



PANTOMIMA
~~~~~

Guía didáctica

EP1, EP2, EP3 y EP4

El espectáculo

“Cada noche se duerme acunado por el sonido del metrónomo. Cada noche sueña con orquestas que tocan música barroca. Sin embargo, nunca había soñado que despertaba, que podía interactuar con esa orquesta y mucho menos que lo hacía rodeado de gente.”

Pantomima es un espectáculo que combina el teatro gestual (sin palabras), con piezas clásicas de la historia de la música. Un viaje lleno de humor que transita entre la maestría de los músicos y la excentricidad del personaje protagonista, interpretado por el clown Gorka Ganso, coautor del guion junto a Mikel Cañada.

El conjunto instrumental, formado por un violín, un oboe, un fagot, un clave y un piano, interpretará obras de Handel, Bach, Mozart, Grieg, Vivaldi y Morricone, entre otros.

Una producción de Musika Gela de Euskadiko Orkestra.

EUSKADIKO
ORKESTRA

Objetivos

- Desarrollar la audición musical activa y fomentar la escucha atenta.
- Presentar de forma cercana los instrumentos, sus características, timbre y sonido.
- Reconocer diferentes formas musicales.
- Descubrir la capacidad de la música para comunicar y expresar emociones.
- Mostrar la relación de la música con otras disciplinas escénicas.
- Fomentar la creatividad a través de la expresión corporal y musical.
- Tomar conciencia de las posibilidades de la comunicación no verbal y el lenguaje corporal.
- Afianzar los hábitos de escucha y correcto comportamiento en un teatro o auditorio.

Los instrumentos

Oboe: instrumento de viento madera. Su sonido se produce por la vibración de una lengüeta de caña doble. Su timbre es penetrante, algo nasal y dulce. El oboe tiene una gran capacidad expresiva.

Fagot: de la misma familia que el oboe, también con lengüeta doble, pero más grande y grave. Su largo tubo se dobla sobre sí mismo.

Violín: el más pequeño y agudo de los instrumentos de cuerda frotada. El sonido se produce al hacer vibrar sus cuatro cuerdas frotándolas con las crines de un arco.

Piano: instrumento de cuerda percutida. El sonido se produce al pulsar las teclas, que accionan un sistema de martillos forrados con fieltro. Estos percuten las cuerdas de acero, que vibran dentro de la caja de resonancia.

Clave: también llamado clavecín, clavicémbalo o cémbalo, es un instrumento de cuerda pulsada, accionado por medio de un teclado. El pianista será el encargado también de este instrumento.



El clown y co-guionista

El slogan de la compañía de **Gorka Ganso** es toda una declaración de intenciones... GANSO&Cía: Idiotas profesionales desde 2007. En esa fecha empezó a hacer el ganso junto a Cecilia Paganini. Una docena de años atrás ya había empezado este viaje artístico en otras compañías, Facultad de Bellas Artes, formación actoral....

Por encima de otras artes le apasiona el CLOWN, ese estado primario e imperfecto. Punto de partida y referencia en la creación de todos sus espectáculos. Trabajos artesanales y contemporáneos donde el público encuentra su reflejo en personajes cargados de humanidad. Héroes de lo cotidiano, estúpidos y transparentes, que nos transportan de la risa a la ternura.

Paralelamente, colabora con Orquestas, dirige espectáculos ajenos, organiza eventos como MALUTA o TONTOLAPIKO EGUNA y se olvida del paraguas en días de lluvia. Como dice su amigo y maestro Pep Vila: "El Clown no sabe hacer nada y de eso hace un arte".





La música

El concierto recoge piezas de diferentes estilos y épocas. El repertorio va desde el barroco hasta el siglo XX, con obras clásicas y alguna pincelada de música de cine.

Trío Sonata n°1, de Georg Friedrich Handel

Arioso (Cantata 156), de Johann Sebastian Bach

“Soy el cazador de pájaros” (La flauta mágica), de Wolfgang Amadeus Mozart

Danza noruega op.35 n°2, de Edvard Grieg

Concierto para violín, oboe, orquesta de cuerda y continuo, de Antonio Vivaldi

La Pantera Rosa, de Henry Mancini

“En la cueva del rey de la montaña” (Peer Gynt suite n°1), de Edvard Grieg

Gabriel's oboe, de Ennio Morricone

Dúo de las flores (Lakmé), de Leo Delibes

PLAYLIST



La pantomima

La palabra proviene del griego **pantómimos**, que significa "quien todo lo imita".

La **pantomima** es una forma de expresión teatral que utiliza gestos y movimientos corporales en lugar de palabras para contar una historia o expresar emociones.

También en la **danza** a veces se utiliza ese término o el de "baile pantomímico", ligado por supuesto a la **música**. Por ejemplo, uno de los números musicales más hermosos y poéticos de el ballet *El amor brujo* de Falla, es la **Pantomima**.

En el **cine mudo** la pantomima era fundamental, porque las películas no tenían sonido ni diálogos hablados. Los actores debían expresar todo únicamente con sus movimientos, gestos y, sobre todo, expresiones faciales. Artistas como **Charlie Chaplin** se hicieron famosos por su habilidad para comunicar humor, tristeza o sorpresa solo con su interpretación gestual y física. Esta forma de interpretar hizo que el cine mudo fuera divertido y fácil de comprender para todos.



1. Cantomima

Aunque se trata de un espectáculo sin palabras, ya sean habladas o cantadas, podemos trabajar vocalmente en el aula con alguna de las melodías del repertorio. Os proponemos, por ejemplo, “En la cueva del rey de la montaña”, de Edvard Grieg, aunque podéis hacerlo con cualquier otra pieza, de cara a reconocerlas y disfrutarlas más el día del concierto.

- Escuchad la música de Grieg, y seguid la melodía tarareando.
- Repasad la melodía *a capella* a diferentes tempos, trabajando el acelerando final.
- Por grupos, inventad una secuencia de gestos o movimientos sencillos, que se repitan a modo de coreografía.
- Enseñad vuestra frase coreográfica al resto, poniéndoos frente a la clase, para que repitan en espejo.
- Ahora que conocéis bien la melodía, podéis intentar ponerle letra. Elegid la temática a vuestro antojo, pero intentad cuadrar el número de sílabas (a ser posible una por sonido/nota) y la acentuación de las palabras, intentado hacerlas coincidir con parte fuerte musical.
- Aprended la letra y “traducidla con gestos”, palabra por palabra o, más bien, idea por idea.
- Cantadla sobre la grabación de la pieza original, sustituyendo algunas ideas por sus gestos. Id eliminando palabras hasta que solo quede la coreografía gestual sobre la música.

2. Los instrumentos

Identificad cada uno de estos instrumentos y escribid sus nombres. Si pincháis sobre ellos podréis escuchar su sonido. Buscad videos o grabaciones en los que podamos ver diferentes combinaciones de todos ellos: dúos, tríos, cuartetos...



3. Pantomima musical

Dos de los más grandes actores y cómicos de la época dorada del cine mudo, Buster Keaton y Charlie Chaplin, se reúnen en la película *Limelight*, dirigida por Chaplin y estrenada en 1952.

En una de las escenas de la película, ambos nos regalan una excelente muestra de pantomima, en la que un dúo de músicos tocan (o destrozan) dos de los instrumentos presentes en nuestro concierto: violín y piano.

- Disfrutad de la [escena completa](#) de este dúo cómico.
- Elegid, de entre la música del repertorio, las piezas que más os inspiren para hacer un número de pantomima.
- Inventad algún gag por grupos, con las piezas seleccionadas.
- Representad ahora una pequeña escena de una orquesta. Cada uno elige el instrumento que tocará, realizando los gestos correspondientes.
- Por turnos, alguien ocupa el puesto de director o directora de la orquesta, cuyos gestos imitaremos siempre (por muy extraños que sean).



4. Comedia física

El **slapstick** es un género de comedia visual y gestual que basa su atractivo en la broma y la farsa de golpes y violencia que no producen un dolor real, sino escenas ridículas o exageradas con un efecto cómico para el espectador.

En los años 1910 a 1930, época del cine mudo, el **slapstick** consigue su mayor popularidad, principalmente en Estados Unidos, donde es una pieza clave en el desarrollo del humor estadounidense. Os animamos a ver imágenes del género:

- Por ejemplo, de [Charlie Chaplin](#), [Buster Keaton](#), [Harold Lloyd](#) o [Laurel y Hardy](#).

El gran referente de la pantomima, el clown y el humor físico en nuestro país ha sido, sin duda, el grupo catalán **Tricycle**. Joan Gràcia, Paco Mir y Carles Sans mostraban su dominio físico, gestual y cómico para que situaciones absurdas resulten increíblemente lógicas, consiguiendo una sonrisa permanente del público que se convierte a menudo en carcajada.

- Uno de sus espectáculos más conocidos se llama **Slastic**. Con esa imaginaria marca de artículos deportivos juegan con el tema del deporte sin caer en la típica competitividad y la violencia. Os recomendamos la escena del [Boxeo](#) o la mítica e hilarante de los [Bebés](#).



5. Sin palabras

Los juegos de adivinar con gestos, tan populares, se basan en la **mímica** y la **pantomima**. Consisten en representar palabras, frases, personajes, animales o cosas usando solo el cuerpo y la expresión facial, sin hablar ni utilizar objetos. El resto de jugadores o equipos deben adivinarlo, generalmente con un límite de tiempo.

- **Juego grupal: adivinar películas.** Para ello, podemos intentar escenificar la temática, alguna escena especialmente conocida, o ir directamente al título. Para ello, podemos indicar cuántas palabras son e ir definiéndolas con gestos, una a una. Tened en cuenta que no está permitido representar letras con ayuda de las manos, brazos o dedos.
- **Juego por parejas: ¿quién soy?.** Se escribe en un post-it el nombre de un personaje, una profesión, un animal o un objeto y se pega en la frente de un jugador, y otra persona debe representarlo con gestos para conseguir que adivine de qué o quién se trata.
- **Aplicaciones y otros formatos.** Los teléfonos móviles pueden ayudarnos a organizar el juego, con apps como *Guess Up*, pero también podemos recurrir a juegos de mesa, como *Adivina quién soy* o *Gestos*.

6. Buenos gestos

Pensad en las normas de comportamiento y actitudes adecuadas para asistir a un concierto en directo.

- Leed el siguiente listado, elegid alguno de los puntos representadlo gestualmente para que el resto lo adivine.
- Cambiad el personaje que da las instrucciones: profesores o profesoras, asistentes de vuelo, padres o madres...
 1. Sé puntual. Habitualmente no se deja entrar a las personas que llegan una vez comenzado el concierto.
 2. Toma asiento ordenadamente. En los auditorios suelen darse señales de aviso para anunciar el comienzo de los conciertos.
 3. Mantén el silencio para que los músicos puedan concentrarse en la interpretación de la música y el resto podáis disfrutarla.
 4. Apaga los teléfonos móviles y alarmas de relojes.
 5. No abandones el asiento en medio del concierto. Procura ir al servicio antes de entrar a la sala.
 6. No comas ni bebas durante el concierto. Vas a alimentar tu oído y tu espíritu... ya almorzarás a la salida.
 7. Aplauda a los artistas al terminar el concierto, como agradecimiento por su labor.
 8. Sal de la sala con orden y tranquilidad. Espera a que vayan saliendo los ocupantes de los asientos más cercanos a los pasillos.
 9. Pero sobre todo... ¡disfruta de este divertido concierto!



PANTOMIMA

~~~~~

Guía didáctica:
Ana Hernández-Sanchiz