballo. Estrujando una bola de celofán obtendremos una verosímil imitación de las llamas de una hoguera, o un trueno al golpear la tapa de una olla.

En cuanto a los efectos ópticos podremos crear desde nieve y lluvia con bolitas de poliuretano, hasta viento con papeles y un ventilador...

Con todo esto y la imaginación adecuada seremos capaces de crear increíbles historias y aventuras.

4. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Mina, Atilio. (1997). Sombras chinescas. Cómo obtener con la sombra de las manos animales, retratos y caricaturas. Editorial de Vecchi.

Museo del Niño y Centro de Documentación Histórica de la Escuela (2001). El arte de las sombras chinescas. www.museodelnino.es

Ilustraciones obtenidas de:

Mina, Atilio. (1997). Sombras chinescas. Cómo obtener con la sombra de las manos animales, retratos y caricaturas. Editorial de Vecchi.

