INSTITUTO DEPARTAMENTAL DE BELLAS ARTES
Entidad Universitaria

BELLAS ARTES
Instituto Departamental de Bellas Artes

TITERES EN LA ESCUELA

VTERES EN LA ESCUELA

INSTITUTO DEPARTAMENTAL DE BELLAS ARTES
Entidad Universitaria

GOBERNACION DEL VALLE DEL CAUCA

COLCULTURA

Santiago de Cali-Valle del Cauca-Colombia
Avenida 2 Norte 7N-38
Tel: 667 33 71 - Fax: 668 55 83

Instituto Departamental de Bellas Artes
Entidad Universitaria
Rector:
Ramón Daniel Espinosa Rodríguez.

Ediciones:
Instituto Departamental de Bellas Artes
Av.2N No.7N-38 Santiago de Cali.

Grupo Profesional de Títeres de Bellas Artes: TITIRINDEBA
Coordinadora:
Ana Ruth Velasco

Realización y Redacción de Textos:
Ricardo Vivas D.
Jorge Humberto Muñoz V.
Sara Victoria Muñoz V.
Ramiro Mosquera L.
Iván Montoya C.

Asesor:
Gerardo Chávez

Diseño y Diagramación
(Tesis de Grado):
María Isabel Romero M.
Norha Alejandra Delgado B.

Ilustraciones:
Hernán Casas

Asesor Gráfico:
Roberto Páramo

Primera Edición:
1995

Impresión:
Imprenta Departamental

Impreso en Cali-Colombia
Printed in Cali-Colombia

SE ABRE EL TELON

LOS MUÑECOS CON ALMA DE TITIRINDEBA

Después de leer y releer la propuesta del grupo de títeres de Bellas Artes "**TITIRINDEBA**" para hacer de los títeres en el Valle del Cauca un dulcísimo camino dirigido a hacer del futuro de las nuevas generaciones una alternativa de placidez, ficción y esperanza, en el marco policromo de un teatrino, uno descrubre las nuevas facetas de labor estética que todavía están inexplotadas en lo que la Unesco llama "La cultura para el desarrollo". Es una especie de humanismo que palpita en las pequeñas pero grandes cosas que son producto de nuestro tiempo.

Estamos hablando de uno de los textos que sobre la materia se escribe en Colombia; labor de un grupo que ha cambiado muchas cosas de la vida por sumergirse de cuerpo entero entre las bambalinas de los muñecos, imponiéndose un compromiso: servir a sus gentes, bajo el signo de una identidad inconfundible. Aporte caracterizado por una cincunstancia excepcional:allá, en el trasfondo de las palabras, en la atmósfera de las imágenes sugeridas por la acción dramática, se siente un hálito de espiritualidad, como si no todo fuese escrito con la pluma, sino con la voz de un ideal superior, que enriquece y fortifica los objetivos del trabajo.

Los signos del amor a los niños y las herramientas sutiles que la bondad irradia para matizar los sentimientos, los conflictos y las acciones, se encuentran por todas partes, hasta en el programa para hacer que los dedos de las manos conversen con el público, como ideología del papel que debe cumplir el cuerpo.

Hay en este libro un fondo didáctico que le da universalidad a los contenidos. El títere, antes que un instrumento de diversión, muchas veces cosificado, es un eficaz recurso educativo, que tiene la virtud de envolverlo todo en goces íntimos. Por eso nunca desaparecerá, a pesar de la plebeyez que le inculcan quienes lo confunden con un objeto al cual se le permite cualquier cosa, hasta la vulgaridad.

Desde el punto de vista histórico, pues su antigüedad se remonta a miles de años antes de la era cristiana (en varias civilizaciones, Grecia, Egipto, Roma, los Mayas, Aztecas, etc.), comparte los destinos del arte teatral. También ha servido de espejo crítico a la sociedad, de protagonista mágico y religioso, de ente premonitivo. Su mensaje, así mismo, tiene

relación con las grandes cosas que han de venir. Debajo de la piel de cada títere hay una esencia humana. Su poder formativo estriba en la potencia lúdica para fundir en una sola expresión lo real con lo imaginario, lo inmediato con lo posible, lo placentero con lo angustiante.

Es una dimensión distinta de la tensión y del suspenso, que no admite codificación.

El mundo que nos pintan los muñecos del teatrino es el mismo que cabe en los sueños de los niños. Todo cuanto allí sucede escapa no sólo a las leyes de la lógica, sino a los propósitos de envilecer o quebrantar el uso de la libertad.

Allí palpitan, con lenguaje propio, los valores de una realidad incuestionable, cuyos símbolos y significados pertenecen a los territorios del arte. El teatrino no por pequeño es menos grande.

En este libro se percibe triunfante la labor creativa común,distinguida por una abnegación admirable, por la sencillez de las actitudes y por la transparencia del lenguaje.

Abundan las metáforas, otorgándole a la poesía un papel concreto. Por allá, en alguna parte de la obra, se lee lo siguiente:"Esta hechura (el muñeco de barro) acreditó a Dios sempiternamente como un ceramista o alfarero, o sea, por reducción, como un artesano...." Linda frase fue el resultado de un largo debate sobre filosofía, metafísica y sociología del trabajo.

Nò se podrá medir la importancia de este libro sólo por el número de ejemplares que sean vendidos o puestos a sevir, sino por los lazos de compromiso y creativdad que tienda entre profesores y alumnos, entre el público y los telones de boca, entre un presente y un futuro que nos convoca a todos, pensando en la calidad de la vida.

Gracias, pues, al grupo de títeres de Bellas Artes de Cali "**TITIRINDEBA**", por este maravilloso regalo para millones de niños de Colombia y de América, que en unos cuantos años podrán mirar nuestro tiempo con el orgullo y la satisfacción de "especie mejor favorecida" en el quehacer cultural.

OCTAVIO MARULANDA

Ginebra (Valle), Junio 28 de 1995.

LO QUE HAY AQUÍ

PRIMER ACTO

SENTIR Y HACER

ENTREMES

Al comienzo de cualquier tipo de actividad relacionada con el arte, es necesario aplicar una unidad de sensibilización que nos facilite el encontrarnos a sí mismos y cimentar una base fundamental que nos permita defender toda creación.

Razón por la cual nos vemos abocados a presentar este acto en escenas, que sin diferir unas de otras en sus contenidos y desarrollos, proponen únicamente la finalidad de respetar y acatar la personalidad de los participantes, a la vez que se admite la presencia de conductas y filosofías grupales.

La presencia de elementos técnicos como: una *grabadora, casetes, instrumentos musicales, objetos diversos,* etc., serán de suma utilidad, lo mismo que la escogencia de espacios idóneos a la vez que disponibilidad personal (vestuario apropiado y cómodo) y anímica (buena salud y entusiasmo).

El orden de las escenas no es camisa de fuerza que te obligue a trabajar. Por el contrario, sin alterar la esencia, puedes cambiarlo o proponer otras. Sí es recomendable en cambio, repasar la lectura de las actividades diseñadas en cada una de ellas para evitar omisiones; omisiones graves que lesionarían las finalidades específicas que en sus experiencias **TITIRINDEBA** ha comprobado y que son definitivas para el éxito de sus logros artísticos:

-Redescubrimiento personal.
-Ubicación espacial.
-Placer individual y grupal.
-Generación y desarrollo de ideas.

¡Bueno! Del dicho al hecho hay mucho trecho y entre lo dicho y el hecho, leyendo con gran provecho:
TITIRITERO DERECHO.

PRIMERA ESCENA

VIAJE AL FONDO DE SI MISMO

Esta escena es de carácter individual. Debes ubicar un espacio al aire libre o un lugar de tu casa en donde el aire fluya y puedas desplazarte sin dificultades..... Ubica el espacio requerido .... ¿Ya lo encontraste?..... ¿Satisfecho?. Continúa leyendo lo que debes seguir haciendo .... Ahora, cierra los ojos... ¡Bueno!.... Todavía no, porque entonces no podrás seguir leyendo.

Respira suavemente con los ojos cerrados y así, recrea tu mente en muchos objetos (puedes considerar esto una tontería o demasiado simple, pero créelo, no lo es).

Es para que realices un recorrido mental por tu cuerpo, como si en una minúscula nave y recordando las historietas de Julio Verne, realizaras una gran aventura recorriendo el desconocido mundo de tu personalidad tan inexplorada... (Estás gozando?... Qué sientes?... Diferente, verdad?)

Has descubierto regiones que a pesar de ser partes de tu cuerpo no las recordabas..... Sigue explorando y disfruta... Ahora percibe el aire que te rodea..... calcula su temperatura, pregúntate de dónde viene y entonces, dale rienda suelta a tu *imaginación.*

El aire comienza a ventilar y de un tirón el viento te puede sacar del lugar donde te encuentres y llevarte a un lugar donde vivirás una maravillosa aventura.

..... A dónde llegaste?.... (..¡Goza¡...Recréate....Solázate..... A un desierto?.. O a un río?.. A las nubes o al interior de la tierra?... a las montañas o a los valles?.... Al mar o a otro planeta.? ¡Bueno!, lugares hay muchos, imagina uno .... Analízalo.....

!Bien¡....Recuerda que este ejercicio debes hacerlo con los ojos cerrados, sin tensionar los párpados. Toma el tiempo necesario para que redactes con imaginación una historieta o cuento basados en tu experiencia anterior....

¿Desearías Volver?

Finalmente, grafica con la técnica que desees: *crayolas, pintura, collage, etc.*

Es hora de iniciar el trabajo, pero si algo no te ha quedado claro, te recomendamos volver a leer. De la misma manera al dominar esta experiencia individualmente, te aconsejamos la realices en grupo.

Sintetizando lo anteriormente descrito, con la siguiente guía, procede a ejecutar la experiencia.

- Elección de espacio adecuado.
- Ubicación y reconocimiento del mismo.
- Disponibilidad de ánimo.
- Iniciación de los pasos descritos, desde el manejo de tu respiración.
- Redacción requerida de la experiencia y finalmente con el gráfico.

¡Listo!..... Apretarse el cinturón.

¡¡ MANOS A LA OBRA !!

SEGUNDA ESCENA

LAS MIMEFORMAS

La actividad propuesta en esta sección debes realizarla mínimo un día después de la anterior. (De modo que si pretendías continuar, mejor te invitamos a que escribas tu análisis de la sección anterior, que compartiremos próximamente).

ALTO

NO SIGAS SI NO ESTAS SEGURO.....

Esta sección es también de carácter individual.

Es importante el uso de una grabadora. Escoge música que facilite tu relax. También necesitarás lápiz y papel.

!! MANOS A LA OBRA !!

- Mira a tu alrededor y observa todo lo que te rodea.
- Realiza una lista de los cinco objetos que más te motiven.
- Escucha la música que has seleccionado. Acomódate a tu gusto para lograr el relax propuesto.
- Como en la sección pasada, Haz un recorrido mental por todo tu cuerpo.

(Mientras más tiempo le dediques al ejercicio, obtendrás mejores resultados). Te sugerimos invitar a otra persona que te sirva como guía y observador.

¡Bueno, amigo! A gozar con esta nueva actividad.

Atención a la siguiente instrucción:

Toma los cinco objetos que seleccionaste y representa cada uno de ellos con tu cuerpo. Si elegiste una mesa, ¡visualízala!.

ESCRIBE

(CUENTA TU EXPERIENCIA CREATIVA)

¿Es redonda.... o cuadrada?... ¿Grande o pequeña?.... ¿Tiene cuatro patas o una sola pata?.... ¡Represéntala....¡

Cuando con tu cuerpo hayas representado las formas de los cinco objetos, ¡repítelas hasta memorizarlas muy bien....! Ordénalas de la más grande a la más pequeña y viceversa. Para la realización de este ejercicio puedes contar con dos ayudas ambientales: música de fondo previamente seleccionada o musicalizar el ejercicio con sonidos que tú produzcas (lo importante es contar con un estímulo sonoro al representar los cinco objetos).

Esta experiencia puedes repetirla y recrearla, si es tu deseo.

A concluir con mucho entusiasmo esta sección, por hoy es suficiente. Mañana puedes abordar la siguiente.

!! A TRABAJAR !!

TERCERA ESCENA

LA RONDINELA

Ahora proponemos actividades de carácter colectivo, de modo que invita a otras personas que quieran compartir contigo.

Busca un espacio favorable al número de personas que aceptaron tu invitación.... ¿Les dijiste que usaran ropa adecuada....?

En un lugar amplio, que puede ser al aire libre, se debe llevar a cabo esta actividad. El grupo se distribuye en círculo. Desde el centro, el animador guiará inicialmente enseñando esta tonada:

Uri, uri aguacerito
vos me querés mojá
sabiendo que soy tan pobre
y no tengo 'onde escampá.

Todos deben memorizarla y una vez logrado, cantarla en coro. Terminada la cantinela, preguntarán al animador que personifica al "Aguacerito" la siguiente demanda:

¿Qué pide el aguacerito?....
Su respuesta será hacer solicitudes como:

- Búsqueda y presentación de objetos.
- Representaciones con el cuerpo en: plantas, cosas, animales, etc., por unidades, parejas, tríos, grupo en general.
- El señor Aguacerito, puede ser reemplazado.

Esta actividad puede ser repetida, pintada, escenificada y enriquecida.
¡Aprovéchala¡
¡¡A TRABAJAR !!

CUARTA ESCENA

BELLITEMAS MAGIDINAMICOS

En las anteriores secciones pudiste darte cuenta de incógnitas en tu cuerpo y que contradiciendo los conceptos del "Yo", del "Mí", y del "Mío", te advertían cuán alejado y extraño has estado con tu propio ser.

Y para seguir conociendo el maravilloso vericueto de los títeres, pensemos como muñecos y juguemos como niños para conocernos y redescubrir nuestro cuerpo.

Bellita a las Once, Bruja protagonista de "EL REY DEL EGOISMO", obra de nuestro repertorio en técnica de títeres de hilos, será la encargada de guiar la escena No. 4, que se encuentra consignada en el casete adjunto a este material.

¡ESCUCHA EL CASETE ANTES DE CONTINUAR!

Con la idea de enriquecer más este trabajo se proponen dos actividades adicionales para que realices libremente.

ACTIVIDAD No. 1
Con fondo musical proponer un relax colectivo. El animador del grupo tendrá como misión contar una historia, la cual a medida que va desarrollándose será interpretada por los participantes.

ACTIVIDAD No. 2
Trabajo colectivo: Dividir el grupo en cuatro subgrupos y a cada uno asignarle uno de los siguientes elementos: Aire, Fuego, Agua, Tierra.
Cada grupo hará la demostración del elemento asignado, apoyándose en movimientos, ruidos o música.

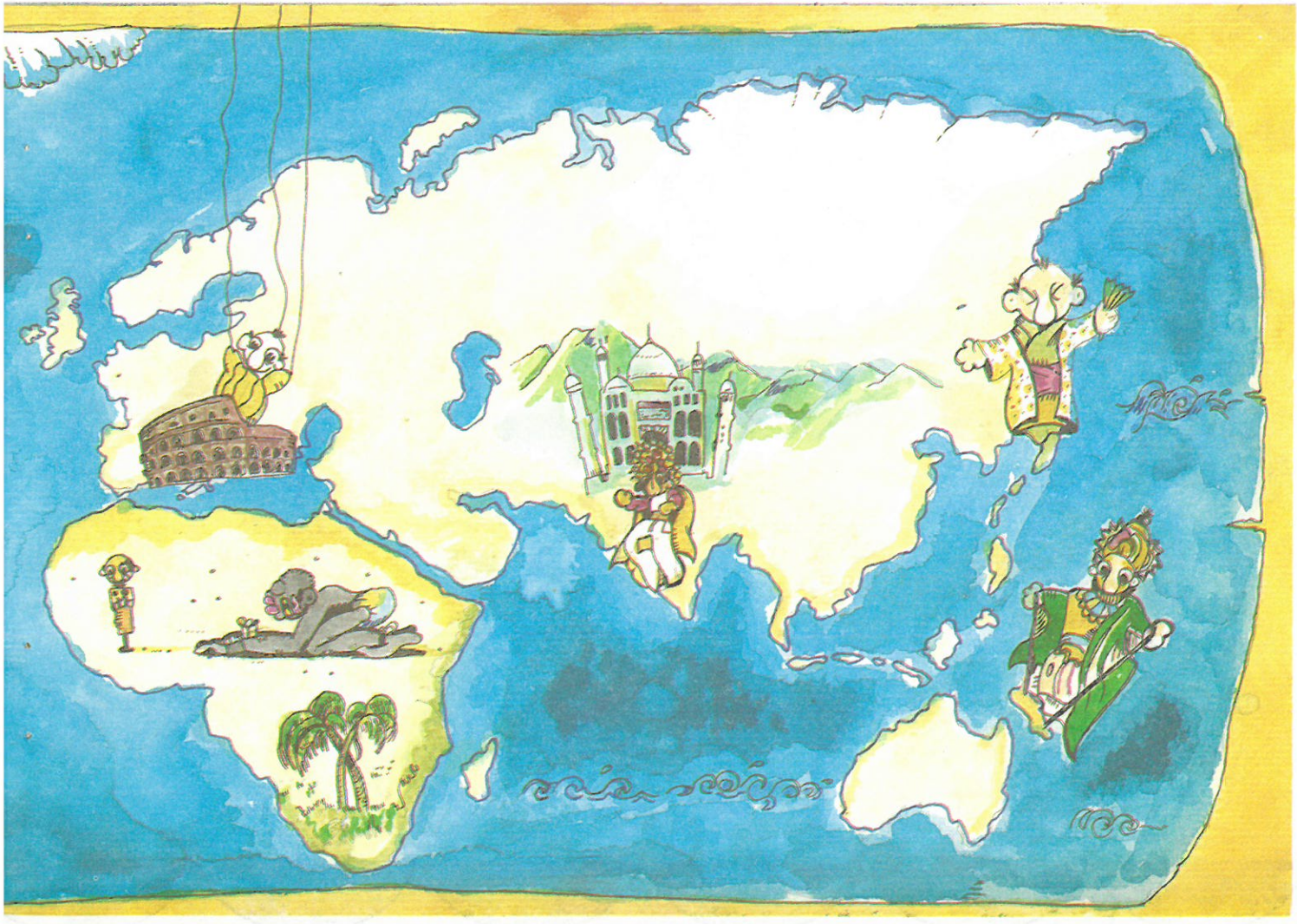
CONFIDENCIAL

Elabora un informe detallado sobre tu experiencia personal y las de tu grupo.

Sabes por qué es importante:

- **La Respiración?**
- **La Concentración?**
- **La Sensibilización? Cuéntanos...**

SEGUNDO ACTO



"A DIVINADA EMBARRADA"

ENTREMES

Cinco jornadas tardó el Sumo Creador llamado Jehová y más tarde bautizado "DIOS", en hacer todo. ¿De dónde lo sacó? pues de la nada. ¿Y qué hizo de la nada? Pues ...nada.
En la nada había espacio para todo. Ese todo era nada menos que la luz, el cielo y la tierra. Todas las aguas, toda clase de plantas, desde el hongo hasta la secuoya; toda clase de animales, desde la pulga hasta el dinosaurio y el mamut.

En las cinco jornadas todo lo hizo con una sola palabra imperativa: "Hágase"; inflexión verbal de hacer en conjugación impersonal, como lo dicen los magos.

En efecto: De esa manera, sólo ordenando y con ese mandato, se reveló el Creador con oficio o profesión, la primera de "alguien", dentro ya de la creación creada: MAGO. Jehová, fue entonces, el primer mago y mago por excelencia. Una jornada más, la sexta, y nuestro Sumo Mago Divino se dispuso a poblarlo con un ser inteligente.

Uno solo, en la primera intención de su Divino plan: **EL HOMBRE**. Y no lo hizo por arte de magia. Lo hizo como la obra de prueba y la muestra de la humanidad. Pensó El Creador en la materia prima para hacerlo y eligió el barro, que otros llaman: pantano, lodo, limo, cieno, fango, pero que finalmente es: "puro barro" y cuya composición es agua con arcilla (especie especial más plástica). Hizo con este material un muñeco. Un simple muñeco parecido a EL, a El mismo. Entendiéndose por muñeco una figura parecida a la forma humana, es decir, a imagen y semejanza del Creador-Dios-Jehová: Un animal con cabeza, tronco y extremidades. Además, con inteligencia y sexo: Sexo masculino.

Esta hechura acreditó a Dios sempiternamente como un ceramista, alfarero o cantarero, o sea, por reducción, un artesano. No como artista. De haber sido artista, hubiera sido entonces escultor, pero El no hizo una estatua, pues una escultura, como obra de arte, cumpliría su misión o su razón de arte: obra inanimada y perdurable cuyo oficio es documentar y comprobar la grandeza creativa del talento del hombre. Una prueba de su inteligencia, copia de la Entidad Divina.

Obviamente este muñeco, el primer muñeco de la existencia y la primera obra de hechura, primera manualidad, primer fruto de un "quehacer", era inerte y como cualquier otro muñeco que se hubiera hecho sin cuerda.

Así las cosas, de nuevo arremete el Creador-Jehová-Dios con su primordial oficio de mago; pues para animar al muñeco, puso su Divina boca sobre la nariz de la figura y le sopló de sus pulmones su aire Divino. Evidenciándose en el Creador presencia de pulmones, que aunque Divinos, no dejan de ser iguales a los del muñeco ya animado y para asombro, el objeto de barro cobró vida y con ella lo demás: dinamismo, movimiento y también una relativa dosis de voluntad.

Listo el muñeco animado o activado, lo preparó para su permanencia dentro del mundo o mejor, creación, dándole toda clase de libertades.

Ya para ponerse el Creador a descansar de todo quehacer en esas seis jornadas, despachó al muñeco animado que ya con movimiento y pensamiento le dio por bautizarlo Adán, pues lo había traído al mundo sin parto y sin dolor en una parcela de su inmensa propiedad que había llamado Adama.

Quizás El Creador tuvo que suspender su descanso del Domingo o en vísperas, sábado por la tarde, horas de velada y esparcimiento, pues notó que la vida de su robot autoanimado era una jartera, perdón, una monotonía y decidió hacerle compañía, como un mago durmió a Adán con un sueño especial de carácter letárgico o efecto de soporífero o de fuerte somnolencia y le desgarró un costado del pecho para extraerle una costilla.

Escogió una costilla flotante, pequeña y casi cartilaginosa y se la quitó del sitio. Aquí quedó demostrado que su labor no fue otra que la de Médico Cirujano; al cerrarle la herida, la de Cirujano Plástico.

No se sabe pues nada, ni nadie lo supo y El Creador no le reveló a los sucesivos narradores, cómo con ese endeble huesecillo fabricó una mujer que no pasó por el estado primario de muñeca sino de una vez y definitivamente, mujer.

El señor Dios, la colocó al lado de Adán que dormía aún profundamente y cuando éste despertó quedó extrañado y

maravillado por tener a alguien al lado tan parecido y tan diferente a él. Sin idioma para hablarlo, pues Adán en su tranquila soledad con nadie hablaba por dos razones. Primera: porque nadie había inventado el habla y el idioma mucho menos y segunda: Porque hablando a solas cualquier vertebrado, cualquier insecto o cualquier planta hubiera pensado que Adán era un idiota o que El Creador se había equivocado ampliamente.

A los dos les autorizó la libertad y disfrute de su pequeña patria chica Edénica y sólo una prohibición: "No probar el fruto de un árbol especialmente señalado".

Así mis queridos lectores, queremos finalizar esta parodia a-Divinada resumiendo que el primer hombre fue un títere y el primer títere fue un hombre, lo que quedó demostrado cuando manejado al antojo de su compañera que bautizaron Eva, él fue el primer títere de la creación Divina y la mujer la primera titiritera o animadora del bello oficio de los TITERES, mejor y más encantador que el oficio del mago, ceramista, médico, cirujano plástico.

PRIMERA ESCENA

ORIENTATE HACIA ORIENTE

En la historia del teatro oriental los títeres han desempeñado un papel importante.

Al igual que en otras manifestaciones del arte oriental, el diseño es más estilizado que realista y responde a los modos de expresión peculiares de cada país.

Se cuenta que en China un emperador llamado Muh hizo llamar al titiritero Yen Sze para que lo divirtiera. Este pensó lucirse en el palacio y para ello confeccionó magníficos muñecos que podían mover los labios, las manos y los ojos delante de los espectadores.
Parecían tan reales que se pusieron a coquetearles las esposas del Emperador y este se puso celosísimo, ordenando que le cortaran la cabeza a Yen Sze y sólo cuando el titiritero hizo trizas a sus muñecos, el Emperador comprendió cuán tonto había sido al tomar esa actitud frente a muñecos de papel de colores y madera, y le perdonó la vida.

No se sabe ciertamente donde fueron hechos los primeros muñecos, algunos piensan que la India fue su cuna. Los Hindúes antes les guardaban cierta

reverencia y los engalanaban fabricándolos en oro y vistiéndolos con seda y piedras preciosas.

Razón esta para que en primeras épocas fueran sólo utilizados para ceremonias y cultos religiosos. Posteriormente fueron diversión exclusiva de Emperadores, hasta llegar a popularizarse definitivamente y ser conocidos en Europa y América. De las técnicas más conservadas a través de siglos tenemos la de los javaneses, las sombras y el bunraku. Los teatros de oriente han conjugado técnicas propias con algunos de occidente, obteniendo maravillosos resultados en donde juegan papel importante los efectos especiales y las luces, tal es el caso del teatro acuático de muñecos de Corea y el Punk Theatre de Japón.

EL BUNRAKU

Esta antigua técnica que llega a su máximo desarrollo en el siglo XVIII es patrimonio nacional del Japón. Difícil de conocer y mucho más de practicar, puesto que su técnica de manejo requiere de muchos años de estudio; algunos animadores han tardado hasta 50 años para alcanzar un digno dominio de ella, razón que hace que sean pocos los teatros dedicados al Bunraku en oriente.

El muñeco de esta técnica mide aproximadamente 1 metro de alto y es manipulado desde atrás por tres animadores: uno controla la cabeza y el tronco, y los otros dos las extremidades. La coordinación entre ellos es sincronizada y para empezar a perfeccionarla requieren mínimo siete años de práctica. El texto es leído por un narrador que a su vez es representado por los muñecos; todo ello con el acompañamiento de un instrumento de tres cuerdas llamado "samiren". Se presentan fundamentalmente poemas, melodramas, historias de caballería y en general temas que se desarrollan en la extensa época feudal Japonesa.

Estos muñecos son verdaderas obras maestras del arte titiritesco y su elaboración puede gastar varios meses con la participación de toda una legión de pintores, diseñadores, artesanos, costureras. El principal teatro tiene su sede en Osaka.

EL JAVANES

El títere Javanés, conocido ya en el siglo XI, tiene probablemente su origen en el culto religioso ancestral.

Según esta hipótesis la representación revestía carácter de tipo religioso al que precedían las ofrendas.
El nombre de Javanés deriva de Java, una de las islas de Sonda (Oceanía), de donde se piensa es originario.

Las marionetas javanesas por su elegancia y diseño son una clara muestra de refinamiento oriental. Medio cuerpo, del cuello a la cintura, es de madera y sostiene la cabeza movible finamente tallada con su gran tocado barroco; la cara es por lo general una máscara la cual le da a la marioneta un sentido sobrenatural. Los brazos largos y articulados son movidos con varillas y terminan en graciosas manos. En los brazos reside la elegante expresión del movimiento.
Los personajes son remedos estilizados de dioses, héroes, demonios y bufones.

EL TEATRO DE SOMBRAS

Su origen se pierde en la sombra de los tiempos; parece que nació en la China, de donde se propagó a la India, a las Islas de Sonda y después siguiendo las vías terrestres y la ruta marítima de la Seda. Llegó a Turquía, Egipto, Grecia, Bulgaria, Rumania y posteriormente al mundo occidental; de ahí que en algunos lugares se le conozca con el nombre de Sombras Chinescas.

Canastero, un personaje de SUEÑO CALIMA, dice:
En la investigación que **TITIRINDEBA** realizó para el montaje de este Sueño pude darme cuenta de dónde pudimos haber nacido, ¡No yo!, más bien mis primas lejanas que según escuché eran elaboradas con piel de búfalo que pintaban luego para simular la indumentaria y los rasgos faciales; luego se hicieron de cartón, metal, plástico o de odena, como lo soy yo.

Parece que hace mucho tiempo un emperador en la China perdió su esposa, a la cual quería muchísimo. Sus criados, para no verlo tan triste, ni vagar por los pasillos sumido en una gran soledad, decidieron proyectarle a través de un lienzo y a la luz de una lámpara de aceite, la silueta de una mujer muy parecida a la que fuera su esposa; ella le hablaba y lo tranquilizaba; estas figuras humanas fueron reemplazadas por otras como yo y se fue consolidando la técnica como entretenimiento para las cortes y el pueblo. Sería importantísimo que tú pudieras, así como lo hice yo, recorrer en mapas, leer en nuevos libros y encontrar más datos

acerca de mis hermanos, primas, y amigos de oriente que durante muchos siglos han sido la diversión, el escándalo y el patrimonio artístico de la sociedad oriental.

SEGUNDA ESCENA

AFRICA MITO MAGICO

Por razones históricas, hablar de Africa nos hace construir dos líneas. Una blanca y otra negra, cada una con características culturales muy distintas. Queremos sólo referirnos a la raíz negra, ya que la otra tiene las suyas en Europa, colonizadora de medio continente africano.

La presencia del títere en Africa blanca es la misma de Europa, aunque escasa ya que son pocos los titiriteros en esta parte del planeta. Aunque el estado de los conocimientos actuales no nos autorizan siempre a verificar el origen de las representaciones escénicas de los objetos animados y de las marionetas en Africa negra, una comparación aproximada con otros lugares del mundo nos convence de una realidad; nos referimos a los estudios antropológicos que constatan que todas las formas de teatro, incluidas las marionetas, encuentran su origen en las ceremonias religiosas de las sociedades arcaicas primitivas, por lo cual podemos decir que los objetos animados (figurines, estatuas y máscaras) constituyen los ancestros de la marioneta en el Africa negra.

Al igual que el teatro de actores, el proceso de desacralización de la marioneta, ha sido muy rápido; la marioneta se ha convertido en un simple objeto destinado a la distracción de un teatro para los niños.

En Africa negra, los pueblos que aún permanecen fieles a sus tradiciones, continúan sirviéndose de las marionetas, de las estatuas y de las máscaras, como soporte para practicar rituales tales como la conjuración de ancestros, de genios, de espíritus errantes y de fuerzas celestes, a pesar de las influencias que reciben constantemente de Europa.

Africa negra está profundamente enraizada con el rito y éste prima sobre la creación artística. Esto es lo que constituye una gran diferencia con la marioneta europea, convertida esencialmente en expresión teatral, incluso las técnicas de este arte y los científicos continúan percibiendo en el teatro de marionetas una cierta aura de magia.
Algunos investigadores aseguran que aunque la marioneta teatral haya

abandonado su carácter mágico, ha heredado, no obstante de su forma original, su esencia mítica de doble.
La originalidad de la experiencia africana en los espectáculos de marionetas y en los objetos animados, consiste en que hoy, a pesar de la introducción de nuevos técnicas y una cada vez mayor atracción a la sensibilidad estética, a pesar del desarrollo de los signos, de los símbolos, de las imágenes y la aparición de nuevos ritos que responden mejor a las nuevas aspiraciones de los pueblos dentro de las sociedades en plena mutación, el fondo tradicional permanece enraizado en la conciencia negro-africana. El moderno teatro de marionetas parece nacer de la simbiosis de la atracción hacia lo nuevo, pero ligado siempre a su origen mismo. Lo que permanece constante es que cualquiera que sea el contexto, el objetivo, las formas y las culturas, el teatro de marionetas pone en escena el doble del hombre.
"LOS TITERES HAN ENCONTRADO DESDE SIEMPRE SU ORIGEN A LA SOMBRA DE LA RELIGION".

TERCERA ESCENA

RATONICA EUROPEA

De "A que te cojo ratón",
me ha enviado **TITIRINDEBA**
para contar al lector
de Europa titiritera
y con mis años de vida
conozco esta narración,
presta pues mucha atención
porque sin mucho rodeo,
te hablaré paso por paso
sobre el títere europeo.

Como tú bien sabes, los ratones vivimos en todas partes ! Ah ¡... y yo sí que he vivido en hartos lugares, y Europa ha sido uno de mis sitios favoritos. Para adentrarnos en el tema, busca un globo terráqueo o un mapa que sirva para ubicar los sitios de los que te hablaré. Anda rápido que no tengo todo el tiempo del mundo.

BUENO. ¿ESTAS LISTO? ENTONCES EMPECEMOS....

A ver, a ver, a ver; ubica Grecia. ! Bien ¡ Es un país muy bonito y mi tatarabuelo ratón decía que era la cuna de la civilización y de los títeres, en Europa, claro está. ! Ah ¡ y por si no sabes qué es títere, te explicaré; esta palabra sirve para denominar la gran variedad de modalidades técnicas que integran el teatro de muñecos y es derivada del sonido "Ti-ti", que emitían unos pitos

que usaban los artistas de la edad media, que con el tiempo se convertirían en "Títere" y "Titiritero" que es la persona encargada de dar vida a los títeres.

Como te venía contando, sin alejarnos del tema, mi tatarabuelo me narraba que nosotros comenzamos siendo sencillas figuras de barro, que éramos usados para divertir en las fiestas a la gente importante y que después llamamos la atención de los caminantes de muchas regiones de este país. De repente, y sin darnos cuenta, llegamos a Roma...¿la ubicaste? !Eso! ¿Un poco retirada, verdad? !Pero sabes?, ¡ una gran ciudad. En ella surge nuestro representante más importante: Macceu, el padre de todos los títeres de guante de Europa, también conocido como Guiñol; este tipo de muñecos es el más popular del mundo; deriva su nombre del personaje Guignol, que creó y difundió Lorenzo Mourget en Lyon (Francia), a fines del siglo XIX; así fue que nos dimos a conocer.

Cada país adoptó un títere característico conservando en él simpatía y su espíritu triunfador, dándole el idioma y, sus costumbres. Además, recibió un nombre. Ahora sí, prepara tu mapa. Listo a localizar: por ejemplo, en Francia a Guiñol, en España a Don Cristóbal, en Italia a Pulcinella, a Punch en Inglaterra, a Kasperle en Austria, a Hans Pickel Haing (Juan hijo de Nicolás) en los países bajos. Tenemos en Alemania a Hans Wurst (Juan Salchicha) que dependiendo de la región cambia el nombre, como en Colonia donde lo llaman Hansneschen; también en Holanda a Jan Pickel y en la Unión Soviética, Petroska.

¿Los encontraste? todos estos personajes se caracterizaron por su diseño y elaboración, sus múltiples formas, expresiones y también la variedad de materiales en su estructuración.
¿Cierto que es agradable recorrer el mapa sintiendo que en todas partes te conocen y te quieren?.

De la misma manera ya me estás conociendo e igualmente me estás aceptando sentimentalmente. ¿Es cierto? o ¿me equivoco...?
Pero bueno, eso no es todo, también es necesario que sepas que en Europa se trabajan otras técnicas de títeres, como son las marionetas o títeres de hilos, de las cuales se apropió la iglesia durante la Edad Media para representar actos sacramentales que eran vistos por el pueblo con interés y devoción.

Estos muñecos en un principio se llamaron "Marie" por el nombre de la virgen, pero después fueron nombrados "Mariones" y luego con el diminutivo francés Marionette o Marionetas en Castellano; para muchos la marioneta es perfecta desde el punto de vista técnico, pues puede producir con mucha exactitud los gestos y los movimientos humanos, pero otros consideran está mecánica y fría para el público, en especial el infantil. Sin embargo es la más trabajada en Europa y ahora en América con gran acogida.

! Ah ¡, mi cabeza. Tú perdonarás, pero a mis años algunas cosas se nos olvidan. Cómo te parece que también existe la técnica de los Marottes, que aún siendo es una modalidad prácticamente universal, su nombre se deriva de la palabra francesa que designa al "Centro de bufón", que era una especie de bastón con una cabeza demoníaca en su extremo y que acompañaba siempre a los bufones o polichinelas.

Es un muñeco muy simple, similar al títere de varilla, pero que carece de todo tipo de articulación, ya que el único sostén y forma de animación la constituye un palo que lo sostiene.
Generalmente se usa en aquellos casos donde se requiere la presencia de una gran cantidad de muñecos, los cuales pueden ser manejados por una sola persona.

Desde el nacimiento hasta nuestros días, nuestro teatro se ha ido diversificando y enriqueciendo en la medida en que se hacen espectáculos que propenden a la diversión, educación e integración de los pueblos.

Los antiguos muñecos de **TITIRINDEBA** deseamos que todo lo que te hemos informado en estas páginas te sea de mucha utilidad.

Recuerda amigo lector:
Terminando esta sección
Aún te queda camino
No termina esta función
Con paciencia y con ahínco
Muy lejos podrás llegar
Paso a paso
Y no con brincos.

CUARTA ESCENA

SUEÑOS AMERICANOS

Adentrarnos en América e indagar la vida de los títeres, es incursionar en un nuevo descubrimiento. El pasado

americano no dejó muchas huellas para seguir un rastro titiritero; no existen fuentes suficientes que cuenten la existencia de objetos animados con características de títeres. Pero... puedes investigarlo.
Para conocer un poco la historia de América es necesario pedir ayuda a un especialista y nadie mejor que nuestro "Títere Pirata", conocedor de todos los mares, experto en barcos y tesoros.....¡Ah! y un perito en contar historias.

Su nombre es Capitán El Tuerto y está acompañado por Sopilco, niño científico y explorador de la obra "Aventura Submarina" del grupo Titirindeba. Ellos contarán la historia. Lo poco o mucho que te cuenten será el inicio para que continúes tus propias investigaciones.

CAPITAN: Muchas gracias por invitarme a contar esta historia.

SOPILCO: .....Yo tambien estoy agradecido.

CAPITAN: ¡Ah!....éste es mi amigo Sopilco..... Es muy inteligente y parece un ratón de biblioteca, cuando de libros e historias se trata. !Bien¡..Amigo lector, lo primero que debo contarte es que en mis largas travesías por los mares del mundo, alguna vez estuve por los lados de América.... donde conocí diversas culturas indígenas esparcidas por todo el continente, unas muy avanzadas y sobresalientes.....

SOPILCO: ¿Como la de los Aztecas?

CAPITAN: ..Correcto calabazo... y otras más que puedes descubrir en los libros. Eran pueblos que vivían en armonía con la naturaleza y si todo hubiese seguido igual, América hubiese tenido una historia titiritesca original y fuerte..... pero..... sucedió lo inesperado... Según los españoles, ellos descubrieron las Indias, ... pero no sabían que antes un amigo mío llamado Erik el Rojo, vikingo de nacimiento, había recorrido esas desconocidas tierras,... Sin embargo fue la "conquista española" en América y sus consecuencias, las que frustraron el desarrollo de estos

pueblos avanzados. Imagínate amigo qué habría sucedido si aquellos pueblos hubiesen desarrollado su propia cultura. ¿Cómo viviríamos actualmente?..... ¡Piénsalo¡.....

SOPILCO: !Capitán¡.. ¿Entonces no hay rastros de los títeres americanos?

CAPITAN: La única forma de seguir esa huella Sopilco, es reconstruyendo la historia a partir de hallazgos arqueológicos y de los relatos de algunos cronistas españoles.

SOPILCO: Listo Capitán,.... traeré todos los libros que tengo en el barco... Los podremos necesitar.

CAPITAN: ¡Correcto! Sopilco..... Tráelos pronto.... Y tú, amigo lector.. si tienes algún libro de crónicas o piezas arqueológicas, puedes traerlas..... Yo aquí te espero.

SOPILCO: ...Aquí están los libros Capitán.

CAPITAN: ..... Bueno, antes de empezar quiero aclarar, que los posibles títeres que encontraremos en América Precolombina están relacionados al campo social y religioso, en este caso ídolos, muñecos, máscaras y otras figuras que gracias a los materiales con que fueron elaborados han sobrevivido en el tiempo.

SOPILCO: Ya entiendo Capitán. hay que buscar y tratar de interpretar cómo vivían nuestros antepasados....

CAPITAN: Hay que seguir cualquier rastro.. y el más fuerte está en México..... Los Aztecas son el primer sueño para descubrir. La tradición de los títeres en México es muy antigua y así lo demuestran las figuras encontradas en barro cocido con articulaciones, que según su apariencia, podrían ser títeres. Se conservan en el Museo Nacional y en el San Juán de Teotihuacán.

SOPILCO: ¡Capitán!, ¿Esto hace suponer que en México como en Egipto y Grecia, estos títeres de barro

participaban en las ceremonias religiosas y tal vez en espectáculos de diversión?

CAPITAN: Puede ser...puede ser... En la cultura mexicana hay muchos informes que nos muestran al títere como un objeto animado que pone en escena el doble del hombre.

SOPILCO: Aquí por ejemplo Capitán, en este libro, hablan de la Cultura Maya en Guatemala..... dejaron esculpidas en grandes rocas escenas humanas o divinas.... en una de estas rocas que datan de hace mil años aproximadamente se encuentra un personaje que por su tamaño y traje parece ser importante... Al parecer tiene en la mano algo que puede llamarse un títere de guante. En Argentina también hay huellas que podemos leer Capitán.... En Villa de las Rosas por ejemplo, cuando estaban haciendo una carretera, se encontraron con unas tumbas indígenas de variados tamaños.... en una de ellas encontraron dos particulares estatuillas de barro cocido, al parecer eran de culto y representaban al hombre y a la mujer. Además presentaban un orificio redondo en la parte posterior.....

CAPITAN: Bien..... posiblemente el orificio era para animar las figuras en las ceremonias. Existen también diversas crónicas españolas que hablan de Hernán Cortés y la llegada a México de dos titiriteros llamados Pedro López y Manuel Rodríguez, que viajaban con el conquistador para representar escenas religiosas que formaban parte de la evangelización de los indígenas. Sin embargo, el mismo Hernán Cortés en una de sus cartas también dice que en América hay unos que hacen farsas, otros que juegos de manos, otros hacen títeres y más juegos. No podemos negar entonces mi querido lector que la América Precolombina poseía un sueño

titiritesco original que desapareció lentamente con los rigores de la "conquista".

SOPILCO: Pero ¡Capitán! ¿Qué quedó después de todo?

CAPITAN: Querido Sopilco, algunas culturas alcanzaron a dejar sus huella en personas como doña Isabela Puka, hija del cacique de los Moretas, antiguos pobladores de la provincia de Jujuy en Argentina. La señora Puka, conocía y practicaba el arte de manufacturar estatuillas de barro cocido y entretenía a los niños con figuras humanas de arcilla, las cuales manejaban con los dedos, haciéndolas bailar y accionar tal como si fuesen los títeres de hoy. Pero..... la influencia española dejó grandes cicatrices que los títeres han sentido y es después de muchos años que aparecen en América, olvidando el sentido religioso y sagrado para convertirse en un espectáculo con características Europeas.

SOPILCO: ¡Claro Capitán¡,... aquí en este libro dicen que los primeros muñecos de guante que llegaron a México fueron traídos por soldados franceses que vinieron en 1860 y así fue como después se nacionalizó el Teatro Guiñol (Técnica de Guante), con otro nuevo personaje llamado Juan Juanilo.

CAPITAN: Bien, Sopilco..... el Teatro Guiñol inicia su recorrido por toda latinoamérica, deja como testigos en México a Germán y Lola Cueto, pasan al Perú en donde desde 1700 ya constituían un espectáculo y era conocida doña Leonor de Godomar como una gran titiritera. De Perú pasan a Venezuela y allí en 1890 se escucha por primera vez el término fantoche para designar los títeres en 1890; siguen luego su recorrido por toda Sur América hasta llegar a Argentina, donde descansan con mayor fuerza y empiezan a surgir grandes titiriteros como Javier Villafañe, padre de los títeres

de la Cultura, grupos profesionales del departamento e invitados nacionales.
En 1989, 1990 y 1991, **TITIRINDEBA** se presenta con su repertorio en el marco del cuarto y quinto Festival Internacional de Arte de Cali y en el tercer Encuentro del Espectáculo Infantil y Juvenil, celebrado en Bogotá.
En 1988 realizan el primer sueño, el primer Festival Vallecaucano de Títeres que continúa en 1991 con el segundo y en 1993 con el tercero, esperando muchos más para el profesionalismo y divulgación del teatro de títeres en el Valle del Cauca.
En 1992, el grupo es invitado al primer Encuentro de Títeres Vallecaucanos en Bogotá, donde muestra la idiosincrasia del Valle por medio de sus espectáculos.
En este mismo año alcanzan su más grande objetivo: participar en el Primer Festival de Música en Movimiento, realizado en Charleville (Francia), donde se da a conocer **TITIRINDEBA** a nivel internacional.
Durante este proceso de trabajo encontramos como por arte de magia a un cubano que igual que **TITIRINDEBA** sueña con los muñecos y entre risas y sueños, Julio Cordero realiza un taller de títeres para televisión con la obra "A que te cojo ratón", linda experiencia.
Rodando y Rodando en 1994 el grupo otra vez trasciende su trabajo a nivel internacional y participa en los festivales de Lahore (Pakistán) y Tolosa (España), donde conocen a otros soñadores y aprenden muchas cosas que en 1995 aplican con Julio Cordero en tres espectáculos unipersonales que se presentaron en el Cuarto Festival Vallecaucano de Títeres.

Además de atender las presentaciones para escuelas, colegios y empresas, participa en los programas Infantiles de **Bellas Artes** y **TITIRINDEBA**, para las escuelas oficiales.
Su repertorio actual es:

El gallo Kiriko
El baúl embrujado
A que te cojo ratón
Aventura submarina
La ardilla Isabel
El rey del egoísmo
Video mate
Un sueño calima
Amortijuegos
El Romance de marfil y ébano
Metamorfosis de un gusano enamorado

Y después de tantos años trabajando el arte tan sanamente, mirando hacia antaño, del mundo somos hermanos y con amor recordamos la gente que nos ha visto, los niños que tanto amamos.

CONFESIONARIO
(Reservado para uso del lector)

PENITENCIA

- Escribe el Evangelio que falta en esta sagrada unidad, el cual será la expresión de tus opiniones acerca del trabajo que estamos compartiendo.

- Invitar a una mesa redonda o un foro sobre la historia de los títeres a tus amigos.

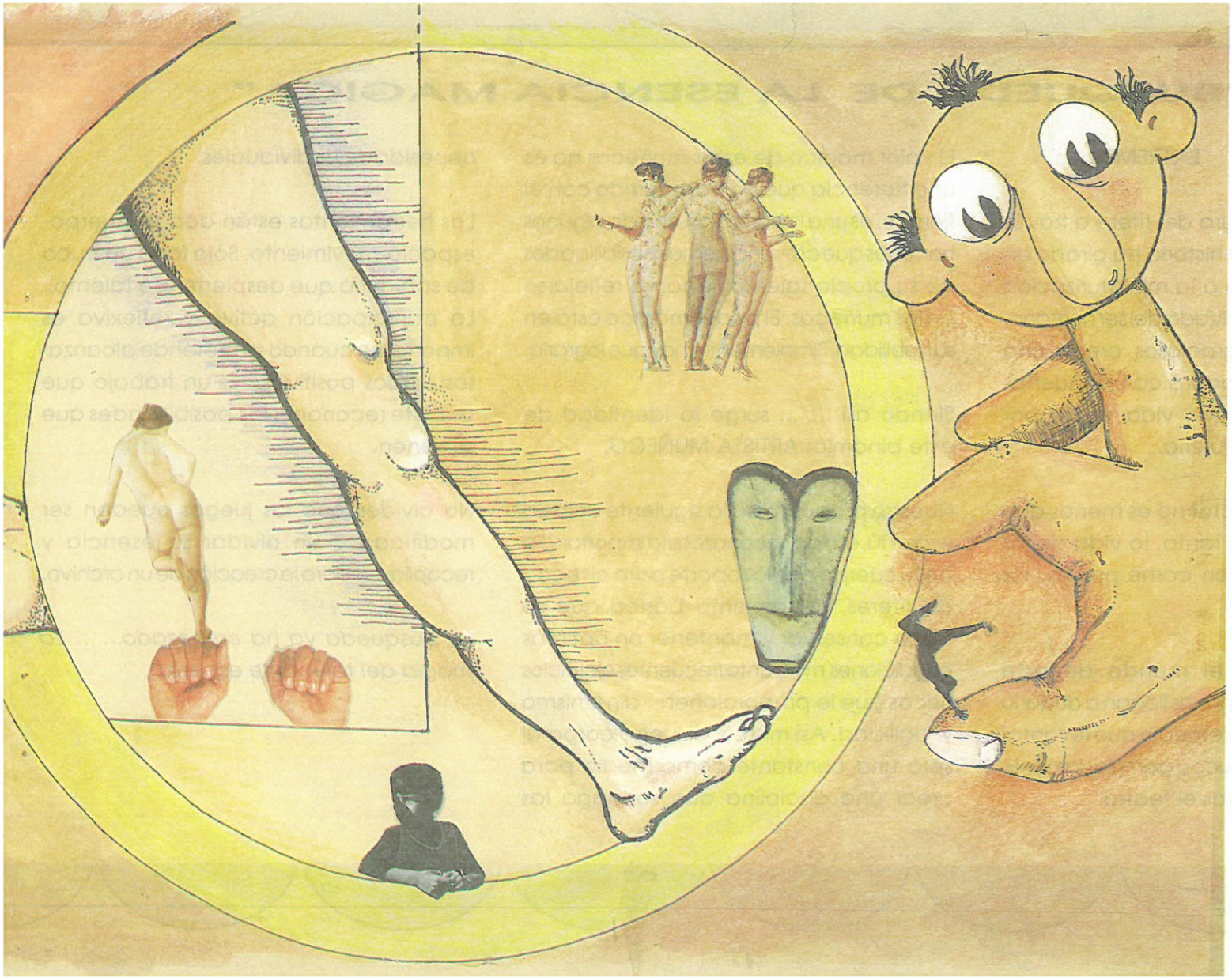
¿Sabes qué títeres se utilizan en la isla de Java?

¿Podrías decir cuál era la utilidad de los títeres antes de llegar los españoles a Colombia?

Ya conociste nuestra historia. Esperamos poder leer tu historia con los títeres.

TERCER ACTO

45
50
55
60



"BUSQUEDA DE LA ESENCIA MAGICA"

ENTREMES

La figura del títere a través de la historia ha giradc en torno a la miniaturización ridiculizada del ser humano. Sus movimientos graciosos crean una atmósfera encantadora con pequeñas personitas que toman vida como por arte de magia o brujería.

La actividad del actor no es menos que la del títere; por lo tanto, la vida de los muñecos la viven en carne propia los titiriteros.

Parece tan real el mundo de este espectáculo que algunos llegan a dudarlo y no les queda más remedio que levantar la tela y descubrir el truco o disimuladamente darse una vuelta tras el teatro.

El valor mágico de estos muñecos no es una herencia que ha transcurrido con el tiempo; es una labor quijotesca de algunos hombres que creyendo en las posibilidades de su propio talento llegan a reflejarse en los muñecos. El poder mágico está en su habilidad. Simplemente, hay que lograrla.

Siendo así ..... surge la identidad de este binomio: ARTISTA-MUÑECO.

Nuestro propósito en la siguiente unidad es que tú, amigo, reconozcas la importancia de tu cuerpo como soporte para el teatro de títeres, herramienta básica que se debe conservar y mantener en óptimas condiciones mediante frecuentes ejercicios físicos que le proporcionen dinamismo y agilidad. Así mismo, el juego corporal será una constante como medio para crear una disciplina que satisfaga las necesidades individuales.

Las herramientas están dadas, cuerpo-espacio-movimiento. Sólo falta un truco de sabiduría que despierte ese talento. La participación activa y reflexiva es importante cuando se pretende alcanzar resultados positivos. Es un trabajo que permite reconocer las posibilidades que se tienen.

No olvides que los juegos pueden ser modificados sin olvidar su esencia y recopilados para la creación de un archivo.

La búsqueda ya ha empezado..... La magia del talento te espera.

PRIMERA ESCENA

JUGUEMOS CON EL CUERPO

En esta unidad encontrarás juegos tanto colectivos como individuales.
Recuerda como en ejercicios anteriores, que debes tener ropas cómodas y un espacio adecuado. Si se requiere de un monitor, que no olvide leer las instrucciones del manual. Te contaremos el proceso de los juegos. Tú debes aplicarlos según las necesidades.

Te será fácil convertirte en una piedra, en un feroz león o en una mansa paloma; el secreto está en descubrir que tu cuerpo puede ser tan dúctil como la arcilla o la plastilina.

Recuerda que cuando estábamos en el vientre de mamá nos movíamos en un pequeño espacio; fuera de ella tuvimos suficiente, pero por sendas razones parece que hubiéramos regresado o permaneciéramos enjaulados.

Nuestro cuerpo nos reclama a diario moverlo, ejercitarlo, explorarlo, revivirlo. La música es un buen estímulo para que podamos saltar, correr, girar, temblar, etc.
Permitiéndonos así en cualquier momento poder imitar un avión de guerra, una indefensa mariposa, una dura piedra o una sutil serpiente. Dominar el cuerpo, hasta llegar a contarnos toda una historia sin hablar una sola palabra. Eso quiere decir que el cuerpo habla, tiene su propio lenguaje.

Antes de iniciar los juegos, busca un sitio por donde transite mucha gente. Mira con detalle sus formas de caminar, sus movimientos lentos, rápidos, cadenciosos y expresivos; cada persona tiene un lenguaje corporal que tú puedes diferenciar y entender si observas con cuidado.

Las personas desconocen la vitalidad de sus cuerpos y la posibilidad expresiva..... tu labor es anotar cada expresión y descubrir su mensaje de amor, rabia, dolor, prisa, etc.

En esta unidad también descubrirás todas esas posibilidades y talentos que tu cuerpo pueda tener..... Te invito a buscar el talento.

JUEGOS Y MAS JUEGOS

El Paso del Descalzo

Los participantes deben estar descalzos y caminar rítmicamente mediante un estímulo sonoro (grabadora o pandero). El monitor debe ser consciente de que los pies son el centro de atención de todo el juego.

Cuando el estímulo sonoro se suspende, se cambiarán las órdenes.....

- Caminando empinados.
- Caminando sobre los talones.
- Caminando en un solo pie.
- Caminando sobre un piso frío.
- Caminando sobre un piso caliente.
- Caminando en puntillas.
- Caminando sobre piedras.
- Caminando sobre un piso encerado.
- Caminando sobre resortes.
- Caminando con zapatos de hierro, etc.

Cuando el participante ya se ha enfrentado individualmente al trabajo, se buscará la relación de los mismos.

Se suspende el estímulo sonoro y se cambian las órdenes:

- Caminando se pisan unos a otros.
- Caminando se saludan con los pies.
- Remedar el modo de caminar del compañero.
- Caminando se buscan los pies más feos.
- Los pies se comunican.
- Reinado de pies. etc.

Contactos Sonoros

Los participantes deben caminar sin estímulo sonoro.

A cada participante se le orienta a buscar un tesoro que está escondido en su cuerpo, no hay mapas ni reglas, cada quien explora formas sonoras distintas. Al terminar la búsqueda cada participante enseña su descubrimiento dando nombre a su instrumento sonoro.

Después de conocer las estructuras sonoras se le busca a cada sonido un movimiento que lo identifique.
Cuando el trabajo individual haya sido explorado al máximo, por parejas buscan nuevos sonidos.

- Frotando las piernas
- Frotando el estómago

- Cantando sobre el estómago del compañero.
- Brincando descalzos, con zapatos, sobre periódico, etc.

No hay limitantes dentro de la exploración, todo es permitido. El objetivo es buscar nuevas estructuras sonoras individuales y colectivas que puedan luego tener un ritmo y promover una tonada.

Máquinas en Movimiento

Después de conocer todas las posibilidades sonoras y de movimiento, se pueden crear unas estructuras o máquinas donde cada uno buscará su función, su sonido y movimiento. La materia prima es el cuerpo, donde todo es posible.
Cada máquina debe enseñarse individualmente, para luego agrupar las más parecidas, por función, sonido o movimiento, creando así, unas pequeñas fábricas humanas.

Al final cada uno debe dibujar su máquina con sus movimientos y sonidos.

Recuerda amigo que los juegos aquí escritos puedes hacerlos en tu casa individualmente o con algunos amigos. No sigas sin antes experimentar lo que has leído. ¡Piensa cómo puedes aplicarlo!

Arquitectos e Ingenieros

Se divide el grupo en dos, cada uno hace un plano de una estructura imaginaria. Luego se intercambian los planos y de arquitectos pasan a ser ingenieros.
El primer grupo debe construir lo que está dibujado en el plano y el segundo grupo es la materia prima para la construcción. Después de intentar representar a la mayor perfección el plano, se cambia de grupo.

El grupo que mejor represente el plano es el ganador.

Recuerda que lo importante es el manejo del cuerpo dentro de la estructura.

Significado y Significante

Para comprender este juego se debe primero buscar en el diccionario las palabras "significado" y "significante". Conocido esto, podemos decir que el cuerpo es en este juego el significante, el promotor de significados.
Esta unidad está centrada en el cuerpo, por lo tanto cada participante va a

proponer un significante y los demás van a tratar de descubrir su significado. Puedes hacer una mesa y los demás tratarán de descubrir qué significado tiene tu figura. Igualmente se puede decir el significado y los participantes crearán el significante con sus cuerpos.

El Juego de los Lenguajes

La clave de este juego está en la comunicación. Cada participante bajo un estímulo sonoro debe buscar un lenguaje propio para las distintas partes de su cuerpo.

Este lenguaje está representado en movimientos que el participante debe utilizar para comunicarse.

Se debe iniciar individualmente, donde la persona trata de comunicarse con: sus manos, piernas, cabeza, hombros, caderas, etc.

Después de la exploración se buscan parejas, quienes intentarán transmitir un mensaje. Se continúa así hasta abordar todo el grupo.
Recuerda que no puedes seguir hasta no estar seguro de los conocimientos anteriores..... puedes regresar y volver a leer.

SEGUNDA ESCENA

MANOS A LA OBRA

Esta escena la vamos a enfocar especialmente hacia los brazos y todas sus posibilidades motoras. Los ejercicios son vitales para la perfección y futura animación de los títeres. De tu disciplina depende el éxito.

¡¡MANOS A LA OBRA!!

ACONDICIONAMIENTO BASICO PARA EL ACTOR DE TEATRO DE TITERES

En esta primera cadena de ejercicios descritos e ilustrados podrás acondicionar cuello, hombros, brazos, antebrazos y manos en un breve calentamiento físico que no tendrá otro objetivo que el desarrollo de cada uno de los músculos o grupo de músculos.

Estos ejercicios los realizarás observando cuidadosamente la trayectoria de cada movimiento, vigilando la simetría de los

brazos y evitando la tensión muscular en su ejecución.

Esta ejercitación será con la cual podrás responder al mecanismo de tus articulaciones; una vez que hayas aprendido a controlarlas, comenzarás a tener conciencia de la utilización individual o colectiva que puedes dar a tus instrumentos de trabajo (Brazos).

La firmeza en la práctica, dedicación y disciplina de estos ejercicios te mantendrá preparado en forma conveniente, para enfrentar las exigencias de las diversas técnicas de accionamiento, ya sean los tradicionales títeres de guante, los marottes, los planos, los de varillas, las sombras chinescas, las marionetas y hasta las máscaras.

ACONDICIONAMIENTO GENERAL DEL ACTOR

Posición base 1 para el actor.

Debes colocarte de pie, con las piernas ligeramente separadas de modo que los talones tiendan a unirse y los pies se apoyen cómodamente sobre el suelo, los brazos a los lados del cuerpo y la vista al frente hacia un punto fijo. Esta posición se llamará en adelante "Posición base 1 para el actor".

Los ejercicios llevan un orden lógico que debes seguir paso a paso hasta lograr concientizarlos.

Ejercicios de calentamiento y acondicionamiento del cuello.

I. Posición inicial: Base 1 para el actor.

1. Deja caer la cabeza hacia el lado derecho.

2. Posición inicial.

3. Deja caer la cabeza hacia el lado izquierdo.

4. Posición inicial.

II. Posición inicial: Base 1 para el actor.

1. Deja caer la cabeza hacia adelante.

2. Posición inicial.

3. Deja caer la cabeza hacia atrás.

4. Posición inicial

III. Posición inicial: Base 1 para el actor.

1. Gira la cabeza en redondo hacia la derecha.

2. Posición inicial.

3. Gira la cabeza en redondo hacia la izquierda.

4. Posición inicial.

IV. Posición inicial: Base 1 para el actor.

1. Torsión del cuello hacia el lado derecho.

2. Posición inicial.

3. Torsión del cuello hacia el lado izquierdo.

4. Posición inicial.

Ejercicios de calentamiento y acondicionamiento de los hombros.

I. Posición inicial: Base 1 para el actor.

1. Extiende el hombro derecho.

2. Extiende el hombro izquierdo.

3. Posición inicial.

4. Extensión de los hombros.

5. Posición inicial.

II. Posición inicial: Base 1 para el actor.

1. Mueve en forma circular hacia adelante, en un movimiento lo más amplio posible, primero un hombro y después el otro.

2. Posición inicial.

3. Mueve en forma circular hacia atrás, en un movimiento lo más amplio posible, primero un hombro y después el otro.

4. Posición inicial.

5. Mueve en forma circular hacia adelante, en un movimiento lo más amplio posible, simultáneamente, los dos hombros.

6. Posición inicial.

7. Mueve en forma circular hacia atrás, en un movimiento lo más amplio posible, simultáneamente, los dos hombros.

8. Posición inicial.

Ejercicios de calentamiento y acondicionamiento de los brazos.

I. Posición inicial: Base 1 para el actor.

1. Lleva los brazos a la altura de los hombros (Horizontales), con las palmas de las manos al frente.

2. Lleva los brazos a la altura de la cabeza (Verticales), con las palmas de las manos al frente.

3. Posición inicial.

II. Posición inicial: Base 1 para el actor.

1. Lleva los brazos a la altura de los hombros (Horizontales), con las palmas de las manos al frente.

2. Flexión hacia arriba de los antebrazos (Verticales), con las palmas de las manos al frente.

3. Igual al movimiento 1.

4. Flexión con ligera torsión hacia abajo de los antebrazos (Verticales), con las palmas de las manos hacia atrás, primero un brazo, luego otro y por último ambos.

5. Igual al movimiento 1.

6. Posición inicial.

III. Posición inicial: Base 1 para el actor.

1. Brazos paralelos hacia el frente, a la altura de los hombros, flexionando las muñecas y con las palmas de las manos al frente.

2. Torsión de los brazos hacia adentro con las palmas de las manos hacia arriba y flexión del antebrazo, manteniendo la torsión con los codos al pecho, primero un brazo, luego otro y por último ambos.

3. Posición inicial.

IV. Posición inicial: Base 1 para el actor.

1.Brazos ligeramente separados del cuerpo con los puños cerrados.

2.Levanta los brazos hasta la altura de la cabeza, girando los puños.

3.Desciende los brazos hasta la posición inicial, girando los puños a la inversa.

4. Posición inicial.

Ejercicios de calentamiento y acondicionamiento de los antebrazos.

I. Posición inicial: Base 1 para el actor.

1.Brazos a la altura de los hombros (Horizontales) con las palmas de las manos al frente.

2.Flexión de los antebrazos hacia arriba (Verticales) con las palmas de las manos al frente.

3.Extensión de los brazos a la altura de la cabeza (Verticales) con las palmas de las manos al frente.

4.Igual al movimiento 2.

5.Igual al movimiento 1.

6.Posición inicial.

II. Posición inicial: Base 1 para el actor.

1.Brazos paralelos hacia al frente a la altura de los hombros, con las palmas de las manos hacia arriba.

2.Flexión de los antebrazos hacia arriba (Verticales) con las palmas de las manos hacia el rostro.

3. Igual al movimiento1.

4. Posición inicial.

Ejercicios de calentamiento y acondicionamiento de las manos.

I. Posición inicial: Base 1 para el actor.

1.Brazos a la altura de la cabeza (Verticales) con los puños cerrados al frente.

2.Rotación hacia adentro de las manos sobre las muñecas, sin flexionar los codos.

3.Rotación hacia afuera de las manos sobre las muñecas, sin flexionar los codos.

4. Posición inicial.

II. Posición inicial: Base 1 para el actor.

1.Brazos a la altura de la cabeza (Verticales) con las palmas de las manos al frente.

2.Flexión hacia adelante de las manos sobre las muñecas, sin flexionar los codos.

3.Flexión hacia atrás de las manos sobre las muñecas, sin flexionar los codos.

4. Posición inicial.

III. Posición inicial: Base 1 para el actor.

1.Brazos a la altura de la cabeza (Verticales) con las palmas de las manos al frente.

2.Flexión hacia adentro de las manos sobre las muñecas, sin flexionar los codos.

3.Flexión hacia afuera de las manos sobre las muñecas, sin flexionar los codos.

4. Posición inicial.

IV. Posición inicial: Base 1 para el actor.

1.Brazos a la altura de la cabeza (Verticales) con las palmas de las manos al frente.

2.Torsión hacia adentro de los brazos sin flexionar los codos.

3.Torsión hacia afuera de los brazos sin flexionar los codos.

4. Posición inicial.

Ejercicios de autocontrol.

En estos ejercicios, parten de una posición inicial de base, igual a la ya conocida, pero con la variación de dirigir la vista a la ejecución del ejercicio. . Esta será la Posición Base 2 para el actor.

Primero los ejercicios serán realizados con el brazo derecho (la proyección vista del actor debe estar dirigida hacia el brazo derecho en la ejecución del ejercicio); después, con el brazo izquierdo. En este caso, la proyección vista del actor debe estar dirigida hacia el brazo izquierdo en la ejecución del ejercicio.

I. Posición inicial: Base 2 para el actor.

1.Brazo derecho a la altura de los hombros (Horizontal), con la palma de la mano al frente.

2.Flexión del antebrazo hacia arriba (Vertical), con la palma de la mano al frente.

3.Rotación hacia adentro de la mano sobre las muñecas, sin movimientos del brazo y el antebrazo.

4.Rotación hacia afuera de la mano sobre las muñecas, sin movimientos del brazo y el antebrazo.

5. Posición inicial.

II. Posición inicial: Base 2 para el actor.

1.Igual al movimiento 1 del ejercicio anterior.

2.Igual al movimiento 2 del ejercicio anterior.

3.Flexión hacia adelante de la mano sobre la muñeca, sin movimientos del brazo y el antebrazo.

4.Flexión hacia atrás de la mano sobre la muñeca, sin movimientos del brazo y el antebrazo.

5. Posición inicial. .

III. Posición inicial: Base 2 para el actor.

1.Igual al movimiento 1 del ejercicio I.

2.Igual al movimiento 2 del ejercicio I.

3.Flexión hacia afuera de la mano sobre la muñeca, sin movimientos del brazo y el antebrazo.

4.Flexión hacia adentro de la mano sobre la muñeca, sin movimientos del brazo y el antebrazo.

5.Posición inicial.
En esta figura se aplica la posición de manipulación de una de las técnicas del títere de guante.

IV. Posición inicial: Base 2 para el actor.

1.Igual al movimiento 1 del ejercicio I.

2.Igual al movimiento 2 del ejercicio I.

3.Torsión hacia afuera del antebrazo y de la mano, sin movimiento del brazo.

4.Torsión hacia adentro del antebrazo y de la mano, sin movimiento del brazo.

5. Posición inicial.

Después de logrado el acondicionamiento general de brazos, antebrazos y manos, es necesario que ensayes relajación completa de todos los músculos ejercitados. La relajación debes realizarla de la siguiente manera:
Posición de relajación.

De pie, con los brazos a la altura de la cabeza (Verticales) y las palmas de las manos al frente, pones rígidos todos los músculos trabajados y al cabo de varios segundos, relajas los brazos (Desplomar), de manera que si los levantamos, estos puedan caer como un objeto ingrávido.

Repetir este ejercicio con distintos grados de tensión hasta obtener un relajamiento total.

Nota: Al inicio, cada ejercicio no debe tener más de seis frecuencias; en la medida de su asimilación físico-técnica se pueden ejercitar hasta en doce frecuencias.

Ejercicios de improvisación expresiva:

En estos ejercicios la creatividad es fundamental, sin olvidar que tus brazos son la herramienta de creación. Conociendo las posibilidades de tus manos y brazos debes buscar opciones de comunicación que permitan alcanzar el máximo de expresión. (Interpreta el ejercicio).

I. Posición inicial: Base 2 para el actor.

1.Tu mano está cansada, fatigada.

2.Busca un sitio donde descansar.

3.Piensa qué va a hacer.

4.Cae rendida del cansancio.

5.El mismo ejercicio con cambio de mano.

II. Posición inicial: Base 2 para el actor.

1.Brazos a la altura de los hombros, sin perder de vista ningún movimiento.

2.Una mano llega cansada y le pide ayuda a la otra.

3.La otra mano no quiere ayudarla.

4.Cae rendida la mano cansada.

5. La otra mano se conduele y quiere ayudarle.

6.Insiste hasta que logra cargarla y se la lleva.

7.El mismo ejercicio con cambio de brazo.

III. Posición inicial: Base 2 para el actor.

1.Una mano está esperando impaciente.

2.Aparece la otra mano.

3.La mano que espera, se enfurece y le reclama por la demora.

4.La otra se disculpa.

5.Discuten ambas.

6.Intentan agredirse.

7.Se desprecian y se van.

8.El mismo ejercicio con cambio de brazo.

IV. Posición inicial: Base 2 para el actor.

1.Dos manos enamoradas.

2.Se dicen cosas románticas.

3.Una le propone matrimonio a la otra.

4.No acepta una mano.

5.La otra le suplica.

6.Acepta y salen abrazadas.

Es conveniente recordar que estos ejercicios los puedes realizar también en parejas o por grupos, lo importante es que los brazos se exploren al máximo e intenten expresar los temas dados.

Se pueden proponer nuevos temas y ejercicios que promuevan la perfección de los movimientos. No es necesario un teatrino para ocultarse, se puede hacer donde todos vean la posición del actor.

Ejercicios físicos para el movimiento de las manos.

Esta segunda serie de ejercicios tiene por propósito hacer más expresivas tus manos, instrumento central de nuestra manifestación. En la práctica de los ejercicios te dedicarás a perfeccionar el artificio de tus manos, el juego de las articulaciones de tus dedos, la intensidad en tus

desplazamientos en tiempo y espacio y la plasticidad para lograr una expresividad óptima.

Una vez que te identifiques plenamente con tus manos, obtendrás el dominio de éstas y las convertirás en el órgano de interpretación principal de tu actuación.

Posición base 3 para el actor.

Colócate con los pies ligeramente separados y los brazos a los lados del cuerpo. Flexiona y extiende los antebrazos hacia adelante, hasta la altura de la cintura con la vista proyectada hacia la ejecución del ejercicio.

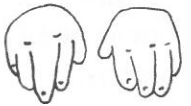
Todos los ejercicios descritos a continuación los ejecutarás con las dos manos a un tiempo y sin abandonar la posición base 3.

Ejercicios para las manos.

Realiza un breve calentamiento para los ejercicios ya explicados.

I. Posición inicial: Base 3 para el actor.

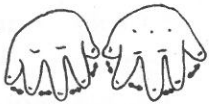
2. Palmas de las manos hacia abajo (Torsión).



II. Posición inicial: Base 3 para el actor.

1. Palmas de las manos hacia arriba, apartar bien los dedos y luego unirlos.

2. Palmas de las manos hacia abajo, apartar bien los dedos y luego unirlos.



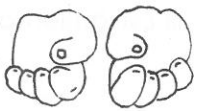
III. Posición inicial: Base 3 para el actor.

1. Palmas de las manos hacia arriba, con los dedos bien apartados.

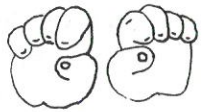
2. Flexión hacia arriba de todos los dedos por la tercera falange.

3. Estiramiento de los dedos.

4. Palmas de las manos hacia abajo, con los dedos bien apartados.



5.Flexión hacia abajo de todos los dedos por la tercera falange.



6.Estiramiento de los dedos.

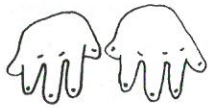
IV. Posición inicial: Base 3 para el actor.

1.Palmas de las manos hacia arriba, con los dedos apartados.

2.Flexión hacia arriba de todos los dedos por la segunda falange.

3.Estiramiento de los dedos.

4.Palmas de las manos hacia abajo, con los dedos apartados.



5.Flexión hacia abajo de todos los dedos por la segunda falange.

6.Estiramiento de los dedos.

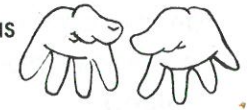
V. Posición inicial: Base 3 para el actor.

1.Palmas de las manos hacia arriba con los dedos unidos.

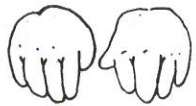
2.Flexión de las muñecas hacia arriba.

3.Igual al movimiento 1.

4.Flexión de las muñecas hacia abajo.



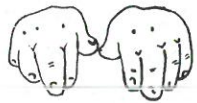
5.Palmas de las manos hacia abajo con los dedos unidos.



6.Flexión de las muñecas hacia arriba.

7.Igual al movimiento 5.

8.Flexión de las muñecas hacia abajo.



VI. Posición inicial Base 3 para el actor

1.Manos de canto con los dedos unidos, las palmas de las manos se enfrentan.

2.Flexión de las muñecas hacia adentro.

3.Igual al movimiento 1.

4.Flexión de las muñecas hacia afuera.

5.Igual al movimiento 1.

VII. Posición inicial: Base 3 para el actor.

1.Palmas de las manos hacia arriba con los dedos unidos.

2.Flexión de las muñecas hacia adentro.

3.Igual al movimiento 1.

4.Flexión de las muñecas hacia afuera.

5.Igual al movimiento 1.

6.Palmas de las manos hacia abajo con los dedos unidos.

7.Flexión de las muñecas hacia adentro.

8.Igual al movimiento 6.

9.Flexión de las muñecas hacia afuera.

10.Igual al movimiento 6.

VIII. Posición inicial: Base 3 para el actor.

1.Manos de canto con los dedos unidos (Las palmas de las manos se enfrentan).

2.Flexión de las muñecas hacia arriba.

3.Igual al movimiento 1.

4.Flexión de las muñecas hacia abajo.

5.Igual al movimiento 1.

A continuación de los ejercicios físicos para el movimiento de las manos, es necesario que ensayes la relajación de todos los músculos ejercitados.

Posición de relajación.

De pie, con los brazos flexionados y extendidos hacia adelante hasta la altura de la cintura, poner rígidas las manos y, al cabo de varios segundos, relajarlas hasta las muñecas.

Nota: Al inicio, cada ejercicio no debe tener más de seis frecuencias; en la medida de su asimilación físico-técnica se pueden ejercitar hasta en doce frecuencias.

Ejercicios físicos para el movimiento de los dedos.

Debes trabajar el movimiento de los dedos hasta lograr, mediante estos ejercicios, el resultado apetecido.

Los ejercicios, en principio, serán ejecutados con la mano derecha. Cuando hayan sido correctamente realizados y dominados, deberás aplicarlos a la mano izquierda y después con las dos manos simultáneamente.

Posición inicial: Base 3 para el actor. Palma de la mano hacia abajo.

Breve calentamiento con los ejercicios ya conocidos.

1.Aparta bien los dedos y luego únelos.

2.Separar el pulgar, el índice y el mayor, manteniendo bien unidos el anular y el meñique.

3.Flexionar lo más bajo posible con tus dos primeras falanges el meñique y el anular, sin que el mayor se encuentre influenciado por este movimiento.

4.Flexionar el pulgar, el índice y el mayor, contra la palma de la mano lo más bajo posible.

5.Rotación del pulgar, el índice, el mayor y el anular, bien extendidos, manteniendo la manc inmóvil.

6.Flexionar el índice, de manera tal que el vértice de la primera falange toque la base de la tercera y extender este dedo de forma horizontal.

7.Flexiona el pulgar, de manera tal que el vértice de la primera falange llegue sobre la segunda y extiende el dedo de forma horizontal.

8.Flexionar el mayor, de manera tal que el vértice de la primera falange llegue sobre la tercera y extiende este dedo de forma horizontal.

9.Cierra el puño.

10. Cierra el puño y separa el pulgar.

11. Cierra el puño y levanta el índice.

12. Cierra el puño y levanta el mayor.

13.Separar uno de otros, el pulgar el índice y el mayor con toda la fuerza que sea posible, manteniendo el anular y el meñique plegados.

14.Separar uno de otros, el pulgar, el índice y el mayor con toda la fuerza que sea posible, manteniendo el anular y el meñique extendidos y unidos al mayor.

15.Separar uno de otros, el pulgar del índice y el mayor del anular con toda la fuerza, manteniendo el índice y el mayor unidos y el anular y el meñique unidos.

16.Golpear una contra otra la primera falange del mayor y del pulgar.

17.Estando el pulgar apartado y en escuadra con el índice, acercar el mayor al índice sin que el anular y el meñique se encuentren influenciados por este movimiento.

18.Separar el pulgar del índice manteniendo todos los otros dedos en flexión.

19.Llevar el pulgar y el índice hacia adelante, luego hacia su lugar lo más rápido posible.

20.Separar el mayor del índice manteniendo todos los otros dedos en flexión.

21.Llevar el pulgar y el mayor hacia adelante, luego hacia su lugar lo más rápido posible.

Nota: Al inicio, cada ejercicio no debe tener más de seis frecuencias; en la medida de su asimilación físico-técnica se pueden ejercitar hasta en doce frecuencias.
Posición de relajación.

Terminado el entrenamiento para el movimiento de los dedos es necesario que hagas ejercicio de relajación.
De pie, con los brazos flexionados y extendidos hacia adelante, hasta la altura de la cintura.

Separar todos los dedos con fuerza y al cabo de varios segundos, relajar las manos hasta las muñecas.
Cerrar los puños con fuerza y, al cabo de varios segundos, relajar las manos hasta las muñecas.

TERCERA ESCENA

EL SILENCIO SE HIZO VOZ Y LA VOZ PALABRA.....

La maravillosa voz humana no es otra cosa que la simple emisión de sonido. Este sonido no es otra cosa que la simple vibración de las cuerdas vocales, alimentadas con el aire proveniente de los pulmones que lo han inspirado. Toda esta maravilla no es otra cosa que la partitura de cinco calidades del sonido de la voz: a, e, i, o, u.

Simples vocales, que vestidas con las consonantes que habitan en la boca humana, producen los morfemas; raras partes que unidas inteligentemente se transforman en palabras y éstas en alegre sociedad se vuelven frases que terminan siendo el escuadrón del discurso.
Te lo decimos de esta manera, para que incursiones sin temor en la cátedra de lingüística, que te transformará cómo y por qué hablas lo que hablas como hablas.

Esta maravilla casi inadvertida y tan desconocida es la que usas sin admirarte por ello a cada instante y la que prestas a los títeres, para que ellos también hablen y sean comprendidos por niños y adultos.

La garganta es pues un instrumento protagónico y la voz su sonido verbal en el trabajo de los muñecos.

La garganta del titiritero ha de ser rica en posibilidades de emisión, en claridad, sonoridad y debes funcionar con ella como si fuera un poli-instrumento musical o una verdadera orquesta o coro.

No sólo para emitir palabras tiene su garganta del titiritero, también de ella deben salir cantos, gritos, risas, silbos, ruidos, etc. e imitar lo que esté al alcance de esta maravillosa caja de música, remedios y palabras.

Esta caja de sonido, como todo instrumento musical ha de ser consentida, estudiada, cuidada, educada y conservada para aprovechar su riqueza y el mayor tiempo al servicio del arte.

Nos atañe que hagas conciencia de tu garganta y descubras la variedad de voces y sonidos que puedes emitir y sostener durante el transcurso de la vida del personaje en la función.
También debes conocer e investigar ejercicios de la voz que te sirvan de práctica para su mantenimiento y desarrollo.

Te enseñaremos algunos y te recordamos investigar más. Para lo siguiente debes remitirte al casete anexo a este libro.

Allá nos vemos.....

¡ESCUCHA ..... EL CASETTE!
NO SIGAS.....

La palabra

El muñeco no debe hablar demasiado, no inútilmente, es decir, la palabra debe ceñirse al acto. Los parlamentos largos son insostenibles, entre otras cosas, porque el muñeco no puede prescindir del gesto, y si se ve obligado a gesticular durante una larga parrafada, su gesto se vuelve insorpotable, monótono, ya que sus recursos son en este sentido muy limitados. Por eso el muñeco no puede "filosofar" ni meterse en consideraciones; debe actuar y acentuar su acción, hacerla inteligible con la palabra, con un mínimo de palabras. En cambio, la acción muda no sólo "se sostiene" en escena, sino que es de gran efecto.

El lenguaje

Resulta obvio que el lenguaje debe ser sencillo, vivo, ágil, gracioso y desde luego al mismo nivel que el del público. En ningún caso más pobre. Sí puede y debe enriquecer en cierta medida el

léxico de un público infantil sin caer en la incomprensibilidad. En este sentido el guignol puede ser educativo; puede corregir con graciosas ocurrencias las palabras incorrectas de uso general. En realidad el nivel del lenguaje en cada obra debería modificarse de acuerdo con el nivel del público infantil y sobre todo en relación con su edad.

Las obras

Aquí tocamos uno de los problemas más escabrosos que comprende desde luego dos aspectos: La forma y el contenido. Respecto a la forma es posible extraer de la experiencia las generalidades de una obra, diríamos ideal, para un público infantil en el aula de clase.

1.Duración de 15 a 20 minutos.

2.Unidad de tiempo y no forzosamente de lugar.

3.No más de cinco personajes.

4.Trama simple, con mucha acción, dando cabida a la acción muda del muñeco y a la participación del público.

5.La obra debe posibilitar la improvisación. Puede incluirse un guión que indique sólo la trama, el sentido y carácter de los personajes.

Al mencionar el contenido nos referimos al mensaje que vamos a transmitir en la obra. Para ello necesitamos que las ideas y sentimientos que comunicaremos con los muñecos sean claros. La forma y el contenido no son dos cosas separadas: en un espectáculo se presentan al mismo tiempo. Por lo tanto, debemos buscar que exista equilibrio entre los dos.

Por ejemplo, si la obra es muy vistosa, llena de colorido, con hermosos muñecos, pero la historia que contamos es aburrida y no refleja ninguna emoción al público, no gustará, aunque el espectáculo se vea bonito. Lo mismo sucede en las obras donde se cuentan historias interesantes, pero con muñecos mal hechos y mal manejados.

Existen varias clases de obras que podemos representar. A continuación hablaremos de las principales características que deben reunir, según su naturaleza:

Obras infantiles: Son las más comunes, ya que los niños son el público principal de los títeres. Esto se debe a que los niños se sienten parte de los muñecos y su mundo. Si presentamos una obra infantil, cuidaremos que el lenguaje sea entendido por los niños.

Obras didácticas: Llevan al público un mensaje educativo. Pero debemos tener en cuenta que los títeres no pueden enseñar como lo haría un maestro. Para educar a su público, los títeres usan una historia donde suceden cosas. Con los títeres es posible, por ejemplo, mostrar las necesidad que tenemos todos de aprender a leer y escribir, de organizarnos para trabajar colectivamente o de aprender a conservar la salud.

Obras de tipo social: Sirven para señalar problemas que existen ya sea en la familia, en el pueblo y hasta en todo el país. Estas obras plantean los problemas y proponen posibles soluciones para resolverlos. También se utilizan para llamar la atención sobre asuntos políticos y sociales que vivimos a diario. Lo mismo que las obras didácticas, las de tipo social transmiten su mensaje con una historia en la que suceden hechos. En ellas, podemos hacer que los títeres, al finalizar la función, platiquen directamente con el público y respondan
preguntas o aclaren ideas.

Obras de entretenimiento: En ellas debemos buscar que el público se divierta. Para esto no es estrictamente necesario que presentemos obras cómicas; también podemos escenificar cuentos populares, leyendas, adaptaciones de obras clásicas de la literatura, y obras imaginadas por nosotros.

Obras de experimentación: Son aquellas obras en las que lo que se busca no es precisamente divertir, enseñar o señalar cosas problemáticas. En ellas lo importante es dar vuelo a la imaginación, para encontrar formas nuevas de comunicarnos, a través de los títeres. En estas obras TODO SE VALE, siempre y cuando les prestemos la atención que todo buen quehacer se merece.

DESAHOGATE

PENITENCIA

Según la anterior unidad, ¿Crees haber logrado una conciencia de tu cuerpo y sus posibilidades?... ¿Por qué?

La expresión corporal en el teatro de títeres es una herramienta vital para el artista. ¿Crees que puede ser aplicable en los procesos de enseñanza-aprendizaje de la Escuela Colombiana?...¿Cómo?

CUARTO ACTO

¿CUANTOS CUENTOS CUENTAS....?

ENTREMES

Aunque el mundo de la tecnología y los medios de comunicación masiva nos han invadido, no es motivo para que nos escudemos en ello y pretendamos olvidar nuestro origen y nuestra tradición, nuestros sentimientos y apetencias.

Si los tiempos son los "del ruido" y la "paloma de la paz" se ha vuelto temerosa, no debemos olvidar las viejas canciones de cuna con las cuales nos arrullaron cuando niños, los cuentecillos que contaban los abuelos para entretenernos y las rondas que jugábamos en los prados con nuestros amigos. Es tiempo de parar para renacer, despertar las musas que duermen en nuestro olvido y volver a cantar, a soñar y a contar.

Sólo así, podremos recomenzar con la idea de renovación y sospechar una resurrección para recorrer el camino del conocimiento y llegar a un mundo de mejores relaciones humanas que dignifiquen la existencia.

Una fábula es un relato fantástico de lo misterioso o lo desconocido.

Con las fábulas refrescamos el anhelo de volver a vivir. Por esto te invitamos a conocer, manejar y aprovechar los elementos o "herramientas" que te autoricen ser generador de cuentos: "un cuentista", un personaje que como el reparador de videos de nuestro espectáculo "Video-Mate", sintiéndose metido en camisa de once varas, por un daño mayor en el video descompuesto, optó por narrar la historia que iba a ser vista, invitando al público a colaborar en la trama con su propia creación, diciéndoles:

"Sin pretender superar las técnicas de estos tiempos, nos tocará improvisar con fantasías el cuento, fantasías de las mismas que guardan en sus memorias, que duermen en sus corazones, las que contando los cuentos, salen como una caja igual a la de Pandora y jugando con el tiempo, se las va llevando el viento, hasta una mágica vía, para regresar a ustedes dueños de la fantasía".

ESCENA UNICA

LOS ESCRIPICUENTAJUEGOS

Rayar, raspar, pintar, pegar, girar, narrar, escribir, entre otras son actividades que debes realizar en esta sesión donde haz de derrochar al máximo tú creatividad; si trabajas con un grupo, los resultados serán sorprendentes y si mejor deseas ser monitor de los juegos, pues infórmate muy bien en el manual, diseñado para ello.

Como podrás ir apreciando, en el desarrollo de "ESCRIPICUENTAJUEGOS" las actividades proponen siempre una continuidad. Si las orientamos o hacemos énfasis en el lado especial, identificarás también que en este proceso el inicio va siempre ligado a todas las anteriores unidades y en especial a la de "sensibilización".
Te informaremos como hemos realizado algunos ejercicios y sus increíbles resultados.

"ALFOMBRA MAGICA DE PERIODICOS"

Con un periódico los participantes se desplazan por el salón en diferentes direcciones, atentos a las indicaciones y motivaciones del monitor, entre las cuales podemos enumerar:

Cambios de dirección.
Variaciones climáticas.
Estados de ánimo.
Diferentes motricidades, entre otras.

El periódico servirá como recurso para demostrar las anteriores y las nuevas propuestas

"PERIODICO INFORMADOR"

Acto seguido, cada persona se ubicará en el lugar que prefiera del salón y comenzará a hojear el periódico hasta repasarlo totalmente; en voz alta puede anunciar titulares o leer columnas de su elección, con diferentes estados de ánimo (del llanto a la risa, de la alegría a la tristeza).

"PERIODICO MUSICAL"

Se les invitará a que, sin deformarlo, cada quien imite el instrumento que prefiera (flautas, panderetas, guitarras, cornetas, pianos, etc.).

Una vez realizadas estas dos propuestas deberán enrollarlo bien apretado, imitando un garrote con el cual darán golpes

sobre superficies duras, acompañando con voces o gritos.

Finalmente, se separarán en grupos proporcionales de acuerdo al total, para explorar con el "garrote" ritmos diferentes cada grupo, que en continuidad los lleve a un concierto general.

Con una pieza musical previamente escogida, preferiblemente de compás marcial, se les invitará a tomar una hoja doble que desplegada se irá rasgando al "hilo" (del papel), llevando el ritmo y la melodía de la pieza, interpretando el rasgado del periódico como el sonido de un instrumento más. Es placentero observar las diferentes manifestaciones y expresiones de los participantes durante el transcurso de esta actividad y como al finalizar, con una hoja toman a otra, luego otra y otra...., hasta quedar como extasiados por el carácter magico que adquiere este proceso.

Berthol Brecht, dramaturgo alemán, dejó en sus escritos teatrales algo así....."Muchos objetos puede haber en un objeto".

"PERIODICO ESCULTURAL"

Con el papel rasgado, se propone realizar o elaborar una figura o un objeto, envolviendo, pegando o amarrando las tiras rasgadas y los restos de hojas sobrantes. Concluidos, se les inventa a cada uno un historial (nombre, condición, antecedentes, edad, consistencia, utilidad, etc.) para ser presentada en una plenaria.

Conocidas las diferentes identidades de las manualidades se procederá a buscar relaciones y tratar así de conformar una historieta o relato que los una a todos en una misma trama.

El animador deberá recopilar todos los datos sugeridos por los participantes y organizar con ellos mismos la "Fábula" definitiva, teniendo en cuenta:

El inicio de la misma.
El proceso de la trama o desarrollo.
Un nudo o conflicto.
El desenlace o final.

``ESCRIPICUENTAJUEGOS"

MONITOR

PROPUESTA INDIVIDUAL

FABULA

INICIO - DESARROLLO - NUDO
DESENLACE - FINAL

GUION

LIBRETO

Al lograr conformarla con las anteriores características, se deberá memorizar, fijar y escribir para evitar omisiones.

"RULETA LOCA"

Sentados y formando un círculo, se entregará a cada uno una hoja de papel y una crayola de diferente color.

El animador explicará que a la voz de inicio, deberán empezar a dibujar un tema libre, el cual una vez escuchada la segunda voz del mismo, rotarán por la derecha. Al arribo de la hoja, cada dibujante deberá continuar sobre el dibujo iniciado y seguirá rotando hasta que el animador dé la orden final.

En la hoja que finalmente toque a cada participante, éste inventará una historia que le sugiera el dibujo, la cual relatará a los demás.
Escuchadas todas las narraciones, se ordenarán en una gran historia que goce de las características enunciadas en el ejercicio anterior, para lograr con ello la condición de gran fábula.

"CUENTO PLEGADO"

Se trata de elaborar con papeles de diferentes calidades y condiciones, figuras plegadas, decorables con diferentes materiales. Hechas estas figuras, al igual que en el proceso de periódico, se les crearán sus historias, para conformar con estas otra mayor como en los anteriores ejercicios, para concluir finalmente su fábula.

"OTRAS FORMAS DE ESCRIPICUENTAJUGAR"

1. Tomar un cuento conocido y transformándolo:
   Cambiarle el final.
   Aumentándole o quitándole personajes.
   Llevarlo a otra época.

Desarrollarlo con otros personajes, por ejemplo, de animales a personas o invertido.

2. Partiendo de biografías ficticias que se irán enriqueciendo posteriormente.

3. Complementación de un diagrama simple que el monitor ha elaborado previamente en una hoja, para cada uno de los participantes.

4. Iniciando una sencilla propuesta narrativa que debe ser continuada en cadena, hasta lograrle un cierre estructural.

Te invitamos para que seas tú mismo en adelante, creador de nuevos mecanismos para la conformación de fábulas y con ellas como en una maroma, dejarte envolver en un viaje mágico, como en nuestra "AVENTURA SUBMARINA", para regresar, no simple participante, sino calificable "DRAMATURGO".

"EL GUIOLIBRETO"

Una vez obtenida la fábula y sometida a serio análisis estructural (INICIO-DESARROLLO-NUDO-DESENLACE-FINAL) se procederá a elaborar el guión, ya que pretendemos escenificarla.

¿Y qué es un guión?

Es una guía de acciones dramáticas de los personajes que intervienen en la fábula.

El proceso de elaboración es el siguiente:

1. Estudiar el argumento de la fábula tratando de visualizar las imágenes allí sugeridas.

2. Hacer una lista de personajes (Juanita, Tito, La Chicharra, El Gusano, etc.)

3. Hacer una lista de lugares donde ocurren los hechos (el bosque, la cueva, el castillo, etc.)

4. Enumerar los sucesos más importantes relatados en el argumento (acciones concretas que efectúan los personajes: levantarse, encontrarse con alguien).

5. Elaborar un cuadro (guión) donde se escribe ordenadamente el número de la escena, los personajes que actúan o hacen esa escena, las acciones que ocurren entre esos personajes y finalmente otros, como efectos sonoros o de luces, escenografía, etc.

Para consignar en forma precisa las frases o parlamentos que dicen los personajes de la obra y además todas sus acciones, se debe elaborar un libreto que es el documento final y la prueba del producto acabado de la metodología **"TITIRINDEBA"**.

"PROCEDIMIENTO"

1. Improvisación de las acciones ordenadas previamente en el guión, las cuales, para obtener mejores resultados en menor tiempo, deben gozar de carácter lúdico, pues de esta manera, los participantes jugando, rompen el velo de su inhibición y estos juegos con búsqueda de voces sugeridas por el carácter de los personajes de la fábula de hecho ya están diseñando el trabajo de manipulación para su realización en el teatrino.

2. Registrar grabado o por escrito las acciones y textos sugeridos en las improvisaciones, que servirán luego de fuente para seleccionar gestos, acciones y parlamentos.

3. Apreciación de bocetos finales para proceder a correcciones y fijaciones definitivas de la puesta en escena del producto: "Pieza de títeres".

Tradicionalmente los directores de teatro, han realizado las puestas de piezas en escena, partiendo de libretos de obras desde la antigüedad o creándolos con diferentes métodos, hasta el actual de creación colectiva, de donde se elabora el guión de montaje. Notarás que precisamente en nuestro caso y como hemos venido trabajando, construcción de libretos es el trabajo final o documento de archivo.

PARA NO OLVIDAR

Acotación: Cada una de las notas que se escriben en un libreto para indicar acciones, movimientos y gestos de los personajes, como exigencias o necesidades técnicas: luces, sonido, afores, efectos, etc. Para mayor claridad de estas, se escriben entre paréntesis y en un estilo diferencial al texto mismo.

Escena: Secuencia situacional de la obra en la que intervienen personajes de la misma, prefiriendo su diferenciación por cambios ambientales, ejemplo: del jardín, castillo, comedor, etc.

Guión: Guía de las acciones dramáticas de los personajes que intervienen en la fábula.

Libreto: Texto literario-teatral que indica en forma precisa las frases o parlamentos que dicen concretamente los personajes de la obra y en donde se indican además todas sus acciones importantes.

Parlamento: Es la expresión verbal de los personajes, que conjuntamente con las acotaciones, constituyen el libreto mismo. Se recomienda numerarlos para mayor agilidad en su manejo durante el montaje.

PLANILLA PARA ORGANIZAR UN MONTAJE POR SECUENCIAS

CUADRO	ACCION	PERSONAJES	UTILERIA	ESCENOGRAFIA	SONIDO	LUZ	OTROS

CONFESIONARIO

(Escribe aquí tu impresión de la sección anterior)

QVINTO ACTO

BALE
EFS

Esc 1:4

"TU TITERE TITERESERA"

ENTREMES

Así como el mundo está poblado por hombres de distintas razas, el maravilloso mundo de los muñecos está formado por títeres de diferentes técnicas, como te lo contamos en el segundo acto.

En este acto dedicado a la construcción de los títeres, queremos participarte nuestras felices experiencias al respecto, sin menospreciar los méritos y la magia que poseen toda clase de representaciones animadas del hombre.

Mucho material escrito sobre la técnica del títere, concurre en el ya típico de "guante", elaborado en papel maché. Como ha sido siempre interés nuestro, la investigación y la experimentación de otras técnicas, en esta oportunidad te recomendamos otras con las que ya hemos obtenido satisfacciones y enriquecido nuestra profesión.

DE ACUERDO CON LO QUE HAS VIVIDO EN ESTE ESCENARIO ¿PODRIAS DEFINIR QUE ES UN TITERE?

_____

_____

_____

_____

_____

_____

OTRAS DEFINICIONES

Por lo general se considera al títere como un muñeco. Efectivamente es un muñeco, pero muñeco y algo más. En este algo más está la verdadera definición. Es un muñeco que se mueve, sí, pero no es un autómata. Un autómata no es un títere. Este es otro punto importante par dar su definición acertada.

Sí, puede ser todo esto, pero además, es muchas otras cosas más.

El conjunto de esas "muchas otras cosas más" es lo que queremos explicar aquí de una manera simple, escueta y exacta. El títere que en apariencia es un muñeco, en su esencia es un personaje y como tal debe ser tratado. Por eso es un muñeco y algo más.

También es un muñeco que se mueve y no es un autómata. Un autómata es un muñeco que por medio de un agente exterior mecánico, cuerda, electricidad, etc. adquiere movimientos controlados, monótonos, siempre iguales y en la mayoría casi perfectos. El titiritero, en cambio, adquiere movilidad porque se traspasa el ser humano, el titiritero.

En el caso de los títeres de guante, será la mano del titiritero la que le imprime el movimiento; en el caso de la marioneta de hilo será el marionetista, que al igual que un tenedor de instrumentos, hará lo mismo con el comando o la cruceta de la marioneta.

Es decir, existe una técnica que aprender en ambos casos, pero no proviene de mecanismos fríos sino de mecanismos humanos no infalibles, también casi perfectos, pero con la posibilidad de a veces no serlo. En esta forma, adquiere más vivencia el muñeco, puede decirse que vive a la par del maestro titiritero que le está manejando, creando en esos momentos sus movimientos expuestos al error o a la casualidad afirmativa o negativa.

El concepto de "títere" abarca muchos elementos connotativos de importancia: Es un arte; también es un objeto o una imagen que se anima, un objeto inerte lógicamente, pues el actor de teatro podría considerar tambén a sus manos como objeto y entonces podría decirse erróneamente que ello es también un títere, cuando en realidad no lo es.

El títere es además una forma de comunicación, como todo género artístico, que en los últimos siglos se ha transformado en un personaje teatral aunque no siempre ha cumplido esa función. Puede comunicarse a través de su expresión visual y sonora (en el teatro: De su expresión "corporal" y "oral") y ha estado recientemente relacionado con el público infantil aunque empleado adecuadamente puede llegar a públicos de todas las edades y tipos culturales.

Definir un arte es una tarea muy difícil, pues sólo es posible aproximarse al concepto, nunca ponerle límites, porque el arte no los tiene.

Sin embargo, para tener una mejor precisión sobre lo que puede considerarse como títere, es posible decir que "Es un elemento artístico animado por el hombre, que comunica un mensaje". Mensaje éste

que puede ir dirigido hacia el intelecto, a los sentidos o a los sentimientos de las personas.

PRIMERA ESCENA

TITIRITIEMOS

Una vez poseedores del libreto que elegimos para llevar a escena, recomendamos decidir la técnica más apropiada a las condiciones y características del titiritero mismo.

Para facilitarte la elección, te sugerimos tres técnicas que entre otras, brindan facilidades desde el aspecto económico hasta su fabricación misma.

Así mismo con ellas, fácilmente podrás lograr la iconografía o figura de los personajes que la fábula te ha propuesto para el libreto.

"TITERES PLANOS"

Son siluetas en cartón, cartulina o madera, asegurada por detrás a una varilla que sirve de soporte para su animación, este puede ser rígido o tener articulaciones para hacerlo más dinámico.

Es de gran importancia el diseño de los rasgos físicos que definirán estos muñecos, puesto que de ello depende el impacto visual que produzca a los espectadores.

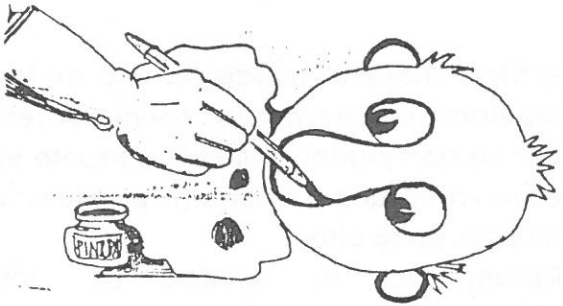
MATERIALES:

. Cartulina - cartón - madera.
. Tijeras - serrucho - caladora.
. Varillas de diferentes materiales.
. Pegante
. Retazos y papeles de colores.
. Material de desecho.
. Temperas, vinilos y/o marcadores.
. Nylon.

¡¡MANOS A LA OBRA !!

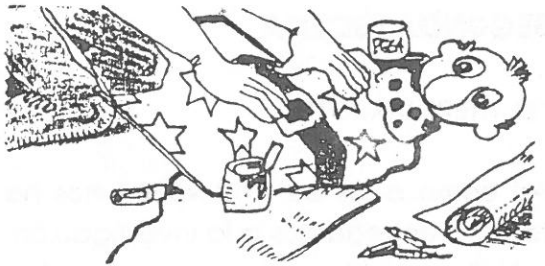
1. Dibujar sobre el cartón- cartulina o madera, la figura en un tamaño adecuado visualizable.

Aquellos personajes que llevan articulaciones se tendrán en cuenta para dejarles el espacio de unión para las mismas.

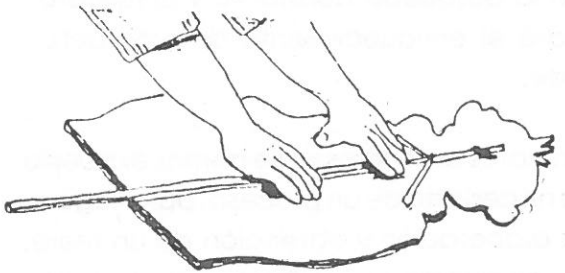


2. Recortar la figura por el borde.

3. Pintar y decorar el muñeco de acuerdo al diseño establecido. (telas, lanas, papeles, pinturas, etc.)



4. Fijar en la parte de atrás la varilla que le servirá de soporte para su animación y el nylon si ésta es articulada.



"ANIMACION":

Por la rigidez que naturalmente caracteriza a este tipo de muñeco, excepto aquel que posee algunas articulaciones, el animador debe imprimirle mucha gracia en sus movimientos. Estos pueden ser:

1. Medios giros.
2. Pequeños saltos que le permitirán el desplazamiento.
3. Vibraciones (Temor - Frío).
4. Inclinaciones (Afirmar o Negar)
5. Brincos (Emociones y sobresaltos)

Pero siempre con la figura de frente al público. Si no se cuenta con un teatrino apropiado, es posible realizar las

representaciones en uno improvisado que puede ser detrás de un tablero, tendiendo una tela que se cuelga de una varilla sostenida entre dos sillas, etc.

Respecto a los diálogos se debe tener en cuenta:

1.Transmitir claramente el mensaje.

2.Lograrlo de forma amena y llamativa.

Las figuras planas acondicionadas con perforaciones especialmente diseñadas y en algunos casos con colores, nos pueden servir como siluetas para hacer títeres de sombras que proyectemos en una pantalla de tela o papel.

SEGUNDA ESCENA

"EL TITERE MAROTTE"

Así como a los de **TITIRINDEBA** nos ha tocado entregarnos a la investigación, estudio, prácticas, ensayos, montajes, funciones, para finalmente brindarte un resultado escrito de nuestro trabajo, queremos que tú empieces a alimentar ese interés por los títeres y te concientices en la búsqueda constante y el respeto para el enriquecimiento de este bello arte.

En actos anteriores ya te hemos expuesto la necesidad de un proceso, para llegar a la elaboración y obtención de un títere, la levantada de un libreto o la creación de una fábula.

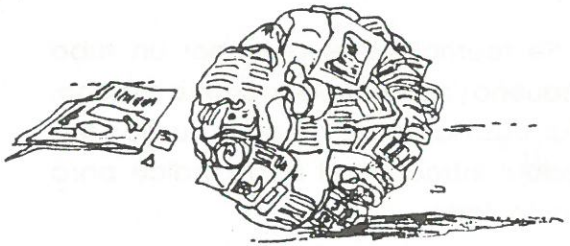
El títere marotte, puede ser uno de los resultados de un proceso continuado, en donde han jugado papel importante el espacio, el cuerpo, el ritmo, la plástica, la música, entre otros.
Retomando la unidad 4, los "Escripicuentajuegos". ¿Ya la recuerdas.....?

Bueno!..... Luego de tener el periódico rasgado necesitaremos otros materiales:

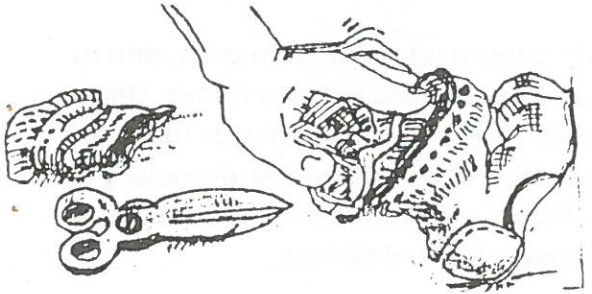
- Periódicos viejos.
- Calcetines para hombre preferiblemente de un sólo color.
- Piola.
- Un palo de escoba de 30 cm.
- Pegante de caucho y madera.
- Retazos
- Botones, hilos, lanas, agujas, tijeras, etc.
- Vinilos - brochas.

A VER, PUES.....

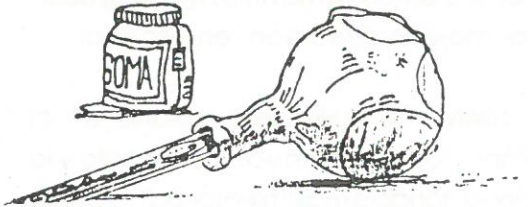
1. Con el periódico previamente rasgado o recreado, realizar una pelota bien apretada con un tamaño proporcional, para ser la cabeza del títere.



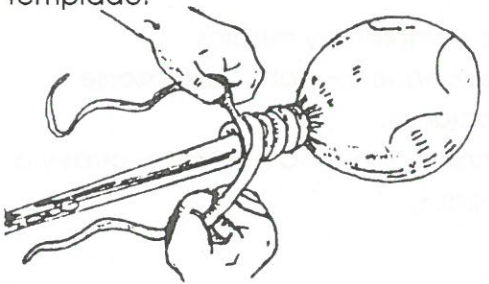
2. Recortar el calcetín por la mitad e introducirle la pelota de papel.



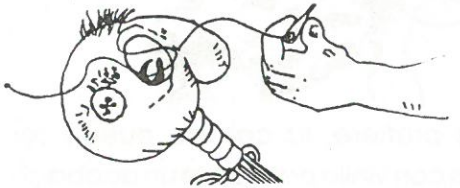
3. Templar bien el calcetín e introducirle el palo previamente engomado, hasta sentir que ha entrado en la pelota y no se saldrá: Este palo servirá para manipular el muñeco.



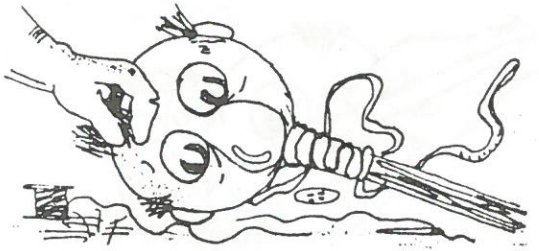
4. Amarrar la media al palo con una piola bien fuerte, después de haberla templado.



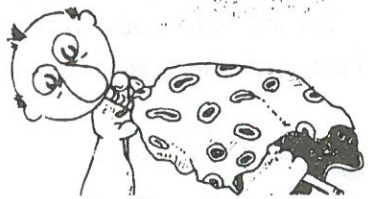
5. Moldear en la pelota, a presión o con una aguja e hilo, la nariz, las mejillas, mentón, etc., si se desea. Si se prefiere que sea un animal, se le debe introducir más papel para moldear sus rasgos.



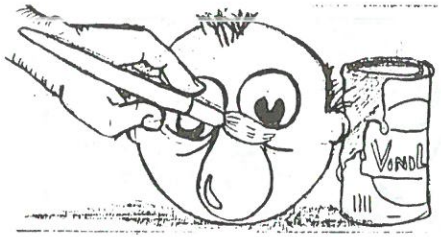
6. Con lana o retazos, fabricarle pelo, ubicarle ojos, nariz, boca, orejas, con botones, papeles, etc., pegados o cosidos.



7. Vestirlo con un retazo grande elaborando una especie de falda que debe ir amarrada o pegada desde el cuello.



8. Si se prefiere, la cabeza puede ser pintada con vinilo para darle un acabado plástico y posteriormente decorarla y maquillarla.



"ANIMACION":

Por ser un títere de volumen, presenta mayor facilidad para su manipulación y visualización. Es recomendable por esto adherirle elementos movibles que le ayuden a dar mejor proyección en escena.

El titiritero, después de ocultarse en el teatrino, toma el muñeco por el palo y lo acciona dándole movimientos únicamente mientras habla, de lo contrario debe estar inmóvil; las acciones las puedes realizar así:

-Giros completos y medios.
-Saltos pequeños para desplazarse.
-Vibraciones.
-Inclinaciones hacia adelante, atrás y a los lados.

OTRAS POSIBILIDADES

Este títere en técnica marotte, también es posible realizarlo en guante, con las siguientes variaciones:

1. Se reemplaza el palo por un tubo pequeño y resistente de cartón o plástico, etc., que hagan las veces de cuello y sea posible introducir el dedo índice para manipularlo.

2. Elaborar el vestido en forma de funda con sus respectivas manos.

3. El cuerpo ya no será de palo, sino la mano del titiritero en esta forma: Dedo índice en el cuello; pulgar y corazón en los brazos respectivamente; el anular y el meñique permanecerán doblados e inmóviles todo el tiempo.

TERCERA ESCENA

"TITERE DE HILO O MARIONETA"

Esta técnica que puede ser tan antigua como muchas otras, se puede considerar complicada por su elaboración y manipulación.

Fue utilizada inicialmente durante muchos años en Europa y actualmente se ha expandido por el mundo entero. Existen marionetas que pueden llegar a tener 400 cuerdas, permitiendo al titiritero poder mover sus párpados, labios, dedos, orejas, etc.; de antemano el dominio y la perfección lograda por estos tarda bastantes años.

La marioneta que te proponemos es sencilla de manipular y elaborar, pues nuestro interés únicamente es que te familiarices con esta bella técnica.

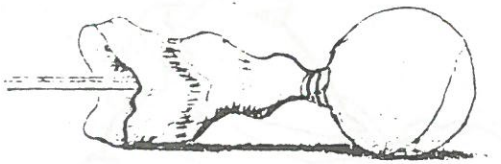
DRAGONIEMOS

Utilizando el mismo método para la elaboración de la cabeza del títere marotte, elaboraremos este dragón en técnica de hilos, pero sin introducirle el palo y con algunos materiales más como:

Un retazo grande de tela liviana en poliester o preferiblemente peluche.
Una varilla de madera de 50 cm por 3 mm de espesor.
-Pegante de caucho.
-Puntilla de 1/2 pulgada.
-Martillo.
-Lija No. 1 y No. 0
-Nylon
-Retazos, lanas, hilos, agujas, tijeras, etc.
-Retal de espuma de 1 cm.
-Vinilo, pinceles.

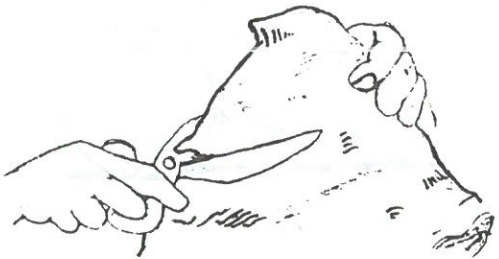
¿QUE COMO SE HACE?

1. Con la cabeza ya propuesta con la media y el papel periódico, amarramos para evitar que la "pelota" se salga.



2. Tomamos el retazo y lo acondicionamos para formar un gran triángulo alargado o pirámide.

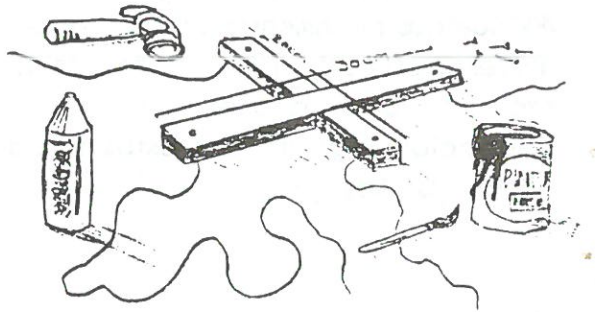
3. Por la parte ancha le cortamos un pedazo, para darle forma a lo que serán las manos , ya que el resto de la tela formará la cola.



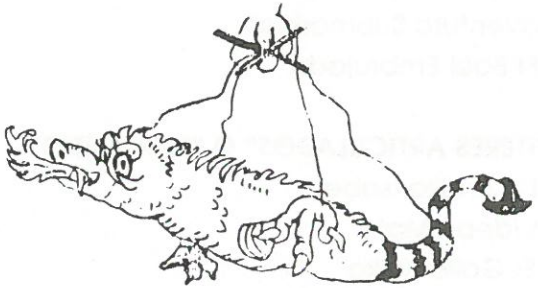
4. Adherimos con pegante o hilo a la cabeza este retazo o cuerpo.

5. Con espuma o retazos le acondicionamos apliques como grandes párpados, orejas, mandíbulas, crestas, etc., para darle un aspecto monstruoso y se las pegamos con pegante de caucho.

6. La varilla de madera la cortamos en dos pedazos uno de 30 y otro de 20 cm., para elaborar una cruz. Después de haberles sacado los respectivos bocados para que casen perfectamente, estas deben ser clavadas y pegadas. Posteriormente se procederá a lijarla y pintarla de negro. Esta será la cruceta desde donde penden las cuerdas de nylon que sujetarán y servirán para darle movimiento a la marioneta. Estas cuerdas deben tener una medida de 70 cm. como mínimo.



7. Las cuerdas deben ir distribuidas así:
-Una en el centro de la cabeza, que viene del centro de la cruceta.
-Una en cada brazo, que parten desde las puntas de la varilla horizontal.
-Otra en la cola, que se sujeta en el extremo de la varilla vertical. Parte larga.



"ANIMACION":

Se efectúa sujetando la cruceta con la mano extendida sobre ella y balanceando hacia los lados y levantándola un poco hacia delante y dejándola caer nuevamente, para que pueda desplazarse simulando que se arrastra.

CUARTA ESCENA

TITIRINDEBA Y SUS TECNICAS

Dentro de las políticas que tiene el Gobierno Departamental y varios organismos no gubernamentales por el rescate de las tradiciones populares hacia una verdadera identidad cultural, **TITIRINDEBA** ha desarrollado un trabajo de investigación para tratar de llevar con la magia y el colorido del mundo del espectáculo estas políticas y realizar así una labor artística educativa para el público del Departamento del Valle y en especial para la ciudad de Cali.

Como primer paso, el grupo realizó el montaje de la obra "A que te cojo Ratón", en técnica de guante y teatro, sobre el juego del "Gato y el Ratón"; posteriormente se continuó el trabajo para realizar un espectáculo que hablara más de la idiosincrasia del pueblo y que de pronto tuviera una cobertura no sólo nuestra, sino americana; es entonces cuando surge la idea de llevar a escena "Video Mate", en técnica de cámara negra y humanete, estrenada como un homenaje a la ciudad de Cali en sus 455 años y que básicamente trata sobre la importancia que tiene el árbol del mate en la cultura americana, a partir del cual se elaboran elementos de uso diario en los hogares.

Por el éxito obtenido en la realización de estos dos montajes, nos vemos comprometidos a continuar con esta tarea artística.

Y como homenaje a los 500 años del descubrimiento de América, realizamos en técnica de teatro de sombras, sobre la cultura Calima: "UN SUEÑO CALIMA", con una producción totalmente caleña y presentado como un espectáculo de música, luces y sombras.

"TITERES DE GUANTE"

"A que te cojo Ratón"
"Aventura Submarina"
"El Baúl Embrujado"

"TITERES ARTICULADOS" O "PARLANTES"

"La Ardilla Isabel"
"Video - Mate"
"El Gallo Kiriko"

"CAMARA NEGRA"

"Aventura Submarina"
"Video - Mate"