

# 9

## Actividades titiritescas

Todos los ejercicios que se plantean a continuación pueden ser realizados en orden o no, de acuerdo con las conveniencias, necesidades y características de cada grupo de alumnos y docentes. El siguiente orden obedece a una lógica personal, por la cual se realiza el juego con materiales no estructurados, luego con la mano desnuda, re-descubriéndola (en primera instancia), más tarde se viste la mano, trabajándose con mano enguantada, con títere neutro, siguiendo con títeres caracterizados, etcétera.

No se intenta establecer un método para el desarrollo de los ejercicios, por lo cual las variaciones son válidas en tanto estén justificadas y respeten cierta lógica. Niños poco acostumbrados a trabajar en forma creativa tal vez necesitarán consignas más cerradas y actividades más concretas, puede ser que aquellos niños que no están acostumbrados a trabajar en grupos tengan más dificultad en animar títeres que requieran de tres manipuladores (o no). Queda a criterio de cada docente qué actividad sugerir a su grupo y en qué momento de la tarea implementar nuevos aportes.

### ■ Actividades de juego exploratorio

---

Las actividades a través de las cuales los alumnos exploran los materiales se llevarán a cabo luego de una pequeña relajación que permita realizar el pasaje de la actividad en la que estaban y el desprendimiento, aunque fuere parcial, del pensamiento.

Realizar unos 15 minutos de calentamiento y concentración para que los cuerpos se preparen y se pongan a disposición para la tarea.

El docente debe guiar el proceso de investigación de los materiales. Cuando los niños son más pequeños se hacen necesarias menos consignas para

entrar en el juego exploratorio y cuando son mayores requieren más estímulo. Se recomienda acompañar siempre el juego con música.

Los juegos planteados con materiales más estructurados son los que se acercan a los prototipos de títeres que llamamos neutros, los más clásicos y utilizados y que responden a las técnicas convencionales. El docente deberá organizar algunas de las formas de juego propuestas y agruparlas en la secuencia deseada.

Cada material ofrece diversas posibilidades de investigación.

Se puede dar a los alumnos la posibilidad de explorar materiales, pero delimitando de alguna manera la exploración; el docente, así, estará colaborando a «exprimir» el objeto de estudio. Cuanto más limitado sea el campo de exploración, más habrá que trabajar sobre él para encontrarle cosas nuevas. No significa una mutilación en la expresión, sino, por el contrario, obliga a los aprendices a conectarse de un modo más comprometido con el elemento que se les ofrece para jugar; por este motivo, las ofertas que se hacen en este apartado responden a la exploración de los materiales en campos acotados.



### Juego con pañuelos

1. Jugar libremente con pañuelos de diferentes tamaños, texturas, colores. Se pueden armar formas diversas con varios pañuelos. Jugar con el peso del material, la levedad propone un movimiento propio.
2. Incorporar algún elemento. Pueden ser broches para la ropa y/o varillas de madera de medio centímetro de espesor y 40 cm. de longitud. Rearmar las formas, que ahora tendrán un nuevo peso y apariencia.
3. Jugar con otros. Inventar una forma con los pañuelos que involucre, para su manipulación, a muchos aprendices; luego armar algo sugerente con los pañuelos, entre todos los niños del grupo o en dos o tres grupos numerosos.
4. Luego de la experimentación en grandes grupos, armar grupos más íntimos o parejas, y sugerir el armado de nuevos cuerpos con los pañuelos. Luego del armado del cuerpo, buscar las formas en que ese nuevo ser se desplace, cómo se mueve accionado entre dos titiriteros, quién se siente más cómodo manipulando tal o cual parte, etcétera. Una vez logrado el código que les permite jugar acciones con el títere, dar la consigna de hablar sólo cuando es muy necesario, permitiendo que aparezcan otros canales de comunicación. Las formas con las que se improvisa pueden ser de animales, de personas u otros seres u objetos inventados. Investigar la forma en que esos seres se desplazan.

5. Realizar búsquedas individuales, cada uno con el personaje que quiera o todos con el mismo personaje.
6. Analizar las ventajas y las desventajas de trabajar en grupos o en forma individual con este material.
7. Pensar con los alumnos qué otros materiales podrían incorporarse para trabajar con los pañuelos.



*Alumno en etapa de juego exploratorio.*



### Juego con papeles de diario

1. **Jugar en forma libre con papeles de diario**
  - Investigar los sonidos que producen por raspado, las posibilidades que ofrece el material. Jugar con formas abolladas, con hojas enteras, armado de tubos, desflecado del papel, plegado, etcétera.
2. **Títeres de papel**
  - Armar con papeles de diarios un objeto cualquiera al que se llega en forma individual, investigando con una sola hoja doble de diario, sin utilizar cinta para pegar ni cola vinílica. (Estos datos deberán ser aclarados de antemano para no romper el clima una vez comenzada la construcción de objetos, ya que la intención es que ésta se realice en un clima de concentración y silencio.) Si los títeres construidos no son tratados con delicadeza se romperán y ya no servirán para jugar.

- Inventar una historia para el objeto armado y comenzar un juego individual en el cual se reconocerá al objeto con más detalles, caracterizándolo. Explorarlo buscando la forma de imprimirle vida, a través de un estado de ánimo, una forma de desplazarse, una actividad que este nuevo personaje desarrolla.
- Esos objetos comenzarán a cobrar vida, realizando las acciones planteadas por los alumnos. Utilizando el mínimo posible de texto y, cuando fuera necesario, sonorizando con onomatopeyas.
- Una vez que los aprendices han desarrollado la experimentación individual, podrán relacionarse con otros objetos - títeres, respetando sus personalidades, intentando una relación de conocimiento e intercambio con el otro sin perder el personaje que cada uno logró. Posibilitar el juego libre entre los personajes (el docente colaborará aportando consignas cuando fuera necesario).
- Imaginar un sitio en el cual estos personajes puedan llevar adelante sus acciones. El sitio puede ser armado también utilizando papel de diario, aquí sí se permitirá el uso de cinta de enmascarar para construir el espacio escénico en el cual se moverán los personajes.
- Jugar dentro del espacio escénico fabricado con los nuevos títeres, intentando no utilizar palabras o utilizando muy pocas.



*Títere improvisado con papel de diario, cabeza de mate y accesorios.*

- Proponer que los alumnos se agrupen en grupos de 4 o 5 y que inventen una historia que involucre a los personajes que cada uno ha confeccionado, manteniendo al máximo las características que cada alumno imprimió a su personaje.

El docente debe estar atento y detectar si los encuentros son enriquecedores, aproximándose a los alumnos que necesiten estímulo y hablando con cada grupo de experimentación en voz baja para no interrumpir la concentración del resto ni el juego general.

### 3. Inventando títeres entre varios

- Armar, entre varios alumnos, títeres grandes con mucho papel de diario, utilizando cinta de enmascarar para realizar las uniones, buscando articularlos de manera que se puedan mover a gusto de los titiriteros.
- Buscar en los títeres contruidos la forma más adecuada para llevar a cabo la manipulación. Manipular buscando movimientos en el títere, entre dos o tres compañeros como máximo.
- Llevar a cabo, con los títeres creados, acciones simples generadas por el grupo de manipuladores o bien guiadas por el docente (lavar las ventanas, rascarse la cabeza, saludar a otros títeres, mover la cabeza hacia los lados, cocinar, pintar una pared, etc.). Estos ejemplos son sólo una sugerencia para que los alumnos comprendan de qué se trata, luego se adaptarán a cada grupo.
- Mostrar cada grupo (a los otros compañeros), los títeres contruidos y enriquecerse con el intercambio de opiniones y con la apreciación de las diversas formas estéticas logradas por los grupos.

### 4. Un guante encintado

- Enguantar la mano y el antebrazo con papel de diario y forrarlo con cinta de pintor. Se obtiene una especie de «títere de guante» con el cual se puede jugar libremente o siguiendo pautas. No es necesario pintarlo ni dibujarlo, sino dejarse llevar por las formas y por la plasticidad con la que el aprendiz pueda manipularlo. Al comienzo, ésta es una forma rígida, pero luego comenzará a tener pliegues debido a los movimientos que el animador le imprime y será más fácil de animar.

### 5. Armar un pulpo

- Consiste en una gran bola de papel de diario a la que se han pegado los tentáculos de un pulpo, también contruidos en papel de diario. Un aprendiz maneja el cuerpo (con manipulación directa o con varillas y los otros

manejan las patas con un sistema similar). Se intenta manipular al pulpo entre cinco, trabajando primero con la intención de que no se rompa y luego aprendiendo a animarlo. Repetir este ejercicio, jugarlo en pequeños grupos. Este juego tiene varios objetivos; hay que portar un títere entre varios, si tironean se rompe.

Los tentáculos pueden armarse articulándolos en dos o en tres partes.

#### 6. Construyendo una marioneta

La titiritera Lorena Russo nos ofrece un método sencillo para aprender a construir una marioneta con papel de diario.

Es importante seguir los pasos tal como se plantean.

*Los materiales necesarios son:*

- Papel de diario.
- Hilo de algodón (también llamado hilo barrilete).
- Cinta de enmascarar.
- 3 ramitas o 3 varillas de madera, una de 15 cm de largo, otra de 20 y otra de 25 cm., por 1cm de espesor.

Construir la marioneta siguiendo las proporciones que se detallan a continuación:

*Preparando las partes del cuerpo*

- Utilizar una hoja doble para construir la cabeza; abollarla, prensarla y forrarla en cinta armando una pelota compacta.
- Con dos hojas dobles, construir el tronco siguiendo el mismo procedimiento, y dándole forma de trapecio.
- Con un cuarto de hoja doble, construir el antebrazo. Repetir para obtener los dos antebrazos necesarios, siguiendo el mismo procedimiento de abollado y prensado.
- Con media hoja doble, construir el brazo. Repetir para obtener el otro.
- Con tres cuartos de una hoja doble, construir el muslo. Repetir para obtener dos.
- Con media hoja doble, construir la pantorrilla. Repetir con la otra.

*Pegado y armado de las articulaciones*

- Pegar entre sí las extremidades superiores e inferiores por delante y por detrás, dejando medio centímetro libre en cada articulación para posibilitar los movimientos.

- Pegar las extremidades inferiores al torso de la misma forma.
- Pegar las extremidades superiores colocando el brazo al costado del torso, conformando con la cinta el recorrido del hombro por arriba y por debajo de la axila (dejando el espacio suficiente para que el brazo pueda caer por su propio peso).

#### *Colocación de los hilos*

El secreto del armado consiste en que, una vez colocados los hilos, el cuerpo de la marioneta no quede tenso sino que las partes puedan moverse con soltura.

- Cortar 6 hilos. Pegar los hilos con la misma cinta.
- Colocar un hilo en la cabeza por detrás.
- Colocar otro hilo en la cola, sujetando también por detrás.
- En las rodillas, colocarlo por delante.
- En los brazos, colocarlos a la altura de las muñecas, también por delante.

#### *Armado de la cruceta*

Unir las dos varillas más cortas en forma de cruz, utilizando para ello el hilo de algodón y dándole firmeza a la estructura.

#### *Atado de los hilos*

- La cabeza va unida por un hilo al punto de intersección de la cruceta.
- La cola va atada a uno de los extremos más largos de la cruz.
- Los brazos van atados a los extremos del tramo más corto de la cruz.
- En otra varilla independiente (la de 25 cm.), se atan las rodillas. Los hilos utilizados en esta varilla deben ser más largos, para que su distancia sea mayor que las distancias que unen a la cruceta y así se puede manipular con la otra mano, posibilitándose el caminar de la marioneta.

#### *Variante del ejercicio*

Armar una marioneta con material descartable, siguiendo la guía de instrucciones para construirla, pero utilizando los materiales más disparatados e interesantes posibles. El docente debe pedir materiales con antelación, explicando el objetivo del ejercicio.



Luego de confeccionadas las marionetas, investigar los movimientos posibles. Analizar las diferencias entre este tipo de títeres que se manipulan indirectamente -para lo cual el titiritero toma una distancia considerable con el títere y mediatiza el contacto con él a través de hilos- y los otros títeres de manipulación directa. Analizar las ventajas y desventajas, como también las posibilidades que ofrece esta técnica.

.....



## La mano como medio de expresión

### 1. Las manos desnudas

Incitar a los alumnos a jugar con sus propias manos «desnudas», despojadas de anillos y pulseras, inventando personajes, proponiendo formas, desarrollando una estética del movimiento de las manos diferente al habitual. Proponer a los aprendices jugar con las manos, armando figuras abiertas, cerradas, apretadas, distendidas, tensionando algunas partes y aflojando otras, moviendo las muñecas, etcétera. Incentivar el juego con las dos manos, intentando disociaciones (jugar a que cada mano es un personaje distinto).

## 2. Jugando en parejas

Uno de los aprendices encarna, con su mano desnuda, un personaje muy tranquilo, que desarrolla sus acciones alegre y pausadamente, prestando atención a los detalles de su tarea. El otro, en cambio, actúa por oposición, encarnando un personaje alterado, nervioso, apresurado y malhumorado. No está permitido hablar, pero sí pronunciar sonidos u onomatopeyas. Juntos deben realizar una misión que tiene que concluir con final feliz -o no-, según lo que surja de la relación entre ambos.

## 3. Muchas manos

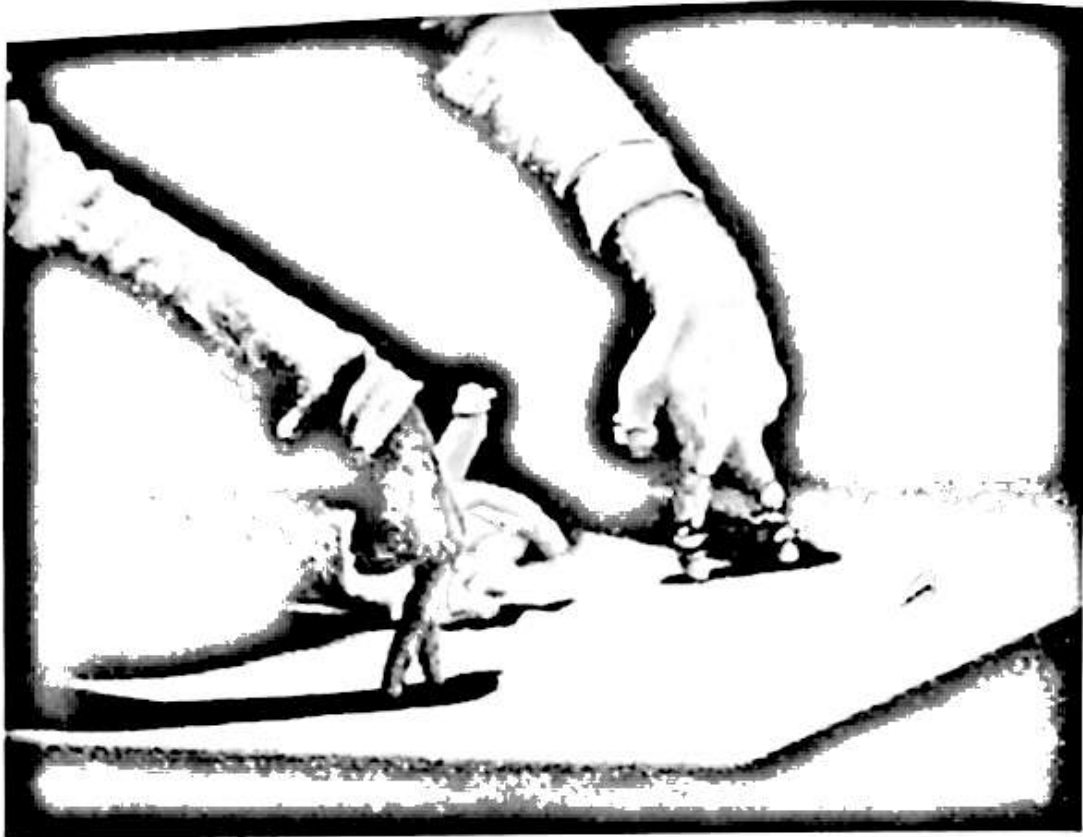
Armar escenas en las que se trabaje con las manos desnudas y en las que se involucren algunos de los cuatro elementos: agua, aire, fuego y tierra. Otros elementos también pueden ponerse en juego y formar parte de la improvisación. Sólo pueden utilizarse las manos, los gestos de los movimientos. Se trabaja en grupos de cuatro personas. Por ejemplo, hacer con la mímica de las manos un fogón encima del cual hay una cacerola humeante (también mimada con las manos), el viento agita el fuego, que se aviva y se acrecienta, el agua de la cacerola rebasa de la olla, etcétera. Complementar las acciones con sonidos, ruidos u onomatopeyas.

## 4. Juego con guantes y accesorios

Puede ofrecerse a los alumnos la posibilidad de jugar con diversos tipos de guantes: de lana, de cuero, de nylon, de cirugía, de tul, de obrero, de lycra, manoplas de cocina, etcétera. Como elementos accesorios se puede trabajar con *antifaces con ojos*. Los antifaces consisten en un trozo de tela que se asegura a la parte anterior de la mano con un elástico, el frente de la tela tendrá un par de ojos pegados o cosidos (pueden ser medias bolas de ping pong, medias bochitas de telgopor, botones, tapitas, etc.). Estos antifaces pueden ser utilizados para cualquier tipo de títere, no sólo para los de guante.

También pueden caracterizar a los títeres con narices de clown, plumas, sombreritos, anillos, pulseras, etcétera. Prestar atención a cada elemento que se coloca. No se trata de «adornar» a los títeres, sino de colocarles los elementos justos y necesarios para que puedan desarrollarse como personajes. Puede suceder que los aprendices, al comienzo, recarguen de accesorios a sus títeres, pero luego toman conciencia de que esos decorados no afectan positivamente al personaje y eliminan lo que no es necesario, quedándose con lo esencial.

Jugar libremente, proponer improvisaciones en parejas, incorporar el uso de retablos alternativos (como, por ejemplo, cajas con algunos agujeros por los cuales pueden aparecer estas manos personajes).



*Espectáculo «Touch the movie», por el grupo Los Quintana.*

### 5. Juego con manos y elementos

Se juega con las manos desnudas, tapas, tapitas, anillos, tubos de cartón de rollo de papel higiénico o de cocina y conos de hilo industrial.

#### *Consignas*

- Jugar libremente con los materiales propuestos.
- Investigar qué posibilidades de movimiento ofrecen con estos materiales, descubrir los movimientos posibles que pueden realizarse colocando las tapitas en los dedos como si fuesen dedales. Caracterizar los dedos con anillos, investigar los sonidos que producen los títeres armados al desplazarse. Integrar otros elementos, como los conos, los tubos, etcétera.
- Vestir las manos con los elementos en juego buscando transformaciones divertidas en las que las manos ocupen un lugar activo con la intención de transformarlas en el cuerpo del nuevo personaje. Trabajar la tensión y la relajación de los dedos. Formar figuras con ambas manos, investigar maneras diferentes de colocar los dedos. Armar siluetas variadas con las manos con y sin aditamentos. Salir de las formas estereotipadas como pájaros, o títeres de boca; colocar las manos en posiciones no habituales, explorando de otro modo el espacio y utilizando articulaciones a las que normalmente no les prestamos atención.

- Armar algún bicho, animal o aparato con los materiales propuestos, utilizando una o las dos manos para confeccionarlo y todos los elementos necesarios para que el títere construido se mueva y cobre vida. Ponerse a disposición del títere para ejercitar diversas formas de expresión, desplazamientos y movimientos corporales del títere. Si es necesario, utilizar cinta de enmascarar para agregar elementos, para pegar dedos entre sí, etcétera. Armar máquinas o bichos con las manos entre dos o tres alumnos. Animarlas, utilizar sonidos y onomatopeyas.
- Jugar libremente con los nuevos personajes. Relacionarse con otros sin perder las características propias del personaje. Buscar un espacio en el que los personajes se desarrollen cómodamente. Si fuese necesario agregar sonidos u onomatopeyas.



## Juego con telas

### 1. Juego libre con telas

Ofrecer a los alumnos trozos de telas de diversos tamaños, texturas y formas, para jugar libremente.

Será interesante que, dentro de la oferta de telas, haya prendas cortadas en trozos, por ejemplo, un trozo de camiseta con un agujero para cabeza y una sola manga, o un trozo de pantalón con una pierna larga y otra corta, etcétera. Retazos grandes de tela en los que haya varios agujeros de diversos tamaños, medias de nylon, telas más elásticas y otras más rígidas, etcétera. Estos materiales pueden sugerir infinitas posibilidades de investigación y juego: desde el asomado de la cabeza o de un brazo, pasar los dedos por los agujeritos o la construcción de títeres con partes del cuerpo humano y partes de objetos.

### 2. Inventar personajes raros

- Armar títeres con un máximo de dos niños por títere combinando los recortes de tela y el cuerpo, originando personajes disparatados.
- Buscar la forma en que esos personajes se desplazan y realizan diversas acciones.
- Se pueden agregar otros materiales, como por ejemplo trozos de juguetes en desuso (cabezas de muñecas, brazos, piernas, torsos, ruedas de vehículos, etc.). Estos restos de juguetes pueden ser utilizados para armar formas diversas y así se reciclan los viejos juguetes dándoles una nueva posibilidad de integrar el espacio de juego y permitiéndose los niños formas exóticas de utilizarlos.

- Agregar varillas y broches para la ropa para completar posibilidades de manipulación.

Por ejemplo

Improvisar con el brazo, jugando formas en las que también se involucren el codo, el hombro. Se pueden utilizar los dos brazos para realizar un mismo personaje; enfundándolos en una misma manga armar una serpiente, las ramas de un árbol, las manos y brazos de un compañero pueden ser utilizadas como retablo y las de otro como títere.

O también los dos brazos de uno conforman las ramas de un árbol, la cabeza con un sombrero simula un nido y detrás de él otro niño anima a un pajarito, a una lombriz o a cualquier forma de vida posible de habitar el árbol.

.....



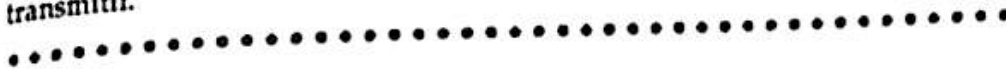
### Juego con materiales descontextualizados

Presentar a los alumnos la posibilidad de jugar con elementos que pertenecen a un universo utilitario o decorativo, pero que sacados de su contexto habitual se transforman en otros objetos que pueden asumir personalidades variadas, incorporándose al juego creativo. Los materiales presentados para realizar este tipo de juego pueden pertenecer, por ejemplo, a los siguientes universos:

- Utensilios de cocina (batidor de alambre, vaporera, sacacorchos, cucharón, sartén, mate, cafetera, jarra, pinza para fideos, colador de té, manga de café, etc.).
- Elementos de peluquería (rulers, piquitos, gorra de baño, esponja de red, peines variados, cepillo plano, cepillo redondo, pinza de depilar, tijeras, vaporizador de agua, etc.).
- Útiles escolares (escuadra, transportador, tijeras plásticas, cartuchera, compás, lápiz, sacapuntas, etc.).
- Herramientas de un taller (pinza, tenaza, destornillador, metro plegable de madera, cinta métrica, taladro manual, etc.).
- Herramientas de pintor (cinta de enmascarar, espátula, pinceles varios, chatos y redondos, rodillo grande, rodillo pequeño, trapos, sombrero de papel, lata de pintura, etc.).
- Objetos de decoración (reloj de mesa, portarretratos, cuadro, cenicero, pipa, jarra, planta, etc.).

Pedir a los alumnos que investiguen al objeto desde una mirada distinta a la habitual, olvidando su utilidad, sacándolo del lugar cotidiano y colocándole nuevas características. Dar vida a este tipo de materiales, practicando o no pequeñas transformaciones sobre ellos (lo ideal sería que no). Los materiales pueden interactuar y en el diálogo de los objetos aparecerán nuevas imágenes, mezclándose los mundos maravillosos en los que la utilidad es lo menos importante.

De la relación entre objetos pertenecientes a mundos diversos se pueden obtener encuentros disparatados o muy poéticos. Lo interesante es jugar fuera del contexto al que pertenecen, olvidarlo y transformar al objeto en otra cosa. Despojándolo de la utilidad y buscando en ese objeto imágenes para transmitir.



### Juego con siluetas

El juego con siluetas puede realizarse en forma directa (con la silueta en sí misma) o trabajando con las sombras. Con sombras se puede trabajar con una lámpara o con la luz del sol.

Las siluetas utilizadas pueden ser el propio cuerpo o bien objetos, y éstos últimos pueden ser:

- tridimensionales o bidimensionales,
- opacos o translúcidos,
- articulados o sin articulaciones.

#### *Consignas para trabajar con las siluetas*

Explicar a los alumnos que deberán dibujar siluetas para luego recortarlas. Esta consigna, que parece sencilla, demandará unas cuantas pruebas para que los alumnos puedan lograr la síntesis del objeto deseado dibujando su contorno. La imagen bidimensional puede considerarse expresiva aunque en los primeros intentos no siempre se logra llegar a una síntesis. No es tan sencillo dibujar las formas de los objetos y que en esos contornos se lea su significado. En el caso de los alumnos mayores, se pueden armar siluetas más complejas por calado o diseñando siluetas articuladas.

Colocarles varillas de 35 cm. de largo aproximadamente y jugar con las siluetas buscando transmitir a través de ellas diversas imágenes, de acuerdo con los movimientos que se investigan.

### 1. Juego libre

Las siluetas tienen un código particular que hay que explorar, dado que se trata de formas rígidas, lograr comunicación a través de ellas no es tan sencillo, pueden dibujarse y pintarse de uno o ambos lados o, simplemente, jugar con el movimiento que proponen.

### 2. Siluetas articuladas

Una forma sencilla de unión puede lograrse atando las dos piezas con hilo de algodón a una distancia pequeña o utilizando cinta de enmascarar. Se coloca una varilla para poder animar la silueta articulada. Los alumnos deben buscar cómo sintetizar con una sola articulación el carácter del personaje. Así, un detective moverá el brazo con la lupa, un pájaro las alas, un lobo feroz abrirá la boca, un bebé pateará, etcétera.

### 3. Improvisando con las siluetas

Organizar grupos de cuatro alumnos. Se les propondrá recortar siluetas que representen objetos pesados y livianos. Dentro de los objetos pesados, aquellos que puedan desplazarse con rapidez y otros que se desplacen con lentitud. (Por ejemplo: un camión es pesado y rápido, un tren de carga es pesado y lento.) Lo mismo con las siluetas livianas, recortar siluetas de objetos livianos y rápidos y siluetas de objetos livianos y lentos (un ejemplo de las primeras es la pulga, y de las segundas una pompa de jabón).

En todos los casos, realizar pequeñas improvisaciones en las que se pongan en juego los elementos construidos.

#### *Consignas para trabajar con siluetas a través de una pantalla (sombras)*

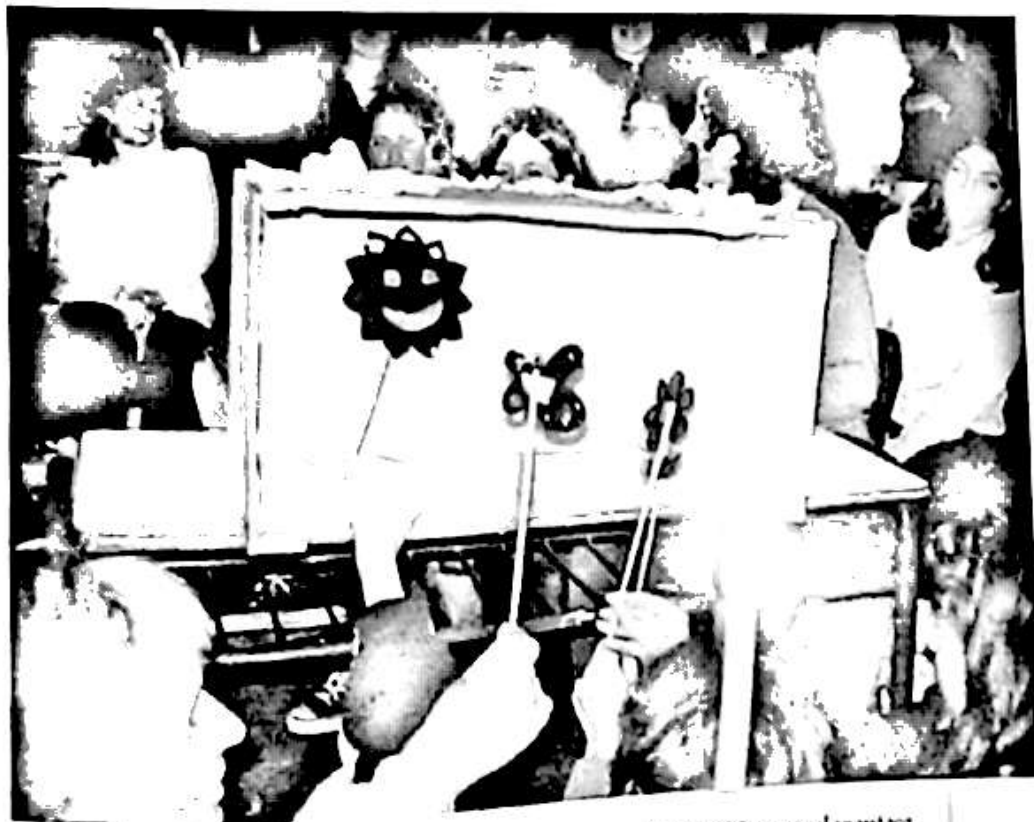
La titiritera Andrea Chinchillas ha diseñado una pantalla simple y práctica para realizar juegos sencillos con los niños y las sombras. La pantalla está confeccionada con caño flexible, al cual ha cerrado por sus extremos, armando un aro forrado con tela blanca (liencillo, sábana en desuso o una tela de algodón flexible). El tipo de tramado de tela más cerrado es el ideal para este tipo de pantalla. La tela se cose sobre el aro y ya se puede empezar a jugar. Si se dispone de varios aros, los mismos alumnos pueden rotar sosteniéndolos o proyectando las sombras.

La propuesta puede hacerse con la luz del sol o con luz artificial, esta última puede ser de lámpara, de vela o de linternas de diversos tipos y tamaños, según la edad de los aprendices y el espacio con el que se cuente. Los efectos que se logran al interponer el cuerpo a proyectar entre la pantalla y el foco de luz son variados y dependen de la mayor o menor distancia a la que se encuentre el objeto de la pantalla y según se trabaje con un foco fijo, un foco móvil o más de

un foco. Todas estas posibilidades pueden experimentarse si se cuenta con una mínima infraestructura.

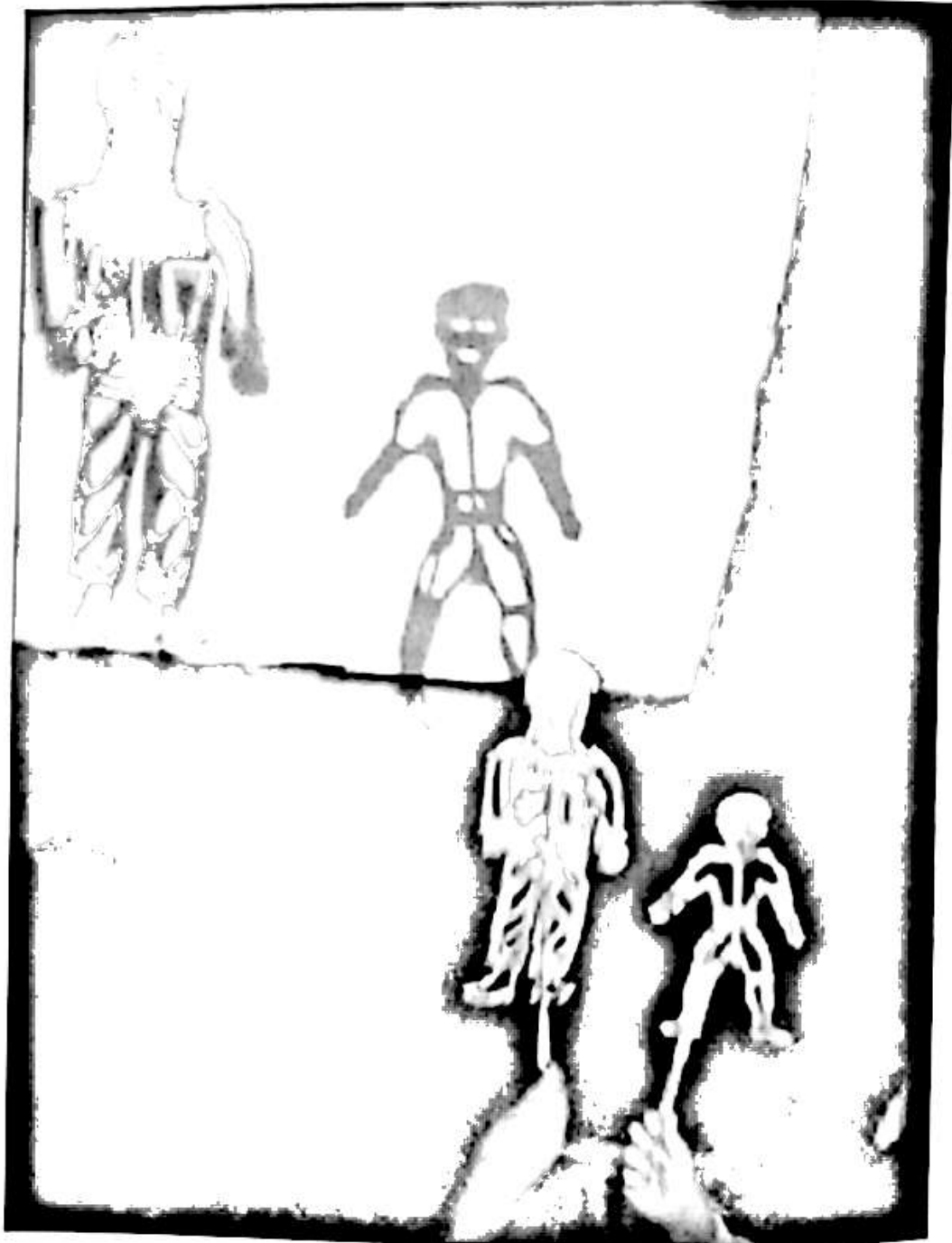
- a) Trabajar con las sombras del cuerpo y de las manos. Se puede realizar este juego en primera instancia con la sombra que se produce sobre el piso o sobre las paredes sin utilizar la pantalla, luego se incorpora la pantalla. Proponer jugar con movimientos amplios, armando «estatuas», formas con las manos, agregando accesorios a las manos o al cuerpo, como sombreros, uñas largas, pelucas grandes, etcétera.
- b) Confeccionar siluetas simples con cartón, calado o sin calar, insertando transparencias coloridas, texturas caladas, etcétera.
- c) Jugar con objetos tridimensionales opacos, translúcidos y transparentes.

En todos los casos utilizar los elementos construidos o capitalizar la investigación realizada con el propio cuerpo y realizar improvisaciones con otros compañeros. Dado que la proyección de sombras es una forma de expresión muy particular (pueden trabajar varios alumnos a la vez), llevará un tiempo llegar a la improvisación, ya que la investigación en sí misma de las formas divierte y apasiona. Esta técnica no presenta las dificultades que aparecen en otro tipo de técnicas cuando son muchos los aprendices que experimentan al mismo tiempo.



Explorando la técnica del teatro de sombras con caja de cartón y papel manteca.

«La proyección de sombras ofrece una devolución inmediata, los aprendices no sienten la necesidad de que el adulto los asista y los oriente, se prestan a la investigación sin necesidad de otra respuesta que la que ofrece la propia sombra que ellos producen. Niños muy pequeños suelen permanecer jugando con las sombras un tiempo considerable, sin recurrir a la ayuda de los adultos», cuentan las titiriteras del teatro de sombras «La ópera encandilada».



TÍteres en la escuela

Muestra de teatro de sombras realizado por niños. Versión de El propietario.

Proyecto En las escuelas - Ediciones Novecentos Educativas



## Reciclando materiales

Bajo la consigna «aprender a ver en donde no hay», los alumnos deberán confeccionar títeres con el material que se les presente, entre los cuales podría haber: envases de lavandina bien limpios, tapas de gaseosas, tapas de cola vinílica, cajas de huevos, frascos de detergentes, champú, etcétera. Para pegar pueden utilizar cinta de enmascarar o adhesivo de contacto sin tolueno. Se posibilita a los alumnos confeccionar los títeres con la técnica que deseen, para lo cual deberán contar con varillas de paraguas o de madera, con hilo de tanza o de algodón, etcétera. Todo vale.



### ***Sugerencias para entrar en clima***

Por diversos caminos el docente puede organizar, de alguna manera, el juego exploratorio en general. Una forma es el «recorrido imaginario».

El docente guiará a los alumnos haciendo referencias a imágenes kinestésicas. Es apropiado acompañar con música (tanto el recorrido imaginario como el juego en general y las improvisaciones).

Se sugerirán algunos datos que contribuyan a enriquecer el recorrido.

Por ejemplo: imaginamos que entramos por un túnel y cuando salimos estamos en otro sitio.

- ¿Cómo es el sitio al que llegamos?
- ¿Es un espacio abierto o un espacio cerrado?
- ¿Se encuentra húmedo o seco?
- ¿Hace calor o frío?
- ¿Qué aroma predomina en el lugar?
- ¿El suelo es mullido o duro?

Imaginar que nos encontramos con un ser, un personaje, observarlo imaginariamente en forma exhaustiva, observar su vestimenta, sentir la temperatura de su cuerpo. Sentir el ritmo de su respiración. Observar cómo se desplaza.

Realizar preguntas que orienten a imaginar más puntualmente:

- ¿Dónde se encuentra?
- ¿Está a gusto o no le agrada estar ahí?
- ¿Qué actividad desarrolla este ser?
- ¿Cuál es su estado de ánimo?
- ¿Qué otros seres hay alrededor y qué acciones están realizando?

Una vez que el docente considera que el alumno ha imaginado algunos de estos ítems, se invita a los alumnos a trasladar la información y las sensaciones a diversos objetos. Realizar la primera parte del ejercicio con los ojos preferentemente cerrados.

Los objetos pueden ser:

- a. *La bochita neutra con poncho.* Este títere neutro es muy sencillo y es un material posible para trabajar diversos juegos e improvisaciones. Consiste en una bocha de telgopor forrada en plush, a la cual se le realiza un agujero en el cual se pega, con cola vinílica, un cuadrado de tela de 1 metro x 1 metro por la intersección de sus diagonales. El agujero debe permitir que se introduzca el dedo índice, dejando libre la segunda falange para no entorpecer su movimiento y, por ende, para no acotar las posibilidades de movimientos del títere. Comenzar a trasladar, al personaje materializado en esa bochita, todas las sensaciones provocadas por la imaginación y comenzar a jugar desde el movimiento, dando vida al títere neutro. Los alumnos pueden desplazarse por el espacio o permanecer investigando su personaje en un espacio reducido. Los personajes se desarrollan dentro de una línea creada por el alumno.

Una vez que se ha trabajado sobre el incipiente personaje, sus acciones, sus posibilidades de movimiento, se pasa a un segundo momento, en el cual los alumnos se integran, llevados por su títere que buscará a otro títere con el cual relacionarse.

Es importante que, en los primeros juegos exploratorios, tanto como en las primeras improvisaciones, se intente trabajar sin emitir sonidos. De este modo se privilegia el movimiento por encima de la palabra.

- b. *Pequeñas transformaciones.* El mismo títere de poncho puede transformarse si se coloca cinta de empapelar sobre los dedos pulgar y mayor (confeccionándose manos precarias).
- c. *Títere neutro con camisolín.* Ejercicios similares pueden hacerse con el títere neutro, pero con un camisolín que termina en dos manitos (vestido del títere que habrán construido con un molde para que calce correctamente en la mano de cada alumno). Este títere permite jugar de manera más detallada con los movimientos, ya que el cuerpo se encuentra más delimitado por el vestido y las manos. Los vestidos de los títeres deben hacerse sobre el molde de la mano de cada alumno, colocando bien separados los dedos pulgar e índice y luego juntos el mayor, anular y meñique.
- d. *Las máscaras del títere.* Con el títere de guante neutro se puede trabajar sobre los posibles rostros del personaje. Se preparan diversas máscaras (caretas tamaño títere), que se colocan con un elástico en la cara del títere. Los alumnos deben colocarle diversas máscaras a su títere neutro y variar las posibilidades de expresión y movimientos del títere de acuerdo con la cara que les tocó. Serán máscaras muy sencillas, con expresiones claras y síntesis de rasgos: por ejemplo, cara alegre, cara triste, cara preocupada, cara enojada, etcétera.

## ■ Algunas técnicas sugeridas para explorar

### Títeres de barra

Son muñecos articulados que, utilizados por profesionales, tienen una barra de hierro insertada en la cabeza y desde la cual se los manipula. Es una técnica poco explorada en nuestro país, pero muy interesante para comenzar a pensar en trabajar con ella. (La barra puede ser un alambre grueso y rígido para que el títere sea más liviano.) Pueden construirse los títeres del material que se desee, aunque los originales son de madera para producir sonidos al golpear con los pies contra el piso del retablo, al caminar. Este sonido se produce porque el piso del retablo también es de madera (hueca), y cada personaje se desplaza de un modo particular, incorporándose los ruidos que producen al caminar a las características personales de cada uno. Títeres de barra pueden construirse con material de descarte, utilizando corchos, envases de gaseosas o cualquier otro material que se les ocurra. De acuerdo con el peso que tenga el títere, sus movimientos podrán controlarse más o menos. Cuantas más articulaciones tenga el títere, mayores serán sus posibilidades de movimiento (y menor la posibilidad de controlarlos, ya que sólo hay control a través de la cabeza).

Esta técnica de manipulación es muy antigua, en diversas zonas de Italia se utiliza. Desde tiempos remotos, los tradicionales «puppis sicilianos», representan escenas de las leyendas de Carlo Magno, historias de santos o de bandidos. Los portugueses conservan esta tradición gracias al trabajo del grupo «Bonecos de Santo Aleixo», que trabaja con ella de un modo mágico y maravilloso. El grupo se esconde detrás de un retablo cuya boca está atravesada longitudinalmente por hilos que, colocados a muy poca distancia uno del otro, se utilizan con el objetivo de confundirse con la barra que sostiene el manipulador. Representan escenas religiosas y picarescas, alumbrando la escena con una lámpara de aceite y entonando bellísimas cantigas antiguas.

### Técnica mixta: barra e hilos

Esta técnica, utilizada tanto en India como en Irán y posiblemente en muchos otros lugares de este mundo, es una técnica posible de ser utilizada con los aprendices, que consiste en una barra que va en la cabeza y una varilla a la que van atados, por medio de hilos, los brazos del títere, al modo de las marionetas. También existe otra posibilidad, y es que los hilos, en vez de ir atados a una varilla, vayan enganchados directamente a los dedos del titiritero.

Éstas son técnicas de manipulación indirecta, en las que el titiritero anima a sus títeres de arriba hacia abajo y utiliza elementos mediatizadores (la barra, los hilos).

## Títere de varillas

Para animar títeres de varillas, se puede presentar una graduación de ejercicios comenzando por el reconocimiento del propio cuerpo.



### Títere y titiritero

Este juego de reconocimiento permite que uno de los alumnos asuma el rol de titiritero y el otro el de títere. El que hace de títere debe permanecer con los ojos cerrados y el cuerpo relajado, con los brazos a los lados del cuerpo, y el que hace de titiritero deberá manipularlo, tomándolo del cuello por debajo de la nuca y por una de las muñecas. El titiritero busca todas las posibilidades de movimiento y expresión que su títere-humano puede ofrecerle. Una vez que ha explorado lo suficiente, puede intentar desplazarse con él en el espacio y entablar relación con otros títeres-humanos. Luego se cambia el rol, y quien jugaba el papel de títere será titiritero y viceversa. Entre una y otra experiencia es oportuno hacer una ronda para que todo el grupo cuente que se sintió jugando a ser un títere, cómo sentía que lo movían, si las órdenes de movimiento del titiritero eran precisas, etcétera. Y el titiritero contará si su títere fue fácil de manipular, si era muy rígido o muy blando, si aceptaba los movimientos que le imponía su manipulador, etcétera. De esta manera se trabaja sobre la aceptación, reconocimiento y explotación de las posibilidades de movimientos del títere.

Es imposible tornar plástico y flexible a un títere rígido. Esto es algo que a los mismos titiriteros nos cuesta aceptar. Muchas veces pedimos de un títere movimientos o expresiones que él no puede dar, por la técnica escogida, por el material con el que fue construido, etcétera. Aceptar las limitaciones que ofrece el títere con el que se trabaja y exprimir sus posibilidades son parte del secreto de la buena forma de animar.



*Heraldo, títere de varilla del grupo «Mano a Mano».*



## Un títere y dos titiriteros

Este ejercicio es similar al anterior, con una variante. Los titiriteros ahora son dos. Mientras uno se ocupa de manipular un brazo, tomándolo por la muñeca y sosteniendo el cuerpo del títere, el otro se encarga de la cabeza, tal como ya se explicó y de la otra muñeca. Los movimientos deben tender a complementarse, y los titiriteros deben, sin hablar, intentar transformar a ese títere-humano en un personaje que realiza acciones. Del mismo modo que en el ejercicio anterior, la devolución posterior al juego permite que todos se enteren de lo que se siente cuando uno es manipulado de tal o cual manera. Es una de las pocas posibilidades que tenemos los titiriteros de que los títeres nos digan qué sintieron al vivir el hecho de ser animados por nosotros.



*Alumnas de taller realizando el ejercicio títere-titiritero.*



## Jugando con las varillas

La varilla es un elemento que también merece ser explorado.

- Jugar libremente con una varilla de madera imaginando que en su extremo libre hay un títere que se desplaza según los movimientos que nosotros le imprimimos.

- Imaginar que en la punta de la varilla hay una abeja, transitar por los movimientos posibles, transformar la abeja en viento, suave o fuerte, luego cambiar: ahora se trata de una gota de agua que hay que trasladar sin que se caiga, etcétera.
- En parejas, dos alumnos deben mantener una varilla sosteniéndola con la yema del dedo índice. Uno propone movimientos y el otro debe responder desde la acción de sostener la varilla sin que se caiga. El mismo ejercicio puede realizarse con dos varillas, en este caso los dos compañeros emiten órdenes de movimiento y se intenta mantener el equilibrio.
- Hacer una ronda con los compañeros en la que en lugar de tomarse de las manos la unión se dé mediatizada por las varillas. Los integrantes de la ronda deben apoyar suavemente el dedo índice y de ese modo sostener las varillas. Cada participante imprime movimientos leves a la varilla y el compañero que sostiene desde el otro extremo deberá mantenerla en equilibrio (sin que se caiga la varilla), acompañando el movimiento que viene de los dos lados.
- Realizar el juego de títeres y titiriteros, pero en esta ocasión mediatizar con varillas la animación del títere. El alumno que hace de títere se toma con sus manos de las varillas y el que hace de titiritero prueba las nuevas posibilidades de movimiento que ofrece esta técnica de manipulación.

## El títere prototipo

Se pueden armar títeres neutros sencillos con varillas utilizando un paño cuadrado de un metro por un metro; en su centro se pega un rectángulo de cartón con las puntas redondeadas para simular los hombros. En el centro de esos hombros se realiza un orificio por el que se pasa una varilla de madera que culmina en una cabeza de caja de cartón, de bola de papel o de telgopor. Se colocan las varillas con unas manos que pueden confeccionarse en cartón, plástico, o simplemente usando broches para la ropa. Con estos títeres conviene trabajar entre dos alumnos, uno sosteniendo la cabeza y el otro los dos brazos, colocándose los titiriteros con sus cuerpos próximos y enfrentados: quien anima las manos, de frente al títere y por delante de él, y quien anima el cuerpo y sostiene la cabeza, por detrás del títere. Durante el juego libre, los aprendices experimentarán los movimientos, su articulación y la comunicación con el otro. Asistir al juego de improvisación de los compañeros enriquece, ya que se aprende mucho viendo como los otros proceden en la animación. También pueden jugarse encuentros con otros títeres, enriqueciendo la imagen para los espectadores y posibilitándose encuentros creativos.

## El títere de marotte

El títere de marotte es aquel que se manipula sosteniendo la cabeza por un eje que consiste en una varilla, o por manipulación directa, colocando la mano dentro de la cabeza para accionarla, y una o las dos manos (según se manipule con un solo titiritero o con dos), que serán las verdaderas manos del titiritero, simulando ser las del títere. A la varilla que sostiene la cabeza se la puede atravesar con otra colocada perpendicularmente a la altura de los hombros para dar mayor estructura al cuerpo. Ésta es una técnica mixta, ya que se pone en juego el brazo del titiritero como si se tratara del propio brazo del títere.

El vestuario del títere puede ser confeccionado de manera sencilla, con una camisa a la que se practican tajos a la altura de los codos por donde el titiritero introduce el brazo, o directamente, sin cortar la manga, abrochando el puño de la camisa sobre la mano, simulando que se está con la camisa puesta.

Si bien de alguna manera este tipo de animación resulta fácil, porque utilizar la propia mano y el propio brazo permite acciones más conocidas, puede suceder que se caiga en estereotipias y la expresión se vea deteriorada. No hay que dejar de tener en cuenta que la mano se está utilizando en función dramática y debe asumir características particulares, lográndose la unidad entre el rostro, el cuerpo y el o los brazos y manos del títere. La mano del titiritero, al transformarse en una parte del cuerpo del títere, puede adornarse con anillos, maquillaje (exagerar venas, etc.), como también se puede utilizar un guante para disimular la mano del titiritero, esto dependerá del criterio estético que se persiga.

Si se trata de un títere al cual se le «prestan» los dos brazos, se requiere de concentración y de la posibilidad de trabajar con otros en forma cooperativa, impulsando movimientos mancomunados y evitando los tirones que acaban, o rompiendo la estructura del títere o desarmando la imagen. Los alumnos deben manipular alternándose en el lugar del que propone los movimientos y el que sigue lo que su compañero está proponiendo. Pasar al frente en parejas o en tríos y mostrar a los compañeros los hallazgos, escuchar sugerencias, aceptar que los otros manipulen el mismo títere y encontrar las diferentes posibles maneras de animar un títere según las particularidades de los diversos titiriteros, del estilo de marotte que se ha construido, etcétera.

Existe una variante maravillosa que los titiriteros «Hugo e Inés» han implementado, en la cual se trabaja con partes del cuerpo, investigando sus posibilidades de expresión, transformándolas en objetos animados.

Así, Hugo anima un personaje colocando sus dos brazos al servicio de un cuerpo que consiste en su rodilla como cabeza, a la que coloca una nariz de payaso; la parte inferior de su pierna hace de tronco, vistiendo una camisa.

Inés tiene varios personajes como, por ejemplo, la planta del pie utilizada como cabeza y sus brazos a los lados conformando el cuerpo.

Las posibilidades son infinitas, se trata de investigar para arribar a nuevas propuestas.

## Títeres de mesa

Esta técnica tiene su origen en Japón, donde se la conoce con el nombre de *bunraku*. Se trata de un títere antropomorfo que se manipula entre dos o tres titiriteros. Los aprendices no deberían limitarse en la investigación, pudiéndose construir otras formas no necesariamente similares al cuerpo humano. Entre los ejercicios que conducen al conocimiento de esta técnica están los desarrollados en el apartado de títeres de varillas, llamados de títere y titiritero, con uno o dos manipuladores. Los títeres pueden ser pequeños o grandes y manipularse sobre una mesa o sobre una tarima.

Otro posible ejercicio es el que involucra el trabajo con telas o pañuelos. Construir un cuerpo, si se desea humano, con un paño bien grande, se anuda en el cruce de diagonales y así se conforma la cabeza; quedan las cuatro puntas, se arma una cintura y cuatro pequeños nudos en cada una de sus puntas, de manera que queda lista la silueta. Se puede improvisar un retablo móvil con una larga bufanda o varias anudadas, así se arma una pasarela para que entre tres titiriteros se dediquen a moverlo encima de ella. El retablo de vez en cuando puede moverse, implicando nuevos desafíos para el títere. Mientras un aprendiz mueve la cabeza y un brazo, otro asegura la cintura y el otro brazo, y el tercero se ocupa de los pies.

## Títeres de boca

Este tipo de títeres debe construirse posibilitando al titiritero colocar la mano dentro de la boca para priorizar los movimientos de mandíbula. El dedo pulgar se coloca en la mandíbula inferior y el resto de los dedos encima del paladar. También pueden construirse títeres de boca y varillas.



## Un objeto para todos

Cuando los aprendices ya conozcan muchas técnicas, podrán armar, en pequeños grupos, un objeto (todos los grupos deberán armar el mismo objeto, pueden variar la técnica de construcción y utilizar materiales diversos). Cada objeto construido tendrá sus características, ya sea por el material utilizado, por la técnica elegida, por el tamaño, etcétera. De esta manera, al ponerse todos los objetos en acción, se lograrán imágenes diversas. Por ejemplo, si se propone construir un pájaro, todos los pájaros tendrán que volar, de la variedad de soluciones posibles surgen personajes distintos.

## Las sesiones

Cada encuentro debe ser dividido en tres momentos claros

1. **Relajación y concentración:** Los alumnos se distienden según diferentes técnicas. Se practican ejercicios de confianza, de ritmo y de equilibrio.
2. **El juego exploratorio** con los materiales propuestos y las improvisaciones.
3. **La autoevaluación y la devolución** de los compañeros y docentes.

## Ejercicios de relajación

*«Únicamente el hombre relajado es verdaderamente creador y las ideas le vienen como un relámpago.»*

André Van Lysebeth<sup>1</sup>



## Aflojando el esqueleto

- Sentarse cómodos en el suelo intentando trabajar con los ojos cerrados y concentrarse en la respiración, respirando por la nariz, sintiendo cómo el aire entra por las narinas y recorre el cuerpo. Se debe intentar una respiración cada vez más lenta y silenciosa, inspirando y espirando por la nariz. El abdomen debe levantarse suavemente, como un globo que se infla, y la cintura debe permanecer floja. Si se desea controlar el movimiento, indicar a los alumnos que coloquen una mano sobre el vientre a la altura del ombligo, siguiendo el movimiento de dilatación abdominal.
- La postura de relajación más indicada es en posición horizontal con los brazos extendidos a los lados del cuerpo, las palmas de las manos mirando hacia el cielo, la cabeza apoyada cómodamente, los pies levemente separados.

- De la postura de relajación pasar a la de tensión, contrayendo todos los músculos del cuerpo, mantener contraído un instante y descontraer. Repetir varias veces. Este ejercicio ayuda a una relajación más completa.
- De pie, separar los pies e inclinar el tronco hacia delante en ángulo recto a las piernas. Dejar colgar fláccidamente los brazos. Con un movimiento de hombros de izquierda a derecha, balancear los brazos como el péndulo de una campana, evitando que las manos se muevan.  
Luego detener el movimiento de hombros y dejar que los brazos oscilen.
- Idem, pero sentados en sillas, espalda apoyada, relajar la cabeza hacia delante, aflojar los músculos del cuello, omoplatos, hombros, brazos.
- Realizar rotaciones de muñecas para un lado y para el otro. Rotación de hombros hacia delante y hacia atrás, rotar la cabeza, los tobillos.



**La ola de manos**

Todos los alumnos se acuestan boca abajo con los brazos extendidos, armando una ronda de manos lo más unidas y juntas posible. Se comienza a realizar una ola: alguien comienza levantando una mano, siguiendo hacia la derecha, se levanta la mano de al lado, luego la otra, y así sucesivamente. Debe haber silencio y concentración para que la ola se produzca sin errores. Cada error implica volver a comenzar desde el inicio.



**Domador y leones**

En grupos de cinco alumnos, uno hará de domador y los otros cuatro de leones. Se coloca el león en el centro de una cruz imaginaria, en los extremos de la cual se ubican los leones. Éstos intentarán atacar al domador, para lo cual avisarán con un rugido previo que se abalanzarán al ataque. El domador, concentrado en sus atacantes, deberá pronunciar una palabra y hacer un gesto con su mano que amansará a la fiera atacante; las fieras sólo pueden atacar una por vez, aunque pueden rugir de manera constante. El rugido previo a un ataque será más potente que los otros. Los leones deberán estar atentos para no superponerse en el ataque y el domador para cuidar su integridad. Si el domador es sorprendido por el ataque de un león, cambian de roles. Se puede jugar incrementando el número de leones y eliminándolos en la medida que se distraigan y, por ejemplo, ataquen más de uno por vez. Una distancia adecuada del domador a los leones es de cuatro metros. El domador puede utilizar un pañuelo a modo de correa para espantar a los leones.

Proyecto Casa de la Alameda - Ediciones Novedades Educativas

TIRES EN LA ESCUELA

## Ejercicios de confianza



### En ronda

- Armar una ronda con un alumno en el medio que permanecerá con los ojos cerrados. Éste se relaja y se deja caer, confiando en sus compañeros, que lo empujarán de a uno volviéndolo al centro. Esperar atentamente la participación. Todos deben rotar y pasar a ocupar el lugar del centro.
- Entrar y salir del círculo. Nuevamente en ronda, los alumnos deberán mantener los pies clavados en el suelo y las manos deben estar sueltas. Un compañero en el interior y otro en el exterior de la ronda luchan uno por salir y el otro por entrar, respectivamente. Con movimientos corporales, defender el sitiado para impedirlo. No vale darse la mano con el de al lado. El que logra salir o entrar ocupa un lugar en la ronda y el que perdió ocupa el interior o el exterior.

## Ejercicios de ritmo y equilibrio



### Desplazamientos

- Desplazarse rítmicamente por el espacio como si tuvieran un volumen muy grande y mucho peso, al stop parar y transformarse en seres delgadísimo y leves.
- Desplazarse rítmicamente con la nueva actitud corporal. Al stop transformarse en seres muy voluminosos, pero leves, volver a desplazarse, al stop convertirse en seres delgados y pesados.
- Ídem agregando variaciones rítmicas.
- Desplazarse rítmicamente con pasos muy largos en un espacio amplio, al stop variar a pasos cortos en un espacio muy pequeño.



**Con soga**

Dos alumnos toman los extremos de una soga. Comienzan a «dar» para que se incorpore un alumno a saltar a la soga siguiendo el ritmo propuesto (lento al comienzo, más rápido luego), se incorpora otro alumno, se suman hasta cuatro alumnos intentando mantener el mismo ritmo en estado de concentración. Rotar los roles.



**Espalda contra espalda**

En parejas, los alumnos se colocan de espaldas, enganchan sus brazos y pegan sus cuerpos espalda contra espalda; al mismo tiempo y sin hablar deberán descender lentamente, sin despegarse hasta acuclillarse, permanecer unos segundos y luego levantarse manteniendo la postura.



**Stop**

Correr por la sala formando un círculo grande, los alumnos deberán mover su cuerpo intentando desarticularlo al máximo. A la señal de stop, deberán congelar la figura, corrigiendo el punto de gravedad para reestablecer el equilibrio. Mantener la postura durante un momento, tratando de distender hasta las partes del cuerpo más incómodas. A una nueva señal, retomar la carrera hasta que el próximo stop indique congelar los movimientos del cuerpo.



**Esculturas**

En parejas, uno hará el papel de escultor y el otro de escultura en plastilina. El alumno que ocupe el lugar del escultor dará una forma a su escultura, ésta, como es de material blando, tenderá a «derretirse» hacia algún lado, con lo cual su equilibrio se perderá. El escultor, inmediatamente, buscará con lo cual su equilibrio se perderá. El escultor, inmediatamente, buscará con pensar el desequilibrio con sus manos, buscando el sitio del cuerpo que al enderezarse restituya el equilibrio. Luego de ejercitar un cierto tiempo, se intercambian los papeles dentro de las parejas.

Proyecto *La escuela* - Ediciones Novedades Educativas

Titirits en la escuela

## El juego exploratorio

Utilizar la técnica o los materiales necesarios, elegir un modo de iniciar la actividad y acompañarla prestando atención a los tiempos durante los cuales el juego se desarrolla creativamente buscando el cierre en el momento que se considere más oportuno.

### *Improvisaciones*

Las improvisaciones, como continuación del juego exploratorio, responden a algunas consignas e indicaciones dadas por el docente. Existe la posibilidad de que las improvisaciones sean espontáneas y surjan del juego libre, o sean preparadas en un breve lapso, que se utilizará para programar un esquema a seguir; luego se trabajará en pequeños grupos que pueden o no mostrar sus logros al resto de los compañeros. Es importante que los alumnos comprendan que el momento de improvisación despierta mucha ansiedad e inquietud, no obstante, hay que aprender a esperar turno para mostrar y respetar el trabajo de los compañeros, colocándose en el lugar de espectadores para disfrutar y aportar ideas creativas que posibiliten a sus compañeros un crecimiento en el trabajo.

Se puede escoger un tema, una situación en particular, pautando algunos puntos, movimientos de los títeres, pero dejando el texto librado a lo que surja en el momento. Si los improvisadores han logrado caracterizar a sus personajes, podrán sostenerlos durante la improvisación, prestándose a la situación y pudiendo resolver conflictos desde el personaje. Cuando se intenta memorizar textos o colocar un ayudamemoria en el retablo para que los alumnos lean lo que tienen que decir, se pierde no sólo espontaneidad, sino que también se perjudica la manipulación y la escena en general decae, ya que el aprendiz no logra repartir su concentración en tantos sitios: manipulación, relación con los otros, lectura del texto; es demasiada exigencia que no da buenos resultados. Es preferible que el alumno tenga una idea general de lo que desea decir y llegado el momento lo improvise, seguramente le agregará condimentos personales y será más divertido y distendido que si se intenta responder a un esquema más «perfecto».

## La crítica constructiva. El análisis de las improvisaciones

Ya hemos hecho una referencia a la importancia de la crítica constructiva de los trabajos de improvisación realizados tanto en forma individual como en forma grupal. Es interesante que el docente seleccione dos o tres ítems para trabajar y, una vez internalizado el concepto de éstos por parte de los alumnos, avance en las pautas que permiten un crecimiento de la investigación.

Si se exige sobre muchos aspectos a la vez, los aprendices se van a sentir frustrados, ya que son muchos los factores que deben confluír para ver resultados óptimos.

Por ejemplo, trabajar sobre:

- la verticalidad de los títeres,
- la importancia de la mirada,
- síntesis de movimientos,
- síntesis de vocabulario, etcétera.

Estas marcaciones siempre deben efectuarse en el momento de la devolución. No cansa repetirlo, ya que es muy habitual que los alumnos reciban marcaciones en el medio de su trabajo, incluso si es con público, hasta que parte de sus compañeros, cortándose así la posibilidad de expresión, y en ocasiones el único efecto que se logra es que el niño se sienta desalentado a continuar. Es oportuno hablar con los alumnos de la importancia de opinar sobre los trabajos en la ronda y no durante el desarrollo de las improvisaciones.

### Algunas sugerencias para el análisis de obras de títeres producidas por profesionales o por los pares

Se sugiere realizar una guía para el análisis de las obras.

Aunque lo ideal es que la crítica o el análisis surjan de los intereses de cada grupo, algunos ítems pueden utilizarse para encauzar la reflexión.

Por ejemplo:

- El tema. Intereses que despierta. Público al que se dirige la obra.
- ¿La animación te pareció adecuada?

- La técnica. Su funcionalidad respecto del tema. Sugerencias.
- Duración del espectáculo. Adecuación al público al que va dirigido. Posibilidad de captar la atención de la platea.
- Lenguaje utilizado. ¿Sobraron palabras? ¿Faltaban acciones?
- La dinámica de la obra. Ritmo general. ¿Cuál fue la parte más interesante? ¿Hubo partes aburridas? ¿Cuáles?
- Ritmo de los personajes. Las voces, su expresividad.
- El espacio. ¿Fue explorado y vivenciado en su totalidad? ¿Esperabas otra cosa?
- El retablo. Justificar su uso.
- La escenografía. ¿Importante o prescindible?
- La estética de la obra. Relación entre el contenido de la obra y las imágenes desarrolladas.
- Evaluar la cantidad de titiriteros participantes de la obra. ¿Era necesario ese número de titiriteros, faltaban o sobraban personas?

### Algunos secretitos

- **Entrar y salir a escena.** Se menciona este tema porque tanto en las puestas como en los ejercicios de improvisación y en el juego en sí mismo, casi siempre se le resta importancia al momento en el cual el títere entra en juego o se retira de él. Y no se trata de un momento menor. Así como se menciona la importancia de permanecer unos segundos sin realizar acciones, simplemente para que el ojo del espectador pueda percibir, acostumbrarse a la imagen del títere que se presenta, así también la entrada del personaje, su primera aparición, debe ser respetada y considerada como el comienzo del acto mágico, por el cual el titiritero se transforma en un portador de energía que vitaliza el cuerpo del títere. La entrada a un espacio en realidad debe comenzar mucho antes de lo que «los otros» ven. Cuando los demás ven el títere, éste ya debe estar vivo; no es cuando el aprendiz o el titiritero sube el brazo que comienza la vida del personaje, a menos que el titiritero tenga tan claro su personaje, tan constituido, que con sólo presentarlo éste ya se encuentre inundado de su alma. Con las salidas de escena sucede algo peor. Se termina el trabajo de improvisación, y se sacan los títeres con un impulso similar al que se produce al arrancar una planta de la tierra. Los títeres que «mueren» antes

de salir del juego deben morir porque el titiritero lo plantea así, el ejercicio tiene un final que es tan importante como el comienzo o como el desarrollo del conflicto. Descuidar la imagen del final es desmerecer todo el trabajo.

- **Sentarse.** Si se trata de títeres de guante o de varilla, dar la posibilidad al títere de tomar asiento es una imagen divertida y tierna. Colocando el puño de la mano libre del titiritero dentro del vestido del títere se sugiere la imagen de que el títere está sentado «en el umbral».
- **Mover la cola.** De la misma manera, colocando el puño en la parte posterior del títere se logra dar la ilusión de que el títere mueve la cola. Para que el efecto sea más eficiente, el títere y la cola deben dirigirse levemente en direcciones contrarias.
- **La respiración.** Se trata de un efecto sutil que ayuda al titiritero a dotar de vida al títere, colocarle una respiración, un primer hilo de vida y utilizar los suspiros cada vez que sea necesario, también para que el aprendiz acomode su propia respiración. Jugar con la respiración dándole diversos ritmos, lenta y pausada, agitada, nerviosa, tranquila, etcétera.
- **Movimientos al hablar.** Presten atención a una persona que está hablando: tal vez realice algún gesto, mueva la cabeza o las manos. Algunos individuos gesticulan muy poco, otros lo hacen exageradamente. Los daneses, los bolivianos, la gente de interior, etc., por cuestiones culturales intrínsecas realizan muchos menos gestos y movimientos que individuos de grandes ciudades; los porteños somos como los italianos, exagerados en nuestra gesticulación.

¿Y qué tiene que ver esto con los títeres?

Las reacciones desmesuradas demuestran falta de sinceridad.<sup>2</sup> Cuando reaccionamos exageradamente, desconociendo la sutileza de la reacción auténtica, demostramos una dificultad para manifestar nuestro verdadero estado de ánimo. Algo similar sucede con el cuerpo del títere y el alma que le coloca el titiritero.

Quando el titiritero realiza su espectáculo o su improvisación permitiendo al títere moverse o no hacerlo, la imagen y el estímulo que transmite es distinto a aquel que, al expresarse a través de un títere, no cesa de moverlo y agitarlo de aquí para allá.

No es necesario que los títeres se muevan exageradamente. La sutileza les agrega belleza.

- La distancia mínima entre interlocutores es también un tema importante, ya que muchas veces los títeres aparecen pegoteados, todos en el mismo sitio, cuando en realidad el espacio escénico en el que se presentan los títeres es mucho más amplio que el que se suele utilizar. Los tres niveles también deben considerarse para los títeres, que se moverán en un espacio superior, otro medio y otro inferior; las diagonales, la profundidad del espacio, etcétera.
- La verticalidad de los títeres es un tema difícil que debe incorporarse poco a poco, como así también las posturas abiertas o cerradas que caracterizarán a cada personaje.

## Conclusiones

La herramienta, los medios de expresión y comunicación a los que nos hemos referido, poseen características que los tornan muy valiosos. Pueden ser útiles para que el docente los ofrezca, dando la oportunidad de un camino para descubrir las posibilidades creativas de los niños. Lo importante es respetar el código para que no se agote en sí mismo, permitir a los niños que tengan acceso a la experimentación con títeres diversos, jugando, improvisando y representando, sin presiones ni exigencias relacionadas con la puesta en escena de una obra.

Queda un largo camino por recorrer y mucho por incursionar dentro de las escuelas en el área de títeres.

Dentro del teatro, suele ser considerado un arte menor y es menospreciado por muchas personas, que prejuiciosamente lo consideran un simple pasatiempo infantil, ñoño y poco sólido.

Muchos titiriteros y docentes refuerzan esos conceptos, pero muchos somos los que, desde diversas áreas, la educación o el espectáculo en sí, trabajamos para que ocupen un lugar digno.

Los planes de enseñanza tampoco aportan su grano de arena, no existe la materia títeres en los profesorados de educación, apenas se cursa dentro de plástica la construcción de una cabeza y un vestido, pero ése no es un aporte valioso, ya que hay infinidad de libros que ilustran cómo se puede confeccionar un títere, pero el quehacer con los títeres dentro del aula es un gran papel en blanco.

Y no es poco lo que se podría aprovechar si se lo trabajara con seriedad y conocimiento del tema.

Este texto intenta incentivar al docente a probar, acompañarlo dentro de las posibilidades, ofreciéndole herramientas concretas para poder desarrollar proyectos a largo plazo.

Queda mucho por investigar, por lo pronto espero que este aporte, recogido a lo largo de años de cursos tomados y talleres ofrecidos para niños y para adultos, pueda ser de utilidad a todos aquellos que deseen incursionar en el mundo de los títeres, encendiendo la llama o intentando que no se apague.

## NOTAS

1. Van Lysbeth, A., *Aprendiendo yoga*.
2. Morris, D., *El hombre al desnudo*. Barcelona, Círculo de Lectores, 1977.